

3. Editando o arquivo

O mashup mais conhecido nos Estados Unidos é um projeto de álbum não autorizado chamado "The Grey Album", montado por Brian Burton, conhecido profissionalmente como Danger Mouse. Os vocais são de Jay-Z, "The Black Album", e a cama musical é uma versão altamente processada e reorganizada dos Beatles "White Album". Dependendo do ponto de vista de um, O The Grey Album, de The Danger Mouse (Brian Burton), representa um ponto alto no estado das artes de gravação em 2004. O poder criativo de todos esses Megamixes e mashups reside no fato de que, mesmo quando eles estendem, selecionam, ou refletem sobre muitas gravações, bem como os Remixes estendidos, seletiva e reflexiva, sua autoridade é alegórica, a sua eficácia depende do reconhecimento da gravações pré-existentes. No final, como já foi salientado, os mashups são um tipo especial de remixes reflexivos que visam devolver o indivíduo ao chão reconfortante. *Mashups realmente começam e são uma extensão da remixagem, uma prática de abertura de tabela introduzida na Jamaica no início de 1960.* Devido, em parte, à relativa juventude do gênero mashup tem havido poucos escritos por estudiosos ou em mídia popular sobre sua história. A construção de uma história de mashups é ainda mais complicada porque mashups consistem unicamente de obras protegidas por direitos autorais e, como resultado, muito poucos mashups são já lançados comercialmente. A grande maioria dos mashups são distribuídos gratuitamente pela Internet sem deixar rastros profissionais. Também conhecido como "pop bastardo," mashups envolvem amostras de mistura de duas músicas - em geral, os vocais de uma música no topo de outra trilha instrumental ou ritmo. A soma das partes, muitas vezes ultrapassa os originais. De um modo geral, a cultura remix pode ser definida como uma atividade global que consiste no intercâmbio criativo e eficiente de informações possibilitada pelas tecnologias digitais. Remix, como discurso, é apoiado pela prática de recortar, copiar e colar. Os computadores começaram a acomodar, junto à outras formas culturais que já existiam, toda uma verdade de novas manifestações: páginas online e videogames, cd-rom, hipermídia e instalações interativas. (...) O que também chega desde 1995 é a internet, o signo mais visível do material da globalização. Para o final da década, já ficará claro que a gradual informatização da cultura transformou a todos. (...) A rápida transformação, nos anos 90, da cultura eletrônica, dos computadores em suportes para a cultura universal e os meios em novos meios, nos exige um replanteamento de nossas categorias e modelos.

Capítulo 3

Em novembro de 1968 os Beatles lançam um disco popularmente chamado de *The White Album* (*O Álbum Branco*) devido à cor que preenche a capa.

Em novembro de 2003 o rapper norte-americano Jay-Z lança o disco *The Black Album* (*O Álbum Negro*) com 14 faixas de rap. A capa é toda preta com a imagem do rapper em leve contraste ao fundo.

Em fevereiro de 2004, o compositor e produtor Brian Joseph Burton, então com 26 anos, conhecido na cena musical como Danger Mouse, disponibiliza na internet o *The Grey Album* (*O Álbum Cinza*), um disco de mashup que mescla vocais *a capella* do disco dos Beatles com as batidas instrumentais do de Jay-Z.

O álbum de Danger Mouse¹ é, em alguns pontos, um marco conceitual para a indústria fonográfica. Sem possuir os direitos autorais nem das músicas do disco dos Beatles nem das do Jay-Z, o DJ fez a junção de parte das duas obras e disponibilizou-a gratuitamente na internet para quem quisesse ouvir. A união improvável dos dois artistas a partir das mãos do DJ norte-americano tornou o mashup mais conhecido, popularizando a produção em que uma pessoa (e não precisa ser DJ profissional ou músico de carreira) faz uso de criações de outros para compor uma terceira e nova obra, assinada por um novo nome. O efeito da criação de Danger Mouse foi simbólico sobre as mudanças que vinham acontecendo na indústria fonográfica em todo o mundo, tanto no nível estético quanto no de produção e também legal, já que o álbum foi considerado fora da lei devido ao fato de seu criador não ter os direitos sobre as faixas utilizadas.

Em entrevista ao documentário *Good Copy, Bad Copy* (2007), dos diretores dinamarqueses Andreas Johnsen, Ralf Christensen e Henrik Moltke – que debate sobre o comportamento da indústria fonográfica a partir da popularização dos arquivos digitais, como o MP3 –, Danger Mouse afirma que teve a ideia de criar o *The Grey Album* para um projeto de arte, embora já houvesse misturado músicas de artistas diferentes anteriormente em outras oportunidades. “Achei que podia fazer, e terminei em algumas semanas. E a partir daí as coisas ficaram meio que fora de controle. Sou uma das poucas pessoas que

¹ Faixas 01, 02, 03, 04, 05, 06, 07, 08, 09, 10, 11 e 12 no DVD anexo.

tem toneladas de fãs, mas não tem nenhum produto próprio. E isso é ótimo porque minha fama não depende disso” (Mouse, 2007).

A fala do produtor norte-americano Danger Mouse aponta questões fundamentais para iniciarmos o mapeamento e análise do que o mashup representa para a indústria fonográfica e para o fazer artístico no início do século XXI. Nessas poucas frases estão impressas algumas possibilidades, tais como a do usuário/ouvinte reconfigurar músicas (“achei que podia”), a instantaneidade do processo (“terminei em algumas semanas”), a rápida velocidade em que os produtos passaram a circular pela internet (“fora do controle”), novos arranjos para a indústria cultural (“toneladas de fãs, mas não tem nenhum produto próprio”) e criação de ícones (“minha fama não depende disso”).

No início do século XXI, a troca de arquivos digitais por meio de programas de computador, principalmente a partir de arquivos disponíveis online, tornou-se um potente modelo de criação. Esse intercâmbio deslocou o sentido do ouvinte como sujeito passivo perante a criação artística, então provido apenas de *poucas* capacidades, como a de ouvir e consumir produtos finais (no caso a música), para um perfil ativo e capaz de influenciar no processo de criação tanto para consumo próprio quanto da comunidade em que está inserido.

O *The Grey Album* é essencial como marco na construção desses novos campos, apontando caminhos futuros, porque coloca num mesmo patamar dois personagens históricos da música popular, os Beatles (que aqui servem para representar de forma direta a canção popular de massa) e o Jay-Z (representante do hip-hop e de toda uma cultura que cresce à margem da grande indústria)². Esse encontro improvável de artistas de diferentes épocas e cuja reunião é impossível serve como ilustrativo do *modus operandi* em torno do mashup e de uma rede cultural por meio da internet. Além disso, o *The Grey Album* é responsável por escancarar a uma plateia ampliada a estética e operação do mashup.

Antes de detalhar mais o *The Grey Album* e sua importância para o entendimento do contexto das criações a partir de material disponível online, vale retomar o que é o mashup e contexto histórico em que ele está inserido.

² É importante ressaltar que não se ignora aqui o fato de Jay-Z ser um cantor que pertence à grande indústria fonográfica, tendo lançado inúmeros discos e vendido milhares de cópias. O que se quer aqui é, genericamente, utilizá-lo como representante da cultura do rap, com todas as suas características sociais, culturais e históricas.

Por conta de sua recente fundação e popularização, falar de mashup significa se debruçar em estudos acadêmicos recentes que fazem análise de comportamentos culturais e artísticos atuais.

O pesquisador Liam Mcgranahan, no artigo *Bastards and Booties: Production, Copyright, and the Mashup Community*, publicado na edição de 2010 da *Revista Transcultural de Música*, editado pela Sociedad de Etnomusicología (Sibe), de Barcelona, afirma que essa característica se dá por conta da jovialidade do gênero, agravado pelo fato da dificuldade de encontrar registros, já que a maioria das gravações circula informalmente, sem lançamentos comerciais e sem deixar rastros mercadológicos. “Como resultado da natureza independente da comunidade mashup, a história do gênero foi gravada primeiramente pela própria comunidade” (McGranahan, 2010, tradução nossa³). Eram, portanto, dentro de sites e fóruns de troca de arquivos online que os materiais em mashup circulavam, estando, de algum modo, restritos ao seu próprio universo. Por circular em páginas próprias, ao ouvinte comum não seria usual se deparar com as criações a partir de acasos de descobertas, como uma escuta na televisão ou no rádio, classicamente dois meios de comunicação fundamentais para a divulgação e a construção de uma cadeia da música.

A afirmativa encontra eco quando se aprofunda essa pesquisa sobre as origens do mashup. McGranahan revela que o Dicionário Oxford aponta para o ano de 2000 o surgimento desse tipo de criação. A temática é realmente tão recente que, no Brasil, o *Dicionário de Termos e Expressões da Música* (2004), de Henrique Autran Dourado, sequer registra o verbete. Nele, o que mais se aproxima da área conceitual que dialoga com o mashup são os verbetes *remix* (que fica registrado como “música conhecida que é rearranjada, com frequência para inclusão em coletâneas de *dance music*” (Dourado, 2004, p. 277), em uma conceituação restrita e excludente, não dando conta das possibilidades que o *remix* já tinha no cenário da época) e *sampler*, relacionado à música eletrônica. Desse modo, o que McGranahan busca reforçar (e o que outros exemplos nos mostram) é que, por conta de sua novidade e pouca idade, além de uma dificuldade de registro, não há uma indústria solidificada de códigos e definições em torno do

³As a result of the independent nature of the mashup community, the genre’s history has been recorded primarily by the community itself (McGranahan, 2010)

fazer mashup, sendo que tanto o registro, quanto classificações e apontamentos são ainda vagos.

Portanto, como forma de prosseguir o estudo, adoto aqui uma definição ainda precária do mashup, entendo-o como uma música criada a partir de trechos *a capella* e instrumental de duas ou mais músicas, feito por pessoas que não são as criadoras das composições que servem como base e que a partir da manipulação via *softwares* produzem o que podemos chamar de uma terceira criação (se imaginarmos que o mashup existe a partir da junção de duas outras canções). O mashup guarda diferenças em relação ao *sampling*, já que este último atua diretamente em cima de uma mesma amostragem (*samples*) tendo alguns níveis de edição atuando de forma mais aprofundada e direta neste trecho, como manipulação de tempo e adição de outros sons. Enquanto isso, o mashup tende a recombinar duas ou mais músicas, com quase nenhuma variação no tempo das canções utilizadas. Uma outra característica é que os trechos utilizados num mashup são possíveis de serem reconhecidos pelo ouvinte, o que muitas vezes não acontece nos *sampling*, já que este pode alcançar elevado grau de edição. Além disso, num mashup quase não há adição de outros sons por parte do DJ, que raramente cria algum tipo de som novo (DiCola, 2011).

Embora seja necessário esse recorte, não excluo dessa conceituação os mashups que têm um certo nível de edição do material anterior, como alteração de tonalidade e batidas por minuto, só para nos retermos a dois exemplos possíveis de edição por parte do produtor.

Para Liam McGranahan, embora o uso de gravações pré-existentes em uma nova peça musical (*sampling*) não seja algo exclusivo do mashup, o mashup é essencialmente feito de amostras (*samples*), diferenciando-se do hip-hop, *dance music* e outros gêneros que fazem uso de *samples* recombinando-os com outros conteúdos, tornando mais difícil uma identificação. Um mashup é basicamente feito de trechos de outras canções, enquanto uma música *dance* (ou hip-hop) faz uso de determinados trechos em *sample*, se livrando de ser constituído apenas disso.

Uma outra característica é que no mashup normalmente os trechos estão conectados ao universo da música popular. E isso é praticamente uma regra para que um *mashup* seja reconhecido e tenha uma maior popularização. A maior divulgação e sucesso do *The Grey Album*, por exemplo, se deu principalmente por

ter misturado criações de dois nomes reconhecidos da música pop, os Beatles e Jay-Z. Possivelmente o alcance teria sido menor se Danger Mouse tivesse feito uso de composições de bandas desconhecidas, pois não despertaria o interesse de uma grande parcela de ouvintes, já que seria de mais difícil reconhecimento os trechos usados. Apesar disso, há exceções na escolha das músicas que vão compor uma criação de mashup. McGranahan explica que “há alguns mashups que atraem na música ‘arte’, música religiosa, ou outros gêneros, mas eles são raros” (McGranahan, 2010, tradução nossa⁴). É por isso, por trabalhar com músicas que são rapidamente identificáveis, que os mashup dialogam com a memória e o conhecimento musical prévio do ouvinte, usando canções e trechos mais conhecidos de fonogramas da música pop.

Em seu estudo, McGranahan afirma que existe a possibilidade de fazer um mashup a partir de equipamentos analógicos, mas que quase a totalidade das criações é realizada a partir de *softwares* que facilitam o processo de captura da música (a partir de CDs e programas especializados em arquivos de áudio MP3, por exemplo) e edição de áudio em mais de uma pista, sendo o *Ableton Livee Acid Pro* os mais comuns. Os programas são de uso fácil. Para se trabalhar uma música, basta pegar o arquivo de áudio MP3 e abrir nos programas para que a onda sonora apareça e que quase intuitivamente se possa cortar, colar, dividir, manipular e finalizar uma criação. Tal interface facilitada e intuitiva dos softwares possibilitou com o passar dos anos que tanto músicos quanto DJs e ouvintes pudessem se aventurar em produções caseiras.

Para se criar um mashup, deve-se, portanto, pegar a parte vocal de uma música e o trecho instrumental de outra. Porém o acesso a esses tipos de gravações não é comum, já que o que fica facilmente disponível são as gravações completas e não seus trechos separados. Devido a uma certa dificuldade em se conseguir acesso a trechos vocais e instrumentais desmembrados, os próprios programas de edição de som são capazes de facilitar esse deslocamento. McGranaham explica isso:

Artistas de mashup são adeptos do uso de software de áudio para isolar determinados elementos dentro de uma gravação já misturada. Ao remover a selecionar frequências, revertendo a eliminação progressiva de certas músicas e

⁴*There are some mashups that draw on “art” music, religious music, or other genres, but they are rare.* (McGranaham, 2010)

ajustar o equalizador, é possível melhorar os vocais de uma faixa enquanto abafando os instrumentais. Estes métodos podem ser aplicados na ordem inversa para produzir uma versão instrumental sem vocais (McGranahan, 2010, tradução nossa⁵).

Como demonstra McGranahan em seu estudo, a tecnologia desenvolvida encontrou campo para a abertura de novas frentes, com produtos sendo utilizados para recriar outros a partir de novos contextos. Se o mercado não disponibiliza para o ouvinte diretamente o arquivo *a capella* de uma canção (tanto por motivos estéticos quanto mercadológicos), outros programas desenvolvidos pela própria indústrias cumprem esse papel.

Portanto, para a criação de um mashup é importante que se isole as pistas das músicas que se deseja trabalhar. Como exemplo podemos ter o segundo mashup⁶ do *The Grey Album*, que mistura a música *What More Can I Say*, de Jay-Z, com a canção *While My Guitar Gently Weeps*, dos Beatles. A faixa composta por Danger Mouse começa com a parte instrumental da música do quarteto inglês, que é seguida imediatamente pelo canto em rap de Jay-Z, descartando o canto inicial de George Harrison, que vem a aparecer mais para frente, deslocado no tempo previsto na gravação dos Beatles. Ao longo da criação de Danger Mouse, outros trechos são aplicados em diferentes momentos, respeitando a percepção da existência dessas duas faixas como as principais da composta para o *The Grey Album*.

Como forma de facilitar a criação de mashups e com o desejo de criar uma interface metodológica ainda mais facilitada, o norte-americano Jordan Roseman, conhecido como DJ Earworm – que ficou conhecido na comunidade de mashup por suas criações que chegavam a juntar de forma especial os 25 hits anuais da parada pop norte-americana –, lançou um livro ensinando a fazer mashup, provando que o quarto e o computador pessoal eram fontes criativas facilmente acessíveis. Na publicação lançada em 2007, antes mesmo de contar a história do mashup, Earworm chega a resumir em três páginas como fazer o primeiro mashup, dando dicas rápidas sobre os seguintes tópicos: Instale o software que

⁵*Mashup artists are adept at using audio software to isolate particular elements within an already mixed recording. By stripping out select frequencies, reversing the phasing of certain songs, and adjusting the EQ, it is possible to enhance the vocals from a track while muffling the instrumentals. These methods can be applied in reverse to produce an instrumental version with no vocals.* (McGranahan, 2010).

⁶Faixa 02 no DVD anexo.

vem acompanhando o disco; faça o *download* de um trecho de música *a capella*; e em seguida, faça o de um instrumental; arraste os arquivos de áudio para o programa de edição que você instalou previamente. “Aperte o play. Parabéns. Você acabou de fazer o seu primeiro mashup” (Roseman, 2007, p. 3, tradução nossa⁷).⁸ Depois de criada a música é hora do mashup circular, sendo que os principais meios para ouvir e conhecer as composições são os *sites* da internet e também em festas.

Depois de escolhidos os trechos e finalizado o material, como identificar e renomear essas novas criações? Neste terreno em que o DJ atua como *um autor de algo que não é seu*, ao trabalhar com trechos de composições de outros artistas, é comum observarmos fotos que ilustram áudios de mashup com uma imagem que mescla os artistas envolvidos (como no caso do *The Grey Album*, que juntou as imagens do disco dos Beatles com o do Jay-Z) ou até mesmo uma nova composição que faz alusão ao tema em questão. O artista brasileiro André Paste, quando aos 18 anos criou o mashup *Novinha I'm Yours*⁹, misturando o instrumental de uma faixa do produtor e DJ francês Breakbot e o cantor brasileiro de funk MC Kelvin, optou por divulgar a criação com uma imagem de um camelo, numa referência ao compositor Marcelo Camelo, que começou a namorar Mallu Magalhães quando ela tinha 16 anos. Diz a letra de *Novinha Safada*, funk de MC Kelvin: “Vem novinha safada / pra mim vem fazer pose / nós dois é de menor / não tem artigo 2-14 (...) Elas gostam de mim / mas são muito novinha / vem com Mc Kelvin / que tu vai perder a linha”. Se o mashup de André Paste já se apresentava num contexto próprio só com a junção de Breakbot e MC Kelvin, ele é novamente recontextualizado, levado a outro extremo, com o diálogo com a foto do camelo.

Uma outra forma de identificar e divulgar um mashup, além da imagem atrelada ao som, como uma capa de um disco, é o modo como se dá nome à

⁷Press Play. *Congratulations. You just made your first mashup.* (Roseman, 2007)

⁸ Embora haja liberdade de criação no terreno do mashup, seus criadores são constantemente acusados de cometerem desvios de direitos autorais em diferentes frentes, principalmente por não possuírem direitos sobre os trechos de que fazem uso. Por isso, é curioso e irônico que o livro de Roseman contenha em sua contracapa os dizeres: “Nenhuma parte desta publicação pode ser reproduzida, armazenada em um sistema de recuperação ou transmitida de qualquer forma ou por qualquer meio, eletrônico, mecânico, fotocópia, gravação, digitalização ou de outra forma, exceto conforme permitido sob as seções 107 e 108 da Lei de Direitos Autorais de 1976 dos Estados Unidos, sem qualquer autorização prévia por escrito da editora (...)” (tradução nossa).

⁹Faixa 13 no DVD anexo.

música criada. Em 2001, o compositor Roy Kerr (sob o nome de Freelance Hellraiser) criou um mashup juntando dois hits da época, que estavam em alta na cena pop: as músicas *Hard to Explain*, da banda americana de rock The Strokes, e *Genie in a Bottle*, da cantora de pop Christina Aguilera. Como nome, o DJ batizou sua criação de *A Stroke of Genius*¹⁰, misturando o nome das duas músicas-base. Além disso, ao apresentar a composição, o DJ já deixou claro quem ele estava juntando: *The Strokes Vs Christina Aguilera - A Stroke Of Genie-us*. O uso da sigla *Vs.*¹¹(*versus* ou apenas *v.*) é comum no mashup porque indica que há dois campos opostos apresentados ali naquela faixa. O pesquisador David J. Gunkel, no artigo *Audible Transgressions: Art and Aesthetics after the Mashup* relaciona o uso do *Vs.* a uma prática com equivalência judiciária, adquirindo um certo grau de ironia, já que os mashups também são vistos com ressalvas nos termos jurídicos. Em disputas judiciais e/ou conceituais nos Estados Unidos, os campos opostos são comumente apresentados como nos exemplos a seguir: *Bush v. Gore* (no caso da disputa presidencial), *Feist Publications v. Rural Telephone* (uma disputa sobre direito autoral no campo da telefonia nos Estados Unidos) e *Campbell v. Acuff-Rose Music* (uma disputa judicial sobre paródia em relação a música popular nos Estados Unidos). Para Gunkel, diferentemente de um processo judicial, “o objetivo de um mashup não é decidir, em última instância, a favor de um lado ou do outro, ou para mediar a disputa em favor de algum tipo de compromisso” (2011, p. 2, tradução nossa¹²). Acredita-se assim que o uso do *vs.* tem mais a ver com o ato de mostrar duas composições de estilos opostos que tencionam criativamente naquela criação nomeada que ela representa.

Sendo o fazer algo tão possível a partir da democratização dos meios de produção e o surgimento de sites, livros e tutoriais gratuitos que auxiliam no aprendizado, a curadoria das faixas é essencial para o desenvolvimento de um mashup, já que as duas canções devem se encaixar, não sendo apenas a mera justaposição de músicas distintas. Assim, em sua pesquisa, McGranaham acredita que, quanto menos manipulação de um arquivo de mashup, mais reconhecida pela comunidade será a criação, valorizando o DJ-criador por sua habilidade de

¹⁰Faixa 14 no DVD anexo.

¹¹ Em alguns casos os compositores iniciais são apresentados não separados por *Vs.*, mas sim por *Feat.* (*featuring*, em inglês), que nesse contexto de música popular significa “apresentando” (tradução nossa).

¹²*The objective of a mashup is not to decide ultimately in favor of one side or the other or to mediate the dispute in favor of some kind of compromise.* (Gunkel, 2011).

encontrar duas ou mais composições que, feitas em tempos de vida diferentes, dialogam de forma tão íntima. Para ele, “trabalhar num quadro limitado inspira o pensamento criativo e a resolução de problemas. Tal como acontece com um poeta que escreve *haiku* ou um compositor que escreve fugas, a capacidade de criar dentro de limites estabelecidos é uma habilidade (...)” (McGranahan, 2010, tradução nossa¹³). Portanto, quem poderia imaginar que um rock mais lento dos Beatles dos anos 1960 casaria com um rap do século XXI e que essa união resultaria num disco inédito? Há, certamente, uma dose de ironia ao se juntar universos tão díspares, de escolher um disco conhecido como *Álbum Branco* com um *Álbum Preto* e a partir daí nascer um terceiro que vem a ser chamado de *Álbum Cinza*, que não é branco nem preto, mas sim uma mistura dos dois. Um disco que não é Beatles nem Jay-Z, mas uma mistura dos dois.

Perceber o humor é fundamental para entender a cena em que o mashup se prolifera pela internet, espaço confortavelmente conhecido pela sua capacidade de criar peças de humor instantaneamente. Um discurso desajeitado de um político pode virar um *meme*¹⁴ virtual a partir do registro da fala em vídeo, foto e texto. No estudo *The mashup Revolution*, a pesquisadora Roberta Cruger afirma que “quanto mais díspares forem as misturas de gêneros, melhor; o melhor mashup mistura punk com o funk ou Top 40 com o heavy metal, aumentando a tensão entre liso e o bruto” (2003, tradução nossa¹⁵), exemplificando com os mashups *Smells Like Bootylicious*¹⁶ (Nirvana vs. Destiny Child, por 2ManyDJs) e *Billie’s Alive*¹⁷ (Bee-Gees Vs. Michael Jackson, por M4STER DJ, que chegou a descrever a criação como “o título fala por si próprio”¹⁸, em tradução nossa), além das improváveis uniões Kylie Minogue Vs. New Order e The Ramones Vs. Abba.

¹³*Working in a limited framework inspires creative thinking and problem solving. As with a poet who writes haiku, or a composer who writes fugues, the ability to create within set limitations is a skill (...).* (McGranahan, 2010).

¹⁴De acordo com o verbete Meme (Internet) na Wikipedia, “o termo Meme de Internet é usado para descrever um conceito que se espalha via Internet. (...) Esta ideia pode assumir a forma de um hiperlink, vídeo, imagem, website, hashtag, ou mesmo apenas uma palavra ou frase(...) Sites de humor, por exemplo, estão entre os maiores utilizadores desse tipo de recurso cômico.” Disponível em <http://pt.wikipedia.org/wiki/Meme_%28Internet%29>. Acesso em 29 de janeiro de 2015.

¹⁵*The more disparate the genre-blending is, the better; the best mash-ups blend punk with funk or Top 40 with heavy metal, boosting the tension between slick and raw.* (Cruger, 2003).

¹⁶Faixa 14 no DVD anexo.

¹⁷Faixa 16 no DVD anexo.

¹⁸*The Title speaks for itself...* Disponível em <<https://www.youtube.com/watch?v=Z12I-4RHq3E>>. Acesso em 29 de janeiro de 2015.

Por trabalhar com criações que fazem dialogar tempos distintos (os anos 1960 dos Beatles e os anos 2000 de Jay-Z, para exemplo), tem-se a sensação que o ato conceitual de pegar, cortar, colar e editar (e até a questão da autoria da canção) sempre esteve presente no fazer artístico, criando um paralelo entre a história do mashup e a própria história da música popular mundial.

No início do documentário *Rip, A Remix Manifesto*, o cineasta canadense Brett Gaylor, diretor da produção, apresenta o trecho de um blues (*You Need Love*) cantado por Muddy Waters, exemplificando que a criação artística sempre parte do passado, não sendo o uso de obras anteriores algo exclusivo do mashup, do *sampling* ou do *remix*¹⁹. No filme, Waters aparece entoando um blues que ele afirma ter feito em 1938. Quando indagado sobre a história da música, ele afirma que certa vez tinha ficado triste e que a canção tinha surgido em sua mente, cantando quase que naturalmente. Questionado novamente se a música tinha vindo de algum outro blues, ele revela que tinha das plantações de algodão e que Robert Johnson havia gravado anteriormente, revelando que já conhecia a melodia antes de ter gravado em 1938, tendo aprendido a música com Son House. Em seguida aparece no documentário o DJ de mashup Girl Talk. Ele apresenta a música *Whole Lotta Love*, do Led Zeppelin, comparando versos da canção do Led Zeppelin com a música *You Need Love*, de Muddy Waters. Tanto a temática quanto o jeito de cantar os versos são parecidos. Enquanto na música do Led Zeppelin é cantado “Way down inside”, no de Waters ele canta “Baby way down inside / woman you need love”, havendo uma relação tanto de versos quanto de tipo de canto e estilo musical. Num próximo momento, o documentário revela outras canções que vão pela mesma linha tanto de letra quanto de harmonia e estilo, como *This May be The Last Time*, uma música tradicional de folk gravada pelo The Staple Singers em 1959, também *The Last Time*, gravada pelo Rolling Stones em 1965, assim como *The Last Time*, gravada em 1966 pela Andrew Oldham Orchestra, cujo instrumental se parece com o de *Bittersweet Symphony*, gravada em 1997 pelo The Verve. Obtêm-se, assim, uma linhagem clara que mostra a relação direta entre a canção entoada por Muddy Waters em 1938 e a do The Verve, passando por todas as outras citadas. O curioso é que a gravadora do Rolling Stones exigiu que o The Verve pagasse direitos autorais a eles, além da

¹⁹Veja o trecho na Faixa 68 - Muddy Waters no DVD anexo.

obrigatoriedade de citar Mick Jagger e Keith Richards como co-autores da composição do The Verve. Quando em 2007, o DJ Girl Talk apresenta a composição *Once Again*²⁰, mashup com cerca de 20 canções, entre ela *Bittersweet Symphony*, do The Verve, ele extrapola os limites de uso, de produção, de criação, de autoria e do conceito de cópia e original.

Um outro caso interessante de uso de trechos foi apresentado no livro *Capturing Sound: how technology has changed music*, de Mark Katz, quando o autor relata que um fragmento de um som de bateria foi perpetuado em diversas gravações. Para Katz, o senso comum diz que a primeira gravação deste determinado trecho que ele usa como exemplo foi feita por Clyde Stubblefield na música *Funky Drummer*, de James Brown. A sequência de dois segundos ganhou ares “camaleônicos” e foi sendo transferida e agregada a novas composições de outras pessoas²¹. Acelerada, abafada e editada, apareceu no hip-hop *Lyrics of Fury* (1988), de Eric B. & Rakim. Depois, em forma de *looping* e mais lenta, surge em *I Am Stretched on Your Grave*, de Sinéad O'Connor. Há um registro de uma performance ao vivo desta música por Sinéad O'Connor em que a cenografia do palco neste momento do show dá a entender que o som da batida de bateria em *looping* sai de antigos rolos de gravação, reforçando ainda mais a relação com a bateria de Clyde Stubblefield. Katz apresenta também outros dois momentos em que esse trecho de bateria também foi usado e recontextualizado. Uma é na levada de reggae de *Scarlet Begonias*, do Sublime, desaguando finalmente em *Waiting for That Day*, balada pop de George Michael (Katz, 2004). A respeito das possibilidades de uso de trechos de outras criações anteriores, o pesquisador Philip Chang (2006), no artigo *The songs remain the same ... sort of*, vai além, afirmando que a prática de juntar músicas já vinha do renascimento. Ele cita Johann Sebastian Bach, que teria escrito duas músicas em uma variação de Goldeberg, sendo que dois séculos depois Charles Gounod teria composto *Ave Maria* em cima do *Prelúdio de C Maior* do primeiro volume de *The Well-Tempered Clavie*, de Bach.

O interessante é notar nesse ponto que o ouvir, reouvir, editar e fazer uso de composições anteriores sempre foi uma prática comum e constante na indústria

²⁰Faixa 17 no DVD anexo.

²¹A Faixa 69 no DVD anexo apresenta trechos de todas as canções citadas como derivadas da batida de bateria Clyde Stubblefield na música *Funky Drummer*, na ordem da escrita acima.

musical, principalmente por meio do conceito do *remix*, que consiste na ação de recortar, copiar e colar. O *remix* tem raiz na produção musical em Nova Iorque, entre os anos de 1960 e 1970, com seu comportamento se expandindo para diversas outras áreas artísticas. Naquela época havia uma forte ligação dessa cena com músicos jamaicanos que já em 1950 faziam em bailes a junção de trechos de músicas, temas e sonoridades de diversos artistas numa situação, dando posteriormente na cena hip-hop (Levay, 2005). Nos anos 1960, a capacidade de selecionar faixas de uma gravação tornou-se mais comum, com a criação de *remixes* ao vivo nas pistas de dança. “Os produtores descobriram que os fãs gostavam de ouvir novas melodias e letras em cima de suas batidas favoritas (ou seja, as faixas de apoio instrumental)” (Levay, 2005, tradução nossa²²). Desse modo, o pesquisador acredita que foi na cena jamaicana que o registro deixou de ser algo acabado/finalizado na própria criação, tornando-se matéria prima para novas composições, amplificando, desse modo, um sentido democrático para o fazer música.

Para o pesquisador Eduardo Navas, no artigo *Regressive and Reflexive Mashups in Sampling Culture*, esse costume de recortar, copiar e colar está intimamente atrelado à comunicação de massa, tendo na música as suas primeiras manifestações mais contemporâneas. Para ele, um *remix* da música consiste no ato de reinterpretar uma gravação existente anteriormente, “o que significa que a ‘aura espetacular’ do original será dominante na versão remixada” (Navas, 2010, tradução nossa²³). O pesquisador acredita que há três tipos básicos de *remix*: a) o *remix estendido*, que consiste numa versão mais longa da composição original; b) o *remix seletivo*, que trabalha com a adição ou subtração de material do original; c) o *remix reflexivo*, que chega a manter reconhecível o original, mas alegoriza e estende a estética do *sample*. Este último consiste numa espécie de marco inaugural em torno do conceito do mashup e pode ser exemplificado pelos *megamix*, uma sequência de músicas e amostras de sons, diferenciando-se do *medley* porque este é feito por uma banda e aquele por um DJ, ainda que ambos sejam um conjunto de canções populares. O *megamix* normalmente tem longa duração e junta várias músicas. Como exemplo, Navas cita o *Tommy Boy*

²²Producers found that fans loved to hear new melodies and lyrics on top of their favorite old riddims (i.e., the instrumental backing tracks). (Levay, 2005).

²³Meaning that the “spectacular aura” of the original will be dominant in the remixed version. (Navas, 2010).

*Megamix*²⁴, de 1984, que é um *remix* de canções populares com músicas de Afrika Bambaataa, Soul Sonic Force, Planet Patrol e Jonzun Crew, entre outros.

De acordo com Navas, é a partir do *The Grey Album* que o mashup ganha força, indo além da simples colagem de músicas, tensionando os direitos de autor e samples recém-lançados, escoando a sua produção pela internet. Navas cita o caso do DJ Girl Talk. Engenheiro biomédico que trabalha com dados biológicos, Girl Talk é um dos mais aclamados nomes do mashup, tendo lançado discos com repercussão internacional. Em seu álbum *Feed the Animals*²⁵ chega a misturar trechos de mais de 300 músicas em um disco de 50 minutos de duração, a partir de inúmeros estilos e fontes da música popular mundial.

A história do DJ Girl Talk é interessante para ilustrar como o mashup tornou-se acessível, diferenciando-se, inclusive, do *remix* – já que para Navas o mashup se diferencia do *remix* pelo fato do mashup ir além de princípios básicos do *remix*, ao questionar padrões vigentes na indústria cultural. Girl Talk estava em seu primeiro ano na Case Western Reserve University, em 2000, quando ganhou seu primeiro computador, justamente quando o Napster estava em plena atividade (Walker, 2008) e quando a cena mashup começou a aparecer para um público maior, a partir de usuários e DJs do Reino Unido, que batizavam suas criações de *bootlegs* ou *bastard pop*²⁶. Embora utilizados inicialmente para identificar certos tipos de composições, esses termos (*bootlegs* e *bastard pop*) foram sendo deixados de lado, reconfigurando-se no uso mais frequente do termo mashup a partir do momento em que o estilo passou a ser adotado por criadores norte-americanos, ampliando também o uso do termo para outros países (McGranahan, 2010).

Parte da carreira, do cotidiano e da produção musical de Girl Talk são apresentados no documentário *Rip, A Remix Manifesto*, com o diretor da produção fazendo um teste com o telespectador. Ao colocar uma composição de Girl Talk ele indaga ao espectador a autoria de uma determinada canção, se de Jackson Five ou do Queen? A única resposta possível no contexto era: Girl Talk. Compositor

²⁴ Faixa 18 no DVD anexo.

²⁵ Faixa 19 no DVD anexo.

²⁶ Nomear essas criações de “pop bastardo” (tradução nossa) tem dose de ironia e humor, se pensarmos que bastardo é o filho (criação) que nasce de pais não casados “que se tornou diferente do tipo ordinário ou primitivo; o mesmo que híbrido; especialmente usado com referência ao produto de cruzamento casual ou de inferior qualidade”, segundo o dicionário Michaelis. *Bootleg* significa “contrabando” (tradução nossa).

de mashups, Girl Talk é capaz de juntar dezenas de artistas numa mesma faixa. Seu *All Day*²⁷, disco de 2014, consegue trabalhar mais de 200 *samplers* de cerca de também 200 artistas em 12 músicas, sincronizando nomes de diversos gêneros, como Beastie Boys, Beyoncé, Black Sabbath, Bruce Springsteen, Cream, Electric Light Orchestra, Eminem, Fugazi, Grand Funk Railroad, Herbie Hancock, Jay-Z, John Lennon, Justin Timberlake, Lady Gaga, Michael Jackson, Missy Elliott, Neil Diamond, Phil Collins, Prince, Radiohead, Rage Against the Machine, Ramones, Rihanna, Simon and Garfunkel, Snoop Dogg, The Clash, The Doors, The Jackson 5, U2, Van Halen e Young MC, só para citar alguns.²⁸ Todos são incluídos sem autorização de uso por parte dos detentores dos direitos autorais, embora Girl Talk cite todos nos encartes dos seus álbuns.

Girl Talk é um dos artistas de mashup mais conhecidos no mundo porque faz turnês de sucesso e chega a lançar discos por meio de uma gravadora, ironicamente chamada de Illegal Art. Justamente por fazer parte da indústria da música pop é que Girl Talk aponta diretamente o meio em que está: “O pop e algumas músicas de diferentes gêneros parecem intocáveis, como Elton John. É claro que criam isso e colocam na sua cabeça a ideia de que são astros intocáveis” (Talk, 2009). E é por ser possível a manipulação de arquivos que Girl Talk dialoga com criações por vezes conflitantes em termos de gênero. Assim como a internet e programas de baixar/ouvir música o conectam com o mundo, Girl Talk conecta artistas que estão distantes entre si. No documentário *Rip, A Remix Manifesto* uma fala do DJ ilustra como se dá o pensamento na hora de criar um mashup (e também outros *remixes*) no computador. Na cena, ele está num quarto,

²⁷Faixas 20, 21, 22, 23, 24, 25, 26, 27, 28, 29, 30 e 31 no DVD anexo.

²⁸ Alguns sites se dedicam a tentar descobrir quais artistas foram usados em determinados mashups. No caso do disco *All Night*, de Girl Talk, o <http://thissongissick.com> registrou todos os trechos que aparecem no álbum. Exemplificamos com a música de abertura, *Oh No*, com a indicação do *time-code* de cada aparição: 0:03 Black Sabbath – “War Pigs”; 0:13 2Pac featuring K-Ci & JoJo – “How Do U Want It”; 0:15 Jay-Z – “99 Problems”; 0:20 Ludacris featuring Mystikal and I-20 – “Move Bitch”; 1:20 Jay-Z featuring Alicia Keys – “Empire State of Mind”; 2:01 Charles Wright & the Watts 103rd Street Rhythm Band – “Express Yourself”; 2:04 Eminem featuring Dr. Dre and 50 Cent – “Crack a Bottle”; 2:09 Cali Swag District – “Teach Me How to Dougie”; 2:13 Jane’s Addiction – “Jane Says”; 2:40 T.I. and Jay-Z featuring Kanye West and Lil Wayne – “Swagga Like Us” (portion sampled samples “Paper Planes” by M.I.A.); 2:45 St. Lunatics – “Gimme What You Got”; 2:45 Dorrough – “Ice Cream Paint Job”; 2:45 The Brothers Johnson – “Strawberry Letter 23”; 3:50 Color Me Badd – “I Wanna Sex You Up”; 4:15 Slick Rick and Doug E. Fresh – “La Di Da Di”; 4:18 The Doors – “Waiting for the Sun”; 4:20 Ramones – “Blitzkrieg Bop”; 4:45 Trina featuring Killer Mike – “Look Back at Me”; e 4:56 Missy Elliott – “Get Ur Freak On”. Disponível em < <http://thissongissick.com/blog/girl-talk-all-day-tracklisting/> >. Acesso em 15 de novembro de 2014.

em cima da cama, com um laptop no colo, manipulando arquivos de MP3 num programa de edição de áudio:

Então... Seleciono qualquer um e o levo a outra janela. Elvis Costello. “Radio”. Se eu der destaque à primeira parte da percussão, colocar 0,25s dela, depois colar 0,125s, que é a metade, e então colar mais 0,25s, completamos um segundo e deve ficar neste ritmo. Vou colocar 0,125s de silêncio, depois o dobro, ou seja, 0,25s de silêncio, e aí colo 0,25s de novo (...). Apenas pego as notas dele e rearranjo tudo. Vou colocar na versão curta. Posso colocar uma batida por trás. Vou colocar a versão estendida. Podemos ouvir as duas partes, depois que se encaixam. Posso tocar uma delas mais lentamente ou acelerá-la assim. Duas vezes mais rápido e mais aguda. (Talk, 2009)

Curiosamente, no documentário, a cena é acompanhada por uma representante do órgão que cuida dos direitos autorais nos Estados Unidos, que fica assustada com o que vê por não imaginar que, naquela época, alguém estava manipulando criações de outros deste modo. Embora seja criticado por alguns DJs por alterar muito as composições-base, excedendo o padrão de junção A + B (Sinnreich, 2011), para o escritor Rob Walker, no artigo *Mashup Model*, é a capacidade de alterar e juntar “que faz a experimentação do Girl Talk com o valor da música tão atraente”, por ser capaz de promover uma curadoria e um diálogo único entre artistas, em uma criação só possível a partir da democratização dos meios de produção. Além disso, toda a criação de Girl Talk ganha o mundo por dois canais: suas apresentações ao vivo em festas e pelas redes sociais na Internet. Em uma fala clara sobre o momento cultural em que está, Girl Talk aponta questões essenciais para o entendimento do estado em que a internet deixa público e produtor, tendo a tecnologia como meio de contato: “Meu álbum não seria ouvido sem a internet. Acho que este é o melhor momento da música. Todos podem ser populares, a música de todos pode ser ouvida, e ninguém controla nada. O controle voltou ao povo após muito tempo” (id. 2009).

A análise de Girl Talk não é isolada e parece ressoar Foucault quando o filósofo afirma que “o novo não está no que é dito, mas no acontecimento de sua volta” (2012, pg 25). O novo, por exemplo, não está só nas canções que serviram de consulta e uso por parte dos DJs de mashup, mas também porque ele faz uso delas recontextualizando e dando um novo sentido ao seu uso. O novo está em diálogo com o momento. Girl Talk não é um compositor com comportamento e características isoladas no mundo. Não é alguém único que se move diferente dos

demais. Mais do que significar a novidade em si, Girl Talk (e outros criadores de mashup) observam o momento em que estão inseridos, fazendo para além do que o momento atual, retornando para o agora discursos ditos anteriormente, reconfigurando o dito. É do *hoje*, das relações estabelecidas em torno de si, no seu meio, que ele cria, não coincidindo perfeitamente com o seu tempo, embora pertencente a ele, mantendo o olhar no tempo – como bem apresenta Agamben –, produzindo uma “espécie particular de visão”²⁹. Desse modo, para produzir suas criações, Girl Talk e os DJs que fazem mashup ou que trabalham com *sample* e *remix*, se utilizam de ferramentas disponíveis na atualidade e recontextualizam o seu sentido. Foi ao longo do século XX e em especial a partir da popularização das ferramentas de construção de comunicação digital no final daquele século e início do XXI que computadores e internet passaram a influenciar o campo cultural, fazendo os produtos e formas de criação circularem mais livremente.

Em *Tempos Fraturados – Cultura e Sociedade no Século XX*, Eric Hobsbawm, no artigo *Para Onde Vão as Artes Hoje?*, afirma que as artes passam, na atualidade, por seu momento de maior revolução e transformação, se caracterizando por uma dependência em relação à tecnologia, fazendo um paralelo entre essas mudanças e o modo como escutamos música atualmente.

A música nada tem a temer no século XXI. É verdade que soa bem diferente da música do século XX. Já foi fundamentalmente alterada pela eletrônica, o que significa que está em grande parte liberta do talento inventivo e da habilidade técnica do artista individual. A música do século XXI será essencialmente produzida, e chegará aos nossos ouvidos sem muita contribuição humana. (Hobsbawm, 2012, p. 32)

Embora cometa um exagero ao avaliar a música do século XXI como um produto tipicamente composto a partir da máquina, com pouca interferência humana, Hobsbawm indica caminhos construídos ao longo do último século, que vêm culminando neste início de século XXI, com a composição musical diluída entre diversos atores, incluindo aí uma contribuição inegável das revoluções promovidas pela tecnologia.

Em sua publicação *El Lenguaje de los Nuevos Médios de Comunicacion – La Imagen en la era Digital*, Lev Manovich vê o avanço tecnológico como algo positivo porque atualiza tendências estéticas. Manovich aponta para essa interação

²⁹ AGAMBEN, G. O que é o contemporâneo? E outros ensaios. Santa Catarina: Argos, 2009, p. 63.

entre o homem e a máquina, principalmente a partir do diálogo com a interface, que permite que pessoas que não dominam determinadas técnicas de produção possam fazer criações no campo artístico a partir do uso de ferramentas da comunicação popularizados e facilitados pelo computador. É este o caso da grande maioria de DJs de música eletrônica, que entra neste campo a partir do domínio das ferramentas da interface proporcionada pelos programas de computador. O DJ brasileiro André Paste, por exemplo, não sabe tocar nenhum instrumento musical clássico (violão, piano...), mas é capaz de lidar com programas de computador. Em seu caso, ele faz uso do software *Ableton Live*, que permite criar, produzir, editar e, como diz o próprio site do produto, “fazer alterações sem parar e capturar tudo enquanto você trabalha” (tradução nossa)³⁰. Eis um exemplo de reconfiguração de quem é este novo artista, já que o produto não é direcionado apenas a músicos ou produtores musicais, mas também aos ouvintes, espectadores, que deixam de ter posição passiva na indústria cultural, dialogando abertamente e de forma ativa com os meios e com as novas obras. Desse modo, o avanço da tecnologia de comunicação amplia públicos e altera percepções e reconfigura a noção de artista, tornando-o multimídia.

Segundo Manovich, os computadores partem de uma lógica de recombinar culturas e manifestações já existentes (2005, p. 47), sendo que isso fica mais evidente a partir da chegada da internet, principalmente a partir dos anos 90, quando esse novo meio apresenta caráter revolucionário (id., p. 49), principalmente por apresentar aspectos específicos da construção de uma nova realidade, fazendo surgir novas possibilidades estéticas.

Ao analisar a relação entre a interface do *software* e as criações do usuário, Manovich investiga o modo como se dá a criação artística, dizendo que a interface chega a moldar a maneira com que o usuário lida com o computador (id., p. 113), determinando a criação final. O caso de cortar e colar um trecho de uma música, no caso dos *mashups*, soa como exemplo.

Pensemos nas operações de cortar e colar, habituais em todos o software que funciona com a moderna interface gráfica de usuário. Se trata de uma operação que torna insignificante a distinção tradicional entre os meios especiais e temporais, a partir do momento em que podemos cortar e pegar fragmentos de imagens, regiões de espaço ou coisas de uma composição temporal tal

³⁰ (...) *make changes without stopping, and capture everything as you work*. Disponível em <<https://www.ableton.com/en/live/>>. Acesso em 29 de junho de 2013.

exatamente da mesma maneira. É assim mesmo ‘cega’ as tradicionais diferenças de uma escala: podemos cortar e pegar um único *pixel*, uma imagem ou toda um filme digital de igual modo. E por último, é uma operação que torna sempre insignificante as diferenças tradicionais entre os meios: o cortar e pegar pode aplicar-se o mesmo a textos que a imagens fixas e em movimento, ou a sons e objetos de três dimensões. (Manovich, 2005, p. 114, tradução nossa³¹)

Muito por conta dessa relação com a interface, Manovich afirma que a nossa sociedade já não distingue mais, no computador, a diferença entre um ambiente próprio para o trabalho e outro próprio para o ócio (id., p. 114). A mesma máquina é tanto usada para o trabalho como para o ócio. Para Manovich, “a interface entre o homem e o computador contemporâneos oferecem possibilidades radicalmente novas para a arte e para a comunicação” (id., p. 146, tradução nossa³²), impondo à máquina a lógica dos dados digitais, com as ferramentas que a interface permite usar. Sobre a relação entre o usuário final e o software, Manovich afirma que “a diferença em capacidade técnica entre os profissionais e os aficionados também está diminuindo” (id., p. 172, tradução nossa³³), o que permite uma série de DJs dominarem facilmente os programas de edição de áudio, criando uma lógica própria de seleção do material a ser usado. “Ainda que o software não impeça aos usuários criar diretamente desde zero, seu desenho, em todos os níveis, faz natural seguir uma lógica diferente, que é a da seleção” (id., p. 184, tradução nossa³⁴).

De acordo com Manovich, a arte criada tendo como princípio o cortar e colar sempre existiu, principalmente a partir da arte dos anos 80, mas agora ela se mostra legitimada pelos processos digitais.

³¹*Pensemos en las operaciones de «cortar y pegar», habituales en todo el software que funciona con la moderna interfaz gráfica de usuario. Se trata de una operación que vuelve insignificante la distinción tradicional entre medios espaciales y temporales, a partir del momento en que podemos cortar y pegar fragmentos de imágenes, regiones del espacio o trozos de una composición temporal exactamente de la misma manera. Es asimismo «ciega» a las tradicionales diferencias de escala: podemos cortar y pegar un único píxel, una imagen o toda una película digital de igual modo. Y por último, es una operación que vuelve también insignificantes las diferencias tradicionales entre los medios: el «cortar y pegar» puede aplicarse lo mismo a textos que a imágenes fijas y en movimiento, o a sonidos y objetos en tres dimensiones.* (Manovich, 2005, p. 114)

³²*Las interfaces entre el hombre y el ordenador contemporáneas ofrecen unas posibilidades radicalmente nuevas para el arte y la comunicación.* (id., p. 146)

³³*La diferencia en capacidad técnica entre los profesionales y los aficionados también ha disminuido.* (id. p. 172)

³⁴*Aunque el software no impide a los usuarios crear directamente desde cero, su diseño, a todos los niveles, hace “natural” seguir una lógica diferente, que es la de la selección.* (Manovich, 2005, p. 184)

Resumindo, a prática de montar um objeto a partir de elementos preexistente e distribuídos comercialmente já existia nos velhos meios, mas a tecnologia dos novos meios a estandariza mais e a torna muito mais fácil de efetuar. O que antes implicava tesoura e cola, agora é só questão de fazer um clique e cortar e pegar. E ao codificar as operações de seleção e combinação em outras próprias interfaces dos programas de edição e autoria, os novos meios as legitima. (id, 2005. p. 185, tradução nossa³⁵)

Desse modo, parece que tais artefatos estão cada vez mais nas mãos dos usuários, tornando parte da indústria fonográfica supérflua perante os avanços tecnológicos. Para o pesquisador Philip A. Gunderson, no artigo *Danger Mouse's Grey Album, Mash-Ups, and the Age of Composition*, “essa mudança nas condições materiais de produção tem consequências estéticas significativas” (2004, tradução nossa³⁶), como é o caso das criações em mashup e o *sampling*, cujo modo de composição pouco se assemelha a um estúdio convencional de gravação, com uma banda e seus músicos tocando instrumentos³⁷. Para ele, dificilmente o *The Grey Album* aconteceria dentro de um estúdio tradicional, por conta das características próprias deste ambiente, que contrastam com os de um estúdio caseiro, e, principalmente, porque no mashup as faixas são manipuladas digitalmente, trabalhando com inúmeros detalhes, em possibilidades quase ilimitadas (Katz, 2004). As transformações nas tecnologias de gravação contribuíram para a transformação no modo de como a música popular passou a ser produzida e consumida principalmente se tivermos em mente a relação que se tinha com a música ao vivo, os registros em partitura e os diferentes tipos de gravação, que inicialmente foi “utilizada para produzir uma reprodução fiel da performance ao vivo” (Furini, 2010, tradução nossa³⁸). A pouca qualidade dos registros mudou com o advento da gravação elétrica, indo até os gravadores *multitracks*, gravando em pistas e editando o material em estúdio. Furini cita o

³⁵Resumiendo, la práctica de montar un objeto mediático a partir de elementos preexistentes y distribuidos comercialmente ya existía en los viejos medios, pero la tecnología de los nuevos medios la estandariza más y la vuelve mucho más fácil de efectuar. Los que antes conllevaba Tijeras y pegamento, ahora es solo cuestión de hacer clic en “cortar” y “pegar”. Y, al codificar las operaciones de selección y combinación en las propias interfaces de los programas de edición y autoría, los nuevos medios las “legitiman”. (Manovich, 2005, p. 185)

³⁶ This change in the material conditions of production has significant aesthetic consequences. (Gunderson, 2004).

³⁷ O pesquisador David J. Gunkel lembra o caso da dupla de pop e dance music Milli Vanilli que teve caçado seu prêmio Grammy de Melhor Artista Pop de 1989 quando foi descoberto que os artistas da gravação não chegaram a executar as músicas na hora do registro em estúdio. A instituição responsável pelo Grammy afirmou à época que o registro de um músico seria a performance original.

³⁸(...) used in order to produce a faithful reproduction of live performance. (Furini, 2010).

disco *Bitches Brew* (1970), de Miles Davis, como exemplo de edição em estúdio. A faixa *Pharaoh's Dance* apresenta 19 tipos de edições. “A sua famosa abertura stop-start é inteiramente construída em estúdio, usando loops de repetição de certas seções” (Furini, 2010, tradução nossa³⁹). Em seu estudo, a pesquisadora cita o produtor do álbum de Miles Davis, Teo Macero, que organizou as gravações ao seu gosto, em um registro sonoro só possível por ter sido editado em estúdio a partir das melhorias das técnicas de gravação. Em casos mais recentes, por conta de novos softwares que criam sons, nem mesmo um instrumento tradicional precisa existir previamente para algo ser criado. É como apresenta Lucas de Freitas em *Mangue: bit, cena e autoria*: “O digital traz a desmaterialização dos processos de gravação, mudanças radicais no modo de criar e ouvir música e flexibiliza as condições de produção” (Freitas, 2013, p. 25).

Quando se trata da relação entre a arte e as mídias de produção, ou como as novas mídias atuam em diálogo com essas novas formas de tecnologia, além dessa relação é interessante pensar como se dá a construção de uma nova estética, indo para um outro pronto proposto pelo próprio programa de computador. Como afirma Arlindo Machado,

o que faz, portanto, um verdadeiro criador, em vez de simplesmente submeter-se às determinações do aparato técnico, é subverter continuamente a função da máquina ou do programa de que ele se utiliza, é manejá-los no sentido contrário da sua produtividade programada. (id., 2003, p. 23)

É nesse sentido que surge boa parte das criações que se baseiam na *remixagem* e na criação dos mashups, eles extrapolam o sentido de alguns programas de gravação de áudio. Ondas sonoras que agora são vistas em linhas de áudio no computador e que outrora serviam para o registro da voz humana original e também de instrumentos, agora são reconfiguradas, esticadas, alteradas, subvertidas em nome de novas criações. Sem o advento e a popularização de softwares de edição e gravação de áudio e uma outra série de mecanismos digitais que permitiram uma democratização no acesso a determinadas ferramentas, criações como as realizadas por artistas como Danger Mouse, Girl Talk e os brasileiros André Paste, João Brasil, Lúcio K e DJ Faroff, não seriam possíveis.

³⁹*Its famous stop-start opening is entirely constructed in the studio, using repeat loops of certain sections.* (Furini, 2010).

Como afirma Benjamim, a sociedade da informação modifica a relação e a essência da obra de arte, criando novas situações de produção e fruição artística (1987). Neste século XXI, a ferramenta está na mão dos usuários. Neste ponto, a ação que possa ser considerada subversiva mostra-se investigativa em relação a temas diversos, como a questão do direito autoral. Em *Arte e Mídia*, Priscila Arantes, apesar de exemplificar com questões da área das artes plásticas e visuais, aponta questões que dialogam com a música.

Muito desses trabalhos, assumindo quase um viés desconstrutivista, subvertem os protocolos normais do trânsito e fluxo de informações realizados em rede, discutindo o contexto e a estrutura específica da internet, e, ao mesmo tempo, trazem à luz temas que, no ciberespaço, se tornam mais explícitos, como a questão da autoria e do direito autoral, plágio, hackeamento, copyright, situações de compartilhamento e espaços colaborativos. (Arantes, 2005. p. 27).

A quantidade de possibilidades de criação nos faz questionar: seria possível a música de estilo mashup ter surgido em outro tempo? Em *Arte e Mídia*, Arlindo Machado comenta que toda arte é feita a partir dos meios que estão disponíveis no momento em que ela é produzida, exemplificando tal afirmação a partir de composições de Bach, que se utilizavam do cravo, dito como instrumento mais avançado daquela época em engenharia e acústica, bem como Stockhausen, que fez uso de sintetizadores eletrônicos porque eram esses o que estava em voga na época. “Mas o desafio enfrentado por ambos os compositores foi exatamente o mesmo: extrair o máximo das possibilidades musicais de dois instrumentos recém-inventados e que davam forma à sensibilidade acústica de suas respectivas épocas” (Machado, 2008, p. 9). Podemos ir além nesse pensamento se lembrarmos que a gravação das canções da bossa nova, principalmente o canto de João Gilberto, só foi possível por meio de uma evolução do processo de registro da voz, com melhores equipamentos disponíveis nos estúdios (Diniz, 2007). Nesse caso, é sintomático o modo como evoluiu o microfone para registro da voz. Se no início do século XX quem fosse gravar um áudio tinha de fazer em alta potência para que acontecesse o registro mecânico, com o passar das décadas a tecnologia se encarregou dessa tarefa, possibilitando a difusão de novas formas de expressão.

Voltando à questão levantada, teria Girl Talk, Danger Mouse e inúmeros outros DJs, por exemplo, conseguido fazer suas composições em outra época?

Cabe acreditar que não, ainda que o conceito de recorte de outras obras sempre estivesse presente no universo da arte. Girl Talk e diversos outros criadores de mashup são frutos de um momento social, artístico e econômico do final de século XX e início de século XXI. Na questão do direito autoral, por exemplo, apesar de conhecerem as leis que protegem os autores, eles já lidam com isso como ponto superado. Se a lei possibilita/permite a apreensão de apenas um trecho de determinada canção, a quase totalidade dos DJs de mashup faz uso de faixas inteiras e disponibiliza isso de forma transgressora, aos olhos da lei, na internet. Os DJs não apenas pegam o que a indústria lhes oferece legalmente, que seria, neste ponto, o áudio de uma canção. Eles se apoderam de um arquivo em MP3 e modificam, indo além do aparato tecnológico que, apenas inicialmente, lhes é ofertado. Essa reinvenção é clara para Arlindo Machado ao tratar do artista do terceiro milênio.

O que faz, portanto, um verdadeiro criador, em vez de simplesmente submeter-se às determinações do aparato técnico, é subverter continuamente a função da máquina ou do programa que ele utiliza, é manejá-los no sentido contrário ao de sua produtividade programada. Talvez se possa dizer um dos papéis mais importantes da arte numa sociedade tecnocrática seja justamente a recusa sistemática de submeter-se à lógica dos instrumentos de trabalho, ou de cumprir o projeto industrial das máquinas semióticas, reinventando, em contrapartida, as suas funções e finalidades. (Machado, 2008, p. 14).

No universo dos *mashups*, por exemplo, além de recombinar esses materiais selecionados, cabe ao DJ, esse novo músico, aplicar filtros, diminuir o tempo ou andamento de algumas músicas, em uma visão própria de uma nova obra porvir. Como sentenciou o próprio Manovich,

O DJ é a melhor demonstração dessa lógica, que consiste na seleção e combinação de elementos pré-existentes, e demonstra também o autêntico potencial que tem a dita lógica para criar novas formas artísticas. Por último, o exemplo do DJ também mostra com clareza que a seleção não é um fim em si mesmo. A essência da arte do DJ é a habilidade para misturar elementos selecionados de maneiras ricas e sofisticadas. A diferença da metáfora de cortar e pegar da moderna interface gráfica do usuário, que sugere que os elementos selecionados se podem combinar de maneira simples, quase mecânica, a prática da música eletrônica ao vivo demonstra que a arte autêntica reside na mistura. (Manovich, 2005. p. 190, tradução nossa⁴⁰)

⁴⁰ *El Dj es la mejor demostración de su lógica, que consiste en la selección y combinación de elementos preexistentes, y demuestra también el auténtico potencial que tiene dicha lógica para crear nuevas formas artísticas. Por último, el ejemplo del Dj también muestra con claridad que la selección no es un fin en sí mismo. La esencia del arte del Dj es la habilidad para mezclar elementos seleccionados de maneras ricas y sofisticadas. A diferencia de la metáfora del «cortar y*

Na obra *O Trabalho da Citação*, Antoine Compagnon usa uma interessante imagem da criança com uma tesoura na mão, a brincar de cortar e colar, para descrever o processo de leitura, escolhas e citações. Nesse jogo lúdico muito bem posto pela infância concentra-se a complexidade de intenções por trás deste ato quase que banal, de dar uma nova voz e um novo sentido ao que foi dito. “Quando cito, extraio, mutilo, desenraizo” (Compagnon, 1996, p. 13). Talvez esteja nessa figura criada por Compagnon um resumo do instante que se propõe toda uma ordem de artistas que se utilizam das possibilidades evocadas pelo computador para a criação de novas manifestações que não se calam mais dentro do íntimo do criador. Distante das regras impostas pelo mercado, mas sabendo jogar também com elas, dentro do próprio sistema, esses artistas reinventam lógicas para a expressão de novas sensações. Com seus recortes, ampliam os próprios sentidos, fazendo-osextensões de quem eles citam em suas músicas. Projetam novas vozes ao já enraizado, desenterramcriações dadas como finalizadas, fazendo renascer quem estava condenado à própria criação. É, por isso mesmo, que, com o mashup, esses novos criadores, ainda que nunca tenham colocado suas próprias vozes, dão voz a todas as outras.

O papel do DJ na arte contemporânea, com seu exemplo indo para além da música, é reconhecido por Nicolas Bourriaud, quando ele afirma que quem promove o *remix* tornou-se mais “importante do que o instrumentista, a *rave*, mais excitante do que um concerto” (2009, pg.35), principalmente por terem como sentido de produção o desejo por entender a obra como aberta e infinita. Para o pesquisador, o DJ “aciona a história da música” ao copiar e colar registros sonoros e o ouvinte que está na internet “imagina conexões, relações específicas entre sites díspares”, fazendo com que esse comportamento atenua “a fronteira entre a recepção e a prática, gerando, assim, novas cartografias do saber”(id, p. 15). O autor desse tipo de material, como acredita Bourriaud, sabe que sua criação, que já recorreu a outras fontes, também poderá servir de fontes para novas criações.

pegar» de la moderna interfaz gráfica de usuario, que sugiere que los elementos seleccionados se pueden combinar de manera simple, casi mecánica, la práctica de la música electrónica en directo demuestra que el arte auténtico reside en la «mezcla». (Manovich, 2005, p. 190)

Desse modo, o músico, o DJ, o ouvinte/produtor é alguém que constrói linguagens e novas escritas, reordenando ruídos e sons⁴¹.

Tem-se assim conexão estabelecida com o conceito de bricolagem proposto por Lévi-Strauss, que junta elementos diferentes a partir de ferramentas disponíveis. Para isso ele faz uma análise desses materiais anteriores, sendo que “cada escolha acarretará uma reorganização completa da estrutura que jamais será igual àquela vagamente sonhada nem a uma outra que lhe poderia ter sido preferida” (2008, p. 34.) Para Lévi-Strauss, o *bricoleur* se diferencia de um engenheiro⁴² por não necessitar da matéria prima (que podemos aqui pensar, por exemplo, na primeira execução única de um vocal ou de uma guitarra), como necessita o engenheiro para criar algo novo. O *bricoleur* trabalha com os “materiais fragmentários já elaborados” (id., p. 32). Numa análise sobre o conceito de bricolagem, Adriana Vinholi Rampazo, no artigo *Bricolage: a Busca pela Compreensão de Novas Perspectivas em Pesquisa Social*, afirma que o *bricoleur* “usa os signos, fazendo analogias e aproximações, que o permite usar a criatividade no uso dos materiais e equipamentos. Isso porque o *bricoleur* tem como característica montar estruturas conforme seu entendimento” (Rampazo, 2009).

Lévi-Strauss chega a explicitar como trabalha um *bricoleur*:

Seu primeiro passo prático é retrospectivo, ele deve voltar-se para um conjunto já constituído, formado por utensílios e materiais, fazer ou refazer seu inventário, enfim e sobretudo, entabular uma espécie de diálogo com ele, para listar, antes de escolher entre elas, as respostas possíveis que o conjunto pode oferecer ao problema colocado. Ele interroga todos esses objetos heteróclitos que constituem seu tesouro, a fim de compreender o que cada um deles poderia "significar", contribuindo assim para definir um conjunto a ser realizado, que no final será diferente do conjunto instrumental apenas pela disposição interna das partes. (Lévi-Strauss, 2008, p. 34)

Torna-se difícil não fazer a relação entre o trabalho de um *bricoleur* com o fazer de um DJ/criador de mashup. Ao dissecar a análise de Lévi-Strauss, temos um paralelo com a fala de Girl Talk apresentada neste trabalho, quando ele

⁴¹ Utilizo aqui o conceito de som e ruído proposto por Wisnik: “A música, em sua história, é uma longa conversa entre o som (enquanto recorrência periódica, de produção de constância) e o ruído (enquanto perturbação relativa da estabilidade, superposição de pulsos complexos, irracionais, defasados). Som e ruído não se apõem absolutamente na natureza: trata-se de um *continuum*, uma passagem gradativa que as culturas terão de administrar” (Wisnik, 2007, p. 30)

⁴² O *engenheiro* de Lévi-Strauss é diferente do *engenheiro de sons* de Canclini, já que para este “o engenheiro de sons efetua montagens de instrumentos gravados em lugares separados, manipula e hierarquiza eletronicamente sons produzidos por músicos de diversas qualidades” (2001, p. 38).

explica como faz um mashup. Termos que Lévy-Strauss utiliza podem ser encaixados nesse fazer, como “retrospectivo”/“conjunto já constituído” (por ter de fazer a análise das músicas disponíveis⁴³), “utensílios e materiais” (arquivos em MP3, CDs e outros formatos), “fazer ou refazer o seu inventário” (se ao fazer um mashup, por exemplo, ele poderá ter de baixar ou *ripar* músicas que não tinha previamente), “listar, antes de escolher” (saber quais os materiais irá usar) e “compreender o que cada um deles poderia significar” (que consiste numa análise dos motivos de cada trecho de música estar junto numa mesma nova faixa). Há ainda, logicamente, mais paralelos com situações aqui já explicitadas que reforçam a relação entre bricolagem e o editar dos DJs, como quando Lévi-Strauss afirma que o “final será diferente do conjunto instrumental apenas pela disposição interna das partes”. Recordar-se aqui o caso já apresentado do disco *Bitches Brew*, de Miles Davis, cujo produtor trabalhou com recortes presentes da própria construção do álbum, sem recorrer a outros discos. A reorganização de um mesmo material já se realiza em nova criação.

Se a tecnologia estava tornando o acesso aos meios de produção algo mais horizontalizado, apresentando novas possibilidades para a indústria do disco, fatalmente acabaria atingindo os ouvintes, público consumidor. Retomo aqui Manovich, quando ele afirma que as tecnologias diluem as diferenças entre os profissionais e o usuário final, embora certas habilidades sejam dominadas pelos profissionais, havendo algumas características que aproximam as duas pontas “como copiar, cortar, pegar, classificar, buscar, filtrar, transcodificar e rippar” (2005, p. 174, tradução nossa⁴⁴), com todos acessando “uma gigantesca livreria de imagens, fotos, vídeos, áudio, desenhos, códigos informáticos e textos” (id., p. 185, tradução nossa⁴⁵). É certo que, com acesso a tantos tipos de fontes, o fazer alteraria algumas percepções sobre o modo como as pessoas estariam se manifestando nas artes.

⁴³ Em *Todo DJ já Sambou*, Bill Brewster afirma que um DJ faz mais do que alterar áudios: “É necessário conhecer na intimidade os contornos de cada música (...). Quando o DJ toca, controla a música e seu relacionamento com um grupo de pessoas. Cada faixa é escolhida porque é ideal para aquele momento” (Assef, 2008, p. 11)

⁴⁴(...) *como copiar, cortar y pegar, clasificar, buscar, filtrar, transcodificar y ripear*. (Manovich, 2005, p. 174).

⁴⁵(...) *una gigantesca librería de imagines, fotografías, video, audio, diseños, código informático y textos*. (Manovich, 2005, p. 185)

Para o pesquisador norte-americano e ativista em Cultura Livre⁴⁶ Lawrence Lessig, em depoimento ao filme *Rip: A Remix Manifesto*, o mashup, o *remix* e a cultura *sample* devem ser vistos como a escrita do novo século, “a literatura da nova geração” (2009), com as pessoas participando da criação e recriação da cultura que estão a sua volta. A afirmação de Lessig (até por ele ser um dos defensores do *software livre*) dialoga com essa possibilidade de criação a partir de obras já constituídas, enxergando a literatura como algo expandido, aberto e amplo para além do universo das letras, em uma capacidade de reordenar criações.

Luiz Tatit ilustra esse novo século no artigo *Música para Reouvir*, quando ele diz que atualmente qualquer um pode gravar um disco, colocando a criação na internet “em busca de um ouvinte que nem chega a ouvi-lo por estar às voltas com suas próprias composições, que também serão lançadas na rede para que alguém descubra e mostre aos outros” (2007, p. 236), criando uma realidade sonora impensável décadas atrás. É o que o DJ norte-americano Mark Vidler explica ao crítico de música Sasha Frere-Jones, do *The New Yorker*: “Você não precisa de um distribuidor, porque sua distribuição é a internet. Você não precisa de uma gravadora, porque é o seu quarto, e você não precisa de um estúdio de gravação, porque esse é o seu computador. Você pode fazer tudo sozinho” (Vidler, 2005, tradução nossa⁴⁷).

Para Bourriaud, essa cultura ultrapassa um debate que esteve instalado na arte-moderna, com o proeminente fim da separação entre a produção e o consumo.

A cultura do DJ nega a oposição binária entre a enunciação do emissor e a participação do receptor, que esteve no centro de muitos debates sobre a arte moderna. 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. (2009, p. 41)

É possível, portanto, colocar a figura do ouvinte como um *espectador emancipado*, como alguém que “observa, seleciona, compara, interpreta”,

⁴⁶ Sobre Cultura Livre adoto o conceito proposto pelo Wikipedia: “A cultura livre é uma visão da cultura baseada na liberdade de distribuir e modificar trabalhos e obras criativas livremente. Opõe-se ao conceito que nomeia ‘cultura da permissão’. O movimento da cultura livre envolve a produção e a defesa de diversas formas de conteúdo livre, como o software livre, conhecimento livre, música livre, entre outros.”. Disponível em http://pt.wikipedia.org/wiki/Cultura_livre. Acesso em 25 de janeiro de 2015.

⁴⁷ *You don't need a distributor, because your distribution is the Internet. You don't need a record label, because it's your bedroom, and you don't need a recording studio, because that's your computer. You do it all yourself.* (Vidler, 2005)

relacionando as coisas que vê e que compõem “seu próprio poema com os elementos do poema que tem diante de si. Participa da performance refazendo-a à sua maneira” (Rancière, 2012, p. 17). O pensamento de Rancière registra claramente que esses caminhos de interpretação da obra do outro e de uma construção “diante de si” a partir de materiais colhidos na própria vivência se tornam possíveis também nesse ambiente musical, que ganha força ainda por uma série de características próprias do momento em que se vive.

Walter Benjamin explicita isso quando relembra que já no final do século XIX a separação de escritores e leitores começou a se transformar, principalmente a partir da ampliação da imprensa, com um número crescente de pessoas que passaram também a escrever. “Com isso, a diferença essencial entre autor e público está a ponto de desaparecer. Ela se transforma numa diferença funcional e contingente. A cada instante o leitor está pronto a converter-se num escritor” (1987, p. 184).

A pesquisadora Mary Madden aponta que essa nova geração de criadores (o ouvinte/espectador) se conecta a algumas questões essenciais das novas tecnologias, tais como: “1. Custo (zero ou próximo de zero); 2. Portabilidade (em qualquer dispositivo); 3. Mobilidade (acesso sem fio a música); 4. *Choice* (acesso a qualquer música já gravada); e 5. Remixabilidade (liberdade para remixar e fazer música mashup)” (2009, tradução nossa⁴⁸).

O custo zero (ponto 1) se exemplifica na difusão ampla da conexão à internet e acesso gratuito a arquivos musicais, e isso em qualquer local, como computador, celular e aplicativos (pontos 2 e 3), com qualquer tipo de acervo (ponto 4), tendo a possibilidade de se fazer o que quiser com todo esse material (ponto 5). Desse modo, o consumo passa a ser facilitado porque é por unidade (Carvalho; Rios, 2009, p. 76), aumentando a diversidade de acervo, facilitando o acesso e as possibilidades de uso de materiais já criados. Acreditamos, portanto, que não exista uma “nova” cultura do *remix*, já que as “culturas se caracterizam por serem processos recombinantes” (Belisário, 2012), por recorrerem à produções anteriores à sua, não havendo um criador primordial, dialogando com uma visão romântica de alguém que criou a partir do zero, cuja mente única e

⁴⁸1. *Cost (zero or approaching zero)*, 2. *Portability (to any device)*, 3. *Mobility (wireless access to music)*, 4. *Choice (access to any song ever recorded)* and 5. *Remixability (freedom to remix and mashup music)*. (Madden, 2009)

criativa foi responsável por algo 100% nunca feito antes, que só poderia ter surgido a partir dessa mente. Atualmente, uma música que serviu de base para uma criação já não é mais a palavra final de um artista. Tem-se, com a possibilidade de maior acesso, toda uma recombinação de criações que também foram frutos de recombinações. Porém, o que se tem agora é a maior clareza de que o *remix* é utilizado como afirmação de discurso e que a técnica está democratizada. E isso em diversos campos do cotidiano. Escrever, recortar, copiar e colar fazem parte da vida e isso se tornou mais palpável e perceptivo com o acesso a novas tecnologias. Uma mensagem recebida no celular pode ser com dois toques enviada para uma outra pessoa, que já não sabe mais de quem veio. Um aplicativo permite colocar palavras em cima de uma foto ou de um vídeo, e o resultado final pode vir ainda com a marca da empresa que desenvolveu o software, deixando claro o processo de produção que envolveu aquela criação. Para Eduardo Navas, o modelo de mashup se estende para outras áreas do cotidiano, como prédios altos que têm suas paredes externas cobertas por anúncios, com a arquitetura se misturando à publicidade, maços de cigarro que carregam fotos de pessoas com câncer, em exemplo claro de que dois universos que antigamente estavam separados agora estão claramente em diálogo num mesmo dispositivo. Segundo o pesquisador, a “produção comercial se baseia em princípios de *remix* para reintroduzir os seus produtos na cultura com um toque ‘retro’” (Navas, 2010, tradução nossa⁴⁹), tendo a moda como um dos exemplos, já que novas coleções constantemente fazem referência a outras épocas, criando uma sensação no consumidor a partir de uma lembrança de uma época.

A pesquisadora Mary Madden (2009) chega a utilizar o termo *Napsterização* (*Napsterization*) para tratar desses comportamentos recriados e que são compartilhados no cotidiano, ligados em rede e até perturbando algumas hierarquias tradicionais, com pacientes que compartilham informações sobre condições médicas e cidadãos que agem em rede para aumentar a fiscalização de políticos, exigindo acesso irrestrito a dados governamentais.

Desse modo, é mais do que natural que a cultura do *remix* esteja presente também em outras artes. Para Bourriaud, desde os anos 90 é crescente o número de artistas que vem “interpretando, reproduzindo, reexpondo ou utilizando

⁴⁹*Commercial production relies on remix principles to reintroduce their products in culture with “retro” flair.* (Navas, 2010).

produtos culturais disponíveis ou obras realizadas por terceiros” (2009, p. 7). Para ele, esses artistas abolem a distinção 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” (id., p. 7).

O pesquisador Marcus Bastos, no artigo *Cultura Sampler*, aponta esse diálogo de forma clara nos exemplos abaixo:

A reutilização de materiais é comum na arte e na literatura do século 20. A arte moderna é um repositório de exemplos em que o resíduo ganha outro significado, quando reutilizado pelo artista. Entre outros, basta recordar: os papéis colados de Picasso, em “Garrafa de Suze” (...) os documentos bancários e bilhetes de trem em “Merz”, de Kurt Schwitters. (Bastos, 2003.)

Para o autor, a apropriação de outras produções se torna uma prática comum, criando um novo significado e transferindo seu valor cultural, deslocando o conceito de obra finita, já que, inclusive, a nova criação pode ser recriada em seguida.

Com tudo isso, o mashup (e a cultura *sample* e *remix*) se destacam por sintetizarem as mudanças pelas quais passam a produção da cultura atualmente, estando na vanguarda da cultura popular, como acredita McGranahan (2010), por remixar e remodelar os comportamentos e criações que estão ao redor, transgredindo ideias estabelecidas e canonizadas. Como acredita Gunkel (2005), o mashup não é uma mera junção de sons, numa promiscuidade pensada pelo criador. O mashup atua conscientemente em sons diferentes, produzindo cálculos criativos. Qualquer um pode fazê-lo? Talvez. E é justamente nessa indefinição (que também é ao mesmo tempo uma possibilidade) que está a potência dentro deste estilo de criação. A tecnologia - e o modo como os usuários chegaram até ela e se apropriaram dela -, quebrou a aura de que certas criações só grandes artistas poderiam fazer/alcançar, ou seja, de que determinados posicionamentos estéticos estavam disponíveis a poucos. É justamente o oposto disso. Com a cultura do mashup e do remix, estruturas foram rearranjadas e forçadas a se adaptarem a esses comportamentos. Tudo que era dito como certo tornou-se instável. O privado passou a dialogar com o comum, estabelecendo novas escritas e formas de se manifestar. A liberdade é o tom e o ruído.