

A dimensão comunicacional do sampleamento: fantasmas fonográficos no caso “*All star, but...*”

Sampling’s communicational dimension: phonographic
ghosts on the “*All star, but...*” case

Marcelo Bergamin Conter¹
bconter@gmail.com

Cássio de Borba Lucas²
cassioborba@gmail.com

RESUMO

O presente artigo discute a concepção de que registros fonográficos tem uma característica fantasmagórica, potencializada e atualizada por práticas de sampleamento. Propõe-se a (1) compreender o sampleamento como procedimento basilar do tipo de comunicação musical a que nos referimos e (2) analisar sua lógica de disseminação, investigando os desdobramentos que geram processos de diferenciação de um dado fenômeno fonográfico. De modo a verificar tal processo na música sampleada contemporânea, como estudo de caso, optamos pela recente disseminação massiva de remixagens, na internet, da canção *All Star*, do conjunto Smash Mouth. A investigação aponta para uma espécie de exploração colaborativa da virtualidade da música como um dentre os vários efeitos da comunicação fantasmagórica ativada pelo sampleamento intensivo.

Palavras-chave: Sampleamento. Fonografia. Comunicação.

ABSTRACT

This paper debates the conception that phonographic records have a phantasmagorical characteristic, which is potentialized and actualized by sampling practices. To face such challenge, two main investigation movements become necessary: (1) to comprehend sampling as the root procedure of the type of musical communication with we are referring to; and (2) to analyze its logic of dissemination, investigating the unfolding that generates process of differentiation of a given phenomenon. In order to verify such process in contemporary sampled music, as case study, we chose the recent massive dissemination of Smash Mouth’s *All Star* remixes on the internet. This investigation points at a kind of a collaborative exploration of music’s virtuality as one of several effects of phantasmagorical communication activated by intensive sampling.

Keywords: Sampling. Phonography. Communication.

¹ Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Rio Grande do Sul (IFRS). Rua Cel. Vicente, 281 – Centro Histórico, Porto Alegre (RS).

² Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS). Av. Paulo Gama, 110 – Farroupilha, Porto Alegre (RS).

Dos fantasmas às pilhagens sonoras

Este trabalho objetiva discutir, teórica e empiricamente, fenômenos comunicacionais em que registros fonográficos apresentam uma característica fantasmagórica, potencializada e atualizada por práticas de sampleamento. O panorama musical contemporâneo, ao deixar-se invadir por amostras sonoras de gravações antigas em registros novos, tende a ser assombrado por imagens sonoras do passado, incitando a discussão sobre o acúmulo destas fantasmagorias em diferentes formas e processos comunicacionais.

Como toda nova mídia, o advento do fonógrafo em 1877 causou espanto, controvérsias e repercussões na sociedade que iam do fascínio à profecia apocalíptica. De acordo com McLuhan (2007, p. 309), o compositor John Philip Sousa temia um enfraquecimento da caixa torácica nacional, possível reflexo do aparelho ao servir como amplificador e disseminador da voz humana. Mas havia músicos ainda mais assustados. Sterne (2003) descobriu em sua pesquisa sobre as origens culturais da reprodução sonora que muitos cantores daquele período não gostariam de ter suas vozes registradas porque não as queriam persistindo no mundo após suas mortes. É como se houvesse um temor de se transformar em um fantasma tecnológico por antecipação.

Sterne vai mais além e compara o processo de registro fonográfico com o do embalsamento. Em ambos os casos, trata-se de fazer com que um dado corpo (sonoro ou humano, respectivamente) persista para além de sua duração efêmera. A voz daqueles que se foram persiste, ainda hoje, como arquivo.

O temor dos cantores que viveram a aurora da gravação e reprodução fonográfica passa a fazer mais sentido em 1988, quando um artista chamado John Oswald reprocessa uma canção de Dolly Parton (CUTLER, 2013, p. 139). Pelas mãos de Oswald, Parton tem sua voz modificada, indo para registros muito agudos ou muito graves, para muito além de seu alcance vocal. Oswald conseguiu obter tal efeito através de uma prática bem simples, simplesmente interferindo, por uma cadeia de mídias³, na velocidade de rotação do disco de vinil e gravando o resultado em uma fita magnética de rolo. Esse tipo de

prática passa a ser denominada *plunderphonia*.

Os *plunderphonics* perduraram como prática artística obscura e pouco relevante para o grande público até que a tecnologia de edição digital de áudio e todas suas possibilidades se popularizassem junto do computador pessoal. E em uma reviravolta ainda mais inesperada, essa prática seria largamente empregada por artistas amadores que publicam seu material na web, profanando e remodelando os registros fonográficos sem piedade. O termo *to plunder* remete à pilhagem e ao furto: uma tradução possível para o gênero inaugurado por Oswald seria, portanto, ‘cleptofonia’. Entramos na era dos ladrões de cadáveres da música pop. Os túmulos (registros fonográficos) são profanados e colocados em mesas de autópsia (os *softwares* de edição não-linear de áudio). O procedimento que fundamenta todos estes fenômenos é o sampleamento de materiais sonoros.

O medo dos cantores de que suas vozes pudessem se transformar em um ‘fantasma tecnológico’ aponta para o receio de serem reconhecidos não pelo que eram (e se julgavam conscientemente ser), mas pelo que pode ser a materialidade de sua voz, uma vez registrada para a posteridade. A conexão entre a voz e a identidade, conforme Derrida (1971, p. 32), aparece como um dos fundamentos da metafísica ocidental: “a voz”, com sua manifestação aparentemente imediata e espontânea, “é a consciência ela mesma”. Trabalhar uma voz já emitida pode levar justamente a uma ruptura da determinação desta identidade, em que o relevante deixa de ser a origem, a interioridade do artista, “a presença, perdida ou impossível, da origem ausente” (1971, p. 247), mas o fantasma fonográfico e sua “disseminação” (DERRIDA, 1981). No presente texto, gostaríamos de indicar algumas formas de disseminação de fantasmas fonográficos via sampleamento, apresentando, também, considerações sobre a dimensão comunicacional de cada uma delas.

Para tanto, tornam-se necessários dois movimentos de investigação: (1) compreender o sampleamento como procedimento basilar do tipo de comunicação musical a que nos referimos; e (2) compreender sua lógica de disseminação, pela qual a pesquisa em comunicação se propõe investigar não o sentido, mas o desenrolar de diferenciação de um fenômeno, verificando-a no caso da música sampleada contemporânea. Como estudo de caso, abordaremos os inúmeros remixes da canção *All Star* do conjunto Smash Mouth (1999) que foram publicados em

³ “Primeiro um duplicador de fita cassete de alta velocidade, então um toca-discos com controle de velocidade altamente flexível, e finalmente um reproduzidor de fita de rolo [reel-to-reel] controlado manualmente” (CUTLER, 2013, p. 139)

sites de compartilhamento de arquivos de áudio e vídeo da web, predominantemente no YouTube⁴ (mais detalhes no item 4). Tais remixes são compostos por rearranjos drásticos de cacos (*samples*) da canção em questão, e nos interessa em particular reconhecer uma dimensão fantasmagórica dessas peças, no sentido de que elas arrebatarem imagens sonoras do passado e as atualizam no tempo presente, assombrando-nos indefinidamente. Para fins de detalhamento e enriquecimento das ferramentas de análise, apresentaremos no item a seguir os fundamentos do *sampleamento* como prática. Posteriormente, eles serão relacionados com as teorias da comunicação.

Fundamentos do *sampleamento*

Kviffte fornece uma discussão bastante precisa acerca do conceito de *sampleamento*, “ubíquo na literatura e no discurso sobre música no século XXI” (2007, p. 105), mas utilizado em várias acepções diferentes de forma intercambiável. Por uma primeira acepção, *sampleamento* refere-se à

tecnologia nuclear da produção sonora contemporânea, ou seja, como o som é convertido do domínio analógico ao digital. [...] Um sinal contínuo é convertido em uma série de símbolos discretos. [...] A amplitude [da onda] é medida em intervalos regulares, e os valores são armazenados em uma lista. (2007, p. 106)

Cada uma destas medições ou amostras é um *sample*. Assim sendo, há de se convir que a maior parte da música que se ouve hoje em dia poderia ser considerada música *sampleada*, isto é,

reproduzida por aparelhos que se encontram no fim de uma cadeia que parte da captação de sinais analógicos (por microfones) e sua conversão em código binário a um trabalho sobre esta materialidade digital e sua distribuição, ainda digital, mas que se converte, finalmente, em novo sinal analógico ao ser transduzida para alto-falantes ou fones-de-ouvido. (LUCAS, 2017, p. 3)

Michel Chion (1994, p. 17) corrobora esta centralidade do *sampleamento* – ou “amostragem – que

seria um dos “seis efeitos técnicos de base” da música tecnologicamente mediada contemporânea.

Uma segunda acepção refere-se a *sampleadores* como um tipo de instrumento que se vale de sons registrados para soar como algum outro instrumento (KVIFFTE, 2007, p. 107).

*[...] uma bateria, por exemplo, que tenha várias de suas sonoridades possíveis dispostas em um teclado tradicional de doze notas, ou ativadas por um software *sampleador* no processo de produção. A terceira acepção (idem), menos técnica, refere-se à utilização de um trecho de uma gravação pré-existente, principalmente quando reconhecível, do repertório fonográfico. (LUCAS, 2017, p. 4)*

Por fim, um quarto sentido (KVIFFTE, 2007, p. 111) para o termo *sampleamento*, que não é central neste estudo, é o procedimento de recortar trechos de um fonograma e colá-los em outros com o intuito de corrigir imperfeições de execução e registro.

Entre as acepções de *sampleamento* elencadas, mais relevante para o presente texto é a terceira, que também se aproxima do entendimento de Mark Katz (2010, p. 147-148): um *sample* é “um tipo de empréstimo musical em que uma porção de um registro é incorporada em outra”, podendo se tratar de “uma fração de onda de uma música, uma nota única de um instrumento ou voz, um ritmo, uma melodia, uma palavra ou um álbum inteiro”. As quatro concepções esboçadas parecem passar de um sentido mais técnico a um conceito mais genérico (terceira definição), que podemos usar retroativamente. Este nos parece o uso mais popular e relevante dos termos ‘*sampleamento*’ e ‘*samplear*’ (o primeiro está praticamente implícito nas condições contemporâneas, e os segundo e quarto são demasiado específicos).

A ‘música *sampleada*’, neste sentido mais lato, teria pelo menos algumas manifestações históricas importantes prévias à tecnologia propriamente dita de *sampleamento* (digital), partindo do cilindro fonográfico de Edison e passando pelo disco de vinil. Mas, como observamos em outro estudo (LUCAS, 2017, p. 6), é com a fita magnética que a prática toma liberdades inauditas. A fita, como se sabe, revoluciona os procedimentos de gravação e pós-produção, tornando-se a tecnologia central dos estúdios e fazendo o *sampleamento* proliferar, nos

⁴ www.youtube.com

anos 60, também na música pop. Exemplos de músicas totalmente sampleadas aparecem em Frank Zappa, em 1967, e nos Beatles, em 1966. Mas ainda em 1961 é que aparece o antepassado mais inequívoco da música sampleada do tipo que queremos aqui analisar: *Collage #1 (Blue Suede)*, de James Tenney, que trabalhou exclusivamente com material da música popular – especificamente trechos, ‘picotados’ e distorcidos, de uma canção de Elvis Presley, o qual assume uma forma vocal descontínua, efetivamente fantasmagórica. Cria-se aqui uma versão deformada de Elvis, arrastada, aos cacós. “Tenney virá a inspirar o já mencionado John Oswald, que, de 1979 a 1989, prepara o álbum *Plunderphonic*, termo que passa também a designar o gênero musical baseado na utilização radical de *samples*” (LUCAS, 2017, p. 6).

Como também já afirmamos outrora (LUCAS, 2017, p. 6), o sampleamento e sua consideração na obra (musical e teórica) de John Oswald é concebido como ferramenta-símbolo de uma passagem: dos aparelhos de reprodução musical para seu uso enquanto produção. Esta reivindicação, subscrita também por Chris Cutler (2013, p. 151) e Fernando Iazzetta (2009, p. 137), entre outros, é expressa por Oswald (1985, 2007) em sua definição do sampleamento como “dispositivo a um só tempo documentador e criativo”. “O toca-discos vira um instrumento musical” (OSWALD, 1985, s/p).

Embora as obras fundadoras tenham sido realizadas com uma série de tecnologias que iam do vinil à fita, o desenvolvimento dos *plunderphonics* como gênero e tendência foi extremamente facilitado com o advento de tecnologias de edição digital do som. Apesar de ser “mais ‘manuseável’ que os discos, nem mesmo a fita magnética daria conta da utilização de aproximadamente 5 mil *samples* de canções ‘canibalizadas’ (REYNOLDS, 2011, p. 319) por Oswald nos vinte minutos de *Plexure*, de 1990” (LUCAS, 2017, p. 6).

A origem dos sons é sabidamente uma questão reativar o arquivo forçá-lo a produzir novos signos diante de um novo contexto sociotécnico, o que nos coloca em um território radicalmente intertextual e fantasmagórico. Mas há também o caso dos fenômenos virais de internet, como a explosiva emergência de uma infinidade de versões para a música *All Star*, verificada na virada de 2016 para 2017, mas relativa a uma canção de 1999, e que cria um tipo de

exploração coletiva das várias relações fantasmagóricas que uma música pode engendrar, sampleando uma série de outras materialidades (não somente musicais, mas audiovisuais, vocais, estilísticas) de origens diversas. Neste sentido, o próximo item deste artigo faz considerações sobre a dimensão comunicacional desta proliferação do sampleamento, que nos parece problematizar as formalizações mais tradicionais da comunicação musical ao pôr em jogo diferentes formas de ‘fantasmas fonográficos’. A seguir, no item quatro, as diversas versões de *All Star* serão exploradas analiticamente, compondo, portanto, o *corpus* deste artigo. No item três, a seguir, apresentaremos uma reflexão teórica sobre a dimensão comunicacional do sampleamento, de modo a inscrever o tema geral deste estudo em nossa área de conhecimento.

A dimensão comunicacional do sampleamento

Vemos indícios de uma comunicação sampleada (se considerarmos todos os quatro tipos mencionados por Kviifte) por toda parte. Pensando o sampleamento de forma retroativa, podemos reconhecer uma série de intercessores teóricos na história do pensamento sobre a comunicação. As teorias semióticas, por exemplo, já apontavam para um tipo de inevitabilidade da binariedade e da amostragem na emergência do sentido.

Referimo-nos a Saussure. As investigações fonológicas chegaram à conclusão de que o fundamental para o funcionamento do fonema, “unidade obtida pela divisão da cadeia falada” (SAUSSURE, 1995, p. 65) não é seu caráter positivo por si próprio, mas o valor que obtém no seio de um sistema⁵, isto é, seu caráter diferencial e relativo, que o distingue de todos os outros em uma estrutura de diferenças marcadas (SAUSSURE, 1995, p. 42). Jakobson (2015, p. 93-94) foi um dos primeiros a aproximar estes princípios da semiologia com o caráter discreto dos elementos da teoria cibernética: “a descoberta progressiva, pela linguística, de um princípio dicotômico, que está na base de todo o sistema dos traços distintivos da linguagem, foi corroborada pelo fato de os engenheiros de comunicações empregarem signos binários (*bits*) como unidade de medida”.

⁵ Isso é o que os saussureanos compreendem quando se fala sobre sistema ou estrutura da língua: os elementos linguísticos nada têm realidade senão por sua relação com o todo” (DUCROT; TODOROV, 1972, p. 32, tradução nossa. No original: “C’est là ce que les saussuriens entendent en parlant de système ou de structure de la langue: les éléments linguistiques n’ont aucune réalité indépendamment de leur relation au tout”).

Se a noção de diferença e oposição em um sistema de signos como constitutiva do sentido é equiparável ao caráter binário, digital, do sampleamento (do primeiro tipo descrito por Kviifte), a compreensão deste último enquanto amostragem pode ser equiparada ao funcionamento do que Eco (2002) chama de “código”. A amostragem consiste em discretizar um sinal sonoro analógico em ‘fatias’ simples, compostas de *bits*. Trata-se, pois, de um processo de seleção. Da mesma forma, a compreensão linguística, para funcionar, deve selecionar de um fluxo verbal ininterrupto (os espaços existem principalmente no papel) somente aqueles signos que estão codificados pelo que Saussure (1995, p. 29) chamou de “cristalização social”. O código cristaliza ou conecta, convencionalmente, um “funtivo” semiótico a outro (ECO, 2002, p. 39). As convenções, encontramos-nas na língua (o sujeito falante é, desta perspectiva, falado pela língua e não o contrário), na gramática, na sintaxe, nas normas regulatórias de um sistema de signos. O sentido passa fundamentalmente pelo fantasma da língua que o trabalha.

Mas outro aspecto do sampleamento, ligado menos a sua acepção técnica (o primeiro sentido descrito por Kviifte) e mais a seu uso e função associativos (terceiro sentido), parece ainda mais claro nos escritos de pensadores da comunicação. Isto é, o aspecto de retomada de materiais pré-existentes, o aspecto fantasmagórico de associação com o passado. Já em Peirce, a semiose – movimento pelo qual um signo representa algo, sob determinado aspecto, para um interpretante (de caráter também *signico*) – era indissociável de uma instância de experiência colateral. Certamente a significação de uma música já passa pelo reconhecimento, ligado a uma “observação colateral” (CP 8.178), de que se trata, afinal de contas, de uma música. A determinação de um objeto, na semiótica, é “dinâmica” porque o signo é interpretado sempre em função de hábitos específicos, em uma cadeia de materialidades distintas e gerando interpretantes indissolúvelmente ligados a este percurso: a observação colateral aparece como “pré-requisito para adquirir qualquer ideia de significado do signo” (1990, CP 8.179).

O funcionamento da semiose passa, assim, por um tipo de sampleamento que recupera e diferencia signos pré-existentes. O reconhecimento de um som qualquer por sua fonte, tema que interessou tanto a Pierre Schaeffer

(1967) e Michel Chion (1995), já envolve, portanto, um desenrolar semiótico que, com Peirce, compreendemos como da ordem do conhecimento colateral. O mesmo vale para a identificação de *samples* por seu autor ou intérprete. De qualquer forma, o objeto (a música) permanece dinâmico, tendo somente aspectos ou amostras suas expressas por diferentes semioses. O interessante é a ênfase de Peirce não na possibilidade, mas na necessidade do fantasma da experiência colateral como mediação da comunicação, aspecto este que certas produções contemporâneas que lidam com sampleamento parecem também enfatizar, como veremos no item quatro deste artigo.

Se podemos identificar, em certas teorias da comunicação do século XX, fundamentos análogos àqueles que aparecem nos fenômenos de comunicação musical sampleada (uma teoria comunicacional do sampleamento *avant la lettre*), este tipo de música, emergindo nos decênios finais do século e se proliferando no novo milênio, também parece repercutir teoricamente com um pensamento da cultura pelos parâmetros do *sample* e do *remix*. Com o aparecimento das tecnologias digitais, podemos falar, à maneira kittleriana⁶ (1999, 2016), do surgimento de um *a priori* tecnológico para uma série de novas teorias da comunicação sampleada.

Outra manifestação teórica ligada à popularização e acessibilidade do sampleamento é a noção de retromania cunhada por Simon Reynolds (2011). Reconhecendo o caráter recursivo da cultura – que desde sempre passaria por processos de sampleamento e remixagem – o autor inglês, para além disso, estabelece a tese de que esta recursividade, no contexto social e tecnológico contemporâneo, diminui o seu ‘circuito de memória’. A cultura parece-lhe samplear um repertório cada vez mais recente, nos condenando a um achatamento temporal que remeteria, em última instância, a uma repetição imediata de si próprio. “Nunca houve, na história humana, uma sociedade tão obcecada com os artefatos culturais *de seu próprio passado imediato*” (REYNOLDS, 2011, p. xiii, grifo do autor, tradução nossa⁷), em uma verdadeira “epidemia mnemônica”.

As teorias da comunicação vão deixando evidente que o arquivo está aí não apenas para recordarmos artistas do passado, mas também para os explorarmos (em qualquer sentido possível para este termo). Essa possibilidade

⁶ Kittler fala de um “a priori tecnológico” (KITTLER, 1999, p. 117) como condição de teorização (e em última instância, de comunicação): “nada sabemos sobre nossos sentidos sem os modelos e as metáforas fornecidos pelas mídias” (KITTLER, 2016, p. 38)

⁷ Tradução nossa. No original: There has never been a society in human history so obsessed with the cultural artifacts of *its own immediate past*”

é o que rompe com a leitura linear da história. Mais do que aparelhos para ver, ouvir e imaginar os avanços tecnológicos do porvir, o fonógrafo, o cinema e a máquina fotográfica servem para rever e ouvir novamente imagens do passado. É o que o Derrida chama de *hauntology*, termo que funde assombro com ontologia.

Cunhada por Derrida como um trocadilho com o termo ‘ontologia’, a ‘hauntology’ tem um significado específico na filosofia da história. Ela descreve uma agência ‘espectral’ que age no presente, vinda do além. Para Derrida, foi o Marxismo, após a queda do comunismo em 1989, que ergueu a figura do espectro. Nem vivo nem morto, presente ou ausente, a esquerda, todavia, sente uma responsabilidade para com o Marxismo – para preservá-lo. (BORN e HAWORTH, 2017, p. 20, tradução nossa⁸)

Mas mesmo antes da queda do muro de Berlim, o filósofo argelino já vinha desenvolvendo essa hipótese. No filme *Ghost Dance* (Ken McMullen, 1983), Derrida faz papel dele próprio. Ao ser perguntado por uma estudante se ele acredita em fantasmas, ele responde conferindo a si mesmo uma condição fantasmagórica, usando-se da metanarrativa para autodeclarar-se um fantasma cinematográfico. Em seguida, comenta que as tecnologias modernas de imagem como o cinema e a telecomunicação (adicionaríamos aqui a fonografia), ao invés de deixar para trás a era dos fantasmas, acabam por aumentar o poder destes de nos assombrar. Tal aferição fica ainda mais provocante porque ela é proferida por uma imagem de um Derrida falando sobre sua própria condição futura como espectro. O autor, assim como o personagem de si que ele mesmo criou, já estava ciente de seu devir-arquivo, e, mais ainda, de sua possível condição como citação em textos futuros para dizer coisas que ele nunca disse. Auto-arquivado e pronto para ser sampleado: “creio que fantasmas são parte do futuro”, como ele diz no final da cena do filme em questão.

Inserindo Derrida em nossa “mixagem”, fica evidente que o domínio dos fantasmas fonográficos no cenário atual da música pop expande-se com os aparelhos que possibilitam os quatro modelos de sampleamento ex-

plicitados por Kviffte (2007). Tal domínio se torna ainda mais forte quando tais aparelhos tornam-se intuitivos para o usuário (*user-friendly*), podendo ser utilizados por artistas amadores para o sampleamento de vozes passadas.

Essa presença de vozes ‘ausentes’ do mundo concreto nas remixagens fonográficas pode ser mais uma vez problematizadas a partir de Derrida (2012, p. 495): a voz foi tida como manifestação auto-evidente do espírito, a interioridade, aparentemente “livre de toda espacialidade mundana”, que funda a metafísica ocidental. Porém, a voz é sempre mediada, agenciada, maquinada (por convenções sociais, pela paisagem sonora ao redor, pelos sotaques e patoás...), mesmo antes das mediações tecnológicas – que diremos *depois* delas! Estamos aqui, portanto, apontando para as mediações, as materialidades da comunicação contemporânea que informam o que vem a ser entendido como voz, e indicando aspectos teóricos que deem conta dessas manifestações.

Parte de nosso interesse no assunto do presente texto, aliás, devém do artigo *O pixel da voz*, de Thiago Soares. Para o autor,

[a]s vozes que ouvimos hoje nas canções, no rádio, nos nossos aparelhos de MP3 podem não ser as vozes dos artistas que as cantaram, mas sim, simulações construídas em estúdio, geradas dentro de parâmetros consagrados pela indústria fonográfica e do audiovisual e cujos cantores passam a apenas “dublar” as “suas” vozes. (SOARES, 2014, p. 26)

Soares preocupa-se com a relação entre a voz gravada (e/ou sintetizada digitalmente) e o corpo (do artista) de onde essa voz provém, como em casos de *lip sync* ao vivo ou quando uma voz gravada sofre um processo de *auto-tunning*. Esta relação tornou-se problemática desde o surgimento da condição que Murray Schafer (2001) chamou de “esquizofônica”, pela qual um som pode ser separado de sua fonte por meios de reprodutibilidade técnica. Para nós, a relação que interessa não é esta, mas sim entre um determinado registro fonográfico e suas infundáveis aparições, isto é, a preservação e a disseminação de tais registros na medida em que assombram outros registros – remixagens, no caso – tornando-se,

⁸ Tradução nossa. No original: “Coined by Derrida as a pun on ‘ontology’, ‘hauntology’ has a specific meaning in the philosophy of history. It describes a ‘spectral’ agency that acts in/on the present from beyond. For Derrida, it was Marxism after the fall of communism in 1989 that raised the figure of the spectre. Neither alive nor dead, present nor absent, the left nevertheless feels a responsibility to Marxism—to preserve it.”

assim, fantasmas fonográficos.

Nosso propósito não é reconhecer a origem dos fantasmas, mas quebrar essa linearidade e refletir sobre o acúmulo dos fantasmas do passado no presente através da disseminação e multiplicação do arquivo. Em primeiro lugar, por um “acúmulo de repetição”, mas também sobre os processos de diferenciação de si que estes fantasmas sofrem nas remixagens efetuadas pelos artistas amadores (um segundo tipo de acúmulo, “acúmulo de diferença”). É essa condição que concede o futuro aos fantasmas, e não mais aos vivos, conforme vimos em Derrida.

Nesta ‘paisagem epistemológica’ derridiana, em que a significação se prolifera por traços fantasmagóricos, é fundamental a noção de “disseminação”⁹, que Derrida entendia como a lógica não-totalizante, não-teleológica do “deslocamento aberto e produtivo da cadeia textual” (1981, p. 62¹⁰). Muito embora o pensador afirmasse que “disseminação não quer dizer nada em última instância e não pode ser subsumida em uma definição” (1981, p. 61¹¹), a disseminação enquanto movimento de diferenciação do sentido se aplica a seu próprio conceito, que assombra o texto de outros pensadores como, por exemplo, Roland Barthes (1989, p. 59).

Para Barthes (1989), os aspectos de significação da comunicação dependem de regularidades cristalizadas de sentido (por exemplo, na língua, para a linguagem verbal). Mas analisar um texto por sua significância é compreender o movimento de criação de suas próprias regras, procedimento que fenômenos-limítrofes da comunicação se propõem explorar. A música digital e principalmente a música sampleada, trabalhadas hoje no seio de redes de comunicação, parecem justamente elaborar novas formas de produção de sentido musical, pela maneira como lidam com materiais pré-existentes e são indissociáveis deles. Os fantasmas fonográficos problematizam uma comunicação como transmissão de sentido ou comunhão de consciências (entre o ‘artista’ e o ‘ouvinte’), e parecem ser trabalhados hoje, sob uma série de formas que disseminam sua significação.

Podemos reconhecer a voz de um artista, mas seu fantasma sampleado acaba a diferenciando de sua expressão e significação até então estabilizada como original. Por esta via de compreensão, reconhecemos, na história recente da música, alguns exemplos de formas de dissemi-

nação de fantasmas fonográficos por sampleamento, que podemos discriminar, inicialmente, pelo tipo de relação entre os materiais e a ênfase havida entre os fantasmas fonográficos e a música em que são “incorporados”.

Um primeiro exemplo, já mencionado, é a versão de John Oswald da canção *The great pretender*, com a qual o artista fundava, em 1988, a *plunderphonia*. A voz da cantora pop, e sua canção, aqui chamada somente de *Pretender*¹², são a base, fortemente distorcida, para esta nova música, cuja voz atinge registros tanto incompatíveis com a capacidade da artista quanto de difícil identificação, para quem não sabe se tratar de um *sample*, em termos de gênero binário (masculino ou feminino). Este primeiro tipo de trabalho de sampleamento com fantasmas utiliza, pois, um registro como centro, levando-o aos limites de suas capacidades expressivas, retrabalhando-o e difundindo suas características para além do planejado, mas sempre a partir do material original (o medo dos artistas de ser gravado, mencionado por Sterne, é bastante coerente neste caso).

Em segundo lugar, temos a utilização de um número potencialmente infinito de *samples* para a confecção de uma nova peça, em um tipo de colcha-de-retalhos não só musical, mas fonográfica. Aqui as procedências dos fantasmas são múltiplas. Não raro, esta multiplicidade de relações fantasmagóricas, não sendo discriminada nos encartes, como que convoca uma investigação coletiva na internet que ficou conhecida como *sample hunting*. De qualquer forma, a ênfase, neste segundo caso, está na estrutura da música resultante deste procedimento de costura menos que na potencialidade do material de saída, ao qual o primeiro caso se restringia. Os fantasmas, aqui, vêm de profundezas não pessoais, embora possam ter alguma esperança de reencarnar em uma identidade específica.

Um terceiro caso é a adição de elementos externos a uma gravação central para a criação de um novo texto (tecido) cultural. Central, porém, não significa único: vários fantasmas são reconhecíveis. Podem aparecer, aqui, relações de sobreposição, como no *mashup*, em que uma música fornece o aspecto percussivo e outra, o melódico, por exemplo; mas também podem emergir centros de difusão e disseminação que são processados em uma série de encontros com outros fantasmas. Este é o caso de *All Star*, que fornece um ponto de partida para um tipo

⁹ Que também intitula de uma coleção de análises desconstrucionistas do pensador franco-argelino (DERRIDA, 1981).

¹⁰ Tradução nossa. No original: “le déplacement ouvert et productif de la chaîne textuelle”.

¹¹ Tradução nossa. No original: “Dissemination ne veut rien dire en demiere instance et ne peut se rassembler dans une definition”.

¹² Significativamente, trata-se da palavra, em inglês, para ‘fingidor/fingidora’.

de exploração, levada a cabo coletivamente na internet, das formas de fantasmas fonográficos de nosso tempo.

All Star, but...

De acordo com o Google Trends, as pesquisas na busca do Google no mundo inteiro pelo termo “Smash Mouth All Star” teve seu pico, em um intervalo de pouco mais de 12 anos, entre 12 e 18 de março de 2017¹³. Outros quatro picos de buscas pelo mesmo termo ocorreram na antevéspera de natal, na primeira semana de novembro de 2016, na primeira de dezembro do mesmo ano, e na terceira de janeiro de 2017. A canção *All Star* foi lançada por Smash Mouth em 1999, e foi um dos grandes sucessos pop daquele ano, servindo de trilha sonora primeiro para o filme *Mystery Man* (Kinka Usher, 1999) e, em seguida, *Shrek* (Andrew Adamson, Vicky Jenson, 2001). Mas o lançamento e a participação em trilhas de filmes *mainstream* ocorreram muito antes da febre que acometeu os motores de busca da web atual. O que ocorreu?

Nos parece difícil contestar que *All Star* marcou seu nome na memória da música pop. Com isso, queremos dizer que ela está impressa na nossa memória cultural, mas também particular. Devem ser raros os especialistas em música pop incapazes de ler as seguintes estrofes sem imaginar a linha melódica: “Hey now, you’re an all-star, get your game on, go play / Hey now, you’re a rock star, get the show on, get paid / And all that glitters is gold / Only shooting stars break the mold” (SMASH MOUTH, 2019).

Assim como qualquer outro *hit* de gerações passadas, esta canção maturou para se transformar em um objeto caro para a plunderphonia. De acordo com o site *Know Your Meme*¹⁴, paródias, *mashups* e demais versões

de *All Star* poderiam ser facilmente encontradas na web pelo menos desde 2009. Mas em outubro de 2016 é que a canção em questão entraria de vez para o universo dos memes.

Em um primeiro momento, temos a contribuição de Jon Sudano¹⁵, um rapaz estadunidense que passou a interpretar a letra e melodia de *All Star* sobreposta ao instrumental de outras canções famosas, postando o resultado no YouTube¹⁶. Sudano reconheceu que (1) o padrão estrutural de *All Star* se repete em diversos outros grandes *hits* (duração dos versos, do refrão, dos trechos instrumentais...); (2) a linha melódica pode ser assentada facilmente em outras canções, não apenas por respeitar regras tonais, mas porque ela tem uma ligeira dose de *sprachgesang*, aproximando o rock do hip hop e do ska, dois gêneros com os quais o Smash Mouth dialogava; (3) há um público enorme que é capaz de reconhecer a melodia de *All Star* mesmo que sendo entoada em tons diferentes e/ou com outras trilhas instrumentais servindo de paisagem sonora. Sudano muito provavelmente se inspirou na técnica de *mashup*, que geralmente é empregada para fazer exatamente o que ele fez, mas usando como sobreposição de voz outra fonografia, e não uma pessoa fazendo uma espécie de karaokê.

Em seguida temos uma gama de diversas práticas amadoras na internet. Derivando dos *mashups*, dos *spoofs*, dos *shreds* (CONTER, 2013), dos *plunderphonics*, temos uma onda recente de remixagens de usuários que parte das seguintes fórmulas: “*All Star* mas X” ou “*All Star*, mas toda vez que ocorre X, tem-se Y”. Por exemplo: *All Star* mas em código Morse¹⁷; *All Star* mas os versos estão trocados¹⁸; *All Star* por Smashmouth mas fica 15% mais rápido toda a vez que ele diz “the”¹⁹. A maior parte desses vídeos envolve pouco empenho da parte de seus

¹³ Esse é o intervalo máximo possível, pois a ferramenta não consegue calcular as buscas anteriores a 2004. Fonte: <<https://trends.google.com.br/trends/explore?date=all&q=Smash%20Mouth%20All%20Star>>. Acesso em 28 nov. 2019.

¹⁴ Disponível em <<http://knowyourmeme.com/memes/all-star>>. Acesso: 16 fev. 2017.

¹⁵ Disponível em <<https://www.youtube.com/channel/UCYmBRsXr995owHHryHYPzFQ>>. Acesso: 28 nov. 2019.

¹⁶ Vale salientar que boa parte dos remixes que estamos aqui analisando se tratam de audiovisuais, mas optamos por limitar o estudo para a dimensão sonora dos materiais. Reconhecemos a importância da dimensão visual, mas preferimos focar no elemento que geralmente é o centro das atenções destes produtos, uma vez que a descrição dos títulos e o tipo de montagem privilegia a recombinação dos signos sonoros. Poderíamos mesmo dizer, com McLuhan (2007, p. 12), que Sudano propôs um “contra-ambiente” que esclarece as regras de funcionamento do ambiente tecnológico em que estamos imersos, e que tem impactos psico-sociais inauditos. O contra-ambiente é constituído pela utilização das formas da nova mídia em uma mídia antiga: assim como Joyce teria traduzido para a literatura a novas sensibilidade formal do ambiente elétrico, Sudano insere o *mashup* como princípio de construção em uma mídia antiga: o canto.

¹⁷ *All Star but in morse code*. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=u7GBRPYaxV0>>. Acesso em 28 nov. 2019.

¹⁸ *All Star But The Verses Are Changed*. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=oKSpHKNo1fM>>. Acesso em 28 nov. 2019.

¹⁹ *All Star by Smashmouth but it gets 15% faster every time he says “the”*. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=rLz1gBkk-t8>>. Acesso em 28 nov. 2019.

produtores, bastando saber lidar com recursos básicos de ferramentas de edição de vídeo.

Os tipos de remix variam tanto que se torna difícil reconhecer um padrão nas montagens. Há um vídeo com uma edição drástica que reorganiza as palavras empregadas na letra em ordem alfabética²⁰; outro em que as palavras da canção original foram substituídas pelas mesmas palavras, mas na voz de Donald Trump (recortadas de diversos discursos e entrevistas realizadas durante as eleições estadunidenses de 2016)²¹; um em que a letra é cantada por personagens da Disney²²; outro em que a voz de Steve Harwell, vocalista do Smash Mouth, é modulada de quatro formas diferentes (barítono, tenor, contralto, soprano), sincronizadas para criar um canto coral bachiano²³.

No caso de Trump e dos personagens da Disney, trata-se de construir a letra de *All Star* a partir de elementos exteriores, mas que são retirados de seu texto cultural de origem, obedecendo, agora, ao regime de signos ligados a *All Star* (sua letra, estrutura melódica, arcabouço tonal, etc.). Enquanto cada nova versão de *All Star* se apresenta como um texto cultural particular, o compósito destas versões, em sua totalidade, se apresenta como uma máquina abstrata, um complexo mecanismo de produção de diferença de si.

De um lado, artistas amadores testando em *All Star* efeitos e possibilidades de seus computadores pessoais com programas de edição de áudio, compondo máquina social técnica. A produção de diferença, nesse caso, se dá a partir da seguinte fórmula: que tipo de manipulação eu posso efetuar nas pistas (linha de baixo, linha de guitarra, de voz etc.) de *All Star* que sejam interessantes para um público específico? De outro lado, as regras gramaticais pré-estabelecidas pela canção *All Star* estabelecem uma máquina coletiva semiótica. Elas devem ser seguidas para que o ouvinte reconheça traços da original na versão nova (a ordem da estrutura, verso; refrão; versão; refrão etc., ou uma quantidade mínima de trechos reconhecíveis pelo ouvinte – uma linha melódica, uma parte da letra, uma fra-

se de guitarra), em parte contrariadas, para que conflitos sônicos sejam instaurados. O *sampling* nesse caso serve menos para fazer com que um registro de um artista sirva para os propósitos de outro e mais para que um registro de um artista chegue no limite de suas possibilidades de ressignificação nos seus próprios termos.

Para muito além dos métodos que o vinil e a fita magnética permitiam (inverter o sentido da leitura, diminuir ou aumentar a velocidade...), os *softwares* digitais permitem que montagens específicas sejam efetuadas com muito pouco esforço. Um usuário, por exemplo, fez uma versão só com os tempos cabeça de cada compasso da música. *All Star* se estrutura em compassos de quatro tempos. Podemos enumerá-los mentalmente, como fazemos quando aprendemos um passo de dança: um, dois, três, quatro; um, dois, três, quatro, então a cada compasso é suprimido os tempos 2, 3 e 4²⁴. Tal processo seria lento, tedioso e tomaria horas se executado em qualquer mídia analógica: seria necessário realizar isto linearmente, artesanalmente, enquanto que por vias digitais pode-se resolver tal projeto em minutos ao calcular a quantidade de *frames* que cada compasso ocupa no editor de vídeo. Nota-se, portanto, que o compósito dessas edições se apresenta como um grande elogio à edição digital e sua contribuição para a produção amadora. Tal compósito ainda indica que registro algum está a salvo de ser reciclado, remixado e parodiado *nos seus próprios termos*. Trata-se de fazer com que *All Star* devesse outra através de seu próprio arquivo, sendo “dilacerada” em várias amostras (*samples*) que são modificadas e enxertadas de volta (edição de áudio). Como um fantasma que nunca se apresenta em sua essência, senão em instâncias ou aparições sempre parciais.

Curiosamente, um dos casos mais interessantes de remixagem multipista para ser analisado apareceu não no YouTube, onde a maioria esmagadora dessas plunderphonias estão abrigadas, mas no SoundCloud²⁵. No dia 26 de dezembro de 2016, três dias depois do maior pico de buscas pela canção *All Star* na história da web, o usuário

²⁰ *Allstar but every word is in alphabetical order*. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=1wN43RaaYhk>>. Acesso em 28 nov. 2019.

²¹ *Donald Trump Singing “All-Star” by Smashmouth*. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=z1ybegrx7Hs>>. Acesso em 28 nov. 2019.

²² *Disney Characters Sing “All Star” by Smash Mouth*. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=c4ayZZ4LAX0>>. Acesso em 28 nov. 2019.

²³ *All Star but it's a Bach chorale following the conventions of the Common Practice Period*. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=Ey5Gltze-BY>>. Acesso em 28 nov. 2019.

²⁴ *Smash Mouth - All Star but in 1/4 Time*. Disponível: <<https://www.youtube.com/watch?v=xBMNr9jgMQk>>. Acesso 28 nov. 2019.

²⁵ www.soundcloud.com

Vagidictoris postou o arquivo de áudio *All Star* 'by *Smash Mouth, but all notes are in C*²⁶, ou seja: *All Star do Smash Mouth, mas todas as notas estão em dó*.

O autor obteve as faixas separadas (voz, guitarras, baixo, sintetizadores, bateria...) de *All Star* e aplicou um *plugin* de correção de afinação, em cada uma delas exceto a bateria, forçando todas as frequências a ficarem dentro do espectro de um dó da escala temperada²⁷. A música transforma-se em uma espécie de *new metal*, e o vocalista Steve Harwell, em um MC de hip hop. O “peso”, no entanto, não ocorre pela fórmula “todas as notas em dó”, mas pelos resíduos sonoros causados pelo processamento digital de afinação. Como nos versos de *Believe* de Cher, o *auto tuning* dá-se a ver quando ele é utilizado para modular drasticamente uma linha melódica afinada. Vejamos:

A primeira coisa que notamos é que o *plugin* utilizado para afinar tudo em dó tem um tempo de ataque (*attack*) e outro de soltura (*release*). Isto é, entre duas notas diferentes, ele irá retornar ao seu ponto neutro, ainda que de forma bem rápida. Isso fica muito claro no processamento da voz, pois em algumas trocas de sílaba percebemos que o tom foge ligeiramente de dó, produzindo microtons. Microtons, aliás, são recursos normalmente utilizados por cantores de rap para produzir ênfases, daí o feliz acidente causado por *Vagidictoris*.

Em segundo lugar, reparamos que o processamento acabou moldando drasticamente as linhas de guitarra. No refrão, o guitarrista sai de seus *licks*²⁸ em *staccato*²⁹ de ska empregados no verso para uma distorcida, mas gentil, passagem em *power chords*³⁰ que lida com o tom da música (F#), o tom subdominante (B) e o dominante (C#), adicionando entre os dois últimos o acorde de passagem (C), que efetua intervalos de quinta aumentada. Na versão de *Vagidictoris*, os acordes de ska ficam ininteligíveis, pois o *reverb*³¹ prolongado torna bem difícil para o *auto tune* processar. Já no refrão, a guitarra parece

navegar por todos os tipos de intervalo possíveis (segundas menores, quartas aumentadas, terças, quintas justas...) causando então mais tensão para a peça.

As linhas de baixo são as que menos sofrem com o processamento, pois não envolvem acordes ou parciais harmônicas³² complexas. A bateria orgânica não passa pelo processamento, ao contrário de alguns sons percussivos orgânicos e sintetizados. Estes, por sua vez, desenvolvem microtonalidades. Algumas parciais harmônicas dos sintetizadores permaneceram inalteradas, então é possível reconhecer, em trechos instrumentais, a melodia original da música.

Para a pesquisa em comunicação, interessa reconhecer a emergência de uma imagem-música que é apenas potencial, “[...] pois nada mais é do que a relação entre duas outras imagens [...]”. Entre ambas surge a tensão que irrita não só os ouvidos, mas também a memória e toda a virtualidade da Música” (CONTER, 2013, p. 172-173). No caso, o tom da música conforme executada por *Smash Mouth* em 1999 era fá sustenido maior, que, em correspondência com um dó natural (na versão de *Vagidictoris*) gera um trítone, intervalo evitado pela música sacra por ser considerada o *diabolus in musica*. A conjunção das duas versões, ligada a um conhecimento colateral do ouvinte, gera uma tensão em meio ao misto (para retomarmos um termo caro a Bergson³³) de memória e escuta material presente. A escolha por dó natural de *Vagidictoris* pode ter sido arbitrária, mas não deixa de ter implicações culturais. A função de tensão, na teoria musical tradicional, aparece entre saltos intervalares ou na polifonia dos acordes; aqui, a tensão se estabelece entre uma nota atual e outra por ela evocada em um circuito de memória. Os acordes da gravação original não estão mais presentes na versão em dó, mas a memória do ouvinte acaba por sobrepor, o tempo todo, a imagem da versão original³⁴ por cima da

²⁶ Fonte: <https://www.youtube.com/watch?v=06wgOi_ivZ0>. Acesso em 28 nov. 2019.

²⁷ A escala temperada é forma mais comum, no ocidente moderno, de se dividir uma oitava (intervalo entre uma instância mais grave e uma mais aguda de uma mesma tonalidade). A forma do teclado do piano como o conhecemos hoje, por exemplo, está intimamente relacionada a esta maneira de conceber as notas musicais.

²⁸ Termo comum entre guitarristas para um pequeno trecho (uma frase melódica, por exemplo) característico.

²⁹ Forma marcada de articulação das notas em uma frase musical.

³⁰ Acordes centrados no intervalo da quinta, típicos do rock pesado.

³¹ Efeito de persistência de um som para além do momento em que é produzido.

³² Frequências constitutivas de uma tonalidade.

³³ O termo se refere, em Bergson, à indissociabilidade ou “coalescência” (BERGSON, 1999, p. 99) entre polaridades, como o atual e o virtual, o sensível e o espiritual, o instinto e a inteligência e, em especial, aqui, a percepção e a memória, no sentido de que aquela se aprofunda somente na medida em que esta também invade o instante presente.

³⁴ Quando falamos de ‘versão original’, nos referimos ao primeiro registro fonográfico de uma peça musical que se tornou popular, desconsiderando, portanto, versões demo ou qualquer performance ao vivo.

versão em dó.

Assim, queremos apontar para a qualidade hauntológica desta peça ao criar um fantasma de *All Star* que não é o arquivo de áudio postado por Vagidictoris nem a versão original de Smash Mouth, mas a versão particular criada pela tensão entre sensação a sonora presente e a lembrança criada na mente de cada ouvinte. “Os fantasmas do passado, com sua visão otimista do futuro, são convidados bem-vindos em nossa cultura de mausoléu, na qual os escravizamos [...] para revisitarmos tempos passados” (TANNER, 2016, tradução nossa³⁵).

Então, porque somos capazes de diferenciar percepção de lembrança – Bergson (2011, p. 50) postulava uma diferença de natureza entre estes dois aspectos – é que é possível a emergência dessa imagem-música entre as duas durações. A imagem da simultaneidade das duas performances ocorre em um fluxo único e exclusivo da percepção do espectador, que é forçado a imaginar um encontro musical que nunca se manifestou.

Para cada linha constante em dó, um tipo de fantasma de expectativa pela linha melódica original se vê frustrado. O resultado musical não pode ser avaliado em termos de categorias estéticas tradicionais: menos que o ‘belo’, o procedimento explorado parece se voltar para uma aflição constante por meio de uma negação da conexão com a própria intertextualidade que ele evoca. Por sua insistência (absolutamente tudo é dó neste mundo de aflição), desistimos de querer preservar a versão original, só queremos esquecê-la para que a versão profanada soe absolutamente.

Enclausurando toda esta experiência, há ainda a dimensão midiática que não podemos esquecer, e que é decisiva para o que estamos aqui estudando: “Ao invés de lembrarmos de experiências, estamos mais inclinados a lembrar experiências mediadas, e, como tal, a mediação do passado é um processo através do qual a mídia pode fixar e limitar a memória social” (PICKERING e KEIGHTLEY, 2006, p. 929, tradução nossa³⁶). Ou seja: afastando-nos um pouco da percepção imediata e a emergência da tensão entre as duas versões, reconhecemos uma outra dimensão de

memória, composta completamente por imagens midiaticizadas: *All Star* é um registro fonográfico, uma imagem sonora portanto, e a que tivemos acesso pela primeira vez através de diferentes mídias: CD, rádio, MTV, fita cassete. Esta memória que temos de um contexto midiático de 18 anos atrás entra em choque com outra versão, também midiaticizada (SoundCloud, YouTube, notebook, celular) e ainda por cima sampleada. Assim, um fantasma do antigo ambiente midiático aparece como outra camada de disseminação do sentido de *All Star*.

Considerações finais

A fonografia pode ser entendida como um meio de comunicação que torna presente, para aqueles que a escutam, a voz e outras manifestações sonoras produzidas por seres humanos ausentes do espaço físico em que a fonografia é reproduzida. Esta concepção da fonografia como representativa de uma presença passada é problematizada por uma outra concepção, que tentamos abordar neste trabalho. Uma vez traduzida para um registro fonográfico, qualquer voz passa a ter uma dimensão fantasmagórica potencial, mesmo que aquele que a produziu ainda esteja vivo. Assim, passa-se implicitamente de uma concepção comunicacional da fonografia como representação de uma presença que ficou no passado a uma concepção da fonografia como produção de fantasmas, que assombram tanto o presente como o passado, apontando para uma produção de sentido que não se pauta pela linearidade de um evolucionismo histórico, mas articula constelações de presentes (à maneira do materialismo de Benjamin³⁷), amálgamas de fantasmas pelo procedimento fundamental do sampleamento.

Se o registro fonográfico chega às mãos de artistas sampleadores, poderá ligar-se a uma produção de signos que não foram previamente previstos na gravação, atualizando seu ‘devir fantasmagórico’, podendo assombrar até mesmo seu(s) próprio(s) autor(es)³⁸. Assim, a voz, quando registrada fonograficamente, perde até mesmo a

³⁵ Tradução nossa. No original: The ghosts of the past, with their optimistic vision of the future, are welcome guests in our mausoleum culture, in which we enslave them [...] in order to revisit a time before now.

³⁶ No original: “Rather than remembering experiences, we are more likely to remember mediated experiences and as such, mediation of the past is a process by which the media can fix and limit social memory”.

³⁷ 17ª tese sobre o conceito de história. Disponível em: <<http://danielbensaid.org/Walter-Benjamin-theses-sur-le?lang=fr>>. Acesso em 20 fev. 2017.

³⁸ Há assombrações que vêm para o bem. Em entrevista, o baixista da banda Smash Mouth Paul Delisle disse que os memes não incomodam a banda, e que a canção *All Star* continua vendendo bem online. Disponível em: <<http://www.theverge.com/2017/1/5/14176992/smash-mouth-meme-interview-all-star>>. Acesso em 20 fev. 2017.

impressão de autonomia e autodeterminação que a crítica derridiana já repreendia. Esquizofonicamente separada de seu corpo, é evidente que a voz – ou seu fantasma – não mais representa uma pessoa, um espírito, uma consciência. O fantasma fonográfico é uma entidade construída coletivamente pelo sampleamento: um fenômeno muito mais comunicacional do que psicológico.

Depois dessa quantidade impressionante de remixagens de *All Star*, da qual abordamos apenas uma pequena fração, fica muito difícil retornar à versão original e apreciá-la sem lembrar a dimensão humorística dos remixes. O sentido passar a estar indissociavelmente ligado a uma cadeia de traduções que conectam materialidades comunicacionais muito distintas. Com isso, deturpam-se os signos que compõem a gravação original de 1999. Como nas imagens da cultura popular, quando fantasmas passam a assombrar e perambular por um lugar específico, os samples de *All Star* estão presos dentro do regime de signos do mesmo, afetando e atualizando, também, a versão original.

Entre ela, ‘versão original’, e nós, ‘os vivos’, há uma espessa neblina fantasmagórica: o trabalho sobre o sentido que não é da ordem da origem, mas da “difusão” (BARTHES, 1982, p. 184). O sampleamento parece a assunção plena e prática de uma disseminação cuja “restituição intertextual” vai no rumo contrário da identidade e do sentido originários, “abolindo paradoxalmente”, como dizia Barthes (1989, p. 61), toda relação de herança. Podemos reconhecer a voz de um artista, mas seu fantasma sampleado acaba a diferenciando de sua expressão e significação original.

O que Oswald e Tenney ensaiaram fazer com seus remixes agressivos e anti-pop no século passado foi colocado em prática até o limite com os memes de *All Star*. Nesse caso recente, o sampleamento extremo e a criação de regras que reorganizam a peça de modos os mais absurdos é a matéria prima para a expansão do virtual desta música. A música é violentamente diferenciada de si a partir de seus próprios fantasmas. O futuro de *All Star* depende de seus fantasmas (para além de qualquer tentativa de redução a direitos autorais) que lhe são estranhamente contemporâneos.

Algumas considerações, colhidas em debates com pesquisadores da área, nos parecem reiterar esta última afirmação. Em primeiro lugar, há que se reconhecer que embora haja uma forma comunicacional fantasmagórica nas retomadas de arquivo abordadas neste trabalho, a

estética destes fenômenos já não se conecta mais tão claramente a uma comunicação representativa do fantasma. Não há, para o ouvinte, o temor que podemos sentir ao reexaminarmos, por exemplo, as gravações pioneiras de E. L. Scott e seu fonautógrafo, ou mesmo os remixes assombrosamente distorcidos de John Oswald. Por isso, pode-se dizer que, em certo sentido, o fantasma fonográfico se torna um ‘fantasminha camarada’: a obra de um artista pop, a memória comunicacional que lhe diz respeito, é realimentada, bem ou mal, pela fantasmagoria. Visando se proteger das deformações que sua obra poderia sofrer nas mãos da cultura remix, Prince tentou a todo custo proteger sua obra da web, o que acabou lhe custando uma redução de interesse do público atual em sua obra³⁹. Talvez se tivesse aceitado que os remixes são uma nova forma de memória e trabalho comunicacional com o arquivo, estaria perdurando postumamente em situações imprevistas, como ocorreu com Smash Mouth.

Paralelamente, essa virtualidade da música, as possibilidades sempre crescentes de lidar com o material, parece ser o objeto de uma exploração levada a cabo coletiva e inconscientemente. Nela, constatamos uma vocação didática destes vídeos. Com eles, oferece-se a um espectador leigo em teoria musical e em produção de áudio uma visualização clara do que é altura melódica (*pitch*), o que ocorre quando se altera a equalização (mais grave e/ou agudo...), o que acontece se uma canção pop atual é traduzida para a linguagem de Bach e assim por diante. Os critérios, aqui, claramente não são aqueles da música concebida como comunicação artística (a transmissão de emoções, a expressão do belo), mas a exploração de possibilidades expressivas ainda não atualizadas, o trabalho de disseminação de fantasmas. O compósito de remixes de *All Star*, neste sentido, se apresenta como um estudo de caso coletivo de uma canção pop efetuada por artistas anônimos e amadores ao redor do mundo. Possivelmente um dos maiores estudos colaborativos centrados em uma única música pop de que temos notícia, fato que pode levantar questionamentos interessantes sobre as metodologias de investigação e a constituição dos objetos de pesquisa da comunicação.

Por esta via de compreensão, reconhecemos, na história recente da música, alguns exemplos de disseminação de fantasmas fonográficos por sampleamento. Porém, as formas de exploração do material fonográfico e de suas conexões em redes de comunicação – que desembocam,

³⁹ Prince sues internet sites for breaching his copyright. Disponível em: <<https://www.independent.co.uk/news/media/prince-sues-internet-sites-for-breaching-his-copyright-402336.html>>. Acesso em 28 nov. 2019.

no caso de *All Star*; em uma experimentação coletiva e em um aspecto didático – devem ser investigadas em cada caso. Mas o sampleamento já se apresenta como dimensão problematizadora dos modelos de compreensão comunicacional, e reinsere, hoje, uma série de fantasmas no debate teórico, e conceitos (experiência colateral, disseminação, significância, fantasmagoria) que nos parecem pertinentes principalmente à investigação da comunicação musical.

Referências

- BARTHES, R. 1982. *L'obvie et l'obtus*. Paris, França: Ed. du Seuil, 1982. 245 p.
- BARTHES, R. 1989. From work to text. In: *The rustle of language*. Berkeley, EUA: University of California Press.
- BERGSON, H. 2011. *Memória e vida*. São Paulo, SP: Martins Fontes. 184 p.
- BERGSON, H. 1999. Matéria e memória. São Paulo, SP: Martins Fontes. 291 p.
- BORN, G.; HAWORTH, C. From microsound to vaporwave: Internet-mediated musics, online methods, and genre. **Music and Letters**. Volume 98, Issue 4, November 2017, pp. 601–647.
- CHION, M. 1994. *Músicas, media e tecnologias*. Lisboa, Portugal: Instituto Piaget. 143 p.
- _____. 1995. *Guide des objets sonores: Pierre Schaeffer et la recherche musicale*. Paris, França: Buchet/Chastel. 187 p.
- CONTER, M. B. 2013. *Imagem-música em vídeos para web: paródias, reciclagens e remixagens*. São Paulo: Kazuá. 214 p.
- CUTLER, C. 2013. Plunderphonia. In: C. COX; D. WARNER (Orgs.), *Audio culture: readings in modern music*. Nova Iorque: Bloomsbury: pp. 138-155.
- DERRIDA, J. 1971. *A estrutura, o signo e o jogo no discurso das ciências humanas*. In: A Escritura e a Diferença. São Paulo: Perspectiva, pp. 229-249.
- _____. 1981. *Dissemination*. Londres, RU: The Anthlone Press. 400 p.
- _____. 2012. The voice that keeps silence. In: J. STERNE. *The sound studies reader*. Nova Iorque, EUA: Routledge, pp. 495-503.
- ECO, U. 2002. *Tratado geral de semiótica*. São Paulo: Perspectiva. 282 p.
- IAZZETTA, F. 2009. *Música e mediação tecnológica*. São Paulo: Perspectiva. 228 p.
- JAKOBSON, R. 2015. *Linguística e comunicação*. São Paulo, SP: Cultrix. 207 p.
- KATZ, M. 2010. *Capturing sound: how technology has changed music*. Berkeley: University of California Press. 320 p.
- KITTLER, F. 1999. *Gramophone, film, typewriter*. Stanford, California: Stanford University Press. 315 p.
- KITTLER, F. 2016. *Mídias ópticas*. Rio de Janeiro, RJ: Contraponto. 343 p.
- KVIFFTE, T. 2017. *Digital sampling and analogue aesthetics*. 2007. Disponível em: <https://www.researchgate.net/publication/234037742_Digital_sampling_and_analogue_aesthetics>. Acesso em 16 fev.
- LUCAS, C. 2017. *Perspectivas comunicacionais para a música sampleada*. In: 40º Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação, 2017, Curitiba. Anais... Disponível em: <http://portalintercom.org.br/anais/nacional2017/resumos/R12-2716-1.pdf>. Acesso em 14/11/2018.
- MCLUHAN, M. 2007. *Os meios de comunicação como extensões do homem*. São Paulo: Cultrix. 407 p.
- OSWALD, J. 1985. *Plunderphonics, or Audio Piracy as a Compositional Prerogative*. Disponível em: <http://www.plunderphonics.com/xhtml/xplunder.html>. Acesso em: 01/12/2016.
- _____. *Bettered by the borrower: the ethics of musical debt*. 2013. In: C. COX; D. WARNER. *Audio culture: readings in modern music*. EUA: Bloomsbury, pp. 131-137.
- PEIRCE, C. S. 1994. *The collected papers of Charles Sanders Peirce*. Edição eletrônica: Harvard University Press, 1994. 2094 p.
- PICKERING, M.; KEIGHTLEY, E. 2006. The modalities of nostalgia. IN: *Current Sociology*. vol. 54(6). Loughborough University: Londres. 919-941 p.
- REYNOLDS, S. 2011. *Retromania*. Pop culture's addiction to its own past. New York: Faber and Faber. 458 p.
- SAUSSURE, F. 1995. *Cours de linguistique générale*. Paris, França: Payot & Rivages. 520 p.
- SCHAEFFER, P. 1967. *La musique concrète*. Paris, França : Presses Universitaires Françaises. 128 p.
- SCHAFER, R. M. 2001. *A afinação do mundo: uma exploração pioneira pela história passada e pelo atual estado do mais negligenciado aspecto do nosso ambiente: a paisagem sonora*. São Paulo:UNESP. 381 p.
- SMASH MOUTH. All Star. *Astro Lounge*. H.O.S. Recording, Redwood City, 1999. 1 CD.
- SOARES, T. 2014. O pixel da voz. In: *Fronteiras – estudos midiáticos*. Vol. 16 Nº1. São Leopoldo: Unisinos, Disponível em: <<http://revistas.unisinos.br/index.php/fronteiras/article/view/fem.2014.161.03>>. Acesso em 12 nov. 2014.
- STERNE, J. 2003. *The audible past*. Cultural origins of sound reproduction. Durham, Duke University Press. 450 p.
- TANNER, G. 2016. *Babbling corpse: vaporwave and the commodification of ghosts*. [ebook] Winchester, Washington: Zero Books.