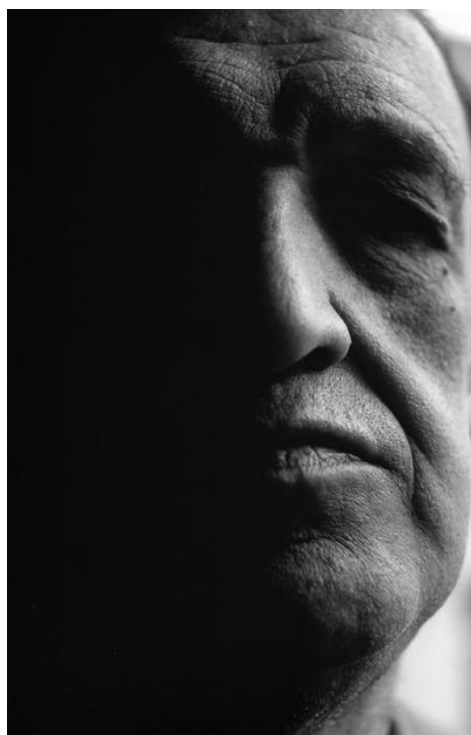

A
sampladéia e
o
genoma
musical
proliferante



Jorge Lima Barreto

Artigos Meloteca 2009

Hoje a Música encontra-se comprometida com os *media*, os novíssimos instrumentos e dispositivos tecnológicos e prevalece na museomorfose das práticas e dos meios antigos; tem a habilidade de dispor de todos os estilos tradicionais e formas estéticas; a obra de arte musical tornou-se metonímica, diz uma coisa por outra (e.g. no *sampler*, o som real do violoncelo foi simulado no seu espectro acústico digitalizado; e pode até este aparato autorizar lapsos improvisacionais consagrados numa tradição etnocultural).

Na situação pósmoderna da Música desenvolveram-se tipologias tecnológicas massificadas como o *DJing* (manipulação *live* do gira-discos com matérias prégravadas em *LP* e ulteriormente em *CD*); o *laptoping* (recurso ao computador portátil para concocção de figuralismos prévios e/ou inéditos); e a *sampladélia* (designa uma forma de música popular samplernáutica; *sampling live*, artesanato do *sampler*).

Estas três posturas (*DJing*, *laptoping*, *sampladelia*) crismadas abusivamente e dum ponto de vista comercial, de “música electrónica”, e/ou “acusmática” mantêm à distância toda a especulação conciliadora de linguagens musicais.

Para a crítica da sampladélia deve reflectir-se sobre a História da arte do *sampling*, da samplernáutica.

A tradução do inglês para o português de *sample* é “amostra”; e podemos criar neologismos úteis: “sampler”, recolher amostras; “samplagem”, a recolha; “samplernauta”, o manipulador/artista do *sampler* que navega em espaços musicais, a “samplernáutica”, ; etc...mas devemos considerar o étimo *sampler*, um mostruário, dentro de uma terminologia da música digital; tal como adoptámos *real time* (tempo real) para uma das discursividades informáticas – na verdade, toda música de todos os tempos foi tocada em tempo real.

Na concepção de Pierre Schaeffer da “música concreta”, o instrumento é o microfone – todos os objectos sonoros podem ser por ele captados, depois, na sua re/desconstrução esses sons passam de objectos sonoros a musicais.

O *sampler* é por excelência um aparato industrializado na tecnologia digital, desde os anos de 1970, advindo da teoria e da *praxis* da música concreta; consiste primordialmente na digitalização de processos de corte e montagem, anteriormente obtidos manualmente na fita magnética (*tape*). O *sampler* acumula todas as funções do *tape*, registo magnético e analógico; é um gravador, capta a realidade e intrinsecamente dá-lhe outro sentido; como aparato digital transforma os mais complexos sons em codificações de números “zero” e “um”.

A sampladélia e o genoma musical proliferante

Jorge Lima Barreto

3

O *sampler* é ferramenta duma acção musical que desencadeia um processo espacial de acordo com o conceito que se queira instigar na criação.

Com o *sampler*, o músico pôde dispor, dentre outras regalias, duma mesa de mistura virtual, já que pode trabalhar todos os sons armazenados; o *sampler* pode fazer parte dum só dispositivo ou *rack*, ou ser munido dum teclado diatónico ou conectado a qualquer controlador digital ou computador, e serve então de tecnoinstrumento de música.

O *sampler* é também um dos aparelhos digitais próprios da evolução da música electrónica, pois através dele e usando ciclos (*loops*, em inglês), pode-se manipular os sons para criar novas e complexas melodias, ritmos, espectografismos ou efeitos.

O *sampler* tem servido normalmente como dispositivo para decoração textural mas conheceu novo alento e ascendeu ao primeiro *rang* dos instrumentos/dispositivos digitais.

O *sampler* é, como vimos, o substituto digital do gravador de bobina; aumentou a paleta das discontinuidades e periodicidades e, incomensuravelmente, a velocidade de decisão; genoma proliferante, o *sampler*, como tecnologia concretista de ponta, põe à disposição todo um universo de sons e segmentos musicais nele armazenados e é recurso trivializado na improvisação, assumido como sonoplastia reapropriada.

Podemos formular, relativamente à samplernáutica, a teoria da "improvisação mimética" – "mimese" é imitação, representação, simulacro, mas também interacção de isomorfismos.

Platão citava a virtude imitativa da música, o seu poder de representar estados de alma.

Na psicanálise de Jung a mimese é *imago*, protótipo inconsciente, sobrevivência imaginária, esquema adquirido.

O "aforismo" na filosofia árabe é um pensamento mimético que sugere mais que define, atitude típica da comunicação oral.



Wolfgang Mitterer

O compositor/ improvisador Wolfgang Mitterer chama de "*mimemata*" às suas criações com *sampler*.

A música mimética não é portanto mais um departamento da História, por ser *mimesis* ela transforma-se, representa, é *mutatis mutandis* a pantomima, a arte de narrar com o corpo, onde o gesto substitui a palavra; recria sobre discursos e códigos já estabelecidos, sem qualquer restrição semiótica, que não seja a de criar obras-simulacros, irremissivelmente díspares ou morfológicamente afins.

A sampladélia e o genoma musical proliferante

Jorge Lima Barreto

4

Na samplernáutica, o simulacro apareceu como a última palavra no refinamento do concretismo, o plagiador vê os objectos sonoros como iguais, contra ao conceito autoral, técnica intensiva que subdivide, elege, onde a heterarquia substituiu a hierarquia.

Para Baudrillard o “simulacro” não é imitação, nem reiteração, nem paródia, mas uma suplantação do real por signos do real - onde o individualismo se radicaliza fora duma colectivização anteriormente dirigida pela estética da composição.

Pierre Henry, pioneiro com P. Schaeffer da música acusmática, foi profeta da samplernáutica, com sons fixados, reiteradas em músicas suas; a recolha ou *sample* é um lapso de uma música ou som que serve para criar outra música; Henry considera que recorre ao *sampler* numa filiação tecnológica de génese.

Num certo sentido, a arte do piano preparado de Henry Cowell e John Cage consiste em amostras de sons, o que viria a influenciar a estética da samplagem. Também algumas obras de Cage para percussão e o inabitual uso de amostras sonoras em “*Credo in Us*” são seminais para a samplernáutica.



Steve Reich

Karlheinz Stockhausen propôs em “*Hymnen*” o conceito de música de *sampler*, com amostras de hinos universais; em “*Refrain*” (2000) trabalha a noção *sampler-celesta*; Stockhausen na sua “música intuitiva” incluiu a noção metodológica de samplagem; em “*cosmic pulses*” tudo se passa baseado totalmente numa pulsação de *samples*. Na mega-obra “*Licht*”, Stockhausen recorre à samplernáutica, como nas partes “*Michael*” e “*Octophony*”, de “*Dienstag*”.

Os grandes compositores acusmáticos como Jean-Claude Risset e Bernard Parmegiani e mais outras figuras da composição *electronic live*, especialmente as americanas, assumiram a samplernáutica não apenas como decorativismo mas como substantificação de conceitos, mundos imaginários a partir do som real, do concreto...

Steve Reich, além do conceptualismo do *remix* em muitas das suas composições, *i.e.* reconstrução/desconstrução de amostras da sua música (*e.g.* o analógico “*desert music*”); em “*different trains*” imagina um mundo melódico a partir de *samples*. Criou “*Reich Remix*”, *patchwork* de amostras de obras suas.

Como instrumento paramusical, o *sampler* é usado em vários géneros musicais, como o [hip-hop](#), [rock](#), música experimental *techno* e, sobretudo em obras proficientes na música clássica contemporânea, concreta e electroacústica e, da nova música improvisada.

A sampladélia e o genoma musical proliferante

Jorge Lima Barreto

5

A *electronic live* recorre o *sampler* na sua vertente pós-analógica – seria impossível um escrutínio completo do uso do *sampler* na composição contemporânea e, oceânico na improvisação correlativa do jazz e da nova improvisação; Peter Eotvos, em “*Les Ortages*” para orquestra e *sampler*; Olga Neuwirth em “*lost highway*”; Simon Stockhausen, em “*solo*”; a improvisadora/compositora membro de *Astrea*, Sofia Gubaidulina, é *expert* em *sampler*, etc...

Frank Zappa é um dos grandes autores de *sampling art* (e.g. “*civilization phase III*” e na antologia “*Zappa plays Zappa*”, auto-reflexiva).

Heiner Goebbels é um adepto da samplernáutica e a sua “*Suite for sampler and Orchestra*” é paradigmática; nas suas obras com *sampler*, Goebbels perla um *patchwork* de tiques vanguardistas numa concepção dita “primitivismo sábio”.

Na samplernáutica, podemos considerar três níveis espaciais: o espaço dos próprios sons, o espaço considerados na composição e o espaço concernente ao que ouvimos.



Sofia Gubaidulina

O “*acousmonium*”, criado por François Bayle no GRM, é um complexo espacial para altifalantes, independentemente da música que aí se propaga, a qual pode ser samplernáutica. No âmbito da *computer music* pode conceber-se o *software* para *sampler*, virtualidade prolíxica – um sem número de criadores trabalham neste novo campo.

Graças aos *samplers* podemos contar com enredos solísticos e arranjos de orquestras inteiras em improvisações *live*, propagados pela sampladélia. O *sampler* também é usado em pós-produção áudio para efeitos sonoros, como no disco, no cinema ou na *video art*.

À laia de parêntices, numa avaliação apóstata sobre o tema da sampladélia: o *mellotron* é um instrumento concretista, um [teclado electromecânico polifónico](#) do início da [década de 1960](#); a sua estrutura é um banco de [fitas magnéticas](#) de áudio. Teve enorme aceitação de artistas/ compositores/ improvisadores de rock como *King Crimson*, *Pink Floyd*, *Rolling Stones*, David Bowie, *Tangerine Dream*, e foi precursor da sampladélia...reactualizado no *pop/rock* actual...

Há inúmeras edições discográficas ditas “*sampler music*” que são nada mais nada menos que antologias de carácter historicista de amostras de obras do mais diversificado cunho.

Os *rappers* sempre recorreram ao *sampling* de algum outro sucesso musical para fazer os seus *hits*.

A sampladélia e o genoma musical proliferante

Jorge Lima Barreto

6

A teoria do *plunderphonics* proposta por John Oswald, afirma o primado da música criada com matérias prévias (*samples*) no sentido da manufatura de obras conceptuais.

Muitos músicos do *jazz* pósmoderno e da nova música improvisada recorrem ao *sampler* sem inibições. (e.g. Laurie Anderson, Brian Eno, Jon Hassell, Holger Kzucay, David Sylvian, *Einstruzende Neubauten*, Klaus Schulze, Christof Anders, *Cassiber*, Bob Ostertag, Michel Pascal, Ken Hyder, Richard Barrett, Sven Vath, *Negative Land*, Otomo Ioshihide, Paul Obermayer, Otsu Makoto, Andrea Parkins, etc...).

Muitos desses equipamentos de *sampling* permitem também fazer as edições do som no próprio aparato; além de poder inserir-se integralmente a matéria de músicas prévias, pode-se editá-las utilizando alguns efeitos como: [pitch shifter](#), [reverb](#), [delay](#), [distortion](#), *fuzz*, entre outros.

A técnica do *loop* inerente à máquina serve para repetir em anel qualquer fragmento.

Um dos efeitos complementares do *sampler* é conseguido pelo *timestretching*, um dispositivo que altera o tempo duma amostra musical sem mudar o *pitch*, i.e. o valor da altura da nota.

O samplernauta pode misturar, recolher todo e qualquer som, ruído, tema, sintagma musical, como se tratasse dum jogo em qualquer *computer game*.

Alguns *samplers* estão associados a um controlador que pode ser um teclado, um *pad* ou qualquer outro dispositivo de controle remoto; esses controladores são externos à máquina digital concretista.

Também associado a *samplers* pode estar um [sequenciador](#), através do qual se pode criar uma sequência, com diversos sons, e reproduzi-los.

Com o *sampler* pode-se ir dum súbito efeito até uma sequência de ciclos com diversos instrumentos.

É possível engendrar, combinar, estruturar, aliterar, mascarar, transmutar os sons arquivados e reproduzi-los em tempo real. O *sampler* aprisiona a realidade e outorga-lhe outro sentido espacial.

Seguindo o “Teorema de Nyquist”, segundo o qual a frequência de amostragem de um sinal analógico, para que possa posterior e digitalmente ser reconstituído com o mínimo de perda de informação, deve ser igual ou ter o dobro da frequência do espectro desse sinal; a partir daqui adoptam-se procedimentos de



Laurie Anderson

A sampladélia e o genoma musical proliferante

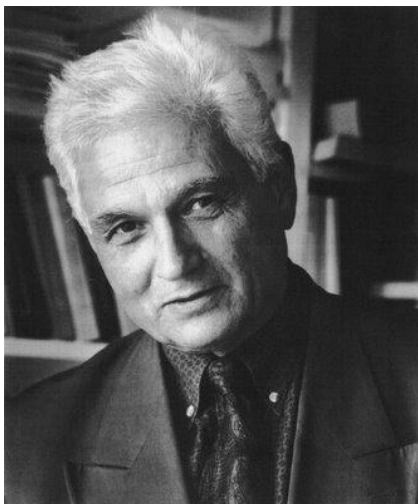
Jorge Lima Barreto

7

conversão dum sinal analógico em digital (*pcm, pulse code modulation*), para resolução e através da memória.

Desde a década de 1970 apareceram as grandes máquinas *samplers* como *Fairlight*, *Synclavier* ou *Emulator*, depois dominariam as carismáticas [Korg](#) e [Akai](#).

Como na Gramatologia de J. Derrida onde o signo já foi sempre qualquer coisa e é agora articulado por



Jacques Derrida

outro signo; a categoria alegórica da sampladélia prescreve o seu próprio comentário, é metatextual, gera imagens/figuras através da reprodução doutras imagens - a alegoria é constantemente atraída para o fragmentário, o imperfeito, o incompleto, encontra a sua mais compreensiva expressão de “ruína” que W. Benjamin identificou como emblema da pósmodernidade.

Devemos considerar a música improvisada *live sampling* como um conflito de formas não resolvido, múltiplo e iridiscente; associações, contiguidades, referências cruzadas, pluralidade, explosão e disseminação polissémica, libertação da energia simbólica.

O *sampler* tem sido um dos aparelhos mais úteis para a popularização da criatividade improvisada *electronic live*, ultrapassando a dexteridade dos *DJs* e aparentemente substitui a organologia solística e a orquestral de sôpros, cordas e percussão em presença física.

A colagem considerou o isolamento total de cada amostra, a sua modulação com dezenas de sintagmas, a sobreposição da voz e do instrumental, a rotatividade do som no espaço, a mistificação na síncrese imediatista, ao vivo ou em estúdio – o que viria a concretizar-se no mundo fantástico de operações digitais da sampladélia.

Na sampladélia o artesão do *sampler* pretende decorar os segmentos de música citada com novos sons, numa amálgama de laminações, estratificações, colagens, contiguidades, espaço navegável que vai do virtual ao real; a sub-rogada obra da sampladélia é autoconsiderada comunicação estética, função sugestiva e referencial, mas também a própria negação do conceito de improvisação *live* genuína da música acústica; o *samplernauta* joga com fluxos de truques e paradoxos (*e.g.* a figura do *tape reverse*, usado por Richard Teitelbaum, e a alegoria “sai o porco da máquina das salsichas”).

O termo *groove*, entre outras acepções, na terminologia da música electrónica, quer dizer a imitação dum instrumento acústico. A improvisação na sampladélia consiste na discursividade mimética da música escrita, superada pela negação da mesma.

A sampladélia e o genoma musical proliferante

Jorge Lima Barreto

8

O sucesso da técnica do *remix*, iniciada pelo *rap*, elevou-se ulteriormente nas infinitas operações cleptofónicas dos samplernautas; um disco ou um seu fragmento, remisturado e polissaturado, assume uma nova identidade estética; os improvisadores samplernautas são galardoados paraolímpicos e no seu ego publicitário expandem-se na comercialização, como no caso de Freud: o “ânus solar” do incontinente presidente Schreber”.

A sampladélia é a recuperação de formas prévias musicais (e.g. temas, frases, efluxos rítmicos, sequelas de *walking bass*, miscelânea de minimalismo, sinfonia, concretismo, *computer music*, sobretudo *hits* da música *pop*, e.a.) e a sua recombinação é não raro adjudicada ao ruído e ao *beat*, o que se tornou taxativo no mercado imperante; isomorfismo da literatura e do cinema ditos *cyberpunk*;

No acto da sampladélia, um antigo tema surge como novidade da inoidade (e.g. remostra metamusical de elementos ou fluxos aparentemente estranhos entre si).

A sampladélia realiza-se em espaços alternativos, formas mediáticas diversas, muitas vezes acções *multimedia* performáticas, coreográficas ou teatrais, dispersas e efémeras; o manipulador do *sampler* nos improvisos *live*, à semelhança do *DJing* e do *laptoping*, realiza obras desconstrutivas, não-teleológicas, multidimensionais, onde o signo não é estável – por isso a improvisação é o seu paradigma perdido.

Para esta actualização estética a sampladélia formulou várias estratégias (e.g. dispersão, marginalização, paródia, inovação, transgressão, montagem, *de-collage*, e.a.) - sobretudo a fragmentação, a criação de estruturas sequenciais e as múltiplas síncrese - que num certo sentido denunciam todo o equívoco estético; onde o referente é arbitrário, subsumido no poder da recombinação e da recontextualização.

A sampladélia é uma actividade bem diferente da sociocomunicação da partitura, considerando esta uma aventura lúdica experimentada solitariamente pelo compositor dando nascimento a uma infinidade de mundos individuais do intérprete e a um mar de fruições; na sampladélia a música surge num onanismo executante.

Na sampladélia associa-se o símbolo com a intuição estética e a alegoria com a convenção inerente ao uso de instrumentos tradicionais como o piano ou o *sitar*, e os colectivos orquestrais da mais diversa etno e tecno estruturação.

Os velhos avatares voltam mistificados no consumismo dos repertórios samplados.

Os signos genéricos e tipologias (e.g. *gamelan*, minimalismo, *raga*, serialismo, concretismo, *jazz*, *rock*, *noise*) colidem em diversos impulsos e níveis de representação; signos de impermanência, acumulação, discursividade derivativa, expansão, simbiose - que são apenas algumas das estratégias da sampladélia.

O experimentalismo na sampladélia é a poética da intuição híbrida, em que tudo é relativo.

A sampladélia e o genoma musical proliferante

Jorge Lima Barreto

9

Anteriormente á invasão da sampladélia dos anos 1980, no jazz assistíamos ao fenómeno do *cover*, do decalque e da citação, principalmente do enunciado temático, da sua concepção rítmica, da usurpação morfológica; com os seus virtuosos executantes estes temas foram no entanto tocados numa alegada versão autêntica; execução criativa, tentando cumprir o princípio "o que não é original não é arte".

Com a manipulação do gira-discos e do *sound system*, com o gravador e depois com o *sampler* e com o *laptop* (computador portátil) o músico pode lidar com a própria substância sonora criada por outrém; o samplernauta pode camuflar e alterar a bel-prazer a matéria musical armazenada, o que originou uma intrincada questão ética e uma copiosa legislação vigilante sobre o acto criativo da sampladélia, técnica musical de trabalhar com músicas prévias de outros autores.

Desde os anos 1980 instaurou-se nos EUA um processo estatal de controlo jurídico do *copyright* na sampladélia que não foi nada pacífico.

Os processos acumulam-se e higiénicos advogados e juizes analisam esta voracidade estética á lupa, num arbitrário caso a caso.

Hoje a música é plural. Novas tendências, novas linguagens, escolas, correntes ou discursos. Todos os instrumentos acústicos asseguram uma morfologia estável, ora os instrumentos electrónicos manifestam a possibilidade do infinitamente variável - aqui, o material e o método são os meios e as técnicas musicais, o *software* (a programação) e o *hardware* (a máquina); reclamando variegadas execuções sobre a mesma substância sónica.

A pluralidade da criação improvisatória da sampladélia, pelo ónus da simulação, refere os processos técnicos empregados num tratamento específico, ilusoriamente original, de matérias sonoras que reclamam a mestria do seu engendramento e se libertam na euforia esquizo das representações; o samplernauta desafia o espírito artístico a desvendar o meio de produção, o *modus faciendi*; na era da sampladélia os significados culturais foram desterritorializados, alienados, desenraizados, e realizam-se num projecto virtual, indiferentemente das concepções estéticas; aqui e agora, totalmente sufragadas pelo gosto.

Jorge Lima Barreto

Dezembro, 2008