

UNIVERSIDADE DO ESTADO DE MINAS GERAIS  
Programa de Pós-Graduação em Artes

**GERAÇÃO *BOOM BAP***  
*Sampling* e Produção Musical de Rap em Belo Horizonte

**Michel Antônio Brasil Teixeira**

Orientador: Luiz Alberto Bavaresco de Naveda

Belo Horizonte  
2018

Michel Antônio Brasil Teixeira

## **GERAÇÃO *BOOM BAP***

### ***Sampling* e Produção Musical de Rap em Belo Horizonte**

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Artes da Universidade do Estado de Minas Gerais, como requisito para obtenção do título de Mestre em Artes.

Área de Concentração: Artes/Música

Linha de pesquisa: Dimensões Teóricas e Práticas da Produção Artística

Orientador: Luiz Alberto Bavaresco de Naveda  
Bolsista FAPEMIG – Programa de Apoio à Pós-Graduação

**Belo Horizonte**

**2018**

## FICHA CATALOGRÁFICA

T266                      Teixeira, Michel Antônio Brasil  
                              Geração Boom Bap: sampling e produção musical de rap em Belo Horizonte / Michel Antônio Brasil Teixeira. – Belo Horizonte, 2018. 195 f. il.

Orientador: Luiz Alberto Bavaresco de Naveda

Dissertação (mestrado) – Universidade do Estado de Minas Gerais

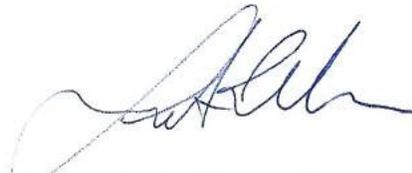
1.Música – Belo Horizonte (MG) 2. Rap (Música) 3. Hip Hop (Música) 4. Música – produção I. Naveda, Luiz Alberto Bavaresco de II. Universidade do Estado de Minas Gerais (UEMG) Mestrado em Artes. III. Título

CDD: 780.9151

**Bibliotecária responsável: Cleide A. Fernandes CRB6/2334**

## FICHA DE APROVAÇÃO

Dissertação defendida pelo Mestrando Michel Antônio Brasil Teixeira, em 21 de agosto de 2018, na Sede do Programa e Pós-Graduação *Stricto Sensu* Mestrado em Artes, da Universidade do Estado de Minas Gerais, em Belo Horizonte, Minas Gerais, e aprovada pela banca examinadora assim constituída:



Professor Doutor Luiz Alberto Bavaresco de Naveda  
Orientadora e Presidente da Banca



Professora Doutora Lúcia Campos  
Examinador Interno  
Universidade do Estado de Minas Gerais



Professor Doutor Carlos Palombini  
Examinador Externo  
Universidade Federal de Minas Gerais

## Agradecimentos

Gostaria de agradecer a Deus e a todas as forças superiores.

Agradeço imensamente a Paula e Pedrinho, meus companheiros de todas as jornadas. Obrigado pelo carinho, paciência e compreensão. Este trabalho não seria possível sem o apoio e a presença de vocês.

Agradeço ao meu pai, minha mãe e minha irmã por todo suporte ao longo da vida. Obrigado Regina, Paulo, e Fabiano pelo suporte diário nos últimos anos.

Agradeço a todos os *beatmakers*, *rappers* e DJs que gentilmente colaboraram com a pesquisa. Sem o trabalho e as palavras de vocês, esta pesquisa simplesmente não existiria: *DJ A Coisa*, *DJ Roger Dee* (Grandmaster Dente), *DJ Spider*, *Eazy CDA*, *Enece*, *DJ Giffoni* (Giffaz), *PDR Valentim*, *Neghaun*, *Roger Deff*, *Monge MC*, *Dica Beats*, *QDC Beats*, *PNK*. Um salve para todos os *beatmakers* que contribuíram com o mapeamento, que deu origem ao Apêndice 3 (p. 188). Um salve especial para *Clebin Quirino* (*Clebeats*) e *Preto C*, que me receberam pacientemente diversas vezes em seus estúdios.

Agradeço aos *funk brothers* do *Coletivo Dinamite* pelos sons, pelas *jams*, e toda a musicalidade envolvida nessa história: *Fernando Dinamite* (Fernas), *Idio Guile* (Zila), *Comum* (André Novais “artista plástico”), *Warley Musquito* (sangue-funk) e *Mr. Jammstein*.

Agradeço a Luiz Naveda pelo inestimável suporte ao longo de todo o processo. Agradeço também aos membros da banca, Lúcia Campos, Helena Lopes e Carlos Palombini, pelas críticas, sugestões e pela leitura atenciosa do texto.

Agradeço a Rafael Dupim e Renato (Valero) Jacques, pelos papos e pela moral no começo desse plano.

Gratidão aos preto-velhos, erês, caboclos, exus e demais entidades espirituais que contribuíram para esta (e outras) caminhadas. Agradeço enormemente à Vovó Maria Conga, Maria Padilha, Cabocla Iara, assim como as demais entidades e irmãos encarnados do Grupo Espírita Umbandista Caminho e Luz. Agradeço também aos diversos guias que têm trabalhado junto aos meus familiares. Saravá!

Por fim, gostaria de agradecer à Fundação de Apoio à Pesquisa de Minas Gerais – FAPEMIG, pela contribuição prestada através de bolsa do Programa de Apoio à Pós-Graduação.

## Resumo

O rap é um gênero musical que surgiu em Nova Iorque na década de 1970 como um elemento fundamental da cultura Hip Hop. A partir dos anos 1980, Belo Horizonte assimilou e produziu sua própria cultura de rap e Hip Hop. O uso de *samples* ou *sampling* - uma apropriação de excertos de obras musicais para criar novas obras - se estabeleceu na produção de rap desde os primórdios do Hip Hop. Esta técnica ajudou a configurar a sonoridade tradicional do gênero através dos *beatmakers*, que são os responsáveis por criar bases instrumentais para os *rappers* cantarem. Este estudo procura investigar como o *sampling* estabelece uma referência estética e procedimental para os *beatmakers* locais. Através de abordagens etnográficas e pela busca em uma diversidade de fontes de informação procurou-se (1) mapear as referências de produção e atuação de *beatmakers* de Belo Horizonte e região, (2) traçar um histórico crítico sobre *digital sampling*, (3) descrever como os produtores de Belo Horizonte usam o *sampling*, e (4) analisar sua utilização enquanto procedimento criativo local. Foram realizadas nove entrevistas com *beatmakers* entre outros agentes ligados ao rap, além de observação processos de gravação e produção musical. O estudo produziu uma série de representações dos panoramas culturais locais que sugerem que artistas locais possuem um comportamento híbrido em relação ao *sampling* e que, embora reconheçam a importância da técnica para a sonoridade do rap, sua relevância não se reflete na utilização constante da técnica nas produções locais.

**Palavras-chave:** rap, produção musical, *digital sampling*, *beatmakers*, hip hop.

## **Abstract**

Rap is a musical genre that emerged in New York in the 1970s as a fundamental element of Hip Hop culture. From the 1980s, Belo Horizonte assimilated and produced its own rap and hip hop culture. The use of samples or sampling - an appropriation of excerpts from musical works to create other works - has been established in rap production since the earliest days of Hip Hop. This technique helped to shape the traditional sonority of the genre through the work of the beatmakers, who are responsible for creating instrumental bases for rappers to sing. This study aims to investigate how sampling establishes an aesthetic and procedural reference for local beatmakers. Through ethnographic approaches and the search of a diversity of sources of information, we sought to (1) map the production references and performance of beatmakers from Belo Horizonte and region, (2) trace a critical history about digital sampling, (3) describe how the producers of Belo Horizonte use sampling, and (4) to analyze their use as a local creative procedure. Nine interviews were conducted with beatmakers, among other agents linked to rap, as well as observation of recording and musical production processes. The study produced a number of representations of local cultural panoramas that suggest that local artists have a hybrid behavior in relation to sampling and that, while recognizing the importance of the technique for rap sound, its relevance is not reflected in the constant use of the technique in the local productions.

**Keywords: rap music, musical production, digital sampling, beatmakers, hip hop.**

## Índice de figuras

Figura 1 – Ensoniq EPS (1989). Apesar de ser lançado em 1989, o EPS possui o design clássico dos primeiros samplers, com teclas para manipulação dos samplers e demais timbres. Fonte: <a href="http://www.vintagesynth.com">www.vintagesynth.com</a> .....	36
Figura 2 - E-mu SP 1200 (1987) – O sampler SP 1200, da E-mu, é uma mistura de sampler e bateria eletrônica, com a presença de botões e sliders. Fonte: <a href="http://www.vintagesynth.com">www.vintagesynth.com</a> .....	36
Figura 3 - Sampler MPC 60, da Akai (1988). Um dos principais adventos do MPC são os pads para manipulação dos samples. Fonte: <a href="http://www.vintagesynth.com">www.vintagesynth.com</a> .....	37
Figura 4: Relação entre agentes do mundo do rap em Belo Horizonte na década de 1990. Fonte: Elaboração própria.....	69
Figura 5: Agentes e relações estabelecidas no mundo do rap em Belo Horizonte nos anos 2000.....	76
Figura 6: Relação entre agentes do mundo do rap em Belo Horizonte de 2010 em diante.....	85
Figura 7: Eazy CDA em uma sessão de gravação com o rapper Marcelo Mascote. Acervo de Eazy CDA. Autor não-identificado.....	93
Figura 8: Estúdio “Produto Novo”, de Clebin Quirino. Foto: Clebin Quirino.....	94
Figura 9: Sala de produção e mixagem do estúdio Pro Beats. Foto: Michel Brasil.....	95
Figura 10: Sala de gravação do estúdio de DJ Spider. Foto: Michel Brasil.....	95
Figura 11: Channel rack do projeto do beat de “Meus Heróis”. Imagem coletada a partir da captura de tela realizada durante entrevista com o produtor Clebin Quirino.....	158
Figura 12: Tabela representando a estrutura das seções e elementos da faixa “Meus Heróis”, de Comum e Clebin Quirino.....	159
Figura 13: Captura de tela demonstrando os cortes no sample (barras vermelhas) utilizado no beat da faixa “Meus Heróis”, do rapper Comum (Fonte: Clebin Quirino).....	162
Figura 14: Janela “Piano Roll” do software Fruit Loops, mostrando a programação n. 1 do sample de “Meus Heróis”. (Fonte: Clebin Quirino).....	163
Figura 15: Janela “Piano Roll” do software Fruit Loops, mostrando a programação n. 2 do sample de “Meus Heróis”. (Fonte: Clebin Quirino).....	164

## Sumário

Introdução.....	11
<i>Sampling</i> , rap e produção musical.....	13
Música rap e o contexto local.....	17
Metodologia.....	21
Terminologias utilizadas neste trabalho.....	24
Percurso da Dissertação.....	28
Capítulo 1 – Revisão de Literatura.....	30
1.1 A consolidação do <i>digital sampling</i> .....	35
1.2 A <i>Golden Era</i> do rap e o <i>digital sampling</i> .....	39
1.3 Declínio do <i>Sampling</i> .....	42
1.4 Enquadramentos teóricos sobre <i>sampling</i> .....	44
1.5 <i>Signifyin(g)</i> .....	51
1.6 <i>Sampling</i> , purismo e <i>beatmaking</i> .....	53
Capítulo 2 – Produção Musical e o Mundo do Rap em Belo Horizonte.....	59
2.1 Howard Becker e os “mundos da arte”.....	59
2.2 A chegada do rap e as primeiras experimentações.....	61
2.3 O mundo do rap em Belo Horizonte na década de 1990.....	68
2.4 Geração <i>Boom Bap</i> : uma expansão fundamental (2000 – 2010).....	75
2.4.1 O <i>Duelo de MCs</i> e a transição entre gerações.....	82
2.5 O mundo do rap belo-horizontino a partir de 2010.....	85
2.6 Panorama contemporâneo dos <i>beatmakers</i> locais.....	88
2.6.1 Estrutura, equipamentos e ferramentas.....	92

Capítulo 3 – <i>Beatmaking</i> e <i>sampling</i> em Belo Horizonte.....	98
3.1 Produtores locais e o uso de <i>samples</i> .....	98
3.2 <i>Sampling</i> , purismo e <i>beatmaking</i> em Belo Horizonte.....	114
3.2.1 O comportamento híbrido.....	116
3.2.2 <i>Samples</i> e <i>Live Instrumentation</i> .....	120
3.2.3 Discos, Mp3 e as fontes materiais dos <i>samples</i> .....	126
3.3 Por que usar <i>samples</i> ?.....	130
3.3.1 “Eu não toco nenhum instrumento musical”.....	131
3.3.2 <i>Sampling</i> enquanto uma escolha estética.....	133
3.3.2.1 O <i>Boom Bap</i> .....	136
3.3.2.2 O <i>Trap</i> .....	142
3.3.2.3 As escolhas.....	144
3.3.3 A modalidade específica de criação.....	146
3.3.3.1 A pesquisa musical.....	147
3.3.3.2 Edição dos <i>samples</i> .....	153
3.3.3.3 A manipulação dos <i>samples</i> .....	155
Considerações Finais.....	167
Referências.....	176
Apêndice 1 – Glossário.....	181
Apêndice 2 – Lista de CDs e Álbuns de Rap de Belo Horizonte e Região.....	184
Apêndice 3 – Dados Formulário de Mapeamento de Produtores Musicais.....	188

## INTRODUÇÃO

O presente trabalho é sobre o rap, um gênero musical que se configurou na cidade de Nova Iorque, a partir de diversos elementos da cultura dos afrodescendentes e imigrantes caribenhos que habitavam bairros periféricos como o South Bronx (ROSE, 1994). Ao longo das últimas quatro décadas, o rap se disseminou pelo mundo, sendo consumido, apropriado e criado principalmente por jovens das grandes cidades. Os jovens de Belo Horizonte começaram a ter contato com o gênero no início dos anos 1980 e, a partir de então, observou-se a emergência de uma cena local de rap. Este trabalho se dedica ao rap de Belo Horizonte.

Componente musical da cultura conhecida como Hip Hop, o que atualmente se entende como rap é um desdobramento da improvisação realizada pelos mestres-de-cerimônia (MCs) das festas de rua (*block-parties*) organizadas pelos jovens das comunidades em Nova Iorque. Após cerca de quarenta anos de existência do Hip Hop, a música rap encontra-se na linha de frente da música popular mundial. *Rappers* como *Jay-Z* e *Kendrick Lamar* figuram entre os artistas mais vendidos e aclamados pela crítica musical nos últimos anos. Produtores musicais que iniciaram na música rap, como *Timbaland*, *Kanye West* e *Questlove* (lê-se *Questlove*), são frequentemente requisitados para produzir discos de artistas de outros estilos como pop, rock e R&B. O estilo tornou-se um universo à parte, com inúmeros sub-gêneros; ao mesmo tempo em que influenciou e inspirou artistas de outros estilos musicais. Além disso, o rap deu continuidade à propagação de elementos culturais de influência da diáspora Africana nas Américas, fazendo surgir inúmeras cenas musicais e sonoridades locais, em diversos países como Brasil, França, Cuba, África do Sul, dentre inúmeros outros (MITCHELL, 2001; NEAT, 2004).

Embora a figura de maior visibilidade na música rap sejam os *rappers*, outros artistas colaboram de maneira fundamental no processo de criação musical. Os *beatmakers*, também chamados de produtores musicais, são responsáveis pela criação da base instrumental (o *beat*) que serve de apoio à performance do *rapper*. Não existe rap sem ritmo, sem a batida, e embora não desperte tanta atenção do público, o *beatmaker* é um elemento indispensável neste “mundo da arte” (BECKER, 2010). Um dos elementos que orientam esta pesquisa, e que a diferencia de boa parte do que foi escrito sobre o rap, é o foco nestes artistas. Uma questão que frequentemente me intriga é a pouca visibilidade dada aos *beatmakers* e

produtores musicais. As letras, a postura e a performance dos *rappers* sempre me chamou a atenção, porém, minhas análises pessoais – enquanto fã e músico – levavam em conta a relação entre o instrumental e a voz. Se estamos diante de um gênero musical que se apóia na união entre uma acentuada base rítmica e o canto falado, por que o elemento vocal é tão privilegiado nas análises e estudos sobre o tema?

A presente pesquisa, portanto, se baseia em alguns deslocamentos em relação à maioria das pesquisas sobre o gênero rap. Ao invés dos *rappers*, das letras e do elemento vocal, a análise está voltada aos *beatmakers*, aos *beats*, e aos elementos que os compõem. Um outro deslocamento que fundamenta a pesquisa é o fato de se voltar aos estúdios, e aos processos de composição e produção musical, em vez de se voltar à rua, ao espaço público, às identidades construídas pelo público e pelos artistas, e aos textos. É neste sentido que “Geração *Boom Bap...*” se volta aos *beatmakers* da cidade de Belo Horizonte e região.

Os *beatmakers* são agentes de fundamental importância na cadeia produtiva da música rap, uma vez que se encarregam da criação dos instrumentais usados pelos *rappers* para cantar. Tais agentes utilizam diversas técnicas e ferramentas para criar os *beats*, e este estudo se volta a uma delas. Mais precisamente, pretendo investigar as posturas e opiniões dos produtores locais a respeito do uso de *samples* de outras obras musicais na produção dos *beats*. O uso de *samples*<sup>1</sup> (ou *sampling*) é uma técnica primordial na constituição da sonoridade do gênero rap. O uso de *samples* começou na década de 1980, alguns anos antes da disseminação das ferramentas digitais de produção musical. Outras técnicas e procedimentos de composição/produção coabitam o estilo desde seus primórdios, porém, alguns artistas atribuem ao *sampling* um lugar central na constituição deste gênero musical.

O objetivo desta pesquisa é investigar de que maneira o *sampling* funciona como uma referência estética e procedimental para os *beatmakers* de Belo Horizonte. A partir de uma pesquisa de campo entre os *beatmakers* locais, pretende-se discutir como esta referência técnico-criativa opera nos processos de composição do gênero mencionado. Como o ato de se apropriar de outras obras musicais evoluiu dentro da diversidade das cenas locais do rap? Como os agentes locais da música rap produzem peculiaridades a partir do *sampleamento*? Quais os usos artísticos e simbólicos que os *beatmakers* da cidade conferem a esta técnica?

---

<sup>1</sup> *Samples* são excertos de outras obras musicais apropriados pelos *beatmakers* para produzirem os instrumentais usados pelos *rappers* para realizarem sua performance vocal.

A pesquisa é sustentada por uma revisão bibliográfica e por uma pesquisa de campo no contexto do rap local. Ao longo do trabalho de campo, realizado entre outubro de 2017 e julho de 2018, visitei estúdios para conversar com produtores sobre seus métodos de trabalho. Ao todo, realizei nove entrevistas com agentes ligados ao rap, sobretudo produtores musicais. Além disso, observei processos de gravação e produção musical, em dois estúdios de Belo Horizonte: estúdio Produto Novo, do produtor *Clebin Quirino*, e Labs Estúdio, do produtor *Preto C*.

### **Sampling, rap e produção musical**

Durante o final da década de 1980 e início da década de 1990, grande parte dos instrumentais de raps eram compostos a partir da apropriação de elementos sonoros provenientes de outras obras musicais (KISTNER, 2006; SEWELL, 2013). Um fragmento de bateria de uma música de *James Brown*, adicionada a um *riff*<sup>2</sup> de baixo de uma canção de *Curtis Mayfield*, sobreposto a um curto excerto de voz de *Lyn Collins*, poderiam ser usados para construir a base sob a qual um *rapper* realiza sua performance vocal. Entre 1986 e 1992, a produção musical de rap era amplamente baseada no uso de *samples*.

Entretanto, é necessário observar que o processo de utilização de *samples* na produção de raps não é um procedimento padrão, com métodos preestabelecidos, sintaxe e semântica generalizados entre os *beatmakers*. Ao longo de sua história, diversas formas de compor e produzir coabitaram o gênero musical, expandindo sua sonoridade e dando origem a diversos sub-gêneros. Diversos produtores e *rappers* optam por não utilizar *samples* no processo de produção. Eles utilizam sintetizadores (analógicos e digitais), baterias eletrônicas e até mesmo gravação de performance ao vivo na produção de seus *beats*. É o que Sewell exemplifica nesta passagem:

Boa parte dos produtores e artistas do hip-hop não empregam *samples*. Por exemplo, Dr. Dre usualmente leva músicos para o estúdio para re-tocar algumas passagens de faixas existentes: “Let Me Ride” à princípio talvez soe como um *sample* de “Mothership Connection (Star Child)”, do Parliament, mas ao invés de samplear a devida gravação do Parliament, Dr. Dre e sua equipe de produção recriaram o som de “Mothership Connection” com instrumentação ao vivo. (SEWELL, 2013. p. 13. n. 5, tradução nossa)

<sup>2</sup> Um *riff* é uma sequência de notas musicais repetidas ao longo de uma música, formando uma base ou acompanhamento. Geralmente é feito na guitarra, mas pode ser feito pelo baixo, piano e outros instrumentos.

Ao mesmo tempo em que o *sampleamento* se configura como uma referência histórica, técnica e timbrística, ele não se constitui como a única referência técnica e estética do gênero. O contexto de produção dos *beats* de rap parece ter uma dinâmica em que referências são rapidamente subvertidas, onde produtores e *rappers* se recusam a se fixarem em um estilo de produção ou subgênero por muito tempo. A sonoridade do rap, portanto, possui várias roupagens. Embora o uso de *samples* seja uma referência na produção musical do gênero, importantes transformações aconteceram ao longo da década de 90 e início dos anos 2000. Tais modificações, em sua maioria, estão relacionadas a amplas mudanças na relação entre cultura e tecnologia na sociedade contemporânea. Segundo Schloss (2014), os principais deslocamentos observados na produção musical de rap são: a mudança do caráter das ferramentas de produção; a expansão do acesso às fontes de *samples*; e a crescente disponibilidade de informações sobre os processos de produção de rap.

Os produtores e *beatmakers* passaram a depender mais de programas de computador (*softwares*) do que de equipamentos e máquinas (*hardware*). Programas como o Fruit Loops e Reason ocuparam o lugar de *samplers* (equipamentos que permitem manipular digitalmente os excertos sonoros) como o Emu-SP 1200 e o MPC da Akai (embora ainda exista uma espécie de culto a equipamentos *vintage*, sobretudo por parte dos produtores mais antigos). Os discos de vinil deixaram de ser a fonte de *samples* por excelência, uma vez que a Internet e o Mp3 facilitaram o acesso ao conteúdo dos discos e também possibilitaram a expansão do repertório de pesquisa. Por fim, a expansão de uma espécie de rede de produtores independentes (em primeira instância) e a facilidade de compartilhamento de arquivos pela rede mundial de computadores ampliaram os processos de trocas e comunicação dos agentes envolvidos na música rap e diversificaram as formas de produção deste gênero musical. Neste sentido, observou-se uma ampliação das técnicas de produção, assim como um aumento da pluralidade de sonoridades e sub-gêneros do rap. Um exemplo da mudança de sonoridades é o *trap*, um estilo de produção de *beats* originado no final da década de 1990 na cena do rap de Atlanta. O *trap*, que inclusive excedeu o contexto do rap e atualmente é considerado um gênero da música eletrônica dançante, faz farto uso de sintetizadores, elementos de frequência sub-grave e timbres da bateria eletrônica Roland TR 808.

A partir de 1991, ano da contenda judicial por direitos autorais conhecida como “Grand Upright Music, Ltda vs. Warner Bros Records Inc.”, a produção musical baseada em *samples*

começou gradualmente a cair. O caso “Grand Upright...” foi uma ação judicial movida pelo cantor e compositor *Gilbert O’Sullivan* contra o *rapper Biz Markie*, que “sampleou”<sup>3</sup> um excerto da música “Alone Again (Naturally)”, de *O’Sullivan*, em uma faixa do disco “I Need a Haircut” (1991). Este processo foi um divisor de águas no que diz respeito à interpretação jurídica a respeito do uso de *samples* de outras obras na criação musical. Após este caso, ficou determinado que todo uso de *samples* em obras musicais deveria ser pré-aprovado pelos detentores dos direitos autorais e fonográficos da obra original. Tal posicionamento interferiu diretamente nos processos de produção musical de rap, uma vez que apresentava um empecilho considerável à viabilização dos discos. Os detentores dos direitos das músicas sampleadas (geralmente gravadoras e escritórios de administração de direitos autorais) começaram a exigir vultuosas quantias para a liberação dos *samples*, o que começou a minar a ambição apropriadora dos produtores. É o que relata Williams:

Devido ao cerceamento ao *sampling* proporcionado pela legislação de direitos autorais no final dos anos 1980 e início dos anos 1990, álbuns baseados em colagens sonoras como dos grupos Public Enemy e De La Soul se tornariam muito caros para se viabilizar comercialmente a partir de meados dos anos 1990. (WILLIAMS, 2011. p. 7, tradução nossa)

Desta forma, os produtores, *rappers* e *beatmakers* procuraram outras formas de produzir suas faixas musicais, o que contribuiu para a consolidação de outros processos e ferramentas que já faziam parte da música rap, mas que não possuíam tanta evidência como o *sampling*. “Com a imposição de tantas limitações, sem mencionar a linha tênue entre criatividade e um processo legal, o hip-hop baseado em *samples* adaptou suas abordagens de produção de diferentes maneiras”, afirma Sewell (2013. p. 200, tradução nossa). Tal adaptação abriu espaço para uma ampliação do uso de sintetizadores e o retorno da utilização de músicos de estúdio. De toda forma, os obstáculos impostos pela lei de direitos autorais não podem ser considerados os únicos motivos para a redução da utilização de *samples* na produção de rap. O contexto sociotécnico – a gênese das ferramentas e equipamentos de produção – e novos contextos e opções artísticas também são fatores significativos para o entendimento dessa questão. E ainda que o *sampling* não seja tão determinante para a sonoridade do rap atualmente, ele ainda opera como uma referência timbrística e processual de diferentes maneiras.

---

<sup>3</sup> Emprego o termo “sampleou” enquanto uma conjugação do verbo “samplear” na terceira pessoa do singular. Esse é o termo usado, pelos agentes envolvidos com o rap nacional, para designar o ato de usar um *sample* de uma determinada música em um *beat*.

O estudo de Schloss (2004), uma etnografia realizada entre *beatmakers* norte-americanos que produzem a partir de *samples*, identificou elementos culturais, éticos e estéticos que subscrevem a conduta destes artistas. O autor observou uma espécie de comportamento purista nesta comunidade de *beatmakers*: eles entendem as práticas de produção como uma extensão das técnicas dos DJs de Hip Hop; eles privilegiam os discos de vinil como fonte primordial de *samples*, sendo que o processo de pesquisa de discos raros, conhecido como “*digging in the crates*”, atua como um espaço formativo e propicia um ambiente de socialização entre os mesmos; existem preocupações éticas na escolha e utilização dos *samples*, como “não samplear discos sampleados recentemente por outros *beatmakers*”, “não usar *samples* presentes em compilações de *breaks* e batidas”, dentre outras. O autor também explicita alguns parâmetros estéticos que guiam a escolha dos *samples* e sua posterior utilização nos *beats*. Posteriormente eu tratarei a pesquisa de Schloss de maneira detalhada. Por ora, cabe dizer que é possível observar algumas diferenças no comportamento dos *beatmakers* locais em relação ao *sampling*. O próprio autor admite, no posfácio da segunda edição de “*Making Beats...*”, que seu livro “foi escrito no final de uma era” e que o “hip-hop estava sendo reformulado pelas mesmas mudanças culturais e tecnológicas que estavam transformando o resto da América no fim do milênio” (2014, p. 199, tradução nossa).

Uma investigação mais sistemática sobre transformações ocorridas através dos contextos locais e globais em quase quatro décadas de desenvolvimento do gênero, pode ser fundamental para o entendimento das relações entre cultura, materialidade, localidade e estilo na música. É fundamental entender qual a relevância do uso de *samples* para os produtores musicais locais, seus objetivos, modelos de transformação do material sonoro e porque estes modelos ainda permanecem. Do ponto de vista das relações entre local e global, é necessário também entender a maneira que a estética tradicional da música rap é re-significada regionalmente através deste modo de fazer. O que se espera alcançar com este trabalho é um aprofundamento da reflexão sobre a sonoridade da música rap no Brasil, ao mesmo tempo em que se reflete sobre a música rap de maneira mais ampla, o intercâmbio cultural transnacional, assim como questões estéticas da música eletrônica dançante e da música popular em geral.

As questões apresentadas nesta breve introdução guiam o desenvolvimento deste estudo e serão aprofundadas de diversas formas no decorrer do texto. Além do objetivo que se orienta pela relação dos *beatmakers* de Belo Horizonte com a técnica do *sampling*, esta pesquisa também se dedicou a desenvolver objetivos específicos: (1) mapear as referências de

produção e atuação de *beatmakers* de Belo Horizonte e região; (2) traçar um histórico crítico sobre *digital sampling* na literatura da área; (3) elaborar um panorama do estado da arte do uso de *samples* entre os produtores de BH; e (4) analisar a utilização de *samples* enquanto procedimento criativo na produção de rap na cidade.

### **Música rap e o contexto local**

Nas últimas décadas, a música popular, em sua infinidade de gêneros e hibridizações, tem proporcionado frutíferas reflexões. Segundo Hesmondhalgh e Negus:

O estudo da música popular é, acima de tudo, uma área de pesquisa peculiarmente interdisciplinar, trazendo contribuições significativas de escritores pertencentes a vários campos acadêmicos, como a musicologia, estudos culturais e dos meios de comunicação, sociologia, antropologia, etnomusicologia, folcloristas, psicologia, história social e geografia cultural. (HESMONDHALGH e NEGUS, 2002. p. 1, tradução nossa)

A presente proposta se insere nesse campo e absorve a influência interdisciplinar inerente ao mesmo. A música rap é um dos mais importantes gêneros da música popular contemporânea. Shuker (2005) afirma que “[o] rap é considerado a forma musical afro-americana mais popular e influente das últimas décadas” (p. 220, tradução nossa). O gênero fomenta debates desde seus primórdios e atualmente exerce notável influência na música pop mundial. Justin Williams afirma que

“[é] seguro dizer que hoje em dia o hip-hop é uma das formas da música popular mais influentes e culturalmente relevantes, e um dos aspectos mais importantes para o estudo acadêmico é o fato de que ele celebra abertamente suas conexões com o passado, ao criar uma vasta rede intertextual a partir de uma miríade de elementos internos e externos à cultura hip-hop. (WILLIAMS, 2014, p. 188, tradução nossa)

Apesar de existir um campo de estudos sobre Hip Hop e rap relativamente consolidado nos estudos da cultura popular, ainda existem poucas análises que se dedicam aos aspectos musicais do gênero. Harkins afirma que:

[a] abordagem acadêmica do sampleamento digital frequentemente baseou-se em teorias literárias da intertextualidade ao invés de abordarem a prática musical, que frequentemente foi ignorada no campo de estudos da música popular em favor do foco nos públicos e consumidores. (HARKINS, 2009. p. 27, tradução nossa)

Schloss explicita dois motivos para esta falta de atenção aos elementos não-verbais do rap:

Primeiramente, a estética da composição [no rap] é determinada por um complexo cenário de preocupações éticas e escolhas práticas que só podem ser estudadas de dentro da comunidade de produtores musicais. A maioria dos pesquisadores que escreveram sobre hip hop não procurou ou não teve acesso a esta comunidade. Secundariamente, a maioria dos acadêmicos que estudaram o hip hop são provenientes de disciplinas que estão voltadas para os textos ou processos sociais, ao invés de estruturas musicais. Em outras palavras, seu interesse pelo hip hop não está na música. Mas esta abordagem – legitimada em seus próprios termos – só reforça a noção de que os aspectos não verbais do rap não são dignos de atenção. (SCHLOSS, 2014, p. 20, tradução nossa)

Este estudo se alinha com o ponto de vista acima no sentido de que o impacto das formas de produção musical no rap parece não estar acompanhado por uma documentação escrita, depoimentos verbais ou tratados. A especificidade destas ecologias de conhecimento produz, no contexto local, modos específicos de produção cultural que são reproduzidos e consumidos sem que possamos estudar ou refletir sobre suas relações. Investigar a diáspora sonora do rap se torna essencial para a musicologia da música popular contemporânea, que precisa refletir o impacto social deste complexo de relações históricas, sociais e musicais que o gênero representa.

Dois fatores são especialmente relevantes para o desenvolvimento de uma investigação sobre o tópico. Em primeiro lugar, o papel do *beat* no processo de composição de raps é frequentemente menosprezado. Com frequência, as letras dos raps são compostas após ou durante a criação dos *beats*. Vários *rappers* respondem à música em suas rimas ao invés de subordinarem a música ao texto. É o que afirma, por exemplo, o *rapper* belo-horizontino *Hot Apocalypse*: “Geralmente, nos reunimos na casa do [*beatmaker*] *Coyote* e escolhemos uma base instrumental. Daí, direcionamos as letras a partir do tema que surgir na composição<sup>4</sup>” (HOT APOCALYPSE *apud* BUZATTI, 2016). Tais estratégias de criação dos *beatmakers* (ou produtores) são ignoradas nos estudos sobre o gênero e não refletem a cultura multidisciplinar das práticas musicais no rap, provocando um hiato no entendimento dos processos subjacentes à cultura Hip Hop.

Em segundo lugar, o foco nas culturas locais é frequentemente ignorado em favor de generalizações que pouco refletem os modos de operação das ramificações do rap. O Hip Hop e o rap são fenômenos que extrapolaram contextos nacionais. Estamos diante de um acontecimento duplamente transnacional, pois contou com a participação de pessoas de

---

<sup>4</sup> Disponível em: [https://noisy.vice.com/pt\\_br/article/ypveww/dv-tribo-geracao-elevada-sintese-sant-vinicao](https://noisy.vice.com/pt_br/article/ypveww/dv-tribo-geracao-elevada-sintese-sant-vinicao). Acesso em 20/11/2017.

diversas etnias e nacionalidades (afro-americanos, porto-riquenhos, jamaicanos, caribenhos, dentre outros) em sua formação, e se expandiu pelo mundo através dos meios de comunicação e da Internet. Tricia Rose, na introdução de “Black Noise”, um dos estudos pioneiros sobre o Hip Hop, afirmou que possuía

[...] uma forte convicção de que este projeto [...] [nutriria] o desenvolvimento de projetos mais globalmente focados. Alguns deles deverão centrar no prazer que o hip hop e a música rap proporcionam aos jovens adolescentes brancos em pequenas cidades relativamente homogêneas do meio-oeste, ou os ricos híbridos do hip hop criados em comunidades mexicanas e porto-riquenhas de Los Angeles e Nova Iorque, os dançarinos de *break* chineses e japoneses com os quais conversei em um *shopping* no centro de Hong Kong e em Toquio em 1984. A cena hip hop norte-africana em Paris ou as cenas do rap alemão, inglês e brasileiro poderiam cada uma preencher seu próprio livro. Acredito que projetos como este virão em seguida e espero que meu livro contribua para torná-los possíveis. (ROSE, 1994. p. xiv, tradução nossa)

Em seu estudo sobre o *sampling* no rap, Joseph Schloss explicita a necessidade de focos em manifestações regionais do Hip Hop:

Precisamos de mais estudos do hip-hop em épocas específicas, em lugares específicos, em comunidades específicas, a partir de pontos de vista específicos. Precisamos de mais estudos de aspectos específicos do hip-hop; não apenas os elementos, mas também o modo como estes elementos são praticados em diferentes ambientes sociais e culturais. Precisamos de mais discussão sobre o modo como escolhas artísticas – especialmente escolhas musicais – estão sendo feitas em diferentes contextos e o que está em jogo quando estas escolhas são feitas. (2004. p. 213, tradução nossa)

O foco nos produtores musicais de Belo Horizonte e região pode refletir, ao mesmo tempo, o modo de operação local e as transformações globais, uma vez que essas culturas urbanas estão encadeadas no processo de interação global pela Internet (e outros meios de comunicação). Além disso, Belo Horizonte é um dos polos mais importantes do Hip Hop nacional. Ao lado de São Paulo, a cidade foi uma das primeiras cidades brasileiras a registrar a presença de *b-boys* e *rappers*, em meados dos anos 1980. A cidade foi parte de uma rede de intercâmbio entre os dançarinos e grafiteiros mineiros e paulistas, com visitas mútuas. A cena mineira causou boa impressão entre os paulistas, que fizeram questão de registrar tal respeito publicamente. Segundo o DJ belo-horizontino *Roger Dee*:

Os caras [de São Paulo] tiveram uma impressão tão boa sobre a cultura hip hop de Belo Horizonte que quando eles lançaram o “Cultura de Rua”, o primeiro disco de hip hop gravado, saiu uma matéria onde a repórter perguntou: “Vocês têm referência sobre o movimento hip hop fora de São

Paulo?” [E eles responderam:] “Temos, BH é o melhor movimento do Brasil” (DEE apud MACHADO, 2003, p. 96).

*Roger Dee* se refere a uma matéria no número 46 da revista *Bizz*, que cobria o lançamento daquele que é considerado o primeiro disco de rap no Brasil. O *rapper* e jornalista *Roger Deff* também repercute este fato numa matéria recente sobre as três décadas de Hip Hop na cidade:

A cultura hip hop de Belo Horizonte chegou a ser referência nacional, algo que chegou ser dito pelo MC Jack, dançarino, DJ e rapper que fez parte da coletânea *Hip Hop Cultura de Rua* (1988). Na matéria publicada na edição 46 da revista *Bizz*, intitulada “Hip Hop Tupiniquim: o subúrbio invade o centro”, [o MC] *Jack* conta sobre o movimento além de São Paulo e diz: “nós fomos há um ano e meio em Belo Horizonte e o movimento lá tava até mais forte do que em São Paulo”. (DEFF, 2017)<sup>5</sup>

Nos anos 1990, no Brasil, o rap superou os outros elementos do Hip Hop em questão de visibilidade e volume de criação. A cena de rap paulistana ganhou ampla notoriedade, chegando inclusive a ditar uma espécie de paradigma estético. Ainda que não tenha a mesma visibilidade e circulação nacional como os artistas de São Paulo, a produção de rap local mostra-se constante e artisticamente relevante. Em matéria no *site* da revista *Vice* em julho de 2017, o jornalista Eduardo Ribeiro alerta em sua manchete: “A *golden era* do rap de Belo Horizonte é agora”. O texto evidencia a atual safra do rap na cidade, ao mesmo tempo em que enumera artistas mais antigos que continuam sendo referência. Ribeiro também salienta a diversidade do gênero na capital mineira:

Se você mergulhar no rap mineiro, vai encontrar mentes sagazes explorando desde as referências essenciais do estilo americano dos anos 1980-90 até o rap mais pesado, passando por coisas bem futurísticas. Ao mesmo tempo em que surgem as inovações, por lá, o estilo bate-cabeça, popular nas antigas, marcado pelas batidas agitadas e letras cheias de bordões, segue invicto. Belo Horizonte abraçou o novo sem virar as costas para o rap rasteiro. O lado sujo, o rolê nas quebradas, sobrevive principalmente nas Zonas Norte e Oeste (RIBEIRO, 2017).<sup>6</sup>

Podemos supor algumas explicações, principalmente geo-econômicas e sociohistóricas, para o fato dos artistas belo-horizontinos não conseguirem tanta repercussão. Tal assunto merece, de fato, mais pesquisas e aprofundamento. De toda forma, alguns artistas locais têm driblado as dificuldades e alcançado repercussão nacional. Nos primórdios, os grupos *União Rap Funk*, *Protocolo do Subúrbio* e *Black Soul*. Mais recentemente: o evento *Duelo de MCs*,

<sup>5</sup> Disponível em: [www.obeltrano.com.br/portfolio/tres-decadas-de-hip-hop-em-bh](http://www.obeltrano.com.br/portfolio/tres-decadas-de-hip-hop-em-bh). Acesso em 20/11/2017.

<sup>6</sup> Disponível em: [www.vice.com/pt\\_br/article/mbapzb/a-golden-era-do-rap-de-belo-horizonte-e-agora](http://www.vice.com/pt_br/article/mbapzb/a-golden-era-do-rap-de-belo-horizonte-e-agora). Acesso em: 20/11/2017.

*Flávio Renegado, Das Quebradas, DV Tribo, Gustavo Djonga e Clara Lima*, são alguns dos artistas locais ligados ao rap que conseguiram visibilidade e circulação nacional.

## **Metodologia**

O *corpus* da pesquisa é formado por um conjunto de textos produzidos a partir de conversas com produtores. Durante a pesquisa, visitei vários estúdios e realizei uma série de entrevistas semiestruturadas com produtores de Belo Horizonte e região. As conversas eram gravadas em formato digital e posteriormente transcritas. Eu estive presencialmente com os seguintes produtores: *Clebin Quirino, Dica Beats, DJ A Coisa, DJ Giffoni, DJ Preto C, DJ Roger Dee, DJ Spider, Eazy CDA e Enece*; além do MC e jornalista *PDR Valentim*. Alguns produtores, como *Clebin Quirino* e *Preto C*, foram visitados repetidas vezes, o que proporcionou uma observação extensiva do seu trabalho *in loco* e o aprofundamento do entendimento de seus processos e escolhas artísticas.

Durante o trabalho de campo, priorizei o contato com produtores mais experientes. A escolha não se baseou em uma seleção de qualidade artística ou de popularidade, muito menos pela seleção de *beatmakers* com maior fluxo de produção. A ideia inicial era manter um balanço igualitário entre os produtores novos e antigos. Entretanto, na medida em que comecei a encontrá-los para conversar, orientei o esforço de coleta de dados a partir de produtores mais experientes, uma vez que proporcionavam depoimentos mais ricos e historicamente amplos em razão da longa vivência da cena local, assim como o maior conhecimento do desenvolvimento da música rap a nível local e internacional. Nesse sentido, a pesquisa contou com a contribuição de *Roger Dee* e *A Coisa*, produtores da primeira geração do rap na região, e diversos produtores da geração posterior, que eu tomei a liberdade de nomear como “geração *boom bap*”<sup>7</sup>. Esta geração, majoritariamente formada por *beatmakers* com idades que atualmente variam entre 35 e 45 anos, foi responsável pela primeira expansão das atividades de produção na cidade, e hoje em dia se encontra razoavelmente consolidada no contexto do rap local. Embora a maioria dos produtores com

---

<sup>7</sup> O termo “geração *boom bap*” me veio à mente após a entrevista com *Roger Dee*, que usou este termo para se referir à geração de *beatmakers* que despontou no começo dos anos 2000. Tal geração possui forte influência do estilo *boom bap*, um tipo de sonoridade do rap norte-americano dos anos 1990. No Capítulo 2 eu entrarei em mais detalhes sobre esta geração, e no Capítulo 3 entrarei em mais detalhes sobre o *boom bap*.

que conversei tenha iniciado suas atividades após o ano 2000, alguns produtores, como *Preto C*, começaram a produzir recentemente mas participavam da cena local como *rappers*. Apesar de privilegiar o contato com produtores mais experientes, também procurei *beatmakers* que começaram a atuar após 2010, como *Dica Beats* e *QDC Beats*. Tentei conversar com outros *beatmakers* desta geração, mas não foi possível articular estes encontros, devido à incompatibilidade de agendas e às limitações de tempo inerentes ao cronograma da pesquisa.

As entrevistas foram realizadas na forma de conversas relativamente informais que eram guiadas por tópicos semiestruturados, onde eu procurava levantar o máximo de informações sobre o método de trabalho dos produtores, as ferramentas utilizadas pelos mesmos, suas preferências estéticas, e as maneiras que os mesmos utilizavam *samples* nos processos de produção dos *beats*. À medida que a pesquisa avançava, comecei a mudar a estruturação da entrevista, priorizando tópicos que se mostraram mais relevantes. A temática do “*boom bap*” e do “*trap*”<sup>8</sup>, por exemplo, não constava dos roteiros de perguntas iniciais. À medida que estes novos termos foram surgindo no decorrer das entrevistas, as perguntas específicas foram sendo adaptadas para clarificar diretamente estes tópicos, o que os tornou parte integrante do roteiro prévio que orientava as entrevistas posteriores. Uma parte importante do roteiro destas entrevistas consistia na solicitação de que os produtores mostrassem exemplos de *beats* em que utilizavam *samples*. Estas passagens eram notadamente menos estruturadas e informais, mas se mostraram muito relevantes, uma vez que neste processo os produtores abriam os projetos de produção nos *softwares* e indicavam os elementos que compunham os *beats* e os procedimentos de criação empregados nas faixas. É importante notar que todos os produtores visitados dispunham de projetos com a utilização de *samples* para ilustrar ou exemplificar, mesmo que eles deliberadamente declarassem que não gostavam da utilizar *samples*, ou preferiam outras ferramentas de produção.

Durante o processo de transcrição das entrevistas, procurei respeitar o fluxo de pensamento, a ordem das palavras e o ritmo das falas na transcrição para texto. Expressões como “sacou”, “entendeu”, “tá ligado” e “tipo” foram retiradas quando se apresentavam excessivamente repetitivas e não acrescentavam conteúdo relevante à transcrição. Da mesma forma, respeitei o uso de gírias e expressões coloquiais utilizadas nas conversas, uma vez que podiam refletir expressões importantes destes agentes.

---

<sup>8</sup> *Boom bap* e *trap* são termos usados pela comunidade para nomear estilos e sonoridades específicas na música rap. No terceiro capítulo eu discutirei os termos com maior profundidade.

Ao longo do texto e das citações, utilizo o nome artístico dos informantes para me referir aos mesmos, uma vez que o nome oficial de registro dos indivíduos é praticamente irrelevante no contexto do rap. A grande maioria dos agentes usa codinomes, apelidos ou nomes artísticos para se identificar, seja nos contatos pessoais ou nas redes sociais. Uma vez que todos os informantes entrevistados consentiram em serem identificados ao longo do texto, optei pelo uso do nome artístico, dado que esta é a alcunha mais utilizada pelos mesmos no contexto da música rap local.

Além das entrevistas presenciais, algumas entrevistas com produtores foram realizadas através de redes sociais e aplicativos de mensagens. Estas conversas serviram para verificar opiniões pontuais e alguns dados específicos. Estes contatos remotos permitiram acessar agentes como o *rapper* e produtor *Dokhttor Bhu*, além dos produtores *PNK Prod.* e *QDC Beats*. A utilização destes meios de comunicação também se mostrou útil para verificar algumas informações com os produtores que conversei presencialmente, como *Roger Dee* e *Clebin Quirino*.

A metodologia de pesquisa foi influenciada pela matriz de métodos utilizados na antropologia, porém não se configura uma etnografia em seus termos plenos. O objetivo inicial dos primeiros rascunhos deste projeto era observar processos de produção de *beats in loco*, coletar relatos e descrições e discuti-los sob a perspectiva pragmática e técnica do processo de produção. Entretanto este processo foi apenas parcialmente possível, uma vez que não foi possível realizar um processo de observação e descrição sistemática do processo de produção. Vários problemas metodológicos, éticos e técnicos impediram a orientação do projeto neste sentido: a pessoalidade e extensão temporal do processo de produção de *beats*, a intimidade das práticas de produção (que muitas vezes não era propícia à participação de um observador), e a falta de ferramentas para coletar e caracterizar ações no desenvolvimento das nuances dos projetos de *software*. Outro empecilho à plena realização de uma etnografia foi a dificuldade de conciliar horários disponíveis com a agenda dos produtores. Os horários e cronogramas dos produtores são relativamente voláteis. Soma-se a isso a agenda dos *rappers*, que também possuem suas contingências. Desta maneira, tornou-se muito difícil observar os processos de criação dos *beats* de maneira integral. Pude observar e participar de algumas sessões de trabalho, algumas delas envolvendo somente os produtores, outras que contavam com a presença de *rappers*. Estas barreiras fizeram com que o projeto se voltasse para outras formas de descrever os processos de produção e, mais especificamente, abordasse estes

processos a partir de depoimentos qualitativos em 1ª pessoa, a partir da descrição do próprio produtor. Acredito que a tentativa de vivenciar o método etnográfico foi importante, mesmo que o texto não se mostre densamente fundamentado nos relatos e descrições de campo. Creio que a experiência, e os dados colhidos no processo, podem ser valiosos para o desenvolvimento de projetos de pesquisa futuros.

Por fim, um outro elemento que contribuiu indiretamente para a pesquisa foi a participação na produção do programa de rádio “Hora RAP”. Através da atuação semanal no programa, pude estar em contato com o “estado da arte” da produção local e pude me atualizar sobre as tendências contemporâneas do gênero, através da interação com diversos artistas e agentes da cena local. Estas informações, colhidas de maneira indireta, me permitiram checar a procedência de certas categorias e tendências, além de me possibilitar estar em contato direto com a produção dos *beatmakers* da região, uma vez que o repertório do programa é majoritariamente composto de conteúdo local.

### **Terminologias utilizadas neste trabalho**

Gostaria de esclarecer o emprego conferido a alguns termos durante a presente dissertação. Refiro-me aos seguintes pares de palavras: “rap/Hip Hop”, “*beatmaker*/produtor musical”, e “produção musical/composição”.

Ao longo do texto darei preferência ao termo rap, ou música rap, para me referir ao gênero musical pesquisado. O termo Hip Hop será usado, prioritariamente, para se referir à cultura, ao estilo de vida, a uma postura artística ou filosófica. A reunião dos elementos expressivos (rap, *breaking* e *graffiti*<sup>9</sup>) existentes no South Bronx, em Nova Iorque, nos anos 1970 foi denominada, por seus próprios membros, como Hip Hop. O termo passou a designar não somente a reunião destes elementos, como também uma postura, um estilo de vida ou uma espécie de doutrina, que veio a se espalhar pelo mundo e se reveste de contornos específicos em cada localidade.

É comum, na imprensa e até mesmo entre os pesquisadores, referir-se ao gênero musical usando o termo Hip Hop. Entretanto, evitarei tal atitude ao longo desta dissertação. Utilizarei o termo “rap”, ou “música rap”, para me referir ao gênero musical em questão. Empregarei o

---

<sup>9</sup> Uma definição destes e outros termos pode ser consultada no Glossário (Apêndice 1).

termo “Hip Hop”, preferencialmente, para fazer menção a esta cultura, este estilo de vida, ou o conjunto de expressões artísticas originado no South Bronx e apropriado em diversas localidades por todo o globo.

O MC nova-iorquino *KRS One* (Lawrence Parker), discorre sobre a mistura e diferenciação entre os dois termos:

Infelizmente, as pessoas cresceram acostumadas a igualar a música rap e as imagens retratadas nos clipes da música rap *mainstream* com a totalidade da cultura Hip Hop e sua história, e é por isso que dizemos que isto NÃO é o Hip Hop “real”. Isso não é fidedigno à cultura e tradição original do Hip Hop, e não representa o que realmente está ocorrendo aos nossos sentidos físicos no presente. Grande parte dos clipes de Rap *mainstream* de meu tempo são contos imaginários de crime, sexo e aventura urbana. Eles são legais, eles nos entretêm, mas eles não são “reais”.

O verdadeiro Hip Hop é a vida real, e é da experiência das nossas vidas reais que nossa música e dança, nossa arte gráfica e nossa linguagem advêm. É por isso que ensinamos que Hip Hop e música Rap não são a mesma coisa; que Rap é algo que fazemos, enquanto Hip Hop é algo que vivemos, e a vivência do Hip Hop é o Hip Hop “real”. (KRS One, 2009. p. 62, tradução nossa)

*KRS One*, assim como diversos *hip-hoppers*, faz questão de separar as categorias “rap” e “Hip Hop”. Ele acredita que o Hip Hop é algo maior que um gênero musical. Nesse sentido, ele salienta a profundidade do termo e o relaciona com a totalidade de sua vida, e com a vivência desta doutrina de maneira integral, não somente no fazer musical e nas imagens associadas ao mesmo.

Algumas vezes, ao longo das entrevistas e conversas, os produtores locais usaram o termo “Hip Hop” para se referir ao gênero musical, ao rap. Este intercâmbio é relativamente comum no contexto local. Isso não significa que eles confundem os termos, visto que eles demonstraram um profundo conhecimento da cultura Hip Hop. Trata-se de uma maneira descomplicada de se referir ao gênero musical, uma vez que no dia a dia não é necessário demarcar a diferença entre os conceitos.

A priorização do termo música rap se deve ao entendimento de que gênero musical, em grande medida, não se circunscreve à cultura Hip Hop. A música, de várias maneiras, ainda mantém ligações com a cultura, porém, o rap, enquanto gênero musical, participa de uma esfera de comércio e consumo que extrapola quaisquer contornos estéticos, geográficos e filosóficos que o Hip Hop possua. Esse afastamento em relação à cultura não aconteceu somente com o elemento musical, o *graffitti* e o *breaking* também são produzidos,

apresentados e consumidos em esferas e espaços alheios ao Hip Hop. Minha intenção com esta separação dos termos não é omitir um juízo de valor sobre o atual estágio da música rap, e sim chamar a atenção para uma cadeia produtiva existente em torno de um gênero musical, que possui influências estéticas e políticas de uma cultura, mas que não se encontra mais restrita a estas influências.

O termo “*beatmaker*” se refere ao responsável por criar as bases instrumentais que dão sustentação à performance de um *rapper*. Os *beatmakers* atuam em estreita colaboração com os *rappers*, uma vez que são os agentes incumbidos de compor toda a parte musical de um rap, com exceção da parte feita pelo *rapper*. Estes profissionais produzem por demanda ou não, e são procurados pelos *rappers* que querem gravar um novo trabalho. Essa base instrumental produzida pelos *beatmakers* é chamada de “base”, “instrumental”, ou “*beat*”. Nos Estados Unidos, a palavra *beatmaker* começou a ser usada para nomear os agentes que se encarregam unicamente de compor os instrumentais. Ou seja, os *beatmakers* só fornecem os *beats*. Cabe ao produtor musical ou engenheiro de gravação realizar as outras atividades de gravação e produção musical.

O termo “produtor musical” foi cunhado um pouco antes do surgimento da música rap, e define os profissionais que coordenam a produção de discos e faixas musicais. A função do produtor musical é auxiliar os músicos e compositores no processo de registro e formatação musical das obras, cuidando da identidade sonora das mesmas. Schloss afirma que:

O movimento dos *dee-jays* de hip-hop em direção ao estúdio foi parte de uma tendência maior em todo o espectro da música popular com respeito ao aumento do uso da tecnologia na criação musical. Não é por acaso que os indivíduos que criam música hip-hop chamam-se de “produtores” em vez de compositores ou músicos. O termo “produtor” entrou em voga na música popular nos anos 1960 com indivíduos como Phil Spector, Brian Wilson, e George Martin. Enquanto um engenheiro de gravação usa o equipamento de gravação para capturar um som em uma fita, considera-se que o produtor, apesar de realizar uma tarefa essencialmente similar, possui uma maior responsabilidade estética. (SCHLOSS, 2004. p. 40, tradução nossa)

No contexto de produção internacional, um álbum de um *rapper* com um orçamento razoável geralmente funciona da seguinte maneira: os *beatmakers* criam e fornecem os *beats*, e o produtor musical é responsável pela sonoridade do disco como um todo, tal qual um produtor musical de outros gêneros. No contexto do rap local, essa divisão de trabalho é quase inexistente. Geralmente, o *beatmaker* cria os *beats* e também atua como produtor musical das faixas e dos discos em que ele trabalha. Isso significa que este profissional se encarrega

também de pensar a sonoridade da faixa de maneira geral, propor mudanças nos arranjos de voz e na estrutura das músicas, fazer a mixagem, dentre outras demandas necessárias à produção de um fonograma<sup>10</sup>. Durante as entrevistas, pude perceber que a grande maioria dos *beatmakers* que colaboraram com a pesquisa preferem ser chamados de “produtores musicais”, devido ao fato de que, frequentemente, suas atividades extrapolam as atividades de criação de *beats*. Dessa forma, mesmo sabendo que os termos “*beatmaker*” e “produtor musical” designam diferentes perfis profissionais da cadeia produtiva do rap, utilizarei os termos como sinônimos, uma vez que esta distinção é menos perceptível no contexto local.

Outro conjunto de termos que vejo necessidade de esclarecer é a dupla “produção/composição”. A separação entre as etapas de composição e produção musical é comum em diversos gêneros e tradições musicais. Nos gêneros da música popular urbana, por exemplo, a composição geralmente acontece em um momento anterior à gravação. Normalmente os compositores levam as composições praticamente prontas para o estúdio, onde se preocupam em lapidar alguns elementos, enriquecer os arranjos e produzir um registro que saliente os pontos fortes da composição. Ainda que existam vários casos em que a separação entre estas duas etapas não seja tão clara, é possível afirmar que esta distinção entre composição e produção musical persiste.

Na música rap, especialmente no caso da base musical, a separação entre criação e produção musical é menos evidente. Esta disjunção é um pouco mais clara quando se trata do elemento lírico, uma vez que muitas vezes os *rappers* chegam ao estúdio com as letras prontas – muito embora isso não seja uma regra. No que se refere aos *beats*, a atividade de composição é também uma atividade de produção musical. Primeiramente, porque o processo de criação dos *beats* acontece dentro de um estúdio, onde se grava e se produz a mercadoria musical. Além disso, o processo de criação dos *beats* leva em conta cuidados evidentes em processos de produção musical: preocupação com timbres, sonoridades, disposição dos elementos na mixagem, processamento de efeitos e tratamento dos elementos do *beat*, inserção de *samples* e outros ruídos, além de ajustes nos arranjos e na estrutura da música.

Ademais, os produtores locais usam o verbo “produzir” para se referir ao ato de criar um *beat*. Durante as entrevistas, esse termo foi usado em tempo integral para se referir ao

---

<sup>10</sup> Um dos poucos processos de produção locais que foi possível observar a divisão de funções entre produtor musical e *beatmaker* foi o caso das coletâneas “O Som que Vem das Ruas”, onde vários *beatmakers* produziram os *beats* e o *DJ Roger Dee* foi responsável pela produção musical da coletânea de maneira geral.

processo de criação. Embora se trate de um legítimo processo de composição, eles não nomeiam seu procedimento de criação dessa maneira. O verbo “produzir” e o substantivo “produção” são utilizados para este fim. É por estes motivos que, em alguns trechos do presente texto, eu utilizo os termos “produção” e “composição” de maneira quase equivalente. Eu me aproprio do termo “composição” para me referir ao processo de criação dos *beats*, que por sua vez é chamado de “produção” pelos *beatmakers* e outros agentes ligados ao rap. Apesar de saber que, usualmente, ambos os termos representam momentos distintos da feitura de uma mercadoria musical, me permito utilizá-los dessa forma, em virtude da pouca distinção entre ambos durante a produção de um rap.

### **Percurso da Dissertação**

Esta dissertação se organiza a partir de vários processos paralelos de especificação e aprofundamento sobre a música rap e o Hip Hop, que vai desde o estado da arte dos estudos sobre o tópico aos procedimentos técnicos utilizados por agentes do rap de Belo Horizonte; do panorama global da cultura do rap no mundo até os problemas e opiniões locais dos agentes da cena de Belo Horizonte. O primeiro capítulo narra, a partir de uma revisão bibliográfica, como o *sampleamento* se tornou uma referência técnica e estética para o rap, ao mesmo tempo em que apresenta algumas referências na discussão sobre *sampling* e estética da música rap.

O segundo capítulo expõe o contexto da música rap em Belo Horizonte e região, a partir da atuação dos *beatmakers* e produtores musicais. O objetivo é descrever as redes de cooperação no universo da produção musical de rap local, em seus aspectos tecnológicos, sociais, musicais e históricos. A partir do conceito de “mundos da arte”, de Becker (2010), o capítulo faz um apanhado histórico do “mundo do rap” local, explicitando as atividades de produção musical.

O terceiro capítulo discute as diversas instâncias em que os *beatmakers* locais se relacionam com o *sampleamento*. Como os produtores usam *samples* na produção de seus *beats*? Porquê eles usam *samples* (em detrimento de outros elementos)? Como eles combinam o *sampleamento* a outras ferramentas de produção musical? Que tipos de construções simbólicas permeiam o discurso local sobre o *sampleamento* e a sonoridade do rap? Estas são algumas questões que o capítulo procura responder. A primeira parte do capítulo conta com uma exposição de opiniões e posturas dos *beatmakers* locais a respeito do uso de *samples*,

acompanhada de uma discussão à luz do conceito de “comportamento purista”, identificado por Schloss (2004) em sua pesquisa. Na terceira parte discutimos algumas razões que justificam o uso de *samples* pelos produtores locais.

O último capítulo repassa o conteúdo apresentado na dissertação, enumerando os principais pontos discutidos e tecendo reflexões a partir do que foi relatado ao longo do texto. Também elencamos alguns pontos de continuidade da pesquisa, assim como possíveis contribuições para pesquisas futuras.

## CAPÍTULO 1 – REVISÃO DE LITERATURA

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

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

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

A prática do *sampling* é uma extensão dos procedimentos de discotecagem dos DJs de Hip Hop. Segundo Schloss (2004): “A prática de criar música hip-hop usando sampleamento digital para criar colagens sonoras evoluiu da prática de discotecagem do hip-hop” (p. 21). Nos anos 70, estes DJs criaram técnicas de discotecagem e manipulação como o *scratching*<sup>11</sup> e

---

11

o *back-to-back*<sup>12</sup>. Uma outra importante inovação criada pelos DJs do Bronx era o modo que eles repetiam os *breaks* (ou *breakbeats*). Os *breaks* são trechos das músicas em que a textura sonora se reduzia aos elementos rítmicos, geralmente bateria, a percussão e o baixo. De acordo com Rose (1994):

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

Nas festas do Bronx, os DJs repetiam os *breaks* das músicas através do uso de dois toca-discos e duas cópias do mesmo disco. Quando o trecho do *break* de um disco estava chegando ao final, os DJs recomeçavam o mesmo trecho, usando uma outra cópia do mesmo disco no outro toca-discos, e assim repetidamente. Isso ampliava a duração dos *breaks*, que geralmente eram partes extremamente empolgantes, porém curtas. Brewster e Broughton (2006) relatam que:

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

Após algumas experiências do DJ *Kool Herc* ao microfone, a função de mestre de cerimônias (MC) das festas passou a ser exercida por *Coke La Rock* e *Clark Kent*. Logo

---

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

<sup>12</sup> *Back-to-back* é uma técnica de discotecagem em que o DJ realiza trocas contínuas entre dois discos que tocam o mesmo trecho de uma música. O *back-to-back* cria um efeito de *loop*, em que o mesmo trecho sempre recomeça assim que acaba.

surgiram outros improvisadores, que passaram a fazer parte das equipes de som dos DJs. Cada DJ contava com sua *crew*<sup>13</sup> de MCs: *Grandmaster Flash* contava com os *Furious Five*, *Afrika Bambaataa* com a *Soulsonic Force*, *DJ Charlie Chase* era acompanhado pela *Cold Crush Brothers*, e assim por diante. Aos poucos, as rimas ficaram mais elaboradas. Os MCs aperfeiçoaram suas habilidades de improvisação a tal ponto que o foco central da festa começou a se deslocar dos DJs (os pilares do Hip Hop) para os mestres de cerimônia. Ainda assim, durante quase toda a década de 1970, o fenômeno musical – e social – conhecido como rap (ou *Hip Hop music*) só existiu enquanto performance “ao vivo”, e só fazia sentido no contexto das festas. Segundo Shusterman:

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

Os DJs e MCs do Bronx não vislumbravam que aquilo que eles faziam poderia ser gravado e comercializado. Apesar da grande popularidade, e de estarem se dedicando profissionalmente a esta atividade, eles acreditavam que o valor de sua performance só fazia sentido nas festas. É o que relata Jeff Chang:

[Grandmaster] Flash recusou conversar com qualquer representante de selo/gravadora. Para ele, essa ideia era absurda. Quem gostaria de comprar um disco com garotos do Bronx rimando em cima de um disco? Ele e os Furious Five ainda eram uma grande atração nas danceterias, e gravar um disco não era garantia de dinheiro no banco, tal como subir aos palcos. “Eu meio que chutei esses caras para escanteio. Eu me assegurei em deixar esse pessoal longe de mim. Eu não queria conversar sobre contratos [com gravadoras]. Para o tipo de conversa que eles tinham, eu só tinha um não. E assim foi”, ele disse. Enquanto ele tivesse eventos para fazer toda semana, aquilo era uma aposta segura, e ele estava contente em jogar esse jogo. (CHANG, 2005. p. 277, tradução nossa)

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

<sup>13</sup> Nos primórdios do Hip Hop, *crew* era um coletivo de MCs que acompanhavam os DJs nas festas, improvisando versos e animando a platéia.

Uma das primeiras gravações de rap - “Rappers Delight” (1979), do grupo *Sugarhill Gang* – utilizaram uma banda tocando uma base instrumental em estúdio, criada a partir de um excerto da música “Good Times”, da banda *Chic*. Tal fato evidencia que a lógica da repetição dos *breaks* continuava a ser um princípio básico do rap. De fato, “Rappers Delight” tentou reproduzir o espírito das festas: três MCs rimando e improvisando em cima de um *break* repetido em *loop*<sup>14</sup>. Como não havia *know-how* para se produzir, em estúdio, esse tipo de música, os produtores do disco contrataram a banda de apoio da gravadora Sugarhill Records para gravar o *riff* principal da música “Good Times” e servir de base instrumental para a performance dos *rappers*.

Na verdade, “Rappers Delight” não contou com nenhum nome importante do Hip Hop. O grupo de MCs que a gravou, *Sugarhill Gang*, não existia. O trio foi recrutado por Sylvia Robinson, proprietária do selo Sugarhill Records. Seus três integrantes sequer haviam rimado juntos. Alguns dos pioneiros do Hip Hop, como *Grandmaster Caz* (da *Cold Crush Brothers*), afirmam que diversas frases e rimas presentes em “Rappers Delight” foram criados por MCs do Bronx. Essas rimas eram criadas e repetidas pelos MCs, e dessa forma se tornaram uma espécie de marca registrada. Se algum outro MC usasse essa rima, ele não seria respeitado, uma vez que ele deveria criar sua própria rotina de improvisos. Sendo assim, o início da música rap no mercado fonográfico é encarado com enorme controvérsia entre os fundadores do Hip Hop. Entretanto, o enorme sucesso da faixa fez com que eles repensassem seus posicionamentos em relação à possibilidade de gravar discos. Dentre os pioneiros do Hip Hop, *Afrika Bambaataa* assinaria com a gravadora Paul Winley Records, *Grandmaster Flash* faria um contrato com a gravadora Enjoy Records, e outros artistas como *Treacherous Three* e *Kurtis Blow* também teriam seus acordos de gravação.

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

---

<sup>14</sup> Um *loop* é um excerto musical usado de maneira repetida, de modo que seu final se conecta a seu início, de maneira sucessiva e ininterrupta.

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

Aos poucos, os músicos e produtores começaram a experimentar equipamentos como baterias eletrônicas, sequenciadores, sintetizadores, assim como os próprios toca-discos. Em 1981, *Grandmaster Flash* consegue transpor para o estúdio sua habilidade nos toca-discos e grava o *single* “Adventures of Grandmaster Flash on the Wheels of Steel”. A faixa foi produzida a partir da manipulação dos toca-discos e é uma grande colagem, que mistura os *scratches* de *Flash* a diversas batidas, *samples*, e outros materiais musicais.

*Afrika Bambaataa*, por sua vez, ao gravar “Planet Rock” (1982), introduziu dois equipamentos que até então não haviam sido utilizados nas produções de rap/Hip Hop: a bateria eletrônica Roland TR-808 e o *sampler*/sintetizador Fairlight CMI (um dos primeiros modelos de *samplers* digitais fabricados). A TR-808 se tornou um artefato amplamente usado no rap dos anos 80, especialmente nas primeiras produções de artistas do selo Def Jam, como *LL Cool J* e *Run DMC*. Além de fornecer os timbres de bateria, grande parte do *single* “Planet Rock” foi programado e sequenciado usando este equipamento. Ainda que *Bambaataa* tenha utilizado um *sampler* na produção de “Planet Rock”, o equipamento não exerceu um papel central na produção. Por exemplo, a citação da faixa “Trans Europe Express”, do grupo *Kraftwerk*, não foi resultado de um sampleamento. O arranjo foi re-tocado em um sintetizador em vez de ter sido sampleado. O sintetizador/*sampler* Fairlight CMI foi utilizado somente para inserir alguns excertos de orquestra e ruídos de explosão (BREWSTER & BROUGHTON, 2006. p. 265).

A utilização de *samples* na construção dos *beats* de rap só se estabeleceu em meados dos anos 80, alguns anos após os raps começarem a ser gravados e comercializados. É o que comenta Kistner:

Nos primeiros anos do hip-hop, equipamentos dedicados ao sampleamento ainda estavam em sua infância, o que significa que ou eles estavam fora do alcance monetário da maioria dos produtores ou eles não eram avançados a um ponto onde os produtores pudessem se expressar adequadamente. [...] Como um resultado, muitas das faixas desta época não contam com o uso de *samplers*, e mesmo aquelas que contam, não utilizam as capacidades de sampleamento plenamente. (KISTNER, 2006. p. 38, tradução nossa)

### 1.1 A consolidação do *digital sampling*

Somente em meados da década de 1980 que os produtores despertaram para as possibilidades do uso do aparelho de *sample*, mais conhecidos como *samplers*. Segundo Rose:

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

Os *samplers* inicialmente eram teclados onde era possível carregar bibliotecas de timbres através de disquetes e tocá-los. Com o passar do tempo, outros modelos de *samplers* surgiram, com *design* e funções diferentes. Katz registra que:

O equipamento usado para criar *samples* varia amplamente, de teclados com aparência tradicional, passando por máquinas intencionalmente construídas para este fim, dominadas por botões, *knobs* e *sliders* que não se parecem com instrumentos musicais, e também *softwares* usados em computadores pessoais. Independentemente do equipamento, no nível mais simples, o *sampling* funciona como um quebra-cabeça: um som é cortado em pedaços e depois colocado de volta para formar uma “imagem” digitalizada desse som. (KATZ, 2004. p. 137, tradução nossa)

Os modelos mais utilizados pelos *beatmakers*, por exemplo, não possuíam teclas, e possibilitavam gravar, editar e programar um som analógico. As figuras abaixo (Figura 1 a Figura 3) ilustram diferenças entre modelos de *samplers*:



Figura 1 – Ensoniq EPS (1989). Apesar de ser lançado em 1989, o EPS possui o design clássico dos primeiros samplers, com teclas para manipulação dos samplers e demais timbres. Fonte: [www.vintagesynth.com](http://www.vintagesynth.com).



Figura 2 - E-mu SP 1200 (1987) – O sampler SP 1200, da E-mu, é uma mistura de sampler e bateria eletrônica, com a presença de botões e sliders. Fonte: [www.vintagesynth.com](http://www.vintagesynth.com)



Figura 3 - Sampler MPC 60, da Akai (1988). Um dos principais adventos do MPC são os pads para manipulação dos samples. Fonte: [www.vintagesynth.com](http://www.vintagesynth.com).

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

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

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

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

Um dia em '81 ou '82 nós estávamos fazendo um remix. Eu queria samplear uma voz de uma canção com um [*sampler*] Emulator e, acidentalmente, um som de caixa vazou. A princípio eu pensei, “Isso deu errado”, mas a caixa soava bem. Eu continuei a tocar a faixa junto com o Emulator. Então eu olhei para o engenheiro de gravação e disse, “Você sabe o que isso significa?! Eu posso pegar qualquer som de bateria em qualquer disco antigo, colocar aqui e conseguir o som dos velhos bateristas nas minhas coisas. Nunca mais vai ter aquele som tedioso da DMX [um tipo de bateria eletrônica].” Naquele dia eu saí e comprei um *sampler*. (MARL, *Marley* apud HAVELOCK, 1991. p. 38, tradução nossa)

Segundo o próprio *Marl*, a primeira vez que ele utilizou sons de bateria sampleados de outras gravações foi na faixa “*Marley’s Scratch*” (1985). Porém, esta novidade começou a ser notada de fato quando ele produziu as faixas “*The Bridge*”, de *MC Shan*, e “*Eric B. is President*”, de *Eric B. & Rakim* (ambas de 1986). Segundo Kistner, “talvez o aspecto mais significativa desta descoberta, no entanto, foi a barreira timbrística que ela quebrou” (2003. p. 43, tradução nossa). Pode ser que outros produtores tenham realizado o mesmo experimento antes de *Marley Marl*, no entanto, estes são alguns dos primeiros exemplos de uma prática que se tornaria uma técnica relevante para a produção de rap nos próximos anos.

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

Schloss (2004) aponta que, na concepção dos *beatmakers* que produzem a partir de *samples*, existe uma ligação entre as técnicas dos DJs e a produção musical de rap. Seu estudo

aponta uma ligação simbólica e prática entre o trabalho dos DJs e dos *beatmakers*, na comunidade de produtores pesquisados:

Ideias sobre a relação entre o sampleamento e a discotecagem estão profundamente penetrados em muitos aspectos do discurso sobre produção. O *sampler* digital é ideologicamente associado a uma tecnologia mais antiga, o toca-discos, de uma maneira que não é inerente à tecnologia, mas sim é um reflexo da história social específica da comunidade hip-hop. E as pessoas se envolvem com a história social através da ênfase nos processos dos DJs em seus trabalhos como produtores. (SCHLOSS, 2004. p. 57, tradução nossa)

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

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

Embora o uso de *samplers* digitais não tenha habitado as primeiras produções de rap, o procedimento e a abordagem de composição já faziam parte do gênero antes das primeiras gravações comerciais, através da repetição e manipulação dos *breakbeats* nos toca-discos. Dessa forma, a utilização projetada para novos equipamentos como o E-mu SP 1200 e o Ensoniq EPS foram subvertidos pelos produtores de rap, que conferiram aos mesmos um novo uso, que dava continuidade às técnicas de discotecagem dos DJs de Hip Hop. A partir do momento em que os produtores dominaram a técnica e os equipamentos que permitiam tal utilização, o *sampling* se tornou o procedimento padrão na produção de *beats*, contribuindo para um período extremamente criativo na história do rap.

## **1.2 A Golden Era do rap e o digital sampling**

O período compreendido entre a segunda metade da década de 1980 e o começo dos anos 1990 é de extrema importância para a música rap. Este período ficou conhecido como a

“época de ouro do Hip Hop” (*golden era of Hip Hop*), um tempo em que, na opinião da revista Rolling Stone, “cada novo *single* re-inventava o gênero”<sup>15</sup>.

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

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

Nesta fase se destacaram diversos produtores (e/ou coletivos de produtores) que utilizaram *samples* massivamente, como *The Bomb Squad*, *Prince Paul*, *The Dust Brothers*, *Pete Rock e Marley Marl*, seguidos por *DJ Premier*, *J Dilla*, *RZA*, dentre outros. Michael Derrico (2011) aponta a ascensão dos *beatmakers* nesta fase:

[...] na medida em que as tecnologias de amostragem desenvolveram-se e tornaram-se mais acessíveis no final dos anos 1980 e início dos anos 90, o hip-hop entrou no que ficou conhecido como sua “época de ouro” (*golden era*), definida pela forte relação entre o *rapper* e o *beatmaker*. (DERRICO, 2011. p. 7, tradução nossa)

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

[...] por volta de 1986, a produção [musical] de hip-hop estava cada vez mais dominada pelos *samplers*. Enquanto que toca-discos, músicos de estúdio, e baterias eletrônicas foram usados para manipular e re-criar *breaks* clássicos do passado, os produtores da metade dos anos 80 até metade dos anos 90 construíram suas músicas essencialmente fazendo cópias digitais de seus *breaks* e manipulando-os à vontade (KISTNER, 2006. p. 50, tradução nossa)

Além da consolidação dos DJs como produtores, trata-se de uma fase de consolidação do gênero musical, onde os MCs aumentaram consideravelmente sua destreza lírica, produzindo

<sup>15</sup> COKER, Cheo. 1995. *Slick Rick*, “*Behind Bars*” – *Album Review*. In: Revista Rolling Stone. Ed. 703. Março. Nova Iorque: Wenner Publishing.

letras que ressaltavam perspectivas afrocêntricas, o nacionalismo negro, a positividade, e pontos de vista críticos. Soma-se a isso a consolidação do *sampling* enquanto método fundamental de produção dos *beats*. Nesta época foram produzidos álbuns que utilizaram o sampleamento de maneira intensa, tais como “It Takes a Nation of Millions to Hold us Back” (1988), do grupo *Public Enemy*, “Paul’s Boutique”, dos *Beastie Boys*, e “Three Feet High and Rising” (1989), do grupo *De La Soul*. Dentre os artistas que se destacaram nesta época, podemos citar *Public Enemy*, *Run DMC*, *KRS One & Boogie Down Productions*, *LL Cool J*, *De La Soul*, *Eric B. & Rakim*, *Stetsasonic*, *A Tribe Called Quest*, dentre outros artistas que hoje em dia figuram entre os nomes essenciais do gênero.

Alguns autores atribuem o lançamento do álbum “The Chronic” (1992), de *Dr. Dre*, como um marco histórico do fim da *golden era*. “The Chronic” foi o primeiro trabalho solo do produtor e *rapper* *Dr. Dre*, e simboliza a ascensão definitiva do *gangsta rap* (enquanto temática e estilo lírico) e do *G-Funk* (enquanto estilo de produção musical) da costa leste americana. O *G-funk*, também chamado de *gangsta funk* ou *ghetto funk*, é um subgênero do rap que emergiu na costa oeste norte-americana (Los Angeles), no início da década de 1990. O *G-funk* imprimiu um padrão de sonoridade ao rap comercial desta década, ao introduzir algumas mudanças na sonoridade e na temática do gênero, se distanciando do rap realizado em Nova Iorque. Os *beats* se caracterizavam por andamentos mais lentos, uso extensivo de sintetizadores e arranjos de teclado, e também pela apropriação de frases e melodias de clássicos do *funk*, especialmente *George Clinton* e o *Parliament Funkadelic*. As letras traziam uma perspectiva hedonística, com intensa abordagem de temas como sexo, violência e o uso de drogas. O sucesso de *Dr. Dre*, e do grupo do qual ele fazia parte, o *NWA (Niggas With Attitude)* – representa não somente um deslocamento geográfico na música rap, mas também um deslocamento sonoro. Baseado em Los Angeles, *Dr. Dre* consolidou um estilo de produção musical que não utilizava muitos *samples*, e frequentemente incluía arranjos de sintetizadores e elementos gravados por músicos de estúdio. Muitas vezes *Dre* opta por gravar músicos tocando *loops* e excertos de outras músicas, em vez de sampleá-las.

### 1.3 Declínio do *Sampling*

Ao longo da década de 1990 e início dos anos 2000, a produção musical no gênero rap e em outros gêneros da música eletrônica dançante sofreu algumas transformações. Schloss (2004) registrou que “no momento em que eu finalizo este livro, a produção baseada no uso de *samples* – outrora a abordagem central usada no hip-hop – está se tornando cada vez mais marginal” (p. 5. tradução nossa). Demers (2002) também apresenta um relato parecido:

É importante notar que por volta do tempo em que comecei esta dissertação, a dependência do Hip Hop em relação ao *sampling* como um meio de estabelecer uma linhagem começou a diminuir. Meu projeto aborda o Hip Hop de seu nascimento até meados de 1995. Como mencionado na conclusão, o hip-hop posterior a esta data não parece se apropriar exclusivamente de um gênero musical, e a maior parte dele simplesmente não sampleia nada de músicas preexistentes. (DEMERS, 2002. p. 2, tradução nossa)

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

Os produtores e *beatmakers* passaram a depender mais de programas de computador (*softwares*) do que de equipamentos e máquinas (*hardware*). Programas como o Fruit Loops e Reason ocuparam o lugar de *samplers* como o Emu SP 1200 e o MPC da Akai, seja pela emulação destas interfaces físicas ou pela substituição por outras interfaces com o mesmo material sonoro. Os discos de vinil deixaram de ser a fonte de *samples* por excelência, uma vez que a internet e o Mp3 popularizaram o acesso a informações sobre os discos e também possibilitaram a expansão do repertório de pesquisa. Por fim, a expansão de uma espécie de rede de produtores independentes (em primeira instância) e a rede mundial de computadores tornaram possível o compartilhamento de informações sobre os processos de produção do gênero. Neste sentido, observou-se uma ampliação das técnicas de produção, assim como um aumento da pluralidade de sonoridades e subgêneros do rap. Esta expansão é também

geográfica, pois foi durante a década de 1990 que diversas cenas locais de Hip Hop/rap se consolidaram por todo o globo.

Um outro motivo para o declínio do uso de *samples* na composição de raps foram os constantes processos de direitos autorais movidos contra *rappers*, DJs e produtores. A atenção da indústria fonográfica (e suas equipes de advogados) se volta ao rap quando o estilo se torna um fenômeno midiático, uma vez que a existência de grupos vendendo milhões de cópias de discos, com enorme popularidade e visibilidade poderia representar novas fontes de receita via processos jurídicos, como relata Sewell (2014):

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

No artigo “How Copyright Affected the Musical Style and Critical Reception of Sample-Based Hip-Hop”, Amanda Sewell analisa as estratégias criativas que os artistas adotaram após a onda de processos sofridos pelos mesmos no início dos anos noventa.

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

A autora procura não ser pessimista em relação às mudanças provocadas pelas pelepas jurídicas:

Focar inteiramente nestas limitações [ao uso de *samples*] confina a discussão no passado, e este tipo de nostalgia crítica apenas explicita o fato de que o Hip Hop baseado no uso de *samples* é diferente do que era, ao invés de descobrir e explorar as maneiras específicas que os artistas mudaram suas abordagens de produção de Hip Hop após a decisão no caso Grand Upright. (SEWELL, 2014. p. 316, tradução nossa)

Apesar do declínio no uso de *samples*, o que se observa é que, ainda que de maneira diferente em relação ao período clássico do estilo, o uso de *samples* musicais continua exercendo influência na produção musical de raps. Não se utilizam necessariamente as mesmas ferramentas, não se usa a técnica de maneira tão profusa, mas, ainda assim, a apropriação de obras musicais e outros tipos de empréstimos intertextuais são recorrentes neste universo criativo. Isso pode ser observado em diferentes subgêneros e circuitos de

fruição; do disco novo de Jay-Z (“4:44”) às recentes produções dos *beatmakers* de Belo Horizonte.

#### 1.4 Enquadramentos teóricos sobre *sampling*

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

O primeiro fluxo de autores que abordaram a questão do *sampling* no Hip Hop aconteceu no início dos anos 1990. São dessa época os escritos de Rose (1994), Gaunt (1995) e Shusterman (1991). Em meados dos anos 2000, o assunto voltou a entrar na pauta de estudiosos como Demers (2003), Kistner (2003), Katz (2004), Schloss (2004) e Marshall (2006). Na segunda década do século XXI surgiram outras contribuições importantes, como Williams (2011) e Sewell (2013). As coletâneas de Forman & Neal (2004), e Perkins (1996), por sua vez, reuniram textos fundamentais sobre a cultura Hip Hop, o rap e seus diversos elementos.

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

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

A tipologia é o primeiro passo em direção a análises significativas do hip-hop baseado em *samples*. A combinação da minha própria análise com as perspectivas dos artistas torna possível oferecer uma perspectiva analítica conhecedora deste vasto e variado repertório. [...] Posteriormente, podemos usar a tipologia para comunicar a nós mesmos e aos outros o que estamos ouvindo – não apenas os *samples* em si mesmos, mas também as diversas práticas musicais presentes no hip-hop baseado em *samples*. Como se define um estilo musical no hip-hop baseado em *samples*? Como um produtor se distingue dos outros? Como o sampleamento mudou desde seu apogeu no final dos anos 1980 e início dos anos 1990? (SEWELL, 2013. p. 25, tradução nossa)

Existem outras propostas de tipologia de uso de *samples*, tal como a de Ratclife (2014), cujas categorias se definem a partir de informações e dados sobre o tamanho dos *samples* (fragmentos curtos e isolados, *loops* e frases, elementos longos), assim como seus atributos principais (sons percussivos, elementos com frequência definida, sons não-musicais, entre outros). O artigo de Ratclife cita outras tentativas de categorizar o uso de *samples* em gêneros da música eletrônica dançante, por exemplo: Goodwin (1990), Porcello (1991), Cutler (2000) e Sanjek (1994). Acredito que as categorias de Ratclife são mais abrangentes e sistemáticas que os outros autores. Todavia, sua tipologia é pouco aplicável no contexto do rap/Hip Hop. Acredito que as categorias de Sewell são mais adequadas a uma discussão sobre o *sampling* na música rap, uma vez que refletem o ponto de vista dos produtores e se baseia nas formas de manipulação presentes no gênero.

No Brasil, o interesse pelas questões musicais do rap é quase nulo entre os pesquisadores. Estudos como os de Herschmann (1997 e 2000), Dayrell (2001), Garcia (2004) e Teperman (2015) são algumas das referências, embora nenhum deles se detenha nas questões de produção musical, muito menos do uso de *samples*. Herschmann (1997, 2000) foi um dos primeiros pesquisadores brasileiros a abordar o rap e o Hip Hop, enquanto gêneros musicais ligados à juventude negra e marginalizada. Dayrell (2005) investigou o papel dos gêneros funk e rap na socialização da juventude das grandes cidades. O estudo de Dayrell foi importante para este trabalho na medida em que registra o contexto da música rap de Belo Horizonte na década de 1990, sendo uma das poucas fontes de informação escrita sobre o rap na cidade. Garcia (2004), por sua vez, redigiu artigos sobre a poética do grupo Racionais MCs, e sua relação com a periferia paulistana. Já Teperman (2015) registra as transformações que o rap brasileiro passou ao longo de sua trajetória em solo nacional. Embora o livro seja

razoavelmente sintético, ao menos fornece um panorama da dinamicidade do gênero em território nacional.

A série de estudos apresentada no trabalho de Carlos Palombini (2014, 2018) é uma das poucas abordagens musicológicas nacionais que podem servir de referência para uma abordagem da música rap. Embora Palombini aborde primordialmente o funk carioca, sobretudo o subgênero conhecido como “Proibidão”, suas análises enriquecem e dialogam diretamente com uma perspectiva mais compreensiva da música rap, na medida em que combina o estudo dos procedimentos de composição e produção musical com uma investigação etnográfica e teoria crítica. Nesse sentido, Palombini alia uma perspectiva ampla do estado da arte da musicologia a um conhecimento local, contextual, que salienta as categorias e modos de produção regionais.

Voltando à discussão sobre o rap, no artigo “The Fine Art of Rap” (1991)<sup>16</sup>, Shusterman produziu uma análise da estética do gênero, e defende que:

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

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

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

Além disso, ele afirma que a apropriação artística do rap é “o cerne de sua técnica e o traço característico de sua forma estética e mensagem” (p. 145). Para ele, o sampleamento e as diversas formas de apropriação presentes no gênero “desafiam o ideal tradicional de originalidade e autenticidade que durante tanto tempo escravizou nossa concepção de arte” (p. 149). Tal ideal, explicitado sobretudo nas concepções românticas e modernistas, é contestado

---

<sup>16</sup> Este artigo foi incluído no livro *Pragmatist Aesthetics* (1992), que foi traduzido para português e publicado em 1998 sob o título *Vivendo a Arte: o pensamento pragmatista e a estética popular* (Ed. 34). As citações em português foram tiradas desta edição.

nas práticas apropriativas da música rap, especialmente no ato de samplear. Neste sentido, a dicotomia entre uma obra de arte que serve de referência e a obra que deriva desta influência é constantemente contestada na música rap. Como consequência, a dicotomia entre criador e receptor também o é, uma vez que “a apropriação transformadora pode também tomar a forma de arte” (p. 150).

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

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

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

O conceito de pós-produção é justamente o ponto de partida de Nicolas Bourriaud para uma análise sobre a produção artística contemporânea. O termo, geralmente usado no contexto da produção audiovisual para se referir à etapa de montagem e finalização dos filmes, é usado pelo crítico e curador francês para se referir às obras de arte realizadas a partir de obras e materiais pré-existentes. Segundo o mesmo, “a arte do século XX é uma arte da montagem (a sucessão das imagens) e do aplique (a superposição das imagens)” (BOURRIAUD, 2009. p. 44). Ele recapitula que:

Desde o começo dos anos 1990, uma quantidade cada vez maior de artistas vem interpretando, reproduzindo, reexpondo ou utilizando produtos culturais disponíveis ou obras realizadas por terceiros. Essa arte da pós-produção corresponde tanto a uma multiplicação da oferta cultural quanto – de forma mais indireta – à anexação do mundo da arte de formas até então ignoradas ou desprezadas. Pode-se dizer que esses artistas que inserem seu trabalho no

dos outros contribuem para abolir a distinção tradicional entre produção e consumo, criação e cópia, *ready-made* e obra original. Já não lidam com uma matéria-prima. Para eles, não se trata de elaborar uma forma a partir de um material bruto, e sim de trabalhar com objetos atuais em circulação no mercado cultural, isto é, que já possuem uma *forma* dada por outrem. Assim, as noções de originalidade (estar na origem de...) e mesmo de criação (fazer a partir do nada) esfumam-se nessa nova paisagem cultural, marcada pelas figuras gêmeas do DJ e do programador, cujas tarefas consistem em selecionar objetos culturais e inseri-los em contextos definidos. (BOURRIAUD, 2009. pp 7-8)

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

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

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

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

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

Nesse caso, o autor salienta o teor transformativo da utilização de *samples*. Não se trata de meramente colocar aspas em um texto. Neste tipo de citação, o texto apropriado pode até mudar seu significado inicial, a partir do momento em que passa a fazer parte de um outro contexto enunciativo. Essa afirmação de Katz vai de encontro ao postulado por Hebdige (1987), quando disse que:

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

Uma outra especificidade proporcionada pelo *sampling* é o que Katz denominou “citação performática”:

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

Nesse sentido, samplear um artista não se limita a uma citação, ou evocação, do mesmo. Através dos *samples* é possível citar um autor usando sua própria enunciação. Talvez não exista um modo mais apropriado de citar um compositor do que através da reprodução de sua própria performance. Pensemos em *James Brown*, ou outro artista da música popular. Nada melhor do que ele próprio, com seus gritos, gemidos e a sonoridade de sua banda, para expressar (com sons) as qualidades de sua própria criação. O texto de Katz (2004) também afirma que o sampleamento contribui para uma transformação dos processos de composição, uma vez que o compositor que utiliza *samples* se apropria de expressões musicais de outros autores, transforma estas expressões em ideias que, por sua vez, contribuem para uma nova expressão musical.

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

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

Nesse sentido, a autora não acredita que o rap reflète características pós-modernas, tal qual Shusterman (1998), por exemplo. Rose situa o rap na tradição expressiva afro-americana, e elenca diversos elementos estéticos do gênero que são frequentemente reconhecidos na tradição musical afro-americana, tal como complexidade rítmica, repetição com variações súbitas, a proeminência da percussão, interesse melódico nas frequências graves e rupturas na frequência e tempo.

Rose também se recusa a entender o rap como um subproduto das forças industriais. Ela critica a leitura que Theodor Adorno, Jacques Attali e Frederic Jameson fazem de gêneros da música popular negra, como o jazz. A autora afirma que “o foco deles na repetição como uma condição industrial encoraja descaracterizações do fenômeno da música popular negra, particularmente aquelas formas que privilegiam a repetição e estão proeminentemente posicionadas no sistema de mercadorias” (p. 71. tradução nossa). Ainda segundo Rose:

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

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

### 1.5 Signifyin(g)

O conceito de *Signifyin(g)*, exposto por Gates Jr. (1988), é um enquadramento teórico amplamente utilizado em estudos sobre o *sampling* e o Hip Hop. O termo é usado para definir uma estratégia retórica das comunidades afro-americanas, um modo de transmitir mensagens através de palavras e expressões que possuem vários níveis de significações. Neste sentido, um texto (seja ele uma poesia, uma história ou uma música) é construído e enunciado de maneira que ele possua um significado aparente, mas também compreenda outros níveis de significado, que podem ser acessados por aqueles habituados a esta retórica, ou aqueles que fazem parte da cultura que a compreende.

Rose (1994) cita o *signifyin(g)* como uma das influências estéticas do rap e Hip Hop. Kistner (2003) faz uso deste conceito ao analisar como o sampleamento produz significado no contexto da cultura musical afro-americana do século XX. Além da hermenêutica negra de Gates Jr., o autor se apoia na abordagem de Borges (1964) do conceito de intertextualidade e na semiótica para “decodificar” os múltiplos significados da música “Get Down”, do *rapper* Nas.

Antes de Kistner, Demers (2003) havia analisado como o ato de samplear constrói uma espécie de cânone musical, a partir do qual os músicos do Hip Hop construíram uma linhagem entre o hip-hop e formas mais antigas da música popular negra americana. Segundo a autora, esta linhagem construída “é uma espécie de Signifyin(g), no qual materiais musicais bem conhecidos são citados, criticados e parodiados” (2003. p. 44, tradução nossa).

Schloss (2004), por sua vez, enfatiza que o *signifyin(g)* é “um processo no qual um indivíduo demonstra uma maestria da ambiguidade para uma audiência que possui uma apreciação particular de tais gestos” (p. 161, tradução nossa). O autor acredita que o *signifyin(g)* possui dois aspectos importantes na produção musical de rap: o fato de se constituir, prioritariamente, em um tipo de processo, e não uma característica; e o fato do *signifyin(g)* ser uma atividade social, cuja significação não existe se não houver uma audiência. Sendo assim, o *signifyin(g)* é ao mesmo tempo uma estratégia retórica e um enquadramento através do qual esta estratégia é avaliada.

Schloss acredita que este conceito é importante para um melhor entendimento do processo de sampleamento. Ele afirma que, muitas vezes, as análises se concentram no resultado do

sampleamento (a música, o *beat*), em vez de se voltarem ao processo de composição/produção. O autor conclui, a partir dos pontos de vista dos *beatmakers*, que o valor de um *beat* produzido a partir de *samples* não se encontra nos atributos do *sample* em si, mas na habilidade do produtor em reformular os significados. Tal qual o *signifyin(g)*, o ato de samplear é um processo e, ao mesmo tempo, um enquadramento que possibilita à comunidade avaliar as habilidades dos artistas de configurar novas camadas de significado a uma expressão.

Williams (2011), que também faz uso do conceito de *signifyin(g)*, situa o *sampling* como uma das formas de apropriação criativa dentro do rap e do Hip Hop. Ele acredita que a apropriação e a intertextualidade se manifestam de diversas maneiras na música rap, e o *sampling* é apenas uma dentre estas várias possibilidades.

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

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

Apesar de atribuir importância majoritária ao *sampling* no processo de produção musical, Rose não o posiciona entre os princípios estéticos primordiais do Hip Hop. A autora enumera três características que permeiam tal estética: fluxo, estratificação e rupturas sucessivas. Hoch (2006) elabora uma lista mais ampla de elementos estéticos que perpassam as linguagens artísticas do Hip Hop, e cita “reapropriação de materiais, tecnologia e cultura” (p. 355) como um destes elementos.

O rap é um gênero musical que se baseia em uma abordagem afro-americana da criação musical. Nesse sentido, práticas da oralidade e da expressão afrodescendente influenciam este fazer musical continuamente. Embora seja um aporte teórico importante para se refletir sobre as práticas intertextuais do rap, o desenvolvimento do presente texto não se fundamentará no

conceito de *signifyin(g)*. Os dados colhidos em campo suscitaram uma discussão que, em grande medida, se refere ao *sampling* enquanto uma prática de produção musical, e uma estética específica no contexto da música rap. Outras referências – como Schloss (2004), que será discutido a seguir – se mostraram mais propícias à discussão do *sampling* no contexto local.

### **1.6 Sampling, purismo e beatmaking**

Joseph Schloss (2004) publicou um importante trabalho sobre produção musical de raps baseada na utilização de *samples*. A partir de uma etnografia entre produtores norte-americanos que privilegiam o uso de *samples* na produção de *beats*, o autor procura compreender os *beatmakers* em seus próprios termos, e foca sua análise mais no processo de sampleamento do que no resultado final (o *beat*, a música). Assim como Rose, ele procura desmistificar concepções deterministas e afirma que a comunidade Hip Hop articula seus próprios princípios estéticos.

Schloss procura evidenciar a agência criativa dos músicos e produtores, e afirma que a escolha pelo uso de *samples* não é uma opção pragmática, e sim estética: “[...] o sampleamento, em vez de ser o resultado de privação musical, é uma escolha estética coerente com a história e valores da comunidade hip-hop” (2004, p. 21). Os *beatmakers* não sampleiam porque é conveniente, e sim porque, musicalmente, consideram isso belo. Além disso, Schloss acredita que a distinção entre raps produzidos a partir de *samples* e raps que não utilizam *samples*, mais do que uma distinção técnica, é uma distinção de gêneros (ou subgêneros) dentro da música rap.

O autor identificou uma espécie de comportamento purista entre a comunidade de *beatmakers* pesquisada, cujo papel do *sampling* é central nesta perspectiva. Sua pesquisa afirma que os *beatmakers* consideram a produção baseada em *samples* como uma evolução das práticas dos DJs de Hip Hop. Neste sentido, as maneiras de manipular os *samples* e os pressupostos estéticos que guiam seus processos de produção são os mesmos que os DJs faziam. Os *samplers* permitiram que as possibilidades vislumbradas pelos DJs se ampliassem e se complexificassem, e também possibilitaram que o trabalho fosse executado mais facilmente. Um outro extremo deste comportamento purista é a pouca (ou nenhuma)

importância atribuída ao uso de gravação de músicos tocando ao vivo (chamado de *live instrumentation*) na produção dos *beats*. Segundo Schloss, o uso deste artifício não soa autêntico para os produtores.

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

Embora a pesquisa de Schloss tenha se baseado em uma comunidade específica de *beatmakers* norte-americanos e o tipo de comportamento observado nesta comunidade represente apenas uma dentre muitas maneiras de se produzir *beats*, seu trabalho é uma das referências mais importantes para o presente estudo. Diversas questões pesquisadas junto aos produtores locais se assemelham aos elementos explicitados em Schloss (2004). Por exemplo, as prioridades estéticas manifestadas no discurso dos *beatmakers* entrevistados por Schloss se apresentam no mesmo nível de importância para os *beatmakers* entrevistados neste trabalho. Outros elementos do comportamento purista explicitado por Schloss não encontram uma correspondência tão evidente no contexto local. Uma característica local que entendo se manifestar de uma maneira diferente do que postula Schloss é a atividade de pesquisa pelas fontes de *samples* (*digging*). Ao contrário dos *beatmakers* americanos, os artistas locais não possuem os discos de vinil como fonte primordial de *samples*. O discurso dos *beatmakers* entrevistados nos capítulos que seguem indicam que eles retiram *samples* de arquivos digitais (Mp3) e até mesmo de sites de *streaming*, como o YouTube e o Spotify. Poucos deles possuem coleções de discos de vinil e/ou visitam regularmente lojas, sebos e antiquários em busca de discos raros.

A pesquisa de Schloss é importante para este trabalho na medida em que ela fornece um enquadramento analítico que pode ser comparado à realidade local. Estes elementos fornecem uma base comum de diálogo para a investigação das diferentes maneiras que o Hip Hop e sua identidade estética se manifestam em diferentes épocas e contextos. No Capítulo 3 eu utilizo o

conceito de “purismo” e algumas das características inerentes a esta postura, para debater a relação dos produtores locais com os *samples*.

Marshall (2006) contribui para o debate sobre *sampling*, autenticidade e essência do Hip Hop de uma maneira diferente de Schloss (2004). O autor examina a questão de como a autenticidade pode ser mantida em uma época em que a produção musical do Hip Hop está cada vez mais se afastando da onerosa e complexa sonoridade baseada em *samples* para construir uma sonoridade baseada em outras fontes. Marshall apoia sua análise no exemplo do grupo *The Roots*, que desde o início (em meados da década de 1990), possui uma formação de banda, com forte influência de jazz. O artigo se refere a diversas declarações do baterista, produtor e fundador da banda, “*Ahmir ?uestlove Thompson*” (lê-se Questlove), que relativiza a autenticidade da criação baseada em *samples*, ao afirmar que o rap sempre contou com outras ferramentas de produção ao longo de sua história. Segundo “*?uestlove*”:

[...] para aqueles que falam contra o uso de instrumentação ao vivo no hip-hop, isso soa bastante ignorante para mim. Isso é uma cusparada na cara do trabalho que eu fiz na última década, sem mencionar que isso significa que a obra do [Dr.] Dre é subestimada e não reconhecida (você pensa que o Dre usa *samples*? Não), sem mencionar que isso desconsidera os primeiros 8 anos de hip-hop em vinil. Sugarhill? Instrumentos. Africa bambatta [sic]? Instrumentos. “the show”? Instrumentos. “children’s story” “mona lisa” instrumentos. Whodini, instrumentos. Eu poderia continuar, mas os primeiros 8 anos e os últimos 5 anos foram muito cheios de instrumentos... (?UESTLOVE *apud* MARSHALL, 2006. p. 7, tradução nossa).

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

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

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

Para [*?uestlove*] Thompson, o hip-hop “real” ou “verdadeiro” está mais ligado à integridade artística e o engajamento comunitário do que ligado a algum conjunto de práticas reificadas e atitudes pré-determinadas: “No que me diz respeito, enquanto eu prover a nação hip-hop com *breaks* de bateria, enquanto eu continuar a produzir música de qualidade, e em cada hora que

eu estou sentado em frente este computador educando as pessoas, então eu sou ‘verdadeiro’ para o hip-hop”. (MARSHALL, 2006. p. 6, tradução nossa)

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

Por fim, o artigo de Déon (2011) contribui consideravelmente com este trabalho, uma vez que discute a perspectiva do *sampling* enquanto uma escolha estética. O autor argumenta que a opção por samplear (ou não) é uma escolha estética que o músico faz, uma vez que o *sampling* não é o único processo de produção na música rap. Déon não descarta a validade do ponto de vista dos produtores pesquisados por Schloss, que atribuem um status de autenticidade à técnica, mas acredita que atualmente outros elementos entram em cena na opção pelos *samples*:

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

Algumas opiniões e posturas dos produtores locais observadas na pesquisa de campo vão de encontro à convicção de Déon. No Capítulo 3 discutirei estas posturas mais detidamente, levando em conta tanto a pesquisa de Schloss como os argumentos de Déon e Marshall.

A primeira parte do presente capítulo procurou expor o advento do *sampling* enquanto técnica de produção musical no rap, nos Estados Unidos, na década de 1980. O *sampling* é entendido como uma continuação e expansão das técnicas dos DJs de Hip Hop, onde um dos principais procedimentos de discotecagem consistia na justaposição de *breaks* das músicas de funk e soul. Concomitantemente, o relato também expôs a declínio do uso desta técnica, após

os frequentes processos judiciais por violação de direitos autorais sofridos pelos produtores e *rappers* americanos.

A segunda parte do capítulo trouxe uma revisão de literatura acerca da música rap, sua sonoridade e, principalmente, sobre o uso de *samples* neste gênero musical. Passando por Tricia Rose, Joseph Schloss e Mark Katz, pode-se concluir que o *sampling* reflete abordagens afro-americanas em relação à criação musical. Grande parte dos enquadramentos teóricos sobre o assunto se baseiam em discussões sobre intertextualidade, com forte aporte da teoria literária, revelando os modos como o *sampling* constrói significados a partir da relação entre textos.

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

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

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

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

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

## **CAPÍTULO 2 – PRODUÇÃO MUSICAL E O MUNDO DO RAP EM BELO HORIZONTE**

Neste capítulo, apresentamos um breve relato do processo de consolidação e expansão da música rap em Belo Horizonte entre o início dos anos 1980 e 2018. Este relato contribui com a contextualização do universo de pesquisa e localização das condições sócio-históricas locais sem, no entanto, dedicar-se a uma descrição histórica pormenorizada do rap na cidade nem abarcar o desenvolvimento de outros elementos da cultura Hip Hop, como o *break*, e o *graffitti*. Em razão do foco escolhido nesta abordagem e da impossibilidade de abarcar todo o universo da cultura Hip Hop, nos limitaremos à música rap e, sobretudo, à atuação dos *beatmakers* e produtores musicais. Mais informações sobre a história do rap e Hip Hop em Belo Horizonte podem ser encontradas em Dayrell (2001), Machado (2005), e Deff (2017). Além destas fontes, que lidam com a história do Hip Hop em Belo Horizonte de maneira mais ampla, o capítulo se baseia nas entrevistas com *rappers*, *beatmakers* e outros agentes locais ligados ao rap, realizadas ao longo da pesquisa de campo.

### **2.1 Howard Becker e os “mundos da arte”**

O conceito de “mundos da arte”, proposto pelo sociólogo Howard Becker (2010), é um dos principais marcos teóricos deste estudo, uma vez que forneceu uma importante ferramenta analítica para o corpus e textos abarcados durante a pesquisa. Becker propõe uma leitura sociológica da arte, e afirma que existem vários “mundos da arte”. Estes mundos revelam que as obras de arte são fruto não somente do trabalho e inspiração dos artistas, mas de uma rede de cooperação e interação entre diversos atores. Segundo o autor, essas redes ditam as normas para a existência de determinadas obras de arte:

Todo o trabalho artístico, tal como toda atividade humana, envolve a atividade conjugada de um determinado número, geralmente um grande número, de pessoas. É devido à cooperação entre estas pessoas que a obra de arte que observamos ou escutamos acontece e continua a existir. As marcas dessa cooperação encontram-se sempre presentes na obra. As formas de cooperação podem ser efêmeras, mas na maioria dos casos transformam-se em rotinas e dão origem a padrões de atividade coletiva aos quais podemos chamar de mundos da arte. (BECKER, 2010. p. 27)

O texto afirma que a ideia de “mundos da arte” não tem por intuito identificar quais expressões podem ou não serem consideradas “arte”, pois a própria rede de interação entre os atores o define. Ele expõe que:

O sociólogo [ou o teórico, o musicólogo] que estuda os mundos da arte consegue discernir tão bem como os próprios participantes, mas não melhor, aquilo que é “realmente arte”. [...] Os mundos da arte dão bastante atenção à tentativa de determinar aquilo que é e o que não é arte, aquilo que é ou não é o seu tipo de arte, quem é e quem não é artista. É através da observação do modo como um mundo da arte estabelece essas distinções, e não tentando estabelecê-las nós próprios, que podemos compreender muito do que se passa nesse mundo. (BECKER, 2010, p. 55)

No presente capítulo analisamos o contexto local da música rap enquanto um mundo da arte específico. Detenho minha atenção nas características regionais deste mundo da arte. Diversas características da cena local são análogas a elementos de outras cenas regionais do país. Entretanto, existem evidências de que a cena local possui algumas características próprias e, devido ao escopo e metodologia da pesquisa, não seria apropriado (tampouco viável) ampliar minha análise a um nível nacional, ou macroregional. Sendo assim, limito minha análise ao contexto da música rap em Belo Horizonte e região.

A ideia de “mundos da arte” foi útil não somente enquanto um conceito, mas também enquanto um recurso analítico. Procuo descrever o “mundo do rap” em Belo Horizonte não somente a partir da narrativa textual e dos relatos dos entrevistados, mas também a partir de relações e agrupamentos representados na forma de diagramas visuais. Tomei o contexto da produção, performance e fruição da música rap em Belo Horizonte enquanto um “mundo da arte”. Entretanto, as relações observadas, interpretadas ou indicadas nas entrevistas apresentam paralelismos, superposições e contextos cronológicos que se sobrepõem, o que torna difícil uma representação sintética e rica através do texto escrito. Optamos por representar estas relações na forma de metáforas visuais apresentadas na forma de diagramas, o que permite uma compreensão mais sintética de como o conceito de “mundo da arte” explicita relações não observadas em detalhe, como composto de interações entre agentes, objetos, ações e cronologias.

Nos diagramas apresentados nas Figuras 4, 5 e 6 estão representados os agentes e as relações que compõem este universo local. O intuito é visualizar, com base no contexto local, as redes de colaborações fundamentais apresentadas nas entrevistas. Estas três propostas

representam as possíveis estruturas que parecem se consolidar no mundo do rap belo-horizontino nos períodos entre 1990 e 2000, 2000 e 2010, e o período entre 2010 e a atualidade (2018). Tal divisão temporal se organiza em três diagramas diferentes que descrevem, a partir dos dados colhidos em campo, as mudanças no contexto do rap local ao longo dos anos, e nos permitem traçar uma reflexão mais sistemática sobre as mudanças neste contexto.

A continuidade das transformações nos arranjos sociais entre agentes no contexto do rap em Belo Horizonte representa um problema de representação claro dado o movimento paralelo e nem sempre linear que estes arranjos percorrem no tempo. O próprio Becker salientou que os mundos da arte passam por transformações contínuas:

Os mundos da arte vivem transformações incessantes, por vezes graduais, e outras decididamente brutais, À medida que novos mundos vão surgindo, outros envelhecem e desaparecem. Nenhum mundo é capaz de se proteger durante muito tempo ou completamente contra as forças de mudança, quer exteriores quer provenientes de tensões internas. (BECKER, 2010. p. 249)

A divisão do capítulo segue a divisão temporal dos diagramas, delineados pelos três períodos mencionados. Em cada um destes períodos eu faço um duplo movimento de análise: exponho as características do contexto, mas também me detenho em questões específicas da participação dos *beatmakers* e das atividades de produção musical.

## 2.2 A chegada do rap e as primeiras experimentações

É difícil determinar com precisão quando a música rap chegou a Belo Horizonte. Filmes como *Beat Street*<sup>17</sup> e *Breakin*<sup>18</sup> já exibiam os elementos do Hip Hop nas telas dos cinemas da cidade em 1984. O *breaking* já vinha sendo praticado pelo menos desde 1983, mas ganhou adeptos definitivos a partir destas produções audiovisuais. O rap atraía menos atenção nesta época, mas alguns lançamentos já circulavam na cidade. É o que atesta o *rapper* e jornalista Roger Deff (2017), quando afirma que: “[e]mbora a dança tenha sido o estopim da cultura hip hop no Brasil, o rap já tocava nas rádios e nos bailes”. No mesmo artigo<sup>19</sup> de Deff (2017), *DJ Roger Dee* (Roger Cândido Ferreira) e *DJ A Coisa* (Paulo da Silva Soares) trazem relatos

<sup>17</sup> *Beat Street – Na Onda do Break*. 1984. Direção: Stan Lathan. [www.imdb.com/title/tt0086946](http://www.imdb.com/title/tt0086946).

<sup>18</sup> *Breakin*. 1984. Direção: Joel Silberg. [www.imdb.com/title/tt0086998](http://www.imdb.com/title/tt0086998).

<sup>19</sup> Disponível em: <http://www.obeltrano.com.br/portfolio/tres-decadas-de-hip-hop-em-bh>.

sobre os primórdios do rap em Belo Horizonte. *Roger Dee* afirma que “[a]ntes de 1983, já circulava o elemento do rap e do MC no Brasil, mas ainda não se tinha ideia de nada sobre o hip hop. Aquela música era considerada um ‘funk falado’” (*apud* DEFF, 2017). *DJ A Coisa*, por sua vez, diz que “[o] rap da década de 70 e 80, em Belo Horizonte, era chamado de ‘funk pesado’. Considerávamos que era uma outra linguagem de funk, e não hip hop. Não era rap para nós”. (*apud* DEFF, 2017). Outro fato que atesta que o rap já circulava em solo nacional é o lançamento, em 1980, das faixas “Melô do Tagarela”<sup>20</sup> e “Melô do Mão Branca”<sup>21</sup>, gravadas por Luís Carlos Miele e Gerson King Combo, respectivamente. A “Melô do Tagarela” foi gravada com a mesma base instrumental de “*Rapper’s Delight*”, o primeiro rap lançado comercialmente um ano antes, nos Estados Unidos.

Os primeiros *rappers* locais começaram a surgir por volta de 1984. *Roger Dee* (*apud* DEFF, 2017), afirma que a primeira vez que ele presenciou alguém cantando um rap ao vivo foi em uma apresentação do grupo de dançarinos *Break Crazy*. Na ocasião, *Flávio Pereira* - que também era dançarino do grupo - foi o responsável pela performance. *Roger Dee* relembra que:

[f]oi em uma festa da revista Dançar. O pessoal da *Break Crazy* convidou todo mundo. O Flávio subiu no palco fazendo *beatbox* (técnica em que se imita os sons de uma bateria com a boca). As pessoas não entendiam bem o que estava acontecendo mas se emocionaram. Essa foi a primeira vez que vimos alguém fazendo rap ao vivo e a cores. (ROGER DEE, *apud* DEFF, 2017)

Nos anos que se seguiram, a música rap ganhou espaço na cidade, tanto nas apresentações que os *b-boys* realizavam em praças e espaços públicos, quanto nos *bailes* que aconteciam nas periferias. Os *bailes* eram festas que aconteciam em quadras, clubes e espaços comunitários de bairros de grandes cidades brasileiras. Na década de 1970 surgiram os *Bailes Black*<sup>22</sup>, festas em bairros de periferia que privilegiavam gêneros da música negra norte-americana, como o *funk* e o *soul*. O Rio de Janeiro foi o epicentro deste fenômeno, que também aconteceu com bastante força nas cidades de São Paulo e Belo Horizonte. O perfil destes

<sup>20</sup> Single, 7”. Lançado pela RCA, 1980. Disponível em: <https://soundcloud.com/classicosdorap/miele-mel-do-tagarela-1980>.

<sup>21</sup> Compacto Simples, 7”. Lançado pela SINTER, 1980. Disponível em: <https://soundcloud.com/carlos-palombini/gerson-king-combo-melo-do-mao-branca-1980>.

<sup>22</sup> Um estudo detalhado de um *baile black* da década de 1970 pode ser conferido em GIACOMINI, Sandra. 2006. *A Alma da Festa: família, etnicidade e projetos num clube social da Zona Norte do Rio de Janeiro, o Renascença Clube*. Belo Horizonte e Rio de Janeiro: UFMG e IUPERJ.

bailes, assim como o tipo de música que se tocava (e se ouvia) sofreu algumas mudanças ao longo da década de 1980, porém a tradição dos bailes de periferia se manteve viva durante o período, e constitui-se em um dos espaços de introdução da música rap em Belo Horizonte e no Brasil. Vários bailes aconteciam nos fins de semana, em regiões da cidade como Venda Nova e Barreiro, e bairros como Carlos Prates, Aarão Reis, Ipiranga, Alto Vera Cruz, dentre outros. O DJ *Roger Dee*, que vivenciou a efervescência da cena local em seus primórdios, me relatou em entrevista que era possível pegar o microfone e cantar um rap em cima das batidas que os DJs tocavam nos bailes: “O pessoal cantava ao vivo nas cabines de som nas festas” (ROGER DEE, 2018).

Durante toda a década 1980 o rap existiu em Belo Horizonte prioritariamente enquanto performance. Não houve nenhum lançamento de disco ou *single* dos grupos existentes no período. Os raps eram cantados nos bailes e festas, em cima das batidas e faixas instrumentais tocadas pelos DJs. Em entrevista pessoal durante a pesquisa de campo, o DJ *Roger Dee* relatou como eram as apresentações ao vivo em um período em que ainda não havia produção de *beats*:

**Roger Dee:** No início dos anos 80, quando o pessoal começou a fazer rap, ninguém produzia de fato, porque não tinha acesso a equipamento e nem se imaginava qual equipamento se usava para fazer uma produção. Então, na maioria das vezes, [a gente] achava que era banda, e depois quando eram umas coisas mais eletrônicas, a gente começou a sacar que era bateria eletrônica, etc e tal. Então o primeiro processo de produção de rap em Belo Horizonte foi cantar em cima de instrumental dos discos. Pegava um disco, tinha um lado que tinha o instrumental, aí a gente começava a cantar em cima daquele instrumental. Às vezes a gente conseguia encontrar umas fitas cassete que tinham instrumentais para você acompanhar, que eram muito usadas pelo pessoal que tocava em churrascaria, por exemplo [ele ri]. [...] Eram umas batidas, aí tinha lá "*beat de funk*", de *funk* mais eletrônico, mas não [era] funk carioca. Aí tinha uma batida lá [ele solfeja]: tum-tum ta, ta tum-dum-dum ta. Aí a gente conseguiu achar essas fitas, e isso era um recurso. Quem usou muito isso foi o [*rapper*] *Flávio Pereira*. (ROGER DEE, 2018)

Ainda segundo *Roger Dee*, na segunda metade da década de 1980, *DJ Joseph* (José Luiz de Carvalho), começou a experimentar métodos alternativos de produção de instrumentais para os *rappers* locais, através da gravação e mixagem de batidas e *breaks* instrumentais de músicas diversas em fitas, usando *decks* e rolos de gravação. *Joseph* era DJ de bailes e

membro da equipe Dupsom, uma das mais importantes organizadoras de bailes na década de 1980. De acordo com *Roger Dee*:

**Roger Dee:** O [DJ] *Joseph* começou a fazer bem essa história de pegar os instrumentais e montar as músicas com os instrumentais dos discos. Algumas músicas que tinham umas batidas que eram legais, e não tinha o instrumental, ele fazia a edição no *deck* de rolo. Então o começo mesmo, como começaram a produzir? Começaram editando no *deck* de rolo. Editava a música no *deck* de rolo. [...] Ele gravava a música do vinil no *deck* de rolo e ia cortando, porque antigamente existiam os DJs que faziam os *remixes*, os *medleys* no *deck* de rolo. Então ele começou a fazer isso no *deck* de rolo e fez os primeiros instrumentais. Tirando do disco, mas não usando a música por inteiro. [...] Ele também mixava umas músicas junto com outras. Por exemplo, pegava uma batida de uma com a batida de outra, mixava e fazia um terceiro instrumental.

**Pesquisador:** Isso tudo a partir dos discos e no *deck*?

**Roger Dee:** [A partir] Dos discos, indo para o *deck* de rolo e ele ia editando na fita. Você cortava a fita, tinha uma régua, você colocava a fita ali, aí cortava a fita e ia picotando até sair um instrumental.

**Pesquisador:** Isso antes da década de 90?

**Roger Dee:** Isso antes da década de 90, isso era 1986. Em 1986 já se fazia isso. (ROGER DEE, 2018)

Algumas gravações de rap, registradas ao vivo nos bailes ou em produções rudimentares, chegaram a ser veiculadas por *DJ Joseph* no programa de rádio Mega Mix. Segundo *Roger Deff*:

A primeira rádio a tocar rap em Belo Horizonte foi a Liberdade FM, entre 1986 e 1987. O programa onde os raps eram veiculados se chamava Mega Mix e era apresentado por José Luiz de Carvalho, o DJ Joseph. “Alguns dos raps que ele apresentava eram feitos por MCs que tocavam nas festas dele, ao vivo. As músicas eram gravadas em fitas que ele veiculava no programa”, relata o DJ *A Coisa*.

Joseph diz que o Mega Mix surgiu de uma ideia da produção da rádio de colocar no ar um programa com músicas alternativas. “O cara falou comigo que não queria Madonna ou outros sucessos. O DJ Blau morava nos Estados Unidos e me mandava muita música. O hip hop estava em alta por lá, e eu tinha muita coisa exclusiva para tocar. Aí surgiu o Mega Mix. O programa ia ao ar às sextas e sábados à noite, com uma hora de duração”, lembra Joseph. (DEFF, 2017)

É importante salientar que, naquela época, o rap e o funk carioca ainda não eram dois gêneros musicais distintos. Até o início dos anos 1990, tanto o público como os artistas dos dois gêneros dividiam os mesmos espaços e conviviam naturalmente. Um dos motivos para

esta cisão se deve ao acirramento da postura crítica e de contestação no rap, que passou a rotular os funkeiros como alienados devido ao fato dos mesmos privilegiarem temas engraçados e dançantes em suas músicas (vide HERSCHMANN, 2000). Machado (2005) relata a divisão entre o rap e o funk em Belo Horizonte:

[...] a partir do final dos anos 80 e início dos anos 90, o rap ganhou destaque no hip hop. Inicialmente dividido em duas vertentes, o rap político e o de entretenimento, a convivência entre os grupos permaneceu pacífica onde nos eventos e demais espaços ambos dividiam o mesmo palco. Porém, observando as letras de grupos como *NWA* e *Public Enemy*, muitos jovens se interessaram por criar letras que abordassem temáticas parecidas: o racismo, a pobreza, a falta de apoio do Estado, a degradação do espaço e do sujeito, etc. [...] A vocação de alguns *rappers* para a política e de outros para a diversão terminou por gerar uma divisão dentro do próprio movimento hip hop e marcou o início de sua transformação para o tipo de “movimento” que hoje podemos enxergar. (MACHADO, 2005. pp. 109-110)

*Roger Dee* relatou que o lançamento das coletâneas “Hip Hop Cultura de Rua” (1988)<sup>23</sup>, em São Paulo, e “Funk Brasil” (1989)<sup>24</sup>, no Rio de Janeiro, instigou os artistas locais a gravarem e lançarem discos. Entretanto, os primeiros lançamentos de artistas locais só aconteceram no começo da década de 1990. Segundo *Roger Dee*:

Em 1988 lançaram o "Hip Hop Cultura de Rua". Aí a coisa ficou mais... todo mundo ficou mais afoito querendo produzir, para ver se conseguia gravar um disco, alguma coisa. Aí em 1989 o *Joseph* recebeu uma proposta do [DJ] *Marlboro* de sair no [disco] Funk Brasil. Eles já estavam produzindo. Então aí que começou a ter um pouco uma divisão de estilos, um pessoal começou a ficar mais voltado para a linha "funk", e uma galera continuou na linha do Hip Hop mesmo. (ROGER DEE, 2018)

O lançamento destas duas coletâneas no final da década de 1980 ajuda a demarcar, tanto no contexto local como no contexto nacional, a divisão entre os “melôzeiros” e o “pessoal do rap radical”. A partir deste momento, os gêneros rap e funk carioca começaram a percorrer trilhas separadas, ainda que o perfil do público de ambos os gêneros fosse semelhante. Durante nossa conversa, *DJ A Coisa* também registrou e opinou sobre a cisão que aconteceu neste período:

Os melôzeiros e o pessoal do rap radical eram ‘tribos’ que andavam juntas. Todo mundo se respeitava, todo mundo. De um certo tempo para cá foi que uma safra do Hip Hop começou a desmerecer os meninos do funk. Aí, com esse racha, quem perdeu foi só a turma do Hip Hop porque o funk foi... era para estar todo mundo ali junto e misturado, todo mundo ganhando dinheiro,

<sup>23</sup> “Hip Hop: Cultura de Rua”. 1988. LP. Paralelo Discos. Disponível em: [www.youtube.com/watch?v=lBy7htKtXmk](http://www.youtube.com/watch?v=lBy7htKtXmk).

<sup>24</sup> “Funk Brasil”. 1989. LP. Polydor. Disponível em: [www.youtube.com/watch?v=O\\_brh6Ie2Y](http://www.youtube.com/watch?v=O_brh6Ie2Y).

dividindo os mesmos palcos. Mas aí essa coisa do preconceito acabou pegando o lado mais fraco. Por mais forte politicamente que seja o Hip Hop, o Hip Hop perde, artisticamente, quando rompe essa linguagem com os funkeiros da periferia. (DJ A COISA, 2017)

Nos primeiros anos da década de 1990, dois grupos de Belo Horizonte fizeram sua estréia no mercado fonográfico. O *Protocolo do Subúrbio*, do DJ A Coisa, e *União Rap Funk*, do DJ Joseph, fizeram parte das coletâneas “Funk Brasil”, do DJ Marlboro, do Rio de Janeiro. O *Protocolo do Subúrbio* participou da segunda edição da coletânea, o “Funk Brasil 2”<sup>25</sup> (1990), com a faixa “Tonheta”. Já o *União Rap Funk* participou do “Funk Brasil 2” com a faixa “Melô da Zorra”<sup>26</sup>, e do “Funk Brasil 3”<sup>27</sup> (1991), com “Dulcenira”<sup>28</sup> e “Melô da Paula”<sup>29</sup>. As faixas foram produzidas pelo próprio DJ Marlboro, no Rio de Janeiro.

É ainda nesse contexto de integração entre rap e funk que acontecem as primeiras produções de rap em Belo Horizonte. No final dos anos 1980, DJ Joseph teve acesso a um *sampler* e uma bateria eletrônica<sup>30</sup>, e começa a fazer produções mais elaboradas. Segundo Roger Dee, os equipamentos foram enviados por Blau, DJ belo-horizontino que vivia em Nova Iorque. Em 1990, o DJ A Coisa, que assim como Joseph também discotecava em bailes e encontros de rap, adquiriu alguns equipamentos de produção: um toca-discos Technics MKII, um *sampler* Roland W30 e uma bateria eletrônica Roland R8. Segundo relato do próprio Coisa (como ele é geralmente chamado), essa compra só foi possível devido a um aporte financeiro realizado por sua mãe. Ele contou que, naquela época, sua mãe resgatou um montante de uma aplicação financeira que ela fez durante vários anos, uma espécie de seguro de vida. Ela chegou em casa com uma grande quantidade de dinheiro guardada em um grande saco de papel<sup>31</sup> e perguntou se era o suficiente para ele comprar os equipamentos que precisava. Após um enorme susto – e após algum tempo contando todo o dinheiro que havia na sacola – ele se deu conta que o dinheiro era mais do que suficiente para ele adquirir equipamentos de ponta (que tiveram de ser importados dos Estados Unidos), que o permitiria trabalhar com produção musical.

<sup>25</sup> “Funk Brasil 2”. 1990. LP, Polydor. [www.discogs.com/release/3860966](http://www.discogs.com/release/3860966).

<sup>26</sup> Disponível em: [www.youtube.com/watch?v=dCxc6FN-A](http://www.youtube.com/watch?v=dCxc6FN-A).

<sup>27</sup> “Funk Brasil 3”. 1991. LP, Polydor. [www.discogs.com/Various-Funk-Brasil-3/master/421393](http://www.discogs.com/Various-Funk-Brasil-3/master/421393).

<sup>28</sup> Disponível em: [www.youtube.com/watch?v=AUJr9\\_FVQ54](http://www.youtube.com/watch?v=AUJr9_FVQ54).

<sup>29</sup> Disponível em: [www.youtube.com/watch?v=to-2VGyyrD8](http://www.youtube.com/watch?v=to-2VGyyrD8).

<sup>30</sup> Não foi possível identificar os modelos dos equipamentos que DJ Joseph utilizava na época.

<sup>31</sup> Segundo sua descrição, um saco onde tipicamente se carregavam cestas básicas naquela época.

Com a disponibilidade dos equipamentos de produção, *Coisa* e *Joseph* se uniram para produzir uma coletânea de grupos de Belo Horizonte, que seria lançada em 1992 sob o nome de “Fábrica Ritmos”<sup>32</sup>. O disco foi lançado pelo selo *Black & White Discos*, cujos donos eram proprietários da loja de discos *Black & White*. A loja, que havia se estabelecido há pouco tempo em Belo Horizonte, ajudou a lançar os primeiros discos de rap da cidade, na primeira metade da década de 1990. Segundo DJ *A Coisa*:

**DJ A Coisa:** Quando chega a *Black & White*, o Jefferson [um dos proprietários da loja] achou o seguinte... quando ele trouxe o *Racionais* [MCs] em Belo Horizonte, ‘teve’ vários grupos que foram abrir o [show dos] *Racionais*. Aí o Jefferson percebeu que Belo Horizonte tinha muita força musical e aí, conversando, com o *Joseph*... o Jefferson achou ali a oportunidade de fazer alguma coisa em Belo Horizonte. Porque aí ele promovia a *Black & White* e ainda ‘dava uma moral’ para fortalecer o rap, fortalecia a loja dele e ainda fortalecia a cena de BH. [...] Aí o Jefferson perguntou pra mim e pro *Joseph* se a gente conseguia fazer alguma coisa aqui, e a gente já estava praticamente com um disco pronto, que era o “Fábrica Ritmos”. O “Fábrica Ritmos” tinha o que era Belo Horizonte naquele momento. Juntamos eu o *Joseph*... juntamos o equipamento que ele tinha mais o equipamento que eu tinha, e a gente começou a fazer o disco “Fábrica Ritmos”, que já foi com bateria eletrônica. (DJ A COISA, 2017)

O disco conta com oito faixas, de diferentes artistas e grupos, como *Evandro MC*, *Flávio Pereira*, *MC Pelé*, *MC Ellu* e o grupo *Black Soul*. A última faixa do disco, “Melô do Missionário”, é uma faixa instrumental produzida por *Coisa* e *Joseph* (que na época assinava como *DJ Johnny*). Alguns anos mais tarde, alguns destes artistas (*Evandro MC*, *Black Soul*) seguiram uma tendência mais crítica, ligada ao rap e Hip Hop. Outros, como *MC Pelé* e *DJ Joseph*, desenvolveram trabalhos identificados com a vertente do funk carioca. Mas o fato é que, no disco “Fábrica Ritmos”, esta distinção ainda não se manifesta. O modo de usar a voz, a métrica das frases, e a temática abordada pelos MCs eram muito parecidas. A estética dos *beats* também possui uma certa unidade, uma vez que foram produzidas por uma dupla de produtores, que compartilhou os mesmos equipamentos (*samplers*, sequenciadores e baterias eletrônicas). Embora a maioria dos informantes consultados durante a pesquisa estejam mais ligados à vertente do rap, vários deles afirmaram considerar o álbum “Fábrica Ritmos” como o primeiro disco de rap produzido e lançado em Belo Horizonte.

<sup>32</sup> Disponível em: [www.youtube.com/watch?v=vrmwEZ5g6rI](http://www.youtube.com/watch?v=vrmwEZ5g6rI).

### 2.3 O mundo do rap em Belo Horizonte na década de 1990

Na década de 1990, a grande maioria dos artistas ligados ao gênero eram adeptos (ou militantes) da cultura Hip Hop. Era comum que as letras se referissem a temas como racismo, denúncia social, cotidiano dos moradores da periferia e outras questões sociopolíticas. Eram tempos de grande engajamento dos artistas em atividades sociais, políticas e culturais. A estética paulistana da música rap, de artistas como *Racionais MC's* e *Thaíde e DJ Hum*, prevaleceu até o final da década, e influenciou diversos grupos locais. Segundo Teperman (2015):

A partir do início dos anos 1990, a excelência da produção musical e poética do grupo Racionais MC's, aliada ao rigoroso discurso de classe e raça e à recusa renitente a deixar-se assimilar pelos esquemas comerciais do mercado da música, configurou o forte paradigma político que passou a nortear a produção, a recepção e a crítica do rap no Brasil. (TEPERMAN, 2015. p. 10)

Machado (2005) versa sobre a influência dos Racionais MCs no contexto local:

A chegada dos Racionais ao mercado fonográfico teve três significados fundamentais. Em primeiro lugar, eles influenciaram uma série de grupos de rap, no que diz respeito à forma. Em segundo lugar, toda sua expressividade motivou uma série de jovens a constituírem grupos de rap que se inspiravam em seu estilo para compor suas músicas. Por fim, de forma negativa, de forma involuntária, eles reduziram em muito a percepção de pluralidade existente no hip hop nacional (criando um tipo de rap que se aproxima do conhecido “*gangsta rap*” norte-americano), além de abafar as outras formas simbólicas, fazendo com que o hip hop se tornasse sinônimo de rap e também fosse a voz somente de um sujeito: o negro pobre de periferia. (MACHADO, 2005. p. 114)

A rede de cooperação deste mundo da arte era limitada, tanto à nível local como nacional. A Figura 4 representa as relações entre agentes que compunham o mundo do rap em Belo Horizonte na década de 1990. Nas representações apresentadas como diagramas, procuramos representar cada agente relevante em uma caixa separada. As caixas possuem formatos diferenciados, para indicar diferentes tipos de agentes: artistas, instituições, espaços, agentes de mídia, dentre outros. Ademais, as caixas são representadas em tamanhos diferenciados, indicando uma maior incidência, ou presença, deste agente na cena local. Neste sentido, a caixa dedicada aos *rappers* possui um tamanho grande devido à alta incidência numérica destes artistas, assim como a grande visibilidade que estes agentes possuem. Por outro lado, o agente “Poder Público” (presente na Figura 6, que representa os anos pós-2010) possui um

tamanho reduzido pois colabora de maneira parcial, restrita, para a existência deste mundo da arte.

As ligações entre agentes representam as formas de cooperação entre os mesmos, que ocorreram em algum momento da experiência proporcionada por este mundo da arte. Os traços contínuos representam cooperações frequentes, estáveis. Os traços pontilhados indicam uma cooperação fraca, de baixa intensidade, que faz parte do mundo do rap, mas ainda não está plenamente estabelecida.

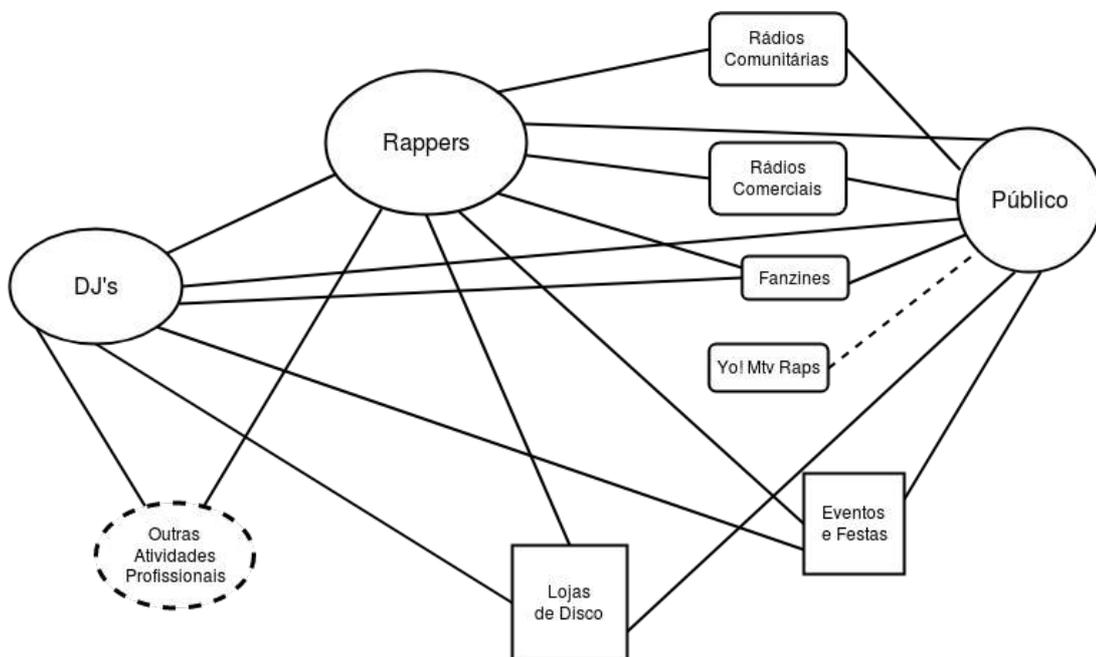


Figura 4: Relação entre agentes do mundo do rap em Belo Horizonte na década de 1990.  
Fonte: Elaboração própria.

A cena local da década de 1990 era centrada na tríade “rappers – DJs – público”. Trata-se de um momento de consolidação estética do gênero rap e encetamento de uma cadeia produtiva que, até o presente momento, não se instituiu de maneira plena. Desta maneira, um número reduzido de agentes participam deste mundo da arte, com baixa intensidade de relações e mediações entre os mesmos.

A participação de “Outras Atividades Profissionais” como agentes no modelo explicita que se trata de um mundo da arte que, em termos econômicos, não é plenamente estabelecido. Os artistas ligados ao rap em Belo Horizonte e região não possuem carreiras sustentáveis, que

possibilite aos mesmos dedicação plena ou exclusiva à atuação artística. Neste sentido, a atuação em outras esferas profissionais, mostra-se um elemento que, ainda que não colabore diretamente para a existência da “obra”, possui relevância para o contexto local. Grande parte dos *rappers*, DJs e *beatmakers*, assim como outros profissionais que participam desta cadeia produtiva, não se sustentam com os ativos proporcionados pela atuação no mundo do rap.

Ao longo da década de 1990, o número de grupos de rap na cidade aumenta consideravelmente. Entretanto, poucos artistas lançam comercialmente seus trabalhos. O acesso a estúdios de gravação e equipamentos de produção ainda era escasso. Neste período, os grupos cantavam em cima de bases estrangeiras, geralmente importadas dos Estados Unidos. Dayrell registrou que: “Quando um grupo é iniciante, geralmente, ele não produz a sua própria base musical, cantando suas músicas em cima de uma pré-gravada, que encontra disponível em discos, fitas ou CDs nas lojas especializadas” (DAYRELL, 2001. p. 66).

Os primeiros discos começaram a surgir em 1992, a partir da coletânea “Fábrica Ritmos”. O estágio de disseminação de tecnologias de produção musical e gravação nesta época ainda era limitado, fazendo com que a figura do produtor musical fosse incipiente. Foram os próprios DJs que se aventuraram nas produções de instrumentais, como é o caso de *A Coisa* e *Joseph*, que ficaram responsáveis pelos primeiros lançamentos locais. O DJ *Roger Dee* também produziu algumas bases para os grupos que participava, mas nenhum dele chegou a lançar um trabalho em disco. São comuns os relatos de artistas desta época que gravaram ou cantaram usando bases de produtores americanos, as chamadas “bases gringas”. Estas bases poderiam ser encontradas nos próprios discos – especialmente no lado B dos *singles* – ou podiam ser encontradas em coletâneas de *beats*, que muitas vezes eram compiladas pelos donos das lojas. O *rapper* e produtor *Eazy CDA* (Hertz Bento) rememora detalhes desta época:

Naquela época era difícil o negócio do *beat*. A gente ia lá na Galeria Praça 7, a gente comprava... tinham duas opções para a gente cantar um rap. Ou você comprava o 12, o LP né, o 12”, que é o *single*, gringo, que geralmente vem com a faixa original, um *remix* ou uma faixa editada para rádio, sem palavrão, por causa da censura da época. E vinha uma versão instrumental, ou duas versões instrumentais. Então a gente pegava, [se] apropriava daquilo, e cantava em cima desses *beats*... do próprio artista. Aí apareceu na Galeria a galera fazendo as coletâneas de *beats* em vinil. Pegando esses [*beats*] conhecidos, esses *singles*, esses 12[“], e compilando em um vinil. Porque tinha uma produção de vinil aqui, né. Que era a *Black & White*, os

caras tinham presença, né. Os caras faziam as próprias compilações, né. Aí entrou na era do CD e a galera começou a fazer as compilações em CD. Depois apareceram produtores diversos. (EAZY CDA, 2017)

Dentre os poucos produtores atuantes na época, DJ *A Coisa* foi o mais procurado pelos grupos de rap. Nesta época, dentre outras produções, ele produziu os dois discos do grupo *Black Soul*, “Tráfico, Morte e Corrupção”<sup>33</sup> (1993) e “Efeito Moral” (1995); e o disco do grupo *Retrato Radical*, “Seja Mais Um” (1995), todos discos importantes para a consolidação do rap em Belo Horizonte e região.

Já DJ *Joseph*, durante a década de 1990, se dedicou à produção de grupos da vertente do funk carioca. Atualmente *Joseph* ainda produz e, embora esteja mais ligado ao funk, ocasionalmente também colabora com artistas do gênero rap. DJ *Roger Dee* produziu vários *beats* para os grupos que fazia parte, especialmente o *Macunaíma X*. Entretanto, segundo o mesmo, os *beats* só foram utilizados nas apresentações ao vivo, uma vez que nenhum destes grupos conseguiu lançar um álbum de fato.

Outro artista que produz *beats* desde a década de 1990 é Rubens Luciano de Paula Alves, mais conhecido como *Dokktor Bhú*. *Dokktor* também é *rapper* e um dos pioneiros do Hip Hop de Belo Horizonte. Ele foi um dos primeiros *b-boys* da cidade, em meados dos anos 1980. Ao lado de *Célio Soró*, *Dokktor* foi responsável pela produção dos *beats* de seu grupo, o *Divisão de Apoio*, que em 1996 lançou o disco “Prefácio” (em formato *compact-disc*), cuja programação de *samples* e de bateria ficou a cargo de *Dokktor Bhú*. Em suas produções ele utilizou a bateria eletrônica Boss DR5 e o sequenciador Roland MC50. Um detalhe que vale a pena mencionar é o fato do grupo contar com músicos em sua formação, além de *rappers* e DJs. O *Divisão de Apoio* contava com um baixista e um guitarrista, que participavam tanto das gravações quanto das apresentações ao vivo.

Um dos locais de sociabilização, encontro e divulgação desta época eram as lojas de discos, que ficavam principalmente em galerias como a Galeria do Ouvidor e Galeria Praça 7. O disco de vinil ainda era a mídia que o público do rap acessava. Durante a década de 1990 houve um *boom* de música eletrônica em Belo Horizonte, com a chegada e difusão de inúmeros gêneros de música eletrônica dançante, como o *house*, o *techno*, *electro*, além do rap. As lojas de disco reuniam os jovens que consumiam este tipo de música e, aos poucos,

<sup>33</sup> O Apêndice 2 apresenta informações sobre discos e lançamentos de artistas locais ao longo da história. Estes e outros lançamentos que são referência no contexto local estão listados no documento.

começaram a atrair um número considerável de consumidores de música rap. As lojas também cumpriram um importante papel: de patrocinadores. Lojas como a *Black & White* e *DJ Kings*<sup>34</sup> financiaram a produção do disco “Fábrica Ritmos” e os dois primeiros discos do grupo *Black Soul*.

É importante notar que o rap chega a Belo Horizonte em meio a outros gêneros da *black music* e música eletrônica dançante. Num primeiro momento, os raps se misturavam a faixas dos gêneros disco e *funk* nos *sets* dos DJs dos *Bailes Black*, seguidos pela co-existência com o *miami bass*, e o *latin freestyle* dos bailes funk. Na segunda metade da década de 1990, parte do público local de rap incluía pessoas interessadas em música eletrônica e/ou alternativa, como o *jungle*, *drum 'n bass* e o *house*. Trata-se de um período de consolidação e expansão também para o rap local.

Alguns eventos, como o festival “BH Canta e Dança”, e outras inúmeras festas nos bairros de periferia, abriram espaço para shows de grupos de rap. Entretanto, ao longo da década de 1990, o rap passou a fazer parte de um circuito de música alternativa na cidade, e encontrou espaços na região central, como o bar Butecário e as danceterias *Broaday* e *Trash*. Uma das poucas exceções à região central eram os bares *Chioddi*, localizado na região da Cidade Industrial e o *Stúdio 94*, na região do Barreiro. Embora a produção fonográfica ainda fosse diminuta, havia muitos grupos.

Os primeiros raps, assim como as primeiras gravações do gênero funk carioca, encontraram espaço nas rádios, tanto nas estações comerciais quanto as comunitárias. Naquele tempo, quase todas as rádios cujo público-alvo eram os jovens, possuíam programas destinados à música eletrônica dançante, também chamada de maneira ampla como *dance music*. Vários estilos se misturavam nos *sets* dos DJs, e alguns reservavam espaço para os artistas locais. Na seção de agradecimentos do disco “Tráfico, Morte e Corrupção”, por exemplo, o grupo *Black Soul* menciona o nome de várias rádios comerciais da cidade, como “Líder FM”, “BH FM”, “Liberdade FM”, “98 FM”, “Extra FM” e “Cidade FM”. Algumas destas rádios continuam em atividade, porém atualmente o espaço para o rap local nas estações comerciais é praticamente nulo.

---

<sup>34</sup> A *Black & White* pertencia a um trio de irmãos: Jefferson, Sanderson e Anderson. Posteriormente, Jefferson abriu a loja *DJ Kings*, sem a presença dos irmãos/sócios.

As rádios comunitárias foram um importante espaço de divulgação da música rap nacional e local. As estações de rádio comunitária geralmente eram formadas por coletivos de voluntários, muitas vezes de um determinado bairro ou comunidade. O alcance destas estações era limitado a um raio de 1 km a partir da antena transmissora, e segundo a lei<sup>35</sup> que regulamenta as atividades das rádios comunitárias, estas deviam atender às demandas e debates das comunidades em que elas estão inseridas. Ao longo dos anos 1990, diversas rádios comunitárias entraram em atividade, mas a atuação destes veículos reduziu-se drasticamente na primeira década do novo milênio.

Diversos *rappers*, DJs e *hip-hoppers* de Belo Horizonte participaram destas rádios, participando ativamente de sua programação através de programas que tocavam especificamente música rap. Dentre os produtores pesquisados, *Clebin Quirino* e *Preto C* relataram a participação em rádios comunitárias nos anos 1990. Dayrell relata tal fato em sua pesquisa:

Um grande número de rádios comunitárias possuía um programa diário ou semanal de rap, conduzido por um DJ ou rapper do meio. Nenhum deles recebia qualquer remuneração por esse trabalho, às vezes só ganhavam os vales-transporte. Esses programas seguiam um formato mais ou menos comum, dominado pela informalidade e comunicação direta com o público, que participava por meio de telefonemas. Os programas lançavam mão de entrevistas com grupos, informações sobre eventos e festas, além de muita música. Geralmente os grupos enviavam fitas com suas músicas para serem veiculadas, além de participarem de entrevistas ao vivo. (DAYRELL, 2001. pp. 67-68)

Segundo relato do *beatmaker Preto C* (Carlos Henrique Rodrigues da Silva), a atuação destas rádios perdeu força devido à burocracia imposta pelo Ministério da Comunicação no processo de regularização das rádios. Ainda segundo o mesmo, as autorizações de funcionamento destas rádios foi continuamente negada pelas diversos gestores das pastas, o que acabou por esmorecer o ímpeto das rádios, ocasionando o fechamento da grande maioria delas. Mais de 20 anos após a promulgação da Lei que rege a atividade destas rádios, a situação não se alterou. Movimentos sociais e associações ligadas às rádios comunitárias criticam os termos da Lei e a conduta das sucessivas gestões do Ministério das Comunicações em relação à radiodifusão comunitária<sup>36</sup>.

<sup>35</sup> Lei 9.612, de fevereiro de 1998. [www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/LEIS/L9612.htm](http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/LEIS/L9612.htm).

<sup>36</sup> Mais detalhes desta discussão podem ser conferidas em: [www.brasildefato.com.br/2018/02/16/sob-criticas-de-movimentos-lei-que-regulamenta-rádios-comunitarias-completa-20-anos](http://www.brasildefato.com.br/2018/02/16/sob-criticas-de-movimentos-lei-que-regulamenta-rádios-comunitarias-completa-20-anos), e

Outro importante veículo de divulgação da música rap na década de 1990 foram os fanzines, publicações independentes de baixo custo realizadas por membros do Hip Hop local. Um dos mais importantes fanzines da época foi o “MH2 Acontece”, produzido pelo ex-rapper, DJ e articulador *Clodô D’Lui* (Clodoaldo Pereira Luiz). Segundo relato de *D’Lui* a *Roger Deff* (2017), o “MH2 Acontece” teve 14 edições. Além do “zine” e da atuação no grupo *Fator R*, *Clodô* também criou o prêmio “Melhores do Hip Hop BH”, que buscava dar visibilidade e promover diversos grupos e agentes do Hip Hop na cidade. Ele também produziu inúmeras festas dedicadas ao rap na segunda metade da década de 1990.

O programa “Yo! Mtv Raps”, do canal de televisão “Mtv”, foi um meio de comunicação de grande penetração entre os agentes locais ligados ao rap. Na década de 1990, a Mtv era transmitida em regime aberto em grandes cidades como São Paulo e Belo Horizonte. O “Yo! Mtv Raps” surgiu na Mtv americana e, como o próprio nome indica, destinava-se ao gênero rap. A versão nacional do “Yo! Mtv Raps” foi transmitida ininterruptamente de 1990 a 2006. O programa foi apresentado por diversos artistas ligados ao rap nacional, como o *DJ KL Jay* (do grupo *Racionais MCs*) e o rapper *Thaíde*. Apesar de não divulgar os artistas de Belo Horizonte, o “Yo” possuía grande audiência na cidade, uma vez que não havia outro meio de comunicação de massas que veiculasse videoclipes, reportagens e outros conteúdos audiovisuais ligados ao rap. Diversos informantes me disseram ter assistido ao programa assiduamente, e que o espaço possibilitava que eles assistissem aos clipes de artistas americanos, como *Wu Tang Clan* e *Tupac Shakur*, e também possibilitava o contato com artistas nacionais, principalmente aqueles advindos de São Paulo. Neste sentido, embora o “Yo” não conseguisse refletir a diversidade das cenas locais de rap que despontavam por todo o país, o espaço foi importante para a formação de um público consumidor de rap nacional, que consumia principalmente os artistas da capital paulista.

Apesar dos poucos lançamentos, o mundo do rap em Belo Horizonte e região foi muito ativo na década de 1990. É nesta década que o gênero se consolida na cidade, e o rap começa a fazer parte de um circuito de música alternativa. As atividades de produção musical no período ainda são limitadas, mas representam um avanço em relação a década passada, uma vez que se realizam os primeiros lançamentos encabeçados por produtores locais. Na década

seguinte a produção musical chega a outro patamar, com a ascensão de novos *beatmakers* e um maior acesso à tecnologia. Tais mudanças serão discutidas na seção a seguir.

#### **2.4 Geração *Boom Bap*: uma expansão fundamental (2000 – 2010)**

Na primeira década do novo milênio ocorrem algumas mudanças na rede de cooperação da música rap local. É possível observar uma expansão das atividades dos produtores musicais, que definitivamente marcam presença no contexto local. O acesso a computadores domésticos e *softwares* de produção musical pirateados contribuiu para que uma nova geração de *beatmakers* se formasse e se estabelecesse. Trata-se de uma época em que o acesso aos *beats* começou a ser amplificado. Além disso, o acesso à gravação e reprodução de discos também se ampliou, com o advento dos *home-studios* e a popularização do acesso aos CDs. Também é possível observar uma flexibilização estética no rap local e nacional. O paradigma do rap paulistano de periferia passa a conviver com outras temáticas, pontos de vista, abordagens e sonoridades nos *beats*. Teperman (2015) comenta esta mudança:

Na virada dos anos 2000, a democratização do acesso à internet banda larga e à tecnologia em geral estimulou a produção e a circulação do rap, revelando a pluralidade do gênero, com vários focos de produção espalhados pelo território nacional. A capacidade de mobilização do rap passou a interessar grupos que, até então, haviam tido espaço reduzido no campo. Mais e mais, “minorias” como mulheres, indígenas e homossexuais vêm encontrando espaço de expressão como rappers, inserindo novas reivindicações na pauta e propondo novas elaborações estéticas. (TEPERMAN, 2015. pp. 10-11)

A Figura 5 ilustra<sup>37</sup> a configuração do rap local durante a primeira década do novo milênio:

---

<sup>37</sup> Apresento os novos agentes e relações que surgiram nesta década em cor vermelha, para evidenciar a diferença em relação à década passada.

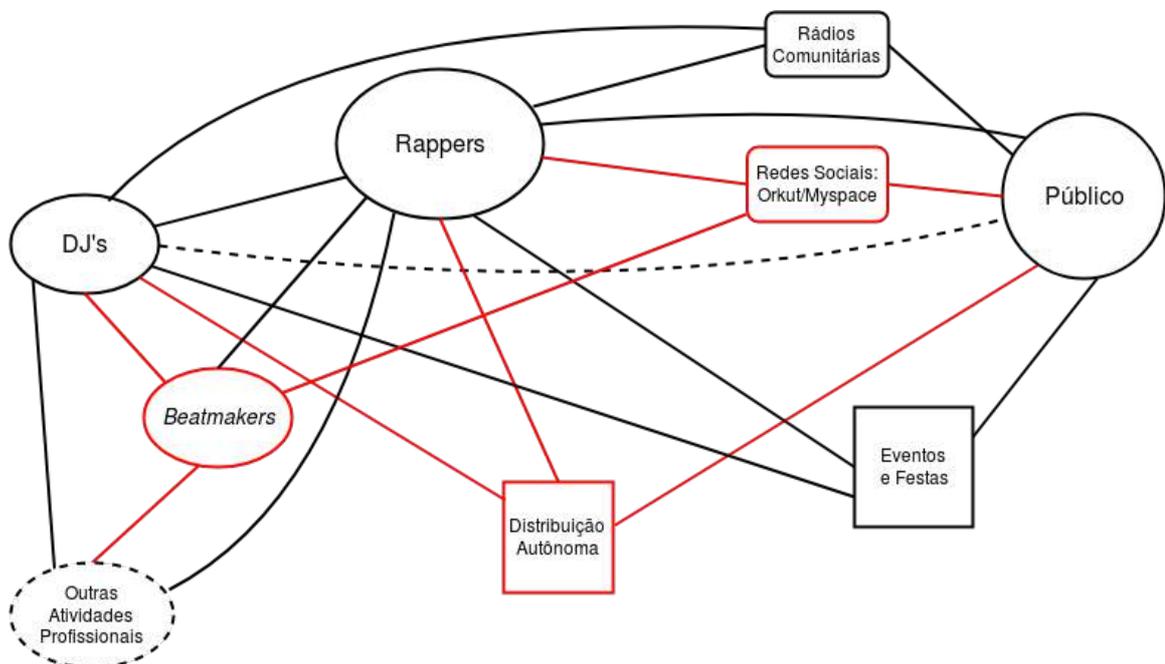


Figura 5: Agentes e relações estabelecidas no mundo do rap em Belo Horizonte nos anos 2000.

No início dos anos 2000 o rap teve um novo crescimento na cidade. Alguns grupos da *old school*, como o *Retrato Radical*, permaneceram ativos. Outros grupos, como *Realistas NPN* e *Julgamento* se formaram nos últimos anos da década de 1990, e muitos outros se formaram nesta época, como *Kontrast*, *Origem Gueto*, *N.U.C.*, *Are.Zona*, *Dejavuh* (posteriormente *Liricaos*), *Apologia X*, *Rep em Fatos* e *Sem Meia Verdade*. Ao longo desta década também desponta uma geração de *rappers* que trabalham de maneira solo. Alguns participaram de *crews* e grupos no início de suas carreiras, muitos colaboram frequentemente com outros *rappers* mas, de maneira geral, optam por empreenderem suas carreiras como artistas solo. Como exemplo podemos citar: *Monge MC*, *Zaika dos Santos*, *Nil Rec*, *Das Quebradas*, *Simpson Souza*, *Gurila Mangani*, *Bárbara Sweet*, *Pedro Vuks*, dentre outros.

Uma das principais mudanças no contexto local no período é o surgimento de uma nova geração de *beatmakers*. Esta nova geração se diferencia da geração anterior, primeiramente, por uma questão quantitativa: um grande número de produtores iniciam suas atividades entre 2000 e 2010. Uma outra diferença consiste no crescimento do número de *beatmakers* que não eram DJs, tais como *Eazy CDA*, *Enece*, *Gurila Mangani*, *Clebin Quirino* e *Coyote Beatz* (no

final da década). Trata-se de uma geração que cresceu ouvindo rap nos anos 1990, com forte influência de artistas americanos desta época, chamados localmente de “rap *boom bap*”.

*Roger Dee* menciona o surgimento desta geração durante nossa conversa:

***Roger Dee:*** Nos anos 2000, começou a surgir muita gente que começou a trabalhar como *beatmaker*, a fazer a batida. Nessa safra aí dos anos 2000 vieram o *Gurila Mangani*, o *Eazy*...

**Pesquisador:** O *Enece*, o *Spider*...

***Roger Dee:*** Começaram a produzir *beat*, pegaram no computador. Esses ‘meninos’ todos começaram a produzir no computador. Eu não sei em qual programa, não sei se foi no Reason, não sei qual [software] que foi. [...] Então tem essa galera que é a geração que hoje está dominando. O *Clebin* também... tem aquele menino que eu acho bom pra caramba... o *Coyote*, toda essa galera. Essa galera começou a ter o ápice mesmo foi na época dos discos do Duelo [de MC’s], no “O Som que Vem das Ruas”<sup>38</sup>. Você vê que, dali todo mundo... o *DNT*... É uma geração que, para mim, é muito foda. Eu acho a meninada muito foda, eu acho ‘do caralho’. Acho muito bom o que eles produzem. E essa geração, é uma geração do *boom bap*, essa geração do rap anos 1990 mesmo, e do início dos anos 2000, quando teve aquela moda de rap: *Fat Joe*, *DMX*... aquele disco que o *DMX* lançou... teve uma ‘modazinha’ aí em 2004... que tem essa batida forte pra caramba que é muito *boom bap*, né. Então todo mundo veio com essa linguagem. E essa linguagem durou, em Belo Horizonte... eu acho que ainda dura, né... já tem um tempo. Aí veio esse *crunk*, mas todo mundo que produzia ainda produzia nessa linguagem mais *boom bap*. (ROGER DEE, 2018)

O *rapper* e produtor *Eazy CDA* foi um dos primeiros nomes a despontar nesta época. *Eazy* já havia escrito e gravado alguns raps, utilizando estúdios de conhecidos e equipamentos emprestados. Segundo seu próprio relato, ele compra um computador com a ajuda de um amigo em 1996, com o intuito de começar a produzir *beats* (ou bases, o nome mais usado na época). No ano seguinte ele idealiza a *Xeque Mate Produções*, alcunha artística-empresarial que rotula seu trabalho como produtor. Além de ser um dos produtores mais atuantes em Belo Horizonte desde esta época, *Eazy* colaborou para a formação de *beatmakers* que são contemporâneos a ele. O que se observa nesse período é a existência de uma rede local de troca de informações que foi primordial para a formação de uma nova geração de *beatmakers*. Nos depoimentos dos artistas que começaram neste período, é possível destacar diversos relatos sobre estas trocas e influências mútuas.

<sup>38</sup> Coletânea lançada em 2011 pelo coletivo Família de Rua, que reuniu diversos *rappers* e *beatmakers* locais. Disponível em: <https://familiaderua.bandcamp.com/album/o-som-que-vem-das-ruas>.

*DJ Spider* (Plínio Venturim Ferreira), que começou a produzir dois anos depois de *Eazy*, relata: “o primeiro estúdio que eu tive contato, que eu entrei, vi o lance de produção de rap e tal, foi com o *Eazy*” (DJ SPIDER, 2017). *Spider* havia feito um curso de DJ com o *DJ A Coisa* e já participava do grupo *Dejavuh* (que na época se chamava *M2H2*). A primeira gravação/produção do grupo foi justamente com *Eazy*. Após observar como *Eazy* trabalhava e como o processo acontecia, *Spider* se sentiu empoderado a começar suas produções.

Já *Enece* (Nicolas Vassou), que era *rapper* e começou a se aventurar na produção de *beats* no início dos anos 2000, também teve suas experiências de gravação com *Eazy*, e relata que, naquela época:

[...] não tinha praticamente ninguém que produzia. Eu gostava das coisas do *Eazy*, só que eu sentia a falta de ter uma pegada diferente. Todo produtor tem sua identidade musical, né. Eu acho que isso existe muito em cada estilo da produção [de música] independente. [...] Aí eu senti a necessidade de ter umas coisas diferentes, só que a gente não tinha grana pra pagar um cara de São Paulo, um cara do Rio; que na época eram os caras que produziam umas coisas mais legais, os produtores de São Paulo e do Rio. Aí eu comecei a produzir. Eu trabalhava, e no horário do almoço eu sentava no computador, começava a pesquisar um pouco sobre produção e comecei a produzir nessa época (ENECE, 2017).

Ainda que a intenção de *Enece*, ao começar a produzir, fosse se diferenciar esteticamente de *Eazy*, é possível observar a rede de cooperação que existia na época. *Clebin Quirino* (Jefferson Cleber dos Santos Costa), que começou a produzir em meados de 2003, tem um relato semelhante:

Eu descobri o nome do *Eazy*, logo ali na virada dos anos 1990 para início dos anos 2000. E [conheci] o *Spider*. O *Eazy*, eu consegui gravar um coisa lá, mas antes, eu já tinha conhecido o *Spider* em um evento. Ele falou que ‘tava’ produzindo em casa, na casa dele. Eu não cheguei a ir na casa dele para gravar alguma coisa minha, eu fui só acompanhar um grupo. Aí logo que ele montou um estudio na região central de BH, quando ficou mais acessível, porque todo mundo que tinha estudio de gravação era tudo nas periferias, eram nas casas, em lugares longe. [...] Aí eu fui no *Spider* e logo na primeira música que eu gravei, eu vi que o *Spider* tinha uma cabeça muito boa para aquilo que eu queria mas ele não supria aquilo que eu queria de instrumental para a minha música. Eu cheguei a gravar três músicas com ele, e várias participações em *singles* de outros artistas de Belo Horizonte, mas logo que eu conheci o *Spider* veio na minha cabeça essa possibilidade de poder produzir também. Logo de cara eu me senti a vontade para pedir pra ele os *softwares*, perguntar pra ele como é que se produzia, onde ele achava aquelas parafernálias todas, timbre... Aí ele me mostrou basicamente. Eu não tinha computador. Um ano e meio ou dois anos depois, minha mãe ganhou um

computador doado. Aí eu fui lá no Spider, a gente gravou um CD cheio de *softwares*, *plug-ins*, timbres e eu trouxe pra casa. A partir disso eu comecei a experimentar algumas coisas [...] (CLEBIN QUIRINO, 2017)

*Eazy CDA* foi criado na “Cabana do Pai Tomaz”, comunidade do extremo oeste da cidade. *DJ Spider*, por sua vez, foi criado no bairro Jardim América, bairro que também fica na região oeste. Ambos possuem trajetórias diferentes, mas em comum tiveram a passagem por outros elementos do Hip Hop (*Spider* foi grafiteiro antes de se tornar DJ e produtor, e *Eazy* foi *b-boy* antes de ser *rapper* e produtor), e um grau elevado de curiosidade, que os fez chegar até o posto de *beatmakers*.

Um fator que os diferencia da geração anterior é o fato de que eles tiveram acesso a um computador desde o início de suas atividades de produção. Eram computadores básicos, com recursos limitados. De fato, todos os outros *beatmakers* que iniciaram suas atividades posteriormente, começaram com um computador básico, com placas de som *onboard*, monitores simples, e *software* pirateado. Gradativamente, eles adquiriram equipamentos um pouco melhores, como microfones, placas de som e controladores MIDI. Ainda que não sejam de equipamentos de última geração, as gerações mais recentes tiveram um acesso mais amplo a equipamentos, que se tornaram mais baratos e fisicamente mais compactos.

Este período também marca o início da produção em *home-studios*. Todos os *beatmakers* começaram a experimentar e produzir em casa. Assim que tiveram acesso a microfones e interfaces de som digitais, eles começaram a gravar as vozes dos *rappers* em casa, o que barateou os custos de produção (que na grande maioria da vezes eram arcados pelos próprios grupos). Foi um período em que os grupos começaram a cantar seus raps em instrumentais próprios, produzidos sob demanda pelos novos produtores que despontaram na época.

Neste período acontece o fim do uso de discos de vinil como suporte de consumo. A mídia principal de difusão e distribuição ao consumidor passa a ser o CD. O advento do gravador de CDs, em um primeiro momento, possibilitou que os grupos gravassem cópias para serem enviadas aos programas de rádio. Na segunda metade da década de 2000, o acesso a duplicadores de CDs e DVDs já estava popularizado, o que possibilitou que diversos grupos copiassem e lançassem seus próprios trabalhos de maneira autônoma, resultando em uma profusão de lançamentos independentes. Desta maneira, observa-se um aumento tanto da produção musical em si quanto do lançamento e prensagem desse material. Mais grupos

gravaram seus trabalhos nesta época, mais grupos gravaram em seus próprios *beats* e mais artistas lançaram seus trabalhos em CDs – sejam eles copiados em casa ou prensados em uma empresa especializada. Estes lançamentos eram realizados pelos próprios artistas e não envolviam nenhum tipo de selo ou gravadora independente. Os grupos financiavam as tiragens de seus próprios trabalhos, que geralmente não passavam de mil cópias, com cachês de shows ou ativos financeiros advindos de outras atividades profissionais. Por outro lado, a presença do rap local nas rádios comerciais praticamente se extingue, e aos poucos as rádios comunitárias diminuem sua atividade, até sua quase extinção no final da década.

*Preto C* forneceu um longo relato sobre como ele fazia para distribuir os CDs de seu grupo, o *Realistas NPN*:

**Preto C:** Eu conheci um tal de Isomar, que fazia parte do movimento negro do Espírito Santo. Esse cara conhecia um grupo de rap de lá que chamava *Negritude Ativa*. Eu conheci esse Gilmar, através do Isomar... porque esse Gilmar, o quê que ele fazia na época? Não tinha loja de discos na época. E tinha um cara que chamava Adonias. Esse cara era ‘o cara’ que todo CD chegava na mão dele para distribuir. Ele tinha uma distribuidora de CD. E esse Gilmar, do Espírito Santo, pegava CD para vender. Então, quê que esse cara...

**Pesquisador:** Esse Adonias era de BH?

**Preto C:** De São Paulo. O quê que esse cara do Espírito Santo fazia? Esse cara descia do Espírito Santo e vinha em todas as cidades com uma ‘porrada’ de CD na mochila...

**Pesquisador:** [CD] De rap?

**Preto C:** De rap. Aí ele vinha trazendo, na época, *509-E*, *SNJ*, *Tháide*, e tal. Aí eu conheci esse cara, e esse cara gostou muito do som do *Realistas*. Na época a gente não tinha disco prensado, a gente gravava em casa, naqueles CD-R, quando lançou os CD-Rs.

**Pesquisador:** Vocês copiavam no...

**Preto C:** No CD-R. Então a gente tinha a primeira música, que foi gravada no *DJ Joseph*, que era "Condenado pra Sempre"... e aí eu fiz bastante amizade com esse cara. E aí esse cara descia ‘pra cá’, e eu comecei a pegar os CDs desse cara. Porque na época não existia transportadora de CD...

**Pesquisador:** Mas ele vinha ‘pra cá’ e vendia aonde, nos eventos, na rua?

**Preto C:** Ele vendia nas lojas. Qualquer loja de disco a gente levava o CD.

**Pesquisador:** [CD] Dos *Realistas*, você tá falando...

**Preto C:** Não, dele... do grupo dele, *Negritude Ativa*... o quê que ele fazia? Ele vendia o *Thaíde*, vendia o *Racionais*, vendia o *SNJ* e botava o do *Negritude Ativa* no meio e aí eu comecei a colocar o do *Realistas* no meio também. Então a gente usava o argumento que tinha outros grupos de renome que saíam na revista “Rap Brasil”... que eram pessoas procuradas na época... e a gente colocava nossos CDs no meio. Então a gente conseguiu difundir o nosso CD nas lojas de disco. Não era vendido de mão em mão.

**Pesquisador:** Nas lojas de discos da [Galeria] Praça 7 assim...

**Preto C:** Não. Lojas de Divinópolis, lojas de Itaúna, lojas de Sabará, qualquer ‘bitaca’ que tinha vinil, que vendia CD, a gente conseguia vender os CDs de rap pra essas lojas. Porque os CDs de rap que eram procurados não tinha nessas lojas. Então o quê que a gente fazia? Porque as gravadoras, que eram independentes, elas não tinham contato com as lojas. E aí foi onde a gente conseguiu uma forma de sobreviver bastante tempo. Vendendo CD. Então a gente enchia a mochila de CD e ia, por exemplo, Pará de Minas... ia nas quatro lojas de Pará de Minas e descia nas quatro lojas de Pará de Minas. Ia pra Cláudio, Carmópolis. Então a gente rodava as cidades do interior vendendo CD. Então quando esse cara vinha do Espírito Santo ele me ligava, eu encontrava com ele na rodoviária, da rodoviária a gente pegava os ônibus e ia pro interior. Então o CD dos *Realistas* rodou muito no interior por causa disso, saca.

Outra estratégia alternativa de distribuição autônoma era a venda ambulante de CDs, nas ruas da cidade. Este foi o método utilizado pelo *rapper Das Quebradas* (Wenderson Simões) que, segundo seu próprio relato, vendeu mais de 12.000 cópias de seu primeiro CD, “Verdadeiro ou Falso” (2011). O *rapper* vendia o CD no centro da cidade e em outros pontos de grande circulação de pessoas pelo preço de R\$ 2,00 (dois reais). Às vezes ele trabalhava sozinho e em outros momentos contava com vendedores ajudantes, que recebiam uma porcentagem do que era vendido<sup>39</sup>.

As formas que *Preto C* e *Das Quebradas* encontraram para difundir seus trabalhos ilustra algumas estratégias de difusão que os grupos locais levaram a cabo durante esta época. Entretanto, nem todos os grupos fizeram como eles. A tática mais comum era o comércio de CDs nos shows, eventos e encontros de rap e Hip Hop. Algumas lojas da Galeria Praça 7 também vendiam os CDs dos grupos locais, através de consignação com os próprios grupos.

Além disso, uma outra ferramenta de difusão de conteúdo surgiu nesta década, sobretudo a partir da segunda metade dos anos 2000: as redes sociais. De fato, foi a partir de 2010 que a difusão *on-line* se tornou a ferramenta mais importante para a difusão dos trabalhos.

<sup>39</sup> A trajetória de *Das Quebradas* está registrada no documentário “De Mão em Mão”, dirigido por *Clebin Quirino*. Disponível em: [www.youtube.com/watch?v=RhYZ4grxeYY](http://www.youtube.com/watch?v=RhYZ4grxeYY). Acesso em: 04/06/2018.

Entretanto, nesta época se observam as primeiras experiências dos grupos neste ambiente. Plataformas como o extinto Orkut e o Myspace começaram a ser ocupadas pelos artistas de Belo Horizonte, iniciando localmente um processo que é padrão na difusão e fruição de música atualmente: a presença em redes sociais. Diversas comunidades foram criadas no Orkut (como, por exemplo comunidades com os títulos “rap nacional”, “rap mineiro”, “hip hop minas”, “rap underground”, entre outros) e, algum tempo depois, alguns artistas começaram a criar perfis no Myspace, que se mostrava uma ferramenta propícia para a constituição de redes de artistas musicais, uma vez que era possível postar e reproduzir suas músicas em seus perfis.

Uma outra ferramenta de grande impacto para a difusão do rap local e nacional foram os *softwares* de compartilhamento *peer-to-peer* (P2P), como o Napster, Soulseek, Kazaa e Emule. O debate sobre o compartilhamento de música P2P é complexo, e passa pela questão dos direitos autorais. O caso da ação encabeçada pela banda Metallica contra o Napster exemplifica este debate. Entretanto, no contexto local (e em todo o Brasil de uma maneira geral), os artistas enxergaram nestes *softwares* uma forte oportunidade de difusão, que proporcionou a consolidação de diversos artistas, especialmente *rappers* e *beatmakers* de uma vertente *underground*, como os diversos artistas que compunham o coletivo carioca *Quinto Andar* (*Marechal*, *De Leve*, *DJ Castro*, *Shawlin*, *Matéria Prima*, dentre outros), e artistas como *Kamau* e *Slim Rimografia*, de São Paulo.

#### 2.4.1 O *Duelo de MCs* e a transição entre gerações<sup>40</sup>

Em 2007 inicia-se um evento que é um marco para o Hip Hop de Belo Horizonte. O *Duelo de MCs*, realizado no Viaduto Santa Tereza (localizado no centro da cidade), é um evento dedicado a batalhas de rimas improvisadas que também abre espaço para os outros elementos do Hip Hop e conta com participação regular de grafiteiros, *sets* e performances de DJs e grupos de *break*.

O formato de batalha de rimas improvisadas seguiu uma tendência que estava se formando no Brasil naquela época. Na primeira década dos anos 2000 observou-se uma eclosão de

---

<sup>40</sup> A escrita desta seção baseou-se em informações colhidas em entrevista com o *PDR Valentim*, um dos organizadores do *Duelo de MCs*, e nas pesquisas de Marques (2013) e Andrade Jr. (2013).

diversos encontros de improvisos de MCs, que aos poucos se tornaram regulares e começaram a atrair um público interessado em assistir aos *free-styles* e às disputas. Como exemplos desse tipo de evento, podemos citar a “Batalha do Real”, na Lapa, Rio de Janeiro, a “Batalha da Santa Cruz”, na estação de metrô de mesmo nome, em São Paulo, assim como o encontro de *free-style* organizado pela *Conspiração Subterrânea Crew* (também chamada de *Consubter*) na Praça Sete, no centro de Belo Horizonte, em meados dos anos 2000. A *Consubter Crew* está diretamente ligada ao Duelo de MCs, uma vez que dois de seus integrantes fazem parte da *Família de Rua* (coletivo que organiza o *Duelo*), e vários outros *rappers*/MCs da *crew* rimaram (ou rimam) no *Duelo*, além de colaborar para a realização e produção do evento em seus primórdios.

O *Duelo* nasceu após a realização da *Liga dos MCs*, uma espécie de campeonato de improvisos, que contou com a participação de *rappers* de vários estados do Brasil. O *rapper* *Simpson Souza* venceu a etapa eliminatória em Belo Horizonte e não somente disputou, como venceu a etapa final no Rio de Janeiro, se sagrando campeão da *Liga dos MCs* de 2007. A repercussão local da vitória de *Simpson*, aliada à mobilização que a *Conspiração Subterrânea Crew* já realizava na Praça 7, incentivou a organização de um encontro semanal dedicado a batalhas de improviso. Os MCs começaram a se encontrar todas as sextas-feiras na Praça da Estação, no centro de Belo Horizonte. Em uma sexta-feira chuvosa, os participantes se viram obrigados a procurar abrigo um local coberto, uma vez que a Praça da Estação não oferecia esta possibilidade. Eles logo pensaram no Viaduto Santa Tereza, que fica a cerca de 500 metros da praça e contava com um pequeno palco e uma pequena arquibancada de concreto. Desde então o *Duelo de MCs* acontece neste espaço. Até junho de 2013 o evento acontecia todas as sextas-feiras à noite. Após uma pausa nas atividades, por motivos de segurança e dificuldades com o poder público, o encontro passou a ser mensal, sempre em um domingo à tarde.

Hoje em dia, a realização de batalhas de rimas é uma tendência em diversas cidades do Brasil. Em Belo Horizonte, por exemplo, as batalhas se espalharam por diversos bairros, constituindo uma espécie de rede informal de batalhas. É o que João Perdigão registra em seu livro sobre o Viaduto Santa Tereza:

Para pensar a efervescência cultural de BH nos dias de hoje, o Duelo de MCs é um marco. Várias batalhas e encontros de rap surgiram graças a ele, como

a Batalha da Pista (Barreiro), Batalha do Santê (Santa Efigênia), Batalha da Estação (Centro), Rima na Rua (Shopping Uai), Rapa do Papa (Praça do Papa), Rap Real (Dom Bosco), Clube da Rima (Novo Aarão Reis), Lá da Favelinha (Aglomerado da Serra), Batalha Clandestina (Parque Municipal), Batalha do Castelo, Batalha do Tupi e Batalha do Heliópolis. Na região metropolitana de BH: MC Confronta (Betim), Batalha das Qbrada (Pedro Leopoldo), Batalha da Glória e Casa Amarela (Contagem). Além dos diversos saraus que ocorrem pela cidade com a presença de pessoas ligadas ao universo do rap que se conheceram e se organizaram através do Duelo de MCs, como o Sarau das Cachorras e o Sarau Vira-Lata, que acontecem de modo itinerante em vários pontos da cidade. (PERDIGÃO, 2016. p. 107)

O *Duelo*, desde o início, abriu espaço para apresentações de grupos de rap, que duram em média vinte minutos. Estas apresentações são chamadas de *pocket-shows*, devido à sua duração reduzida. O *Duelo* se tornou uma referência territorial e simbólica para o Hip Hop da cidade, e ajudou a formar uma nova geração de *rappers*, como *Douglas Din*, *Kdu dos Anjos*, *Fabrizio FBC*, *Clara Lima*, *Vinição*, *Ohana Santana*, *Hot Apocalypse*, *Gustavo Djonga*, *Well*, dentre inúmeros outros.

Diversos *rappers* e *beatmakers* mais novos relatam que sentiram vontade de criar após verem os MCs nas batalhas de rima e as apresentações dos grupos no *Duelo de MCs*<sup>41</sup>. O evento se constituiu em uma referência geográfica, pois é realizado no centro e reúne pessoas de todas as regiões da cidade. É também uma referência simbólica, onde os elementos do Hip Hop convivem, e onde a cultura ganha novos adeptos e praticantes. Além disso, o *Duelo* é um canal de fruição artística, que dá visibilidade aos artistas locais e contribui também para a formação de público para a música rap.

Além da produção do evento em si, a *Família de Rua* (coletivo organizador do evento) realizou outras ações de incentivo à música rap local. A coletânea “O som que vem das ruas”<sup>42</sup> são os maiores exemplos destas iniciativas. Os álbuns, lançados em CD e distribuídos gratuitamente na Internet, reuniram diversos MCs geração pós-*Duelo*, que estavam começando a despontar na cena local. Os *beats* foram produzidos por *beatmakers* locais, tais como: *Coyote Beatz*, *DNT Beatmaker*, *Enece*, *DJ Giffoni*, *Easy CDA*, *Clebin Quirino*, *Gurila*

<sup>41</sup> O *beatmaker* *Dica Beats*, por exemplo, afirmou tal fato durante nossa conversa.

<sup>42</sup> A primeira edição da coletânea foi produzida em 2011, e está disponível em: <https://famiaderua.bandcamp.com/album/o-som-que-vem-das-ruas>. A segunda edição foi lançada em 2015, e pode ser ouvida no link: [www.youtube.com/watch?v=4d5dhh9GQQ&index=7&list=PLyWudoxsjsjP07tgBfWQjuiOv-0Q-9CVQj](http://www.youtube.com/watch?v=4d5dhh9GQQ&index=7&list=PLyWudoxsjsjP07tgBfWQjuiOv-0Q-9CVQj).

*Mangani*, dentre outros. A produção musical dos discos ficou a cargo de *Roger Dee*. Outra iniciativa que serve de exemplo é o projeto “Mestres sem Cerimônia”, que produziu uma faixa e um videoclipe com vários MCs que participavam do *Duelo*.

## 2.5 O mundo do rap belo-horizontino a partir de 2010

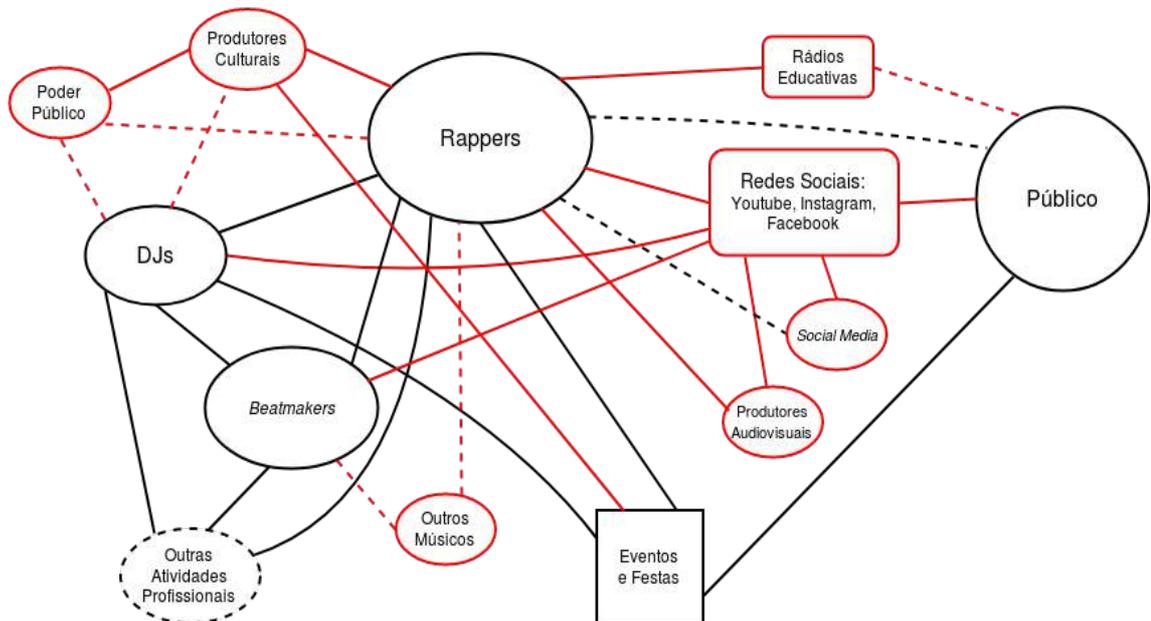


Figura 6: Relação entre agentes do mundo do rap em Belo Horizonte de 2010 em diante.

A Figura 6 representa a atual configuração da música rap no contexto local. É possível observar, nos últimos oito anos, uma complexificação neste mundo da arte. Novos agentes passam a fazer parte deste mundo, novos espaços de divulgação e fruição consolidam sua importância, assim como um crescente nível de profissionalização das atividades se impõem como características latentes do contexto contemporâneo da música rap em Belo Horizonte. Atualmente alguns artistas ligados ao rap conseguem se dedicar somente ao trabalho artístico. A atuação profissional no mundo do rap é uma das características que diferenciam o contexto atual das épocas passadas. Ainda que a cadeia produtiva da música rap em Belo Horizonte não esteja plenamente estabelecida, observa-se uma crescente profissionalização dos seus agentes e uma diversificação das atividades que fazem parte desse mundo da arte. Ao mesmo tempo

em que aumenta o número de *rappers*, *beatmakers* e DJs que se dedicam exclusivamente ao trabalho artístico, outros profissionais começam a fazer parte deste mundo da arte, como músicos diversos (identificados no diagrama como “outros músicos”), além de profissionais “de apoio” (nos termos de Becker), como produtores culturais, produtores audiovisuais e “*social medias*”<sup>43</sup>.

No diagrama da Figura 6 utilizamos a expressão “Outros Músicos” para indicar músicos que colaboram neste mundo da arte mas não são nem *rappers*, nem DJs, nem *beatmakers*. Tratam-se de guitarristas, baixistas, bateristas e outros músicos que manipulam instrumentos tradicionais. A presença destes músicos neste mundo da arte não é algo usual, uma vez que a música rap advém da junção entre o canto falado e a performance de um *dee-jay*. Embora existam casos de grupos de rap locais que, no passado, contaram com músicos em shows e gravações<sup>44</sup>, nos últimos anos, a colaboração de “outros músicos” em processos de produção musical e performance ao vivo de artistas do gênero rap vem sendo mais frequente. A *rapper* Thamara Franklin e o *rapper* Neghaun se apresentam ao vivo com duas formações diferentes: (1) acompanhados exclusivamente pelo DJ ou (2) acompanhados por uma banda. Uma outra possibilidade que tem se tornado cada vez mais frequente no contexto local é o surgimento de grupos que, originalmente, possuem uma formação que extrapola o modelo “*rapper + dee-jay*”, como é o caso dos grupos *Julgamento*, *Zimun* e *Coletivo Dinamite*<sup>45</sup>.

O agente “Produtores Audiovisuais” ganhou relevância na última década em virtude da relativo barateamento dos equipamentos de produção audiovisual e da relevância da linguagem audiovisual na divulgação dos artistas de rap. Ao longo da década de 2010, os grupos locais conseguiram produzir videoclipes de suas faixas, e passaram a utilizar o YouTube para divulgar seu trabalho. Hoje em dia, o YouTube é um dos principais espaços de fruição tanto do rap local quanto nacional. Canais especificamente dedicados ao rap, como o

<sup>43</sup> O termo *social media* se refere a profissionais que gerenciam as redes sociais e outros canais de relacionamento digital de artistas e empresas. Alguns *rappers* locais, com carreiras mais bem estabelecidas, já contam com este tipo de prestadores de serviço em sua equipe de apoio.

<sup>44</sup> Nos anos 1990, o grupo *Divisão de Apoio* contou com um guitarrista e um baixista em sua formação, e o *Black Soul* utilizou instrumentação ao vivo na gravação de seu último disco, “Pátriamaada”.

<sup>45</sup> O *Julgamento* atualmente é formado por três *rappers*, dois *dee-jays*, um guitarrista e um baixista. O *Zimun* conta com dois *rappers*, um guitarrista, um baixista, um trompetista, um percussionista e um baterista. Já o *Coletivo Dinamite* apresenta a seguinte formação: um guitarrista, um baixista, um baterista, um percussionista e um *rapper*.

“Rap Box”<sup>46</sup> e “Pineapple Storm TV”<sup>47</sup>, se tornaram importantes espaços de divulgação do rap nacional. Além dos videoclipes, os artistas postam suas faixas de maneira isolada em seus canais, e também *lyric-videos*, formato audiovisual que basicamente é uma animação da letra da música em sincronia com o áudio da mesma.

“Produtores Culturais” são agentes que também ganharam relevância no contexto local a partir de 2010. Utilizo o termo de maneira análoga a seu uso corrente. No contexto local, os produtores culturais têm atuado em colaboração maior com os *rappers*, atuando na escrita e gestão de projetos culturais, produção artística de alguns *rappers* com carreiras razoavelmente estabelecidas, produção de eventos e festas de pequeno, médio e grande porte.

Já o agente “Poder Público” indica as diversas instituições públicas e governamentais que se relacionam com o mundo do rap. Grande parte deste relacionamento se dá entre os *rappers* e o Poder Executivo Municipal: a Prefeitura, algumas Secretarias e instâncias administrativas. Esta relação entre *rappers* e o Poder Público Municipal se dá principalmente através do fomento a projetos culturais. Outras instâncias em que ambos interagem é através da cessão de espaço para shows e eventos, tais como Centro Culturais, teatros e praças.

Um dos principais atributos dos Produtores Culturais é atuar na mediação entre o Poder Público e os *rappers*, sobretudo nos projetos culturais patrocinados através das Leis de Incentivo à Cultura. Os produtores culturais auxiliam os *rappers* na escrita, gestão, produção e prestação de contas destes projetos, que podem ser patrocinados por fundos governamentais ou por empresas que se beneficiam com a isenção de parte de impostos destinados ao patrocínio de projetos culturais. Apesar de que a participação de artistas ligados ao rap tem sido constante nos últimos anos, o numérico de projetos ligados ao gênero patrocinados via Leis de Incentivo ainda é baixo, em comparação a outros gêneros musicais e linguagens artísticas.

---

<sup>46</sup> Disponível em: [www.youtube.com/user/rapboxoficial](http://www.youtube.com/user/rapboxoficial). Acesso em: 06/06/2018.

<sup>47</sup> Disponível em: [www.youtube.com/channel/UCqrFwa5vueOTzGZ7NSlnvIQ/featured](http://www.youtube.com/channel/UCqrFwa5vueOTzGZ7NSlnvIQ/featured). Acesso em: 06/06/2018.

## 2.6 Panorama contemporâneo dos *beatmakers* locais

Uma das principais particularidades do mundo do rap local na presente década é o contínuo crescimento da atuação dos produtores musicais. Durante a primeira década dos anos 2000, houve uma expansão das atividades de produção, fomentada pelo barateamento dos equipamentos (principalmente dos computadores) e pelo acesso a informações sobre produção musical (seja através da Internet ou através do contato pessoal entre os produtores). Essa expansão continua na segunda década do século XXI. O número de *beatmakers* cresce a cada ano, assim como o número de *rappers*.

Em agosto de 2017 desenvolvi um formulário *online*<sup>48</sup> cujo objetivo era levantar dados sobre a atuação dos *beatmakers* em Belo Horizonte e região. Eu já conhecia alguns dos *beatmakers* da cidade, mas sabia que essa atuação não se restringia àqueles que eu tinha conhecimento. Ao longo de quatro semanas divulguei o formulário no perfil do programa de rádio Hora RAP na rede social Facebook. O Hora RAP é um programa de rádio transmitido ao vivo, dedicado à música rap local. Eu faço parte da equipe do programa, que desde 2014 faz parte da programação da rádio UFMG Educativa (104,5 FM). Como o programa é dedicado majoritariamente à produção local, o perfil possui uma receptibilidade razoável entre os artistas e agentes da cena local, mostrando-se portanto, uma ferramenta importante na divulgação desta etapa da pesquisa. Além de *posts* regulares divulgando a pesquisa, também enviei mensagens pessoais via *chat* do Facebook para alguns produtores que eu conhecia pessoalmente, solicitando que eles preenchessem o formulário e contribuíssem para o mapeamento da atuação destes artistas que, na maioria das vezes, não têm tanta visibilidade, mas que são primordiais na criação da música rap.

Ao todo, vinte e três<sup>49</sup> *beatmakers* responderam ao formulário voluntariamente. Em um dos campos do formulário eu deixava um espaço para que os respondentes apontassem algum *beatmaker* de BH que não era tão conhecido mas que o respondente gostaria que mais pessoas conhecessem. Dentre os novos nomes apontados, haviam nove *beatmakers* cuja atuação não era de meu conhecimento<sup>50</sup>. Por fim, um grupo de dez *beatmakers* que não respondeu ao formulário e não foi citado pelos respondentes foi incluído na lista a partir de investigações e

<sup>48</sup> Os dados colhidos através do formulário estão disponíveis no “Apêndice 3”.

<sup>49</sup> DJ Edd VSD, Russo APR, Clebin Quirino, DJ A Coisa, Dokktor Bhu, Ted Produzsom, Tio Dio, YNT, Dica Beats, Lan Matarazzo, Felp Montana, Enece, Pnk Prod, Peslo 55, Smok, Qdc Beats, Dapotrona, DJ Bill, Harun Beats, DJ Preto C, Disco Rebel, Kaiô Prods, Enry Beats e Tambor de Aço Beats.

fontes de informação diversas<sup>51</sup>. Desta forma, o mapeamento resultou na identificação de 42 artistas que se dedicam à produção de *beats* de rap em Belo Horizonte e região. Há indícios de que este número é ainda maior.

O mapeamento não identificou nenhuma *beatmaker* do sexo feminino. Ao longo da pesquisa de campo, perguntei a várias pessoas sobre a existência de mulheres produtoras na região, mas nenhum informante soube me enumerar um nome. No programa de rádio Hora RAP, transmitido no dia 30 de março de 2018, conversamos ao vivo com a *rapper Ohana Santana*. A participação de *Ohana* encerrava uma série de entrevistas com mulheres protagonistas do Hip Hop local, realizada ao longo do mês de março. Em um dado momento da conversa, perguntei a *Ohana* se ela conhecia alguma mulher *beatmaker* da região. Após pensar por um tempo, ela lembrou de *beatmakers* de outras cidades, como São Paulo, e disse que a DJ belo-horizontina *Pat Manoese* estava começando a produzir *beats*, mas ainda não havia lançado nenhum material. Durante a conversa, a DJ *Black Josie*, que estava escutando o programa, comentou um *post* na página do Hora RAP no Facebook, afirmando que produz *beats*. *Black Josie* disse: “Opa! Faço *beats*! Tô na área ae!”<sup>52</sup>. Todavia, não consegui ter acesso a nenhuma faixa do gênero rap produzida por *Josie*. Ainda assim, o que era um dado negativo a respeito da participação das mulheres nesse cenário, torna-se um indício de que em breve essa informação será oficialmente reformulada. É provável que, em pouco tempo, não seja mais correto dizer que não existem mulheres *beatmakers* em Belo Horizonte e região. De toda forma, a presença masculina continua sendo a norma em relação a esta atividade. E, embora, existam muitas mulheres que atuam como *rappers*<sup>53</sup>, a cena local ainda é tímida no que diz respeito ao protagonismo feminino na produção musical.

<sup>50</sup> *Shynna Beatmaker*, *H2*, *Duk Beats*, *Refúgio Produções*, *Filipinho*, *Raphael Bravin (Fumaça)*, *Shaggy Productions*, *Juce Rock* e *Saluc Beats*.

<sup>51</sup> *DNT Beatmaker*, *DJ Roger Dee*, *DJ Giffoni*, *Easy CDA*, *DJ Spider*, *Coyote Beats*, *Velho Beats*, *DJ Cost*, *Psicoprata (Prata MC)* e *GVNT*.

<sup>52</sup> Disponível em: <https://www.facebook.com/photo.php?fbid=2080026195614571&set=a.1378327449117786.1073741828.100008216314142&type=3&theater>. Acesso em: 03/07/2018.

<sup>53</sup> Alguns exemplos de mulheres *rappers* da região: *Ohana Santana*, *Clara Lima*, *Zaika dos Santos*, *Tamara Franklin*, *Vivi UAISS*, *Bárbara Sweet*, *Lana Black*, *Kainá Taiwá*. Em 2015, o produtor *Clebin Quirino* produziu a coletânea “Desconstrução”, composta somente por *rappers* do sexo feminino. Trata-se da única iniciativa do gênero na cidade. Disponível em: [www.youtube.com/watch?v=0UmZXllcAn4](http://www.youtube.com/watch?v=0UmZXllcAn4). Acesso em: 03/07/2018.

Um dos *beatmakers* mais representativos desta nova geração é Paulo Santos, mais conhecido como *Coyote Beatz*. Embora tenha iniciado por volta de 2006, o produtor se consolidou após 2010. *Coyote* começou a produzir por hobby, uma vez que seu foco principal na época era o skate<sup>54</sup>. Aos poucos *Coyote* foi se firmando como *beatmaker*, e o skate se tornou um hobby. Hoje em dia ele é um dos produtores mais ativos em Belo Horizonte, tendo produzido *beats* para *rappers* belo-horizontinos de diferentes gerações, como *Neghaun*, *Matéria Prima*, *Monge MC*, *Nil Rec*, *Hot Apocalypse* e os outros membros da *Dv Tribo* (grupo do qual ele também faz parte). Além disso, *Coyote* também é frequentemente requisitado por nomes nacionais, como *Emicida*, *Livia Cruz*, *Kamau*, *Rashid*, *Cachorro Magro*, *Slim Rimografia*, dentre outros.

Uma série de outros produtores mais jovens tem tido bastante visibilidade e atuação na última década, como *Velho Beats*, *DJ Cost*, *Marco Fernal*, *YNT*, dentre outros. O aprendizado dessa nova geração, que despontou após 2010, acontece majoritariamente através da Internet. Além do acesso aos conteúdos musicais em si, que se encontram facilmente na rede, ampliou-se consideravelmente a quantidade e qualidade de informações sobre produção musical, com uma infinidade de tutoriais, grupos de discussão, bancos de compartilhamentos de *softwares* e *plug-ins*, além de outros materiais que auxiliam no aprendizado das ferramentas de produção de *beats*.

Os artistas ligados ao rap de Belo Horizonte também participam da tendência de artistas da música popular contemporânea de difundirem seus trabalhos na rede mundial de computadores, principalmente em plataformas como Spotify, Deezer e YouTube, e redes sociais como o Facebook, Instagram e Twitter. Estas redes também contribuem para a difusão do trabalho dos *beatmakers*. O Soundcloud, por exemplo, é uma plataforma destinada ao *upload* de áudios, e possui uma interface que privilegia o conteúdo sonoro. É através de redes como o Soundcloud que muitos *beatmakers* expõem seus *beats*. Desta maneira, os *rappers* e outros produtores podem conhecer as características e preferências individuais de um *beatmaker*. O Facebook e o Instagram também permitem o *upload* de vídeos e fotos que demonstram o processo de produção musical. Vários *beatmakers* fazem transmissões ao vivo

---

<sup>54</sup> Conforme depoimento de Coyote ao site Cultura Urbana BH. Disponível em: <http://culturaurbanabh.blogspot.com.br/2008/01/paulo-coyote-beats-e-muito-skate.html>.

quando estão gravando ou produzindo alguma faixa. Isso permite um contato direto com outros artistas e com o público em geral.

Atualmente, os artistas não têm se preocupado em lançar álbuns. Existe uma ampla preferência pelo lançamento de *singles* que, muitas vezes, vêm acompanhadas por videoclipes ou *lyric-videos*. Um outro formato que tem sido bastante difundido são os *cyphers*. *Cypher* é uma expressão que, inicialmente, foi usada para se referir aos encontros de b-boys, uma reunião de *breakers* de diversos estilos e procedências para dançarem e trocarem informações. Atualmente, o termo tem sido usado também no contexto musical, designando uma faixa que um *beatmaker* disponibiliza para vários *rappers* rimarem. Os *cyphers* musicais geralmente são realizados em um dia. Escolhe-se um tema (ou optam por um tema livre), delimita-se o espaço que cada *rapper* pode ocupar (geralmente cede-se o mesmo espaço para todos) e cada *rapper* entrega suas rimas sem necessariamente se preocupar com uma coesão ou diálogo com a participação dos outros (embora muitas vezes exista coesão e diálogo entre as rimas). Um detalhe importante nas *cyphers* é que, na grande maioria das vezes, elas não possuem refrão.

Por fim, apesar da centralidade da Internet na divulgação e fruição da música rap local, é necessário notar que o rap local voltou a ocupar o espaço radiofônico na presente década. A presença do rap nas estações de rádio observou um declínio considerável entre 2000 e 2010. No início da década, os artistas locais do gênero já não figuravam nas *playlists* das rádios comerciais. Ao longo da década passada, as rádios comunitárias diminuíram consideravelmente sua atividade, até uma quase extinção. Por outro lado, após 2010 o gênero conseguiu espaço nas rádios educativas e públicas. Em 2014 o programa *Hora RAP* começou a ser transmitido ao vivo, semanalmente, pela UFMG Educativa, rádio FM de caráter educativo vinculada à Universidade Federal de Minas Gerais. O *Hora RAP* é produzido por mim e por *Clebin Quirino*. Em meados de 2014 o programa “*Uai Rap Soul*” voltou a ser veiculado na Autêntica FM, nova alcunha da Rádio Favela, que veiculou o programa durante a década anterior e voltou repaginado sob o comando de *DJ A Coisa*. Em 2016, o rap local ganhou outro espaço no *dial*, em virtude da admissão do programa “*Rimas e Recortes*” à grade da Inconfidência FM. A Inconfidência é uma rádio estatal, vinculada ao Governo do Estado de Minas Gerais. O programa é produzido pelo *rapper* e jornalista *Roger Deff*, pelo *rapper* *Matéria Prima* e pelo *DJ Flávio Machado*. É necessário notar que todos os agentes envolvidos na produção destes programas atuam como voluntários, nenhum deles é

contratado, nem presta serviço para nenhuma das instituições responsáveis pelas rádios. Todos se baseiam em um acordo de parceria com as rádios, que cedem o espaço na grade de programação, além de recursos básicos para a produção, como sessões de estúdio e técnicos de gravação/edição.

### 2.6.1 Estrutura, equipamentos e ferramentas

Ao longo da pesquisa foi possível identificar três tipos de ambientes em que os produtores trabalham: *home-studios*, estúdios de pequeno porte e estúdios de médio porte. Os dois primeiros ambientes são mais frequentes, enquanto os estúdios de médio porte são raros dentre os produtores ligados ao rap local.

Os *home-studios* se situam em ambientes da própria casa dos *beatmakers* (ou de seus pais), e geralmente ficam no próprio quarto do produtor. Nesse caso, a mobília dos quartos divide espaço com computadores, controladores MIDI e microfones, em um misto de espaço de descanso com espaço de trabalho. Embora seja comum que os artistas iniciantes trabalhem em *home-studios*, alguns produtores mais experientes também se encontram nesta situação. *Eazy CDA*, por exemplo, já possuiu um estúdio em uma sala na região central de Belo Horizonte, mas retornou à sua casa, em virtude da dificuldade de manter um estúdio em um local externo. A Figura 7 é um registro fotográfico de uma sessão de gravação de *Eazy CDA*, e demonstra um ambiente de *home-studio*:



*Figura 7: Eazy CDA em uma sessão de gravação com o rapper Marcelo Mascote. Acervo de Eazy CDA. Autor não-identificado.*

Um outro ambiente de trabalho encontrado durante o campo, é o que eu denomino “estúdios de pequeno porte”. Estes estúdios se situam tanto nas casas dos produtores como em outros imóveis, como salas e casas comerciais. O que diferencia estes ambientes é o fato de serem construídos ou instalados com este fim específico. Desse modo, o cômodo não possui o mobiliário dos quartos e possui revestimento e instalações que visam o tratamento e isolamento acústico. *Clebin Quirino*, por exemplo, construiu uma sala específica na casa de sua mãe para abrigar seu estúdio. Já o “Labs Estúdio”, de *Preto C*, ocupa uma sala em uma casa alugada para fins comerciais. A casa é compartilhada com outros empreendedores ligados ao Hip Hop de Belo Horizonte, e um dos cômodos da casa foi transformado em estúdio. Alguns estúdios de pequeno porte possuem duas pequenas salas, sendo uma que funciona como cabine de gravação e outra como sala técnica, ou sala de produção/mixagem. Outros são mais simples, e ocupam somente um cômodo, destinado tanto à gravação como à produção musical. Assim como os *home-studios*, as salas de pequeno porte também são frequentes no

contexto local. E apesar das diferenças no perfil das instalações, não se observa uma diferença nos equipamentos utilizados nestes dois ambientes. A Figura 8 é um exemplo do que denomino estúdio de pequeno porte:



Figura 8: Estúdio “Produto Novo”, de Clebin Quirino. Foto: Clebin Quirino.

A última configuração de ambiente de trabalho encontrada no trabalho de campo é o que denomino “estúdio de médio porte”. Diferentemente dos estúdios anteriores, este tipo de estúdio é bem menos frequente no contexto local. Tratam-se de estúdios formados por salas maiores (acima de 18m<sup>2</sup>), especificamente projetadas para funcionarem como estúdios profissionais. Além das instalações, estes estúdios também se diferenciam pela qualidade e diversidade dos equipamentos utilizados. Eles possuem mais opções de microfones, mais opções de pré-amplificadores, compressores e periféricos (analogos e digitais) dedicados ao tratamento do som. Tratam-se de estúdios com estrutura para produzir tanto faixas de rap como quaisquer outros gêneros musicais. Durante a pesquisa, só tive de conhecimento de dois estúdios com esta configuração: o estúdio “Giffoni”, do *DJ Giffoni*, e o estúdio “Pro Beats”, do *DJ Spider*. As Figuras 9 e 10 são registros fotográficos do estúdio Pro Beats:



*Figura 9: Sala de produção e mixagem do estúdio Pro Beats. Foto: Michel Brasil*



*Figura 10: Sala de gravação do estúdio de DJ Spider. Foto: Michel Brasil.*

Um dos motivos que contribuem para a existência de poucos estúdios de médio porte é o fato de que o mundo do rap local ainda não é uma cadeia produtiva plenamente estabelecida. Os *beatmakers* encontram dificuldades para se estabelecerem de maneira sustentável nesta cadeia produtiva. Desse modo, o investimento em equipamentos e estruturas é inviável, uma vez que o fluxo de ativos financeiros proporcionados pela atividade não é suficiente para que este tipo de investimento seja feito. Isso só é possível em alguns casos específicos, como os de *Giffoni* e *Spider*.

Em relação aos equipamentos utilizados nos estúdios, a maioria dos produtores com quem conversei, assim como a maioria daqueles que responderam ao questionário de mapeamento, afirmaram trabalhar com um kit que envolve um computador, um controlador MIDI, uma interface de gravação digital de áudio e um kit de monitores de áudio compactos. As configurações e características dos elementos desse kit variam em cada caso, mas de maneira geral, essas são as ferramentas básicas usadas pelos *beatmakers* de Belo Horizonte e região.

Um detalhe que pude notar, na análise dos equipamentos, é a pouca presença de equipamentos tradicionalmente utilizados nos processos de produção utilizando *samples*, como a MPC ou outros *hardwares* semelhantes. O *Music Production Center* (MPC), da empresa japonesa Akai, é um *sampler* criado em 1986, que se tornou uma ferramenta icônica para a produção musical de rap. O MPC é um dos equipamentos de produção mais associados, simbolicamente e tecnicamente, à música rap (e ao *sampling*). Segundo Derrico (2011):

A Akai MPC há muito tempo tem sido considerada a tecnologia padrão de sampleamento em qualquer estudio de produção de hip-hop. Expandindo as várias tecnologias desenvolvidas pelos primeiros DJs [...] a MPC introduziu uma quantidade maior de possibilidades com respeito não somente à manipulação de *samples* individuais, como também sua montagem em uma composição musical. Além disso, a expansão do equipamento coincidiu com o desenvolvimento musical da tradição do hip hop, na medida em que os produtores responderam e reagiram às tendências tecnológicas com tendências de performance cada vez mais inovadoras. (DERRICO, 2011. p. 19, tradução nossa)

Dos produtores locais, apenas *DJ Spider*, *DJ A Coisa*, e *Enry Beats* afirmaram possuir um MPC. *Eazy CDA* relatou que já possuiu um MPC mas a vendeu. O principal motivo para a pouca utilização do MPC no contexto local é o valor alto deste equipamento. Em pesquisa no site de vendas Mercado Livre, uma MPC 500, a mais simples da série, possuía o valor médio

de R\$ 1.700,00<sup>55</sup>. Este tipo de produto não é produzido no Brasil. O preço original, em dólar, é relativamente acessível. Porém, quando convertido em reais, somado aos impostos de importação e analisado no contexto da realidade econômica destes produtores, tal valor se torna praticamente inacessível para os artistas locais. Sendo assim, os *beatmakers* optam por controladores MIDI que, em diálogo com os *softwares* de produção, realizam as mesmas tarefas que o MPC. Alguns controladores MIDI, como o Korg Pad Control, o Waldman Nitrogen, o Native Instruments Maschine e a linha Akai MPD, possuem *pads* como o *hardware* pioneiro da Akai, em uma clara alusão às potencialidades deste equipamento. Uma outra alternativa mais viável financeiramente é a linha de *samplers* SP, da Roland. Trata-se de um *hardware* mais compacto, com *pads* e botões menores, mas com um *workflow* parecido com o MPC. Durante a década 1990, período em que o acesso a controladores MIDI não estava tão popularizado, alguns produtores locais utilizaram *samplers* como o teclado Roland W30 e o Ensoniq ASR-10 (que existia tanto em forma de teclado como em formato de *rack*). *DJ A Coisa* utilizou o Roland W30 e o Ensoniq EPS em suas produções nos anos 1990. Durante esta mesma década, *Roger Dee* possuiu um *sampler* Ensoniq ASR-10, utilizado para produzir os *beats* do grupo *Macunaíma X*.

---

<sup>55</sup> Acesso em 23/01/2018.

## CAPÍTULO 3 – *BEATMAKING E SAMPLING* EM BELO HORIZONTE

O presente capítulo investiga a relação dos produtores musicais locais com o uso de *samples*. O conteúdo das observações está fundamentado nas entrevistas com os produtores, na observação de processos de produção musical de rap e na discussão das informações coletadas em relação à literatura da área. Nos interessa aqui aprofundar o entendimento dos pontos de vista dos produtores ao considerar como suas explicações, simbologias e aplicações práticas do *sampling* aderem à prática e discurso musical destes agentes. Qual o valor do *sampling* nestes processos de produção? Quais simbologias e julgamentos estéticos estão atrelados a esta prática? Qual sonoridade decorre da opção pelo uso de *samples* nos *beats* destes produtores? Estas são algumas questões que guiam o desenvolvimento deste capítulo.

Durante as entrevistas com o grupo pesquisado, abordei a pauta do *sampling* de diferentes maneiras. Muitas vezes eu perguntava objetivamente qual a opinião deles sobre o uso de *samples*. Outras vezes, eu aproveitava o fato de eles já abordarem esta questão, de alguma forma, na conversa. A partir daí, esta pergunta ampla era complementada com perguntas específicas, que decorriam do conteúdo da resposta. Desse modo, procurei me aprofundar na visão pessoal do produtor, ao mesmo tempo em que tentava qualificar e relacionar informações relevantes para a presente investigação. A estrutura do texto reflete a dinâmica com os sujeitos. Início o texto com uma apresentação geral dos pontos de vista pessoais sobre o *sampling* e prossigo através do aprofundamento em algumas das questões suscitadas nos dados colhidos em campo, em diálogo com algumas referências teóricas e pesquisas sobre o tema.

### 3.1 Produtores locais e o uso de *samples*

Nesta primeira seção exponho os posicionamentos pessoais dos produtores locais a respeito do *sampling*. O texto é uma espécie de mosaico, reunindo fragmentos das entrevistas com os *beatmakers*. A escrita não segue a ordem cronológica das entrevistas e é orientada pelo agrupamento e convergência de tópicos presentes nas conversas.

No início de novembro de 2017 eu estive na casa de DJ *A Coisa* (Paulo da Silva Soares), no bairro Jardim Teresópolis, em Betim, cidade da região metropolitana de Belo Horizonte.

*Coisa* foi um dos primeiros produtores musicais de rap na região. Atualmente, concentra suas atividades de produção em sua própria casa, mais precisamente em seu quarto. Este cômodo é uma mistura de dormitório com estúdio, abrigando não somente uma série de equipamentos quanto uma ampla coleção de discos de vinil, que ocupam completamente uma parede de aproximadamente quatro metros de extensão e três metros de altura. Nossa conversa abordou não somente questões de produção musical e estética do rap, como também questões históricas envolvendo o rap e Hip Hop locais. Tais informações subsidiaram o segundo capítulo dessa dissertação, que trata da história da atividade de produção musical de rap local. Em um dado momento da conversa, introduzi a questão do uso de *samples* de maneira objetiva, e a conversa seguiu desta maneira:

**Pesquisador:** Em relação a usar *samples* de outras músicas, de se apropriar de um pedaço de uma música e usar na construção de um *beat*, você usou muito isso?

**DJ A Coisa:** Usei. Usei para caramba! Os discos do *Black Soul*, por exemplo, eu sampleei muita coisa. Eu usei muita coisa do *James Brown*, eu usei *Santana*, eu usei... tem uma música do *Black Soul* que chama "Um Olhar", por exemplo, eu usei uma música do *Santana* que chama "Samba Pa Ti", que até hoje o pessoal pergunta que *sample* que é, de onde eu tirei. Sampleei *Midnight Star*, fui o primeiro cara a samplear rock. O primeiro disco que registrou um *sample* de rap com o rock fui eu que fiz. O primeiro cara a produzir com o *sample* martelando ali, replicando, foi eu também. Eu fui o primeiro dessa turma toda que veio depois. [...] O *sample* é a cara do Hip Hop. Se você faz uma música e não utiliza *samples*, você tem que ser um puta músico pra não utilizar esse recurso. A cara do Hip Hop é quando você dá essa roupagem, entendeu? Que você pega algo que ninguém se lembra ou, muitas vezes, não conhece, e cria uma nova cara para aquilo ali. A música eletrônica acabou tirando esse charme que o rap tinha porque o rap começou a migrar para uma outra onda com a chegada dos "G-Funk" ali, que era aquela onda de fazer os sons parecidos com os sons do *Funkadelic*, do *Parliament*. Quando os *rappers* começam a produzir sem samplear, ali eles mataram um momento que enriquecia essa questão da produção do Hip Hop. Porque pesquisar, cara, é uma coisa meio foda. [...]

**Pesquisador:** Mas você acha que tá diminuindo? Que ao longo da história, no rap, esse hábito de usar *samples* perdeu força?

**DJ A Coisa:** Não é que perdeu força, o que acontece no Brasil, com relação aos caras que produzem, é que a maioria dos caras que produzem, eles não escutam as fontes que eles têm de referência com profundidade. Na minha ignorância eu acho que é isso. Porque não existe música no universo do Hip Hop que estorou sem o *sample*. [...] Então você está sempre escutando, [es]tá sempre escutando. Pô, tudo que estorou do *Wu Tang [Clan]*, sabe. Tudo que estorou do *Wu Tang* foi sampleado. E eles são mais 'cara-dura'

ainda, porque eles sampleiam mesmo e usam o *sample*. Só simplesmente ‘dá’ umas comprimidas nas paradas para trazer aquele som mais presente possível, para parecer que foi tocado hoje. São os caras mais ‘cara de pau’ para roubar obra, é o *Wu Tang*. E aí, nós aqui achamos que os camaradas [es]tão produzindo as coisas. Não, os caras não estão produzindo as coisas, não. O *Timbaland* produz algumas coisas, o *Pharrel* produz algumas coisas mas, a prova maior, por exemplo, o *Pharrel* teve que pagar uma multa... se eu não me engano, acho que foi sete milhões... porque se apropriou de uma obra da família do *Marvin Gaye*, na música “Happy”. Todo mundo acha que o cara produziu a parada. Não, o *Marvin Gaye* já tinha feito a música, a música é aquela ali, o *beat* é aquele. O cara simplesmente... *boom*: "Ah, ele produziu". Não, não produziu não, ele sampleou. Ele sampleou e ainda pegou a melodia. Então, as pessoas não pesquisam. Mas é válido o que [es]tá acontecendo também. É bom o camarada fazer o que faz, mas eu acho que para você criar sua própria música, se você não for um camarada que estuda, se você for um camarada que não faz musicalização, se você for um camarada que vai ali pegar com quem sabe fazer, os negócios ficam meio distorcidos. (DJ A COISA, 2017)

Alguns dias depois de conversar com *A Coisa*, visitei o novo estúdio de *DJ Spider* (Plínio Venturim Ferreira), no centro de Belo Horizonte, e aproveitei para entrevistá-lo. Seu novo estúdio é localizado no mesmo prédio comercial que abrigava sua antiga sala, porém conta com ampla estrutura de equipamentos, tanto analógicos como digitais. De fato, com esta estrutura, a intenção de *Spider* é se dedicar a outros estilos que não somente rap e funk carioca, os quais ele usualmente trabalha. Sua ideia não é abandonar o trabalho com artistas destes estilos, e sim abrir seu leque de possibilidades, trabalhando com grupos de quaisquer outros estilos.

Em suas produções, *Spider* privilegia a construção de arranjos e linhas melódicas a partir do uso extensivo de timbres de sintetizadores e da performance em teclados. Uma de suas principais características é o uso de “*leads*”, que são timbres de sintetizadores que soam de maneira nítida e destacada<sup>56</sup>. Apesar dessas características pessoais, *Spider* também utiliza *samples* na produção de rap. Durante nossa conversa, a pauta do uso de *samples* surgiu em uma resposta de *Spider* a uma pergunta indireta. A partir daí começamos a discorrer sobre o assunto, como descrito abaixo:

**Pesquisador:** O que um *beat* precisa [ter] para ser bom?

---

<sup>56</sup> Em diversos gêneros de música eletrônica, os *leads* geralmente são utilizados em registros mais agudos, e frequentemente são usados na criação de linhas melódicas cativantes e proeminentes, que se destacam na mixagem e na estrutura das músicas.

**Spider:** Eu sempre usei *samples* e coisas assim, mas eu sempre gostei mais de tocar as coisas, de chamar outros músicos e tocar na produção também... coisas mais orgânicas, eu sempre gostei muito disso. [...]

**Pesquisador:** Mas por que você prefere tocar e programar os arranjos?

**Spider:** Eu gosto de samplear também, mas às vezes, por exemplo, eu sempre brinco assim... às vezes eu produzo um álbum inteiro e eu falo assim: "Oh, tem que ter uma ou duas faixas aí com algum *sample*" [ele ri]. Alguma coisa assim... eu sempre falo também, não só nesse sentido, mas num lance de diversidade. Eu acho que um álbum tem que ter várias linhas ali. Não que é atirar pra tudo quanto é lado, mas é pensar que tem um público que vai gostar mais de uma, vai gostar mais de outra... se você faz só numa pegada vai agradar só um público, por exemplo. Aí não sei... automaticamente, com o tempo, eu fui gostando de fazer mais assim. Eu acho que é mais... natural mesmo, de gostar de produzir assim.

**Pesquisador:** Mas de vez em quando você ainda 'sampleia'?

**Spider:** Eu gosto de samplear, mas... tipo assim... quando o *sample* que você usou não é o que manda na música, na produção. Ele é um complemento, vamos falar assim. [...] Ou então, igual eu falei... o *sample* ele é um... não um brilho, ele é um... como que fala? Um diferencial que tem ali no meio. Mas não é ele que comanda a música. Quando o *sample* inteiro comanda a música eu gosto, mas eu não sou tão fã. É o rap também, né... o rap *true* ali, que é aquela produção que é mais simples, funciona muito assim também. Eu acho que é costume mesmo, uns vão pra um lado, outros vão pra outro. Já tem caras que gostam só de samplear, por exemplo, aí varia mesmo. (DJ SPIDER, 2017)

Embora atualmente o produtor *Enece* (Nicolas Vassou) viva no bairro de Santa Tereza, região leste de Belo Horizonte, fui encontrá-lo no mercado do Cruzeiro, bairro da zona sul da cidade. Na ocasião, *Enece* prestava um serviço em uma produtora cultural cuja sede se localiza neste mercado. Ele aproveitou seu horário de almoço para conversar comigo, em uma mesa de um restaurante do local. Em menos de cinco minutos de conversa, a questão dos *samples* entrou em pauta. *Enece* me contou como começou seu envolvimento com o rap, e naturalmente se referiu ao *sampling*:

**Enece:** Na verdade eu comecei no rap como MC. Eu era do Rio de Janeiro, tinha [um] grupo lá, e eu mudei pra BH. Belo Horizonte ainda estava caminhando [no rap], então não tinha muito produtor. Tinha o *Eazy*, tinha o *Spider* que estava começando justamente na minha época. Tinha o DJ *A Coisa*...

**Pesquisador:** Isso [aconteceu] em que época mais ou menos?

**Enece:** Isso em 99, 2000, mais ou menos. Não tinha praticamente ninguém que produzia. Eu gostava das coisas do *Eazy*, só que eu sentia a falta de ter

uma pegada diferente. Todo produtor tem sua identidade musical, né. Eu acho que isso existe muito em cada estilo da produção [de música] independente. O cara tem um estilo dele de fazer bateria, tem a forma como ele sampleia, porque na época praticamente todo mundo só usava *sample* para fazer rap. As coisas eram muito mais inacessíveis: [os] programas, *softwares*, e até técnicas mesmo. [...] Eu senti a necessidade de ter umas coisas diferentes, só que a gente não tinha grana para pagar um cara de São Paulo, um cara do Rio... que na época eram os caras que produziam umas coisas mais legais, os produtores de São Paulo e do Rio. Aí eu comecei a produzir. Eu trabalhava, e no horário do almoço eu sentava no computador, começava a pesquisar um pouco sobre produção, e comecei a produzir nessa época.

**Pesquisador:** Você falou que começou a pesquisar. Onde você arrumou informação sobre o assunto?

**Enece:** Alguns poucos fóruns da internet tinham [informação]. Porque na época não existia página, era fórum mesmo. Aí você achava algumas coisas de fora.

**Pesquisador:** [As informações eram] Em português?

**Enece:** Não, em inglês. Existiam alguns em português, mas bem poucos. Eu comecei a entender também ao prestar atenção na música, no *sample*, como que os caras sampleavam, os caras gringos. [Observando] Tanto os caras gringos quanto os nacionais. E pesquisava muito [sobre] *sample* também, entendeu? Eu gostei muito da técnica do *sample* já de cara. Eu acho que a essência do *beat* de rap é o *sample* e sempre vai ser. Eu acho que isso é uma coisa que nunca vai morrer. Hoje em dia talvez eu não use tantos *samples*, mas eu acho que ainda é a essência do rap.

**Pesquisador:** E como você descobriu esse processo onde a galera sampleava, você viu em um documentário, num fórum?

**Enece:** Pra te falar a verdade eu não faço a mínima ideia de como eu descobri. Eu descobri, acho que foi no [meu] começo no rap, isso lá no Rio de Janeiro mesmo, que eu ouvi falar que os *beats* eram, em grande parte, sampleados. Eu gostava muito do estilo de "L.A." [Los Angeles], tipo *west coast*, porque ali a galera já não sampleava tanto. Era muita coisa tocada. Mas eu gostava muito de Nova Iorque também, onde a galera sempre sampleava. Sampleavam até bateria. Os caras pegavam a bateria de funk e sampleavam a bateria, sampleavam o *sample*, tipo... você vê produções do Public Enemy e do Run DMC que tem sete ou oito *samples* de músicas diferentes. A caixa é de um [artista], o bumbo é de outro, o baixo é de uma coisa, junta tudo e faz aquela coisa. (ENECE, 2017)

Em um momento subsequente da entrevista, pergunto a *Enece* se o uso de *samples* tem perdido força no contexto local:

**Pesquisador:** Você acha que a questão do [uso de] *samples* está perdendo força na produção de rap? Ou não?

**Enece:** Eu acho que... perder força nunca vai perder, porque o *sample* sempre foi a essência, o rap começou assim, né, com o *sample*. Você vê os primeiros discos de rap, grande parte deles eram totalmente sampleados. Eles pegavam o piano de uma coisa, o baixo de outra, a bateria de outra. Porque era a galera que não tinha muito... vamos dizer... acesso, né. Então o cara pegava lá no disco... um bumbo. Aí gravava. Uma caixa, e pá [imita o som de uma caixa]. Colocava umas coisas, ia colocando uns elementos. Eu acho que isso nunca vai se perder. Hoje em dia, um ponto positivo, é que a galera está mais musical, tocando as coisas. Isso é uma coisa que eu tenho também pra mim. Eu gosto de fazer tanto tocado quanto sampleado. Porque tocado você consegue colocar totalmente o que você quer, a sua emoção. Mas... você pegar um *sample* e resgatar, principalmente, coisas lá de trás... a coisa da pesquisa de *samples* é muito legal, você aprende muito com isso. Você treina muito seu ouvido, em relação a timbragem, essas coisas... você entende muito mais de música pesquisando *sample*. Eu acho que pra qualquer produtor de rap, a parte de você samplear é essencial pra você entender como que a música é feita. (ENECE, 2017)

Assim como *DJ Spider*, o *rapper* e produtor *Eazy CDA* (Hertz Bento) também se notabiliza pelo farto uso de arranjos de pianos e sintetizadores. *Eazy* também sabe tocar alguns instrumentos e, em algumas produções, utiliza gravações de performance ao vivo de instrumentos como baixo elétrico e violão, sejam tocados por ele ou por instrumentistas convidados. O produtor *Eazy CDA* me recebeu em sua casa, no bairro Havaí, região oeste de Belo Horizonte, onde vive com seus pais. Há uns anos, *Eazy* chegou a manter uma sala na região central da cidade para se dedicar à produção. Lembro-me de ter visitado seu estúdio uma vez, junto com os membros do extinto grupo de rap *Apologia X*. Na ocasião, eles haviam me convidado para gravar um arranjo de bateria em uma de suas músicas. Infelizmente não chegamos a concretizar esse plano, e atualmente *Eazy* tem trabalhado novamente em casa. Durante a conversa, a pauta dos *samples* chegou antes que eu fizesse alguma pergunta direta sobre o assunto. Falávamos das diferenças e conexões entre DJs e *beatmakers*, até que *Eazy* começou a falar a sobre o [equipamento] MPC, da Akai, e seu uso ostensivo na produção de *beats* a partir de *samples*. Foi então que aproveitei o ensejo e expus diretamente a questão:

**Pesquisador:** E você tem usado *samples*? Você já usou mais, continua usando, não usa...

**Eazy CDA:** Uso. Uso sim. Só que eu uso menos, porque como eu venho dessa... eu gosto muito de criar. Eu gosto dessa sonoridade de criação, de você fazer seus próprios arranjos, buscar sua própria sonoridade ali. Uso instrumento virtual, uso teclado convencional, sintetizadores. Vez ou outra, quando precisa, eu faço [com] o *sample*. Porque eu gosto também, só que eu tenho uma onda, para fazer [com] *samples*, que não me permite fazer tanto [com] *samples*. Porque, como eu 'trampo' com produção direto, atendo

muita gente... muito assim, né... modéstia a parte, [eu] trabalho com bastante gente... da cidade, de fora, do cenário... então eu não tenho tempo de fazer muito [com] *samples*, de ser o *beatmaker* tradicional, tipo... entrar para o meu *home-studio*, trancar a porta, começar a garimpar discos, músicas... e começar a sequenciar, fazer um banco de *samples* e um banco de *beats* pré-prontos. Eu não me dou esse luxo. Porque o *beatmaker*, para mim, ele é um pesquisador mesmo. Ele ou ela, são pesquisadores. E tem que ter tempo. E 'dá trampo'. Às vezes você faz ali e não funciona. Não funciona aquele *sample* e você tem que deletar tudo. Esses cortes, para você fazer, tem um tempo pra fazer esses cortes. Você tem que pesquisar para soar, para criar sua identidade como *beatmaker*. (EAZY CDA, 2017)

Dentre os produtores entrevistados, *Dica Beats* (Diogo Soares Lima) é o que começou a produzir há menos tempo (segundo o mesmo, desde 2010). Nos encontramos em sua casa, no bairro Bonfim (região noroeste de Belo Horizonte), em janeiro de 2018. *Dica* também realiza suas produções e gravações em seu próprio quarto. Cama e guarda-roupa dividem espaço com computador, controlador MIDI, equipamentos de discotecagem e até mesmo uma bateria acústica. Embora ele possua forte influência de rap nacional e artistas “*old school*”, e afirme sua preferência pelo estilo *boom bap*, *Dica* expõe uma atitude indiferente em relação aos *samples*:

**Pesquisador:** Como que é essa questão do *sample*? Você usa?

***Dica Beats:*** Então, eu uso em alguns casos específicos, quando não tem jeito, entendeu? Quando o cliente traz uma referência e, tipo assim: “Ah, eu não consigo refazer isso”. Aí eu vejo que tem quatro segundos lá que tá limpo, não tem bateria, não tem nada, se der para usar... eu vejo se tá registrado. Aí, ok. Mesmo assim...

**Pesquisador:** Você usa como último recurso então. Porque, fora isso, você criaria tudo?

***Dica Beats:*** Eu prefiro refazer tudo.

**Pesquisador:** E por que você tem essa referência?

***Dica Beats:*** Porque eu acho que fica mais próprio, né. Não depende dos outros. Eu gosto assim. Sei lá, daqui a dez ou cinquenta anos, chega a música, aí eles: "Ah, esse *sample* aí é meu, não sei o quê", aquela burocracia, entendeu?

**Pesquisador:** Além de você achar que faz um negócio que é mais ‘a sua cara’, você acha que essa questão de direito autoral também influencia?

***Dica Beats:*** Influencia, né. É muita burocracia. Eu acho chato isso. Mas mesmo assim é difícil, [a gente] acaba usando um pouquinho.

**Pesquisador:** Então, tipo assim, você não tem uma pesquisa de coisas que você pode samplear. Isso daí não faz parte do seu processo.

**Dica Beats:** Eu pego na referência, na guia que eles trazem eu já vejo ali.

**Pesquisador:** Quando isso acontece, você pega nas referências da galera. Você não fica ouvindo outros estilos de música, tipo funk da década de 70, só para fazer...

**Dica Beats:** Eu escuto né. Tipo: “Oh, isso daí deu quatro segundos...”. Mas ficar buscando, assim, não. A não ser as músicas que já chegaram, já é até muito, eu acho que eu prefiro pegar essas que chegam no dia a dia.

**Pesquisador:** Mas geralmente a galera traz uma referência que já é um *beat* de rap. Não trazem outros estilos como referência...

**Dica Beats:** Tem várias referências, por exemplo: traz um baixo de uma outra música, ou então uma bateria. “Ah não, eu quero é uma bateria”, uma referência específica, sabe.

**Pesquisador:** Aí você vai lá e sampleia...

**Dica Beats:** Ou então busco um timbre próximo. (DICA BEATS, 2018)

*DJ Giffoni* (Sérgio Giffoni) é morador do bairro São Lucas, um bairro da região centro-sul de Belo Horizonte que faz divisa com algumas vilas do Aglomerado da Serra, o maior aglomerado de vilas e favelas do estado de Minas Gerais. Assim como *Spider* e *A Coisa*, *Giffoni* também atua como *disc-jóquei*, seja discotecando em eventos ou acompanhando grupos de rap (*Julgamento*, *Família de Rua*) e artistas solo (*Douglas Din*). Nos encontramos para conversar em seu estúdio, em uma manhã de outubro de 2017. A arquitetura do estúdio aproveita a formação montanhosa e íngreme do terreno, e encontra-se no subterrâneo da casa de *Giffoni*. O estúdio possui uma ampla sala de gravação (com aproximadamente 20 metros quadrados) e conta também com uma pequena recepção e a sala “técnica”, onde *Giffoni* passa a maior parte do seu tempo trabalhando.

Tive uma longa conversa com o produtor, que pacientemente respondeu todas as minhas indagações. Devido à receptividade e paciência de *Giffoni*, pude contemplar todo o meu roteiro e ainda adicionar algumas outras perguntas. Esta conversa me permitiu experimentar algumas questões, e me forneceu uma base para entender quais itens seriam mais estratégicos durante o campo. Conversamos sobre diversas outras pautas antes de entrarmos na questão do *sampling*. Na verdade, ele explicitou sua opinião sobre o assunto, de maneira indireta, antes

que eu o perguntasse. Mas foi neste momento, reproduzido aqui abaixo, que pudemos nos deter com mais calma nesta questão:

**Pesquisador:** Como você vê essa questão do uso de *samples*? Você usa muito, pouco, você gosta de usar? É uma referência pra você?

**DJ Giffoni:** Olha, eu gosto. Eu acho que faz parte do rap, né. Faz parte do rap essa coisa de samplear. Até tem vários discos que tem essas referências... Tipo, o cara sampleou tal música e coloca lá: “sample da música tal”. [O] que é bem legal [...] Tipo assim, você pega o *sample* de uma música, você tá ouvindo aquela música. Então muita gente faz como se fosse uma homenagem mesmo. Não como se fosse uma coisa assim: “Ah, eu roubei uma melodia, a harmonia que o cara fez ali, e ‘tô’ fazendo uma outra música”. Tem isso também, mas tem a parte de você fazer como uma homenagem mesmo. Você ouviu a música, você gosta dela e imagina de uma outra maneira. “Olha, eu vou pegar isso aqui e vou fazer de uma outra maneira como uma forma de homenagem”. Eu tenho até exemplo aqui, se você quiser... [eu digo que gostaria de ouvir e ele procura o exemplo]. Mas aí tem uma coisa. Aqui é um caso que a gente usou o *sample* de uma música, no caso, essa que é do Milton Nascimento com o Márcio Borges, que é a “Clube da Esquina, n. 2”. A gente usou a música como referência e a gente tá negociando a parte dos direitos autorais. Já procuramos o pessoal, está dependendo do Milton Nascimento, na verdade, dele acabar de resolver essa parte pra gente poder até fazer o CD [do grupo *Família de Rua*]. Mas é um exemplo que a gente fez como uma homenagem mesmo à... [ele toca a música do grupo *Família de Rua* feita com o *sample* citado].

**Pesquisador:** Aí no *loop* principal aquela sonoridade melódica é da música?

**DJ Giffoni:** É da música, “Clube da Esquina n. 2”, que é a música instrumental, né. Porque depois que eles colocaram voz nela. A versão original mesmo é a versão instrumental, que tem no [disco] “Clube da Esquina”. Então, o quê que a gente fez? Com o *sample* da música a gente fez uma música, uma outra harmonia. Eu peguei o *sample*, cortei ele e mudei as notas de lugar. Não é a mesma harmonia da música, mas usa os mesmos acordes. A gente pegou um pedaço da letra e fizemos como refrão da nossa música. E aí até as minhas filhas cantam nesse refrão e o Tiaguinho e a Ana, ali da Favelinha [vila localizada próximo à casa de *Giffoni*]. Então a gente usou, dessa maneira, como uma homenagem mesmo. Pedindo autorização, fazendo tudo certinho.

**Pesquisador:** Você acha que o ato de produzir a partir de *samples* tem a ver com o que é o rap?

**DJ Giffoni:** É. Para mim tem a ver com o que é o rap. Porque é o seguinte: no começo, quando o rap surgiu, ele era de uma maneira que os DJs... eles pegavam uma parte do *beat*, da parte do *break* da música, geralmente das músicas de funk. E aí eles ficavam repetindo aquele pedaço do *break*. No começo, as produções de rap, elas foram feitas mais ou menos dessa maneira, sabe. [...] Eu acho que o que tem a ver, é por causa da maneira da produção do rap. O pessoal pegava uma música, cortava um pedacinho, e

usava um *sample* para ser a parte de harmonia, por exemplo. Pegava um baixo de uma outra música, pegava um *loop* de bateria de uma outra música, cortava aquilo e juntava. Então o que eles tinham de opção para fazer era tirar um elemento e voltar com ele, entendeu? Isso, pra mim, é uma parte essencial do rap, que tem a ver com o rap. (DJ GIFFONI, 2017)

No final da conversa, *Giffoni* afirma que atualmente tem optado por usar mais *samples* e fazer do “jeito mais fácil”. Ele define sua postura como uma espécie de “evolução ao contrário”, na medida em que se move em direção a uma postura antiga, fora das tendências atuais do gênero. O produtor cita o fato de usar timbres de bateria recortados dos *breaks* de bateria (*drum breaks*), tal como os produtores norte-americanos fizeram algumas décadas atrás. Ele descreve sua postura da seguinte maneira:

**DJ Giffoni:** Antes eu usava mais o Reason, programando as baterias com o *mouse*. Sempre gostei de pôr guitarra, violão, coisa tocada, alguma percussão. Agora ‘tô’ usando mais *samples* nas baterias, eu usava menos. É como se eu tivesse evoluindo ao contrário. Tô indo pro modo como o pessoal fazia antes, aprendendo agora o jeito que eles faziam... o jeito mais clássico. Eu vejo que, com o tempo e a experiência, a gente procura fazer de um jeito mais simples. É tipo: “Eu sei que funciona e vou usar isso aqui”. Eu demorei um tempo para chegar nesta maneira e ela vai mudando. Hoje eu uso piano, alguma coisa assim, mas eu gosto de usar o *sample* e os *drum breaks*, que o pessoal usava no começo. O tempo te dá experiência e você cria uma cara sua, mesmo que dependa da história da música, tem uma maneira sua de fazer ali. (DJ GIFFONI, 2017)

*Clebin Quirino* (Jefferson Cleber dos Santos Costa) é um dos produtores locais que mais utilizam *samples* em seus *beats*. Nos encontramos em seu estúdio, localizado na Vila Maria, região nordeste de Belo Horizonte, na divisa com a cidade de Sabará. Até 2015, *Clebin* trabalhava em seu próprio quarto, um dos cômodos da casa que ele dividia com a família. No início deste ano ele finalizou as obras de um pequeno estúdio, de aproximadamente 12 metros quadrados. Atualmente ele mora em bairro vizinho, mas visita a casa de sua família diariamente para trabalhar no estúdio. Durante a pesquisa, visitei o estúdio de *Clebin* várias vezes, não somente para entrevistá-lo, como também para observar seu processo de produção de *beats*. Apesar de saber que o assunto do *sampling* surgiria naturalmente, devido às características dos *beats* de *Clebin*, começamos a conversar sobre o assunto quando o perguntei sobre seu método de trabalho:

**Pesquisador:** Você tem um método de trabalho pra criar os *beats*?

**Clebin Quirino:** Eu tenho mais ou menos uns três métodos. O primeiro, que eu mais gosto, é quando a pessoa me apresenta a música *a capella*<sup>57</sup>. Aí a partir do que eu escuto da música eu tento procurar alguma coisa que tem a ver com aquela música e construo o instrumental a partir disso. Uma característica minha é usar *samples* de vinil, então eu sempre procuro no acervo de discos que eu tenho, e até de Mp3 também, não fico preso só no vinil não. Às vezes eu tenho o disco e eu baixo o Mp3 para ficar mais fácil. Mas na maioria das vezes eu gosto dessa coisa de escutar o disco, entender os trechos da música e tentar recortar, re-tocar o *sample* para essa *a capella* que a pessoa me apresentou. Um outro jeito que tem acontecido bastante, [é quando] a galera já tem uma referência de *beat*... porque hoje em dia tem milhões de produtores e de *beats*... e a galera já tem uma referência, só que eles não querem gravar nesse *beat*, usar esse *beat* baixado da internet... às vezes até de produtores ou músicas muito famosas. Eles trazem esse instrumental, a gente grava uma [voz] guia neste instrumental, e a partir dessas duas referências eu construo o instrumental oficial da música. O terceiro jeito... como eu já criei uma série de pessoas que gostam do que eu faço... as pessoas me indicam uma música para samplear e, a partir dessa indicação, eu vou lá e tento fazer um recorte do *sample*. Isso tem acontecido bastante. Na maioria das vezes eu peço [sugestões] também... pra minha criatividade ir pra outros lugares. Por exemplo, eu tô terminando o disco do Edy X e da *Lana Black*... 60% dos instrumentais foram eles que me passaram a referência que eles gostariam de samplear. E eu dei como um exercício também, pra eu não ficar aqui 'que nem louco', gastando tempo. Porque às vezes a pessoa já tem um artista que ela gosta, uma música que faz parte do cotidiano dela... e eu acho que isso é um desafio também, [o fato de] a pessoa trazer a música que ela gostaria que fosse o *sample*. Isso tem acontecido bastante.

**Pesquisador:** Por que você usa *samples*? Tem algum motivo especial?

**Clebin Quirino:** Primeiro porque eu acho que essa possibilidade de você pegar uma música do passado, ou uma música do presente, que... de alguma forma, te traz alguma lembrança, ou te traz alguma coisa confortável em algum trecho, eu acho isso muito legal, de você tentar reconfigurar uma música que já existe e transformar uma pequena amostra dela em uma outra coisa, que às vezes tem a ver e às vezes não tem a ver. Então essa é a primeira coisa. E outra característica que eu acho que me leva a querer gostar de *samples* é porque eu não toco [nenhum] instrumento musical. O único instrumento musical que eu toco é toca-discos. Arrisco uma nota ou outra, dentro de estúdio, mas não sou um instrumentista que pega um instrumento, alguém canta e eu consigo acompanhar. Então, assim... eu tenho essa deficiência... que eu ainda não sanei, não sei quando que eu vou sanar... não sei também se eu quero sanar. E o *sample* me dá toda essa possibilidade de eu não saber tocar nada, mas conseguir tocar um *sample* com características que me agradem, e conseguir chegar em uma música que me agrada. Então eu me considero um instrumentista de *sample*, tocador de *sampler*, e um tocador de disco. Acho que é isso. (CLEBIN QUIRINO, 2017)

---

<sup>57</sup> *A capella* é uma versão, ou performance dos raps, que conta somente com a presença da voz.

Em um momento posterior da conversa, perguntei a *Clebin* se existe algum elemento ou característica que frequentemente é requisitada pelos *rappers* em um *beat*. A resposta do produtor novamente nos inseriu na discussão sobre o *sampling* entre os artistas locais:

**Pesquisador:** Quando os *rappers* vêm produzir com você, o que eles costumam pedir?

**Clebin Quirino:** Agora, nos tempos atuais, a galera já vem sabendo da [minha] característica, né. E a galera sabe também que eu produzo... que é uma característica que poucos produtores de rap em Belo Horizonte têm, é que eles são muito resistentes a produzir outros estilos musicais. O que tem mais abertura, como produtor de rap de raiz, em essência... o que mais tem abertura é o *Spider*. E o resto tudo tem resistência de produzir outros estilos musicais. Então, na maioria das vezes, quando eles me procuram, eles procuram por essa versatilidade de produtos que saem daqui do estúdio e pela característica de samplear. Porque a galera gosta muito disso. Então, na maioria das vezes eles me pedem para eu usar minha criatividade e me dão liberdade para eu fazer suas músicas. E para experimentar algo. Quando eles vão produzir um *single*, né. Quando [o artista] vai produzir um EP ou disco, aí eu peço mais ajuda nas referências, para não ficar sozinho no processo de criação.

**Pesquisador:** Mas não tem nenhum elemento que repete na preferência estética deles? Um tipo de bateria, um tipo de...

**Clebin Quirino:** [Ele responde após pensar um pouco] Os que me procuram, me procuram muito mais por essa característica que eu tenho de usar, recortar *sample*, porque... vários produtores de Belo Horizonte têm parado de fazer isso.

**Pesquisador:** Você acha?

**Clebin Quirino:** Pelo menos [é] o que eu vejo. O *Spider* pouco faz isso atualmente, o *Eazy* pouco faz isso... [eles] que são mais referências da cena de Belo Horizonte. Tem os mais novos que fazem muito isso, o *Ted* faz... mas o *Ted* tem uma característica de produção muito mais *gangsta*. E às vezes a galera me procura pela versatilidade de produção, pela característica de [usar] *samples*, que a galera gosta muito, né. E, não sei... não lembro de coisas que a galera pede.

**Pesquisador:** E por que você acha que a galera tem interesse no uso de *samples*? Você acha que tem algum motivo em especial?

**Clebin Quirino:** Eu acho que a galera ainda é muito referente aos anos 1990... de produção de rap internacional. Porque as músicas que chegaram para a gente nos anos 1990 e no início dos anos 2000... com esses produtores que são mais famosos. Por exemplo: disco do *Wu Tang Clan*, do *Mos Def*, do *Commom*, do *Dilated People*, do *KRS-One*... são bem carregados, são discos que são bem carregados de *samples*, né. E a galera gosta muito desse tipo de disco... dos anos 1990, que traziam essa

referência. Então eles querem que suas músicas se aproximem disso. E acham que, sampleando, eles vão chegar a essa [sonoridade]... e na maioria das vezes não chega, porque, por exemplo, como minha característica é samplear coisa nacional, provavelmente [a sonoridade] não vai chegar perto desses caras. Por isso que eu digo que... quando alguém fala comigo: "Ah, eu gosto do RZA". Eu falo: "Pô, então, você tem que produzir com o RZA, porque eu não faço *beat* igual o RZA". Quando alguém me fala de referências assim, eu já falo: "Então, eu gosto, mas... aqui quem vai produzir é o *Clebin*, não é o RZA. Então provavelmente eu não vou conseguir aproximar meu instrumental [da sonoridade] desse cara. Porque ele tem a característica dele. (CLEBIN QUIRINO, 2017)

Assim como *Clebin Quirino*, *Preto C* (Carlos Henrique Rodrigues da Silva) também se destaca pela farta apropriação de *samples* em suas produções. *Preto C* atualmente atua como DJ e produtor musical, mas possui uma antiga atuação como *rapper* e militante no Hip Hop de Belo Horizonte. Ele fazia parte do grupo *Realistas NPN*, que alcançou notoriedade no início dos anos 2000, mas encerrou suas atividades no final desta mesma década. Além do trabalho artístico, o grupo era responsável pela posse "Nós Por Nós", articuladora de diversas ações culturais e sociais em vilas e favelas da região noroeste da capital. Em meados de 2010, *Preto C* começou a se dedicar à produção de *beats*. Inicialmente, segundo o mesmo, a atividade era um *hobby*. Hoje em dia, *Preto C* ainda divide as atividades artísticas com o trabalho com consultoria em soldagem industrial, mas tem produzido frequentemente para diversos artistas.

Nos encontramos várias vezes em seu estúdio, que fica no bairro Carlos Prates, região noroeste de Belo Horizonte. Da primeira vez, nos encontramos para que eu pudesse entrevistá-lo. Posteriormente retornei ao estúdio para observar sessões de produção e gravação, e para tirar algumas dúvidas. O "Labs Estúdio" fica no subterrâneo de uma casa utilizada para fins comerciais, que abriga diversos empreendedores ligados ao Hip Hop local. Dentre outros, a casa abriga a *Família de Rua*, coletivo que organiza o *Duelo de MCs* (um dos principais eventos ligados ao Hip Hop da cidade), e o produtor cultural Victor Luciano (que, dentre outras atividades, é responsável pelo Palco Hip Hop, um festival que congrega e apresenta as diversas linguagens artísticas do Hip Hop).

A temática do *sampling* foi parte integral da entrevista e das conversas posteriores com *Preto C*, uma vez que esse processo é estruturante em seu processo de criação. Os próprios equipamentos utilizados pelo produtor favorecem/facilitam a manipulação de *samples*,

especialmente o controlador MIDI “Maschine”, da Native Instruments). Em um dado momento, o indaguei sobre os motivos que o levam a optar pelo uso de *samples* de maneira tão explícita:

**Pesquisador:** Você falou que gosta de usar *samples*. Por quê você gosta dessa ferramenta, gosta de trabalhar...

**Preto C:** Porque eu acho que faz parte da história do Hip Hop. Eu acho que isso é ser conservador com a ideologia. Eu acho que faz parte da história da... desde quando iniciou o Hip Hop, desde o *b-boy*, de fazer o *loop* na *soul music*. Quando o DJ fazia como se fosse um *back-to-back*, e aí você ia e voltava aquela parte... eu acho que o *sample* faz parte da história. E eu tenho pesquisado bastante, isso faz parte da arte *beatmaker*. [...] Para mim, hoje o *sample* é fato primordial no meu *beat*, por exemplo. E aí eu uso outros instrumentos mas eu não vou deixar de usar nem que seja [o *sample* de] uma voz. Às vezes eu não vou usar um *sample* harmônico, eu vou usar só uma voz. E aí eu vou copiar aquela harmonia, ou relembrar aquilo de outra forma, mas o *sample* para mim é primordial em um *beat*. Isso se tratando na questão da cultura, eu acho que isso faz parte da cultura, da cultura do rap.

**Pesquisador:** Mas você acha que hoje em dia o uso de *samples* está perdendo força? Está cada vez [mais] diminuindo ou você ainda acha que é muito presente? Às vezes eu sinto que...

**Preto C:** No *trap* tem diminuído bastante porque no *trap* o cara compra o *plug-in* e os *plug-ins* têm vários [instrumentos] harmônicos como piano, teclado... o cara vai, faz o recorte, e faz o *trap*. E hoje a produção ‘tá’ muito mecanizada. Hoje o cara compra o *plug-in* que vem a sequência de batida, sequência de baixo, sequência de piano... o cara simplesmente pega aquele *plug-in* e joga na produção. Então você hoje escuta um *trap* e é a mesma batida. Não sei se você já percebeu isso. É porque os caras pegam um *plug-in* e jogam no aparelho, o cara não tem o trabalho de criar a música. Você tá falando a questão de perder [força]... nos últimos lançamentos americanos que eu tenho visto... eu não escuto muito *trap* não, escuto pouco *trap* mas... o *boom bap* tem voltado com muita força. O *boom bap* está voltando com muita força. Só que, o quê que eles tão fazendo hoje? Eles tão fazendo um *boom bap* mais suingado. Um *boom bap* que te dá a sensação que ele é lento mas é um *boom bap* de 120 BPM. E aí eles estão usando muito *samples* de instrumentos separados. Não é mais aquele *sample* que você vai escutar e vai dizer: “Ah, isso é daquela música”. O cara pega um trecho do piano, lá no final da música ele pega outro acorde do piano e cria aquilo. Mas é um *sample*, ele recortou de um *sample*. E às vezes quem escuta acha que não é um *sample*. *Trap* tem muito disso. O cara pega um piano de *trap* e coloca um efeito de harpa nele... aí você faz o acorde que você quiser. E dá a sensação que ele criou, mas na verdade ele pegou um acorde que já existe. Então, assim, [o *sample*] tem perdido [espaço] por causa da mecanização dos *plug-ins* de produção, que eu vejo hoje. (PRETO C, 2018)

*Preto C* oferece uma justificativa que explicita uma visão parecida com o entendimento dos *beatmakers* pesquisados por Schloss (2004). O produtor conecta a técnica à tradição e à ideologia da cultura Hip Hop, e alega que faz parte da “arte *beatmaker*”. Embora a maioria dos produtores entrevistados tenha demonstrado um conhecimento aprofundado sobre o rap e o Hip Hop, nenhum outro justificou sua opção pelo *sampling* desta maneira.

A questão do decaimento do uso de *samples* evidenciada por *Preto C* e abordada nas falas de *A Coisa* e *Enece* foi uma pergunta recorrente nas conversas. Sempre que possível, eu os indagava diretamente sobre esta questão. Meu intuito era justamente checar esta questão junto aos produtores, uma vez que tanto a bibliografia sobre o assunto e as produções de rap contemporâneo reforçam a impressão de que o *sampling* não é a técnica primordial de produção de *beats* atualmente. Em uma das conversas com *Clebin*, lhe dirijo a mesma pergunta que fiz a *Preto C* e à quase todos os entrevistados. O produtor me respondeu da seguinte maneira:

**Pesquisador:** Você acha que, aqui em BH, o uso de *samples* está perdendo força? Ou você acha que isso ainda é referência pra muita gente?

**Clebin Quirino:** Está perdendo força. Não só em Belo Horizonte como no Brasil também. Como nos Estados Unidos teve aquela mudança de paradigma, que a galera começou a ganhar muito dinheiro com música, com produção... e no Brasil isso se dá muito mais pela monetização de Youtube, das plataformas de distribuição musical, a galera tem recorrido menos a *samples* porque você vai cair naquele problema de direitos autorais, dependendo de como você corta esse *sample*. Então boa parte dos produtores tem optado em criar. Pode ser até [uma criação] a partir de *samples*, como eu te disse, que às vezes eu pego um *sample* e recrio sem usar o *sample*, mas a maioria das vezes os produtores têm preferido criar coisas a partir de coisas tocadas no violão, guitarra, sintetizadores, e criar seus próprios instrumentais. Inclusive repetindo notas que já existem, mas com seus próprios timbres, sintetizadores e instrumentos... para correr menos o risco do Youtube dizer que aquela música é de alguém, que tem trechos de uma música de alguém. Ou que as plataformas digam que você está usando músicas de alguém e que você não pode ganhar dinheiro com aquela música. Então boa parte tem recorrido menos ao *sampling* por causa disso.

**Pesquisador:** Você observa, então, essa tendência?

**Clebin Quirino:** Sim. Sobretudo os grupos que vão ficando mais famosos. Agora, os grupos menos famosos estão pouco se importando com isso, grupos que têm menos *views* no Youtube, têm menos músicas baixadas em plataformas de distribuição musical. A cada dez músicas novas que você escuta de rap nacional no Youtube, uma ou duas são [feitas com] *samples*. O

resto você não sabe identificar se é um *sample* ou se é o cara tocando.  
(CLEBIN QUIRINO, 2017)

Os excertos apresentados acima registram momentos das conversas com os produtores em que o *sampling* foi tematizado e discutido de maneira explícita. Nesta primeira parte, procurei apresentar, sobretudo, as opiniões pessoais dos produtores sobre esta técnica. Outro assunto endereçado é a visão dos mesmos sobre este procedimento no atual contexto da música rap. Vários pontos de vista, razões e opiniões surgiram nestas conversas. É difícil explicitar um panorama consensual que advém destes fragmentos.

De maneira geral, o *sampling* é reconhecido como uma técnica fundamental na música rap, um modo de fazer essencial. Essa ligação com a essência do rap e do Hip Hop se manifesta nas falas de *Enece*, *Giffoni*, *A Coisa* e *Preto C*. Os *beatmakers* locais demonstraram conhecimento das tradições do gênero, e em algumas falas eles explicitaram a continuidade entre o *sampling* e as práticas de discotecagem dos DJs de Hip Hop, em uma construção teórica semelhante ao que foi identificado por Schloss dentre os produtores norte-americanos.

A pesquisa não identificou nenhum *beatmaker* local que produza unicamente baseado no uso de *samples*. Nenhum artista que entrevistei ou conversei informalmente afirmou tal proposta, tampouco foi possível encontrar algum *beatmaker* com tal característica. Embora alguns produtores, como *Clebin Quirino* e *Preto C*, admitam que o *sampling* é um procedimento fundamental em seus processos de produção, eles não se limitam a este recurso. Ambos utilizam arranjos gravados por eles mesmos usando timbres de instrumentos digitais e, em menor medida, também utilizam a gravação da performance de músicos em instrumentos tradicionais.

Por outro lado, nenhum dos produtores consultados afirmou que opta por nunca utilizar *samples*. Em maior ou menor medida, todos fazem uso deste procedimento, seja por escolha estética, uma demanda externa (do *rapper* contratante que, por exemplo, requisita a utilização de um *sample* específico), ou incapacidade/insegurança de lidar com outras ferramentas de produção ou criação musical. Até mesmo os produtores que se destacam pelo manuseio de teclados e sintetizadores, como *Eazy CDA* e *DJ Spider*, afirmaram que utilizam *samples* em alguns momentos.

Nesse sentido, é possível afirmar que estamos diante de uma postura híbrida. O *sampling*, ao mesmo tempo, é praticado e reconhecido como uma técnica fundamental à música rap, mas isso não é suficiente para que os produtores mantenham um comportamento purista em relação ao uso desta técnica. Na sequência deste capítulo discutirei algumas características deste comportamento híbrido. Mais adiante, pretendo discutir os principais motivos que levam os produtores locais a utilizarem *samples*, mesmo diante da atual diversidade de técnicas, ferramentas e sonoridades que convivem no gênero rap.

### 3.2 *Sampling*, purismo e *beatmaking* em Belo Horizonte

A pesquisa de Schloss identificou um comportamento em relação ao uso de *samples* que o mesmo intitula “purista”. Os produtores puristas privilegiam o uso de *samples* em seus *beats*, em detrimento de outras ferramentas de produção. Segundo o autor:

[...] a maioria dos meus consultores compartilham de uma atitude purista, em certa medida, em relação ao uso do sampleamento digital na produção de hip-hop. [...] Os produtores de hip-hop que usam *samples* dedicam grande importância a este fato, e – como demonstrarei – acham difícil aceitar outras abordagens sem comprometer muitas de suas premissas fundamentais sobre a forma musical. (SCHLOSS, 2004. p. 5, tradução nossa)

Schloss afirma que certas escolhas dos produtores, neste caso o uso de *samples*, são valorizados por razões estéticas e simbólicas, e a aderência de um produtor a esta estética indica um posicionamento autêntico na comunidade de produtores. Na concepção dos produtores pesquisados por Schloss, o *sampling* é um dos elementos que define a música Hip Hop. O uso de *samples* seria o procedimento de produção autêntico da música rap. Uma das maneiras em que ele evidencia este posicionamento se encontra na discussão sobre o uso de gravação de performance de músicos em estúdio (*live instrumentation*) na produção dos *beats*. Segundo seus informantes, o uso de *live instrumentation* “não soa autêntico”:

Eu uso o neologismo “*live instrumentation*” conforme o uso dado ao termo pelos produtores de hip-hop: instrumentos acústicos, elétricos ou eletrônicos que não utilizam sons previamente gravados, o que se refere a virtualmente tudo que não seja toca-discos e *samplers*. É interessante notar que enquanto muitos da comunidade hip-hop concordariam que os toca-discos e *samplers* são, de fato, instrumentos musicais, eles implicitamente fazem uma distinção ao não incluí-los no termo “*live instrumentation*”. Com efeito, alguns produtores me disseram que não consideram o teclado como um instrumento; isto aparentemente se deve ao fato de que os teclados são mais

usados pelos produtores para manipular os *samples* do que para tocar extensas figuras musicais. (SCHLOSS, 2014. p. 223. n. 1, tradução nossa)

Entretanto, o fato dos produtores puristas não valorizarem o uso de instrumentação “ao vivo” não significa que isso nunca aconteça. Em alguns casos, este elemento é aceitável. Schloss identificou três condições para que isso aconteça: quando o músico se submete à estética do Hip Hop; quando a instrumentação ao vivo é usada como apoio aos temas musicais que estão aparentes no *sample*, e quando os instrumentos têm um timbre ou ambiência considerados adequados. Em sua concepção purista, tais produtores acreditam que os sons gravados a partir da performance de um instrumentista servem para apoiar, ou enriquecer, os sons sampleados. Trata-se de uma inversão em relação à perspectiva dos músicos que anteriormente utilizaram *samplers*, que o utilizaram para complementar as performances em estúdio e ao vivo, quase sempre provendo um timbre de instrumento, ou a presença de um músico, que não estaria presente na performance. É o que afirma Tricia Rose:

Antes que a música rap redefinisse o papel que os *samplers* desempenham na criatividade musical, os *samplers* eram utilizados quase que exclusivamente para poupar tempo e dinheiro aos produtores, engenheiros, e compositores. Os *samplers* eram usados como atalhos; às vezes um naipe de sopros, um bumbo, ou *backing vocals* poderiam ser pinçados de um disco de maneira fácil e rápida, limitando os gastos e o esforço para localizar e remunerar músicos de estúdio. Embora famosos músicos de rock tenham de fato utilizado *samples* de outros músicos proeminentes de parte de seus álbuns, em sua maior parte, os *samples* foram usados para complementar ou acentuar uma peça musical, não para construir uma música nova. (ROSE, 1994. p. 73, tradução nossa)

Outra atitude do comportamento purista diz respeito à utilização de discos de vinil como fonte primordial dos *samples*. O processo de pesquisa por estes discos é conhecida como “*digging in the crates*”, também chamado de “*crate-digging*” ou simplesmente “*digging*”. Um termo semelhante, em português, seria “garimpar discos de vinil”, ou meramente “garimpo”. Schloss afirma que o *digging* proporciona não somente os *samples* em si, que são o material bruto para estes produtores, mas também: demonstra um comprometimento com a tradição do hip-hop através da reinscrição consciente (ou não) do valor da discotecagem (através da associação com os discos); concede os devidos créditos, ou presta as merecidas homenagens às fontes originais dos *samples*; instrui os *beatmakers* sobre diferentes gêneros e formas musicais; e funciona como uma forma de socialização entre os produtores, não

somente pela pesquisa de campo em si mas através de conversas e debates sobre a pesquisa – e os discos, conseqüentemente (2004. pp 91-92).

O próprio Schloss (2014) reconhece que sua pesquisa registra um momento da história do rap que não existe mais. Por mais que seja possível identificar *beatmakers* que ainda priorizam o uso de *samples*, esta postura purista já sofreu alguns deslocamentos, em decorrência de mudanças tecnológicas, estéticas, e transformações no contexto da música rap de maneira geral. Nesse sentido, era provável que existisse um comportamento diferenciado por parte dos produtores locais. Porém, acredito que esse deslocamento não é algo dado, que pode ser definido *a priori*. Ao longo desta seção, portanto, analisarei os modos como o comportamento dos *beatmakers* locais divergem de uma postura estritamente purista.

### 3.2.1 O comportamento híbrido

A pesquisa de campo permite afirmar que os produtores locais não apresentam um comportamento estritamente purista em relação ao uso de *samples*, porém o uso de *samples* ainda está muito presente nos processos de produção/composição dos *beats*. Existe uma tendência local de mesclar diferentes técnicas e ferramentas de produção e composição. Foi possível observar que o *sampleamento*, tanto no âmbito pragmático quanto estético, continua a ser uma referência para os produtores, mas está amalgamada a outros recursos de produção e composição, como o uso de emuladores digitais de sintetizadores e a gravação de músicos executando instrumentos como guitarra, baixo elétrico e piano. Esta postura híbrida, que transita entre a tradição evocada pelo *sampling* e outras ferramentas de produção, é perceptível tanto em uma escuta atenta dos raps e *beats* locais, como nos depoimentos dos produtores.

Em uma passagem de sua entrevista, o produtor *Enece* evidencia seu *modus operandi* atual e exemplifica o comportamento híbrido em relação aos *samples*: “[...] hoje em dia eu não gosto só de usar *samples*. Eu coloco pelo menos um baixo, coloco um piano, um violino. Coloco mais um instrumento pra descaracterizar um pouco mais o *sample* e ele não ficar tão evidente assim” (ENECE, 2017). Ao mesmo tempo, mais adiante em seu depoimento, ele valoriza uma apropriação explícita do *samples*: “Mas eu gosto de deixar a evidência de ser

*sample* também. [Gosto] que a pessoa consiga enxergar de onde que veio. Eu acho isso legal pra caralho” (2017).

Um dos elementos que caracterizam essa postura híbrida em relação aos *samples* no contexto local é a frequente mistura entre *samples* e outras ferramentas, principalmente emuladores digitais de sintetizadores. Mesmo quando o *sample* é o elemento mais importante no *beat*, é quase certo que exista uma camada de sintetizador ou outro elemento melódico que complementa o *sample*. Uma das mais frequentes ocorrências desses complementos se encontra nos arranjos de contra-baixo, ou nos elementos graves da harmonia – ou melodia – de um *beat*. É comum, dentre os produtores locais, adicionar este elemento grave usando um emulador de contrabaixo elétrico ou um timbre de sintetizador. É o que fica explícito nesta parte da conversa com *Clebin Quirino*:

**Pesquisador:** Além dos *samples*, você usa outros elementos também?

**Clebin Quirino:** Uso. Na maioria das vezes eu tenho que fazer o baixo. Porque nem sempre as frequências de grave dos *samples* que eu pego suprem a necessidade de baixo que o rap pede, né. A galera do rap gosta muito do bumbo, caixa e o baixo aparecendo bem. Então você tem que ‘dar um grau’ no baixo, re-tocar, ou tentar trabalhar a frequência de baixo do *sample*. Então na maioria das vezes eu refaço o baixo.

**Pesquisador:** Refaz como?

**Clebin Quirino:** No próprio Fruit Loops<sup>58</sup>. Ou eu toco um baixo, ou chamo algum músico, porque eu não sou um músico que toca um instrumento. Então eu chamo algum parceiro do estúdio. (CLEBIN QUIRINO, 2017)

Este comportamento também se evidencia nesta passagem do depoimento de *Preto C*:

**Pesquisador:** E o que seria ‘a sua cara’ no *beat*? Quais elementos que você acha que identificam seu estilo de produção?

**Preto C:** Para mim, [seria] um *sample* que eu consigo criar tonalidade dentro daquilo que o MC propõe, [daquilo] que ele vai cantar. Gosto muito de recortar o *sample*, não deixar o *sample* inteiro, praticamente não gosto de nenhum *sample* inteiro. Gosto muito de usar baixo orgânico, sonoridade orgânica misturada com um elemento eletrônico.

**Pesquisador:** Orgânico, você fala, é a pessoa tocando e você grava? Ou você mesmo tocando?

---

<sup>58</sup> O Fruit Loops é um *software* de produção musical produzido pela Image-Line. Trata-se de um dos *softwares* mais utilizados pelos produtores locais.

**Preto C:** Ou ele tocando ou, por exemplo, hoje eu tenho o Scarbee<sup>59</sup> aqui, que é um *plug-in* com uma sonoridade orgânica mesmo. Dá para você fazer até os ‘arranhados’ da corda.

**Pesquisador:** Aí você programa o arranjo no teclado?

**Preto C:** O teclado eu uso mais para correção de nota mesmo. Eu faço tudo é no Maschine [controlador MIDI usado por ele].

**Pesquisador:** Nos *pads*....

**Preto C:** Tudo nele. Ele me dá todo o recurso, inclusive teclado aqui.

**Pesquisador:** Você usa um *plug-in* que é um baixo bem parecido com um baixo elétrico e programa o arranjo usando ele?

**Preto C:** Isso. [...] E outra característica [minha] é que eu sempre crio alguma coisa em cima do *sample*, nunca deixo o *sample* puro, cru. Eu pego, por exemplo, um efeito... faço o *design* de um timbre sintético, do mesmo *sample*, no mesmo acorde. (PRETO C, 2018)

*Enece* explica porque sentiu necessidade de utilizar outros elementos que não fossem *samples*, e usa a questão do baixo para exemplificar:

**Enece:** Por autenticidade. Para dar um pouco mais de cara, de sentimento. Porque eu acho que música é muito sentimento. É uma coisa que já está dentro de você, é só um jeito de você colocar pra fora. Eu acho que a música, na verdade, não é uma coisa que você simplesmente cria. É uma coisa que já está na sua cabeça e você vai montando as pecinhas. Eu sempre vi a música dessa forma. Só com isso que você consegue ter mais características suas. Você coloca a música do jeito que você acha que ela deveria ser. Porque *sample* é massa, você usa os *samples*... mas às vezes você fala: "Acho que uma linha de baixo tocada poderia ficar melhor". Às vezes você tem um *sample* legal de um violino, que você achou perfeito, mas você acha que o baixo daquele *sample* não é legal. Aí [eu] elimino o baixo e coloco meu baixo da forma como eu acho que deveria ser. (ENECE, 2017)

*Enece* conecta explicitamente a adição de outros elementos que são fruto de sua performance ou programação, com um aumento da necessidade de ampliação de seu leque expressivo e um maior domínio pessoal dos elementos musicais. Em outra parte da conversa, ele associa o uso de outros elementos, além dos *samples*, a um caminho natural da evolução de um *beatmaker*:

---

<sup>59</sup> O Scarbee é um *software* da Native Instruments que emula a sonoridade da guitarra e baixo elétricos. Sua intenção é possibilitar a construção de arranjos de guitarra e baixo de maneira parecida com a performance de músicos reais. Ele disponibiliza uma série de nuances de performance, como *bends*, *mutting* e *slides* para aperfeiçoar o caráter realista dos arranjos.

**Enece:** [...] eu acho que a evolução natural de qualquer cara que ‘sampleia’, depois, é tocar alguma coisa.

**Pesquisador:** É?

**Enece:** Eu acho que grande parte [dos produtores] acaba pulando um pouco para esse lado.

**Pesquisador:** Por que você acha que isso acontece?

**Enece:** Por questão de evolução da própria pessoa. Você sente a necessidade de... eu acho, pelo menos no meu ponto de vista, isso aconteceu comigo. Você sente a necessidade de colocar um outro baixo, outro piano, você gosta daquele timbre mas você quer mudar as notas e, às vezes, no *sampler* não fica tão legal. Você começa a querer fazer uma coisa um pouco mais trabalhada, [quer] deixar um pouco mais do jeito que você realmente quer. É um processo meio que natural, acontece. Eu continuo usando *samples*, faço coisa tocada, faço coisas com *samples*, sem critério nenhum. Eu simplesmente deixo a música sair. (ENECE, 2017)

*DJ Spider* expõe uma argumentação semelhante à de *Enece*:

**DJ Spider:** [...] há uns anos eu sampleava mais, eu fazia mais coisas sampleadas. Na verdade tem o lance de, por exemplo, ir lá e estudar um pouco de teclado, de harmonia e tal. Quando você, às vezes, não tem isso, você sempre vai recorrer ao *sample*, né, que vai te ajudar, que vai fazer a harmonia da música ali. Se o cara não tem o conhecimento de fazer isso, por exemplo... aí é um recurso, porque, justamente no início eu sampleava mais por causa disso também. Menos conhecimento, menos experiência, vamos falar [assim]... que naturalmente faz você samplear mais. Agora, é como eu falei, depois você transforma o *sample*, não como se fosse a única alternativa, mas um complemento ou uma opção, dependendo da música. Não [é], tipo assim, se não tiver nenhum *sample* não vai sair a produção, entendeu? (SPIDER, 2017)

*DJ Spider* insinua que o conhecimento “musical” (entendido aqui como conceitos e ferramentas da música ocidental) limitado te induz a depender mais do sampleamento. Em contrapartida, um conhecimento “musical” mais amplo, aliado a uma experiência mais vasta, lhe permitiria uma escolha mais livre de técnicas e ferramentas na produção dos *beats*.

Foi possível verificar, portanto, que nenhum produtor local produz unicamente a partir de *samples*. E mesmo quando o *sample* é um elemento determinante, é frequente o uso de outros elementos para complementar o *beat*. Segundo a opinião dos produtores locais, essa necessidade de adicionar outros elementos além do *sample* decorre: da característica do próprio *sample*, que muitas vezes não possui uma determinada frequência, característica ou timbre evidente (como, por exemplo, os timbres graves); e também de uma demanda criativa

do produtor, que ao longo de sua trajetória busca informações e adiciona novas técnicas e ferramentas ao seu leque de recursos.

Os relatos e percursos apresentados sugerem que os artistas vivenciam uma espécie de “evolução” como produtor, que parte do uso de *samples* em direção a um conhecimento ampliado de ferramentas de produção e conhecimento musical tradicional. Ao longo de suas trajetórias como produtores musicais de rap, alguns destes sujeitos sentiram a necessidade de entenderem mais profundamente conceitos musicais como harmonia e arranjo, assim como elementos da performance de instrumentos como piano e violão. Cada processo individual possui suas próprias nuances, porém, é possível afirmar que este estudo geralmente acontece de maneira informal, através da troca de informações com outros músicos e de pesquisa na Internet. Tal aprendizado não aconteceu em escolas de música, que via de regra rejeitam o tipo de música que eles fazem. Tampouco aconteceu através da leitura de livros, revistas ou outras publicações literárias. Hoje em dia a principal fonte talvez seja o site Youtube, com seus inúmeros tutoriais sobre produção de *beats* e produção musical de maneira ampla. Além disso, a consulta a páginas e blogs especializados no assunto é constantemente citada como fonte de pesquisa. Em menor medida, a consulta a fóruns de discussão especializados também acontece entre os produtores locais. Alguns produtores, como *Enece e Spider*, chegaram a afirmar que essa expansão dos recursos para além do *sample* é uma espécie de caminho natural. Embora eu admita que este processo acontece com vários *beatmakers*, não enxergo esta evolução como um caminho linear. Creio que existe uma diversidade de trajetórias evolutivas, e que esta opção está mais ligada à necessidade pessoal de cada produtor, e sua busca específica por novas informações e conhecimento musical.

### **3.2.2 Samples e Live Instrumentation**

O uso de *live instrumentation* dentre os produtores locais é outra característica em que eles se distanciam do comportamento purista. Embora não se configure um padrão, a adição de elementos originados a partir da performance de músicos em estúdio é comum nos processos de produção locais. Diversos produtores relataram casos em que utilizaram este recurso. Quando perguntados sobre o assunto, vários explicitaram uma opinião positiva em relação ao

uso de *live instrumentation* (que eles chamam de “elementos tocados”, ou “coisas tocadas”). Quando indagado sobre o tema, *Eazy CDA* respondeu da seguinte maneira:

**Pesquisador:** E gravar performance de instrumentistas ‘ao vivo’, tipo uma linha de guitarra ou uma linha de baixo, você usa também?

**Eazy CDA:** [Uso] ‘Pra caralho’. [Eu] Queria usar mais, sabe. Mas [já] usei bastante... eu mesmo me gravo ali às vezes: “Ah, quero um violão”. Eu mesmo me gravo.

**Pesquisador:** E o que isso traz de diferente para o *beat*?

**Eazy CDA:** Ele fica mais... mais... orgânico. Ele te dá essa coisa... um ser humano... mais um ser humano trabalhando dentro do contexto de uma música que a produção dela é solitária. O *beatmaker* é isso, né. Ele pega ali e faz só por si. Se o MC gostou, ele pega e grava. Ou modifica, trabalha em conjunto, igual eu gosto de trabalhar. Mas quando você coloca esses elementos orgânicos, que eu tenho mais vontade de trabalhar eles. [...] Se eu tivesse mais tempo e mais condições de gravar instrumentos orgânicos com instrumentistas, eu faria muito mais. Eu faria muito mais... mas voltado para o rap. Isso seria mais doido ainda. Porquê na ‘gringa’ faz-se muito isso, saca. Muito. O próprio disco do *Dr. Dre*, o “Compton”, se você ouvir, você vai ver que o disco está voltado mais ‘para banda’. Tem muita coisa ‘na unha’, saca. Isso eu acho sensacional. (EAZY CDA, 2017)

Um outro exemplo da mistura de *samples* com instrumentistas tocando ‘ao vivo’ é o grupo *Julgamento*, no qual *DJ Giffoni* atua como produtor e é um dos DJs (ao lado de *DJ Tobias*). O grupo é uma das referências na música rap de Belo Horizonte, conhecido pela sua estreita ligação com a cultura Hip Hop e sua postura crítica. O *Julgamento* iniciou suas atividades há mais de vinte anos e já teve diferentes configurações. Ainda que conte com dois *dee-jays*, há mais de dez anos o grupo conta com um guitarrista e um baixista em sua formação, tanto nas apresentações ao vivo como na produção dos *beats*. Essa mistura talvez não faça sentido perante o paradigma purista, mas é plenamente aceitável na perspectiva híbrida do contexto local.

Eu perguntei a *Giffoni* como a performance de um músico tocando pode contribuir na produção de um *beat*:

**DJ Giffoni:** Eu acho que contribui nessa parte rítmica, de ir formando as camadas com os instrumentos, né. Tipo: monta uma bateria, já tem um ritmo ali. Põe um baixo para completar aquele ritmo. Às vezes o baixo faz uma nota que, por exemplo, o bumbo não está marcando e dá um outro ritmo, junto com o ritmo da bateria, tipo complementa. A guitarra entra fazendo uma linha... ou mesmo que seja um baixo tocado, de não ser tão cravado, pode dar um *groove* diferente... uma sonoridade que não seja tão eletrônica,

por causa do timbre do instrumento. Por exemplo, eu não vejo porque programar um baixo com um som de baixo elétrico, normal, tocado, sendo que eu posso chamar uma pessoa pra vir e tocar o baixo. Eu acho que é da finalidade mesmo do instrumento no arranjo. Eu acho que contribui, pela parte de agregar uma pessoa no trabalho. Tipo: uma pessoa tocou esse violão aqui, não foi um violão [programado]. Você tá construindo, criando a música, a melodia, alguma coisa... e agregando valor à música, chamando uma pessoa para participar. Tem influência em muitas coisas, não sei se tô conseguindo explicar direito, tá meio confuso. Mas eu acho que é pela parte de... ter um instrumento e alguém ter tocado ali. Pode ser pela parte de [que] quando você toca, você passa uma emoção ali também, na hora que você está tocando. Essa emoção, eu acho que ela fica na música. Pode ser por esse lado também. Pelo lado de agregar valores, de agregar mais uma pessoa... de tudo isso. (DJ GIFFONI, 2017)

Apesar da retórica um pouco confusa, *Giffoni* elenca algumas qualidades que a performance de um músico pode agregar a um *beat*: complexidade rítmica, na medida em que a performance possibilita nuances que a diferem de um arranjo programado no *software* (não é “tão cravado, pode dar um *groove* diferente”); uma riqueza timbrística, uma vez que, na visão de *Giffoni*, as ferramentas que emulam instrumentos como baixo e guitarra elétricos não soam tão apropriados como os próprios instrumentos (“uma sonoridade que não seja tão eletrônica, por causa do timbre do instrumento”); a possibilidade de agregar um(a) colaborador(a) no processo de produção, que pode contribuir com opiniões, *insights* e expressões que o produtor não teria por si só, trabalhando sozinho (“Você está construindo, criando a música, a melodia, alguma coisa... e agregando valor à música, chamando uma pessoa para participar.”).

Uma outra evidência de que os produtores locais não enxergam o *sampling* e a *live instrumentation* como procedimentos estritamente opostos é a atitude de *Clebin Quirino*. O produtor, que no meu entendimento é um dos *beatmakers* locais que mais se aproxima de um comportamento purista, também faz uso frequente de “elementos tocados”. O músico *Natanael Shadday* é um colaborador assíduo nos processos de produção de *Clebin*, contribuindo tanto com arranjos de guitarra (seu instrumento principal) como também de baixo e teclado. Na seguinte passagem, *Clebin* menciona a colaboração dos músicos nos processos de produção:

***Clebin Quirino***: [...] na maioria das vezes, como um dos maiores parceiros do estúdio é guitarrista, eu coloco alguma [coisa] que tem a ver com guitarra, ou um tecladinho, violão, alguma coisa pra dar um suplemento a mais no instrumental.

**Pesquisador:** Você grava alguém tocando?

**Clebin Quirino:** Gravo. Aí não é *sample*, é orgânico mesmo, tudo gravado. Mas poucas vezes eu faço um *beat* que é uma banda inteira tocando, que todos os instrumentos são feitos com instrumentos orgânicos. (CLEBIN QUIRINO, 2017)

As opiniões dos produtores locais a respeito do uso de *live instrumentation* remetem à discussão sobre o uso de instrumentação tradicional na música rap, evidenciado no artigo de Marshall (2006) a partir do exemplo do grupo *The Roots*. Em sua argumentação a favor da *live instrumentation*, Ahmir uestlove, baterista e produtor musical do *The Roots*, relata um episódio em que o DJ *Grandmaster Flash*, um dos pioneiros do Hip Hop, disse a ele: “você sabe que se meus pais tivessem dinheiro para comprar instrumentos musicais para mim, então [o grupo] *Grandmaster Flash and The Furious Five* seria o *The Roots*” (?UESTLOVE *apud* MARSHALL, 2006. p. 5). Essa afirmação serve tanto para afirmar o *The Roots* enquanto um grupo autenticamente Hip Hop, como sugere que, *a priori*, não havia restrições a respeito da instrumentação musical que determina o gênero.

Assim como Ahmir uestlove, os *beatmakers* locais não enxergam o *sampling* e a *live instrumentation* como recursos opostos. E, embora grande parte dos artistas pesquisados reconheça a importância do *sampling* para a produção musical do rap, eles não se opõem ao uso de elementos “tocados”, ou “orgânicos”. Alguns deles, como Clebin e Giffoni fazem parte de grupos que contam com uma formação de banda, com a presença de instrumentos como baixo, guitarra e bateria. Preto C, que afirmou que utiliza samples porque acha “que faz parte da história do Hip Hop”, e que utilizar *samples* “é ser conservador com a ideologia” (2018), se apresenta ao vivo com o rapper *Neghaun* e sua banda. O que parece ser importante, para os produtores locais, é o modo como os instrumentos são usados na construção das músicas. Eles não impõem restrições ao uso de instrumentos tradicionais, desde que eles sejam utilizados em conformidade com as prioridades estéticas do rap.

O uso de instrumentação tradicional foi um elemento discutido na conversa com Eazy CDA, que inicia sua explanação sobre o tema ao ser perguntado sobre o declínio do *sampling*:

**Pesquisador:** Você acha que essa questão do uso de *samples* tá perdendo força na produção de rap? Ou não dá pra afirmar isso?

**Eazy CDA:** Não tá não. O rap sempre vai estar dentro dessa onda do *sample*, ele não vai perder isso. Pode ser que hoje, com essa tendência muito mais

sintética... nos raps a galera está tocando mais as coisas. Tem uma galera nova... nova, que eu falo, são os *beatmakers* que estão há dois, três anos produzindo, ou começando agora... a galera vem com uma escola musical bem interessante. É o que venho observando. Que aquilo que nós não tivemos naquela época, tem essa geração que teve algum contato com “música”. Tocam algum instrumento, têm alguma noção de canto, isso daí eu tô achando muito legal. Eu gosto disso. O rap ficou muito engessado nessa coisa: “Oh, se não tem sample, não é rap”. Teve muito disso. Porque, até então, quando você falava em rap com banda, dava até morte. [Falavam] Que não era rap mais, tinha essas contradições. No Brasil principalmente, mas é porque no Brasil misturava-se muito com o rock, não tinha a referência da música negra em si, que era o funk, o soul, o jazz... (EAZY CDA, 2017)

*Eazy* afirma que a nova geração local de *beatmakers* possui mais *background* musical, “mais contato com música<sup>60</sup>”, “têm noção de canto”. Em seguida, acusa uma certa vigilância da comunidade local a respeito do uso de *samples* enquanto um procedimento autêntico, em detrimento do uso de bandas, principalmente aquelas bandas que tinham influência de rock. Mais adiante em seu depoimento, *Eazy* utiliza o exemplo do *The Roots* enquanto um grupo que soube transpor a linguagem do rap para uma formação de banda:

***Eazy CDA:*** Uma banda que, para mim, é uma referência boa, que é o *The Roots*, eles quebraram esse paradigma. Mas custaram. Tocavam em eventos tradicionais de rap. Mas é uma leitura de rap com banda. Mas para o *The Roots* chegar nesse ponto, de se declarar enquanto uma banda, não é convencional. Se você for pensar, é a única banda estritamente de rap, pensando em um cenário *mainstream*, né, que você fala e todo mundo conhece. Tem vários outros projetos, mas o que bate assim mesmo [é o *The Roots*]. (EAZY CDA, 2017)

Assim como *?uestlove*, *Eazy* reconhece a autenticidade do *The Roots* e, assim como Marshall (2006), relata o preconceito sofrido pelo grupo, devido à sua abordagem alternativa da linguagem do rap. O relato de *Eazy* vai um pouco mais além, ao citar outros exemplos de artistas do rap que se apresentam acompanhados por bandas:

***Eazy CDA:*** Mas você vê hoje os shows de rap tradicionais, todos os caras levam bandas de apoio. Tem um show do *Snoopy [Dog]*, que é muito foda, que ele leva banda. Tem uma turnê dele com o *Dr. Dre*, que eu esqueci o nome, que eles levam banda.

---

<sup>60</sup> Durante as conversas, o termo “música” geralmente era empregado pelos *beatmakers* locais para se referir a três coisas: uma obra musical que não pertence ao gênero rap; gêneros musicais que não são o rap; e a linguagem musical ocidental entendida de maneira ampla. Isso não significa que eles não consideram que o rap seja música. Na verdade eles não sentem a necessidade de justificar o rap enquanto música e, quando se referem a alguma obra do gênero rap, eles usam o termo “rap”. Por exemplo: “você conhece aquele rap?”, “eles fizeram esse rap há uns três anos atrás”.

**Pesquisador:** E por quê que você acha que eles estão levando banda?

**Eazy CDA:** Porque compõe o cenário, enche o palco. É legal quando você enche o palco. Quando você toca em eventos grandes, pra 100.000 pessoas, com estrutura muito grande, o som ‘chega mais’, ‘dá mais pressão’ no som. Obviamente ‘dá mais pressão’ no som. (EAZY CDA, 2017)

*Eazy* ressalta o fato de que grandes artistas do rap têm se apresentado com banda em turnês e festivais, e considera que tal formação é mais adequada a shows de grandes proporções. Por fim, ele fornece um exemplo de grupo brasileiro bem-sucedido na proposta de tocar rap com banda, o *Projeto Nave*<sup>61</sup>:

**Eazy CDA:** Uma galera que faz bem isso aqui no Brasil é o *Projeto Nave*. Custou para a galera daqui chegar naquele raciocínio: “Nós vamos fazer uma releitura do rap, nós não vamos inventar”. É uma releitura da música do artista com banda, orgânico, tocado, 'na unha'. Mas é a mesma música. Mesmo BPM... às vezes usando um *sampler*... os arranjos são os mesmos. Eles não misturam, eles reproduzem. Com banda. Porque na verdade o que eles [os músicos de apoio fazem] é o show do disco. Eles fazem o show do disco, não foi feito para aquilo. Eles reproduzem porque [o disco] é aquilo. Eu gosto. Mas a ideia é essa, porque não tem quem faz isso. Você entendeu agora minha colocação? Esse tipo de proposta do *Projeto Nave* não tem, porque toda vez que vai para [tocar com] banda, tem essa lógica que você colocou: “Vamos alterar, não vamos reproduzir”. No Brasil um dos poucos que assumiu isso de reproduzir foram eles, e ninguém mais faz. Todo mundo que vai fazer com banda sempre vai pensar em deslocar, em colocar sua personalidade, uma linguagem, temperar de outra forma. A galera falou assim: Vamos fazer *beat*, com banda". Entendeu como que é a lógica? É fazer *beat* com banda, é isso. E eles entregaram isso muito bem. Quando eu vi eu gostei, porque não tem. Não tem quem se propõe a fazer isso, tocar 'amarrado', fazer 'a onda' [do *beat*], fazer uma espécie de *cover* mesmo. (EAZY CDA, 2017)

*Eazy* argumenta que os músicos do *Projeto Nave* “não inventam”, ou seja, não modificam os arranjos dos *beats* quando fazem uma releitura das músicas. Esse exemplo reforça a visão de que o uso de músicos e instrumentação tradicional é bem-vinda, desde que se adapte à linguagem do rap, e desde que reforcem os elementos presentes nos *beats*, assim como sua lógica cíclica e sua riqueza rítmica.

---

<sup>61</sup> O *Projeto Nave* (<https://projetonave.bandcamp.com>) é um grupo paulista que acompanha e colabora com diversos *rappers*. A formação do grupo nas performances ao vivo inclui instrumentos como baixo, guitarra e violão, assim como toca-discos e um *sampler*.

### 3.2.3 Discos, Mp3 e as fontes materiais dos *samples*

Uma outra questão investigada junto aos produtores é a fonte material dos *samples*. Na concepção purista do grupo etnografado por Schloss, os discos de vinil são priorizados enquanto fonte de pesquisa por *samples*. No contexto local, os discos de vinil são as fontes primordiais dos *samples* utilizados? Ou os produtores locais usam arquivos digitais? Debatimos esta pauta com alguns dos informantes.

Durante a conversa com *Eazy CDA*, ele dissertou sobre o fato dos produtores priorizarem *samples* advindos de músicas que atualmente não estão em evidência. Segundo o produtor, essa é uma característica importante da pesquisa por *samples*. Ele prossegue seu raciocínio expondo o fato de que boa parte dos *beatmakers* “de fora” do Brasil privilegia a pesquisa em discos de vinil. *Eazy* produz o seguinte relato:

*Eazy CDA*: [...] raramente o – ou a – *beatmaker* ‘trampam’ com *samples* atuais, sampleiam coisas atuais. Sempre são coisas antigas. Coisas que já estão, entre aspas, em desuso. Então são pesquisadores que buscam materiais que, quanto mais fora do contexto atual, midiático, mais legal. Então você vai pegar... tem gente que escuta músicas regionais... isso no mundo inteiro, viu, isso não é a título de Brasil. [Eles] Buscam músicas regionais, da própria cultura local. Procuram músicas de outras culturas, outras etnias. E sempre [buscam músicas que] já não estão sendo mais buscadas, principalmente garimpando em vinil. [Lá] Fora, principalmente nos Estados Unidos, a galera que é *beatmaker* ainda busca sempre em vinil. A galera vai em discotecas, lojas de discos... não compram CDs, não baixam na Internet, não ‘mexem’ com Mp3. Eles vão na fonte, pesquisam, escutam. (Eazy CDA, 2017)

Por mais que reconheçam esta tradição, os produtores locais não dão continuidade a esta prática. Poucos deles utilizam discos de vinil. O uso de arquivos digitais, geralmente baixados da Internet, é uma prática disseminada. Ao ser perguntado sobre o assunto, *DJ Giffoni* afirma que:

*DJ Giffoni*: Pode ser da Internet mesmo. Por exemplo, se é uma música para eu tirar um *sample*, eu posso baixar a música na Internet. Se eu a tiver em vinil, eu posso pegar o vinil e gravar... e usar.

**Pesquisador:** Mas isso acontece com muita frequência?

*DJ Giffoni*: De pegar [o *sample*] no vinil?

**Pesquisador:** É.

**DJ Giffoni:** No meu caso, não. Eu uso... agora que eu estou produzindo com *samples*, antes eu produzia mais programando. Agora, com *sample*, eu posso pegar o *sample* mesmo na Internet... [é] mais pela praticidade mesmo. O mais legal, eu acho que é pegar do vinil... gravar. Isso eu acho mais legal de fazer.

**Pesquisador:** Por quê?

**DJ Giffoni:** Porque aí tem... além de ter aquela coisa do som do vinil... às vezes a música na Internet é mais limpa, né. É uma música que às vezes vem de um CD. Mas se você pega ela do [disco de] vinil, ela já vem com uma outra sonoridade mais... mais analógica mesmo, né. Se é da Internet... tem outras maneiras de fazer, né. Você pode pegar uma música mais limpa e sujar ela. Pode colocar um barulho de vinil nela. (DJ GIFFONI, 2017)

O que se observa na argumentação de *Giffoni* é que não existe uma preferência por uma materialidade específica. A decisão sobre a fonte material do *sample* é de ordem prática: ele retira o *sample* da fonte que estiver ao alcance, que for mais acessível. Pode ser um arquivo Mp3 que o *rapper* trouxe em um *pendrive*, pode ser baixado da Internet (muitas vezes das próprias redes de *streaming*), e também pode ser digitalizado a partir de um vinil, caso o produtor possua o disco (ou alguém leve o disco para ele). O produtor valoriza o uso do vinil especificamente por causa de uma sonoridade “mais analógica” e uma “sujeira”, mas não enxerga sentido em se limitar a esta materialidade. Ele inclusive atesta que, caso sinta vontade, um produtor pode inserir um ruído ou um filtro que simule a estática do vinil, ao afirmar que você “pode colocar um barulho de vinil nela”. Isso demonstra um interesse maior na sonoridade, na textura resultante do material vinil do que na materialidade do disco em si.

No depoimento em que expõe seu método de trabalho, *Clebin Quirino* relata sua opinião sobre o uso dos discos de vinil:

**Clebin Quirino:** Uma característica minha é usar *samples* de [discos de] vinil, então eu sempre procuro no acervo de discos que eu tenho, e até de Mp3 também, não fico preso só no vinil não. Às vezes eu tenho o disco e eu baixo o Mp3 para ficar mais fácil. Mas na maioria das vezes eu gosto dessa coisa de escutar o disco, entender os trechos da música e tentar recortar, re-tocar o *sample* pra essa *a capella* que a pessoa me apresentou. (CLEBIN QUIRINO, 2017)

É interessante observar que, apesar de priorizar os discos de vinil como fonte de *samples*, *Clebin* afirma que também utiliza arquivos digitais (“não fico preso só no vinil não”). Ao que parece, a praticidade e a facilidade de acesso ao suporte digital são questões que orientam as práticas locais, independente do valor conferido aos *samples* e discos.

Assim como *Clebin*, *Preto C* também prioriza o uso de *samples* em seus *beats*. Durante a explicação de seu processo de pesquisa por *samples*, eu o pergunto sobre a materialidade das fontes dos *samples*:

**Preto C:** O que eu faço às vezes é o seguinte, às vezes eu pego: “Ah, vou pegar essa semana para estudar música, tendências musicais”. “Quero estudar hoje MPB de 1950 a 1970”. Aí eu vou no Youtube e vou caçando as músicas de 1950 a 1970. Aquilo que eu vejo que pode ser útil pra mim lá na frente, eu vou guardando.

**Pesquisador:** Você salva os links ou você baixa o Mp3?

**Preto C:** Eu vou baixando os Mp3 e guardo numa pasta, uma biblioteca, então ali eu sei que tem um estilo “X” de música. Aí eu vou salvando mais ou menos as pastinhas, que facilita pra você criar. (PRETO C, 2018)

Durante a pesquisa, pude perceber que somente alguns produtores possuem acervos de discos de vinil. Alguns, como *DJ A Coisa* e *DJ Giffoni*, possuem um acervo porque discotecam ou discotecavam com os discos. *DJ A Coisa* possui uma enorme coleção de discos (mais de cinco mil, segundo o mesmo), fruto de mais de trinta anos de atuação como *dee-jay*. *DJ Spider* e *DJ Roger Dee* também possuíam um grande acervo, mas se desfizeram de grande parte dos discos, através de vendas e doações<sup>62</sup>. Eles continuam usando toca-discos para discotecarem, mas utilizam equipamentos como o Serato Rane SL3, uma placa de som que media a relação entre o toca-discos e as músicas em formato digital. Esta tecnologia permite que os DJs continuem a usar os discos para tocarem e manipularem arquivos digitais, com a ajuda de um *software* de discotecagem e um disco virgem especialmente projetado para este fim. Assim como atestado por Mark Katz (2012), o uso deste tipo de tecnologia tem sido comum entre os DJs de Hip Hop, tanto no contexto local quanto em uma escala internacional.

*Clebin Quirino* é o produtor local que mais se aproxima dos *beatmakers* puristas, no que se refere a utilização de discos de vinil. Ele é dono de uma coleção de mais de 1500 discos. Grande parte destes discos pertenciam a seu pai, que além de gostar muito de ouvir música em casa nos momentos de lazer, também atuou como *dee-jay* diletante. Durante sua adolescência, *Clebin* complementou este acervo comprando discos de rap e outros gêneros da música eletrônica dançante como funk carioca e *miami bass*. Atualmente, ele não compra discos com regularidade e, embora possua um comportamento semelhante aos “puristas”, ele não realiza pesquisas em lojas, sebos e outros locais onde se comercializam discos antigos. Quando se

<sup>62</sup> *Clebin Quirino* me relatou que, em 2017, recebeu de *DJ Spider* uma doação de cerca de 100 discos.

restringe à materialidade do vinil, *Clebin* se limita ao seu próprio acervo. Quando expande tal restrição material, ele utiliza todo o tipo de arquivos digitais, baixados de diversos locais da Internet.

No posfácio adicionado à segunda edição de “Making Beats...”, lançada dez anos após a publicação original, Schloss (2014) registrou o deslocamento da prioridade do suporte material dos *samples*:

Nos anos noventa, a virtualmente única maneira de alguém ter uma música disponível para ser sampleada era possuir o disco fisicamente, e o único jeito de possuir o disco era ter tido o trabalho de encontrá-lo. Todo *sample* usado em uma música hip-hop era implicitamente uma demonstração de conhecimento e esforço do produtor. [...] Em contraste, atualmente a maioria das canções estão facilmente disponíveis *online* em formato digital, e mesmo se alguém quiser encontrar o disco original em vinil, isso geralmente é mais fácil de se conseguir *online* com pouco tempo de pesquisa. [...]

Como a Internet ofereceu métodos cada vez mais simples de se adquirir música rara – geralmente de graça – os produtores começaram a ver que é tolice negar a si mesmos este fácil acesso à música que eles gostavam apenas pela questão de manter um princípio filosófico. Isto foi especialmente verdadeiro para uma geração mais jovem de produtores que emergiram na era da Internet, e já utilizavam estas ferramentas antes que começassem a produzir. Uma coisa é esperar que alguém mantenha sua devoção a uma coleção de discos já existente; outra coisa é esperar que eles joguem fora uma música que eles já tenham, simplesmente porque não está em vinil. Enquanto é verdade que muitos produtores ainda se atenam às velhas normas, tal posição hoje em dia é vista mais como uma escolha individual do que um princípio coletivo. (SCHLOSS, 2014. p. 204, tradução nossa)

Os apontamentos de Schloss a este respeito condizem com a realidade local. A pesquisa de campo me permitiu atestar tal deslocamento de prioridades. A sonoridade do vinil é esteticamente relevante, uma vez que frequentemente os produtores adicionam o ruído (ou textura) do vinil às suas produções. Entretanto, é praticamente impossível escapar da praticidade e do fácil acesso proporcionados pela Internet e pelos diversos formatos de áudio digital. Os produtores que ainda possuem discos de vinil não se limitam a samplear somente este acervo, e cotidianamente utilizam *samples* retirados de arquivos digitais. O advento de tecnologias digitais também se faz notar nas performances dos DJs, que se abrem a controladores MIDI, aparelhos CDJ e a integração entre arquivos Mp3 e os discos, através de tecnologias como o Serato Scratch Live, um sistema de *software* e *hardware* que permite que

os DJs toquem arquivos digitais de áudio armazenados em seus *laptops* usando os toca-discos como controladores.

Foi possível observar, portanto, que os produtores e *beatmakers* locais possuem uma postura híbrida em relação ao uso de *samples*. Ao mesmo tempo em que eles misturam outras ferramentas com os *samples*, eles não abandonam a técnica por completo, uma vez que o *sampling* continua fazendo parte dos procedimentos de produção. Um segundo deslocamento em relação ao comportamento purista é o uso reduzido de discos de vinil como fonte de *samples*. Por fim, as informações apresentadas pelos produtores indicam que este grupo também possui um posicionamento diferente em relação ao uso de *live instrumentation* nas produções. Alguns deles até mesmo tocam alguns instrumentos e gravam sua própria performance na produção dos *beats*. Muitos deles ampliaram seus conhecimentos musicais ao longo do tempo, procurando informações sobre teoria musical, técnicas e ferramentas de produção musical. Tal fato talvez ajude a entender as razões pelas quais estes produtores utilizem poucos *samples* em seus *beats*. Todavia, observado de maneira isolada, ele não ajuda a explicar por que os mesmos ainda usam *samples* (mesmo que em uma medida reduzida). Muito menos justifica as razões porque alguns produtores locais, como *Clebin Quirino* e *Preto C*, utilizem o *sample* como elemento fundamental em suas produções. Diante desta diversidade de posicionamentos e possibilidades, uma pergunta ainda se mantém: por que os produtores locais continuam a usar *samples*? Esta pergunta guia a segunda parte deste capítulo.

### 3.3 Por que usar *samples*?

Ao longo da pesquisa, verifiquei junto aos produtores quais os motivos que os levavam a usar *samples*. As respostas variaram muito entre si, expondo desde razões simbólicas quanto pragmáticas e estéticas. A partir das respostas dos produtores, da escuta de suas produções e da observação de alguns processos de produção, pude levantar algumas justificativas para o uso de *samples* entre os produtores locais. Foi possível identificar três motivos que os impelem ao uso desta técnica: inabilidade (ou falta de interesse) em lidar com instrumentos musicais tradicionais; aderência ao *sampling* em virtude de uma escolha estética; e interesse em uma modalidade de produção específica proporcionada pelo *sampling*, que envolve

habilidades e um manuseio específico do material musical. Pretendo discutir com mais profundidade cada uma destas justificativas daqui em diante.

### 3.3.1 “Eu não toco nenhum instrumento musical”

A primeira razão que eu gostaria de evidenciar envolve uma questão de prática (e performance) musical. Trata-se uma justificativa pouco apresentada pelos informantes. O único que alegou tal motivo foi *Clebin Quirino*, que argumentou da seguinte maneira:

***Clebin Quirino:*** [...] outra característica que eu acho que me leva a querer gostar de *samples* é porque eu não toco [nenhum] instrumento musical. O único instrumento musical que eu toco é toca-discos. Arrisco uma nota ou outra, dentro do estúdio, mas não sou um instrumentista que pega um instrumento, alguém canta e eu consigo acompanhar. Então, assim... eu tenho essa deficiência... que eu ainda não sanei, não sei quando que eu vou sanar... não sei também se eu quero sanar. E o *sample* me dá toda essa possibilidade de eu não saber tocar nada mas conseguir tocar um *sample* com características que me agradem, e conseguir chegar em uma música que me agrada. Então eu me considero um instrumentista de *sample*, tocador de *sampler*, e um tocador de disco. Acho que é isso. (CLEBIN QUIRINO, 2017)

Neste depoimento, *Clebin* afirma que um dos motivos que o leva a usar *samples* é o fato de não saber tocar nenhum instrumento. Ele declara que “arrisc[a] uma nota ou outra dentro do estúdio”, talvez se referindo ao fato de tocar o teclado MIDI para criar alguns arranjos de instrumentos como baixo elétrico e sintetizadores em suas produções. Entretanto, o produtor reitera sua inabilidade em manipular instrumentos musicais, afirmando que não é capaz de acompanhar outro músico ou cantor: “não sou um instrumentista que pega um instrumento, alguém canta e eu consigo acompanhar”. Nesse sentido, o uso de *samples* seria uma alternativa que o permite manipular os sons e elementos musicais para construir *beats* e produzir música. Ainda neste trecho da conversa, com frases fragmentadas que sugerem um momento de reflexão, ele questiona se isso seria uma deficiência, e se ele teria interesse em saná-la. *Clebin* deixa esta conclusão em aberto, mas prossegue confirmando que o uso de *samples* o permite expressar-se musicalmente, ou “chegar em uma música que [o] agrada”. Por fim, longe de diminuir sua condição de artista musical pelo fato de não tocar nenhum instrumento, ele se intitula um “tocador de *sample*, e um tocador de disco”.

Como mencionado anteriormente, nenhum outro *beatmaker* justificou sua opção pelos *samples* desta maneira. Grande parte daqueles que colaboraram com a pesquisa procuraram informações sobre, ou estudaram informalmente os conceitos, termos e instrumentos da música popular ocidental. Até mesmo *Clebin* o fez, ao procurar informações básicas sobre harmonia com *Natanael Shadday* e tomar aulas particulares de canto com *Moysés Duarte*<sup>63</sup>. Ao longo de suas trajetórias, os produtores musicais sentiram a necessidade de procurar este tipo de conhecimento musical. Embora alguns deles saibam tocar instrumentos musicais, como *Eazy* (baixo e violão), *Dica* (bateria) e *Giffoni* (*derbak*), acredito que existe um interesse maior por questões da estrutura musical ampla como a harmonia, arranjo e estruturação musical, em detrimento de um interesse pela prática específica de um instrumento ou de se tornar um instrumentista. Talvez esta justificativa de *Clebin* seja a contraparte da justificativa apresentada pelos outros produtores, quando discutimos o uso de “elementos tocados” (na seção “Purismo e *Beatmaking*”). Da mesma forma que a necessidade de “saber mais de música, de harmonia” seria algo que impele os produtores a utilizar menos *samples*, o fato de *Clebin* não tocar nenhum instrumento musical (além de *samples* e toca-discos) o mantém apegado aos *samples*, uma vez que tal técnica o permite “chegar em uma música que [o] agrada”, mesmo sem “saber tocar nenhum instrumento”.

Ainda que tal habilidade possa ser útil, as atividades de produção não demandam, necessariamente, um alto nível de performance instrumental. Outro motivo que contribui para diminuir o interesse pelo aprofundamento dos estudos em performance é que um *beatmaker*, enquanto tal, dificilmente se apresenta ao vivo. Trata-se de uma espécie de convenção (no sentido conferido por Becker, 2010) no universo da música rap. Não existe a necessidade de se tocar, ou montar, os *beats* durante os shows. Não haverá nenhum estranhamento, por parte do público, caso um DJ ou o próprio *rapper* aperte um botão e simplesmente coloque o *beat* para tocar. Obviamente que o público valoriza uma apresentação em que o DJ intervém no *beat* e participa ativamente da construção musical do espetáculo. Entretanto, já vivenciei inúmeros shows em que os *rappers* ‘soltaram’ os *beats* e começaram a cantar, sem provocar atitudes de reprovação na plateia.

---

<sup>63</sup> *Moysés Duarte* é um cantor de Belo Horizonte que gravou um álbum no estúdio Produto Novo em 2016, e ministrou aulas de introdução ao canto à *Clebin*.

Dentre os produtores pesquisados, alguns se apresentam como DJs, seja discotecando ou como parte de um grupo (*Spider, Giffoni, Clebin, A Coisa, Preto C e Dica Beats*). Outros também são *rappers/cantores (Eazy CDA e Clebin)*, e se apresentam regularmente. *Clebin Quirino* manipula alguns *samples* e efeitos sonoros nos shows de sua banda, o *Coletivo Dinamite*. O único produtor pesquisado que se afasta dessa convenção é *Preto C*, que manipula *samples* ao vivo, juntamente a uma banda, nas apresentações do *rapper Neghaun*. Durante os shows, ele manuseia os *samples* em tempo real, às vezes de maneira análoga ao arranjo original dos *beats*, mas também modifica o fraseado rítmico e insere elementos que originalmente não faziam parte da música<sup>64</sup>. De toda forma, a função do *beatmaker* na cadeia produtiva do rap demanda uma habilidade de lidar com a estruturação musical ampla, independentemente de uma habilidade de performance. Nesse sentido, profissionalizar-se para atuar como um instrumentista seria um salto para outro nicho, outra esfera de atuação, o que pode ser economicamente (ou artisticamente) inviável.

### 3.3.2 *Sampling* enquanto uma escolha estética

Outro motivo que estimula os produtores locais a utilizarem *samples* é de ordem estética. A opção pelo sampleamento passa pela sonoridade resultante da composição através da manipulação de excertos provenientes de outras obras musicais. Déon (2011) afirma que “acima de tudo, o trabalho sobre o som, sobre a qualidade e as características sonoras de uma peça, parece ser uma prioridade para esses artistas” (p. 286, tradução nossa).

É comum ouvir referências, por parte dos produtores, à sonoridade “suja” e “quebrada” proporcionada pelo *sampling*. O fato de se utilizar fragmentos de outras obras musicais resulta em uma estética rústica, feita a partir de timbres complexos, muitas vezes formados por uma mistura de objetos sonoros. Déon faz o seguinte apontamento sobre um *sample* utilizado pelo produtor americano *Q-Tip*, na faixa “What Really Goes On”<sup>65</sup>, do grupo *A Tribe Called Quest*:

Não é o som de um acorde de piano que você ouve, mas um som muito mais complexo, que seria impossível obter com instrumentos acústicos. Isto é

---

<sup>64</sup> Um exemplo dessa tendência, que ainda não é muito difundida no rap nacional, é o já citado *Projeto Nave* (<https://projetonave.bandcamp.com>). Um dos instrumentistas da banda manipula um MPC em tempo real, inserindo e manipulando os *samples* durante as músicas.

<sup>65</sup> Disponível em: [www.youtube.com/watch?v=ENqUeOit7oM](http://www.youtube.com/watch?v=ENqUeOit7oM).

extremamente importante para a estética desta música. (2011. p. 290, tradução nossa)

Kistner também atesta o interesse dos produtores nos atributos estéticos do material *sampleado*:

Muitas vezes o *sample* é utilizado devido aos seus atributos estéticos, à sua sonoridade. Isso significa dizer que, frequentemente, não é seu(s) significado(s) que importa(m), a intenção não é acessar nenhum significado de maneira conotativa. A intenção é utilizar a textura, a sonoridade. Desta maneira, é raro que um *sample* seja completamente destituído de um valor conotativo, entretanto, como descrito acima, ele frequentemente possui um forte valor estético também. Essa interpretação de um *sample* propõe, então, que alguns *samples* unem textos hospedeiros a textos-fonte (e outros textos hospedeiros que usam a mesma amostra) não necessariamente ideologicamente, mas acima de tudo esteticamente. (KISTNER, 2006. p. 118, tradução nossa)

Schloss sintetiza alguns dos recursos disponíveis somente para quem trabalha com *samples*, e que permeiam a estética oriunda desta modalidade de criação:

[os] produtores que se baseiam em *samples* possuem muitas opções disponíveis para expressarem suas preferências estéticas que não estão abertas aos músicos que usam instrumentação “ao vivo”. Isso inclui a habilidade de justapor as características de diferentes ambientes de gravação, a repetição exata de notas individuais (em termos de dinâmica, ataque, e assim por diante), e a organização de sons em padrões que seriam difíceis ou impossíveis de tocar ao vivo devido às condições físicas de um instrumento acústico. (SCHLOSS, 2004. p. 150, tradução nossa)

Além da fusão de sons de vários instrumentos, os *samples* também carregam características do ambiente em que foram gravados, assim como particularidades – muitas vezes imperceptíveis – de seu processo de produção musical. Periféricos como compressores e *delays* podem modificar os atributos de um som e, de certa forma, funcionar como um demarcador do estilo de certos produtores e estúdios. Certas mesas de som e microfones são vistos, por técnicos e artistas, através de um prisma quase místico, que lhes confere um sentido de agência que determina um subgênero, ou remete a uma época.

Foi possível detectar, entre os produtores locais, que a opção pelos *samples* envolve a opção por uma sonoridade específica dentro da diversidade de estilos do gênero rap. Ao longo da pesquisa de campo, pude perceber essa hipótese através da discussão sobre duas tendências de produção musical: o *boom bap* e o *trap*. Em diversas ocasiões, o uso de *samples* foi citado como uma das características, ou simplesmente conectado, ao estilo *boom bap*. Estas categorias

começaram a surgir em frases como “eu gosto mais de uns *beats boom bap*”; “quem me procura é quem ‘curte’ uma ‘onda’ mais *boom bap*”; ou “eu uso este *plug-in* para fazer *trap*”.

Inicialmente não havia um interesse específico sobre o *boom bap*, muito menos sobre o *trap*, nos roteiros das entrevistas. Mas na medida em que estes conceitos começaram a ser frequentemente abordados nas conversas, incluí perguntas sobre tais estilos de produção, no intuito de aprofundar o debate sobre a conexão entre o *sampling* e estilos de produção. Além das conversas com os informantes, procurei outros indícios desta discussão e encontrei uma matéria no site “Bocada Forte” que discutia a dicotomia entre as duas tendências:

Há alguns anos o conflito era entre o rap chamado *gangsta* versus o rap chamado de *underground*, o primeiro muito contundente e extremamente questionador, relatando situações que acontecem na periferia como criminalidade, violência policial e drogas, já o segundo falava de sentimentos, de situações de rolê, de skate, e muitas vezes também de violência policial e drogas só que de uma forma diferente.

Nos dias atuais percebemos um novo conflito no rap brasileiro, dessa vez com relação ao estilo de cantar rap, a famosa briga *boom bap* x *trap*. O *boom bap* é um estilo de batida clássica do rap, originária do *soul* e do *funk* em forma de *loop*, foi e ainda é responsável pelos maiores clássicos da história do rap mundial. Grandes produtores como DJ Premier, Pete Rock, 9th Wonder, J Dilla, entre outros, marcaram a cena com o estilo de bateria que transcende o rap e pode ser percebido em diversos outros estilos musicais.

Já o *trap* surgiu no decorrer dos anos 1990 mas só deu uma grande repercussão após 2008/2009. É um estilo de instrumental geralmente com um BPM (batidas por minuto) menor que o *boom bap*, possui um bumbo com um grave mais potente (808) e caixa mais fraca, geralmente *clap*. Outra característica do instrumental *trap* é que em sua minoria é feito uso de *sampler* deixando mais evidentes sons de efeitos, sirenes e repiques de chimbau e bateria. Produtores como Lex Luger, DJ Khaled entre outros tem se destacado nesse estilo. (DJ NEEW, 2017)<sup>66</sup>

Outra referência encontrada, que reforça a presença das categorias *boom bap* e *trap* na discussão estética da comunidade do rap foi a publicação no site “Vish Mídia”, que indicava uma série de produtores de rap que, segundo o site, estavam despontando em 2015. O *post* usa os dois termos diversas vezes para descrever os estilos dos *beatmakers*, em frases como “TH é mais um nome entre nós para se observar, o *beatmaker* do grupo Primeiramente mostrou todo o seu talento neste ano, com variações entre o *boombap* e o *trap*, o cara é um dos nomes do

---

<sup>66</sup> DJ NEEW. Site Bocada Forte. Publicado em 21/01/2017. Disponível em: [www.bocadaforte.com.br/informacao/entrevistas/trap-x-boom\\_bap-onde-esta-o-verdadeiro-rap](http://www.bocadaforte.com.br/informacao/entrevistas/trap-x-boom_bap-onde-esta-o-verdadeiro-rap). Acesso em 10/11/2017.

cenário nacional”. Um outro exemplo de uso destas categorias pelo mesmo *site* envolve o produtor belo-horizontino *Coyote Beatz*:

Coyote Beatz revive o boombap de maneira sofisticada. O beatmaker mineiro vem mostrando serviço sem igual neste ano. Em diversas produções para o DV Tribo, o produtor expõe todo seu talento, e dando a cara que o boombap ainda se manterá em pé. (VISH MÍDIA, 2015)<sup>67</sup>

A seguir, apresentarei definições locais dos dois conceitos e também explicitarei a conexão entre o *sampling* e a sonoridade do rap *boom bap*.

### 3.3.2.1 O *Boom Bap*

O termo “*boom bap*” se refere a um estilo de produção de *beats* proveniente da costa leste dos Estados Unidos. Os *beats* no estilo *boom bap* se caracterizam pelo uso dos tambores bumbo e caixa bem evidentes e pelo uso constante de *samples*. Trata-se de um estilo de produção que conta com uso frequente de timbres de bateria acústica, geralmente extraídos de *drum breaks* de bandas de soul e funk, assim como outros *samples* de grupos das décadas de 1960 e 1970. Os *beats boom bap* possuem BPMs que geralmente variam entre 80 e 96. Não se usam muitas camadas de *samples*, como é o costume de produtores como o *Bomb Squad*<sup>68</sup>. Geralmente usa-se um ou dois *samples* para compor camadas não-percussivas, podendo ser picotadas e embaralhadas, ou simplesmente justapostas em *loop*. No Brasil, às vezes usa-se a grafia “bum bep”. O termo é usado para evocar a sonoridade “clássica” da música rap, especialmente artistas de Nova Iorque, como *Wu Tang Clan*, *Boogie Down Productions*, e *Mob Deep*.

*DJ Giffoni* tentou definir o estilo durante nossa conversa:

**DJ Giffoni:** Ele marca uma época. Pra mim é um ritmo que é o seguinte: uma das coisas que define eu acho que é isso, [o fato de] eles usarem esses *drum breaks* e reprogramarem... então a bateria tem esse timbre de bateria tocada, de bateria acústica, só que reprogramada. Ele tem, geralmente, um

---

<sup>67</sup> Site Vish Mídia. Publicado em 20/12/2015. Disponível em [www.vishmidia.com/2016/12/25-produtores-que-voce-deve-conhecer-os.html](http://www.vishmidia.com/2016/12/25-produtores-que-voce-deve-conhecer-os.html). Acesso em 10/11/2017.

<sup>68</sup> O *Bomb Squad* foi um grupo de produtores musicais de rap que utilizaram *samples* ostensivamente na produção de seus *beats*. O coletivo foi responsável pela produção de diversos discos do grupo *Public Enemy* e outros artistas. O *Bomb Squad* possuía um estilo de produção que se baseava em colagens extremamente complexas, realizadas a partir de inúmeros *samples*, advindos das mais variadas fontes.

*sample* ou algum instrumento que ele repete. Pode ser em um compasso, ele repete de um em um compasso, ou ele repete de dois em dois compassos. Pode ter a harmonia mais curta ou mais longa, mas ele tem esses elementos [que] geralmente são *samples*. E a bateria, ela tem um ritmo que ela repete, sabe? Ela não é muito quebrada. Ela dá uma sensação de continuação. E isso eu acho que define muito o *boom bap*, pelo menos pra mim. [...] O povo fala que é a época de ouro do rap, a *golden era*, ‘num-sei-o-quê’ e tal... mas eu acho que é porque... eu acho que o rap se expandiu muito nessa época... então, tipo assim... as baterias de *boom bap*, pra mim, elas têm essa característica de não serem muito quebradas. Porque se ela for quebrada ela não dá essa sensação de continuação, sabe. Se ela tem... [faz um exemplo de bateria com a boca]. Ela tem essa coisa de continuação. Agora, se ela é... [faz uma bateria mais “quebrada” com a boca], já é um pouco diferente. Então, eu acho que isso é uma característica do *boom bap*. (DJ GIFFONI, 2017)

Em seu depoimento, *Preto C* argumenta sobre a contribuição dos *samples* advindos dos *breaks* de bateria de funk para a constituição da sonoridade *boom bap*:

**Pesquisador:** O que você chama de '*boom bap*' quando você usa esse termo?

**Preto C:** *Boom bap*, pra mim, é *James Brown*.

**Pesquisador:** *Boom bap*?

**Preto C:** *James Brown*. Estilo *James Brown* de fazer música. Dobra de bumbo, dobra de caixa, bem marcadinho. O *boom bap* ele é marcado, igual a gente conversou. Isso pra gente é *boom bap*. E as batidas serem ‘*punch*’, né. Socado [ele soca a palma de uma mão com a outra fechada].

**Pesquisador:** ‘Na cara’?

**Preto C:** ‘Na cara’. Isso pra mim é *boom bap*.

**Pesquisador:** Dobra de bumbo, dobra de caixa, é quando você usa duas vezes o mesmo timbre?

**Preto C:** [...] Isso é uma referência do soul, porém mais atacado, mais na cara. A caixa é praticamente no mesmo volume do bumbo, entendeu? E o chimbau sequenciado [ele imita a linha rítmica do chimbau em colcheias com a boca]. Isso pra mim é *boom bap*. A forma de cantar é até mais agressiva. Isso eles chamam de *boom bap*: “Ah, faz um *boom bap*”.

**Pesquisador:** Você acha que o *boom bap* tá mais na bateria ou tá na produção como um todo?

**Preto C:** Na bateria.

**Pesquisador:** É a linha da ‘batera’?

**Preto C:** É, a forma de fazer a bateria. Porque o *beat*...

**Pesquisador:** Tipo: tu-du pa, tu-du pa? [eu reproduzo a sequência com um “beatbox”]

**Preto C:** É. Isso é *boom bap* pra mim. É do soul.

**Pesquisador:** E você acha que muita gente aqui da cena usa essa expressão *boom bap* para diferenciar de outros estilos?

**Preto C:** Não. Muita gente não sabe o quê que é *boom bap*, na minha concepção... hoje eles diferenciam isso como rap *underground*.

**Pesquisador:** Você está falando dos mais novos ou de todo mundo?

**Preto C:** Os mais novos, que eu vejo até a nível nacional, quando a música é *boom bap*, eles falam que é *underground*. Som *underground*. Porque não está na linha do [rap] comercial. O *trap* é mais comercial do que o *boom bap*, aí o cara entende que [o *boom bap*] é *underground*.

O produtor conecta o *boom bap* à abordagem dos arranjos de bateria de *James Brown* e outros artistas de funk/soul, argumentando que tais artistas influenciaram as linhas de bateria dos raps *boom bap* em relação ao timbre e em relação aos padrões rítmicos. No final de sua fala, *Preto C* cita um exemplo que utiliza as duas categorias (*boom bap* e *trap*) de modo dicotômico. Além de dizer que a geração mais nova não conhece o *boom bap* apropriadamente, ele afirma que o estilo hoje em dia é visto como um estilo alternativo (ou *underground*), enquanto o *trap* representa o que está em evidência, o que é mais comercial. O produtor *Dica Beats* também associou os dois estilos de maneira oposta. A conversa sobre *boom bap* e *trap* surgiu quando o perguntei sobre os *softwares* que ele utiliza para produzir. *Dica* utiliza dois *softwares* diferentes, e ele aciona as duas categorias para explicar esta opção:

**Pesquisador:** Qual ferramenta você usa pra produzir?

**Dica Beats:** Eu uso o Cubase e o Logic.

**Pesquisador:** O quê que você faz em cada um deles?

**Dica Beats:** O Cubase, com ele eu uso mais pra fazer *boom bap*, ‘bota fé’?

**Pesquisador:** Tipo, quando você vai fazer uma música que a sonoridade é mais *boom bap* você faz no Cubase. E quando é mais *trap* você faz no Logic?

**Dica Beats:** É, no Logic.

**Pesquisador:** Por causa dos recursos que tem em cada [um]?

**Dica Beats:** As ferramentas... cada programa tem suas ferramentas específicas. Aí eu acho que é bom saber um pouquinho de tudo.

**Pesquisador:** Toda vez que a galera fala "*boom bap*" pra mim, eu torno a perguntar: como é uma sonoridade *boom bap*?

**Dica Beats:** Então... pra mim, é tipo aquele *old school*, que... é anos 1990 até 2000, 'bota fé'? Acho que até o timbre ajuda a lembrar.

**Pesquisador:** Como que é o timbre?

**Dica Beats:** É aquele [faz um *beat box* imitando a linha de bateria]: bum, pá, sabe. Meio seco.

**Pesquisador:** 'Na cara', seco...

**Dica Beats:** É.

**Pesquisador:** E você acha que tem uma linha de bateria que repete nessas produções de *boom bap*?

**Dica Beats:** Ah, eu acho que é tipo "bum, pa" mas depende, né. Tem tipo umas variações que também dá umas... tipo: "tum, tum, tá... tss. tum, tum, tá", por exemplo. Vai variando e cada ritmo vai dando... sei lá, um suingue, uma identidade na música e cada música fica diferente, né. Mas eu acho que a base é isso: "tum, tá. tum-tum, tá".

**Pesquisador:** E esse termo, muitas pessoas o usam pra falar disso?

**Dica Beats:** Dessa sonoridade?

**Pesquisador:** É. Quem que usa esse termo com mais frequência?

**Dica Beats:** A galera que... os MC's de batalha... os DJs também usam.

**Pesquisador:** Para se referir a esses *beats* que se parecem mais com os [*beats* dos] anos 1990...

**Dica Beats:** É. [Pra se distinguir] desses mais atuais. Acho que ficou um pouquinho eletrônico, né.

**Pesquisador:** E como seria uma sonoridade mais *trap*?

**Dica Beats:** O *trap* é tipo uma bateria [Roland] 808, né, que eles usam. E os instrumentos têm uns orgânicos, uns pianos, mas a maioria... tem uns até muito eletrônicos. Uns sintetizadores, eles usam muito, tipo uns timbres meio assim, sabe, meio eletrônicos.

**Pesquisador:** E os MC's estão preferindo esse tipo de produção hoje em dia?

**Dica Beats:** Aqui, a gente trabalha com essa vertente mais *underground*... e os MCs já são meio assim, é mais *boom bap*. Mas lá fora, se você quiser que

as pessoas ouçam mais o seu som, ouçam seu som lá fora, tem que ser um *trap*, porque eles não escutam muito os *boom baps*.

**Pesquisador:** “Lá fora” significa fora de BH?

**Dica Beats:** Não, fora do Brasil.

**Pesquisador:** ‘Na gringa’ a galera está mais nessa onda?

**Dica Beats:** É mais *trap*.

**Pesquisador:** Mas ainda assim os MCs daqui ainda te pedem muito essa referência do *boom bap*?

**Dica Beats:** Sim. Que é tipo o *underground*, né. Pode estar rolando uma coisa nas rádios, mas é o gosto pessoal, né... a gente gosta mais, se identifica com essa época. (DICA BEATS, 2018)

Tanto *Dica Beats* como *Preto C* associam o *boom bap* a uma vertente alternativa, ou *underground*, dentro do rap. *Preto C* acredita que a nova geração de artistas utiliza o termo “*underground*” para se referir a raps com uma sonoridade *boom bap*. Segundo o mesmo, “[o]s mais novos, [...] quando a música é *boom bap*, eles falam que é *underground*”. *Dica Beats*, por sua vez, exemplifica a afirmação de *Preto C*, ao intercambiar os dois termos em: “Aqui, a gente trabalha com essa vertente mais *underground*... e os MCs já são meio assim, é mais *boom bap*”, e “Que é tipo o *underground*, né”.

O seguinte trecho da entrevista com o *rapper*/MC *PDR Valentim* consegue, ao mesmo tempo elencar as características distintivas do *boom bap* e acessar um uso corrente de ambas categorias, que as coloca de lados opostos, ao lado de categorias opostas como “alternativo *versus* comercial”, “clássico *versus* contemporâneo”, e “*samples versus* sintetizadores”:

**Pesquisador:** O quê que é *boom bap* pra você?

**PDR:** Cara, talvez *boom bap* seja um estilo de produzir rap muito característico de uma determinada época, que eu acho que nessa época a gente não entendia, não chamava isso assim, mas que hoje a gente chama. Mas é isso. Eu entendo o *boom bap* dessa forma: uma forma de samplear, de produzir, que talvez use determinados timbres, e uma música com uma força muito característica do rap produzido nos anos 1990.

**Pesquisador:** Que elementos que o *boom bap* geralmente tem?

**PDR:** Eu acho que é aquele bumbo mais encorpado, a música ela tem essa coisa de ter esse *groove* clássico do rap, que é muito da referência do soul e do funk mesmo, sacou? E que tem aquela divisão clássica dentro daquele tempo de compassos de quatro ali, tipo nessa pegada, com as rimas sempre

na ‘cabeça’ da frase. Eu acho que é muito isso. E aí a gente diferencia o que não é *boom bap*... tipo assim, hoje, talvez o *boom bap* é o que não é *trap*. Mas talvez não seja necessariamente isso na prática, de verdade. Porque tem outras formas de fazer rap, tem *breakbeat* com MC cantando, tem outras coisas que não são necessariamente isso que a gente entende como *boom bap*. Mas eu acho que hoje é tipo isso: quando não é *trap*, é *boom bap*, sacou? (PDR VALENTIM, 2018)

No final de sua resposta, *PDR* chama a atenção para um uso generalizante e raso do termo *boom bap*. Segundo o raciocínio de *PDR*, em uma espécie de simplificação corrente entre os agentes do contexto local, tudo que não é *trap* seria *boom bap*. Vale lembrar que ele não se refere ao modo como ele particularmente usa o termo, e sim a um emprego geral e cotidiano do termo.

*Clebin* afirma que aqueles cujas referências musicais remetem ao rap dos anos 1990 têm preferência pela estética *boom bap*, e por isso tendem a demandar o uso de *samples*, como uma das formas de se aproximar desse tipo de sonoridade:

***Clebin Quirino***: Eu acho que a galera ainda é muito referente aos anos 1990... de produção de rap internacional. Porque [são] as músicas que chegaram para a gente nos anos 1990 e no início dos anos 2000... com esses produtores que são mais famosos. Por exemplo, discos do *Wu Tang Clan*, do *Mos Def*, do *Commom*, do *Dilated People*, do *KRS-One*... são bem carregados, são discos que são bem carregados de *samples*, né. E a galera gosta muito desse tipo de disco... dos anos 1990, que traziam essa referência. Então eles querem que suas músicas se aproximem disso. E acham que, sampleando, eles vão chegar a esse [resultado]. (CLEBIN QUIRINO, 2017)

Em outra conversa sobre *samples* e *boom bap*, *Clebin* reafirma que a opção por esta estética está ligada às referências pessoais dos artistas, e que tal escolha também é parte da experiência de uma dada geração de artistas e do público:

**Pesquisador**: Você acha que muita gente tem essa referência do *boom bap* aqui em BH?

***Clebin Quirino***: Tem, muita gente... assim, a galera mais velha. A galera mais nova está recorrendo a outras características que não essa. A galera que escutou rap nos anos 1990 [gosta de rap *boom bap*]. A galera que escutou rap nos anos 2000 já tem outra referência do que é legal, do que é gostoso de escutar. Mas a turma que mais me procura para produzir é a galera que escutou muito rap dos anos 1990. Então a galera gosta mais desse tipo de referência. E eu também gosto. (CLEBIN QUIRINO, 2018)

O emprego do termo *boom bap* no contexto local, ao mesmo tempo, evoca um estilo de produção de *beats*, uma sonoridade, e uma diferenciação simbólica entre modos de recepção do gênero. Enquanto estilo de produção, o *boom bap* privilegia *samples* de bateria acústica e o uso de *samples*, geralmente muito segmentados, para compor os elementos melódicos do *beat*. O estilo também privilegia a presença dos elementos da bateria, que frequentemente estão proeminentes na mixagem. Ademais, o arranjo da bateria lembra os padrões de funk e soul, presentes nos *breaks* apropriados pelos produtores nos primórdios do Hip Hop. Ao mesmo tempo, o *boom bap* é conectado a um dado momento do gênero, especialmente a década de 1990 que, apesar do declínio da utilização de *samples*, ainda utiliza esses elementos de maneira recortada e rearranjada através de colagens (uma técnica conhecida como *chopping*<sup>69</sup>). Por fim, o *boom bap* compõe o debate sobre a atual recepção e consumo da música rap, na medida em que funciona como uma categoria que se opõe ao *trap*, um estilo contemporâneo de produção, que se afasta abertamente do rap de outras épocas, e representa a opção da geração mais nova que escuta e faz rap.

### 3.3.2.2 O Trap

O *trap* é um estilo de produção contemporâneo, originado em Atlanta, no sul dos Estados Unidos. O nome é uma referência às *trap houses*, construções abandonadas onde os traficantes se encontravam para processar e vender drogas, e onde também organizavam festas. A sonoridade do *trap* evoluiu ao longo da década de 1990, a partir das produções do grupo *Three Six Mafia* e de produtores da região. Porém, o estilo começou a alcançar maior visibilidade no final dos anos 2000, a partir de trabalhos como os dos *rappers T.I., Gucci Mane e Waka Flocka Flame*.

Hoje em dia o *trap* é a tendência dominante no rap *mainstream*. Artistas contemporâneos de gênero, tanto na cena local<sup>70</sup>, como no Brasil<sup>71</sup> e em diversos locais do mundo<sup>72</sup>, têm cantado sobre instrumentais baseados nesta característica. Os *beats* de *trap* possuem um

<sup>69</sup> No final deste capítulo detalharei o *chooping* enquanto um modo característico de manipulação dos *samples*.

<sup>70</sup> O trabalho mais recente do *rapper* belo-horizontino Gustavo Djonga, “O Menino que Queria ser Deus” (2018) é um dentre muitos exemplos: [www.youtube.com/watch?v=hTUEjPmX0tE](http://www.youtube.com/watch?v=hTUEjPmX0tE).

<sup>71</sup> Faixa produzida pelo duo *Tropkillaz* para *Cachorro Magro*, projeto do *rapper Shawn* (RJ) voltado à sonoridade *trap*: [www.youtube.com/watch?v=anZnCdaKKTk](http://www.youtube.com/watch?v=anZnCdaKKTk).

andamento mais lento, em torno 70 BPM. Geralmente utiliza-se timbres da bateria eletrônica Roland TR-808, assim como diversos timbres de sintetizadores com uma característica sombria, soturna. Outra característica predominante é a utilização constante de timbres subgraves no bumbo da bateria e nas linhas de baixo. O tipo de programação de bateria também se diferencia acentuadamente dos *beats boom bap*. Utiliza-se uma marcação de chimbal desdobrado, baseada em semicolcheias e tercinas, com uma frequente variação, através da inserção de notas mais rápidas (fusas e semifusas) ao longo da marcação das semicolcheias, resultando em sensação de chocalho, ou “tssss”.

No depoimento citado na seção anterior, *Dica Beats* já havia enumerado alguns elementos do estilo *trap*. Segundo o mesmo, o “*trap* é tipo uma bateria [Roland] 808, né, que eles usam. E os instrumentos têm uns orgânicos, uns pianos, mas a maioria... tem uns até muito eletrônicos. Uns sintetizadores, eles usam muito, tipo uns timbres meio assim, sabe, meio eletrônicos” (2018).

*DJ Giffoni* também discorre, de maneira sintética, sobre a sonoridade do *trap*. Assim como *Dica*, ele repete a menção aos timbres de bateria, e finaliza exemplificando elementos do *boom bap* que o diferenciam do estilo de produção do *trap*:

**DJ Giffoni:** [...] por exemplo, hoje em dia, tem muita gente cantando rap nos *beats* de *trap*. O quê que caracteriza esse *beat* ser de *trap* e não ser de rap? Os timbres. O *trap* tem os timbres um pouco mais eletrônicos. A maneira como o chimbal é programado é diferente, eles usam muito [a frequência] subgrave, elementos da [bateria eletrônica Roland] 808, 909... Isso caracteriza os *beats* de *trap*. Os [*beats*] *boom bap* já são caracterizados pelos *drum breaks*, pelo tipo de *sample*. (DJ GIFFONI, 2017)

*Eazy CDA* também aborda a pauta do *trap*, e analisa uma suposta ligação entre o subgênero e o gênero *Miami Bass*, da década de 1980:

**Eazy CDA:** [...] hoje a sensação do rap é um estilo que começou como *trap music* e hoje ele é rap com elementos de *trap*. Nada mais é do que você pegar um *beat Miami Bass* dos anos 1980, de 80 e poucos, que é o “*Miami Bass*”<sup>73</sup>, a música feita em Miami, os precursores são o *2 Live Crew*<sup>74</sup>... que

<sup>72</sup> *Kendrick Lamar*, atualmente um dos *rappers* americanos de maior visibilidade: [www.youtube.com/watch?v=NLZRYQMLDW4](http://www.youtube.com/watch?v=NLZRYQMLDW4).

<sup>73</sup> *Playlist* de *Miami Bass* postada pelo usuário Tim Rose no Youtube: <https://www.youtube.com/watch?v=ElPfkCD8Kl0&index=10&list=PL65F512D4472E2788>. Acesso em: 20/07/2018.

<sup>74</sup> Faixa “Do Wah Diddy”, um dos maiores sucessos do grupo *2 Live Crew*: [www.youtube.com/watch?v=aiNQH4WAV-M](http://www.youtube.com/watch?v=aiNQH4WAV-M). Acesso em: 20/07/2018.

estavam usando outros elementos enquanto o rap convencional usava *samples* de bateria orgânica. E o *Miami* começou a usar uma bateria sintética, que é a [Roland] 808... e os próprios baixos dessas baterias. Aí o 2 *Live Crew* fez isso, e hoje o *trap*, quê que fez? Descobriu a roda? Não. Ele pegou o *Miami* que o BPM era 120, 130, e desdobrou, com os mesmos elementos. Só isso.

**Pesquisador:** Colocou mais chimbal...

**Eazy CDA:** É o mesmo. E aí, pra compensar essa falta de tempo, porque é *downtempo*, né, você desdobra, você vai pra 65 [BPM], a bateria é desdobrada, os elementos musicais são desdobrados... E aí para compensar esse atraso, dobra o chimbal. Só dobra. “Oh, achamos a magia...” É nada mais que o *Miami*. O *trap* nada é mais é que um *Miami* psicodélico e desdobrado. E com os mesmos elementos de batera, os mesmos, não muda. (EAZY CDA, 2017)

O argumento de *Eazy* neste momento da conversa, era de que os *beatmakers* são artistas que reciclam, que estão sempre lidando com referências de artistas, sonoridades e estilos e que produzem constantes repaginações destes elementos. Ele usa o *trap* para exemplificar este raciocínio e expõe elementos (principalmente os timbres de bateria) que o conectam ao *Miami Bass*, um gênero cujo auge de popularidade foi alcançado há mais de vinte anos.

### 3.3.2.3 As escolhas

A comunidade local reconhece que o *trap* é a tendência atual na produção musical de rap, mas isso não representa uma aderência automática ao estilo. Cada produtor possui sua postura em relação a esta tendência, seja ela crítica ou não. Produtores mais novos (em termos de idade) possuem uma tendência maior em explorar sonoridades contemporâneas como o *trap*. Os produtores mais antigos (em termos de idade e experiência com produção), possuem mais informação e mais vivência para julgarem as tendências de forma crítica, porém, também possuem mais apego a outros estilos. Acredito que estes posicionamentos em relação a estas sonoridades evidenciam as escolhas dos produtores, e parte da escolha pelo uso de *samples* passa pela predileção ao *boom bap*.

Alguns produtores, como *Clebin Quirino*, afirmaram explicitamente a preferência pelo estilo *boom bap*, em afirmações como “[...] e como eu gosto muito de *boom bap* [...]” (CLEBIN QUIRINO, 2017); “Na maioria das vezes eu gosto dos *boom baps*, né” (CLEBIN QUIRINO, 2017). Outros explicitaram o uso de *samples* nesse tipo de *beat*. *DJ Giffoni* contou

que passou a pesquisar *samples* de bateria nos *breaks* (*drum breaks*) das músicas dos anos 1970, tal qual os produtores de *beats boom bap*: “O pessoal do rap dos anos 1990, os *boom baps*, que são a minha maior referência, eles já eram feitos assim com esses *drum breaks*, só que eles jogavam na MPC e reprogramavam” (DJ Giffoni, 2017).

DJ Giffoni cita o exemplo do CD mais recente de sua banda, *Julgamento*, e o classifica como um disco “*boom bap*” Na época da entrevista (outubro de 2017), eles estavam produzindo o álbum “Boa Noite”<sup>75</sup>, lançado em janeiro de 2018. Roger Deff, um dos *rappers* do grupo, também mencionou algo parecido em entrevista no programa de rádio Hora RAP, no dia 09 de fevereiro de 2018. Durante nossa conversa no programa, Deff disse que o novo CD do *Julgamento* era “*boom bap*”. Giffoni, por sua vez, me forneceu o seguinte relato:

**DJ Giffoni:** Um exemplo é o disco do Julgamento que vai ser lançado, e está sendo produzido todo de uma maneira *boom bap*. A gente considera que é um disco de rap *boom bap*, um disco de rap mais anos 1990. Não é um disco de rap com timbre novo, sabe. Não é um disco de rap com uns arranjos mais modernos e tal, é um disco de rap buscando a sonoridade dos anos 1990. Porque eu acho que tudo é um ciclo, as tendências... tem muita música com influência de música dos anos 1980 hoje, por exemplo. No rap também é um ciclo, tem muita música hoje com influência de rap dos anos 1990, mas às vezes com um timbre mais novo. O que a gente está buscando fazer no disco do Julgamento que está sendo produzido são esses timbres e essa sonoridade do rap dos anos 1990. (DJ GIFFONI, 2017)

Um outro exemplo que também envolve DJ Giffoni é o álbum “Ontem, Hoje e Sempre”<sup>76</sup>, da *Família de Rua*, lançado em novembro de 2016. Giffoni é o DJ do grupo, e produziu os *beats* do disco. PDR Valentim, um dos MCs da *Família de Rua*, descreveu o processo de criação do disco da seguinte forma:

**PDR Valentim:** Na verdade a nossa ideia era fazer um disco com a técnica de produção clássica do Hip Hop. Como que a gente fez esse disco? Ele fala essencialmente da nossa experiência a partir do nosso encontro nesse ambiente do Hip Hop. Eu, o Léo e o Monge<sup>77</sup> enquanto três MCs, e as pessoas que participam do disco. A gente produziu musicalmente este trabalho com a direção do Giffoni, junto com ele, a partir dessa nova vivência e da influência de todo mundo ali. E era sempre assim: “Olha, eu tenho vontade de samplear tal coisa”. Ou: “A gente vai falar disso, é esse o tema, então a gente pode buscar esse artista”. Ou: “Pô, eu lembrei de uma

<sup>75</sup> Disponível em: <https://soundcloud.com/julgamentoh2/sets/boa-noite>. Acesso em: 04/06/2018.

<sup>76</sup> Disponível em: [www.youtube.com/watch?v=BPx04XOcVh0&list=PLyWudoxsjspm2zoK3yskOveyY4G-Fu15f](http://www.youtube.com/watch?v=BPx04XOcVh0&list=PLyWudoxsjspm2zoK3yskOveyY4G-Fu15f). Acesso em 04/06/2018.

<sup>77</sup> Osléo e Monge, MCs da *Família de Rua*.

voz de ‘fulana’, ou de um trecho de tal coisa que eu acho que cabe aqui”. E a gente foi fazendo assim. A gente fez dez encontros, fizemos dez *beats*, depois a gente começou a escrever as letras, e fizemos o processo todo no estúdio. Mas tudo foi sampleado, só uma música, que é uma música que a *Sweet* e a *Clara*<sup>78</sup> participam, que é uma música que a gente queria que tivesse essa coisa do *Giffoni* tocar *derbak*, a relação dele com a música árabe... a gente fez uma faixa meio brincando, a partir de uma batida dele nesse instrumento de percussão árabe, o Helder fez um *riff* de guitarra e a gente fez um som a partir disso. Todas as outras faixas são [feitas com] *samples*, sacou. (PDR VALENTIM, 2018)

*PDR* afirma que os membros do grupo optaram declaradamente por uma técnica de produção tradicional, ou a “técnica de produção clássica do Hip Hop”: o uso de *samples*. Eles organizaram o processo de produção de maneira que os *beats* fluíssem a partir do compartilhamento de referências e da experimentação com *samples*. Essa passagem evidencia que a opção pelos *samples*, hoje em dia é guiada por um interesse artístico, que dialoga com a percepção da tradição de uma cultura (o Hip Hop), mas que passa pelo interesse em uma sonoridade, e na estética engendrada por esta técnica.

### 3.3.3 A modalidade específica de criação

A última justificativa para o uso de *samples* encontrada no contexto local é a predileção por uma modalidade de criação específica, proporcionada pelo uso de *samples*. A criação de *beats* baseada em *samples* determina um fluxo de trabalho com etapas e habilidades específicas. Parte da escolha pelo uso de *samples* passa pela adequação a estas especificidades. O entendimento a respeito de tal justificativa começou a ser construído após a seguinte passagem da conversa com *Eazy CDA*:

***Eazy CDA***: Vez ou outra, quando precisa, eu faço [com] o *sample*. Porque eu gosto também, só que eu tenho uma onda, pra fazer [com] *samples*, que não me permite fazer tanto [com] *samples*... porque, como eu ‘trampo’<sup>79</sup> com produção direto, atendo muita gente... muito assim, né... modéstia a parte, [eu] trabalho com bastante gente... da cidade, de fora, do cenário... então eu não tenho tempo de fazer muito [com] *samples*, de ser o *beatmaker* tradicional, tipo... ‘entrar pra dentro’ do meu *home-studio*, trancar a porta, começar a garimpar discos, músicas... e começar a sequenciar, fazer um banco de *samples* e um banco de *beats* pré-prontos. Eu não me dou esse luxo. Porque o *beatmaker*, pra mim, ele é um pesquisador mesmo. Ele ou

<sup>78</sup> *Bárbara Sweet* e *Clara Lima*, *rappers* de Belo Horizonte.

<sup>79</sup> “Trampo” é uma gíria que significa trabalho.

ela, são pesquisadores. E tem que ter tempo. E ‘dá trampo’. Às vezes você faz ali e não funciona. Não funciona aquele *sample* e você tem que deletar tudo. Esses cortes, pra você fazer, tem um tempo pra fazer esse cortes. Você tem que pesquisar pra soar, pra criar sua identidade como *beatmaker*. (Eazy CDA, 2017)

*Eazy* começa dizendo que gosta de usar *samples* mas não usa com tanta frequência porque não tem tempo para se dedicar a este modo de produção. O produtor acredita que, se ele atuasse como um “*beatmaker* tradicional”, ele não conseguiria atender à demanda de produção à qual ele é requisitado. Em seguida, ele enumera três ações inerentes ao modo de trabalhar de um produtor que usa *samples*: “garimpar discos”, “fazer um banco de *samples*” e fazer “os cortes” (editar o *sample* do tamanho desejado, deixando-o pronto para ser arranjado/programado). Por fim, ele declara que a pesquisa por *samples* toma tempo e, além disso, o processo de criação pode se delongar ainda mais, caso a experimentação com o *sample* não chegue ao resultado desejado pelo produtor.

O intuito de *Eazy* é esclarecer que a urgência dos prazos é um dos fatores que o leva a optar por outro jeito de produzir *beats*. Entretanto, seu depoimento ilustra, com certa riqueza, o processo de produção daqueles que usam *samples* (que ele chama de *beatmakers* tradicionais). Esta declaração me sugeriu uma explicação: os produtores locais que priorizam o uso de *samples* o fazem não somente porque valorizam a apropriação de material preexistente, ou porque consideram que este é o procedimento de produção autêntico do Hip Hop, mas também porque estão habituados a esta modalidade de produção, que exige certas tarefas e habilidades específicas. Ao longo desta seção, tentarei descrever as tarefas inerentes a esta modalidade de criação, assim como as habilidades necessárias para realizá-la.

### 3.3.3.1 A pesquisa musical

A pesquisa é a primeira atividade que distingue, fundamentalmente, a produção a partir de *samples*. Para se produzir a partir de *samples* é necessário encontrá-los. Torna-se necessário, portanto, um processo permanente de pesquisa que forneça esta matéria-prima ao *beatmaker*. O próprio *Eazy* afirma que o *beatmaker* é um pesquisador, e que “[v]ocê tem que pesquisar pra soar, pra criar sua identidade como *beatmaker*” (2017).

De maneira geral, a pesquisa musical é valorizada pelos produtores locais, mesmo aqueles que não priorizam os *samples*. Existe um consenso a este respeito, que reconhece que a pesquisa ajuda os produtores a conhecerem diferentes gêneros e estruturas musicais, e amplia o leque de referências dos mesmos. Durante as entrevistas, esta valorização da pesquisa foi explicitada no momento em que eu os indagava sobre as contribuições que a atuação como *dee-jay* contribuía para a produção dos *beats*. Segundo os informantes, a principal contribuição que a atividade de DJ proporciona para o produtor musical é o hábito (ou necessidade) de pesquisar e conhecer diversos tipos de música. A pesquisa funciona como um processo formativo tanto para aqueles que atuam como DJs quanto os que atuam como produtores, que ampliam suas referências musicais e aprofundam o conhecimento sobre formatos, gêneros e estilos musicais. *DJ Giffoni* oferece o seguinte ponto de vista a respeito do assunto:

**Pesquisador:** Você acha que [as funções de] DJ e produtor... a musicalidade de um interfere/auxilia na outra? Ou você acha que as duas funções não têm muito a ver?

**DJ Giffoni:** Olha, eu acho que ajuda na questão de ouvir música... [na questão] de pesquisar, de pesquisa musical. Isso sempre influencia quando a gente vai fazer alguma coisa, quando a gente vai fazer alguma música, produzir algum *beat*. Então eu acho que é mais da parte da influência musical, porque como DJ você pesquisa muita música. Isso acaba influenciando nas produções. (DJ GIFFONI, 2017)

Quando coloquei esta questão em pauta na conversa com *DJ Spider*, ele respondeu da seguinte maneira:

**Pesquisador:** Você acha que o fato de você ter sido DJ antes de ser produtor te ajudou na hora de produzir?

**DJ Spider:** Pra mim, sim. Com certeza. A primeira coisa é o lance de escutar tudo quanto é tipo de música. Porque, às vezes, você está fazendo uma produção e na hora que você vê, você está usando uma influência de, sei lá, uma coisa de discoteca, uma coisa do *soul*. E aí, naturalmente, se você nunca ouviu, às vezes você não vai ter aquele gancho da ideia: “Ah, peraí, isso aqui eu acho que vai ficar legal”. Ou um *groove* assim, que não é de uma música específica, mas de uma influência que você já ouviu em outros sons, por exemplo. Acho que influencia muito. Ajuda muito. (DJ SPIDER, 2017)

Ainda que a pesquisa seja importante para todos os produtores, ela é ainda mais indispensável para aqueles que trabalham com *samples*, uma vez que ela provê o material

bruto, o ponto a partir do qual o produtor inicia a composição/produção do *beat*. Perguntei a *Preto C* sobre seu método de pesquisa, e ele me ofereceu a seguinte réplica:

**Pesquisador:** Como você pesquisa e escolhe os *samples* que você usa?

**Preto C:** Sentimento. É sentimento. Isso é inexplicável. Eu escuto a música aqui, ela normal, e aí eu tenho uma visão que dá para fazer uma coisa diferente nela e criar um *beat*. Eu não consigo passar as músicas aqui e escolher uma para fazer.

**Pesquisador:** Você não tem um tipo de música que você acha que funciona melhor?

**Preto C:** Não.

**Pesquisador:** Em teoria, pode ser qualquer tipo de música...

**Preto C:** Hoje eu tenho produção aqui do *Pena Branca e Xavantinho*, que eu fiz um *trap*, até *Agnaldo Timóteo*, que foi a última música que eu fiz agora que foi a [faixa] "D' Cão", pro *Neghaun*<sup>80</sup>. Se você escutar a [música] original você vai ver que é totalmente diferente do *beat*. [...] Então, a minha inspiração hoje, [minha] prioridade: música brasileira. Prioridade. Segundo, aí é você escutar o som e falar: "Vou fazer um *beat* com esse som agora". Muitas vezes eu tô andando de carro, eu tenho escutado muitas rádios diferenciadas: Alvorada, UFMG [Educativa], tenho escutado muita rádio de música popular... Inconfidência. Porque às vezes eu escuto a música e bate uma inspiração na hora que eu tô dentro do carro dirigindo. Aí eu gravo a música, venho pro estúdio, procuro, estudo a música, aí eu faço o *beat* com ela. Mas, às vezes eu escuto a música em qualquer lugar e vem a inspiração daquela música. Eu não tenho um catálogo de música: "Vou fazer uma música nesse catálogo"...

**Pesquisador:** Você não vai separando [as músicas] não?

**Preto C:** Não. O que às vezes eu faço é o seguinte, às vezes eu pego: "Ah, vou pegar essa semana pra estudar música, tendências musicais". "Quero estudar hoje MPB de 1950 a 1970". Aí eu vou no Youtube e vou caçando as músicas de 1950 a 1970. Aquilo que eu vejo que pode ser útil pra mim lá na frente, eu vou guardando. (PRETO C, 2018)

Neste trecho da conversa, o raciocínio de *Preto C* fornece fluxos de ida e volta em torno de sua metodologia de pesquisa (e escolha) dos *samples*. Ele começa dizendo que a escolha dos *samples* se baseia no sentimento que a música original suscita. *Preto C* não esclarece como, mas afirma que a música sugere algum elemento que o impele a utilizá-la. Em seguida, ele sustenta uma metodologia não-sistemática: "Eu não consigo passar as músicas aqui e escolher

---

<sup>80</sup> *Preto C* se refere à faixa "D' Cão", do rapper *Neghaun*. Disponível em: [www.youtube.com/watch?v=qg9Fn2VQ7NU](https://www.youtube.com/watch?v=qg9Fn2VQ7NU).

uma para fazer”. Essa frase sugere que ele não possui um sistema de pesquisa definido, que não existe um momento específico de pesquisa, e que a escolha depende de um sentimento, ou uma inspiração desencadeada pela escuta.

Mais adiante, porém, ele afirma que atualmente tem priorizado *samples* de música brasileira: “a minha inspiração hoje, [minha] prioridade: música brasileira”. Ele expõe essa prioridade e retoma o critério que havia exposto anteriormente: “Segundo, aí é você escutar o som e falar: ”Vou fazer um *beat* com esse som agora”. Entretanto, ele exemplifica algumas atitudes de escuta que, amalgamadas à sua rotina diária, contribuem para sua pesquisa musical. Neste sentido, ele relata que tem priorizado a escuta de “rádios diferenciadas” quando está dirigindo, como Alvorada FM, Rádio UFMG Educativa e Rádio Inconfidência. Tratam-se de rádios locais que priorizam a música brasileira em suas programações, ao contrário de outras rádios mais voltadas à música pop e artistas internacionais de grande popularidade. Ao ser perguntado se ele não separa músicas que ele teria interesse em samplear posteriormente, ele declara que às vezes faz pesquisas específicas no Youtube, a partir de tópicos como “músicas da década de 1950 ou 1970”. Somente no final da resposta é que ele escapa da argumentação de que não possui um método de pesquisa.

Nas visitas que fiz a seu estúdio, pude perceber atitudes de pesquisa um pouco mais organizadas do que seu relato descreve. No dia 02 de julho de 2018, *Preto C* me mostrou uma pasta em seu computador onde mantinha faixas que ele pretendia samplear em um momento posterior. A própria priorização atual de músicas brasileiras também constitui-se em um critério que faz parte de seu método. Em 21 de maio de 2018 ele trabalhava em uma faixa que usava um *sample* de uma banda de rock psicodélico. Quando perguntado sobre como ele encontrou esse *sample*, o produtor afirmou que a encontrou em uma pesquisa sobre músicas psicodélicas dos anos 1960 no Youtube. Esse relato vai de encontro ao método relatado no final do depoimento acima, quando ele relata pesquisas sobre tópicos específicos no Youtube. De toda forma, acredito que a questão da escuta aqui talvez seja mais importante do que a sistematização ou não de seu método de pesquisa. Independente dos métodos, os *beatmakers* exercem uma escuta permanentemente atenta, e extremamente treinada no sentido de identificar potenciais trechos a serem sampleados.

*Clebin Quirino*, por sua vez, descreve sua pesquisa de um modo um pouco diferente de *Preto C*. Quando perguntando sobre seu método de trabalho, ele afirmou:

***Clebin Quirino***: Uma característica minha é usar *samples* de vinil, então eu sempre procuro no acervo de discos que eu tenho, e até de Mp3 também, não fico preso só no vinil não. Às vezes eu tenho o disco e eu baixo o Mp3 pra ficar mais fácil. Mas na maioria das vezes eu gosto dessa coisa de escutar o disco, entender os trechos da música e tentar recortar, retocar o *sample* pra esse *a capella* que a pessoa me apresentou. (CLEBIN QUIRINO, 2017)

Parte da resposta de *Clebin* sobre seu método de trabalho adianta um dado sobre sua pesquisa, o que reforça nosso argumento de que a pesquisa musical é parte fundamental na produção de *beats* a partir de *samples*. Mais adiante na conversa, eu o pergunto especificamente sobre seu processo de pesquisa, e ele responde desta maneira:

***Clebin Quirino***: O meu processo de pesquisa é quase todo dia. Sempre que eu escuto um disco... e inclusive quando eu estou escutando música no rádio, música que está tocando em um boteco, no bar... eu fico escutando e tentando procurar elementos pra criar um *beat*. Na maioria das vezes, eu escuto discos nacionais, quando eu estou pesquisando por conta própria. Quando eu não tenho a interferência de ninguém, eu procuro escutar os discos nacionais, de preferência de cantores não muito famosos. Às vezes, quando eu ‘sampleio’ a música... às vezes eu até ‘dou um google’ para saber quantas vezes essa música já foi ouvida no Youtube... isso me ajuda a decidir qual música [usar]. [Faço isso] atualmente, né. Antes, não. Há dez anos atrás, oito anos atrás, eu pegava a [música] que eu gostava, ia lá e sampleava. Mas na maioria das vezes eu recorro a essas músicas. Por isso eu não descarto quase disco nenhum. Se for nacional, e tiver lá o nome de um cara em português... porque a gente sabe que no Brasil foram gravados trilhões de discos que nunca tocaram em rádio, nunca tocaram em televisão... são cantores menos conhecidos mas que tinham músicas fantásticas, inclusive com trechos que ajudam os produtores de rap. Então eu procuro esses discos que são menos famosos. Mas recorro aos famosos também. E quando a galera me manda [o *sample*], aí vem de tudo quanto é tipo de referência. Agora... como eu falei que eu escuto Mp3... às vezes, por exemplo, tem um pagode do momento, tem alguma coisa lá que me impressiona. Por exemplo, [no *beat*] da *Ohana*<sup>81</sup>, que você gosta, ela é o [cantor de pagode] *Rodriguinho*. Aquele *sample* lá é de uma música do *Rodriguinho*. São três notas que o cara dá no início da música, e eu re-toquei essas notas em outra... em outra cadência, né. E virou aquilo lá. Depois eu coloquei uma guitarra pra complementar. Virou um *beat*. Tem desde coisas tipo cantores mais novos que cantam em língua portuguesa, até um cara que morreu trinta anos atrás. (CLEBIN QUIRINO, 2017)

---

<sup>81</sup> *Clebin* se refere à faixa “Que Assim Seja”, da *rapper* *Ohana Santana*. Disponível em: [www.youtube.com/watch?v=fqojSnfw0P4](http://www.youtube.com/watch?v=fqojSnfw0P4). Acesso em: 20/06/2018.

*Clebin* começa afirmando que a pesquisa é algo integrado à sua rotina: “é quase todo dia”, “quando eu estou escutando música no rádio, música que está tocando em um boteco, no bar”. Ele sugere a existência de um processo quase permanente de escuta e pesquisa, que acontece independentemente de local, horário ou dia: “eu fico escutando e tentando procurar elementos pra criar um *beat*”. Por outro lado, o produtor também expõe alguns critérios que balizam sua pesquisa “quando não tem a interferência de ninguém” (no caso, quando o *sample* não é sugerido pelos *rappers*). Um dos critérios é utilizar seu próprio acervo de discos. Nesse sentido, ele é o produtor local que mais se aproxima do comportamento purista explicitado na pesquisa de Schloss (2004). Um outro critério é a prioridade conferida a artistas nacionais de décadas passadas, e artistas de pouca visibilidade: “são cantores menos conhecidos mas que tinham músicas fantásticas, inclusive com trechos que ajudam os produtores de rap. Então eu procuro esses discos que são menos famosos” (2017). Porém, ao mesmo tempo em que ele evidencia alguns critérios, ele os desconstrói. Ele elucida a flexibilidade de seus métodos e critérios usando o exemplo da música “Que Assim Seja”, da *rapper Ohana Santana*. Nesta faixa ele usa um *sample* do artista *Rodriguinho*, um cantor de pagode que está em atividade desde meados da década de 1990. Em outra oportunidade, *Clebin* me relatou que a música sampleada tocava frequentemente no bar ao lado de seu estúdio e nas casas vizinhas. Esta escuta frequente, indireta e involuntária o impeliu a experimentar algo com esta faixa, que resultou em um *beat*.

*DJ Giffoni* relatou seu processo de pesquisa quando o perguntei sobre como ele escolhe os timbres e sonoridades não-percussivos. Conversávamos sobre seu método de escolha dos timbres de bateria, e por isso o questionei sobre a escolha dos outros elementos. Tal pergunta suscitou a seguinte declaração:

**Pesquisador:** E como você acha as outras sonoridades para complementar a bateria? Você vai nos *plug-ins* do Pro Tools? Como funciona?

**DJ Giffoni:** Pois é, aí depende. Pode ser com *sample*, pode ser com alguma programação, pode ser o *sample* junto com alguma programação. Depende do clima, sabe. E o quê que acontece? Eu tenho uma pasta que eu vou guardando algumas músicas que eu ouço. Por exemplo, está tocando alguma música lá em algum lugar e eu vou: “Ah, essa música aqui do Paulinho da Viola”. Aí eu pego a música, chego aqui no estúdio, guardo na pasta porque eu a ouvi e achei que dava para fazer alguma coisa legal. Ou [posso] pegar um pedacinho, um *sample*, ou alguma linha que serve de referência para alguma coisa. Então eu guardo essas músicas numa pasta. (DJ GIFFONI, 2017)

Assim como os outros métodos relatados, o relato de *Giffoni* descreve um processo de pesquisa que é uma mistura entre uma atitude proposital e o acaso. Algo que transita entre a naturalidade, a inspiração, um sentimento, e um esforço de busca declarada, com etapas e critérios razoavelmente definidos. Independente do método, ou das especificidades de cada produtor, a pesquisa é um elemento fundamental na produção de *beats* a partir de *samples*, pois ela é responsável por fornecer o material bruto para os produtores. Os relatos dos informantes sugerem que o ato de pesquisar talvez esteja mais presente em uma atitude de escuta atenta do que no ato de busca em si. Dentre os produtores pesquisados, os atos de ouvir e separar um arquivo Mp3 são mais usuais do que a deriva por sebos, antiquários e lojas de disco. Nenhum produtor me relatou este método de pesquisa. Embora alguns deles mantenham coleções de disco, poucos adquirem discos regularmente, e quando o fazem, não o fazem em virtude dos possíveis *samples* e sim porque têm interesse no disco, seja para ouvir ou discotecar.

### 3.3.3.2 Edição dos *samples*

A edição é outra parte do processo de produção baseado em *samples*. É necessário preparar o *sample* para que ele seja utilizado no *beat*. Assim como em outros processos de produção musical e audiovisual, a edição consiste na etapa em que se corta o *sample* no tamanho desejado e modificam-se os atributos necessários. A principal tarefa desta etapa é o corte preciso do início e fim de um excerto, de maneira que o *sample* inicie no momento exato de ataque da nota, ou som desejado. Notas ou sons desnecessários, que estejam sobrando, também são retiradas nesta fase.

Esta fase está intimamente ligada à fase de sequenciamento, uma vez que alguns procedimentos de edição influem no tipo de sequenciamento a ser realizado. Por exemplo: um *sample* grande, de um ou dois compassos, pode ser cortado com o intuito de ser justaposto em *loop* (processo conhecido como *looping*) ou pode ser cortado para gerar um novo sequenciamento, fruto de uma nova colagem entres estes pequenos fragmentos (conhecido como *chopping*). Outras modificações que podem ser realizadas tanto na fase de edição quanto na fase de sequenciamento são a modificação do andamento (BPM) e a modificação do tom (*pitch*). Kistner (2006) afirma que:

[...] a fronteira entre a edição e o sequenciamento não é definida, de modo que uma mudança de *pitch* ou alteração de tempo poderiam ser caracterizadas como parte do processo de edição. Normalmente, entretanto, este tipo de edição ocorre durante o processo de sequenciamento. (p. 74. n. 108, tradução nossa)

Ao observar o processo de criação de *Preto C*, pude perceber que ele modifica o BPM e/ou o tom do *sample* no *software* Traktor, antes de importar o *sample* para o *software* Maschine, plataforma usada pelo produtor para produzir os *beats*. Ele usa o Traktor para marcar os pontos exatos dos *samples* em um faixa musical. O Traktor é um software de discotecagem, que permite que ele mude o tom da faixa, assim como o BPM. Ao contrário dos toca-discos utilizados pelos DJs, o *software* é capaz de mudar qualquer um destes dois parâmetros sem modificar o outro<sup>82</sup>. O Maschine possui uma função que grava qualquer som em reprodução no computador de *Preto C* e o salva como se fosse um *sample* pronto para ser usado. Sendo assim, *Preto C* toca a faixa a ser sampleada no Traktor, com a devida manipulação de andamento ou tom, e grava o trecho desejado como um *sample*, usando o *software* Maschine.

*Clebin Quirino* também utiliza dois *softwares* diferentes para editar e sequenciar os *samples*. Entretanto a comunicação entre estes *softwares* é menos fluida que no caso de *Preto C*. *Clebin* usa o Adobe Audition para digitalizar os *samples* (quando eles advêm de um suporte analógico) e editá-los. Ele exporta o *sample* devidamente cortado como um arquivo de áudio e o importa no Fruit Loops, que o permite sequenciar e manipular de inúmeras formas. Outros produtores, como Enece, também me relataram um método de trabalho similar.

Em outras modalidades de produção musical, que lidam com diferentes recursos e ferramentas, a etapa de edição também está presente. Kistner aponta que:

[...] nenhuma destas etapas são exclusivas do universo da produção de hip-hop baseado em *samples*. Gravação, edição e sequenciamento são processos autônomos que podem acontecer independentemente dos processos de produção do hip-hop (por exemplo, o sequenciamento de informação MIDI para a trilha de um filme, ou a edição de um vocal de música *country*). (KISTNER, 2006. p. 72. n. 103. tradução nossa)

---

<sup>82</sup> Nos modelos de toca-discos profissionais é possível mudar o andamento das músicas, porém este recurso modifica a frequência dos sons, uma vez que o toca-discos passa a girar mais rápido ou mais devagar, dependendo da escolha do DJ.

Em processos de produção musical dos gêneros rock e pop, às vezes é necessário editar algumas gravações específicas, como uma linha de bateria, para adequar algumas notas ao tempo, ou cortar um pedaço de um solo para adequá-lo à estrutura da música. Entretanto, acredito que este processo não é tão fundamental para o processo de criação e produção musical quanto no rap baseado em *samples*.

### 3.3.3.3 A manipulação dos *samples*

O processo de criação de *beats* a partir de *samples* demanda um tipo de manipulação específica do material sonoro. Os produtores lidam com os excertos sonoros de maneira concreta, e criam os *beats* a partir da organização dos *samples*, que pode acontecer de diversas maneiras. Embora os produtores utilizem diversas camadas sonoras além dos *samples* para criar os *beats*, geralmente é o elemento sampleado que conduz o processo. Sendo assim, os produtores criam primeiro o arranjo do *sample* para depois inserirem os outros elementos. É comum, por exemplo, a programação de uma linha de bateria simples, com timbres que ainda não são os timbres definitivos, para guiar a inserção dos *samples*. Uma vez que a parte do *sample* estiver resolvida, eles adicionam – ou aperfeiçoam – os outros elementos.

Por mais que a minha exposição, durante este capítulo, tenha separado o processo em diversas etapas, as mesmas estão temporalmente, criativamente e estruturalmente conectadas. As fases de pesquisa e edição dos *samples* não estão alheias à etapa de manipulação. Durante a pesquisa e escolha de um *sample*, por exemplo, o produtor já premedita a provável manipulação a ser feita com o mesmo. A fase de edição, por sua vez, também é determinante para a manipulação. O modo de cortar o *sample* (a escolha do tamanho) influi no tipo de manipulação que será feita, e vice-versa. Uma escolha por um *sample* grande (que dura um compasso inteiro, por exemplo) pode ser um indicativo de uma programação de um *loop*. A escolha de um pequeno excerto de uma voz pode ser o primeiro passo para uma inserção de um *sample* enquanto uma colagem, como uma citação onde os atributos semânticos da fala são importantes para a compreensão da faixa. Mudanças no andamento e no tom (ou altura) do *sample* geralmente são feitas na fase de edição, mas são modificações que influem na estética musical, e podem naturalmente ser consideradas como um tipo de manipulação.

O processo de criação de *beats* se baseia em uma lógica de *loops*. Independentemente do *software* ou *hardware* utilizado, o objetivo do produtor é criar estruturas sonoras básicas (muitas vezes chamadas pelos produtores de *grooves*<sup>83</sup>) que se repetem ao longo da música, e daí o conceito de *loops*, que incorpora na figura do “laço” (tradução literal de *loop*), a metáfora de retorno ou repetição. Cada um desses *grooves* possui vários componentes, que podem ser polifônicos ou monofônicos, politimbrísticos ou monotimbrísticos, e reunir elementos percussivos diversos, como baixo, sintetizadores, *samples*, dentre outros. Um *beat* supostamente mais simples pode conter somente um *groove*, que se repete ao longo de toda a música. Um *beat* relativamente mais elaborado pode conter vários *grooves*, que salientam nuances e determinam momentos diferentes na estrutura da música<sup>84</sup>. Os *softwares* de produção musical geralmente possuem uma janela onde é possível arranjar os elementos que compõem os *grooves*, e outra janela onde se pode organizar os *grooves* na sequência desejada, originando a estrutura da música.

Em partes específicas da música, um elemento que compõe um *groove* pode ser omitido, ou novos elementos podem ser adicionados ao *groove*, ocasionando modificações na intenção e na densidade dos *beats* durante um determinado período. Trata-se de um dos recursos básicos da produção de *beats*, auxiliados pelas tecnologias de produção que permitem a complexificação de estruturas aparentemente simples, resultantes da programação de um só *groove*. Um dos exemplos mais recorrentes deste recurso é quando os *beatmakers* silenciam os elementos de um *groove* para deixar somente a bateria que serve para acompanhar a voz durante alguns compassos<sup>85</sup>. Na maioria das vezes, este procedimento é utilizado para chamar a atenção para a performance do *rapper* e/ou o conteúdo das letras. A técnica contrária também é recorrente, muitas vezes os DJs e produtores omitem a bateria e deixam os outros elementos do *beat* guiarem a voz.

---

<sup>83</sup> Sewell (2013. p. 27-35) utiliza o termo *groove* de maneira semelhante. Tal uso se distancia de concepções anteriores de *groove*, por exemplo Maultsby (2005), que geralmente o definem a partir da interação entre músicos tocando ao vivo.

<sup>84</sup> É importante salientar que um *beat* supostamente mais simples, feito a partir da repetição de um único *groove*, não é necessariamente considerado pior que um *beat* mais elaborado. Ambos os tipos são valorizados e agradam os artistas e o público na mesma proporção. Um exemplo disso é o produtor RZA, do grupo norte-americano *Wu-Tang Clan*, que é conhecido por produzir *beats* “simples”, mas que é altamente respeitado tanto pelos artistas como pelo público.

<sup>85</sup> Mais adiante demonstrarei como este recurso é utilizado na faixa usada como exemplo.

A seguir gostaria de discutir alguns procedimentos de manipulação de *samples* a partir de um exemplo de *beat* produzido por um artista local. Utilizarei, como exemplo, a faixa “Meus Heróis”<sup>86</sup>, produzida por *Clebin Quirino* e cantada pelo próprio *Clebin* e pelo *rapper* belo-horizontino *Comum* (André Novais Machado). A faixa é parte do álbum “Rimas de um Levante”<sup>87</sup>, de *Comum*, lançado em 2014. No *beat* de “Meus Heróis”, *Clebin* usa um *sample* da música “Voyage, Voyage”<sup>88</sup> (1986), da cantora francesa *Desireless*. O *sample* é um segmento de dois compassos de duração, retirado do refrão da música original. O produtor diminuiu o andamento original do *sample*, para se adequar ao andamento do *beat*. No início da faixa, como uma espécie de introdução, *Clebin* utiliza o *sample* de maneira integral, sem cortes. Este é um recurso muito utilizado pelos *beatmakers*, que frequentemente iniciam o *beat* com um trecho do *sample* original. Tal recurso ressalta o processo de sampleamento, e enfatiza a ligação entre o *beat* e a música original. Derrico (2001) cita o exemplo do *beatmaker* *Madlib*, que utiliza este recurso na faixa “Beat Provider (Through the Years)”. O autor descreve a faixa da seguinte maneira:

Os primeiros momentos da faixa consistem em um breve trecho do material sampleado, que conduz até o *loop* de um compasso que vem em seguida. Este fragmento curto do *beat* lembra o ouvinte que *Madlib* está retirando seu *sample* de uma fonte maior, e salienta a conexão entre o *beat* resultante e o *sample* original. (DERRICO, 2011. p. 46, tradução nossa)

Segundo a tipologia de Sewell (2013) este tipo de *sample* utilizado por *Clebin* é um *sample* “não-percussivo”. Segundo a autora, um *sample* não-percussivo é aquele que não possui elementos de percussão, ou aquele em que estes elementos não são perceptíveis. Sendo assim, as baterias dos *beats* que contêm *samples* não-percussivos são programadas a partir de timbres originados de outras fontes. O trecho sampleado por *Clebin* contém sons de bateria, mas estes sons são pouco perceptíveis, principalmente depois de recortados e reorganizados. Ao escutarmos a faixa, fica claro que o produtor não tem interesse nos timbres de bateria da música original. Ele inclusive programa uma linha de bateria usando outros timbres.

O *sample* utilizado possui uma função essencial no *beat*. Sua participação na constituição dos *grooves* é fundamental, uma vez que ele é o principal elemento constituidor do ritmo e da

<sup>86</sup> Disponível em: <https://soundcloud.com/comum/06-meus-hero-is-part-clebin?in=comum/sets/rimas-de-um-levante>. Acesso em 04/06/2018.

<sup>87</sup> Disponível em: <https://soundcloud.com/comum/sets/rimas-de-um-levante>. Acesso em 04/06/2018.

<sup>88</sup> Disponível em: [www.youtube.com/watch?v=NlgmH5q9uNk](http://www.youtube.com/watch?v=NlgmH5q9uNk). Acesso em 04/06/2018.

melodia da canção. Sewell (2013) classifica este tipo de *samples* como “*samples* estruturais”. A autora afirma que os “*samples* estruturais formam a fundação rítmica e harmônica de uma faixa baseada em *samples*, e criam o *groove* da faixa” (p. 26, tradução nossa). Além do *sample*, Clebin usa um *kit* de bateria e uma guitarra para compor os *grooves*. O arranjo de bateria é programado no *software* Fruit Loops e a guitarra é inserida posteriormente em outro *software*, a partir da gravação da performance do guitarrista *Natanael Shadday*. A Figura 11 é uma visão parcial do “*Channel Rack*”<sup>89</sup> do *software* Fruit Loops, que demonstra os elementos usados por *Clebin*. Ao lado do *channel rack* se encontra a janela “*step sequencer*” que, no caso do Fruit Loops, tratam-se de botões<sup>90</sup> a serem marcados, dando origem à programação dos elementos.



Figura 11: *Channel rack* do projeto do beat de “*Meus Heróis*”. Imagem coletada a partir da captura de tela realizada durante entrevista com o produtor *Clebin Quirino*.

Além do *sample*, *Clebin* utiliza um *kit* de percussão que reúne timbres de bumbo, caixa, chimbal, prato de ataque (*crash*) e bongô agudo. Os timbres escolhidos não são frutos de síntese, mas *samples* de instrumentos gravados em estúdio. Estes elementos fazem parte de pacotes de timbres disponibilizados para compra ou *download* gratuito na Internet. Com exceção do bongô, os outros itens fazem parte de um *set* de bateria padrão, tal como o

<sup>89</sup> Prateleira de canais, em tradução direta. Trata-se da seção do *software* onde todos os elementos em uso ficam dispostos para serem programados/arranjados.

<sup>90</sup> Cada botão do *step sequencer* corresponde à duração de uma semicolcheia.

instrumento real. Como dito anteriormente, os arranjos de guitarra são inseridos em outra fase do processo, através da gravação da performance em um outro *software*<sup>91</sup>.

A Figura 12<sup>92</sup> representa a distribuição dos elementos na estrutura da música “Meus Heróis”:

Seção	Intro	Verso 1	Refrão 1	Verso 2	Break	Refrão 2	Outro
Tempo	00:00	00:05 – 00:36	00:37	00:48 – 01:29	01:30	01:33	01:44
Compassos	1	3 – 14	15 – 18	19 – 34	35	36 – 39	40 – 45
Sample Completo							
Groove 1							
Groove 2							
Guitarra 1							
Guitarra 2							
Voz Comum							
Voz Clebin							

Figura 12: Tabela representando a estrutura das seções e elementos da faixa “Meus Heróis”, de Comum e Clebin Quirino.

A estrutura de “Meus Heróis” é relativamente simples. Após a introdução, que explicita o *sample* utilizado, a faixa conta com uma alternância entre versos e refrões. Cada *rapper* canta uma estrofe, cada estrofe é seguida por um refrão. Ambos os refrões são cantados por *Comum*, que também canta a primeira parte. *Clebin* canta a segunda parte, que possui uma duração maior que a de *Comum*. A alternância entre versos e refrões só é rompida por um rápido *break* (que dura um compasso) entre a verso cantado por *Clebin* e o segundo refrão.

Para criar o *beat* da faixa, o produtor criou dois *grooves* com o mesmo *sample*. Cada *groove* é utilizado em momentos diferentes, eles nunca são sobrepostos. A programação de *samples* é acompanhada por uma programação de bateria, que é praticamente a mesma nos dois *grooves*. A criação dos *grooves* do *beat* envolve uma técnica conhecida como *chopping*. Em tradução direta, *chopping* significa cortar, ou picar. No contexto da produção de raps, o *chopping* é uma técnica que envolve a segmentação de um *sample* em segmentos menores que

<sup>91</sup> *Clebin* utiliza o Adobe Audition para gravar vozes, guitarras e outros elementos originados da performance de um instrumentista. Além disso, ele utiliza o Reaper para mixar as faixas.

<sup>92</sup> A referência para a realização deste gráfico veio de Hein (2012), que por sua vez, se inspirou em Moylan (2002).

a estrutura rítmica inicial, com o objetivo de reaproveitar as microestruturas resultantes para a criação de outro arranjo ou fraseado rítmico. Os produtores locais usam os termos “cortar”, “picotar”, e “recortar” para se referirem ao *chopping*. Expressões como “eu recortei o *sample*”, “você pode picotar o *sample*” eram comuns nas conversas com os produtores. Em sua entrevista, *Eazy CDA* usou a expressão “embaralhar” para se referir à colagem produzida com o *sample* picotado, a partir da re-organização dos fragmentos. Segundo Kistner:

Picar os *samples* significa dividir os *breakbeats* em suas partes constituintes – [com a duração de] uma colcheia ou semínima, por exemplo – e re-sequenciar estas partes para criar algo diferente. O *chopping* está, de certa forma, oposto ao uso dos *samples* em *loop*, que preserva a integridade material de uma frase musical inteira. Em meados dos anos 1990, esta prática se tornou tão disseminada que é difícil de isolar um caso exemplar. (KISTNER, 2006. p. 62, tradução nossa)

Como mencionado na citação, o *chopping* se popularizou nos anos 1990, a partir de produções de *beatmakers* como *DJ Premier*. Desde então, a técnica se tornou uma espécie de tendência entre os produtores que usam *samples*. Segundo Schloss: “Nos anos desde o início do sampleamento, de fato, o *chopping* superou amplamente outras formas de colagem no hip-hop baseado em *samples* (2004. p. 151)<sup>93</sup>. O autor também enumera três fatores que contribuíram para a valorização deste tipo de manipulação de *samples*: (a) um crescente entendimento, entre os produtores, de que samplear um *break* e simplesmente repeti-lo não demonstra suficientemente sua criatividade artística; (b) o aumento da vigilância por parte dos detentores dos direitos autorais e fonográficos; (c) uma sensação de que os melhores *breaks*, geralmente originados de discos do gênero funk e soul, já foram extensivamente utilizados (2004. p. 97).

Durante a pesquisa de campo, alguns dos *beatmakers* locais salientaram a validade do segundo argumento de Schloss no parágrafo anterior. A questão dos direitos autorais é apontada como uma das razões que os fazem optar pelo *chopping*. *Clebin Quirino* afirmou:

[...] poucas vezes eu uso o *sample* de forma inteira porque tem aquela coisa de direitos autorais. Mas às vezes [se] o *sample* chama muita atenção, é muito legal, aí eu acabo usando. Isso acontece poucas vezes. Eu prefiro recortar ele, pegar só trechos de três segundos e apertar, um segundo de outro... fazer ele virar um mutante ali que dá um som legal no final. Esse procedimento repete. (CLEBIN QUIRINO, 2017)

---

<sup>93</sup> Tradução nossa.

*DJ Giffoni* também comenta sobre a influência do âmbito jurídico na escolha dos *beatmakers*:

[...] se você samplear de uma forma, por exemplo, você sampleia, pega um *loop*, e faz uma música com uma música que já tem aí e é registrada tudo direitinho. Você pega um *loop* dessa música e faz a música, depois você vai colocar no Youtube vai dar problema. Se você for gravar um CD vai dar problema. Chega lá em Manaus pra fazer a prensagem, o pessoal vai mandar voltar. Volta: “Tira a música do CD ou me entrega a autorização”. Então tem a maneira de samplear. Tem a maneira que você pode samplear e tem a maneira que você não pode. (DJ GIFFONI, 2017)

Segundo *Giffoni*, os *samples* de duração maior, que geralmente são usados como *loops*, são facilmente identificados. Essa identificação pode impedir o lançamento da faixa, seja na Internet ou em formato físico. Neste sentido, a técnica do *chopping* seria uma forma de dificultar a identificação da fonte do *sample*.

A segmentação dos *samples* geralmente é feita nos próprios *softwares* de programação. Programas como o Fruit Loops e o Maschine possuem *plug-ins* e ferramentas que realizam esta tarefa específica. No Fruit Loops, por exemplo, basta importar o trecho desejado no *plug-in* Slicex<sup>94</sup>, que ele corta o *sample* automaticamente em diversos pedaços e endereça cada corte para uma tecla (ou *pad*) do controlador MIDI<sup>95</sup>. Essa opção de cortar e tocar os cortes dos *samples* vem do MPC, *sampler* da Akai lançado nos anos 1980 e amplamente utilizado pelos produtores de rap. Derrico afirma que:

O mais importante desenvolvimento da MPC foi a possibilidade de cortar o *sample* em regiões separadas que poderiam ser endereçadas aos *pads*, de uma maneira que possibilitou o controle composicional de cada momento específico do *sample* com uma velocidade impossível de se alcançar através da manipulação de discos de vinil. O modo “Trim” [da MPC] permite ao usuário picar um *sample* em pedaços separados. Os recortes resultantes são então convertidos em uma programação de instrumento que pode ser tocado percussivamente usando os *pads* da MPC. Picotar o *sample* permite que se usem os fragmentos de um *sample* como um instrumento. (DERRICO, 2011. p. 28, tradução nossa)

<sup>94</sup> Em algumas versões do Fruit Loops esse *plug-in* se chama “Fruit Slicer”.

<sup>95</sup> Este vídeo demonstra o processo de programação conhecido como *chopping*: [www.youtube.com/watch?v=NZd4q6YiEfY](http://www.youtube.com/watch?v=NZd4q6YiEfY).

A Figura 13 é uma captura de tela do computador de Clebin Quirino, que demonstra o sample usado em “Meus Heróis” e os cortes realizados no *plug-in* “Fruit Slicer”:



Figura 13: Captura de tela demonstrando os cortes no sample (barras vermelhas) utilizado no beat da faixa “Meus Heróis”, do rapper Comum (Fonte: Clebin Quirino).

Na figura acima, cada traço vermelho na vertical, sobrepondo a *waveform*, significa um ponto de segmentação passível de utilização. Cada um destes pontos está endereçado em uma tecla do controlador MIDI. O *software* propõe uma divisão automática dos cortes, mas é possível adicionar novos cortes, assim como excluir ou remanejar os cortes existentes. Os produtores geralmente tocam as teclas ou *pads* para produzirem um novo fraseado rítmico, arranjo ou colagem com os cortes. *Clebin* também possui esta metodologia. Em uma das visitas que fiz a seu estúdio<sup>96</sup>, pude observar o produtor utilizando a mesma técnica para produzir um *beat*. Uma vez o corte feito, *Clebin* experimenta algumas ideias de arranjo usando as teclas de seu controlador. Quando ele chega a uma proposta que o agrada, ele grava sua performance. O *software* registra as informações da performance (duração das notas,

<sup>96</sup> Visita realizada no dia 09/04/2018.

dinâmica, etc) e cria uma programação, que fica visualmente disponível na janela chamada “*Piano Roll*”. O *piano roll* é uma janela que possibilita tanto “desenhar” arranjos diversos usando o *mouse*, como também possibilita editar performances gravadas como informação MIDI.

No caso da faixa “*Meus Heróis*”, *Clebin* criou duas programações a partir do mesmo *sample*, usando os mesmos cortes (demonstrado na Figura 13). A primeira programação feita por *Clebin* está ilustrada na Figura 14:

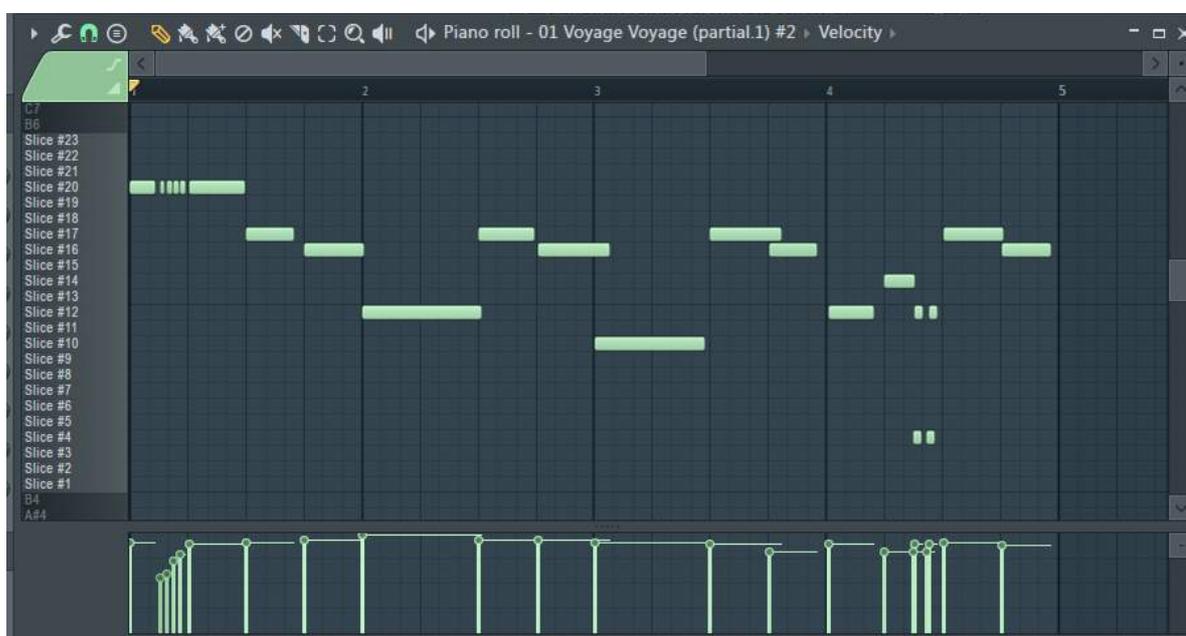


Figura 14: Janela “*Piano Roll*” do software *Fruit Loops*, mostrando a programação n. 1 do *sample* de “*Meus Heróis*”. (Fonte: *Clebin Quirino*)

Esta programação faz parte do *groove* principal da música. Trata-se do *loop* utilizado como base para a performance de *Comum* no primeiro verso da canção (entre 00:05 s e 00:36 s), e também sustenta boa parte do trecho cantado por *Clebin* (entre 00:48 s e 01:29 s). Foram utilizados sete dos vinte e um cortes do *sample* para realizar esta colagem. Os cortes #17 e #16 são os mais utilizados, e se repetem de maneira regular, nos tempos 2 e 4 do compasso quaternário, com durações semelhantes a semínimas. As ocorrências do corte #16 coincidem com a incidência do timbre de caixa que compõe o arranjo de percussão da música. Um detalhe importante desta programação é a fragmentação das notas dos cortes #20 (no início do

*loop*) e #12 (entre os números 4 e 5, na parte final do *loop*). Trata-se de um elemento do estilo pessoal de *Clebin*, que frequentemente lança mão deste tipo de corte, realizado minuciosamente com o *mouse* no *piano roll*. Como são notas muito rápidas, o resultado é uma espécie de rufo, no caso do corte #20, ou um chiado semelhante aos arranjos de chimbau de *trap*. No caso dos cortes #12 e #4, a sensação é de uma espécie de falha, como se o som sumisse e voltasse repentinamente, dada a fragmentação incomum para uma performance de um instrumentista. Neste sentido, *Clebin* parece salientar a presença da máquina, ao prezar por um arranjo que soa como uma imperfeição, um acidente, ou improvisação que não seria realizada por um músico.

O segundo *groove* utilizado na faixa, exposto na Figura 15, utiliza os mesmos cortes mas possui características um pouco diferentes:



Figura 15: Janela “Piano Roll” do software Fruit Loops, mostrando a programação n. 2 do sample de “Meus Heróis”. (Fonte: Clebin Quirino)

O *groove* número 2 é mais simples em termos rítmicos. *Clebin* opta por um arranjo pouco fragmentado, que sugere uma dinâmica diferente à música nos momentos em que é utilizado. Este *groove* é utilizado nos refrões, e na segunda metade do verso cantado por *Clebin*. Apesar de usar uma variedade maior de cortes, o produtor cria um fraseado ritmicamente mais enxuto, que se parece com o fraseado do “*groove* 1” mas é menos abundante na quantidade de

notas. Os cortes #10, #16, #17 e #20 são utilizados nos dois *grooves*, porém de maneira diferente. Embora as características rítmicas dos dois *grooves* se pareçam, a incidência dos excertos utilizados nunca coincide nos mesmos momentos nos dois *grooves*.

Além dos *grooves* criados a partir do *chopping* do *sample*, *Clebin* adiciona uma camada de guitarra, criada a partir do fraseado rítmico e melódico dos *samples*. O produtor afirmou que a guitarra foi criada após a programação dos *samples*, e a intenção era adicionar uma camada que reforçasse o fraseado dos *samples* mas acrescentasse uma textura diferente ao *beat*. Segundo *Clebin*, ele sentiu a necessidade de preencher o *beat*, uma vez que o único elemento além da linha de bateria era o *sample*. Nesse sentido, ele pediu para que o guitarrista *Natanel Shadday* criasse duas linhas de guitarra que fossem uma espécie de transposição dos arranjos do *sample* para a linguagem do instrumento. A guitarra entra no compasso número 7 e permanece até o final da música (com exceção do rápido *break* no compasso número 35). A guitarra alterna dois arranjos, seguindo a alternância entre os *grooves* ao longo da estrutura da música (vide Figura 12).

O uso do recurso de *live instrumentation* na produção do *beat* de “Meus Heróis” configura um dos casos em que o uso deste tipo de recurso é aceito pelos produtores pesquisados por Schloss. Segundo o autor, o uso de *live instrumentation* é bem-vindo quando este elemento é usado para apoiar (ou enfatizar) temas que já estão aparentes nos *samples* (2004, p. 69). Esta é a proposta de *Clebin* quando adiciona a guitarra: enfatizar as figuras musicais presentes no *sample*, em vez de instituir uma nova figura que funciona como uma espécie de contraponto ao *sample*.

O *beat* da faixa “Meus Heróis” foi usado para exemplificar um modo específico de manipulação de *samples*. No caso em questão, o *sample* foi manipulado a partir de uma técnica conhecida como *chopping*. Tal técnica é uma tendência no tratamento dado aos *samples* desde os anos 1990, e diversos produtores acreditam que a técnica se popularizou após o cerceamento jurídico em relação ao uso de *samples*. Ao mesmo tempo em que “Meus Heróis” exemplifica a participação do *sample* enquanto um elemento estrutural na composição de *beats*, a faixa também é adequada para demonstrar o comportamento híbrido dos produtores locais. Ao mesmo tempo em que valoriza uma técnica tradicional da música rap, *Clebin Quirino* adiciona elementos – uma guitarra gravada por um músico – que não são

valorizados pela perspectiva purista. Esse suposto afastamento da tradição do *sampling*, entretanto, não é totalmente alheio à tradição, uma vez que a maneira que a guitarra é usada na música configura um dos modos em que a *live instrumentation* é vista positivamente pelo *beatmakers*.

Na segunda parte deste capítulo discutimos algumas razões pelas quais os produtores locais optam por utilizarem *samples* de outras obras na construção dos *beats* de rap. Foram identificadas três justificativas: falta de habilidade/interesse para lidar com instrumentos musicais e ferramentas tradicionais de produção musical, interesse pela sonoridade específica proporcionada pelo *sampling*; interesse pelo método de produção engendrado por esta técnica. Cada um destes argumentos é exposto, com base no conteúdo das entrevistas e da observação dos processos de produção. A relação com o *sampling* opera em termos diferenciados no contexto local. Embora a técnica seja conectada à sonoridade tradicional do rap e à constituição de uma espécie de linhagem musical, os agentes locais explicitam diferentes razões para a adoção do *sample* enquanto um recurso de composição. Os principais motivos desta escolha seriam o interesse estético pela sonoridade resultante do *sampling* e a adequação à metodologia de produção engendrada por esta técnica. A discussão sobre o interesse estético no *sampling* revela um debate interno da comunidade, que continuamente aborda questões de sonoridade do rap durante os processos de produção. As categorias “*boom bap*” e “*trap*” são usadas para exemplificar tal debate. A discussão sobre a metodologia de produção a partir de *samples* lança luz sobre as etapas de criação existentes nos *beats* baseados em *samples*. Tais etapas evocam manipulações e habilidades específicas, que não são tão significativas em outras modalidades de criação de *beats*. Desse modo, a escolha pelo uso de *samples* explicita também a propensão do *beatmaker* a uma modalidade de criação, uma metodologia de produção específica engendrada pelo *sampling*.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

O presente trabalho se propôs a investigar práticas de produção musical de raps em Belo Horizonte e região. Mais precisamente, o intuito desta iniciativa foi discutir as posturas dos *beatmakers* locais em relação ao uso de *samples* de outras obras musicais na produção de *beats* de rap. Para responder aos questionamentos propostos, foi realizado uma pesquisa de campo junto aos produtores locais, que contou com uma série de visitas a estúdios de gravação e produção, onde foram realizadas entrevistas e observação de processos de produção musical. Estas informações foram complementadas por minha vivência no mundo do rap local, enquanto músico e comunicador.

O primeiro capítulo constituiu-se em uma revisão de literatura, com foco nos escritos sobre rap, Hip Hop, produção musical de rap e *digital sampling*. A primeira parte do capítulo relatou a ascensão da técnica do *sampling* na música rap ao longo da década de 1980, assim como o declínio desta prática, na primeira metade da década de 1990. Talvez o principal motivo para a diminuição do uso de *samples* tenha sido os processos judiciais por direitos autorais sofridos pelos *rappers* e produtores. O *sampling* ficou praticamente inviável após o entendimento, por parte dos juízes norte-americanos, de que toda utilização de *samples* de obras de terceiros deveria ser expressamente autorizada pelos detentores dos direitos autorais e fonográficos. Tal atitude freou os ânimos dos artistas ligados ao rap, uma vez que tal jurisprudência dificultava o emprego de *samples* tanto em um nível econômico quanto em um nível burocrático. De toda forma, a opção dos artistas em explorar novas ferramentas e sonoridades também é um fator primordial neste processo, na medida em que houve, desde o princípio, uma diversidade de técnicas e sonoridades no gênero rap. O declínio do *sampling* abriu mais espaço para outras ferramentas e abordagens de produção, como sintetizadores, baterias eletrônicas e até mesmo o uso de instrumentistas de estúdio (uma prática pouco utilizada no rap, mas que foi utilizada nos primórdios do gênero).

A segunda parte do primeiro capítulo explicitou algumas abordagens teóricas sobre o *sampling*. Parte da literatura existente sobre o assunto foi revisitada, de maneira a elencar e discutir as reflexões suscitadas pela prática do *sampleamento*. O percurso começou por abordagens que relacionaram o *sampling* a elementos da pós-modernidade (BOURRIAUD, 2009; SHUSTERMAN, 1998), passando a autores como Rose (1994), que salientaram

elementos da tradição afro-americana no *sampling* e no rap de maneira geral. Um conceito importante, empregado por vários autores, é o conceito de *signifyin(g)*, discutido por Gates Jr. (1988) em referência a uma estratégia de codificação e apropriação de conteúdo legitimamente afro-americana. A revisão de literatura sobre o uso de *samples* no rap também relatou a recorrência de aportes teóricos advindo da teoria literária, sobretudo a discussão sobre intertextualidade. Além disso, foi possível detectar um predomínio de pesquisas sobre os *rappers*, os elementos da letra e da performance vocal, assim como da postura destes artistas em relação a questões de raça, classe, identidade e globalização. Por outro lado, existem poucas referências sobre a construção musical do gênero rap, assim como sua produção musical.

A revisão de literatura apresentada não esgota as referências sobre o *sampling* e a sonoridade do rap, porém, apresenta uma apreciação, em língua portuguesa, de parte importante desta literatura que, de maneira quase integral, encontra-se em inglês. Neste sentido, tal revisão pode contribuir para um aprofundamento local sobre os tópicos pesquisados, constituindo-se em um ponto de partida para pesquisas futuras que se voltem ao *sampling* ou a temas relacionados. É necessário que o rap seja mais explorado enquanto um contexto de produção artística legítima, e que suas prioridades estéticas e práticas de criação sejam analisadas não somente a partir de seus aspectos sociais, mas também enquanto modalidades de criação artística contemporâneas, que contribuem para a constituição de subjetividades e para a reflexão sobre a sociedade contemporânea de maneira geral.

O segundo capítulo é uma espécie de relato histórico e etnográfico sobre o contexto local da música rap e a atuação dos produtores musicais neste cenário. Uma das principais referências para a confecção deste capítulo é o conceito de “mundos da arte”, do sociólogo Howard Becker (2010). O objetivo era fornecer um panorama do mundo do rap local, ao longo dos mais de trinta anos do advento do gênero na cidade. Neste sentido, procurou-se descrever as diversas configurações do contexto local desta atividade artística. Ao mesmo tempo, buscou-se descrever a atuação dos produtores musicais em diferentes décadas, salientando as mudanças no perfil dos artistas, os equipamentos e a inserção dos mesmos neste mundo da arte local. Foi possível detectar uma expansão quantitativa dos *beatmakers* ao longo de três décadas de rap em Belo Horizonte, assim como o crescimento da importância destes agentes no cenário local. Essa expansão se deve: à consolidação da música rap

enquanto um fenômeno nacional e local; à relativa democratização do acesso a equipamentos de produção musical; e ao aumento da quantidade de informações disponíveis sobre produção musical, produção de *beats* e sobre a música rap de maneira ampla. Outra constatação do capítulo é a diversidade de perfis pessoais e a diversidade de correntes estilísticas existente na região. Não foi possível afirmar uma unidade estética ou elemento comum que caracterizaria a produção local. Diversas referências são acessadas pelos produtores locais, sobretudo referências de artistas e subgêneros do rap norte-americano. Essas referências operam também no sentido de escolha dos materiais e ferramentas de produção. O uso de *samples* é uma destas escolhas, e foi analisado no capítulo seguinte.

O terceiro capítulo, portanto, discute as atitudes dos *beatmakers* locais em relação ao uso de *samples*. O capítulo baseou-se nas entrevistas realizadas com os produtores e na observação de processos de produção e gravação. Inicialmente, apresentei um mosaico de pontos de vista e posicionamentos pessoais a respeito da prática, organizados por uma sequência de tópicos inter-relacionados. Pude constatar que os artistas locais reconhecem que o *sampling* é uma técnica tradicional de produção musical no rap, e que tal técnica carrega um simbolismo que a posiciona como um autêntico elemento estético do Hip Hop. Entretanto, tanto o reconhecimento da autenticidade do *sampling* quanto as demandas estéticas locais não são suficientes para que o a técnica ocupe um espaço central na sonoridade destes artistas. Mas ainda assim, o uso de *samples* continua a ser parte do cotidiano dos *beatmakers*. Todos aqueles que visitei e conversei possuem exemplos recentes de *beats* que utilizaram *samples*, demonstrando que tal técnica ainda é utilizada nos processos locais de produção de *beats*.

No decorrer do capítulo discuto a postura dos produtores locais em diálogo com o conceito de “comportamento purista”, identificado por Schloss (2004) em sua pesquisa junto aos *beatmakers* norte-americanos. Detenho-me de maneira aprofundada em três características em que os produtores da região desviam desse comportamento: a mistura de *samples* com outros elementos sonoros; o uso de “elementos orgânicos”, advindos da gravação da performance de músicos em estúdio (*live instrumentation*); e o deslocamento dos suportes materiais das fontes de *samples* (dos discos de vinil para arquivos digitais). Estas três características locais, ao mesmo tempo em que desviam do comportamento purista, também reafirmam algumas faces deste comportamento. O uso de arquivos digitais em vez de discos de vinil, é uma mudança que ocorreu tanto a nível local quanto mundial. Trata-se de um procedimento que difere da

postura purista, porém, esse deslocamento também ocorreu nos Estados Unidos. E embora o suporte material tenha mudado, a lógica de manipulação e criação permanece a mesma<sup>97</sup>. A postura dos artistas locais em relação ao uso de *live instrumentation* é outro exemplo que desvia mas também reafirma certos elementos da postura purista. Embora os produtores entrevistados não enxerguem o *sampling* e a *live instrumentation* de maneira oposta, o uso de elementos “orgânicos”, muitas vezes, reforça elementos presentes nos *samples*, e se adéquam à estética do rap, principalmente ao caráter cíclico dos instrumentais.

Na terceira parte do Capítulo 3 procuro explicitar algumas razões que impelem os *beatmakers* locais a utilizarem *samples*. Os dados colhidos em campo me permitiram elencar três motivos. O primeiro deles é o fato de que o *sampling* permite aos produtores se expressarem musicalmente sem necessariamente dominarem um instrumento musical. A segunda justificativa é de ordem estética: os produtores usam *samples* devido ao interesse em uma sonoridade específica, resultante da apropriação de texturas e sons presentes nas gravações de outras obras musicais. Este debate sobre o interesse estético foi exemplificado através da discussão sobre os estilos *boom bap* e *trap*. No contexto local, muitas vezes o uso de *samples* é conectado ao *boom bap*, um estilo de produção de rap que foi marcante na década de 1990, e que atualmente se constitui em uma das categorias utilizadas pelos artistas da região para discutirem estilos de produção de *beats* e influências musicais no rap. Outra categoria amplamente utilizada é o *trap*, que atualmente é a sonoridade predominante no rap, tanto entre os artistas do *mainstream* norte-americano como artistas do Brasil e de Belo Horizonte. O *trap* quase não utiliza *samples*, e privilegia o uso de sintetizadores e timbres da bateria eletrônica Roland TR 808. Por fim, argumento que o interesse pelo uso de *samples* também passa pelo interesse nos procedimentos específicos de produção baseado em *samples*. Ao longo de sua trajetória, cada produtor opta pelo uso de ferramentas que moldam seu jeito de compor/produzir. A opção pelo uso de *samples* implica uma modalidade de produção que possui etapas específicas, como: um processo permanente de pesquisa; a edição do material musical sampleado; e formas particulares de manipulação deste material. Explano cada uma destas etapas e uso o exemplo da faixa “Meus Heróis”, do *rapper* *Comum* e do produtor musical *Clebin Quirino* para explicitar uma técnica conhecida como *chopping*, um tipo de programação de *samples* que se baseia em um rearranjo de inúmeros cortes no trecho

---

<sup>97</sup> Tal deslocamento de suportes foi registrado por Schloss (2014) e Katz (2012).

sampleado. O *chopping* surgiu na década de 1990, e atualmente é uma técnica amplamente usada por aqueles que trabalham com *samples*. A popularidade do *chopping* foi catalisada pela evolução dos equipamentos de manipulação dos *samples*, especialmente o Akai MPC. Outro fator que impulsionou tal técnica foi uma espécie de perseguição jurídica ao *sampling* (discutida também no capítulo 1), que obrigou os *rappers* e produtores a licenciarem formalmente toda utilização de material fonográfico pertencente a terceiros. Alguns artistas e autores acreditam que o *chopping* foi uma resposta a esta vigilância, na medida em que ele manipula os *samples* de uma maneira que transforma drasticamente a música original, tornando mais difícil a identificação da fonte do *sample*.

A pesquisa fornece um registro do gênero rap em um contexto local, que está geograficamente distante do local de origem do Hip Hop, mas que há mais de trinta anos se espelha no contexto norte-americano para produzir música. Evidencia-se, com este estudo, não somente o fluxo de informações, mercadorias e identidades, mas também o fluxo das sonoridades e procedimentos de produção musical do rap. O foco nos *beatmakers* relata a relação dos artistas locais com a estética do rap, endereçada pela investigação sobre o *sampling*. O espalhamento do rap/ Hip Hop é abordado, portanto, a partir de suas práticas de criação musical.

O Hip Hop de fato é “um recurso imaginativo chave para os jovens do mundo todo” (NEAT, 2004. p. 429), ou “um meio para os jovens das margens contarem suas histórias em sociedades onde não havia linguagem ou meio para que essas histórias fossem contadas” (FERNANDES, 2011. p. 387). Tais possibilidades se materializam através das linguagens artísticas que compõem o Hip Hop, sendo a música rap a que mais alcançou visibilidade ao longo dos anos. Dessa forma, os processos de criação e produção musicais são importantes para se aprofundar o entendimento sobre o trânsito global de culturas, mediado pela música e outras expressões artísticas. Neste sentido, nossa opinião se alinha ao que foi afirmado em Derrico (2011):

Ao reconhecer o que acontece “por trás do *beat*” nós somos capazes de visualizar e testemunhar de maneira aural a profundidade sociocultural do complexo relacionamento da humanidade com suas tecnologias, assim como o intenso significado individual constantemente criado e negociado por músicos e comunidades culturais. (DERRICO, 2011. p. 80, tradução nossa)

Se, como afirma Fernandes (2011), “a história do espalhamento global do hip hop é uma história de movimento [...] de ideias, um movimento de mercadorias, e um movimento de pessoas” (p. 387), este movimento é também de práticas de composição e produção musical.

Foi possível identificar que as tendências da música rap estão circulando com cada vez mais velocidade. Se, na década de 1980, as informações e equipamentos demoraram alguns anos para chegar ao Brasil, hoje em dia este conteúdo trafega de maneira quase imediata. Transformações no contexto norte-americano são consumidas e apropriadas em Belo Horizonte de maneira quase instantânea. A discussão sobre o *trap* e o *boom bap*, por exemplo, salientam que as transformações no rap, em seus quesitos tecnológicos, mercadológicos e estéticos são sentidos aqui, e os métodos de produção musical e a estética inerente a estes métodos se constituem em importantes reflexos destas mudanças. A investigação sobre o *sampling* permitiu constatar que o fato de ser uma técnica de produção tradicional no rap não faz com que ela continue a ser central no contexto local, no período atual. A necessidade de acompanhar as tendências parece ser maior, ou mais sustentável, para certos artistas, do que a necessidade de seguir um procedimento tradicional. Isso é visível principalmente nas novas gerações, que não vivenciaram a evolução da música rap. Os artistas mais novos possuem menos influência de estilos de produção antigos, e estão mais ligados à tendência atual. Eles bebem de outras fontes, e acessam indiretamente a história do gênero.

Uma característica que a pesquisa permite elencar é que, ao longo do tempo, o fluxo de informações continua existindo em um sentido quase único, dos Estados Unidos para o Brasil. Não pretendemos afirmar que os agentes locais não criticam, avaliam e se apropriam dos elementos que chegam até eles. Mas é necessário pontuar que não existe um diálogo consolidado entre os artistas locais e os norte-americanos. Talvez isso se deve à barreira linguística, que ainda não foi possível suplantá-la, em virtude do pouco acesso dos agentes locais ao estudo de línguas e ao pouco interesse dos agentes internacionais na língua portuguesa. Este tópico de fato merece mais aprofundamento, porém, o sentido quase único do fluxo cultural do Hip Hop é digno de reflexão.

Além da questão do diálogo entre os agentes locais e internacionais, outros tópicos relacionados à presente pesquisa podem suscitar investigações futuras. A questão da apropriação de elementos da música brasileira no rap nacional pode ser endereçada em outro

estudo, e certamente o *sampleamento* possui um importante papel nestas práticas de apropriação. Ainda que a presença de elementos musicais nacionais não se limite ao uso de obras musicais *sampleadas* nos *beats*, uma análise do uso de *samples* de artistas nacionais em raps brasileiros pode contribuir para a discussão sobre novas relações entre artistas de diferentes gerações, ou sobre a construção de cânones alternativos no âmbito da música popular. Esta análise poderia ser desenvolvida através de metodologias de cunho qualitativo com a formação de uma rede de relações estético-musicais ou por meio de novas ferramentas de recuperação de informação musical (MIR, *music information retrieval*) baseadas em computação, amplamente disponíveis na atualidade.

Outro desdobramento ligado ao tópico desta pesquisa é a possibilidade de um estudo aprofundado sobre estilo pessoal na produção musical de rap. Se a opção pelo *sampling* faz parte de um conjunto de escolhas que constituem o perfil artístico de um produtor, quais outros elementos constituem tal estilo pessoal? Que procedimentos de composição e organização do discurso musical são acionados por cada produtor? Qual o papel da materialidade e rotinas de trabalho manual que se utilizam das ferramentas, *softwares* e equipamentos na construção da sonoridade de um *beatmaker*? Estas são algumas perguntas que podem guiar uma investigação neste sentido, cujo foco nos produtores de rap contribuiria para a reflexão sobre práticas de criação musical na música popular contemporânea.

Uma terceira possibilidade de aprofundamento que perpassa a música rap e o *sampling* reside no âmbito entre música e tecnologia, mais precisamente no campo da computação musical. Seria possível distinguir subgêneros e estilos pessoais a partir da análise digital dos timbres dos *samples*? A opção pelo uso de *samples* de músicas das décadas de 1960 e 1970 se justificaria a partir de uma análise dos atributos sonoros destas produções? Ou a opção pelo uso de obras mais antigas reside em questões culturais e de gosto?

Outras investigações e desdobramentos conectados aos tópicos do presente estudo são plenamente possíveis. Por sua vez, as conclusões aqui levantadas certamente não esgotam o debate sobre o contexto local do rap, a linguagem musical do gênero, muito menos suas práticas de criação. Trata-se de uma exploração introdutória, que pode ser enriquecida e diversificada. Tal fato não desmerece o esforço aqui empreendido. Ao contrário, reafirma que o Hip Hop e a música rap são fenômenos complexos, que ainda suscitam ampla reflexão,

principalmente no âmbito da pesquisa em música, campo do conhecimento que, até o presente momento, dedica pouca atenção a tal objeto.

## Entrevistas

Clebin Quirino. 2017. Entrevista ao autor. Gravação de Áudio Digital. Belo Horizonte. Data: 11/10/2017.

Clebin Quirino. 2018. Entrevista ao autor. Gravação de Áudio Digital. Belo Horizonte. Data: 10/05/2018.

Dica Beats. Entrevista ao autor. Gravação de Áudio Digital. Belo Horizonte. Data: 19/01/2018.

DJ A Coisa. 2017. Entrevista ao autor. Gravação de Áudio Digital. Betim. Data: 02/11/2017.

DJ Giffoni. 2017. Entrevista ao autor. Gravação de Áudio Digital. Belo Horizonte. Data: 06/10/2017.

DJ Preto C. 2018. Entrevista ao autor. Gravação de Áudio Digital. Belo Horizonte. Data: 29/03/2018.

DJ Roger Dee. 2018. Entrevista ao autor. Gravação de Áudio Digital. Belo Horizonte. Data: 05/07/2018.

DJ Spider. 2017. Entrevista ao autor. Gravação de Áudio Digital. Belo Horizonte. Data: 06/11/2017.

Eazy CDA. 2017. Entrevista ao autor. Gravação de Áudio Digital. Belo Horizonte. Data: 13/10/2017.

Enece. 2017. Entrevista ao autor. Gravação de Áudio Digital. Belo Horizonte. Data: 10/10/2017.

PDR Valentim. 2018. Entrevista ao autor. Gravação de Áudio Digital. Belo Horizonte. Data: 04/04/2018.

PNK Prod. 2017. Troca de mensagens via aplicativo Whatsapp. Belo Horizonte. Data: 05/12/2017.

## Referências

- ANDRADE JÚNIOR, Luiz Fernando Campos de. 2013. *Ocupa Belo Horizonte: cultura, cidadania e fluxos informacionais no Duelo de MCs*. Dissertação de Mestrado. Escola de Ciência da Informação, Universidade Federal de Minas Gerais. Belo Horizonte: Manuscrito.
- BECKER, Howard. 2010. *Mundos da Arte*. Lisboa: Livros Horizonte.
- BOURRIAUD, Nicolas. 2009. *Pós-produção: como a arte reprograma o mundo contemporâneo*. São Paulo: Editora Martins Fontes.
- BORGES, Jorge Luis. 1964. *Kafka and His Precursors*. In: *Labyrinths: Selected Stories and Other Writings*. pp. 199-201. Nova Iorque: New Directions Publishing.
- BREWSTER, Bill; BROUGHTON, Frank. 2006. *Last Night a DJ Saved my Life: the history of the disc jockey*. Edição revista e atualizada. Nova Iorque: Groove Press.
- BUZATTI, Lucas. 2016. *O clipe do DV Tribo, "Geração Elevada", é a cara do novo rap de Belo Horizonte*. Disponível em: [https://noisey.vice.com/pt\\_br/article/ypveww/dv-tribo-geracao-elevada-sintese-sant-vinicao](https://noisey.vice.com/pt_br/article/ypveww/dv-tribo-geracao-elevada-sintese-sant-vinicao). Acesso em: 18/09/2017.
- CHANG, Jeff. 2005. *Can't Stop, Won't Stop: a history of the Hip-Hop generation*. Nova Iorque: St. Martin's Press.
- CUTLER, Chris. 2000. *Plunderphonics*. In: EMMERSON, Simon (org). *Music, Electronic Media and Culture*. pp. 87-114. Aldershot: Editora Ashgate.
- DAYRELL, Juarez. 2001. *A Música Entra em Cena: o rap e o funk na socialização da juventude em Belo Horizonte*. Tese de Doutorado. Programa de Pós-Graduação da Faculdade de Educação da Universidade de São Paulo. São Paulo: Manuscrito.
- DEFF, Roger. 2017. *Três Décadas de Hip Hop em BH – Parte II*. In: Site Jornal O Beltrano. Disponível em: <http://www.obeltrano.com.br/portfolio/tres-decadas-de-hip-hop-em-bh>. Acesso em: 23/06/17.
- DEMERS, Joana. 2003. *Sampling the 1970s in Hip-Hop*. In: *Popular Music*. Volume 22, Issue 1, January 2003, pp. 41-56. Cambridge: Cambridge University Press.
- DÉON, Maxence. 2011. *L'échantillonnage Comme Choix Esthétique: l'exemple du rap*. In: *Volume!* Paris: v. 8, n. 1. Éditions Mélanie Seteun.
- DERRICO, Michael. 2011. *Behind the Beat: Technical and Practical Aspects of Instrumental Hip-Hop Composition*. Dissertação de Mestrado. Tufts University. Medford: Manuscrito.

- DJ NEEW. 2017. *Trap vs. boom Bap: onde está o verdadeiro rap?* In: Site Bocada Forte. Disponível em: [www.bocadaforte.com.br/informacao/entrevistas/trap-x-boom-bap-onde-esta-o-verdadeiro-rap](http://www.bocadaforte.com.br/informacao/entrevistas/trap-x-boom-bap-onde-esta-o-verdadeiro-rap). Acesso em: 09/11/2017.
- FERNANDES, Sujatha. 2011. *Close to the Edge: in search of the global hip hop generation*. Sydney: NewSouth Publishing.
- FINK, Robert. 2005. *The story of ORCH5, or, the classical ghost in the hip-hop machine*. In: *Popular Music*, v. 24, n. 3, outubro. P 339-356.
- FORMAN, Murray e NEAL, Mark Anthony (org.). 2004. *That's the joint: the Hip Hop studies reader book*. Nova Iorque: Editora Routledge.
- GARCIA, Walter. 2004. *Ouvindo Racionais MCs*. In: *Teresa - Revista de Literatura Brasileira São Paulo*: v. 4 n. 5, p. 166-180.
- GATES Jr, Henry Louis. 1988. *The Signifying Monkey: a theory of african-american literary criticism*. Nova Iorque: Oxford University Press.
- GAUNT, Kyra. 1995. *The veneration of James Brown and George Clinton in hip-hop music: Is it live! Or is it re-memory?*. In: *Popular music: Style and identity*. Montreal: Centre for Research on Canadian Cultural Industries and Institutions.
- GEORGE, Nelson. 2004. *Sample This*. In: FORMAN, Murray e NEAL, Mark Anthony (org.). "That's the joint: the Hip Hop studies reader book". Nova Iorque: Editora Routledge.
- GOODWIN, Andrew. 1990. *Sample and Hold: Pop Music in the Digital Age of Reproduction*. In: FRITH e GOODWIN (org). *On Record: Rock, Pop, and the Written Word*. pp. 258-73. Nova Iorque: Pantheon Books.
- HARKINS, Paul. 2009. *Transmission Loss and Found: the sampler as compositional tool*. In: *Journal on the Art of Record Production*. v. 4.
- HAVELOCK, Nelson. 1991. *Soul Controller, Sole Survivor*. Revista The Source. N. 25. Outubro, 1991. Nova Iorque: Editora Northstar.
- HEBDIGE, Dick. 1987. *Cut 'n Mix: culture, identity and caribbean music*. Londres: Comedia.
- HEIN, Ethan. 2012. *Sonic analysis of "Tightrope" by Janelle Monáe*. In: *The Etan Hein Blog*. Sítio da Internet. Disponível em: <http://www.ethanhein.com/wp/2012/sonic-analysis-of-tightrope-by-janelle-monae>. Acesso em: 05/07/2018.
- HERSCHMANN, Micael (org). 1997. *Abalando os Anos 90: funk e hip-hop – globalização, violência e estilo cultural*. Rio de Janeiro: Editora Rocco.
- HERSCHMANN, Micael. 2000. *O funk e o hip hop invadem a cena*. Rio de Janeiro: Editora UFRJ.

- HESMONDHALGH, Davi e NEGUS, Keith (orgs.). 2002. *Popular Music Studies*. Londres: Arnold Publishers.
- HOCH, Danny. 2006. *Toward a Hip-Hop Aesthetic: A Manifesto for the Hip-Hop Arts*. In: CHANG, Jeff (org.). *Total Chaos: the art and aesthetics of hip-hop*. Nova Iorque: Basic Civitas.
- KATZ, Mark. 2004. *Capturing Sound: how technology has changed music*. Berkeley: University of California Press.
- KATZ, Mark. 2012. *Groove Music: the art and culture of the Hip Hop DJ*. Nova Iorque: Oxford University Press.
- KISTNER, Gavin. 2006. *Hip Hop Sampling and African American Music: an analysis of Nas' 'Get Down'*. Dissertação de Mestrado. Universidade Laval. Quebec: Manuscrito.
- KRIMS, Adam. 2000. *Rap Music and the Poetics of Identity*. Cambridge: Cambridge University Press.
- KRS ONE. 2009. *The Gospel of Hip Hop: first instrument*. Nova Iorque: Power House Books.
- MACHADO, Daniel. 2003. *A Reconstrução da Promessa: as narrativas do hip hop e as identidades em contextos pós-tradicionais*. Dissertação de Mestrado. FAFICH, UFMG. Belo Horizonte: Manuscrito.
- MARQUES, Gustavo Souza. 2013. *O som que vem das ruas: cultura hip-hop e música rap no Duelo de MCs*. Dissertação de Mestrado. Escola de Música, Universidade Federal de Minas Gerais. Belo Horizonte: Manuscrito.
- MARSHALL, Wayne. 2006. *Giving Up Hip-hop's Firstborn: A Quest for the Real after the Death of Sampling*. In: *Callaloo*, v. 29, n. 3. Baltimore: John Hopkins University Press.
- MAULTSBY, Portia. 2005. *Funk*. In: BURNIM, Mellone e MAULTSBY, Portia. *African American Music: an introduction*. Nova Iorque: Editora Routledge. pp. 302-303.
- MITCHELL, Tony (org.). 2001. *Global Noise: rap and hip-hop outside USA*. Middletown: Wesleyan University Press.
- MOYLAN, William. 2002. *The Art of Recording: understanding and crafting the mix*. Woburn: Focal Press.
- NEAT, Patrick. 2004. *Where You're At: notes from the frontline of a hip hop planet*. Londres: Editora Bloomsbury.
- PALOMBINI, Carlos. 2014. *A Era Lula/Tamborão: política e sonoridade*. In: *Revista do Instituto de Estudos Brasileiros*. São Paulo, n. 58, p. 157-207, jun.

- PALOMBINI, Carlos (et al). 2018. *O Errado que Deu Certo: “Deu onda”, o debate da harmonia e a construção da batida numa produção paulistana de funk carioca*. In: *Opus: revista eletrônica da Anppom*, v. 24, n. 1, p. 222-263, jan/abr.
- PERDIGÃO, João. 2016. *Viaduto Santa Tereza*. Belo Horizonte: Editora Conceito.
- PERKINS, William Eric (org.). 1996. *Droppin’ Science: critical essays on rap music and hip hop culture*. Temple: Temple University Press.
- PORCELLO, Thomas. 1991. *The Ethics of Digital Audio-Sampling: engineer’s discourse*. In: *Popular Music*. v. 10, n. 1, pp. 69-84.
- RIBEIRO, Eduardo. 2017. *A golden era do rap de Belo Horizonte é agora*. Disponível em: [https://www.vice.com/pt\\_br/article/mbapzb/a-golden-era-do-rap-de-belo-horizonte-e-agora](https://www.vice.com/pt_br/article/mbapzb/a-golden-era-do-rap-de-belo-horizonte-e-agora). Acesso em: 10/11/2017.
- ROSE, Tricia. 1994. *Black Noise: rap music and black culture in contemporary America*. Middletown: Wesleyan University Press.
- SANJEK, David. 1994. *Don’t Have to DJ no More: sampling and the “autonomous” creator*. In: WOODMANSEE e JASZI (org). *The Construction of Authorship: Textual Appropriation in Law and Literature*. pp. 343-60. Durham e London: Duke University Press.
- SCHLOSS, Joseph. 2014. *Making Beats: The Art of Sample Based Hip Hop*. Middletown: Wesleyan University Press.
- SCHUR, Richard. 2009. *Parodies of Ownership: Hip-Hop Aesthetics and Intellectual Property Law*. Ann Arbor: Michigan University Press.
- SEWELL, Amanda. 2013. *A Typology of Sampling in Hip Hop*. Tese de Doutorado. Departamento de Musicologia Jacobs School of Music, Indiana University. Indianapolis: Manuscrito.
- SEWELL, Amanda. 2014. *How Copyright Affected the Musical Style and Critical Reception of Sample-Based Hip-Hop*. In: *Journal of Popular Music Studies*. Vol. 26, Issue 2–3, 295–320. Ed. John Wiley & Sons.
- SHUKER, Roy. 2005. *Popular music: the key concepts*. Nova Iorque: Editora Routledge.
- SHUSTERMAN, Richard. 1998. *Vivendo a Arte: o pensamento pragmatista e a estética popular*. São Paulo: Editora 34.
- TEPERMAN, Ricardo. 2015. *Se Liga no Som: as transformações do rap no Brasil*. São Paulo: Editora Claro Enigma.
- VISH MÍDIA. Sítio da Internet. 2015. *25 Produtores que você deve conhecer em 2016*. Publicado em 20/12/2015. Disponível em: [www.vishmidia.com/2016/12/25-produtores-que-voce-deve-conhecer-os.html](http://www.vishmidia.com/2016/12/25-produtores-que-voce-deve-conhecer-os.html). Acesso em: 27/11/2017.

WALSER, Robert. 1995. *Rhythm, Rhyme, and Rhetoric in the Music of Public Enemy*. In: *Ethnomusicology* 39, pp. 193–217.

WILLIAMS, Justin. 2010. *Musical borrowing in Hip Hop: theoretical frameworks and case studies*. Tese Doutorado. Universidade de Nottingham, UK.

WILLIAMS, Justin. 2014. *Theoretical Approaches to Quotation in Hip-Hop Recordings*. In: *Contemporary Music Review*, 33 (2), 188-209.

## Apêndice 1 – Glossário

**A capella** – versão, ou performance dos raps, que conta somente com a presença da voz.

**B-boy (ou b-girl)** – dançarino(a) de *break*.

**Base** – ver “*Beat*”.

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

**Batida** – ver “*Beat*”.

**Beat** – base instrumental que serve de apoio à performance de um *rapper*. Também chamado de base, batida ou instrumental.

**Beatmaker** – artista encarregado de compor/produzir os *beats* usados pelo *rappers* para cantar.

**Boom bap** – estilo de produção de *beats* surgido na década de 1990, em Nova Iorque.

**Breakbeat** – trechos das músicas em que a voz e os elementos harmônicos e melódicos eram silenciados, evidenciando os elementos rítmicos – em especial a percussão – da canção. Foi através da manipulação destes trechos que os DJs de Hip Hop deram origem aos *beats* utilizados pelos *rappers* para cantar.

**Breaking** – substantivo que, em inglês, é usado para se referir à dança *break*.

**Chopping** – processo de manipulação de *samples* na produção musical de *beats*, que consiste em cortar um *sample* em fragmentos curtos e rearranjá-los de uma maneira diferente do *sample* original.

**Crew** – Nos primórdios do Hip Hop, as *crews* eram os grupos de MCs que acompanhavam os DJs nas festas. Com o passar do tempo, as *crews* passaram a ser coletivos de Hip Hop que contam com praticantes de todos os elementos artísticos da cultura.

**G-funk** – estilo de produção musical de rap originado em Los Angeles, no início da década 1990.

**Graffiti** – modalidade de pintura urbana realizada em muros, fachadas, painéis e vagões de trem com latas de *spray*. Um dos quatro elementos originais do Hip Hop.

**Instrumental** – ver “*Beat*”.

**Loop** – excerto musical usado de maneira repetida, de modo que seu final se conecta a seu início, de maneira sucessiva e ininterrupta.

**Looping** – substantivo que, em inglês, se refere ao ato de colocar um trecho em *loop*. No contexto local, alguns *beatmakers* usam o termo “loopar”, ou “fazer um *loop*”.

**MC** – mestre de cerimônias das festas de Hip Hop, sujeito que improvisa durante as festas, animando e interagindo com o público. O MC se diferencia de um *rapper* devido à sua conexão com os elementos e a filosofia do Hip Hop. Nem todo *rapper* é um MC, uma vez que o MC conduz as festas ao lado dos DJs, assim como participa da cultura Hip Hop de maneira ativa.

**Produtor** – profissional responsável pela sonoridade e coordenação do processo de produção musical de uma faixa ou disco. No contexto do rap, algumas vezes é usado como sinônimo de *beatmaker*.

**Rapper** – músico responsável pela escrita das letras e pela performance vocal de um rap.

**Riff** – sequência de notas musicais repetidas ao longo de uma música, formando uma base ou acompanhamento. Geralmente é feito na guitarra, mas pode ser feito pelo baixo, piano e outros instrumentos.

**Sample** – excerto sonoro ou musical apropriado de maneira concreta em uma outra obra musical.

**Samplear** – ato de utilizar um *sample* em um *beat* ou rap.

**Sampling** – substantivo que, em inglês se refere ao ato de samplear. O correspondente em português seria “sampleamento”.

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

**Trap** – estilo de produção de *beats* surgido na década de 2000, em Atlanta. Hoje em dia o *trap* também é um considerado um gênero da música eletrônica dançante.

## Apêndice 2 – Lista de CDs e Álbuns de Rap de Belo Horizonte e Região<sup>98</sup>

Vários Artistas - “Fábrica Ritmos”. 1992. LP. *Black & White Discos*. Produção/Beatmaking: *DJ A Coisa & DJ Joseph*.

*Black Soul* - “Tráfico, Morte e Corrupção”. 1993. LP. *DJ Kings Discos*. Produção/Beatmaking: *DJ A Coisa*.

*Black Soul* - “Efeito Moral”. 1995. LP. *Black & White Discos*. Produção/Beatmaking: *DJ A Coisa*.

*Retrato Radical* - “Seja Mais Um”. 1995. LP. *Black & White Discos*. Produção/Beatmaking: *DJ A Coisa*.

*Divisão de Apoio* - “Prefácio”. 1996. *Compact-disc*. Independente. Produção/Beatmaking: *Doktor Bhu & Célio Soró*.

*Black Soul* - “Pátriamaida”. 1997. *Compact-disc*. Atração Fonográfica. Produção/Beatmaking: *DJ A Coisa*.

*Evandro MC* - “Interstelarte da Periferia”. 2002. *Compact-disc*. Independente. Produção/Beatmaking: *Evandro MC*.

*Retrato Radical* - “O Barril Explodiu”. 2002. *Compact-disc*. Independente. Produção/Beatmaking: *Evandro MC*.

*Realistas NPN* - “Só prus Guerreiros”. 2007. *Compact-disc*. Independente. Produção: *DJ Spider*. Beatmaking: *Enece e DJ Spider*.

*Nossart, Dejavuh e APR* - “Trinca de Ouro”. 2006. *Compact-disc*. Independente. Produção/Beatmaking: *DJ Spider, Eazy CDA e Russo APR*.

Vários Artistas - “Estrada Real Rap”. 2007. *Compact-disc*. Independente. Produção/Beatmaking: *DJ Spider, Eazy CDA, et all*.

*Julgamento* - “No Foco do Caos”. 2008. *Compact-disc*. Independente. Produção/Beatmaking: *DJ Giffoni*.

*Kontrast* – “NA2R”. 2008. *Compact-disc*. Independente. Produção/Beatmaking: *Enece, Eazy CDA*.

<sup>98</sup> Este apêndice enumera discos, CDs e álbuns digitais referenciais na cena de Belo Horizonte e região. O intuito não é abarcar a totalidade do que foi produzido na cidade, e sim oferecer uma referência. *Singles* e faixas lançadas de maneira avulsa não foram listados. A lista foi elaborada com a colaboração de *Clebin Quirino*.

*Retrato Radical* - “O Homem Bomba”. 2009. *Compact-disc*. Independente. Produção/Beatmaking: *DJ Spider*.

*Gurila Mangani* - “Amostra”. 2010. *Semi metallic-disc*. Sindicato Indie. Produção Musical: *Gurila Mangani*.

*Missionários do Rap*. “Ele Vai Voltar...”. 2010. *Compact-disc*. Independente. Produção/Beatmaking: *DJ Spider*.

*DJ Roger Dee & Vários Artistas* - “Malucofonia”. 2010. *Compact-disc*. Acla Records. Produção/Beatmaking: *DJ Roger Dee*.

*Das Quebradas* - “Verdadeiro ou Falso”. 2011. *Compact-disc*. Independente. Produção Musical: *DJ Spider*.

Vários Artistas - “O Som que Vem das Ruas”. 2011. *Compact-disc* e Digital. Independente. Produção Musical: *DJ Roger Dee*. Beatmaking: *Eazy CDA, DNT Beatmaker, DJ Roger Dee, Coyote Beatz, Enece, Gurila Mangani*.

*SOS Periferia*. “Metamorphose”. 2011. *Compact-disc*. Independente. Produção Musical: *Paulo Maitá*.

*Monge MC*. “Caminho de Zion”. 2012. *Compact-disc* e Digital. Independente. Produção/Beatmaking: *Coyote Beatz, Eazy CDA e DJ Giffoni*.

*Coletivo Dinamite* - “Coletivo Dinamite”. 2012. *Semi metallic-disc* e Digital. Independente. Produção Musical: *Clebin Quirino e Coletivo Dinamite*.

*Nil Rec & Coyote Beats* - “Convertendo o Pensamento em Áudio”. 2012. *Compact-disc* e Digital. Sindicato Indie. Produção: *Coyote Beats*.

*Uai Sound System*. “Uai Sound System”. 2012. *Compact-disc* e Digital. Independente. Produção Musical: *César Lima*.

*Zimun* - “Surreal”. 2012. EP 7” e CD. *Vinyl Land Records*. Produção Musical: *Lenis Rino & Zimun*.

*Coletivo Dinamite* - “Velhos Sons, Nova Escola”. 2013. Digital. Produção Musical: *Clebin Quirino*.

*Fabrcio FBC* - “Caos”. 2013. *Compact-disc* e Digital. Independente. Produção/Beatmaking: *Coyote Beatz e Enece*.

*Dokttor Bhu & Shabê* - “Conglomano”. 2013. *Compact-disc*. Independente. Produção/Beatmaking: *Dokttor Bhu*.

*Zaika dos Santos* - “Desabafo”. 2013. Digital. Independente. Produção/Beatmaking: *Clebin Quirino*.

*Douglas Din*. “Causa Mor”. 2014. Digital. Independente. Produção Musical: *DJ Giffoni*. Beatmaking: *DJ Giffoni, DJ Cost e Coyote Beatz*.

*Julgamento* - “Julgamento”. 2014. Compact-disc. Independente. Produção Musical: *DJ Giffoni*.

*Das Quebradas* - “Hip Funk Hop”. 2015. Digital. Independente. Produção Musical: *DJ Spider*.

Vários Artistas - “O Som que Vem das Ruas – Volume 2”. 2015. Digital. Independente. Produção Musical: *DJ Roger Dee*. Beatmaking: *Eazy CDA, DNT Beatmaker, Clebin Quirino, DJ Joseph, DJ Roger Dee, Enece, Gurila Mangani, DJ Giffoni*.

*Sem Meia Verdade*. “Por Deus – A Estratégia”. 2016. Digital. Independente. Produção/Beatmaking: *DJ Spider*.

Várias Artistas – “Desconstrução” (coletânea). 2015. Digital. Independente. Produção/Beatmaking: *Clebin Quirino*.

*Tamara Franklin* - “Anônima”. 2015. Compact-disc e Digital. Independente. Produção/Beatmaking: *Eazy CDA*.

*EF Are.zona* - “A Regeneration”. 2016. Compact-disc. Produção/Beatmaking: *DJ Wall*.

*Família de Rua* - “Ontem, Hoje e Sempre”. 2016. Digital. Independente. Produção: *DJ Giffoni*.

*Radical Tee* - “Idéia Demais, Evolução de Menos”. 2016. Compact-disc e Digital. Independente. Produção/Beatmaking: *DJ Spider, Eazy CDA e DJ Giffoni*.

*Neghaun* - “Outro Efeito”. 2016. Digital. Independente. Produção/Beatmaking: *Coyote Beatz, Enece, DJ Sense e DJ Cost*.

*Eazy CDA* - “Gol de Honra”. 2017. Compact-disc e Digital. Independente. Produção/Beatmaking: *Eazy CDA*.

*Gustavo Djonga* - “Heresia”. 2017. Digital. Independente. Produção/Beatmaking: *DJ Cost, Coyote Beatz et all*.

*Clara Lima*. “Transgressão”. 2017. Digital. Independente. Produção/Beatmaking: *Coyote Beatz, Fernal*.

*Julgamento* - “Boa Noite”. 2018. Compact-disc. Independente. Produção Musical: *DJ Giffoni e DJ Tobias*.

*Gustavo Djonga* - “O Menino que Queria Ser Deus”. 2018. Digital. Independente. Produção: *Coyote Beatz* e *DJ Cost*.

*Das Quebradas* - “Altos e Baixos”. 2018. Digital. Independente. Produção: *DJ Spider*.

### Apêndice 3 – Dados Formulário de Mapeamento de Produtores Musicais

Nome Artístico	Nome de Batismo	Data de Nascimento	Bairro/Região	Ano em que começou a produzir
Clebin Quirino (Produto Novo)	Jefferson Cleber dos Santos Costa	18/10/1982	Vila Maria aka. Poca Oi	2003
Tedproduzsom	Não Informado	26/8/1984	Bairro Coração de Jesus	2008
Russo Apr	Flávio Paiva	21/12/1977	Nasci em Nanuque, vivo em Ibirité e atuo no Brasil	2001
Uai Som Produções (DJ Edd)	Edivânio José Ferreira	26/03/1979	Nasci em Mato Verde - Mg, Moro na Vila Biquinhas, Planalto - Belo Horizonte,Mg	2006
Protocolo do Subúrbio Produções	Paulo da Silva Soares – DJ A Coisa	8/8/1964	Jardim Terezópolis	1987
Ynt	Yuri Pinheiro Guimarães Ponciano	14/7/1995	Zona Leste	2014
Dokttor Bhú	Rubens Luciano de Paula Alves	13/2/1973	Venda Nova Parque São Pedro	1996
Dj Dica Beats	Diogo Soares Lima	23/4/1986	Bonfim	2010
Lan Matarazzo	Alex Junior da Silva	11/3/1990	Landi 2º Seção Zona Norte de Bh	2007

Felp Montana	Felipe Montanari da Cunha	14/3/1994	Contagem (MG)	2011
Enece	Nicolas Vassou	31/3/1978	Santa Tereza	2003
Pnk Prod	Gilmar Bruno Souza dos Anjos	23/5/1985	Engenho Nogueira	2010
Peslo 55	Renato Lopes de Oliveira Júnior	18/2/1995	Saudade	2014
Smok	Pablo Henrique	31/8/1998	Jardim Vitoria	2015
Qdc Beats	Juanfábelo Mendes	17/3/1987	Itabira, Belo Horizonte e Região	2014
Dapotrona	Thiago dos Santos Sores	13/2/1989	Serra	2004
Dj Bill	João Gabriel Morais Passos	8/4/1985	Caiçara	2009
Harun Beats	Rômulo Henrique dos Santos Rosa	1/10/1992	Barreiro	2013
Dj Preto C	Carlos Henrique Rodrigues da Silva	15/8/1978	São Salvador	2009
Disco Rebel	João Pedro Figueiredo Araújo	3/8/1990	Belo Horizonte	2009
Kaiô Prods.	Caio Ramos Carvalho	25/8/1994	Cidade Nova	2015
Enry Beats	Não Informado	28/6/1988	Zona Norte	2015
Tambor de Aço Beats	Flávio Martins de Assis	24/5/1981	Landi/Justinópolis	2006

### Dados Formulário de Mapeamento Produtores Musicais (Continuação – Parte 2)

Nome Artístico	Como você define seu estilo?	Além de rap, trabalha com	Quais equipamentos você usa?	Quais <i>softwares</i> você usa?
----------------	------------------------------	---------------------------	------------------------------	----------------------------------

		outros gêneros?Quais?		
Clebin Quirino (Produto Novo)	Beats Quebrados, construídos a partir de samplers garimpados de vinil, mas me aproximo do boom bap.	Funk Carioca, R&B, Pop, Outros	Controlador Edirol Roland PCR 300, Toca Discos Technics MK2, IMPC (basicamente)	Fruit Loops, AdobeAudition, REAPER (Basicamente)
Tedproduzsom	Gangster Original Favela, Bombap, Trap	Trap, Só trabalho com Rap	Controladora A-300pro	Acid, Fl Studio, Ableton, Sound Forge, Kontakt, Ohminisphere
Russo Apr	Indefinido sampleio tudo	Outros, Funk Carioca	Varios	Cool Edit Fruit Loops
Uai Som Produções - Dj Edd	Trabalho de forma bem diversificada, buscando ao máximo atender o pedido do cliente com todo profissionalismo possível.	Trap, Ragga, R&B, Outros	Mpk49, Maschine Mikro, Mkii, Kontrol Z2	Reason, Nuendo, Adobe Audition, Recycle, Kontakt, Maschine, Melodyne...
Protocolo do Subúrbio produções.	Eu dependo da performance acapela dos cantores para definir uma linha de produção, minhas musicas nascem a partir dessa referencia, não deixo o cantor refém do arranjo.	R&B, Trap, Drum n Bass/Jungle, Outros	AKAI MPC 4000, Roland W30, Ensoniq EPS, Korg Trinity, Roland R8, Akay MPK-Mini, Toca discos MK2, Placa de áudio Digi 002.	Eu uso os softwares somente para gravação, não produzo nada neles, Gravo no Logic-pro, Vegas 12, Reaper.
YNT	Trap & Boom Bap	Trap	Akai Mpd Mini	Fruity Loops
Dokttor Bhú	Gosto de harmonia e melodia	R&B, Outros	PC, placa e controlador M-Audio, Monitor Rockit,	Nuendo, Native Instruments, Spectrasonics, Wave.
DJ Dica Beats	Rap Nacional, Old School e Boom Bap.	Trap	M-audio Axiom 61, Native Instruments, Pioneer 400...	Steinberg Cubase 5
Lan Matarazzo	Um estilo anos 90 (bate cabeça) com uma pitada atual	Só trabalho com Rap	Eletrônicos	Fruity Loops, Sound Forge, Acid pro 7, Cubase
Felp Montana	Possuo um estilo diversificado que não é possível definir	Trap, R&B, Pop	AKAI MPK mini, Microfone MXL990, Interface de Audio M-	FL Studio

			Audio Fast Track C400, Monitores Microlab, Headphone HD681	
Enece	Boom bap , experimental , downtempo , trip Hop.	Trip Hop, Outros	Venom synth, Korg Pad Control , Akai Mpk	Ableton Live , Acid Pro, Sound Forge, Pro Tools e instrumentos virtuais
Pnk Prod	Uma pegada anos 90, mas sempre buscando inovações.	Trap	PC	Ableton Live, Reaper
Peslo 55	Trap, 808 mafia.	Trap	Controladora Numark N4	FL Studio, Nexus, Izotope 5 e 7, drum kits.
Smok	Possuo um estilo diversificado	Só trabalho com Rap	no momento só um microfone profissional	fl studio
Qdc Beats	Trabalho com produção livre, mapeamento e trabalho sob referência, utilizo equipamentos analógicos e digitais, trabalho com criações livres e projetos fora dos padrões de marcações tempos.	R&B, Funk Carioca, Drum n Bass/Jungle, Ragga, Trap, Pop, Outros	Teclados midi, trigger finger m audio, synth cassio, toca discos, mesa de feitos, instrumentos percussivos e criatividade.	Studio One, Fl Studio, linha vst waves, linha vst natives, utilizo vinil, synths analógicos, filtros analógicos, mesa analógica, teclados e bateria eletrônica.
Dapotrona	Definiria como Rap, já que não me prendo linhas específicas nem vertentes. Procuro sempre a melhor roupagem pra música dentro da proposta que ela me oferece, trabalhando sempre dentro do Rap.	Funk Carioca, R&B, Trap, Outros	AKAI MPK 49, NI Maschine Mikro MK2, M-AUDIO Fast Track 2 USB.	FL Studio, Acid Music Studio, NI Maschine Studio 2, Audacity, NI Kontakt 5, dentre outros.
DJ Bill	Experimental / Future Beats	Outros, Trap, Trip Hop, R&B, Ragga, Pop, House	Computador, mixer e toca-discos Numark	Fruit Loops, Ableton
Harun beats	Do boombap ao trap	Só trabalho com Rap, R&B, Trap, Funk Carioca	monitor de audio,teclado midi,interface de audio	Ableton e FL

DJ Preto C	Underground	Trap, R&B, House	Maschine MKII , DDJ T1, Placa Xenix302 e Teclado Controller UMX490	Maschine (Produção), Cubase (gravação)
Disco Rebel	hip hop e batidas em geral	Trip Hop, R&B, Trap, Outros	SP-404sx, AKAI MPK-MINI, PC	Fruity Loops, Ableton
Kaiô Prods.	Geralmente são relacionados à vertente Rap. Os estilos variam entre boombap, trap, r&b e boomtrap. Uma característica marcante nos meus beats é o conjunto orgânico que procuro adaptar às produções, utilizando instrumentos clássicos como baixo, metais, percussão, cordas, synths, etc.	R&B, Ragga, Trap, Trip Hop	Teclado QWERTY & Mouse.	Fruity Loops
Enry Beats	Samples, boom bap	Só trabalho com Rap, Trap	Controladora midi, Mpc 500	fl studio 12, nexus, subboombass
Tambor de Aço Beats	Underground rap	Só trabalho com Rap	Mpc Studio	FL Studio e Mpc Studio

### Dados Formulário de Mapeamento Produtores Musicais (Continuação – Parte 3)

Nome Artístico	Cite dois <i>beatmakers</i> /produtores de BH que você gosta ou simplesmente conhece.	Tem algum <i>beatmaker</i> de BH (e região) que é pouco conhecido e você gostaria que mais pessoas conhecessem?	Cite três <i>beatmakers</i> /produtores que são referência para você.	Links do seu trabalho
Clebin Quirino (Produto Novo)	Gurila Mangani, Dj Spider Pro Beats	Ted Produçom	Timbaland, Marco Polo, Partaum	<a href="https://soundcloud.com/produtoonovo">https://soundcloud.com/produtoonovo</a>

Tedproduzsom	Clebinho, Dj Spider	Psicoprata, Clebinho	!ILLMIND, DJ Premiere, Doctor Dre	<a href="http://www.youtube.com/channel/UCca0MAwKb1-uUYIPNexEC1Q/videos">www.youtube.com/channel/UCca0MAwKb1-uUYIPNexEC1Q/videos</a> <a href="http://www.facebook.com/tedproduzbeat">www.facebook.com/tedproduzbeat</a> <a href="https://soundcloud.com/tedproduzsom">https://soundcloud.com/tedproduzsom</a>
Russo Apr	Ted, Simiano	H2 parte baixa do Complexo	Clebin, Eazy e Spider	Não Informado
Uai Som Produções - Dj Edd	Coiote Beats, Nc Beats	Eu	Dj Spider (PRO Beats), Eazy Cda, (XEQUE Mate Produções), Laudz	<a href="http://www.soundcloud.com/uaisomproducoes">www.soundcloud.com/uaisomproducoes</a> , <a href="http://www.facebook.com/uaisomproducoes">www.facebook.com/uaisomproducoes</a>
Protocolo do Subúrbio produções.	Dj Spider, Easy, Dj Eddy vsd.	Não conheço	Timbaland, Doctor Dre, Dj Marlboro.	"Tem milhares de videos desde clipes, docs, ensaios, não faço publicidade de produções porque encaro como desnecessário. <a href="http://www.youtube.com/embed/Sqta saYdoEE">www.youtube.com/embed/Sqta saYdoEE</a>
YNT	Duk Beats, Coyote Beats	Duk Beats	Zaytoven, Metroboomin, 808 Mafia	<a href="http://www.soundcloud.com/yntbeats">www.soundcloud.com/yntbeats</a> <a href="http://www.youtube.com/yntbeats">www.youtube.com/yntbeats</a>
Dokttor Bhu	The Bomb Squad, Giffoni e Roger Dee	Eu	The Bomb Squad, Giffoni e Roger Dee	<a href="http://www.palcomp3.com/dokttorbhu">www.palcomp3.com/dokttorbhu</a> <a href="https://soundcloud.com/mongemascavo/arrisco">https://soundcloud.com/mongemascavo/arrisco</a>
DJ Dica Beats	Ted Produzsom, Giffoni	Refúgio Produções	DJ Pantera, Rei Servo de Deus e Marrom	<a href="https://soundcloud.com/stilolivre_sa">https://soundcloud.com/stilolivre_sa</a> <a href="https://www.facebook.com/Dic">https://www.facebook.com/Dic</a>

				<a href="#">aBeatsMusic</a>
Lan Matarazzo	Monge Mascavo e DNT	Prata mc	RZA (Wu-Tang), 9th Wonder, Dj Muggs	<a href="https://soundcloud.com/lanmatarazzo">https://soundcloud.com/lanmatarazzo</a> <a href="https://www.facebook.com/lanmatarazzooficial">https://www.facebook.com/lanmatarazzooficial</a>
Felp Montana	Shaggy Productions (Breno Miranda)	Shaggy Productions (Breno Miranda)	Não Informado	SOUNDCLOUD: <a href="https://soundcloud.com/felpmontana">https://soundcloud.com/felpmontana</a> FANPAGE: <a href="https://www.facebook.com/FelpMontana/">https://www.facebook.com/FelpMontana/</a>
Enece	DJ Sense , Coyote Beats	DJ Sense	Apolo Brown , RJD2, DJ Shadow, DJ Stoupe	<a href="http://www.soundcloud.com/enece10">www.soundcloud.com/enece10</a>
Pnk Prod	Enece, Gurila Mangani	Prata FDRF	No I.D., 9th Wonder, Dj Premier	<a href="https://soundcloud.com/pnkpro">https://soundcloud.com/pnkpro</a>
Peslo 55	Coyote e Filipinhoo	Filipinhoo	Lex Luger, Sizzle Southside e Metro Boomin	<a href="https://soundcloud.com/peslo808">https://soundcloud.com/peslo808</a> <a href="https://www.facebook.com/peslorichz/?ref=br_rs">https://www.facebook.com/peslorichz/?ref=br_rs</a>
Smok	clebin quirino	clebin quirino	Papatinho, Marco Polo, Clebin Quirino	<a href="https://www.youtube.com/watch?v=oipCe6YbD0M">https://www.youtube.com/watch?v=oipCe6YbD0M</a>
Qdc Beats	Lost157(eletronic música), Dj João Nazz	100sei	MarcoPolo, MrGreen, Giovanne Borges.	" <a href="http://www.soundcloud.com/100sei">http://www.soundcloud.com/100sei</a> <a href="http://www.instagram.com/qdcbeats">http://www.instagram.com/qdcbeats</a>
Dapotrona	Nicolas Enece, Medina MBeatz.	Medina MBeatz, Dapotrona.	Timbaland, Dj CIA, Ryan Leslie, dentre outros.	<a href="http://www.soundcloud.com/massacraseracrew">www.soundcloud.com/massacraseracrew</a>

DJ Bill	Enece e Velvo	Raphael Bravin aka Fumaça	J Dilla, RZA e MF Doom	<a href="https://www.facebook.com/DiscotecagemDjBill/">https://www.facebook.com/DiscotecagemDjBill/</a> <a href="https://soundcloud.com/jg-bill/armadilha-trap-dj-bill">https://soundcloud.com/jg-bill/armadilha-trap-dj-bill</a> <a href="https://soundcloud.com/jg-bill/trapacas-3-trap-dj-bill">https://soundcloud.com/jg-bill/trapacas-3-trap-dj-bill</a>
Harun beats	Clebin Querino, Coyote	Não	Dj Premier, J Dilla, Skeeter	<a href="http://www.facebook.com/romulo.henrique.735507">www.facebook.com/romulo.henrique.735507</a>
DJ Preto C	DJ Sense , Coyote	Enece	9th Wonder, Marco Polo, Apollo Brown	" <a href="https://www.youtube.com/watch?v=JJ6pjFYVSrQ">https://www.youtube.com/watch?v=JJ6pjFYVSrQ</a> <a href="https://www.facebook.com/carlos.DJFader">https://www.facebook.com/carlos.DJFader</a> <a href="https://www.youtube.com/watch?v=KUSM5nRTx0A">https://www.youtube.com/watch?v=KUSM5nRTx0A</a>
Disco Rebel	Young Padawan, Fumaça	Fumaça	J Dilla, Flying Lotus, Sango	<a href="https://soundcloud.com/discrbl">https://soundcloud.com/discrbl</a> <a href="https://soundcloud.com/posse-cutz">https://soundcloud.com/posse-cutz</a>
Kaiô Prods.	Coyote Beatz, Fernal Beats e Juce Rock.	Juce Rock	Daniel Ganjaman, SPVIC, DJ Caíque	" <a href="http://www.soundcloud.com.br/kaio-prods">www.soundcloud.com.br/kaio-prods</a> <a href="http://www.youtube.com/terceirosentidorap">www.youtube.com/terceirosentidorap</a>
Enry Beats	Eazy Cda, Prata	Eazy Cda	Alchemist, Apollo Brown, Dj Caique	<a href="https://soundcloud.com/enrybeats">https://soundcloud.com/enrybeats</a>
Tambor de aço beats	Lan Matarazzo, Prata, Clebin Quirino, Enece, Dnt...	Saluc Beats	J.Dilla, Madlib e 9th wonder	<a href="https://soundcloud.com/user-47272846">https://soundcloud.com/user-47272846</a>