

Ctrl+X, Ctrl+C & Ctrl+V

Cut, Copy and Paste – da reciclagem ao LEGO® em música

Julio Cesar Lancia

Resumo: Este trabalho tem como objetivo discutir um conjunto de técnicas de edição sonora simples e amplamente difundido na contemporaneidade: cortar, copiar e colar. A partir de procedimentos como citação, reutilização de temas, edição de material pré-gravado e sobreposição de fragmentos de música, o texto busca apontar antecedentes históricos e sua utilização no século XX; discutir o componente carregado de visualidade e materialidade dessa concepção de manipulação de áudio – desde os procedimentos em fita até os atuais sistemas digitais, tanto nos métodos quanto nos equipamentos –; e apontar algumas conseqüências da manipulação sonora baseada nesse conceito, como as práticas dos DJs, as regravações e *remixes* que utilizam material gravado por artistas até já falecidos e os subgêneros criados pela sobreposição de elementos pré-existentes. Por fim, alguns comentários serão feitos sobre a necessidade de observarmos e repensarmos o novo compor derivado dessa idéia.

Palavras chave: edição musical, corte e colagem, reciclagem de materiais musicais, composição.

Abstract: This paper aims to elaborate on a simple and currently widespread set of sound edition techniques: cutting, copying and pasting. Starting from well-known procedures such as quotation, reutilization of themes, edition of prerecorded material, and the superimposing of musical fragments, this piece of writing seeks to pinpoint historical backgrounds and their use in twentieth century music; elaborate on the visually and materially-packed elements behind this concept of audio manipulation – from tape splicing techniques to their corresponding digital procedures, both their methods and equipment –; as well as point out some of the consequences of sound manipulation based on this concept, such as DJ practices, re-recordings and remixes that make use of late artists' recorded legacy and the subgenres created by the superimposing of preexisting elements. Eventually, some comments will be made on the need of paying attention to and reconsidering the new manner of composing founded upon such ideas.

Key words: music editing, copy & paste, recycling musical materials, composition.

I

Como a maioria dos usuários de computadores pessoais sabe, Ctrl.+X, Ctrl+C e Ctrl+V são atalhos para três das operações de edição mais básicas dentro da plataforma *Windows*®: cortar, copiar e colar. Subentende-se também que é necessário selecionar origem e destino para executar tais operações: de onde cortamos ou copiamos e onde colamos. Basicamente, isso consiste em extrair algo de seu contexto original e rerepresentá-lo em um contexto distinto, no qual há a possibilidade de uma re-significação. Nas palavras de Murray Schafer: “A função da montagem é tornar um mais um igual a três” (Schafer, 2001: 139). Tal re-significação pode ou não ocorrer, dependendo da combinação executada, vontade do observador (leitor, ouvinte, etc.), fatores históricos, culturais e sociais ou outros de qualquer natureza.

Em música esse procedimento não é exatamente uma prática nova. É sabido que Händel, Bach, Mozart, Bartók, Villa-Lobos e outros reaproveitavam motivos e temas próprios, de outros compositores ou recolhidos das tradições para compor obras “novas”

e cumprir as obrigações de seus ofícios, ou até para tentar garantir uma identidade nacional. Às vezes, obras inteiras eram reutilizadas e rearranjadas ou acrescidas de nova letra para ser apresentadas como peças novas. No caso dos compositores clássicos e pré-clássicos, pode-se afirmar que, uma vez que as apresentações de uma peça musical geralmente eram únicas e irrepetíveis, a reciclagem de materiais era, além de pouco perceptível, perfeitamente aceitável¹. No caso dos compositores de estética nacionalista, o recurso aos temas e ritmos do folclore era a ordem do dia na busca de identidade nacional, ainda que – ao contrário do período clássico e pré-clássico – a existência da gravação já permitisse o congelamento no tempo de uma *performance* que era até então um evento único. Na verdade, a gravação era justamente a ferramenta que supria material reciclável para esses compositores. Mas isso ainda não é exatamente o início do corte e costura modernos.

A citação, oriunda da retórica e da literatura, é um dos principais tipos de *copy and paste* conhecidos. É possível citar um autor, uma obra, um estilo ou uma época. A imitação de fenômenos da natureza, animais e eventos, se não chegava a configurar citações por falta de literalidade, era o produto mais próximo permitido pelos ideais artísticos da música de programa do século XIX, ou seja, imitações eram permissíveis, citações literais não. As noções de originalidade e de expressão individual empurravam a música para longe da literalidade e da figuração e a levavam à abstração². Coincidentemente, a citação retorna à música após a criação de métodos de edição do som gravado – primeiro em discos de 78 rpm e depois em fita magnética – e torna-se quase onipresente após a invenção da técnica de *sampling*³. O som pré-gravado torna-se disponível para recombinações em *real-time*. O trecho a ser citado passou a estar disponível a qualquer momento, encaixando-se perfeitamente no tempo musical.

A criação dos métodos de edição sonora marca o nascimento do *copy and paste* modernos. Uma *performance* musical específica ou um som gravado qualquer podem agora ser transportados para longe de seu lugar e tempo de execução originais e

¹ “O fato dos músicos não serem proprietários de sua própria música, e o fato da música ser funcional, significava que um músico poderia fazer uso da música de qualquer um (normalmente parte dela, mas às vezes a peça inteira) sem pedir permissão ao compositor, e às vezes sem sequer a permissão do proprietário.” (Goehr, 1992: 181). Cf. o capítulo 7 inteiro – “Produção Musical sem o Conceito de Obra” – para uma discussão mais detalhada.

² Cf. Zamprona, 2002

³ Há um glossário de termos técnicos ao final do texto para eventuais consultas.

recombinados com outras performances e gravações. Aqui começa a manipulação de suportes físicos com fins artísticos. Pierre Schaeffer e Pierre Henry criaram o som *concreto*, quase como se o próprio som fosse então um *objeto*, visualizável, materializado no pedaço de fita (ou disco)⁴ esperando ser manuseado. A partir de então, muitas vezes esquecemos que manipulamos apenas uma representação do som em suporte físico, e não o som em si. Essa concepção “materializada” alterou profundamente o pensamento musical do século XX em diante.

O armazenamento sonoro para utilização posterior possibilitou não só os experimentos concretos de Schaeffer e Henry como também uma série de músicas que se aproveitavam de *ready-mades*, não exatamente à Marcel Duchamp, pois a utilização literal sem a interferência modificadora do compositor foi condenada em música até cerca de 1980. Era necessário esconder ao máximo a referência à fonte sonora original. Ainda assim, músicas como “Hymnen” de Stockhausen e muitas obras de John Cage aproveitavam matéria pronta.

II

As colagens, procedimento mais costumeiramente relacionado às artes plásticas, proliferaram também na música comercial. “Revolution 9” dos Beatles (*The Beatles*, 1968 - mais conhecido como *álbum branco*) e “Several Species of Small Furry Animals Gathered Together in a Cave and Grooving With a Pict” do Pink Floyd (*Ummagumma*, 1969), são alguns dos primeiros exemplos de colagens manipuladas a aparecerem em discos *pop*.

Somente a partir dos anos 80 é que surgiram obras musicais fazendo uso exclusivamente de materiais coletados no ambiente sem esforço algum em esconder sua fonte de origem por meio de filtragens ou efeitos de edição e manipulação. Tais obras, denominadas Paisagens Sonoras, retratam literalmente um ouvinte/“gravante” movendo-se por uma feira, por exemplo, registrando os eventos sonoros que acontecem a sua volta, ou um dia chuvoso, entre outras possibilidades, muitas vezes com uma boa dose de conteúdo programático. Esse é o caso de algumas obras de Denise Garcia, como “Vozes da Cidade” ou “Um Dia Feito D’água”.

⁴ Convém lembrar que os primeiros experimentos de música concreta foram realizados com gravações em discos de 78 rpm e não em fitas magnéticas.

Hoje em dia, também podemos ver em algumas danceterias um DJ “tocando” ao vivo, podendo improvisar suas músicas no computador pela sobreposição de blocos sonoros que se encaixam nos que já estão presentes e, na medida em que eles vão se acumulando, ele retira os primeiros e assim sucessivamente de forma teoricamente infinita, limitada na prática apenas pelas exigências do momento nas pistas de dança. Alguns DJs possuem discos de ondas senoidais e outras sonoridades que, através da técnica conhecida por *scratch*, utilizam para improvisar ritmos e até fragmentos melódicos manualmente em suas *pick-ups*⁵. Também encontramos *raps* e *hip-hops* construídos sobre bases *sampleadas* em *loop* nas quais as letras são encaixadas. Na prática trata-se de um *LEGO*® sonoro⁶ executado com grande artesanato para fazer todas as peças encaixarem. Como nas colagens visuais, materiais não necessariamente nobres são incorporados ao fazer artístico.

Uma parte dos procedimentos atuais deriva das velhas técnicas de edição de fitas: corte e colagem, alteração de velocidade, *loops* e sobreposições. Já os próprios procedimentos de fita têm certos equivalentes nas antigas práticas polifônicas: motivos ou baixos repetidos em *ostinato* são os *loops*; aumento e diminuição encontram equivalentes na alteração de rotação – que nos modernos *software* conseguem não alterar a afinação pela função *time-stretching* –; retrogradação pode ser conseguida tocando a fita ao contrário; modulação foi utilizada por Schaeffer alterando a velocidade da fita – eletronicamente isso é hoje possível utilizando um *pitch-shifter*, sem alterar a velocidade.

III

Geralmente, nesses modos de edição, o elemento visual é bastante presente. Os próprios *software* são, na maioria das vezes, claramente inspirados em modelos físicos pré-existentes. A edição é feita em uma representação gráfica que lembra uma fita. CDs e DVDs são circulares e têm os dados armazenados de forma espiral e seqüencial, como nos velhos LPs. Os consoles de mixagem dos gravadores multi-pista virtuais tem a

⁵ Essas práticas foram observadas por mim em algumas ocasiões.

⁶ LEGO: brinquedo infantil composto de pequenos blocos de plástico encaixados para montar as mais diversas formas. De acordo com a *Wikipedia* (<http://wikipedia.org/>), o nome da empresa Lego foi cunhado por Ole Kirk Christiansen, seu fundador, a partir das palavras *leg godt*, em dinamarquês, que podem ser traduzidas por *brincar* ou *jogar bem*. O espírito lúdico das palavras de origem da marca encaixa-se perfeitamente nos propósitos deste ensaio.

mesma aparência – e até botões – das mesas de mixagem físicas⁷. Os dispositivos devem ser conectados como se os fios estivessem presentes. Até mesmo os *plug-ins* de efeitos podem estar organizados e ligados em seqüência como plugamos unidades analógicas. Não pretendo negar aqui que as mudanças no modo de pensar a gravação e a edição musicais foram bastante dramáticas. A intenção é ressaltar a relação com as técnicas e tecnologias que precederam as atuais. A interação entre passado e presente se faz ainda mais presente com as ondas “retrôs”. A combinação da característica nostalgia humana pelos “velhos tempos” com a percepção de potencial de demanda comercial ressuscita também aparelhos antigos e que até recentemente eram considerados ultrapassados. Os chamados *Vintage* são valorizados e as empresas se apressam em colocar no mercado aparelhos que reintegram *designs* e sonoridades do passado recente com as vantagens das tecnologias mais atuais. Os valores afetivos de gerações adquirem importância na proporção em que seu poder de compra aumenta. Assim, a geração que tinha 15 anos e pouco dinheiro em 1985, tem maior poder de decisão e compra vinte anos depois. Isso certamente afeta o que é produzido em equipamentos e música hoje, além de sugerir um certo movimento cíclico de gerações.

IV

Os gravadores multi-canais e mesas de mixagem - analógicos e digitais – permitiram que as partes individuais fossem gravadas e armazenadas separadamente, em momentos e até locais diferentes, e disponibilizadas para combinações posteriores. É comum o lançamento de discos póstumos de artistas que deixaram algo gravado e que produtores e músicos completaram no estúdio, ressuscitar mortos isolando suas vozes e rearranjando canções e até fazê-los interagir em duetos com cantores vivos. Em 2002, Junkie XL rearranjou uma canção de Elvis Presley originalmente lançada em 1968: “A Little Less Conversation (radio edit remix)”, Em 2007, uma apresentação onde Elvis e Celine Dion – que nem havia nascido quando ele cantava – interagem em um dueto lado a lado – ela, ao vivo, ele, uma projeção holográfica – apareceu no programa *American*

⁷ Cf. Schafer, 2001: 175-187 (capítulo. 8: Notação) para uma discussão bastante interessante sobre a interferência do elemento visual na representação da música.

*Idol*⁸. Janis Joplin e John Lennon tiveram discos terminados por músicos de estúdio e produtores após suas mortes (*Pearl*, 1971 e *Milk and Honey*, 1984, respectivamente). Nat King Cole (*Unforgettable*, 1991 – da filha, Natalie Cole) e Frank Sinatra (*Duets* e *Duets 2*, 1993 e 1994) talvez não aprovassem a execução ou a escolha de seus novos “parceiros” – cantores, instrumentistas ou arranjadores. Até a voz de Enrico Caruso recebeu novo acompanhamento de orquestra para um lançamento em CD (*Canzoni Italiane*. BMG/RCA Victor, 2001) Os Beatles tiveram boa parte de suas sobras de estúdio e concertos remontadas – com um grande número de edições de *takes* – e lançadas comercialmente para ávidos fãs consumidores (a série *Anthology*, o *Let it Be... Naked*, as gravações de programas de rádio *Beatles at the BBC*, os registros de shows...). O mais recente “lançamento” dos Beatles até o momento (lembrem-se que a banda foi extinta em 1970!) é um CD muito bem produzido (*Love*, Novembro de 2006), somente composto de colagens de material dos próprios Beatles. Para dar maior legitimidade ao lançamento, o material foi trabalhado por George Martin, produtor original dos Beatles e seu filho Giles. Uma banda que encerrou seus trabalhos de gravação há quase quatro décadas e com 50% de seus integrantes falecidos (John Lennon e George Harrison), acabou criando o *remix* sem adição de instrumentação ou vocais de terceiros, onde apenas a auto-citação é permitida⁹.

Todos esses são exemplos vivos/mortos (com a permissão do trocadilho) desse tipo de eliminação da inexorabilidade do tempo. O corte, o recorte, a montagem e a nova imortalidade pós-moderna¹⁰ seguram o tempo, armazenando instantâneos que podem ser descongelados para uso posterior quando – e se – necessários ou úteis.

V

Outra faceta desse cortar e colar pós-moderno se mostra na justaposição e sobreposição de estilos distintos. Não me refiro à produção multimídia – a confluência

⁸ Esse vídeo podia ser facilmente assistido no site “YouTube”, mas foi retirado por problemas de direitos autorais. Ele ainda pôde ser encontrado (até a data de revisão deste texto, 25/06/2007) pelo link: http://www.zippyvideos.com/7289171556931116/celine_elvis_1968_2007/

⁹ Em 26 faixas, a única exceção é a nova orquestração, do próprio George Martin, para uma *demo* de “While My Guitar Gently Weeps”.

¹⁰ Cf. Bauman, 1998: 190-2004.

das artes já era um ideal wagneriano¹¹ –, e sim a gêneros híbridos: misturas de clássicos com batucos de escolas de samba, bossas-novas eletrônicas e afins, composições para “qualquer coisa” e orquestra (grupos de rock, computadores). As combinações, inusitadas ou previsíveis, podem acabar se tornando gêneros com vida própria (jazz-rock, música eletroacústica mista), mas também podem ter resultados bastante incongruentes. Nesse caso, substituindo ou complementando as classificações tradicionais de gêneros, talvez seja possível estabelecer uma relação entre as partes que permita classificar tais músicas como feita *de*, *com*, *por* ou *para* – isso se classificações musicais forem realmente relevantes.

Murray Schafer (2001) já apontou que, após um auge de intelectualização musical atingido no século XX, o ocidente caminha para formas mais simples do fazer musical. Uma vez que a palavra compor deriva de “pôr junto”, combinar, colocar lado a lado, as práticas musicais atuais baseadas na justaposição ou na sobreposição de elementos dão um novo caráter para a composição, apesar da simplicidade repetitiva de suas estruturas, sua intuitividade e provável efemeridade. De acordo com Jacques Attali, “compor é colocar a liberação na produção de seu próprio prazer” (Attali, 1985: 143). Curiosamente, foram as próprias pesquisas e inovações do modernismo¹² e de sua vertente musical estruturalista que ajudaram a fornecer as ferramentas para essa produção menos intelectualizada e mais intuitiva – também mais massificada, ou democratizada, como preferam. Na visão modernista, os desenvolvimentos tecnológicos eram necessários para o progresso da arte. Aos poucos, esses desenvolvimentos tornaram-se produtos disponíveis no mercado na forma de sintetizadores, dispositivos de gravação, unidades de efeitos e aparelhos afins. Proliferaram os *Home-Studios*. No entanto, a vanguarda modernista não previu a guinada no pensamento estético decorrente dessa nova disponibilidade de recursos.

¹¹ “O ideal que domina a estrutura formal da obra de Wagner é a unidade absoluta entre drama e música, considerados como expressões organicamente interligadas de uma única idéia dramática (...). O poema, a concepção dos cenários, a encenação, a ação e a música são encarados como aspectos de uma estrutura total, ou *Gesamtkunstwerk* (obra de arte total).” (Grout e Palisca, 1994: 646)

¹² Eric Hobsbawn define o modernismo com as seguintes palavras: “Seu âmago era a inovação. Com base na analogia entre ciência e tecnologia, o ‘modernismo’ tacitamente supunha que a arte era progressista, e portanto o estilo de hoje era superior ao de ontem. Era por definição a arte da *avant-garde*, termo que entrou no vocabulário crítico na década de 1880.” (Hobsbawn, 1995: 497).

Na “Lego-Music”¹³, a prática artística interativa predomina sobre a obra de arte dialética. Privilegia-se o lúdico em detrimento do reflexivo. Idealismos e ideologias à parte, a música *ready-made* é uma realidade e, portanto, deve ser estudada sem a interferência de pré-julgamentos. Tom Zé, em *Jogos de Armar – Faça Você Mesmo* (Gravadora Trama, 2000), propõe que seus ouvintes montem música a partir de blocos sonoros que o artista fornece prontos. Transfere ao consumidor final o que os próprios músicos já vêm fazendo, isto é, brincar com os velhos jogos de bloquinhos de construção:

“...o embrião de células musicais que podem ser manejadas, remontadas: um tipo de canção-módulo, aberta a inúmeras versões, receptiva à interferência de amadores ou profissionais, proporcionando jogos de armar nos quais qualquer interessado possa fazer por si mesmo:

- a. uma nova versão da música, pela remontagem de suas unidades constituintes;
- b. aproveitamento de partes do arranjo que foram abandonadas;
- c. reaproveitamento de trechos de letra não usados nas canções, para completá-las ou refazê-las;
- d. construção de composições inteiramente novas, com células recolhidas à vontade, de qualquer das canções do disco-mãe.” (<http://www.tomze.com.br/pjarm.htm>, Consulta: 25/06/2007)

Ao músico – diletante ou profissional – é oferecido um arsenal de brinquedos. O ouvinte está *convidado* a estabelecer vínculos e re-significações dessas novas combinações, mas ao mesmo tempo é livre para não fazê-lo.

Considerações finais

A não-significação, a não-compreensão, o não-racionalizar, o mero sentir, não pode ser condenável. Música também é a linguagem dos corpos, do sensorial. “[R]itmos e sons são o modo supremo de relação entre corpos” (Attali, 1985: 143). No entanto, novas práticas musicais afetam as maneiras de ouvir música, e essas mudanças de comportamento auditivo se refletem em alterações nos modos de produção, num círculo perpétuo e concomitante. Escutamos música hoje muito diferentemente da maneira (quase) sempre atenta que escutávamos há 50 anos¹⁴. Mesmo entre os mais

¹³ Por analogia ao o brinquedo de montar, “Lego-music” designaria qualquer tipo de música montado por meio de peças prontas, já existentes, criando as mais diversas formas musicais e sobreposições de materiais.

¹⁴ Cf. Fink, 2005: 169-207 (capítulo 4) para uma discussão aprofundada sobre as alterações da escuta desde os anos 1950.

musicalmente cultos de nós, em vários momentos colocamos música simplesmente para ocupar o espaço, evitar outros sons, ou ainda – e talvez até mais relevante – para regular nossos estados de espírito. É muito freqüente utilizarmos certos tipos de música em baixo volume para ajudar-nos a concentrar enquanto estudamos ou realizamos atividades que exigem esforço intelectual – para não falar da música que, quase invariavelmente, nos acompanha durante atividades físicas. Enfim, essas novas formas de ouvir e sentir música já estão se transformando em novas formas do fazer musical – não são unicamente produtos das alterações tecnológicas que discutimos ao longo deste ensaio – e devemos estar atentos a todas essas inter-relações.

Por fim, é sempre conveniente lembrar que Ctrl.+X, Ctrl+C e Ctrl+V são atalhos. Atalhos pressupõem que aquele que os utiliza não percorrerá todo o trajeto a fim de chegar a seu destino de forma mais rápida. Isso também implica que a beleza da paisagem será descartada em favor da velocidade. Ao usar um atalho deixamos de curtir a riqueza do percurso, perdemos a noção do desenrolar histórico, não atentamos para as origens dos conceitos envolvidos e não percebemos quão gradualmente chegamos às novidades que nos são oferecidas.

Glossário de termos técnicos

Aumentação e diminuição: apresentação de tema em notas de valores rítmicos dobrados ou reduzidos pela metade dos valores da apresentação original.

Demo: originalmente *Demonstration Tape*, fita (ou qualquer outro suporte, analógico ou digital) na qual um artista realiza uma prévia do trabalho a ser gravado e produzido.

Loops: pedaços de fita magnética com as extremidades unidas, formando um anel que toca uma repetição infinita.

Ostinato: frase, motivo ou célula musical repetida de modo constante.

Pitch-shifter: equipamento ou *software* que altera as alturas das notas, isto é, as transpõe, para qualquer intervalo. Podendo ou não manter as notas originais soando simultaneamente.

Plug-in: *software* que funciona como acessório ou recurso extra de um ou vários *software* mais abrangentes e que não é utilizado de maneira independente.

Retrogradação: tema reapresentado do fim para o começo.

Sampling: técnica de gravação de uma amostra (*sample*) de um som para utilização em tempo real, geralmente acionado por meio de uma ou várias teclas pré-selecionadas em um teclado digital (o equipamento onde esse som é gravado é chamado de *sampler*).

Time-stretching: literalmente, esticamento de tempo, alteração eletrônica da velocidade de um trecho sonoro sem alteração de alturas.

Referências Bibliográficas

Attali, Jacques. 1985. *Noise: The Political Economy of Music*. Translated by Brian Massumi. Minneapolis: University of Minnesota Press.

Bauman, Zygmunt. 1998. “Imortalidade, na versão pós moderna.” *O Mal-Estar da Pós-Modernidade*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 190-204.

Fink, Robert. 2005. *Repeating Ourselves: American Minimal Music as Cultural Practice*. California: University of California Press

Goehr, Lydia. 1992. *The Imaginary Museum of Musical Works: An Essay in the Philosophy of Music*. New York: Oxford University Press.

Grout, Donald J. e Palisca, Claude V. 1994. *História da Música Ocidental*. Lisboa: Gradiva.

Hobsbawn, Eric. 1995. *A Era dos Extremos*. São Paulo: Companhia das Letras.

Schafer, R. Murray. 2001. *A Afinação do Mundo*. Tradução Marisa Trench Fonterrada. São Paulo: Editora UNESP.

Zampronha, Edson. 2002. “Da Figuração à Abstração em Música”. *Arte e Cultura – Estudos Interdisciplinares II*, ed. Sekeff, Maria de Lourdes & Zampronha, Edson S. São Paulo: Annablume, 93-104.

Referências Discográficas

Beatles, The. *Anthology*. Vols. I, II & III. 1995, 1996 & 1996. EMI/Apple.

_____. *The Beatles*. 1968. EMI/Apple.

_____. *Let it Be... Naked*. 2003. EMI/Apple.

_____. *Live at the BBC*. 1994. EMI/Apple.

_____. *Love*. 2006. EMI/Apple.

Caruso, Enrico. *Canzoni Italiane*. 2001. BMG/RCA Victor.
Cole, Natalie. *Unforgettable: With Love*. 1991. Elektra/WEA.
Floyd, Pink. *Ummagumma*. 1969. EMI.
Joplin, Janis. *Pearl*. 1971. Columbia Records.
Lennon, John. *Milk and Honey*. 1984. Polygram.
Presley, Elvis. *30 #1 Hits*. 2002. BMG.
Schaeffer, Pierre. *L'oeuvre musicale* (Box Set). 1998. Musidisc.
Sinatra, Frank. *Duets*. 1993. e *Duets 2*. 1994. Capitol Records.
Zé, Tom. *Jogos de Armar (Faça Você Mesmo)*. 2000. Gravadora Trama.

Obs: a maioria das obras citadas pode ser facilmente encontrada na internet.

Julio Cesar Lancia (São Paulo, 1970) é bacharel em Composição e Regência pelo Instituto de Artes da Universidade Estadual Paulista (IA - UNESP) e aluno do programa de Pós-Graduação da mesma instituição sob orientação da Profa. Dra. Lia Vera Tomás na área de musicologia/estética musical.

Compositor, instrumentista e cantor, lançou em 2003 o CD *Diário Circular*, totalmente com composições próprias (produção independente). É também especializado em edição e restauração sonoras.

Contato: jclancia@gmail.com