

Rodrigo Souza Ferreira<sup>1</sup>

UNIRIO / PPGM

Mestrado

SIMPOM: Composição

rodrigobaixo@gmail.com

**Resumo:** O presente trabalho tem como objetivo apresentar alguns aspectos relacionados a técnica de sampleamento na construção de beats do gênero rap e como ela se desenvolveu a partir da década de 80. O processo de corte de trechos de músicas pré-gravadas, para a composição de uma nova música aliado ao *looping*, constrói uma linguagem de produção musical do referido gênero. O sampleamento, que à primeira vista parece simples, traz uma série de implicações para quem o utiliza, desde equipamentos até como esse método de composição é visto pela esfera judicial, já que temos uma lei que trata de direitos autorais e diferentes posicionamentos a respeito da proteção jurídica.

**Palavras-chave:** Sampling. Rap. *Looping*. Leis. Produção Musical.

### The Use of Sampling on Rap Music – Techniques, Legislation and Musical Production

**Abstract:** The present work focus on presenting some aspects related of the technique of sampling, way used in rap music since the 80's. The process of cutting parts of the pre-recorded songs in order to create a new one in addition to the technique of looping builds a language of musical production of that musical genre. The technique of sampling, that in a first moment seem to be something simple, brings a series of implications for the people that use it, especially regarding the judicial area, because we have the copyright law and a lot of positions regarding legal protection.

**Keywords:** Sampling; Rap music; Looping; Legislation; Musical Production.

### Introdução

Sampleamento, palavra aportuguesada derivada de sampling, nada mais é do que uma forma de compor, em que se faz o corte de um trecho de uma música previamente gravada, que será utilizado para compor uma nova música. A técnica de “samplear” é umas das principais formas de criação de bases instrumentais para a poesia do rap, os chamados *beats*. Logo após a utilização da técnica, o produtor musical constrói repetições com a parte selecionada, gerando o *ostinato*, técnica marcante no gênero rap, que, utilizando-se o termo no contexto atual, seria o *looping*.

A process in which a sound is taken directly from a recorded medium and transposed onto a new recording. Ate first sampling w–as done directly from original vinyl sources, with DJs mixing first with other records, as parte of a DJ set, and then during

---

<sup>1</sup> Orientador: Carlos Vicente de Lima Palombini

live performances.<sup>2</sup> (FULFORD-JONES, 2001- Grove The Oxford Dictionary of Music)

Essa pesquisa ainda está em andamento, mas já é possível listar algumas questões no tocante ao uso desta técnica no rap, a começar pelo termo *sample*, que é utilizado para designar uma amostra digital, ou seja, uma representatividade digital de um som analógico gravado. Ao transitar em ambiente comuns ao rap, como shows e estúdios, pude perceber que os DJs/produtores usam o termo para qualquer trecho reutilizado no intuito de compor novas obras, tanto samples como trechos que não foram sampleados, mas sim tocados fielmente ao original. Esse tipo de procedimento é chamado pelo site Who sampled<sup>3</sup> de *replayed samples*.

A segunda questão está ligada ao sampleamento e direito autoral. Isso porque, no que tange à legislação, seria ilegal o uso de músicas previamente gravadas e lançadas sem autorização prévia do compositor ou da editora. Estes dois pontos são centrais e mapeiam essa pesquisa, pois poderão nos dar uma idéia de como a gravação de forma digital mudou muito além das técnicas de gravação em estúdio e equipamentos necessários para tal, já que também culminou na criação de novas abordagens de composição e uma delas seria a forma como o movimento hip hop e o gênero rap a utilizaram.

É importante destacar que a música hip hop é baseada em uma forma cíclica, derivada da abordagem dos primeiros DJs deste gênero musical, que usavam toca-discos para repetir *drum breaks* dos vinis de soul e de funk. (Schloss e Chang, 2004, p.136). A música rap vem deste movimento hip hop e uma hipótese bem provável é a de que a técnica *back to back* seria pioneira no que diz respeito ao que viria a se tornar a produção de rap no futuro. Criada por Kool Herc, a referida técnica consiste em uma performance ao vivo feita pelo Dj, em que ele repete o mesmo trecho de uma música usando dois exemplares do mesmo álbum, alternando em dois toca discos de vinil. Este momento era chamado de *break dance*, em que os álbuns mais usados eram os do cantor James Brown e geralmente eram usados trechos em que havia apenas um loop com a levada da bateria (KATZ, 2012, p.14). Durante o processo de elaboração do presente trabalho, pude constatar que o corte é geralmente de quatro, oito ou dezesseis compassos quaternários.

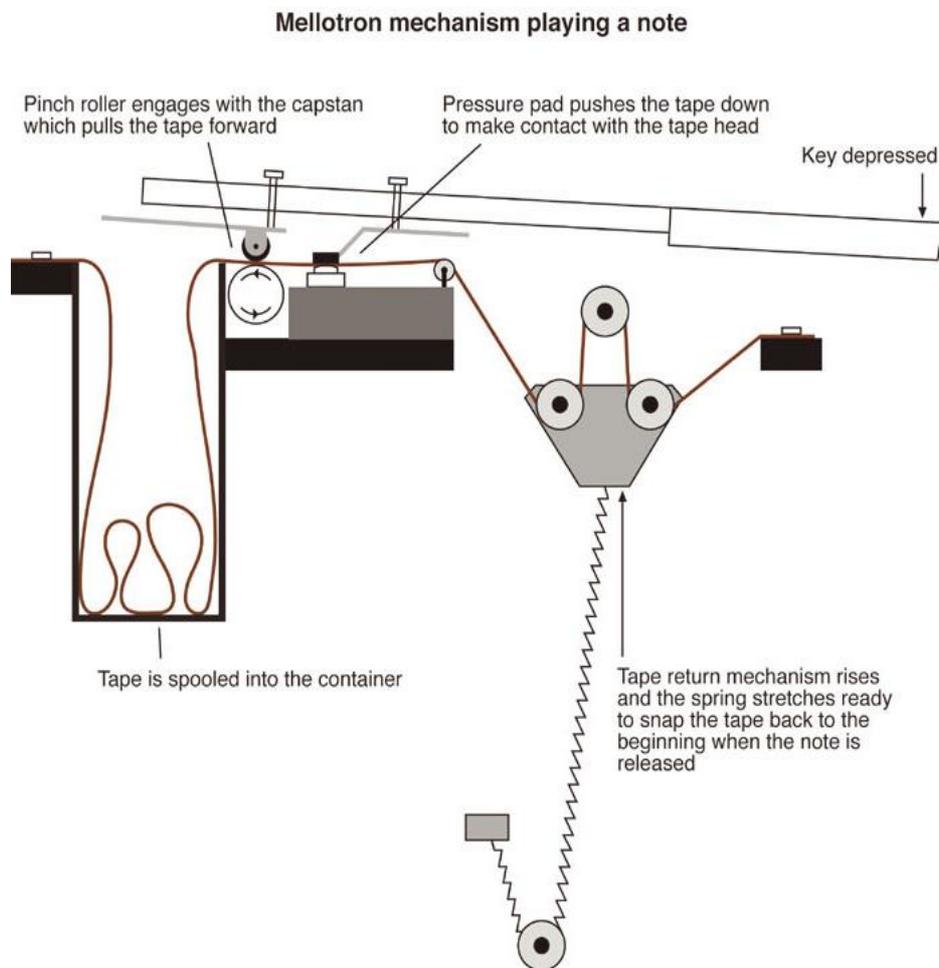
---

<sup>2</sup> “Processo no qual um som é retirado diretamente de uma mídia gravada e transposto para uma nova gravação. A primeira amostragem foi feita diretamente de fontes originais de vinil, com DJs mixando primeiro com outros discos, como parte de um DJ set e, em seguida, durante apresentações ao vivo.” (tradução nossa). Disponível em: <https://www.oxfordmusiconline.com/grovemusic/view/10.1093/gmo/9781561592630.001.0001/omo-9781561592630-e-0000047228>. Acesso em: 18 abr 2020.

<sup>3</sup> Site especializado em identificação de samples.

## 1. O *sampling* e suas diversas aplicações no Rap

No início dos anos 60 foi lançado na Inglaterra um teclado chamado Mellotron, instrumento com basicamente três timbres (flauta, orquestra de cordas e coral) reproduzidos através de fitas magnéticas gravadas previamente nota por nota, em que cada fita tinha duração aproximada de 8 segundos por conta do comprimento da mesma. Em outras palavras, em um compasso quaternário em um BPM (batidas por minuto) de 60, cada nota duraria no máximo dois compassos, havendo assim uma limitação do instrumento quanto à duração das notas. Uma solução na época para manter um acorde soando por mais tempo era mudar as suas inversões sem levantar todos dedos para troca de acordes<sup>4</sup>. O Mellotron pode ser considerado um sampler eletromecânico, pois cada teclas acionava uma gravação.



MECANISMO INTERNO DO MELLOTRON

<sup>4</sup> Disponível em: <https://www.soundonsound.com/sound-advice/q-did-mellotrons-use-tape-loops-or-not>. Acesso em: 22 mar. 2020

O sampleamento pode ser uma ferramenta de manipulação temporal, merecendo a transcrição dos ensinamentos de Waters:

Sampling as a technique is paradigmatic of the uneasy relation between tradition and innovation, incorporating the archival instinct of the former and the speculative and exploratory impulse of the latter. Sampling can be regarded as the ultimate time-manipulation tool, the ultimate musical tool of repetition and therefore of recontextualisation. (WATERS, 2000, p. 71)<sup>5</sup>.

Pierre Schaeffer, pioneiro na composição de peças através da manipulação de gravações para compor música concreta, similar às utilizadas pelo rap, tais como aceleração e desaceleração de BPM e alteração de pitch, como podemos ver em “Etude aux Chemins de Fer”, de 1948, construído a partir de material gravado e manipulado de locomotivas a vapor na Gare des Batignolles em Paris. Devido ao grande volume de citações relacionadas ao autor em páginas da internet, que tratam do sampleamento, muitos DJs e produtores já o consideram como uma espécie de “pai” do sampleamento.

A idéia de usar recortes, mesmo que em performance ao vivo e não gravada, com repetições em *loop* estavam embutidas nas produções deste novo gênero, que estava por vir, desde as festas de Kool Herc em 1973. Não podemos afirmar se este DJ jamaicano radicado nos EUA, não conhecia os trabalhos de Schaeffer, mas a técnica *back to back* parece ter despertado todo um movimento artístico e social e foi uma espécie de revolução dentro dos guetos de Nova Iorque, que se expandiu para todo o país e foi, de certa forma, difundida por guetos do mundo inteiro.

Segundo Waters, a cultura do sampleamento não está restrita apenas às artes sonoras. O autor cita o trabalho do diretor Woody Allen que, em seu filme *What's up Tiger Lily*, inicia o trabalho como um filme japonês bastante cruel mas o trata como um ‘objeto encontrado’ e o recorta, transformando-o em uma comédia e seria, por isso, um exemplo do poder do domínio acústico para modular o significado da imagem. (WATERS, 2000, p. 61).

O primeiro rap gravado e *hit* deste gênero foi a música *Rapper's Delight*, do selo Sugarhill Gang, produzido por Sylvia Robinson em 1979 (Katz, 2012, p. 78). No tocante à produção, esta faixa é peculiar, por ser uma gravação inédita do referido gênero, fazendo com que mercado assimilasse quase que instantaneamente essa obra em que há um *loop* do *groove* de baixo e bateria da música

---

<sup>5</sup> O sampleamento como técnica é paradigmático na inquieta relação entre a tradição e a inovação, incorporando o instinto de arquivamento do primeiro e o impulso especulativo e exploratório do segundo. O sampleamento pode ser referido como a última ferramenta de manipulação temporal, a última ferramenta musical de repetição e, conseqüentemente, de recontextualização. (tradução nossa)

*Good Times*, do grupo Chic. A produtora optou por chamar um baixista e um baterista para gravar o *loop* e não samplear o trecho e repeti-lo várias vezes, chamando alguns rappers para declamar de forma rítmica (*flow*) a letra da música. No contexto do movimento Hip hop, esta nova forma de composição tirava um pouco do protagonismo dos DJs, que eram tidos como a raiz desse movimento, mostrando assim que a soma de um rapper com a simulação de um *break dance* - dessa vez gravada e não através de uma performance ao vivo -, já era o bastante.

Grand Theodore Wizard, no Documentário *Scratching*, narra o novo cenário: “Quando *Rapper’s Delight* foi lançada, inaugurou a era em que os rappers não precisavam de DJs. Se tivessem uma bateria eletrônica, não precisavam de um DJ. E muitas gravadoras queriam pagar os rappers, mas não os DJs, porque era a voz dos rappers nos discos.”<sup>6</sup>

De acordo com o site *Who Sampled*, a música *Good times* já foi sampleada mais de duzentas vezes. Usando o critério de escolha baseado nas músicas que samplearam ou tocaram novamente (*replayed sample*) esse mesmo *groove* usado na música *Rapper’s delight*, podemos citar alguns exemplos - do gênero rap ou não - que utilizaram esse mesmo trecho dessa faixa:

1) *Que va que va*, música interpretada pelo cantor e comediante Arevalo, *single* lançado pelo selo espanhol Olympto em 1981, é uma das canções originais para o filme “*Su majestad la Risa*”. O trecho extraído da faixa do Chic teve seu andamento alterado do original de 111 BPM para 115 BPM, sem alteração do tom original. O site *Who sampled* credita este trecho do *single* de Arevalo como um *replayed sample*. Através da escuta pode-se notar que a linha de baixo é um pouco diferente da original, o que anula a possibilidade do sampleamento, abrindo a hipótese da mesma estratégia utilizada na produção de *Rappers delight* - uma espécie de simulação de *sampleamento*. Outro fato que reafirma essa possibilidade é mudança de harmonia que ocorre em 0:34” na música do cantor espanhol, em que o baixo muda de harmonia, mantendo a divisão rítmica do *groove* original.

2) *The adventures of Grandmaster flash on the wheels of steel*, *single* de Grandmaster Flash and furious Five produzido por Sylvia Robison e Joey Robison Jr. em 1981. Essa track é um *pout pourri* de recortes tocados pelo DJ através dos toca discos e gravados instantaneamente, tem a duração de 7'10" e é bem similar a uma performance ao vivo de DJs durante uma discotecagem em uma festa, que ocorre quando o DJ intercala canções do seu repertório sem criar pausa entre as mesmas e vai fazendo um mixagem<sup>7</sup> entre as faixas, geralmente manipulando as músicas, com a intenção de manter

<sup>6</sup> Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=sBswNbF3HTc>. 11'36”.

<sup>7</sup> Técnica que consiste em passar de uma música para outra evitando transições abruptas que sejam percebidas pelo público. Não se pode confundir com o mesmo termo empregado no processo de mixar uma faixa, pois nesse caso trata-se de uma das etapas de preparação para finalização do um processo de produção de uma música, em que a mixagem

um equilíbrio de andamento entre elas. Além da referida *Good times*, foram usados recortes das seguintes canções, em ordem de aparição: *Monster Jam*, 1" (Spoonie Gee and Sequence), *Rapture*, 10" (Blondie), *Apache*, 35" (Michael Viner's Incredible Bongo Band), *Another One Bites the Dust*, 52" (Queen), *Freedom*, 1'35" (Grandmaster Flash and the Furious Five), *Birthday Party*, 2'14" (Grandmaster Flash and The Furious Five), *Life Story*, 3'32" (vocal - The Hellers), *8th Wonder*, 4'07" (Sugarhill Gang) e *The Decoy of Ming the Merciless*, 5'19" (Jackson Beck).

3) *Melô do tagarela* é uma música assinada por Arnaud Rodrigues e Miele, o *single* foi lançado em 1980, um ano após *Rapper's Delight*, em um compacto pela gravadora RCA. É tido por alguns pesquisadores como o primeiro rap gravado no Brasil, mas essa afirmação não é validada por artistas do gênero, principalmente porque a música foi interpretada por Miele, que era identificado principalmente por atuar no gênero bossa nova<sup>8</sup> e não ter nenhuma relação artística ou social com o movimento hip hop. O termo tagarela do título seria uma referência aos rappers, que gravavam com letras bem extensas.

4) *2345meia78* faz parte do álbum *Quebra Cabeça* do rapper brasileiro Gabriel, O Pensador, lançado em 1997. Na faixa, é usado o *sample* de *Good times*, mas um novo baixo foi gravado por cima do original, repetindo a linha, mas fazendo algumas variações no final dos ciclos de oito compassos quaternários.

5) *It's all good*, gravada por Will Smith no álbum *Big Willie Style* em 1997, teve seu andamento alterado do original de 111 |BPM para 99 BPM e houve uma mudança de pitch que levou a faixa a descer meio tom.

Observando os cinco exemplos do uso do *sample* ou *replayed sample* extraídos de uma mesma faixa - *Good Times* -, podemos verificar que as faixas um, dois e três foram produzidas muito próximas da época de lançamento da original e, apesar de as músicas um e três terem sido produzidas respectivamente na Espanha e no Brasil, tal fato não impossibilitou a proximidade de lançamento, dando uma idéia da repercussão do sucesso dessa música do Chic na época. Ainda, os mencionados países já estavam naquela ocasião, ou sendo pioneiros na técnica de *replayed sample* em seus países, ou com referências próximas para buscar inspiração. Através da escuta daquelas faixas, percebemos que as duas interpretações são feitas em rap, ou seja, de forma falada e ritmada, demonstrando, talvez, uma preocupação em manter uma linguagem associada ao gênero rap.

---

seria a manipulação do áudio, o equilíbrio de volumes dos instrumentos, controle de estéreo, uso de *plugins* de filtragem, compressão, dinâmica etc.

<sup>8</sup> Disponível em: <http://g1.globo.com/musica/noticia/2015/10/miele-gravou-melo-do-tagarela-considerado-1-rap-brasileiro-ouca.html>. Acesso em: 05 fev. 2020.

As músicas quatro e cinco foram lançadas no mesmo ano, dezoito anos após a Rappers' Delight, quando, provavelmente, as produções do gênero rap já estava mais consolidadas, as técnicas de sampleamento eram muito mais desenvolvidas e suas manipulações em estúdio tinham muito mais recursos.

A faixa número 2 se destaca pelo volume no uso de recortes de diferentes canções, Grandmaster Flash usou três toca discos durante essa performance, possibilitando que os recortes aparecessem simultaneamente e sucessivamente, pois enquanto um disco tocava o groove, o Dj intervinha com frases e improvisos usando a técnica de *scratch*, em geral como uma interseção entre os recortes, ele utilizava ainda um mixer para alterar qual toca discos tocaria no momento.

Em 1997, mesmo ano de lançamento das faixas quatro e cinco, foi lançado o álbum *Sobrevivendo no inferno* do grupo Racionais MCs, em que a produção assinada pelo DJ KL Jay me parece, através da escuta, que a técnica de *sampling* é utilizada em todo o disco.

Ao escutar a faixa *Capítulo 4 Versículo 3*, percebe-se que os diferentes *samples* são usados para criar toda textura da música. A faixa começa com a fala de Primo Preto apresentando dados estatísticos sobre as disparidades com relação aos abusos do racismo no Brasil e o acesso de negros à universidade, fala interrompida em 23", com o ataque de um acorde de dó maior com sétima menor de um órgão Harmmond e uma frase de sopro sampleada da música *Slippin' into darkness* do grupo War, lançada em 1971. Começa assim uma introdução de oito compassos com um loop de bateria retirado do trecho inicial da música *Sneakin' in the back*, de Tom Scott and L.A Express(1974) somado a uma frase de piano em lá bemol menor, sample de piano não identificado. Após a introdução, inicia-se o primeiro verso interpretado por Mano Brown e uma groove de baixo sampleado da música *Pride and Vanity*, do Ohio Players, elementos que continuam em loop até 2'06", momento em que surge um sample com a voz da cantora Sade Adu entoando a palavra *hallelujah*, retirada da música *Pearls*, do álbum *Love Deluxe*, lançado em 1992, momento que se repete em 5'05". O último sample aparece em 2'22", com os vocais da música *Eles não sabem nada*, do MNR (Movimento e Ritmo Negro), pronunciando a frase "Filho da puta / Pá, pá, pá".

Existem processos para a produção de beats, a saber:

For sample-based hip-hop producers, aesthetic concerns manifest themselves at four levels: the underlying structure of hip-hop beat, the internal characteristics of individual samples, the relationships that samples take on when juxtaposed, and shared assumptions and contextual cues that imbue any given choice with significance (...)Each may affect the others, and any specific concern may have influence in two or more categories (for example, the rhythmic pattern of a drum

sample, which is an internal characteristic, will profoundly affect its relationship to other samples in the same song)<sup>9</sup>. (Schloss e Chang, 2004, p.136)

O ensinamento dos referidos autores pode ser verificado ao analisar o uso do sampling ou do replayed sample nas músicas apresentadas: no primeiro exemplo (*Rapper's delight*), temos um mesmo trecho de música sendo usado para compor outras músicas em situações e gêneros musicais diferentes, em que há uma preocupação na forma como os samples se relacionam com a proposta da faixa a ser produzida. Um exemplo disso ocorre na música *It's all good* de Will Smith, em que há uma mudança de andamento, provavelmente para tornar mais confortável o *flow* do *rapper*. Outro exemplo que pode ser citado é o da música *2345meia78* de Gabriel, O Pensador, em que o novo baixo gravado por cima do sample respeita a linha do original e inclui apenas algumas variações. Já no caso de *Capítulo 4, versículo 3* dos Racionais MCs, o beat é composto por recortes e colagens de samples de músicas variadas, onde esses recortes geram ciclos que se sobrepõem e se intercalam criando diferentes texturas. Temos, portanto, formas diferentes de produções com uso de *samples*.

## 2. Produções de rap usando sampleamento de forma assistida.

Em relação à produção musical de rap e seus processos de composição, foi utilizado o método de observação e análise de produções expostas no canal de youtube chamado “Mass Appeal”, em que há várias playlists de tópicos relacionados ao gênero. A playlist selecionada para análise foi a *Rhythm roulette*, que seria um coletânea de cento e vinte e quatro (124) compilações de vídeos demonstrando como diversos produtores renomados na cena norte-americana produzem. Todos os produtores antes de entrar em estúdio para produzir são levados a uma loja de disco de vinil e, às cegas, precisam escolher três álbuns e a única regra é a seguinte: produzir um beat utilizando trechos coletados apenas desses três discos. Assisti a trinta (30) produtores, sendo que vinte e nove (29) deles usaram discos de vinil e apenas um utilizou CD como ferramenta para produzir.

As observações foram baseadas em métodos similares pela maioria dos produtores, quais sejam:

---

<sup>9</sup> Para os produtores de hip hop de bases com samples, a estética se preocupa com a manifestação delas em quatro níveis: a estrutura subjacente do beat hip hop, as características internas dos samples individuais, as relações que os samples tem quando em justaposição, e as presunções compartilhadas e deixas contextuais que imbuem qualquer escolha com significado. (...) cada uma pode afetar as outras e qualquer preocupação específica pode influenciar duas ou mais categorias (por exemplo, o padrão rítmico de um sample de bateria, que é uma característica interna, afetará profundamente o relacionamento com outros samples da mesma música) (tradução nossa).

1) Escolha dos trechos: todos iniciam o processo da mesma forma, vão ouvindo faixa a faixa de cada disco, separando as músicas que, de acordo com suas escolhas pessoais, acreditam que possa ser um dos elementos do *beat* a ser criado. Todos os trechos escolhidos, foram testados em diferentes andamentos, utilizando a ferramenta de pitch diretamente no toca discos.

2) Recorte de trechos: Os produtores em sua maioria usam *samplers* para gravar os trechos do vinil. O principal *sampler*<sup>10</sup> utilizado seria o Akai MPC (music production center) e seus diversos modelos, sendo então conectado ao toca-discos para que depois o produtor grave o trecho escolhido do disco no próprio aparelho. É feita uma edição para cortar os excessos presentes antes e depois do recorte, processo que se repete com todos as partes escolhidas de todos os discos. Em seguida, é endereçado para cada *pad* da MPC um *sample* editado.

3) Gravação do beat: A MPC proporciona ao produtor a execução dos samples na própria máquina, uma MPC, dependendo do model, separa os timbres endereçados nos *pad* em canais multi pista, o que possibilita a manipulação de cada som separadamente, como níveis de volume, fade in/fade out ou a inserção de algum efeito (reverb, delay ou filtro). Dessa forma, todos os produtores



**AKAI MPC STUDIO**

<sup>10</sup>É um equipamento que armazena amostras(samples) em uma memória interna e posteriormente é possível tocar esses mesmos samples através de pads de borracha.

conectam suas MPCs em computadores através de interfaces (placas de áudio) e, em seguida, gravam cada som separadamente por canais multipistas em um DAW<sup>11</sup> (*Digital Audio Workstation*) de sua preferência. O principal DAW utilizado foi o Logic seguido pela Ableton LIVE, com exceção de um produtor que utilizou o Protools. Após a gravação de *loops* com cada *sample na DAW* - geralmente grooves de bateria e baixo ou simplesmente um ataque de cordas orquestral ou ainda uma frase de naipe de sopros de uma *big band* -, é a hora de editar e montar as texturas e a forma do beat. O último passo é a aplicação de efeitos e *breaks* de acordo com a forma ou letra a ser inserida pelo *rapper*: após a introdução ou entrada e saída de refrões, por exemplo.

### 3. O *sampling* e a esfera legal

Diante de uma visão artística de criação, esbarramos em um ponto importante no processo composicional usando o *sampling*: os direitos autorais. Isso porque, a utilização indevida de uma música pode gerar indenização por danos morais e materiais.

No Brasil, temos uma legislação específica que trata do assunto, qual seja, a Lei 9.610 de 1998, merecendo aqui destaque o artigo 24, que trata dos direitos morais do autor, que pode se reservar ao direito de não querer ver a sua obra ser associada ao trabalho de outrem:

Art. 24. São direitos morais do autor:

I - o de reivindicar, a qualquer tempo, a autoria da obra;

II - o de ter seu nome, pseudônimo ou sinal convencional indicado ou anunciado, como sendo o do autor, na utilização de sua obra;

III - o de conservar a obra inédita;

IV - o de assegurar a integridade da obra, opondo-se a quaisquer modificações ou à prática de atos que, de qualquer forma, possam prejudicá-la ou atingi-lo, como autor, em sua reputação ou honra;

V - o de modificar a obra, antes ou depois de utilizada;

VI - o de retirar de circulação a obra ou de suspender qualquer forma de utilização já autorizada, quando a circulação ou utilização implicarem afronta à sua reputação e imagem;

VII - o de ter acesso a exemplar único e raro da obra, quando se encontrar legitimamente em poder de outrem, para o fim de, por meio de processo fotográfico ou assemelhado, ou audiovisual, preservar sua memória, de forma que cause o menor inconveniente possível a seu detentor, que, em todo caso, será indenizado de qualquer dano ou prejuízo que lhe seja causado.

---

<sup>11</sup> Programas sequenciadores de áudio digital em multicanais.

§ 1º Por morte do autor, transmitem-se a seus sucessores os direitos a que se referem os incisos I a IV.

§ 2º Compete ao Estado a defesa da integridade e autoria da obra caída em domínio público.

§ 3º Nos casos dos incisos V e VI, ressalvam-se as prévias indenizações a terceiros, quando couberem.

Ainda, a mesma lei assegura o direito do autor, ao determinar que é necessária a sua autorização para a divulgação de sua obra<sup>12</sup>:

(...) De acordo com o artigo 29 da Lei de Direitos Autorais, qualquer pessoa que queira reproduzir, distribuir, adaptar ou traduzir a música, incluí-la em uma coletânea ou playlist, usá-la em filme, peça de teatro, novela, som ambiente etc, precisa da autorização do autor. Essa autorização se aplica também aos samples. Do ponto de vista da legislação brasileira sobre direitos autorais, um artista que inclui sample de outra música na sua precisa ter a autorização do (s) criador (es) da música original e incluir o (s) nome (s) dele (s) nos créditos da sua. Caso contrário, o artista está violando tanto os direitos morais quanto os direitos patrimoniais do autor da música sampleada. (RIBEIRO, 2018)

Inúmeros são os casos de litígios judiciais envolvendo questões de direitos autorais. No ano de 2019, por exemplo, a banda alemã Kraftwerk - referência na música eletrônica e que já foi sampleada mais de setecentas vezes, segundo o site Who Sampled -, ganhou uma disputa judicial que já durava longos vinte anos sobre o uso de suas obras sem autorização prévia no formato de *samples*.

A banda ajuizou ação judicial em 1999 em face dos produtores Moses Pelham e Martin Haas pela música *Nur Mir*, da rapper alemã Sabrina Setlur, que *sampleou* um trecho da música *Metall auf Metall*, do Kraftwerk. Segundo o site O Globo<sup>13</sup>, a alta corte da União Europeia determinou que músicos não podem fazer *samples* de discos de outros artistas sem lhes pedir permissão. É importante destacar que a matéria ainda ressalta o posicionamento daquela Corte, que determinou que “o uso de um *sample* modificado que não fosse reconhecível como o original poderia ser usado sem permissão, seguindo regras de ‘liberdade artística’”. Na prática, alguns sampleamentos não são facilmente perceptíveis e com isso, o detentor dos direitos autorais não seria capaz de reconhecer que sua música foi sampleada. (Schloss e Chang, 2004, p.177).

<sup>12</sup> RIBEIRO, Ana Clara. *Samples versus plágio na música: limites da ofensa aos direitos autorais*. Disponível em: <<https://www.anaclaraalvesribeiro.jusbrasil.com.br>> Acesso em: 02 fev 2020.

<sup>13</sup> Disponível em: <<https://oglobo.globo.com/economia/kraftwerk-ganha-processo-agora-sample-de-musica-precisara-de-autorizacao-previa-23841377>> Acesso em: 05 fev. 2020.

A matéria supramencionada traz também o posicionamento da advogada do Reino Unido Raffaella de Santis<sup>14</sup>, receosa quanto ao efeito que a decisão pode ter na expressão artística, uma vez que “poderemos ver uma diferença no processo criativo musical, em especial em gêneros como hip hop, que usam muito o recurso do *sample*”.

No comentário da advogada sobre como essa decisão judicial pode influenciar diretamente o processo criativo de um gênero musical, podemos entender que como o uso de samples é de certa forma uma linguagem de composição totalmente relevante no mundo do rap e a forma de produzir esse gênero teria que mudar, pois muitos artistas, especialmente os iniciantes no gênero, não teriam acesso à artistas do *mainstream* e, provavelmente, teriam problemas em negociar com editoras desses artistas, que tem uma parcela de direitos sobre a obra.

Em entrevista, o Dj Machintal expressou sua opinião sobre o uso de samples no contexto do rap:

“Nossa, isso é uma novela. Desde sempre eu entendi como uma forma de fazer música e sempre quis me aprimorar, pra fazer aquilo ali de uma maneira mais interessante, por exemplo, quando eu cito o DJ Shadow é por que é um caminho que me interessa mais, eu via as produções saírem de maneira mais orgânica, mesmo sendo música eletrônica, você confundia se era alguém tocando ou uma coisa sequenciada, então aquilo ali sempre me chamou muito atenção, a possibilidade que você tinha com recortes de criar algo novo e eu nunca entendi isso no sentido como as leis entendem, de que eu estou roubando ou que estou fazendo uso indevido. Eu entendo o uso indevido a partir do momento que o artista não gostou daquilo que eu fiz e não quer associação com o meu trabalho, aí infelizmente, eu vou ter que respeitar, mas na maioria dos casos eu nem sei se o artista gostaria ou não gostaria daquilo associado, então eu acho a esfera legal é uma coisa muito distante da criativa, da artística, e eu vejo o sample como uma coisa inevitável, quem não entender isso comovam nova forma de fazer música, eu só lamento, vai ser engolido de alguma forma no mercado ou na vida (...) (Dj Machintal, entrevista, 40:53)

Sobre as consequências dos cortes e ações judiciais contra rappers e o impasse quanto a quem caberia – e quanto caberia – os direitos autorais:

(...) the whole chopping phenomenon came about as a direct result of rappers getting sued, or rappers having to pay way too much, or labels not willing to put out records.” (Samson S., 1999)<sup>15</sup>

<sup>14</sup> Raffaella De Santis é advogada na área de mídia digital e música, associada do escritório de advocacia Harbottle & Lewis.

<sup>15</sup> “Todo o fenômeno de corte veio como um resultado direto do processo judicial contra os rappers ou pelo fato de terem que pagar muito ou pelas editoras não desejarem distribuir discos.” (tradução nossa)

In fact, many producers take offense at the suggestion that looping is not creative. (Schloss e Chang, 2004, p.166)<sup>16</sup>

## Conclusão

O *sampling* é uma técnica de composição utilizada décadas antes do surgimento do movimento hip hop e, ao ser desenvolvida no gênero rap, a partir da década de 80, tornou-se a principal linguagem deste estilo. Esta técnica pode ser utilizada com o *looping* de apenas um sample – como em *Rapper’s delight* - e também com o recorte de vários samples para a composição de várias músicas – como em *Capítulo 4, versículo 3 dos Racionais MCs* e a observação feita no canal Mass Appeal. Os produtores utilizam *samplers* como a Akai MPC exatamente com um instrumento musical. A diferença seria o uso de *samples*, mas eles precisam ter noções rítmicas para executar os recortes dentro de um BPM específico. Além disso, um deles precisa escutar atentamente as tonalidades usadas, já que utiliza samples de músicas e discos diferentes para compor um *beat*. Caso contrário, correrá o sério risco de recortar uma frase de piano em um tom diferente do *groove* do baixo.

O uso de *sample* no âmbito rap tem várias interpretações e, de acordo com os artistas que trabalham com esse gênero, a técnica é um elemento primordial para a produção. Contudo, a questão dos direitos autorais gera muita divergência – tanto de quem produz como de quem é sampleado. O impasse poderia ser resolvido anexando o nome do compositor original à nova faixa no momento do registro do fonograma.

Por fim, é imperioso que se entenda que a produção musical através do *looping* é um processo criativo legítimo. Caso contrário, o trabalho realizado pelo produtor de rap será tido como algo menor quando, na verdade, é um real processo de composição, que demanda tempo, estudo e criatividade, assim como o trabalho realizado pelo compositor da música original sampleada.

## Referências

BRASIL. LEI Nº 3.847, DE 19 DE FEVEREIRO DE 1998. *Direitos autorais*. Brasília, DF, fev 1998. Disponível em: < [http://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/leis/19610.htm](http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/19610.htm)> Acesso em: 06 fev 2020.

CHANG, Jess. Elements of style: aesthetics of hip hop composition. In: SCHLOSS, Joseph G. (Org.). *The art of sample-based hip hop*. Connecticut: Wesleyan University Press, 2004. p.135-168.

---

<sup>16</sup> “Na realidade, muitos produtores se ofendem com a sugestão de que o looping não é um processo criativo.” (tradução nossa)

MACHINTAL, DJ Sandro. FERREIRA, Rodrigo. 13 ago. 2019. Rio de Janeiro. Gravado em áudio e vídeo. Lapa.

KATZ, Mark. *Groove Music: The art and culture of the hip hop DJ*. New York: Oxford University Press, 2012.

MANZO, V.J.; KUHN, Will. *Interactive Composition: Strategies Using Ableton Live and Max for Live*. New York: Oxford University Press, 2015.

RIBEIRO, Ana Clara. *Samples versus plágio na música: limites da ofensa aos direitos autorais*. Disponível em <<https://anaclaraalvesribeiro.jusbrasil.com.br/artigos/492822726/samples-versus-plagio-na-musica-limites-da-ofensa-aos-direitos-autorais>> Acesso em: 05 fev. 2020.

SAMSON, S. *The art of sample*. SCHLOSS, Joseph; CHANG, Jeff. 05 jan. 1999. Seattle. Washington. Gravado em fita cassete.

FULFORD-JONES, Will. Sampling. Disponível em: <https://www.oxfordmusiconline.com/grovemusic/view/10.1093/gmo/9781561592630.001.0001/omo-9781561592630-e-0000047228?rskey=np9yFb&result=1>. Acesso em: 18 abr. 2020.

SCRATCH. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=sBswNbF3HTc>. Acesso em: 01 abr 2020. Dur: 1:31:28. (Documentário sobre a técnica de scratch, Tiradentes e Mariana). 2001.