



UNIVERSIDADE FEDERAL DA PARAÍBA

CENTRO DE COMUNICAÇÃO, TURISMO E ARTES

PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM MÚSICA

**Do *plunderphonics* ao *noise*:
Narrativas do ruído e da colagem a partir do binômio
*forma e conteúdo***

RAFAEL DINIZ PAULINO

João Pessoa
Outubro de 2017

RAFAEL DINIZ PAULINO

**Do *plunderphonics* ao *noise*:
Narrativas do ruído e da colagem a partir do binômio
*forma e conteúdo***

Dissertação submetida ao Programa de Pós-Graduação em Música da Universidade Federal da Paraíba – UFPB – como requisito parcial para a obtenção do título de Mestre em Música, subárea: Composição.

Orientador: Prof. Dr. Valério Fiel da Costa

João Pessoa
Outubro de 2017

P328p Paulino, Rafael Diniz.
Do plunderphonics ao noise: narrativas do ruído e da colagem a partir do
binômio forma e conteúdo / Rafael Diniz Paulino. – João Pessoa, 2017.
124 f. : il.

Orientador: Valério Fiel da Costa.
Dissertação (Mestrado) – UFPB/CCTA/PPGM

1. Música. 2. Ruído. 3. Colagem musical. 4. Rádio – arte. 5. Noise.
6. Plunderphonics. 7. Bertold Brecht - formas narrativas (forma e conteúdo).
I. Título.

UFPB/BC

CDU - 78(043)



UNIVERSIDADE FEDERAL DA PARAÍBA
CENTRO DE COMUNICAÇÃO, TURISMO E ARTES
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM MÚSICA
DEFESA DE DISSERTAÇÃO

Título da Dissertação: **"Do *plunderphonics* ao noice: narrativas do ruído e da colagem a partir do binômio forma e conteúdo".**

Mestrando(a): **Rafael Diniz Paulino**

Dissertação aprovada pela Banca Examinadora:

Dr. Valério Fiel da Costa
Orientador/UFPB

Dr. Eli-Eri Luiz de Moura
Membro Interno/UFPB

Dr. Ticiano Albuquerque de Carvalho Rocha
Membro Externo ao Programa/UFPB

Dr. Jean-Pierre Cardoso Caron
Membro Externo à Instituição/UFRJ

João Pessoa, 25 de Julho de 2017

Agradecimentos

À Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior – CAPES pela bolsa de estudos.

Ao meu orientador, professor Dr. Valério Fiel da Costa por ter acreditado na minha proposta, pelo diálogo constante durante esta pesquisa, pela amizade e parceria artística no *Artesanato Furioso* ao longo desses anos.

Aos professores doutores Jean-Pierre Caron (UFRJ), Eli-Eri Moura (UEPB) e Ticiano Rocha (UEPB) por terem aceito o convite para participar da banca e pelas valiosíssimas contribuições concedidas a esta pesquisa.

A minha mãe, Francisca, ao meu irmão Rodrigo, e às minhas tias, sem cujo apoio não teriam sido realizados este trabalho.

Ao amigo Thiago Cabral, pela vitoriosa sociedade que construímos em João Pessoa e pela fiel parceria acadêmica e esportiva.

Aos amigos(as) Aurora Caballero, Luã Brito, CH Malves, Matteo Ciacchi e aos demais membros do *Artesanato Furioso*, pelas parcerias artísticas e acadêmicas além dos encontros na vida.

Aos demais amigos cearenses e paraibanos que estiveram presentes de alguma forma nesta caminhada.

Aos entrevistados, Jean-Pierre Caron e Túlio Falcão (*Hrönnir*), por terem contribuído com informações extremamente valiosas a respeito do acontecimento musical investigado.

Resumo

Esta pesquisa tem como objetivo central propor um diálogo entre o estudo sobre algumas práticas que incorporam o ruído e a colagem musical em suas poéticas e o nosso trabalho de criação. Entre tais práticas, destacamos o *noise*, o *plunderphonics* e a rádio-arte. Nossa maneira de pensar os temas colocados diz respeito a determinados conceitos e pressupostos teóricos. Alguns destes foram extraídos da concepção de *teatro épico* do dramaturgo e poeta alemão Bertold Brecht, principalmente as noções de formas narrativas e como ele entende *forma* e *conteúdo*. Utilizamos o jargão da “morfologia da obra aberta” proposta por Valério Fiel da Costa, e desta utilizamos alguns termos básicos, tais como: *invariância*, *nexo morfológico* e *limite morfológico*. Com base nestes suportes refletimos sobre aquilo que identifica as práticas em análise a partir de questões socioculturais, históricas, técnicas e expressivas. Em relação ao nosso trabalho de criação, são abordadas três composições, *s_Septem* (2015), *Segunda-feira... sol de inverno* (2015) e *Direito de feedback* (2016). A primeira, *s_Septem*, é uma peça acusmática, resultado de uma performance em estúdio; as outras, *Segunda-feira... sol de inverno* e *Direito de feedback* são peças audiovisuais, e foram compostas a partir de performances e montagens em estúdio.

Palavras-chave: ruído, colagem, *noise*, *plunderphonics*, rádio-arte, forma e conteúdo, formas narrativas.

Abstract

This research has as main objective to create a dialogue between the study on some practices that incorporate the noise and musical collage, in its poetics, and our work of creation. Among such practices, we highlight *noise*, *plunderphonics* and *radio-art*. Our way of thinking about those themes consisted to relate them to certain concepts and theoretical assumptions. Some of these were drawn from the concept of the *epic theater* proposed by the German playwright and poet Bertold Brecht, especially his notions of *narrative forms* and how he understands *form* and *content*. We use the jargon of “morphology of the open work” proposed by Valério Fiel da Costa, and from this we use some basic terms, such as: *invariance*, *morphological nexus* and *morphological limit*. Based on these supports, we reflect on what identifies the practices under analysis regarding its sociocultural, historical, technical and expressive issues. Concerning our work of creation, three compositions are addressed: *s_Septem* (2015), *Segunda-feira... sol de inverno* (2015) and *Direito de feedback* (2016). The first, *s_Septem*, is an acousmatic piece, the result of a studio performance; the others, *Segunda-feira...sol de inverno* and *Direito de feedback* are audio-visual pieces, and were composed from performances and studio montages.

Keywords: noise, collage, plunderphonics, radio-art, form and content, narrative forms.

Lista de Figuras

Figura 1 Uma das páginas da partitura de <i>Winter Music</i> de John Cage	11
Figura 2 Primeira página da parte A da partitura de <i>Radio Music</i>	24
Figura 3 Capa do álbum <i>It's All In Your Head</i>	28
Figura 4 Imagem do encarte do álbum <i>It's All In Your Head</i> , contendo descrições de procedimentos e fontes sonoras usadas na gravação.	32
Figura 5 Partitura verbal de <i>Stones II (Noiseocompostion III)</i> retirada do escrito <i>Breviário</i> do próprio compositor Jean-Pierre Caron.	43
Figura 6 Instruções para realização da <i>Noiseocomposition V</i> , retiradas do texto do álbum <i>~Ø (não-vazio)</i>	44
Figura 7 Capa e contracapa do álbum “ao vivo” <i>Massacre de Golfinhos em Taiji</i> do <i>Hrönir</i>	49
Figura 8 Imagem da primeira página do roteiro de performance de <i>Massacre de Golfinhos em Taiji</i> do grupo <i>Hrönir</i>	50
Figura 9 Imagem da página 2 do roteiro de performance de <i>Massacre de Golfinhos em Taiji</i> do grupo <i>Hrönir</i>	51
Figura 10 Imagem do <i>Hrönir</i> em ação. A imagem também é a capa do álbum <i>Empty Blast</i> (2016).	52
Figura 11 Esquema relacionando alguns aspectos que são radicalizados no <i>noise</i> a alguns dos artistas estudados.	54
Figura 12 Capa do álbum <i>plunderphonic</i>	57
Figura 13 Capa do álbum <i>Plexure</i>	59
Figura 14 Contracapa do álbum <i>Plexure</i> . Vemos os títulos das faixas e abaixo deles há construções de palavras que aludem aos artistas que compõem as montagens de plunderphones referente a cada faixa.	61
Figura 15 Capa de <i>Grayfolded</i>	62
Figura 16 Oscilograma do primeiro disco <i>Trasitive Axis</i> , indicando a disposição temporal dos áudios e classificando-os.	63
Figura 17 Oscilograma do segundo disco <i>Mirror Ashes</i> , indicando a disposição temporal dos áudios e classificando-os.	64
Figura 18 Circuito com a disposição dos procedimentos e efeitos.	71
Figura 19 Tipo de controlador utilizado na composição de <i>s_Septem</i>	72
Figura 20 Demarcações das seções na forma de onda de <i>s_Septem</i>	73

Figura 21 Tipo de controlador utilizado em <i>Segunda-feira...sol de inverno</i> . As letras <i>a</i> e <i>b</i> indicam os controles utilizados na composição.	80
Figura 22 Forma de onda e espectrograma de <i>Segunda feira... sol de inverno</i>	84
Figura 23 A imagem mostra o que acontece quando o mesmo procedimento de feedback usado na peça é colocado aqui sobre a janela do editor de texto. ...	93
Figura 24 Controlador e controles utilizados em <i>Direito de feedback</i>	95
Figura 25 Articulação das seções na forma de onda e espectrograma de <i>Direito de feedback</i>	97
Figura 26 Sequência de frames da seção A de <i>Direito de feedback</i>	100
Figura 27 Pequenas sequências de frames da seção B.	102
Figura 28 Sequência de frames de trecho da seção C	104

Lista de Tabelas

Tabela 1 Descrição das seções de *s_Septem* 74

Tabela 2 Descrição das seções de *Segunda-feira... sol de inverno*..... 85

Tabela 3 Descrição das seções de *Direito de feedback*..... 98

Sumário

Introdução	1
1. Metodologia e questões conceituais	5
1.1 O teatro épico.....	5
1.2 Morfologia da obra musical	10
2. Algumas práticas vistas a partir do Ruído e/ou da Colagem.....	13
2.1 Ruído.....	13
2.2 Colagem musical.....	15
2.3 A rádio-arte	18
2.3.1 <i>Radio Music</i> – John Cage.....	22
2.3.2 <i>Kurzwellen</i> – Karlheinz Stockhausen.....	26
2.3.3 <i>It's All In Your Head</i> – <i>Negativland</i>	28
2.3.4 Considerações a partir das três abordagens	32
2.4 A radicalização do ruído e da colagem	34
2.5 <i>Noise</i>	35
2.5.1 Perfis	38
2.5.2 Breve conclusão sobre <i>noise</i>	52
2.6 <i>Plunderphonics</i>	55
2.6.1 <i>Plunderphonic</i> (álbum) – John Oswald	56
2.6.2 <i>Plexure</i> – John Oswald.....	59
2.6.3 <i>Grayfolded</i> – John Oswald	62
2.6.4 Familiaridade e transformação	65
3. Composições	69
3.1 <i>s_Septem</i>	69
3.1.1 Articulação formal	72
3.1.2 Elaboração dos plunderfones	76
3.1.3 A concepção do ruído.....	77
3.1.4 O contínuo entre plunderfone e ruído	78
3.1.5 Do referencial ao abstrato	78
3.2 <i>Segunda-feira... sol de inverno</i>	79
3.2.1 Configurações iniciais.....	80
3.2.2 Composição visual.....	81
3.2.3 Articulação formal e sons posteriores.....	81
3.2.4 O <i>noise</i> e a colagem dobrada.....	85
3.2.5 Referencial poético	86
3.2.6 Performances ao vivo	89
3.2.7 Reflexão morfológica	91

3.3	<i>Direito de feedback</i>	91
3.3.1	Implementações	92
3.3.2	Montagem e articulação formal.....	95
3.3.3	O entrelaçamento entre sentido e forma	99
4.	Considerações finais	106
	Referências	110

Introdução

O tema do nosso trabalho surgiu a partir do contato direto com obras e artistas que trabalham com o ruído e colagem musical nas quais, de maneira geral, estão inseridas no cenário da música experimental. Mais especificamente, o contado se deu a partir de vertentes ligadas ao *noise*, ao *plunderphonics*, à rádio-arte, além de estéticas do audiovisual experimental.

De fato, trabalhos que abordam tais temas ainda são um tanto raros no nosso cenário acadêmico, isto talvez por alguns deles terem surgidos recentemente ou por serem vistos ainda como algo marginal ou underground. Os recursos que estas práticas exploram podem servir a diversos gêneros, além disso, os meios técnicos que elas exigem podem ser realizados a partir de ferramentas bastante acessíveis. Para gerar ruído, por exemplo, dispomos desde a utilização de guitarras ou outros instrumentos com pedais de distorção analógicos até a utilização de recursos computacionais em ambientes de programação para síntese de áudio na elaboração de vários tipos de ruídos sintéticos. É possível trabalhar com colagens musicais de várias maneiras: a partir da manipulação de aparelhos de rádio, vinis em toca-discos, na simples montagem ou concatenação de *samples* em softwares sequenciadores de áudio, ou mesmo na elaboração de processos complexos — disparadores de áudios (*samples*) — também em ambientes de programação.

A escolha da nossa metodologia, na qual as obras são tratadas como narrativas tendo o binômio forma e conteúdo como mote, surgiu da necessidade de lidar com abordagens musicais cujos valores discretos, suas unidades específicas, são fortemente variáveis ou imprecisas. A “morfologia da obra aberta” de Valério Fiel da Costa, orientador desta pesquisa, de certa maneira, já ia de encontro a tais questões. Além disso, alguns dos nossos trabalhos audiovisuais nos fizeram despertar para teorias pertencentes a outras áreas das artes: literatura, teatro e cinema, assim encontramos a teoria do teatro épico brechtiano. A partir de escritos sobre o teatro épico, buscamos nos aprofundar no que se entende por formas narrativas: forma épica, forma lírica e forma dramática; e tentar compreender a relação entre forma e conteúdo na concepção de Brecht, além de outros conceitos do teatro épico.

É importante frisar que já vínhamos utilizando em nossas composições/performances elementos que tinham como referência tais práticas, portanto, já considerávamos uma realidade substancialmente palpável. Além disso, atualmente temos participado do projeto interdisciplinar de performance de música experimental *Artesanato Furioso*, vinculado ao grupo de pesquisa *Estudos em (des)territorialização da performance*, trabalhando nossas propostas com o duo *club Silencio* e o trio *Whypatterns_*. Assim, dispomos de um ambiente que acolhe bem a nossa proposta artística e nos incentiva a crescer profissionalmente.

Em síntese, trazemos um tema ainda recente a ser estudado que se consolida pelo viés artístico, proporcionando um diálogo com várias manifestações da música experimental; e pelo viés pessoal/profissional, no qual encontramos um ambiente que já é realidade e ao mesmo tempo promete se desenvolver ainda mais.

No que se refere à estrutura da dissertação, apresentamos no capítulo 1, *Metodologia e questões conceituais*, as noções que foram utilizadas como modo de pensar as práticas musicais estudadas. Discutimos, na visão de dois autores, Nancy Rosenfeld e Walter Benjamin, alguns conceitos originados da concepção de teatro épico do dramaturgo e poeta Bertold Brecht, com destaque para o binômio forma e conteúdo. A partir da noção de forma épica, propomos também as de forma dramática e forma lírica as quais são complementadas pela visão de Stockhausen. Fechando o capítulo, apresentamos alguns conceitos da “morfologia da obra aberta” proposta por Valério Fiel da Costa, tais como: *invariância*, *nexo morfológico* e *limite morfológico*. Estes são utilizados como jargão de modo a auxiliar nas reflexões sobre as práticas estudadas.

No capítulo 2, *Algumas práticas vistas a partir do ruído e/ou da colagem*, situamos aspectos mais gerais no que se refere ao *ruído* e a *colagem musical*, como questões contextuais/históricas, após isso passamos a abordar as práticas propriamente ditas: a rádio-arte, o *noise* e o *plunderphonics*. A rádio-arte seria pensada como aquela na qual ruído e colagem coexistiriam e, portanto, conteúdo e forma estariam em equilíbrio. Em relação às outras, a intenção foi pensar o *noise* e o *plunderphonics*, respectivamente, como práticas que radicalizariam o ruído e a colagem; ao mesmo tempo em que encararíamos a primeira como um

tipo de abordagem formalista das sonoridades, enquanto a segunda como algo mais voltado ao conteúdo das gravações.

Em relação a primeira prática estudada, a rádio-arte, inicialmente é realizado um panorama histórico no qual passamos por vários autores, destacando seu caráter de arte técnica, do qual foi pioneira junto com o cinema. A partir de um estudo comparativo, resolvemos analisar três peças de diferentes abordagens radiofônicas, são elas: *Radio Music* (1956) de John Cage, *Kurzwellen* (1968) de Karlheinz Stockhausen e *It's All In Your Head* (2014) do grupo *Negativland*. Como conclusão desta parte, a partir da relação entre música e texto, relacionamos cada uma das peças a diferentes períodos da história da música.

Do *noise*, são mostrados desde aspectos gerais, contextuais e detalhes de caráter conceitual/filosófico, na visão de alguns autores, até questões práticas, como os tipos de instrumentos e fontes sonoras normalmente usados pelos performers. Posteriormente examinamos perfis de artistas ligados ao *noise*, em primeiro lugar são abordados aqueles que se apresentam de maneira *solo*, como *Merzbow*, Maurizio Bianchi, Zbigniew Karkowski, Jean-Pierre Caron, *Prurient* e em seguida os que se apresentam como *grupo*, como *Incapacitants*, *Wolf Eyes* e *Hrönir*. Entre tais artistas, foram entrevistados por nós Jean-Pierre Caron e Túlio Falcão (um dos membros do duo pernambucano *Hrönir*), e por isso nos aprofundamos um pouco mais na obra dos mesmos. Concluímos destacando a noção de “radicalidade” no *noise* como uma espécie de fator gerador de nexos morfológicos.

Em relação à última prática mostrada, o *plunderphonics*, nos concentramos na obra do compositor canadense John Oswald. Trazemos algumas noções iniciais a partir do próprio significado de *plunderphonics*, termo criado por Oswald, além de detalhes em relação aos antecedentes da prática. A partir disso abordamos três álbuns do compositor canadense, a saber: *Plunderphonic* (1989), *Plexure* (1993) e *Grayfolded* (1994-95). As análises destacam as especificidades da utilização dos plunderfones¹ em cada um dos álbuns. Fechamos este tema refletindo sobre a relação entre familiaridade e

¹ Aqui é importante entender a diferença entre os termos *plunderphonics* e plunderfone. O primeiro seria a prática musical enquanto o segundo significaria o fonograma usado como colagem, citação sonora.

transformação no *plunderphonics*, a partir do que acontece nas peças apresentadas.

O capítulo 3, *Composições*, é apresentado a partir de três peças nossas, *s_Septem* (2015), (composição acusmática), *Segunda-feira... sol de inverno* (2015) e *Direito de feedback* (2016), (sendo as duas últimas composições audiovisuais). Nas três composições, abordamos configurações técnicas prévias, como a utilização de determinados softwares em ambiente computacional e ajustes relativos às interfaces utilizadas em cada performance de estúdio. A articulação formal é outro aspecto salientado nas três abordagens. No que se refere às especificidades de cada peça, por exemplo, em *s_Septem* nos concentramos em idiossincrasias quanto à relação entre plunderfones e ruído. Em *Segunda-feira... sol de inverno* falamos do *noise* e uma possível “colagem dobrada” no que se refere às imagens utilizadas; o referencial poético é um breve ensaio a partir de um trecho do *Nascimento da Tragédia* de Nietzsche; além disso, é feita uma pequena reflexão morfológica acerca das performances ao vivo da peça. No caso de *Direito de feedback* destacamos detalhes da montagem, já que esta foi um pouco mais complexa que as outras peças, além da imbricação entre sentido e forma, na qual alguns conceitos são chamados no texto.

Por fim, nas *Considerações finais*, é feita uma análise geral a partir dos pontos centrais do trabalho, mostrando os principais aspectos encontrados nas práticas mostradas e nos nossos trabalhos composicionais. Posteriormente, refletimos sucintamente sobre a metodologia usada durante o trabalho, no que se refere ao binômio forma e conteúdo, às formas narrativas e à ferramenta morfológica. Enfatizamos a relação entre formas narrativas e morfologia além de realizar uma breve reflexão sobre arte e realidade empírica a partir de passagens de Adorno. Finalizamos o trabalho mostrando quais rumos são visualizados para nossa pesquisa.

1. Metodologia e questões conceituais

Nossa maneira de pensar os temas aqui colocados diz respeito a determinados conceitos e pressupostos teóricos. Alguns destes foram extraídos da concepção de *teatro épico* do dramaturgo e poeta alemão Bertold Brecht, a saber: sua noção de *forma épica*; a ideia de *distanciamento* (ou estranhamento); e principalmente como ele entende *forma* e *conteúdo*. Várias analogias que surgem durante o texto são condessadas em tal binômio ou relacionadas aos outros termos enunciados. Além das questões conceituais, de modo geral, o estudo concentra-se em aspectos sócio/contextuais e históricos que teriam estabelecido práticas musicais que envolvem *ruído* e *colagem*, além de investigações de caráter comparativo relacionadas aos diferentes tipos de abordagens de cada estética, como aspectos voltados aos perfis dos artistas, a determinados registros, peças e performances específicas. Nosso intuito seria encontrar valores formais, técnicos e expressivos nas peças e práticas em questão a partir dos seus acontecimentos efetivos, e assim dar suporte as reflexões. Utilizamos o jargão da morfologia da obra aberta proposta por Valério Fiel da Costa, a partir de algumas noções básicas, tais como: *invariância*, *nexo morfológico* e *limite morfológico*.

1.1 O teatro épico

A noção de teatro épico diz respeito a uma concepção teatral desenvolvida pelos dramaturgos germânicos Erwin Piscator e Bertold Brecht. Nesta acepção, o termo “épico” não se liga à epopeia (poema heroico), significado que comumente lhe é atribuído. O termo épico quer dizer “narrativo” no sentido do proceder técnico, cênico, que pressupõe a presença de um narrador, portanto pode ser considerado um gênero literário assim como o romance, a novela, o conto, e mesmo a epopeia etc. (Cf. ROSENFELD, 2012, p. 345–349)². A abertura e a descontinuidade são traços que marcam tal concepção teatral, rompendo com o que se entende por “unidades de ação, tempo e lugar”. É interessante como a estrutura das ações é composta, de modo em que não tenham ligação causal, prevalecendo a construção episódica e por

² O texto referenciado foi consultado em uma versão e-book, portanto sempre que houver uma referência a Rosenfeld, os números de páginas dirão respeito, na verdade, as posições no e-book.

isso o papel do narrador se torna necessário, cabendo-lhe a função de costurar episódios aparentemente desconexos no tempo e no espaço: “Sua pretensão é apresentar uma ‘fatia’ da realidade; não uma pequena totalidade em si, mas uma parcela ‘real’ de uma realidade parcelada”. (ROSENFELD, 2012, p. 528–529)

O filósofo alemão Walter Benjamin (1987, p. 78–90), que tinha Brecht como uma de suas referências, também analisou o conceito de teatro épico. Em uma passagem de seu estudo, Benjamin encadeia uma série de elementos, do palco ao ator, que mostram como funcionava tal construção teatral. O público seria uma assembleia para o palco, o texto um roteiro reformulável, os atores tomariam posições diante das teses do diretor, e o diretor agora dispunha de não de um “artista mímico” mas de um funcionário inventor.

O poema épico é marcado pelo caráter autônomo de cada capítulo não se detendo em desenvolver uma estrutura lógica, concentrando assim na fruição do episódio escolhido pelo narrador. Trazendo essa lógica ao âmbito musical, a *forma épica* estaria relacionada a um tipo de construção descontínua e ao mesmo tempo sequencial, enfatizando as rupturas entre as partes independentes da composição: “para o teatro épico a interrupção da ação está no primeiro plano”(BENJAMIN, 1987, p. 80). Benjamin ainda afirmaria que a forma do teatro épico imitava as “formas técnicas” do rádio e do cinema, que na época³ ainda estavam em fase inicial. Para o filósofo, o caráter episódico do teatro épico foi influenciado pela forma em que as partes (capítulos) no cinema eram pensadas, de maneira a não terem relação forte com ocorrências antecedentes, conservando a singularidade de cada episódio, visto que os espectadores poderiam chegar à sala a qualquer momento. Mais ainda, o teatro épico representaria, no palco, o controle do ouvinte sobre o rádio, a narrativa que se gera em consequência do ligar e desligar do aparelho: daí a necessidade de se construir formas fragmentadas para o meio radiofônico, de curta duração e de expressão direta.(idem, p. 83)

Uma das proposições do teatro épico seria servir de oposição ao drama clássico, que Brecht rejeitava por considerar que este proporia o homem numa situação trágica, resignado a um destino imutável. A *forma dramática* se aproximaria de uma organização estrutural fortemente direcional, contínua. O

³ O texto é de 1931.

drama evolui a partir de fatos conectados numa relação de causa e efeito, e que muitas vezes é composto por personagens ou temas (no caso da música) em conflito, estando estes, normalmente, encerrados em uma trama fatalista rumo a um momento culminante de infelicidade catártica. Sobre o épico e o dramático afirma Schiller:

[...] o dramaturgo vive sob a categoria da causalidade, o autor épico sob a da substancialidade; no drama, cada momento deve ser causa do seguinte; na obra épica, cada momento tem seus direitos próprios [...]. (Schiller apud ROSENFELD, 2012, p. 1119–1127)

O gênero lírico, por sua vez, diria respeito a expressão mais direta, confessional, sem possíveis obrigações formais rígidas. Na música, o associaríamos a um grau de liberdade ou abertura de que dispõem certas propostas performáticas. O compositor alemão Karlheinz Stockhausen propõe igualmente suas noções de forma dramática, épica e lírica. Segundo ele, enquanto a forma dramática está ligada a noção de desenvolvimento e a épica a ideia de sequência, a forma lírica, por sua vez, seria aquela em que o “processo de formação é instantâneo”. O compositor relaciona a forma lírica a uma outra concepção: a de *forma momento*, na qual busca dar ênfase ao presente, ao instante, possibilitando uma certa abertura aos intérpretes num contexto mais estrito; ao mesmo tempo em que a partitura estabelece estruturas móveis num plano maior (macro), havendo a possibilidade de se reagruparem de maneira diferente a cada performance, à exemplo da sua obra *Momento* (1962). (Cf. STOCKHAUSEN; MACOINE, 2009, p. 58–71)

O teatro épico também é pensado como algo que possibilita a reflexão; deveria ser didático e renunciar à ilusão, o “impacto mágico do teatro tradicional”, todavia, sem perder a sensibilidade:

É evidente, contudo, que Brecht não se dirige contra a emoção, como erradamente se afirma muitas vezes. Nenhum homem de teatro jamais chegaria a uma concepção tão absurda. O que importa é não permanecer na mera efusão irracional, é elevar a emoção ao raciocínio, canalizá-la num sentido inteligente, lúcido. (ROSENFELD, 2012, p. 408–410)

Para evitar tal ilusão, Brecht elaborou procedimentos que buscavam forjar, entre o espectador e a cena, o que se entende por distanciamento ou estranhamento como rupturas na estrutura das peças, o uso da ironia e da paródia, além de outros recursos de linguagem de modo a tornar estranha uma

situação habitual, para que o olhar do espectador se subverta àquela situação e passe a questioná-la. Tal questionamento diz respeito aos hábitos humanos conservados nas relações sociais, principalmente no que se refere ao modo de produção capitalista, que deveriam ser enfrentados e transformados (ROSENFELD, 2012, p. 1232–2015). Eram incorporados na linguagem do teatro épico, por exemplo, jargões e gírias populares típicos das metrópoles daquela época, inspirados em ambientes como os da bolsa de valores, dos esportes etc. (idem, p. 737).

No entanto, a concepção brechtiniana não se liga ao realismo nem ao naturalismo, havendo ainda no teatro épico elementos de estetização:

A arte é capaz de representar a fealdade do feio de forma bela, a vileza do vil de forma nobre; pois os artistas são também capazes de representar o desgracioso de forma graciosa e a fraqueza de forma vigorosa... O teatro dispõe do colorido delicado, da composição agradável e significativa, do gesto original com uma palavra do estilo; o teatro possui o humor, a fantasia, a sabedoria, para dominar a fealdade. (Brecht apud ROSENFELD, 2012, p. 1255–1259)

Os atores da *Berlim Ensemble*, companhia teatral dirigida por Brecht, ensaiavam recitando seus papéis na terceira pessoa e no tempo pretérito, como se narrassem seus próprios personagens para assim produzir o distanciamento desejado:

O ator de Lauffer, por exemplo, dirigindo-se à atriz de Lisa, diz: “Lauffer pediu-lhe que se sentasse ao lado dele; depois, levantando-se, perguntou-lhe quem costumava arranjar-lhe os cabelos quando ia à igreja [...] (O Preceptor, adaptação da peça de Lenz)”. (ROSENFELD, 2012, p. 1249–1251)

Ainda neste sentido, afirma Rosenfeld: “Mesmo representando um possesso, não deve parecer possesso; senão, como pode o espectador descobrir o que é que possui o possesso?” (idem, p. 1242-1243) A maneira de representar dos atores refletia a consciência entre forma e conteúdo no contexto épico. Na análise de Benjamin (1987, p. 87–88), os atores teriam que se educar estilisticamente para suscitar o conhecimento, não só através do conteúdo como também da forma de interpretar: “nos ritmos, pausas e ênfases”. Na representação épica existe essa dimensão auto reflexiva do distanciamento em que o ator busca expressar um fato ao mesmo tempo em que rompe com ele:

O ator deve mostrar uma coisa, e mostrar a si mesmo. Ele mostra a coisa com naturalidade, na medida em que se mostra, e se mostra, na medida em que mostra a coisa. [...] A tarefa maior da direção épica é

expressar a relação existente entre a ação de representada e a ação que se dá no ato mesmo de representar. (BENJAMIN, 1987, p. 88)

Neste sentido, nos referindo ao eixo estabelecido pelo binômio forma e conteúdo, nos interessa essa maneira de expressar, de contar algo (forma) e o que está sendo contado (conteúdo). Questões relacionadas à forma e conteúdo são bastante recorrentes em escritos sobre estética, nos quais normalmente se busca teorizar sobre as formas narrativas em diferentes gêneros artísticos. Entre autores que abordam tais conceitos figuram desde filósofos clássicos como Platão e Aristóteles até pensadores mais recentes como Theodor W. Adorno e Gilles Deleuze. Embora saibamos da possibilidade de visões que o tema pode ter e aos contextos que pode remeter, aqui não nos interessa fazer uma arqueologia de tal binômio, nosso ponto de partida é a noção de Brecht.

Para Brecht, de modo geral, forma e conteúdo não poderiam ser dissociados: ambos deveriam compreender as demandas atualizadas do mundo. Não seria admissível tratar um novo conteúdo social com formas antiquadas; a maneira de expressar uma nova matéria também deveria se renovar. Aqui a experimentação formal funcionaria de modo a atualizar as questões mundanas em suas relações humanas/sociais para assim expressá-las. Já o filósofo húngaro György Lukács defendia uma proposta estética realista concebida a partir de procedimentos clássicos. Brecht, quanto a isso, afirmaria:

Alguns dizem: vocês só modificam a forma, não o conteúdo. Outros têm a sensação: você, ainda mais, sacrifica o conteúdo à forma, isto é, à forma convencional. É que muitos ainda não se convenceram de que conservar as velhas formas convencionais em face dos imperativos sempre renovados do ambiente social em constante mudança é também formalismo. (Brecht apud ROSENFELD, 2012, p. 954-957)

Nosso posicionamento metodológico foi o de considerar tal noção como um modo de pensar as práticas e obras estudadas neste trabalho e assim buscarmos compreender as formas narrativas de tais abordagens. Entendemos também que outros conceitos, atribuídos e/ou utilizados para algumas destas práticas podem ser relacionados ou especulados através de outro binômio, a saber: familiaridade e transformação no *plunderphonics*; o *abstrato*, assim como *som* e *conceito* no *noise*, a relação entre *texto* e *música* na rádio-arte, etc. Neste sentido, avaliamos: como e em que níveis forma e conteúdo se relacionam; se os artistas assumem uma postura consciente a partir destes termos ou de outros

equivalentes; se é possível pensar as práticas estudada no trabalho desta maneira — incluindo aqui não só a música mas igualmente nossas peças audiovisuais — ; como entender a relação entre estas propostas artísticas e a realidade empírica, o mundo em sua dimensão social/histórica.

1.2 Morfologia da obra musical

Uma morfologia da obra musical é proposta por Costa (2009), na qual o autor propõe a música em termos de acontecimento, ou seja, levando em consideração, para fins de análise, o fato sonoro concreto. Este tipo de abordagem valoriza o ato performático enquanto produtor de morfologias sonoras e busca compreender as transformações que uma determinada proposta musical sofre a cada performance no sentido de sua invariância. Assim, algumas noções trazidas pelo autor são interessantes à nossa abordagem, como os conceitos de *invariância*, *nexo morfológico* e *limite morfológico*.

Invariância é um termo usado por Costa e refere-se às várias instâncias que impactam o fazer musical e na morfologia de uma obra, a saber: influência da partitura ou de outros suportes textuais/verbais, as especificidades dos performers e dos instrumentos, as instruções de um conhecedor: o compositor, um especialista no repertório etc., a ênfase em certos modelos estilísticos ou históricos, no que se refere a metodologia, as circunstâncias efetivas da performance, por exemplo, o local da apresentação, e muitos outros fatores. (COSTA, 2016, p. 78)

Se o conceito de invariância está relacionado ao que permanece na obra a cada execução, o de nexo morfológico diz respeito àquilo que identificamos na mesma, ou seja, quando reconhecemos tais aspectos invariantes ao ouvirmos diferentes versões de uma obra. O autor usa o termo ao comentar as estratégias de invariância usadas na peça *Winter Music* (1957) de John Cage na qual é necessário certo tempo para que se perceba o que é estipulado por tais estratégias, portanto, o nexo morfológico somente se estabeleceria após a audição de várias versões da peça:

[...] Logo percebemos, por exemplo, que esta propõe-se como uma situação sonora de *feição aleatória* constituída pela sobreposição de acordes mais ou menos recorrentes. (COSTA, 2016, p. 111–112, grifos do autor)

Caron (2011), utiliza a morfologia proposta por Costa como método em seu estudo sobre a identidade da obra musical, e traz a sua definição de nexo morfológico discutindo também *Winter Music*:

Imaginemos que alguém nos peça para notar a peça: notaremos então todas as relações entre todos os sons nos momentos em que foram tocados e com os ritmos que ouvimos. Ouvimos então uma segunda performance da peça. Percebemos que algo está diferente e tudo aquilo que tomávamos como essencial para a peça não está lá. Ouvimos uma terceira. Algo difere e algo permanece. Continuamos a ouvir pianos, acordes seguidos de silêncios. Talvez reconheçamos um ou outro acorde que tenha sido tocado da mesma maneira nas três performances.

Assim se constitui o *nexo morfológico* de uma peça musical. (CARON, 2011, p. 51–52, grifos do autor)

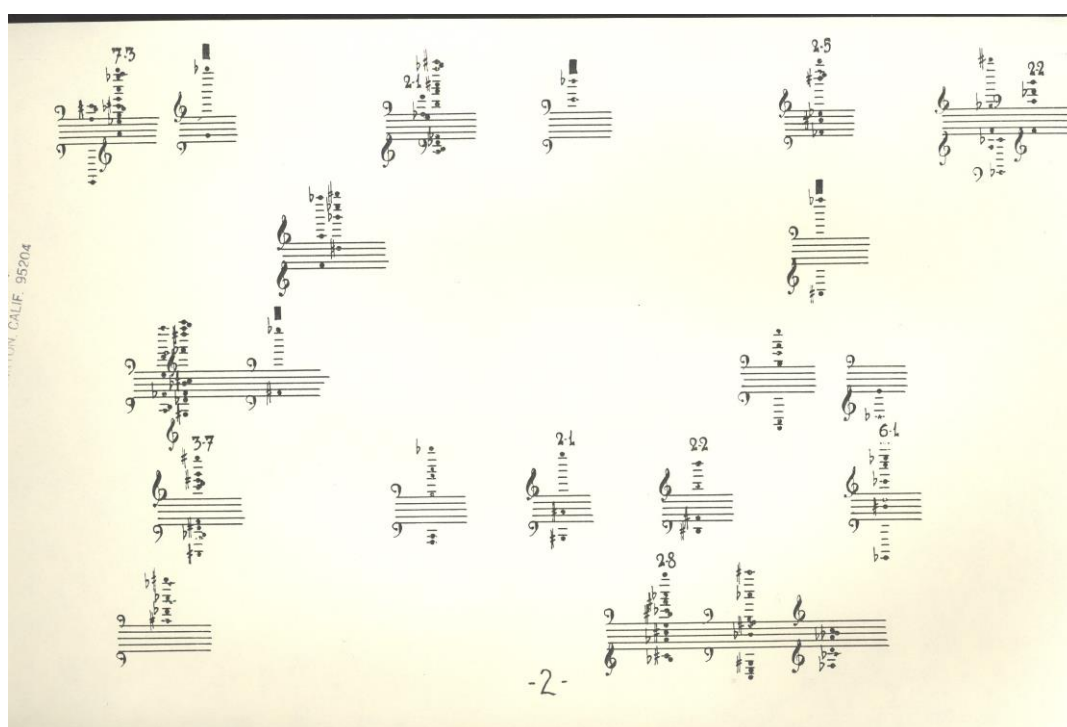


Figura 1 Uma das páginas da partitura de *Winter Music* de John Cage

Se o nexo é o fator que garante a identidade de uma obra, para que tal se mantenha é necessário respeitar os limites morfológicos de uma determinada proposta. Assim, os limites seriam aquilo que sustenta um projeto através da manutenção de suas regras, uma espécie de clausura que protege a obra de perturbações externas, desde um barulho indesejável durante uma performance até fatores de ordem temporal, como a duração de um gesto ou da peça inteira. Os limites colaboram com a manutenção da resultante, o efeito do todo, a partir do seu funcionamento interno no que se refere a relação entre seus agentes, mesmo que estes sofram oscilações. (COSTA, 2016, p. 37)

Nossa intenção não é fazer um estudo a partir da morfologia, mas como uma maneira de discutir, através de termos que podem nos ajudar a entender a relação entre diferentes propostas de uma mesma prática musical. Para a aplicação de tal metodologia é necessário ter em mãos registros em áudio ou em vídeo de diversas performance das obras que serão objeto de análise. Os registros das obras devem ser estudados a partir de critérios comparativos para que se entenda a morfologia da obra:

Assim, para fins de análise morfológica de uma obra, convém questionar sobre as condições estruturais e processuais, que colaboram para que o resultado que ora se ouve tenha aquele formato específico. (COSTA, 2016, p. 117)

2. Algumas práticas vistas a partir do Ruído e/ou da Colagem

2.1 Ruído

Quando se busca teorizar sobre a ideia de ruído para fins musicais e/ou artísticos, percebe-se que algumas definições são mais recorrentes, por exemplo, as noções de “ruído sonoro” e “ruído informacional”. Iazzetta (2009, p. 183), afirma que ruídos são “sonoridades não tonais, ou seja, não baseadas na sensação de altura sonora”. Além desta noção de “ruído sonoro”, o autor complementa trazendo a ideia de ruído informacional:

Não se trata aqui apenas do ruído sonoro, ou seja, aquele com cuja complexidade dificulta sua hierarquização em escalas e categorias e que se contrapõe à regularidade dos sons mais estáveis produzidos por instrumentos musicais. Há também o ruído informacional, aquele que perturba, estética e estruturalmente, a composição musical. Aparece, por exemplo, como ironia na música de Erik Satie ou manifestação política na obra de Kurt Weil. (IAZZETTA, 2009, p. 183).

Por sua vez, Sangild (2002 n.p) traz uma visão de inclusão sonora na qual a aquisição do ruído pela música representaria “finalmente” a igualdade entre os sons. O autor entra ainda em questões etimológicas relacionadas ao termo ruído [noise] e aponta noções como ruído acústico (sonoro), ruído comunicativo (informacional) e ruído subjetivo.⁴ No livro *Noise: The Political Economy of Music*, Attali (1985, p. 26) alega que “ruído é violência: ele perturba”; que é um “simulacro de assassinato” ou ainda, que a música “é uma canalização de ruído, portanto, um simulacro de sacrifício”. O autor concentra-se em questões que relacionam a música às formas de organização (modo de produção) das sociedades, de modo que o ruído seria aquilo que perturba essa organização, da mesma maneira em que profere novas formas desta. (Cf. ATTALI, 1985).

Consideramos que a noção de ruído se manifesta como negação, ou ao menos como outra possibilidade, às formas consolidadas e/ou hegemônicas da música no que se refere à sua organização, estando estas, direta ou indiretamente ligadas a questões político-ideológicas. Diríamos então, que a ideia de ruído se atualiza conforme o contexto. O que hoje é considerado como ruído na música, de modo a ser usado mais radicalmente a partir dele, começou a se estabelecer ainda no início do século XX. Tal noção se manifesta desde o

⁴ Wilson (2014, p. 9), além das três noções de ruído apontadas por Sangild, acrescenta ainda as noções de ruído simbólico, ruído transcendente e ruído fenomenológico.

desejo por complexidade sonora até a busca por inserir sons do cotidiano na linguagem musical. Só a partir da década de 1970 que a incorporação do ruído passou a ser comum entre algumas práticas musicais, como o rock, a música experimental, o *jazz*, e o que viria a ser o *noise*.

No manifesto *L'Arte dei Rumori* [A arte do ruído] (1913), Luigi Russolo⁵ reivindica uma música feita de ruídos, sendo ela inspirada nos sons das máquinas e do cotidiano moderno. Russolo (2013), elenca uma série de ruídos que fariam parte da sua “orquestra futurista”: roncos, estrondos, sussurros, gritos, uivos são alguns deles. Em 1913, o artista desenvolveu um conjunto de instrumentos mecânicos, geradores de ruídos, denominados *Intonarumori* (entoadores de ruído).⁶

O compositor franco-estadunidense Edgar Varèse, em *The Liberation of Sound* (1936)⁷, também especularia sobre novas possibilidades sonoras para a música. Varèse se concentrou em questões que permitiriam que o compositor elaborasse sua música, não mais o limitando às noções musicais tradicionais, privilegiando uma abordagem em que o mesmo operasse como um organizador de sons e/ou de massas sonoras. No trabalho de Varèse é ressaltado o papel dos novos instrumentos e dos meios eletrônicos no que se refere à produção e controle de tais sonoridades como uma maneira de enfatizar aquelas que resultam em texturas contínuas, superando a divisão temperada dos instrumentos da tradição de concerto. Na mesma direção, o compositor aborda questões relacionadas a escrita para essa nova música além de outras relativas ao ritmo, à forma e ao conteúdo, como parâmetros gerais que estariam atrelados nesse tipo de proposta. Tais questões fariam parte de uma nova abordagem e pesquisa musical.

O compositor estadunidense John Cage, no texto *The Future of Music: Credo* (1940) (CAGE, 1973, p. 3–7), entrevê questões relacionadas aos ruídos que a música incorporaria. Entre tais questões, o compositor propõe uma nova compreensão dos ruídos cotidianos, a exploração de instrumentos elétricos para o controle dos mesmos, ênfase na música para percussão “como ponte entre o

⁵ O artista Italiano Luigi Russolo (1885-1947), associado ao movimento *Futurista*, foi um precursor na utilização do ruído para fins musicais.

⁶ As apresentações com os *Intonarumori*, a partir de 1914, causaram impacto e se tornaram simbólicas em relação à emancipação do ruído na música. (HOLMES, 2008, p. 16)

⁷ Cf. http://www.zakros.com/mica/soundart/s04/varese_text.html

passado e o futuro”, novos métodos livres da noção de som fundamental etc. A partir disso, entendemos que para Cage, o ruído estaria ligado à noção de sons complexos, ou seja, sonoridades sem altura definida.

Pelo pioneirismo, é inegável a importância de Russolo, entretanto, foi através de outros compositores que o ruído começou a se manifestar de maneira mais expressivamente musical, por exemplo: “nas massas orquestrais de Stravinsky, nas percussões e nos acordes distorcidos de Varése ou no piano preparado de Cage, culminando com o surgimento das práticas eletroacústicas.” (IAZZETTA, 2009, p. 183). Destarte, falar que o ruído passou a se manifestar mais musicalmente ou que, com o passar tempo, tornou-se possível ter mais controle sobre ele, é dizer também que o mesmo foi sendo silenciado, acolhido, isto é, deixando de ser ruído.

2.2 Colagem musical

No que diz respeito à colagem musical, Galliari (1995 n.p.) afirma que a mesma “não pode ser considerada uma inovação do século XX”. Segundo ele, diferentemente da pintura, é da própria natureza da música a utilização ou recuperação de elementos pré-existentes, como padrões melódicos, células rítmicas, encadeamentos harmônicos etc. Arranjos, pot-pourris, homenagens, paráfrases, variações e orquestrações são algumas das maneiras que os músicos encontraram para utilizar os “objetos recuperados”, completa o autor.

Na definição de Silveira (2012, p. 23), “colagem musical é uma forma de apropriação”, assim, “pode ser comparada a outras formas, como a citação, a incorporação, a alusão”. O autor traz um abrangente estudo sobre colagem musical, mostrando desde os antecedentes na música de concerto europeia, passando por noções de colagem e/ou apropriação nas artes visuais até chegar na “produção de obras que usam colagens musicais, explícita e constantemente, na década de 1960”. (idem).

Galliari (1995) apresenta, através de uma série de obras e compositores, que vai de Mozart a Maurício Kagel, vários níveis de apropriação, mostrando da variação até a colagem musical explícita. (Cf. SILVEIRA, 2012, p. 28). Alguns dos exemplos trazidos pelo autor já se aproximam um pouco dos tipos de colagens mais radicais, por exemplo, em Karlheinz Stockhausen, nas peças eletroacústicas *Telemusik* (1966) e *Hymnen* (1967), nas quais são usadas

diversas gravações de músicas de diferentes culturas⁸; em Luciano Berio, no terceiro movimento de sua *Sinfonia* (1968-69) — nesse caso, se tratando de uma peça instrumental (orquestral) — na qual o *scherzo* da *Segunda Sinfonia* de Mahler é usado como base para uma colagem escrita constituída de diversas citações de composições famosas do repertório europeu.

Poderíamos pensar a colagem também pelo ponto de vista da *heterotopia*, posta por Michel Foucault, no texto *Outros Espaços* (2001)⁹. Para o filósofo francês, nossa época seria a época do espaço, das simultaneidades, da “justaposição, do próximo e do longínquo, do lado-a-lado e do disperso” (FOUCAULT, 2001, p. 411). Existe o “espaço da nossa percepção primeira, o de nossos devaneios, o de nossas paixões possuem qualidades que são como intrínsecas” (idem, p. 413). Enquanto que, as utopias são lugares irreais, que possuem uma relação de analogia “direta ou inversa” à sociedade como um aperfeiçoamento desta, as *heterotopias* seriam um lugar ou posicionamento real em oposição à utopia, assim afirma Foucault:

Há, igualmente, e isso provavelmente em qualquer cultura, em qualquer civilização, lugares reais, lugares efetivos, lugares que são delineados na própria instituição da sociedade, e que são espécies de contraposicionamentos, espécies de utopias efetivamente realizadas nas quais os posicionamentos reais, todos os outros posicionamentos reais que se podem encontrar no interior da cultura estão ao mesmo tempo representados, contestados e invertidos, espécies de lugares que estão fora de todos os lugares, embora eles sejam efetivamente localizáveis. (FOUCAULT, 2001, p. 415)

O filósofo apresenta vários “espaços” que seriam *heterotopias*, como o espelho, o hospital, o cemitério, e a *heterotopia* “por excelência”, o navio. “Nas civilizações sem barcos os sonhos se esgotam” (idem, p. 422). Estes espaços estariam inseridos em uma série de princípios nos quais o autor examina os tipos de *heterotopias*. O terceiro destes princípios, se aproxima do nosso estudo, este princípio estaria onde:

A heterotopia tem o poder de justapor em um só lugar real, vários espaços, vários posicionamentos que são em si próprios incompatíveis. É assim que o teatro fez alternar no retângulo da cena uma série de lugares que são estranhos uns aos outros; é assim que o cinema é uma sala retangular muito curiosa, no fundo da qual, sobre uma tela em duas dimensões [...] (FOUCAULT, 2001, p. 418)

⁸ Em relação à *Hymnen*, são utilizadas gravações de hinos de vários países. (Cf. HOLMES, 2008, p. 349–350)

⁹ O texto é de uma conferência no Círculo de Estudos Arquitetônicos proferida em 14 de março de 1967.

Diante desta *heterotopia* da justaposição, incluiríamos, além do teatro e do cinema, igualmente o rádio, mais especificamente, a rádio-arte. A autora Janete El Haouli, ao falar de espaços sonoros e rádio arte aborda tal noção:

Por sua vez, o *espaço eletrônico* seria um novo não-lugar existente, no qual – “do interior do externo” – as rádios podem interferir ou intervir, constituindo suas *paisagens sonoras*. A partir desse “lugar outro” de onde as ondas de rádio fluem a um só tempo material e invisivelmente, transmitindo sons capazes de mudar nossa escuta, é possível falar de uma *heterotopia*. [...] (HAOULI, 2001, p. 250)

Na passagem, a autora reflete sobre a rádio arte de um modo mais abrangente, sobre aquilo que significa tal estética como espaço outro na sociedade. Em algumas abordagens estudadas neste trabalho inserimos essa noção de *heterotopia*, porém, de um modo mais específico, relacionando a certas características presentes nas peças. Em relação a algumas práticas de colagem, por exemplo, é feita uma analogia com o passado, a memória como um “não-lugar existente”, uma *heterotopia* onde acumulam signos sonoro/musicais. Da mesma forma, entendemos a rádio-arte como uma *heterotopia* de simultaneidades, na qual se produz um ambiente sonoro no qual é possível se deslocar de “lugar” rapidamente.

Assim, encaramos a colagem principalmente por dois pontos de vista, o primeiro é o que remete a algo que já foi dito antes, portanto está ligado ao passado, como lembrança, reminiscência, ou à percepção de alguma coisa já estabelecida, “cerrada” em seu universo, todavia, aberta a ressignificações a partir de um novo contexto. O segundo, é o caráter de simultaneidade que a colagem pode produzir, a exemplo de *Hymnen* de Stockhausen, ou das práticas de rádio-arte, nas quais se procura estabelecer uma sensação de estar em diversos lugares ao mesmo tempo ou de transitar rapidamente entre eles. Por este ponto de vista, a colagem pode ser pensada como uma *heterotopia* de simultaneidades virtuais, ao mesmo tempo, no que se refere a primeira visão apresentada, como uma *heterotopia* da memória, um não espaço presente que é projetado através das lembranças.

2.3 A rádio-arte

A intenção de utilizar o rádio para fins artísticos surgiu ainda no início do séc. XX. O rádio, assim como os aparelhos fonográficos e o cinema, passou a ser visto por alguns artistas não só como um meio reproduzidor mas igualmente como ferramenta de criação musical. Entre tais pioneiros, o poeta russo Khlebnikov surgiu como um visionário utópico do rádio, em seus escritos, como no *Rádio do Futuro* de 1921. O autor profetiza aqui diversas peculiaridades que para ele seriam concebíveis através do rádio tais como a possibilidade de reunir toda a humanidade “permitindo a transmissão instantânea e universal de texto, som, sabor e aroma” (LUCENTINI, 2013, p.77). Entre os futuristas, durante as décadas de 1920 e 1930, Marinetti, escritor, poeta e jornalista italiano, fundador do movimento, chegou a realizar peças radiofônicas que, em geral, envolviam poesia, paisagens sonoras e ruídos. Obviamente, *La Radia* ligava-se à *L'Arte dei Rumori* (1911) de Russolo — artista italiano que também fez parte do mesmo movimento — na busca pela manipulação do ruído e/ou de novas sonoridades. (Cf. LUCENTINI, 2013).

Na Alemanha, a partir da década de 1920, Hans Flesch figurou como um dos precursores da *Hörspiel* [peça radiofônica], compondo rádio dramas e dirigindo estúdios que desenvolveram a arte no rádio e que seriam importantes para o desenvolvimento da música eletroacústica posteriormente. Como exemplo, quando diretor da emissora *Funk-Stunde AG* em Berlim, Flesch encomendou à Walter Ruttmann, no ano de 1929, o que seria chamado de “o filme sem imagem” *Weekend*. A peça, que foi estreada em 1930, se equipara a uma obra de música concreta; Ruttmann capturou e montou sons de gravações urbanas da cidade de Berlim durante um fim de semana. (Cf. LUCENTINI, 2013, p. 81–82; MAURUSCHAT, 2014, p. 8–11). Bertold Brecht, por sua vez, teve notável importância para a formação de conteúdo e expressão da *Hörspiel*, na qual, através do texto, na construção de uma gramática específica para o meio, buscou a transformação do rádio de um “aparelho de emissão para um aparelho de comunicação” (PEIXOTO, 1980, p. 6–7). Ainda na Alemanha, entre 1920 e 1930, compositores como Kurt Weill e Max Butting refletiam sobre as possibilidades de se criar uma música específica a partir do rádio. Butting já trazia questões que antecipariam conceitos como os de *música acusmática* e

escuta reduzida que posteriormente seriam formalizadas por Pierre Schaeffer (IAZZETTA, 2009, p. 137–138).

O que podemos perceber a partir dessas experiências é que desde o início a utilização do rádio para fins artísticos compreende diversas possibilidades expressivas. O livro *Introdução à peça radiofônica* (1980), traz uma série de ensaios organizados¹⁰ por G. B. Sperber no qual vários autores problematizam a definição de peça radiofônica [*Hörspiel*]. Em um dos textos, Klippert (1980 [1977], p. 11–110) fundamenta a peça radiofônica a partir de algumas características principais: os elementos técnicos que fazem parte do ambiente e da difusão radiofônica; a relação entre som (música) e os ruídos presentes nas situações que compõe o enredo; a palavra com seu poder associativo, conceitual e imagético; e a voz como portadora da expressão, dos sentimentos dos personagens etc. Outros autores, em escritos da década de 1930, procuram destacar as diferenças da peça de rádio em relação ao cinema e ao teatro, propondo questões para tornar o primeiro essencialmente independente:

O rádio, [...] com o seu material de som e de palavra, o qual se dirige à capacidade interior da imaginação, entra num relacionamento imediato com a poesia e com a música. Toda espécie de música, toda espécie de poesia, toda conferência, toda conversação, toda realidade marcada pelo som pode ser transmitida pelo rádio. (KOLB, 1980 [1931], p. 114)

Posteriormente, Klaus Schöning (1980 [1979]) avaliaria que a peça radiofônica nasceu, como o cinema, a partir de uma invenção técnica e que no seu início teve que se apoiar em outras formas de arte, como a literatura, o teatro e o próprio cinema. Para o autor, a peça radiofônica incorpora diferentes formas de arte e a define como: “[...] um reservatório de padrões de representação acústica, do qual, o rádio se serve permanentemente”. (idem, p. 172). Schöning ainda diria que a *Nova Peça Radiofônica* havia ganhado autonomia na medida em que os papéis do escritor e do realizador acústico se fundiram, assim surgiu a figura do “compositor como autor de peças radiofônicas”, aproximando tal formato da “vanguarda” musical e o libertando um tanto da literatura e do teatro. Por fim, o autor afirma que a fala ainda tem papel relevante para a peça radiofônica, e comenta também sobre a necessidade de uma morfologia e tipologia do formato na busca por uma melhor teorização.

10 Sperber não só foi organizador como também tradutor dos textos do alemão para o português.

Pierre Schaeffer (2010), em seu *Ensaio sobre o rádio e o cinema: estética e técnica das artes-relé, 1941-1942*, reflete acerca dos limites do rádio e do cinema, encarando-os como formatos congêneres, que de maneira geral compartilham características incomuns. Em Schaeffer, a ideia de *artes-relé*¹¹ diz respeito aos formatos que retransmitem, informam, a partir dos seus meios, formas já estabelecidas nas artes clássicas. Sobre isto afirma o autor:

Considero efetivamente o rádio e o cinema como artes-relé em relação as artes clássicas, ao passo que estas continuam sendo artes diretas.

O rádio e o cinema estão para as artes clássicas como o telégrafo está para o correio postal. O carteiro entrega-nos uma carta contendo a própria escrita de nosso correspondente. O objeto está lá, por inteiro, no envelope que ele fechou com suas próprias mãos. Não há nenhuma interceptação entre o autor da remessa e seu destinatário; há transmissão direta de uma coisa, não só com sua forma, mas com sua matéria, enquanto o telegrama transmite apenas sinais e, da carta, apenas signos que ela contém. Mais que isso, o telegrama traduz esses signos em sinais, essas letras manuscritas em caracteres de teleimpressor. O telégrafo simula a letra. [...] (idem, p. 57).

Ainda no ensaio, Schaeffer contempla algumas dicotomias conceituais encontradas na relação entre as artes-relé e as artes tradicionais como por exemplo, o binômio coisas e ideias [concreto e abstrato]: enquanto a linguagem tem poder sobre o abstrato [ideias], o cinema e o rádio estão no domínio e se consolidam a partir do concreto [coisas]. (Cf. SCHAEFFER, 2010, p. 69–74)

Como o texto é do início dos anos de 1940, podemos especular que Schaeffer ainda não havia tido contato com manifestações do rádio e principalmente do cinema que fossem artisticamente mais autônomas em relação as artes clássicas, o que de forma alguma invalidaria sua reflexão. O que parece óbvio é que mesmo dentro da concepção de retransmissão, a mediação tecnológica, essencial nas artes-relé, ainda se inscreve fortemente no resultado expressivo das artes do rádio e do cinema. Um roteiro e/ou texto tradicional da literatura ou do teatro sendo contando através das telas do cinema ou dos alto-

11 Carlos Palombini, musicólogo brasileiro faz, no prefácio do livro, uma genealogia do termo *relé*. Segundo Palombini, tal termo deriva do substantivo anglo *relay* no qual, desde o século 15, passou por noções que vão de “sinônimo de atividades executadas de modo mais efetivo através da substituição de uma força-tarefa (animal, humana, motiva ou automotiva) exausta por outra nova” até o uso atual que diz respeito a um dispositivo elétrico condutor, em que a corrente ou sinal de um circuito abre ou fecha outro circuito. Portanto, o termo designaria intermediação ou transmissão de algo abstrato ou concreto. O autor coloca exemplos como “escritório-relé” (concreto), se referindo a um escritório de serviços, e “pronomes-relé”(abstrato), um pronome substituível. (Cf. SCHAEFFER, 2010, p. 13–17). No *Oxford English Dictionary* consta em um dos significados que *relay* se refere a um “dispositivo para receber, reforçar (amplificar) e retransmitir um sinal de rádio ou de televisão”. Cf. <https://en.oxforddictionaries.com/definition/relay>

falantes do rádio ganharia certos aspectos narrativos bastante diferentes daqueles suscitados pelas artes tradicionais.

Com o desenvolvimento da música no séc. XX, principalmente a partir dos anos 60, houve uma proliferação de práticas diversas que fez ampliar o território daquilo que se entendia por música. A abertura a novas possibilidades sonoras/musicais, além de questões político-ideológicas, impactou em algumas práticas já existentes, como o caso das peças para rádio que passaram a associar-se mais diretamente ao fenômeno musical. Ao ouvirmos algumas peças radiofônicas, até mesmo as mais antigas, ainda da década de 1930, como *Weekend* de Ruttman, não sentimos tanta diferença entre elas e certas propostas de música eletroacústica surgidas posteriormente¹².

Alguns músicos passaram a utilizar meios radiofônicos de maneira recorrente em suas criações, contribuindo na consolidação de determinadas práticas. Neste sentido, nos interessamos pela maneira como John Cage, Karlheinz Stockhausen e *Negativland* utilizam o rádio em suas propostas. Vemos nas práticas trazidas por esses artistas, algumas consequências sonoro-gestuais que por sua vez são resultados da utilização do rádio como instrumento ou do uso da transmissão ou mesmo da simulação de uma transmissão radiofônica. A utilização do rádio como instrumento se dá simplesmente com a manipulação de simples aparelhos receptores, como ocorre em *Radio Music* (1956) e *Imaginary Landscape nº4* (1951) de Cage ou em *Kurwellen* (1968) de Stockhausen. Poderíamos dizer que uma simulação de transmissão radiofônica ocorre, por exemplo, em *Hymnen* (1967) de Stockhausen, que se trata de uma obra eletroacústica sob suporte que utiliza gravações de vários hinos de diferentes nações. A escuta da peça nos dá a sensação de percorrer uma rádio virtual [imaginária] que simula a sonoridade das estáticas AM, passando por estações de todos os continentes cujas nações são identificadas pelas gravações dos seus respectivos hinos (Cf. HOLMES, 2008, p. 349–350). Já o grupo *Negativland* incorpora vários elementos de uma transmissão radiofônica nas gravações de seus álbuns como matérias jornalísticas, jingles, hits musicais etc. Além disso, em algumas de suas performances “ao vivo”, o grupo simula uma transmissão

¹² Poderíamos citar alguns exemplos como, *Presque rien No.1* (1967-70) de Luc Ferrari;

de rádio, recriando no palco o ambiente e os procedimentos de um estúdio radiofônico (Cf. SILVEIRA, 2012, p. 44).

A partir disso encontramos a possibilidade de refletir sobre a rádio-arte partindo das noções de *ruído* e *colagem musical*, como elas acontecem, coexistem dentro desse formato musical cujo surgimento e consolidação antecede as práticas que as incorporariam mais sistematicamente. Neste sentido também buscamos entender forma e conteúdo de um modo mais específico, transfigurando tal binômio em *música* e *texto*.

2.3.1 **Radio Music – John Cage**

O compositor estadunidense John Cage incorporou o rádio em diversas de suas obras, *Radio Music* (1956) é uma delas. Utilizaremos esta peça como ponto de partida paradigmático para entender a maneira como alguns músicos concebem o rádio enquanto recurso criativo e quais as consequências expressivas da radiofonia em tais abordagens.

Radio Music foi escrita para de um a oito performers que manipulam rádios. Na partitura existem oito partes (de A a H), que podem ser tocadas simultaneamente, em qualquer quantidade de 1 a 8 partes, ou podendo, inclusive, ser tocada em formato solo; Cage utilizou operações de acaso como método para escolher 56 frequências distintas entre 55 e 156 kHz. Na partitura constam os números correspondentes às frequências dispostos em uma ordem fixa e sinais indicando silêncios. Os intérpretes decidem se incluirão ou não silêncios, articulatórios, entre as quatro seções da peça. Esta deve ter seis minutos na sua duração total.

Em propostas desse tipo, o que deverá acontecer na performance está condicionado: 1) às sonoridades presentes nas transmissões das estações de rádio; 2) ao ruído das estações fora do ar; 3) aos silêncios indicados na partitura onde o intérprete teria que baixar a amplitude do rádio próximo a 0. Embora a fonte de todas as sonoridades seja a mesma — o aparelho de rádio —, para fins desta pesquisa, entendemos a existência dessa dupla possibilidade, na qual as sonoridades podem remeter a algo referencial de conteúdo direto ou a algo abstrato, não referencial, e é a partir dela que reside mais fortemente nossa reflexão. A música sintonizada, a fala do locutor, o jingle comercial, aqui estão relacionados ao dado referencial, tal como colagens, mesmo que indiretas; a

estática, as ondas curtas e as sonoridades que se originam na perda de sinal aqui são entendidas ao dado não referencial, de fato, o ruído.

As instruções na partitura de *Radio Music* (ver figura 16) indicam uma quantidade de mudanças de estações consideravelmente alta para a duração total da peça. Cage não permite que o performer se mantenha por muito tempo numa estação específica durante a performance. Este modo de articulação do rádio evita que as sonoridades das estações sintonizadas se estabilizem sobre a perda de sinal. Percebe-se que na maioria das performances há um equilíbrio entre ambos os tipos de sonoridades, porém, os ruídos da perda de sinal poderão predominar no caso da baixa qualidade do sinal da transmissão e/ou dependendo do lugar em que a performance estiver sendo executada ou simplesmente se as estações já estiverem com suas programações encerradas devido ao horário.

O nível de controle que Cage impõe ao rádio ainda preserva, até certo ponto, a identidade deste na maneira em que é utilizado no cotidiano doméstico. Seria uma particularidade da poética do compositor a ideia de inserção da vida cotidiana, dos sons do mundo na música, segundo Costa, o rádio seria um dos meios que tornaria isso viável:

A equiparação entre som e silêncio – ambos caracterizados pela duração – e entre sons musicais e ruídos registrados por meios eletrônicos, como material preferencial da construção musical, abrem o espaço para esta outra música que Cage está inaugurando – sem propósito, aleatória, intempestiva – rompendo a barreira entre arte e vida, a música e os sons da vida, das ruas, do cotidiano – aprender a ouvir o mundo [...]. (COSTA, 2006, p. 2)

Correlativamente, aqui remetemos à noção de virtualidade presente no “imaginário do rádio”, como aponta Silveira (2012, p. 43) ao abordar obras que utilizam o rádio como instrumento. Entendemos a ideia de virtualidade como aquilo que simula o contato, a comunicação entre os povos e as diversas culturas do mundo: “[...] um desejo de pertencer a suposta comunidade global, unificada por presenças marcantes como o rádio e os toca-discos.” (SILVEIRA, 2012, p. 42).

PART A OF RADIO MUSIC to be played alone or in combination with Parts B-H. In 4 sections (I-IV) to be programmed by the player with or without silence between sections, the 4 to take place within a total time-length of 6 minutes. Duration of individual tunings free. Each tuning to be expressed by maximum amplitude. A _____ indicates 'silence' obtained by reducing amplitude approximately to zero. Before beginning to play, turn radio on with amplitude near zero.

JOHN CAGE
STONY POINT, N.Y.
MAY 1956

I	(I cont.)	(IV cont.)
105	107	91
125	69	146
55	107	69
	II 56	
91	124	97
60	125	
69		91
76	120	156
112	55	
56	56	55
	125	155
86	69	128
73	84	
127	120	138
73	III	
148	76	107
76	IV	
109	99	99
63		
67	69	153
91		63
86		
73		

Copyright © 1961 by Henmar Press Inc., 373 Park Avenue South, New York 16,N

Figura 2 Primeira página da parte A da partitura de *Radio Music*

Se levarmos em consideração a afirmação de Collins (2009, p. 1), de que o rádio seria um sintetizador barato e poderoso, pela diversidade de sons que se pode ter desde as estações sintonizadas às sonoridades complexas do aparelho “fora do ar”, diríamos que o rádio já trazia a possibilidade dos sons “concretos” e “eletrônicos” antes mesmo do surgimento das duas noções, inicialmente antípodas, *musique concrète* e *elektronische musik*. Destarte, em nosso estudo os sons concretos estariam ligados à colagem musical, aos “objetos-achados

sonoros”¹³ e identificáveis que surgem do caos radiofônico; enquanto os sons eletrônicos estariam relacionados ao ruído, às sonoridades abstratas. Ainda na mesma citação, Collins afirma “você pode encontrar qualquer som nele [rádio], a única questão é, você pode encontrar o som que quer, quando quiser?” (idem, grifo nosso). O comportamento de feição randômica de tal “sintetizador” é um elemento essencial dentro da poética naturalista, vitalista de Cage, na qual se explora o potencial de eventualidades que tal meio possibilita. A noção de vitalidade trazida por Umberto Eco (2007 [1968], p. 170), em um dos ensaios de seu livro *Obra Aberta*, se relaciona com essa impossibilidade de controle total das sonoridades, consequência do formato do rádio. O autor italiano coloca a questão do valor da *vitalidade* em contraposição ao valor da *beleza* ao abordar um estilo de pintura conhecido por tachismo:

[...] Falta, portanto, numa mancha o elemento de controle, a forma introduzida para guiar a visão. Desse modo, a arte *tachiste*, renunciando à forma-controle, renunciaria a beleza, enfatizando o valor vitalidade.

Confessemos que, se a dicotomia, a luta, fosse estabelecida entre o valor da vitalidade e o da beleza, o problema poderia deixar-nos indiferentes: se no âmbito de nossa civilização o valor vitalidade, enquanto negação da forma, se tornasse realmente preferido (e, portanto, preferível segundo a necessidade irracional das vicissitudes do gosto) em detrimento do valor da beleza, nada de mal haveria em renunciar à beleza. (idem).

Muitas das práticas experimentais, da música e de outras artes, que proliferaram durante a década de 1960 — período em que o ensaio citado foi escrito — ainda eram interpretadas com certo preconceito. Diríamos que aquilo que o autor interpreta como o valor da vitalidade não está desprovido de forma nem muito menos de controle. O aspecto da vitalidade, que está presente na poética de muitos artistas, a exemplo de Cage e dos outros o que serão estudados aqui, e que para nós é de muito interesse, necessita como qualquer outro valor estético, ser pensado, regulado e bem realizado para ter o mínimo de expressividade. Por isso, tal aspecto, talvez, estaria ligado mais a outras concepções formais, que por sua vez, refletem novas concepções de mundo e de sociedade que emergiram principalmente durante esse período (1960). A vitalidade na arte se tornaria mais facilmente palpável ao deslocarmos o foco do

¹³ Ver SILVEIRA, 2012, p. 32

“objeto da arte” para o “processo de criação” como afirma Luana S. Tvardovskas ao abordar algumas obras de artistas visuais brasileiras. A autora completa:

As obras são, neste prisma, objetos que carregam uma potência de diferenciação, que não foram criados para serem simplesmente expostos, mas que dependem da experimentação pelo espectador para realizarem sua tarefa criativa. Há toda uma força de transformação gerada nessas décadas de 1960 e 1970 que é bebida por artistas da nova geração, preocupados com o reavivamento dessa experiência estética marcante. [...] (TVARDOVSKAS, 2010, p. 81)

Quando Cage opta pelo rádio, a exemplo de *Radio Music*, é óbvio a consciência que o compositor tem das formas, do tipo de material que o rádio proporciona: o timbre da rádio fora do ar, os programas, as músicas etc. A inexatidão que se estabelece entre esses materiais, quando não se sabe qual deles precisamente irá surgir, no momento em que o performer estaciona em uma frequência específica, produz resultados morfológicos que, apesar de imprecisos, soam invariantes se levarmos em consideração o efeito geral.

2.3.2 *Kurzwellen* – Karlheinz Stockhausen

O compositor alemão Karlheinz Stockhausen também explorou meios radiofônicos em algumas de suas obras. *Kurzwellen* [ondas curtas], de 1968, utiliza 4 receptores de ondas curtas combinados à um sexteto composto por piano, *electronium* ou sintetizador, tam-tam [dois instrumentistas], viola elétrica e projeção sonora com 2 filtros e 4 *faders*. A peça está inserida entre aquelas que Stockhausen designa por composição “processual”¹⁴. Cada instrumentista deve utilizar um rádio receptor de ondas curtas para interagir com o instrumento convencional. Os instrumentistas, por sua vez, reagem às sonoridades do aparelho, buscando imitar ou transformar tais sons a partir daqueles que estão recebendo na transmissão, o que fornece à performance um certo grau de abertura do ponto de vista do material.

O resultado sonoro da proposta de Stockhausen em *Kurzwellen* diferencia-se consideravelmente da proposta de Cage em *Rádio Music*. Embora o compositor alemão igualmente leve em consideração todo o potencial cosmopolita do rádio, no sentido de transitar entre as estações que interligam

¹⁴ As composições processuais foram desenvolvidas por Stockhausen durante a década de 1960 até início dos anos de 1970. Em tais peças, os intérpretes têm a possibilidade de produzirem, com maior liberdade, as sonoridades num âmbito mais discreto, enquanto a partitura define o plano (processo) geral. (Cf. MORITZ, 2005, n.p.)

diferentes culturas e possibilita sonoridades diversas, parece evidente o desejo do compositor por um resultado que enfatize características mais puramente sonoras, assim priorizando os ruídos e as texturas abstratas trazidas pelo aparelho. O compositor chega a afirmar que “eventos de ondas curtas realistas, completamente não modulados, devem ser evitados”¹⁵. (Stockhausen apud MORITZ, 2005, n.p.). Ainda na mesma passagem, Stockhausen designa outros detalhes de execução para que os instrumentistas consigam frasear da maneira mais musical possível os aparelhos, principalmente no que se refere a transição entre as estações, devendo tal fluxo ser percebido como uma característica da composição, afirma o compositor. Sobre uma das performances referenciais de *Kurzwellen* realizadas em 1969, Moritz (idem) também afirma que ao contrário do que os ouvintes esperam, o mais importante na peça é a transição entre as estações, reafirmando a noção de transformação contínua, e não o conteúdo, a fala, o texto, presentes nas estações sintonizadas.

Os instrumentos escolhidos para a peça foram pensados para que os timbres se fundissem às sonoridades do rádio. Ao mesmo tempo, há uma de tensão entre os instrumentos e o conteúdo do rádio, tensão que se agrava ao surgir uma estação sintonizada. Tais aspectos contribuem para que a síntese de todas essas sonoridades crie uma resultante única (Cf. Moritz, 2005). Michael Nyman (2013, p. 106–107) reitera algumas dessas questões e faz uma breve comparação entre a proposta de Cage em *Radio Music* e *Kurzwellen*. Para Nyman, Stockhausen não estaria interessado simplesmente na busca por uma fonte que fornece materiais, até certo ponto, imprevisíveis, como os ruídos das ondas curtas, estações, música, vozes etc. O rádio para Stockhausen seria uma “representação mística de algo superior, supra-pessoal, de consciência extraterrestre”.¹⁶ (idem, p.107). Enquanto em Cage o rádio ainda se preserva até certo ponto como um meio para inserção da vida cotidiana; em Stockhausen as sonoridades do rádio transfigurariam o real permeando uma abstração latente.

Poderíamos assumir outras antinomias entre a proposta de Cage em *Radio Music* e de Stockhausen em *Kurzwellen*. No primeiro caso, a aposta por uma estruturação a partir de gestos que possuem *valores discretos*: as frequências de rádio são definidas precisamente e devem ser atacadas

¹⁵ Completely unmodulated, realistic shortwave events should be avoided.

¹⁶ “a mystic symbol of some higher, supra-personal, extra-terrestrial consciousness”.

diretamente (mesmo que algumas vezes isso seja impraticável); no segundo, uma estruturação a partir de gestos de *valores contínuos*: o movimento constante entre as estações. E junto a isso, colocaríamos a questão do controle, que em *Radio Music* está mais condicionado à partitura, a necessidade de precisão; por outro lado, *Kurzwellen* se realizaria como ato performático, e por isso também permitiria que o compositor rubricasse mais fortemente o resultado a cada apresentação da obra.

Diríamos que a proposta de execução de *Kurzwellen* “purifica”, abstrai a sonoridade do rádio. Isso ocorre em consequência da transição constante de frequências radiofônicas e a fusão com os sons instrumentais, fazendo com que o rádio efetivamente soe como um novo instrumento musical, deste modo talvez se conectando mais fortemente à ideia posta por Collins, do rádio como um sintetizador. Portanto, em *Kurzwellen*, as noções de ruído e colagem podem ser pensadas como fazendo parte de uma só textura, um só fluxo sonoro. Distintamente de *Radio Music*, em *Kurzwellen* as sonoridades não possuem o estatismo natural da rádio estacionada em um sinal, principalmente no que se refere aquelas que permanecem fora do ar. Obviamente, o ruído prevalecerá na resultante global do fluxo constante de sinais de rádio; o “arrastar” do sinal que passa por várias frequências de rádio plasma uma textura de pulsações rápidas e irregulares que se acoplam aos sons instrumentais

2.3.3 *It's All In Your Head – Negativland*

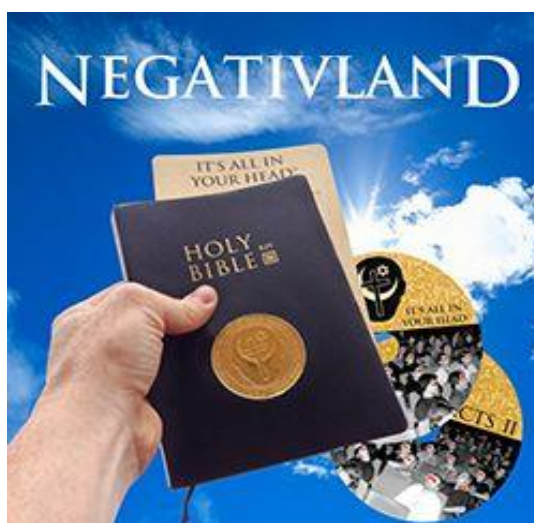


Figura 3 Capa do álbum *It's All In Your Head*

Diferentemente das propostas estudadas acima, o grupo estadunidense *Negativland* dedica-se a criar um ambiente de radiotransmissão, numa espécie de “rádio paródia”. De modo geral, esse ambiente é produzido a partir da incorporação de materiais não originais, recolhidos de diversos contextos, em suas realizações musicais, desde sons, imagens, textos etc. Trata-se de um trabalho radical de montagem a partir de colagens explícitas que normalmente fazem parte de manifestações da cultura de massa, e que no limite desafiam o direito autoral das obras incorporadas.¹⁷ Em se tratando de *Negativland*, o ruído se manifesta principalmente como caos, conflito informacional, embora em alguns álbuns e performances “ao vivo”, o *noise*, a imersão sonora também se manifeste e/ou prevaleça. Neste caso, refletiremos sobre o último álbum do grupo intitulado de *It's All In Your Head* de 2014.

Em *It's All In Your Head*, de 2014, entramos em um ambiente que reproduz uma grotesca transmissão radiofônica que tem como tema principal a crença em Deus. Segundo consta na descrição do trabalho no site do grupo, o álbum é sobre “o maior dos assuntos: por que as pessoas acreditam em Deus”¹⁸. *It's All In Your Head* é composto a partir de músicas, entrevistas, jingles, matérias jornalísticas, ruídos sintéticos etc. O grupo usa o termo *schaefferiano* “encontrado” [*trouvé*] para se referir aos materiais usados como colagem. Este material foi retirado e editado a partir de gravações do programa de rádio *Over The Edge*, apresentado pelo próprio *Negativland* semanalmente, às quintas-feiras à meia noite (horário local), na rádio KPFA FM na cidade de Berkeley, CA. É importante falar também que *It's All In Your Head* era o nome da turnê do grupo ainda na década de 2000, mais especificamente por volta de 2006 em diante, no qual o grupo recriava “ao vivo” esse mesmo ambiente e ideias do álbum e de onde provavelmente surgiu a ideia do mesmo.¹⁹ (Cf. YOUNG, 2006)

Os integrantes do grupo utilizam alguns aparelhos, além de equipamentos usuais de um estúdio de rádio, para tocarem gravações e gerarem outras sonoridades. Entre tais aparelhos estão *boopers* (dispositivos osciladores de

¹⁷ Disponível em: http://www.negativland.com/news/?page_id=250. Acesso em: 19 jul. 2016.

¹⁸ Disponível em: http://negativland.com/shop/index.php?main_page=product_info&cPath=1&products_id=85. Acesso em: 30 jul. 2016.

¹⁹ Para ver o *Negativland* apresentando o show *It's All In Your Head*, segue o link: <https://www.youtube.com/watch?v=qqRSKcchDVk>

feedback), tocadores de fita cassete, CD players, brinquedos, *cart machines*²⁰ etc. (Ver figura 18). Os aparelhos possibilitam aos integrantes dispararem, com facilidade seus diversos *samples*, com seus respectivos conteúdos, timbres e outras especificidades. Além disso, efeitos gerados pelos dispositivos tais como feedback, reverberação, loop também são explorados.

Entre as três propostas estudadas aqui, *It's All In Your Head* seria aquela que assume de forma mais objetiva um conteúdo semântico, no caso, a crença em Deus. Assim, o significado dos materiais usados pelo grupo no álbum não pode ser isolado da experiência da escuta. O que se diz nas falas, matérias, entrevistas e até o conteúdo textual das canções, deve ser encarado pelo ouvinte como mensagens diretas. Ainda na descrição do álbum no site da banda, está dito: "*It's All In Your Head* tem a intenção de entreter, informar e provocar" (idem). Desta maneira, este trabalho mantém certa proximidade com a ideia da rádio-arte tradicional, da peça radiofônica, cujo papel da voz, do texto e a presença de um conteúdo explícito têm grande relevância. Um dos integrantes do grupo, Peter Coinhem, em conversa com o jornalista Gayle Young, descreve o espetáculo *It's All In Your Head*:

É uma espécie de show ensaio: é como uma palestra, ou, como ouvir alguém dizer na noite passada, como um show documentário feito de outros documentários. Não é uma colagem; é mais de uma palestra acompanhada pelo som.²¹ (Coinhem apud YOUNG, 2006, p. 32)

Quando Coinhem afirma que *It's All In Your Head* "não é uma colagem", entendemos que aquilo que o mesmo chama de documentários tem o papel de ilustrar, fundamentar o tema central do espetáculo. Entendemos que o caráter de reaproveitamento de materiais sonoros não é invalidado mesmo que a função destes esteja subordinada às falas e ao conteúdo proposto no álbum, por isso, na nossa visão, em tal procedimento a noção de colagem permanece.

Entendemos que colagem tem papel predominante em *It's All In Your Head*, todavia, não podemos descartar a noção de ruído informacional que se manifesta em momentos onde várias fontes são ouvidas simultaneamente, assim gerando um ambiente saturado de informação. Em alguns outros trechos

²⁰ Conhecido também como *Fidelipac*, é um tipo de fita magnética utilizada em transmissões radiofônicas para reproduzir materiais durante a programação.

²¹ "It's kind of an essay show: it's like a lecture, or, as I heard someone say last night, it's like a documentary show made up of other documentaries. It's not a collage; it's more of a lecture accompanied by sound".

percebemos também a presença de sonoridades abstratas, sem conteúdo explícito que normalmente são produzidas sinteticamente — tons puros, ruídos, e outros efeitos — que aqui encaramos como ruído sonoro. Todas estas sonoridades estruturam devidamente o roteiro de *It's All In Your Head*. Ouvimos um espetáculo radiofônico construído a partir de uma narrativa jornalística “surreal” cujos ruídos agem na maior parte do tempo como acompanhamento e/ou potencialização do conteúdo semântico das colagens que por sua vez dão suporte ao tema.

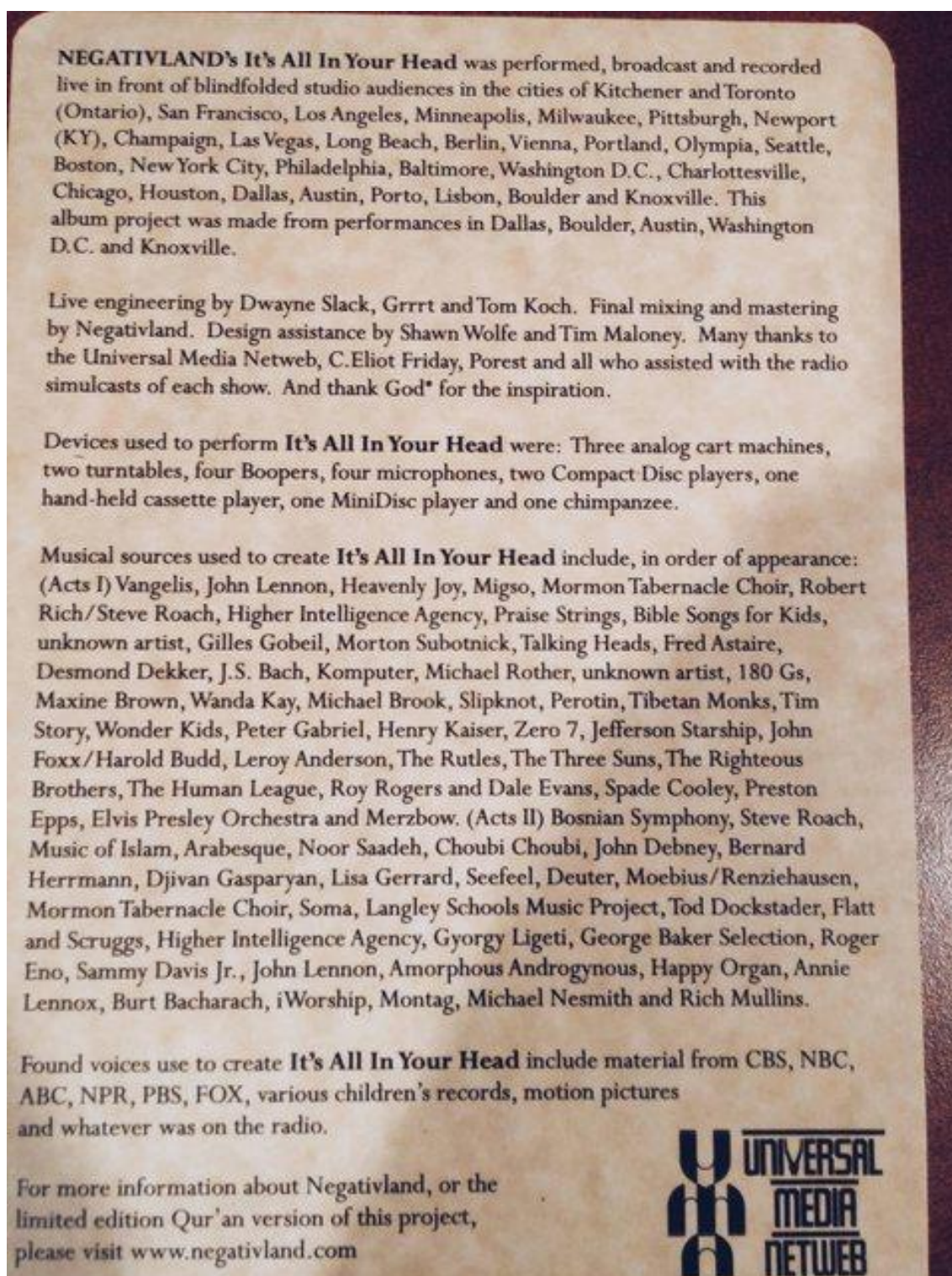


Figura 4 Imagem do encarte do álbum *It's All In Your Head*, contendo descrições de procedimentos e fontes sonoras usadas na gravação.

2.3.4 Considerações a partir das três abordagens

Para concluir nossa reflexão sobre rádio-arte, a partir das três abordagens mostradas, propomos uma gradação onde o ruído e colagem estariam em extremos opostos. Se pensarmos no que predomina, em cada abordagem,

diríamos que *Kurzwellen* de Stockhausen estaria situada na extremidade do ruído, prevalecendo este em relação à colagem; no outro extremo, em *It's All In Your Head* do *Negativland* são as colagens que se sobressaem aos ruídos; *Radio Music* de Cage, seria o meio termo entre os dois extremos, com a ressalva de que estaria mais inclinada ao ruído em proporção à quantidade de intérpretes durante uma performance — quanto maior o número de intérpretes (de 1 a 8) mais a resultante sonora de *Radio Music* será ruidosa (entropia). Enquanto Stockhausen está mais voltado a complexidade puramente sonora do aparelho de rádio com a intenção de transformá-lo num instrumento, Cage o propõe mais como uma máquina disparadora de sonoridades, sem tanta mediação em relação a especificidade de cada som, assim sua abordagem se torna igualmente sujeita às sonoridades sem conteúdo explícito dos ruídos (estáticas) e às colagens ocasionadas das estações sintonizadas. Na abordagem do *Negativland*, é a colagem que tem papel principal, o jogo de referências e de mensagens diretas relacionada ao tema, falas, músicas e os próprios ruídos, estão subordinados a uma narrativa, um script específico e detalhado.

Poderíamos ainda fazer uma analogia, a partir da relação música/texto ou entre música e associações extramusicais, onde associaríamos as três abordagens a diferentes períodos da história da música em que predominou ou se formou determinadas características desta relação. Ao pensarmos na importância do texto, da mensagem direta, na abordagem do *Negativland*, diríamos que grupo opta por um procedimento que associaríamos a uma noção pré-clássica, já que nesse período a música era predominantemente vocal e se apoiava em textos. Stockhausen, em sua abordagem mais formalista e voltada para as sonoridades abstratas, estaria mais próximo da maneira classicista, da música pura, livre de textos e associações extramusicais. Em Cage, prevaleceria a visão modernista, onde texto e som estão em um mesmo plano e igualmente desconexos entre eles e entre si, resultado do caráter mecânico e randomista do aparelho de rádio.

Entre *Radio Music* e *Kurzwellen* há um nexos morfológico mais evidente, como ambas as peças estão concentradas na utilização do aparelho de rádio enquanto transmissor, algumas características acabam se conectando mais fortemente. O ruído típico das estáticas do rádio, por exemplo, é algo que tende a marcar a sonoridade nas duas propostas, embora a manipulação do aparelho

em cada uma das peças seja diferente. O surgimento das sonoridades das estações sintonizadas, mesmo que sejam escassos, principalmente no caso de *Kurzwellen*, também tendem a remeter, em ambas as peças, ao mesmo ambiente radiofônico produzido pelo aparelho de rádio.

Poderíamos também dizer que, entre as três peças estudadas, plasmam-se duas maneiras heterotopas, digamos, de diferentes mimeses radiofônicas, uma pelo modo *receptor* e outra pelo modo *emissor*. Imaginemos que as abordagens que utilizam o aparelho de rádio receptor são resultado de algo que está num ambiente exterior, que recebe algo, e embora tais propostas tenham um controle formal, do ponto de vista do material, lidam com algo que está potencialmente “vivo”, como são os casos de *Kurzwellen* e *Radio Music*. A proposta de transmissão radiofônica, obviamente, estaria numa posição de emissor, algo que se projeta para o mundo, em *It's All In Your Head* estamos no interior da rádio e quase todo seu aparato já está pré-concebido formalmente e materialmente.

2.4 A radicalização do ruído e da colagem

A partir daqui nos concentraremos em duas práticas que radicalizam as noções de ruído e colagem musical, são elas respectivamente, o *noise* e o *plunderphonics*. No *noise*, o ruído imersivo plasma uma música que estimula a sensorialidade pela sobrecarga sonora ao mesmo tempo em que é fortemente abstrata, ambígua, desprovida de aparência, de afetos estabelecidos ou de significados exteriores. Em outra direção, no *plunderphonics*, as colagens (gravações) estão dispostas de maneira explícita, assim, as sonoridades familiares ao ouvido produzem uma escuta carregada de signos musicais diversos, nos remetendo a um universo sonoro que normalmente é arquetípico e/ou que tem um traço autoral fortemente familiar.

A compositora Lilian Campesato (SILVA, 2012, p. 35–39) aborda questões relativas as noções de sensorialidade e extra-referencialidade na experimentação musical:

[...] trago aqui alguns exemplos que se inserem numa posição quase periférica do contexto musical da vanguarda e deslocam a atenção das relações estruturais da música para a sua experiência sensorial por um lado, e para as suas relações extra-referenciais por outro. (SILVA, 2012, p. 35)

A autora aponta para questões que estão diretamente relacionadas ao que perseguimos, em ambas as direções. De um lado para o *noise* japonês, que se refere a sensorialidade excessiva, o “negativo musical”, a abstração entre outros fatores causados pela “ênfase no ruído”, no qual cita como exemplo a obra do músico nipônico *Merzbow* (Masami Akita); por outro lado, os movimentos que se utilizam de “materiais sonoros que atuam como signos de outras músicas ou da própria ideia de musicalidade”, exemplificados na *plunderphonics* de John Oswald e nos trabalhos de Christian Marclay. (SILVA, 2012, p. 35–36)

2.5 Noise

A partir da década de 1960, as práticas experimentais proliferaram e em meados da década 1970 surgiram os primeiros exemplos daquilo que poderia ser um gênero *noise*. Entendemos que o tal gênero está relacionado mais claramente às práticas nas quais a presença do ruído se manifesta de maneira imersiva e/ou extrema. Normalmente, tais sonoridades são produzidas a partir do uso exagerado da distorção, feedback, amplitude e através do uso não convencional de instrumentos e diversos equipamentos eletroeletrônicos: utilização percussiva da guitarra, manipulação de *mixers* e das caixas amplificadoras; manipulação de toca-discos e de toca-fitas (cassete); utilização do microfone de várias maneiras, desde a projeção de uma voz gutural extrema com a boca próxima ao microfone e do atrito em diferentes superfícies, até a percussão direta. Na década de 1980, apoiado nesses procedimentos, o *noise* se estabelece através de artistas como *Merzbow*, Aube, Zbigniew Karkowski, Keiji Haino, *Hijokaidan*, *Incapacitants*, *Sonic Youth*, e outros.

Novak (2013), em *Japanoise: Music at the Edge of Circulation (Sign, Storage, Transmission)*, fez um estudo etnográfico a partir do contato estabelecido de 1998 a 2008, com praticantes e ouvintes de *noise* em algumas cidades do Japão e da América do Norte. Mesmo considerando que o *noise* se estabeleceu no início da década de 1990 no Japão, o autor chama atenção para questões que o colocam como um gênero transnacional, no qual a troca de informações, de experiências performáticas e de material fonográfico entre músicos de diferentes nações tem um papel fundamental, como se o lugar do *noise* fosse simultaneamente em diferentes localidades. Segundo Novak, o “noise se tornou um discurso de sons, gravações, performances, ideologias e

afinidades interculturais” (NOVAK, 2013, p. 5). Esse circuito global se consolidou a partir da proliferação dos selos independentes desde a década de 1980, ganhando impulso com a democratização e o compartilhamento da informação com a expansão da internet e das mídias digitais. O autor usa como metáfora os adjetivos “vivo” e “morto” [*liveness and deadness*] para pôr em contraposição a performance, o aspecto “vivo” da cena *noise*, e a gravação, o aspecto “morto”. Diríamos que é na intensidade da performance que nasce o *noise* e através do seu registro, da proliferação de suas gravações, ele supera as barreiras geográficas e cria seu próprio lugar *heterotópico*, virtual, mediado tecnologicamente. No livro, Novak propõe a questão do *noise* ser ou não música, assim ele relata diversas opiniões de pessoas que fazem parte da cena *noise*, performers, produtores, ouvintes, teóricos etc., chegando a uma linha de reflexão que entende que o *noise* seria considerado um gênero musical pelo fato de ser consumido, mediado e distribuído como tal.

Entre as várias reflexões que Paul Hegarty (2007) coloca sobre o fenômeno do *noise*, uma delas diz que este é a negação do outro, o desconhecido em relação ao outro, nesse caso, o “outro” seria o musical, portanto, o *noise* seria o negativo musical, a não-música, e não poderia existir de maneira independente. (HEGARTY, 2007, p. 5; Cf. SILVA, 2012, p. 35). Wilson (2014, p. 10) utiliza o termo *expressive noise* para designar as mesmas práticas, o autor vê o *expressive noise* como um fenômeno transgressor, em que prevalece uma relação de oposição, em “continuum”, entre música e ruído. Na nossa visão, essa tensão, entre o musical e o não-musical ou entre música e ruído, se estabelece no *noise* através de aspectos sensoriais e culturais, nos quais a percepção das formas é tensionada de modo que o ouvinte busque o desconhecido, a dor da instabilidade das sonoridades complexas, ambíguas; ao mesmo tempo em que procura se apoiar em formas estáveis, como os loops ou *drones*, sonoridades ou articulações mais facilmente apreendidas pela percepção, próximo a algo mais facilmente naturalizável, talvez como uma defesa do corpo, do ouvido. O *noise* leva ao extremo tais características junto ao aspecto imersivo gerado pela amplitude exagerada. Torna-se difícil ouvir certas propostas *noise* de maneira contemplativa, racionalizada, de modo em que houvesse ainda uma distância entre a fonte (performance “ao vivo” ou gravação) e o público.

Entendemos que o *noise* pode igualmente ser encarado como aquilo que é excessivo — aqui nos restringindo ao aspecto sonoro. Muitos músicos associados ao *noise*, que exploram sonoridades fortemente ruidosas, complexas, também trabalham a partir do outro extremo, na utilização de sons puramente senoidais, harmônicos, produzidos por meios digitais nos quais prevalecem longas articulações estáticas, contínuas, repetitivas (loops) ou minimalistas etc. Vertentes conhecidas como a *drone music*, a *ambient* e outras também estariam associadas ao *noise*.

Silva (2012), realiza um amplo estudo sobre o ruído que abrange diversas práticas. Como exemplo podemos citar o caráter abstrato do *noise*, noção de grande importância para nossa pesquisa. Neste sentido, Bailey (2012, p. 122, tradução nossa) salienta o aspecto abstrato da música de Merzbow (Masami Akita):

Enquanto os escritos de Akita eram, antes de seu foco em questões dos direitos dos animais, principalmente uma investigação jornalística direta de material controverso, o som de Merzbow estava mergulhado em profunda abstração e perturbação intencional desde o início. [...] ²²

Também se referindo ao músico japonês, Sangild (2002) afirma, “o *noise* de Merzbow é abstrato, minimalista e privado de conteúdo mimético”. Entendemos que aquilo que Sangild quis dizer por “conteúdo mimético” refere-se aqui a um tipo de música na qual a percepção não encontra facilmente uma relação entre o que se ouve e uma representação direta ou natural da realidade empírica. Muitos artistas do *noise* atribuem seus trabalhos a diferentes questões ideológicas além de outros fatores extramusicais. Isto confirma mais ainda tal caráter abstrato do ruído imersivo, cuja falta de aparência, de formas pré-estabelecidas, permite que diferentes ideologias ou discursos sejam, a ele, associados. Bailey, igualmente, ressalta tal aspecto dentro da trajetória de Merzbow:

O ruído de Merzbow é elástico e abstrato o suficiente para que a adição de um significado extra - vamos dizer, neste caso, pio de pássaro sampleado - pode religar completamente a máquina de ruído, atualizá-la a partir de seu papel como gerador de Orgone ao de um alarme de

²² While Akita's writing was, prior to his focus on animal rights issues, mainly a straightforward journalistic investigation of controversial material, Merzbow's sound was steeped in severe abstraction and willful derangement from the outset.

advertência contra o abuso não sustentável da ecologia. (BAILEY, 2012, p. 140 tradução nossa)²³

No que se refere a questão técnica do *noise*, acreditamos, como afirma Sangild (2002), que os avanços conquistados no pós-guerra, principalmente pela *musique concrète* e pela *elektronische musik*, foram determinantes para as estéticas relacionadas ao ruído²⁴:

A inclusão do ruído eletrônico e a distinção entre as várias qualidades de ruído foi uma parte integrante deste período. Desde então, inúmeros compositores trabalharam com o ruído acústico, bem como o eletrônico. (SANGILD, 2002 n.p, tradução nossa)²⁵

Nesse sentido, no *noise* é comum tanto a utilização de gravações (*samples*), que normalmente são desfiguradas, como o uso de ruídos sintéticos, ex. ruído branco ou cliques a partir de frequências ultra graves geradas eletronicamente em ambiente computacional etc.

2.5.1 Perfis

A maior parte dos músicos do *noise* são performers, independentemente da presença de ideias musicais ou estratégias de invariância (COSTA, 2016, p. 37) de outros em suas performances, como de um compositor ou se existe uma partitura/roteiro *a priori* etc. Tais artistas se relacionam com o fazer musical de maneira semelhante aos da música popular, do pop, blues, rock e jazz, nos quais não existe um apego tão forte a certos valores codificáveis e fixáveis em uma partitura como na tradição da música de concerto europeia, cuja noção de autoria centrada na figura do compositor ainda prevalece. Digamos que, se na música de concerto existe a dimensão da composição e a da performance como dois universos que possuem, cada um deles, valores autônomos, no *noise*, os músicos constroem e executam suas ideias musicais, gestuais, durante a performance ao vivo ou no estúdio de gravação. Assim, superam essa ruptura

²³ Merzbow's noise is just elastic and abstract enough that the addition of one extra signifier - let's say, in this case, a sampled bird call - can completely re-wire the noise machine, upgrading it from its role as Orgone generator to that of an alarm warning against the unsustainable abuse of the ecology.

²⁴ Além das duas correntes citadas a *Tape Music* norte-americana e outras correntes tiveram papéis importantes em tal desenvolvimento. (MANNING, 2004); (FREIRE, 2004); (HOLMES, 2008).

²⁵ The inclusion of electronic noise and a distinction between various noise qualities was an integral part of this period. Since then, numerous composers have worked with acoustic as well as electronic noise.

entre autor e intérprete presente na música de concerto mesmo que ainda sofra influência desta. É comum praticantes do *noise* se reunirem para tocar, cada um leva seu set de equipamentos e combinam suas ideias musicais, sonoras e performáticas.

Deste modo, é interessante pensar nos diferentes perfis entre artistas que fazem parte da cena *noise*. Numa primeira categorização, poderíamos falar que existem: 1) os artistas solo ou as performances solo; 2) os grupos compostos por dois ou mais integrantes ou as performances coletivas.

2.5.1.1 Solo

No caso dos músicos que fazem suas performances de maneira solo, é comum vermos a exploração de sons contínuos ou repetitivos, fortemente mecanicista, como uma base fixa, a exemplo dos *loops* ou *drones*, que são produzidos por equipamentos que possibilitam uma configuração prévia e automática para que o performer possa criar ou disparar outras texturas e sonoridades sobre essa base — essa escolha por uma linha fixa como base, acaba gerando tais aspectos morfológicos invariantes. Tais equipamentos podem ser analógicos ou digitais, normalmente utilizam-se sintetizadores, pedais de guitarra, laptops, e *mixers*, que por sua vez, são usados como instrumentos para gerarem texturas a partir da modulação de feedback ou de outras fontes. Entre os artistas que se enquadram nessa categoria poderíamos citar *Merzbow*, *Aube*, Zbigniew Karkowski, Maurizio Bianchi, *Prurient*, *Alberich*, Kevin Drumm, Lasse Marhaug e muitos outros. O microfone também é muito utilizado por alguns desses artistas, sendo explorado em performances tanto para cantar/gritar quanto para gerar microfonia, a partir de feedback, e outros efeitos ruidosos. Em relação a esse tipo de utilização do microfone performers como *Prurient*, *Pharmakon*, *Alberich*, *Masonna* se destacam.

O músico japonês Masami Akita, conhecido como *Merzbow*, que é provavelmente o artista do *noise* mais cultuado e reconhecido internacionalmente, pode ser considerado paradigmático como performer solo do *noise*. *Merzbow*, é aquele que melhor representa o *noise* imersivo também chamado de *harsh noise*. (Cf. HEGARTY, 2007,10; NOVAK, 2013, 4). Embora o músico esteja relacionado e engajado em questões ideológicas, como o *veganismo* e questões ecológicas envolvendo principalmente a preservação dos

pássaros, o que caracteriza a obra do músico é a consistência, sistematização e quantidade de lançamentos, de álbuns, tanto de gravações em estúdio como de apresentações ao vivo. A postura de *Merzbow* no palco é discreta, a performance a vivo se reduz aos movimentos de manipulação dos equipamentos. Hergarty (2007, p. 156), ao falar da música de *Merzbow*, chama atenção para o aspecto especulativo, que vai ao limite do que é musical, ao mesmo tempo que o nega, já que se plasma uma sonoridade que é fortemente sensorial, na qual o conflito entre dor (incômodo) e prazer (êxtase sensitivo) muitas vezes supera a racionalidade da escuta.

Em termos composicionais, na construção de valores sonoros/musicais, no início de sua carreira ouvíamos fortemente a utilização de sons percussivos assim como sonoridades mais ásperas, irregulares, dos aparelhos analógicos (pedais de guitarra e outros). Sua sonoridade foi se tornando mais contínua e estática, como massas complexas de longa duração produzidas por feedback e distorções, que normalmente são articuladas de maneira a modulá-las partir do espectro no contínuo sonoro. *Merzbow* utiliza bastante os *loops* ou texturas repetitivas, normalmente como base, a partir de *samples* ou procedimentos que geram latência (oscilação) sonora, como por exemplo aqueles produzidos também por efeitos de feedback, sons diferenciais e outros. Posteriormente o músico começa a utilizar processos digitais, a partir de seu laptop, combinando também as duas maneiras, analógica e digital, o que privilegia a produção de sonoridades sintéticas presentes na sua música como os de tons puros usados como *drones*. (Cf. HEGARTY, 2007, 10).

A música do italiano Maurizio Bianchi (*MB*), que também está relacionado à *industrial music*, mantém algumas dessas características presentes em *Merzbow*. Entre algumas particularidades que o diferenciaria seria por exemplo, uma maior ênfase nos *drones*, principalmente formados de sonoridades graves, a forte presença de efeitos de reverberação (*reverb*), o que causa uma sensação ainda maior de estatismo e onirismo. Bianchi parece se concentrar mais na questão do transe, do sonho e não tanto na potência sonora, portanto, mesmo que suas peças se mantenham no contínuo sonoro, suas articulações são mais sutis, a partir de nuances de timbre, espectro, efeitos etc.

Por outro lado, o músico polonês Zbigniew Karkowski (1958-2013), que também teve formação erudita, chegando a compor peças de concerto, privilegia

grãos de sons fortemente estáticos, de longa duração além das sonoridades sem reverberação. Karkowski manteve certa proximidade da música eletroacústica de concerto, principalmente a de Iannis Xenakis, do qual foi aluno, chegando a fazer até um *remix* de uma peça deste.²⁶ É interessante pensar o trabalho de Karkowski como algo que tenciona a materialidade do som, em um sentido que dialoga entre o “naturalismo” e a artificialidade da fonte sonora. Percebemos, em algumas de suas obras, que há uma instabilidade entre sons concretos, sem tantos efeitos, e sons sintéticos. Isso se estabelece de diferentes modos, por vezes de maneira mais sutil, transitando de um ponto a outro lentamente em contínuo como em *Uexkull* (1991), ou de maneira súbita, fragmentada, sobreposta como em *Mix White* (2008).

Poderíamos assumir que a música destes três artistas, *Merzbow*, Bianchi e Karkowski está voltada para uma abordagem mais formalista, na qual se enfatiza a sonoridade pura. As temáticas que envolvem algum conteúdo explícito associadas a esses artistas não são construídas a partir das músicas. A maneira mais direta que *Merzbow* associa a sua música aos direitos dos animais é, por exemplo, a partir dos títulos e capas de alguns álbuns. Da mesma forma, Bianchi põe nas imagens dos álbuns e nos títulos das peças temas que estão ligados a guerra, aos massacres coletivos, a loucura e outros. Ainda no que diz respeito à sonoridade, enquanto *Merzbow* é mais radical no que se refere a potência sonora e complexidade do timbre, Bianchi exagera na questão temporal/estrutural mantendo por longos períodos de tempo uma mesma textura estática; Karkowski por sua vez, enfatiza tanto o fator da amplitude e textura sonora quanto elasticidade temporal, igualmente preservando a sonoridade complexa e “imóvel” durante muito tempo. No que se refere as formas narrativas, talvez a única que poderíamos associar a música destes artistas seria a forma lírica, pelo caráter inexprimível que carrega no que se refere a comunicação, além de fatores mais puramente formais musicais, como a não presença de elementos a maneira de sujeitos, motivos ou temas. A atmosfera que se cria a partir da sensação sonora é o elemento que guia o ouvinte, ao mesmo tempo em que faz o músico pensar o momento de manter ou de mudar a textura. Os ajustes que este faz durante a performance, no que se refere aos efeitos, de modo a regular

²⁶ *Doing by not Doing* (2002) de Karkowski é um *remix* da peça *Persepolis* (1971) de Xenakis.

a sonoridade, confirma esse grau de abertura no qual associamos a forma lírica, mesmo se por vezes, num plano global, exista uma tendência direcional típica da forma dramática.

Por outro lado, no Brasil, a música do compositor e filósofo carioca Jean-Pierre Caron é feita a partir de valores que vão desde o *noise* radical (*harsh noise*), até a vertente da música eletroacústica produzida no leste europeu, na qual temos os exemplos de Xenakis e Karkowski. Da mesma forma, Caron é influenciado pela música experimental americana de Cage, Christian Wolf e La Monte Young e incluiríamos também o inglês Cornelius Cardew. Caron criou uma série de obras chamada *Noisecomposition*. A primeira peça, *Noisecomposition I (Hommage à Karkowski)* (2012), foi pensada para pratos suspensos, sem quantidade determinada de intérpretes; a *Noisecomposition II* (2013) é uma peça eletroacústica mais próxima do *harsh noise* clássico; *Noisecomposition III* ou *Stones II* (2013), é uma peça para pedras e outros objetos, nos quais devem ser atirados em diferentes superfícies; *Noisecomposition IV* (2014) é determinada para partituras sendo rasgadas, e é uma homenagem ao compositor Guilherme Vaz; *Noisecomposition V* (2015) é para sons de fita k7 a partir do ruído gravado e acumulado da própria fita; *Noisecomposition VI* (2015) também é para pratos suspensos, na qual a articulação dos pratos começa a partir do final da *Noisecomposition I*, como uma espécie de continuação desta.

No ano de 2013, na cidade de João Pessoa, durante o XI ENCUN (Encontro Nacional de Compositores Universitários)²⁷ na casa de show Espaço Mundo, aconteceu uma performance em que o compositor e demais performers apresentaram *Noisecomposition I* e *II*, neste caso, as duas peças foram tocadas simultaneamente. O modo como as sonoridades são produzidas e agenciadas na performance, assim como em Karkowski, põe em cena como fator importante a ambiguidade da fonte sonora. Os pratos tocados em intensidade máxima e continuamente no início da peça somado ao som acusmático amplificado no fundo torna ambígua a percepção das fontes sonoras, como se os sons dos pratos e o acusmático se amalgamassem completamente. Em *Stones II (Noisecomposition III)*, mantém-se um pouco essa característica, porém prevalecendo a irregularidade das articulações pela maneira mais livre em que

²⁷ Hoje o evento se chama Encontro Nacional de Criatividade Sonora.

os participantes atiram as pedras e demais objetos durante a apresentação. A performance de *Noisecomposition III* pode se tornar bastante expressiva, não só em relação à sonoridade como também no seu aspecto “plástico”, na atmosfera que se produz em determinados ambientes.²⁸ Abaixo segue o texto completo que serve como partitura verbal da peça que:

Stones II (noisecomposition III)

Make sounds with stones, draw sounds out of stones, using a number of sizes and kinds (and colours); for the most part noisily, with occasional pauses. For the most part striking stones with stones, but also stones on other surfaces (inside the open head of a drum, for instance) or other than struck (bowed, for instance, or amplified). Use other materials as bottles, glass and wood.

Try to break every stone or object you use!

2013

Figura 5 Partitura verbal de *Stones II (Noisecomposition III)* retirada do escrito *Breviário* do próprio compositor Jean-Pierre Caron.

Lembrando que o texto de *Stones II* é o mesmo texto de *Stones* (1969), do compositor estadunidense Christian Wolff. O que o Caron fez, foi simplesmente adicionar a última frase: “Try to break every stone or object you use”, assim subvertendo a ideia da peça original *Stones*.

A *Noisecomposition V*²⁹, em seu componente conceitual, também coloca em jogo a materialidade do som, neste caso, através do procedimento de gravação de uma fita k7 virgem que acumula gravações do seu próprio ruído “inato”, “natural”, como se este fosse envelhecendo lentamente durante a performance. Abaixo, segue as instruções para versão acusmática da peça:

²⁸ Para ver um trecho de uma das performances de *Stones II (Noisecomposition III)*, segue o link: <https://www.youtube.com/watch?v=a0Q8XGWCKyl>

²⁹ Há uma versão para download do álbum *~Ø (não-vazio)*, que contém a versão acusmática da *Noisecomposition V*, acompanhada do texto que contém as instruções de como esta foi feita (imagem 2) e como deve ser feita a performance ao vivo, segue o link: <https://seminalrecords.bandcamp.com/album/n-o-vazio-m-p-s-s-t-n-g-g-c-o-p-p-g>

Noisecomposition V

[versão pré-composta]

Bula de realização

Com duas fitas cassette virgens, gravar o lado (vazio) A da primeira fita no lado (vazio) A da segunda fita.

Em seguida, gravar o lado A (recém-gravado) da segunda fita no lado B (vazio) da primeira fita.

Este lado B (recém-gravado) da primeira fita é gravado no lado B (vazio) da segunda fita.

Agora os 4 lados estão gravados.

Prosseguir gravando na mesma ordem:

Lado B (fita 2) --> Lado A (fita 1) -->
Lado A (fita 2) --> Lado B (fita 1) -->
Lado B (fita 2) --> [...]

Seguindo a ordem, gravando sobre os lados já gravados.

Continuar até que se obtenha um ruído branco de alta intensidade resultante da soma dos sons dos lados vazios das fitas virgens iniciais sobrepostos.

A peça poderia continuar a ser composta para sempre.

A peça pode efetivamente continuar a ser composta até a destruição dos suportes (fitas) pelo desgaste físico do processo ou pelo envelhecimento natural do material.

Figura 6 Instruções para realização da *Noisecomposition V*, retiradas do texto do álbum $\sim\emptyset$ (não-vazio).

Em conversa via internet, ao ser perguntado sobre se há em sua obra alguma preocupação em relação ao binômio forma e conteúdo, Caron (2017, n.p.) responde:

Não penso muito nesses termos. Se eu tivesse um binômio ele seria conceito e som, eu acho. Então eu costumo habitar um *continuum* que

vai da filosofia (construção de conceitos) passando pela arte conceitual (conceito como material de uma elaboração estética) indo até o ruído puro (tentativa de expulsão do conceito). Mas obviamente tanto o sensível quanto o conceitual convivem em todas essas coisas. Apenas é uma questão de ênfase. Não vejo sempre o que eu faço como "música".

Entendemos que o componente conceitual na música de Caron fornece um grau de abertura e liberdade, marcas da música experimental americana, que pressupõe o uso da forma lírica, próximo da definição proposta por Stockhausen. Os textos [partituras verbais] sugerem, normalmente, uma narrativa em que os elementos sonoros flutuam no ato performático, mas cujo conceito acaba pairando sobre os acontecimentos: não importa como o intérprete vai arremessar as pedras em *Stones II*, o quebrar destas permanece impresso e intacto. Há uma unidade no conteúdo, por via do conceito, que possibilita uma abertura da forma.

O estadunidense *Prurient*, nome artístico de Dominick Fernow, vem se tornando um dos artistas mais influentes e ativos no cenário *noise*. O músico nova-iorquino já possui uma obra consolidada e autônoma na qual concebeu um mundo, ou “submundo”, a partir de elementos, não apenas sonoros, mas também através de textos e temáticas específicas. As sonoridades do *Prurient* são produzidas mantendo algumas características comuns do *noise*, distorção, feedback, microfonia etc. Mas o que mais o caracterizaria seria a presença de harmonias “sombrias”, os loops e repetições de longa duração, fortemente destacados, além de partes vocais. Digamos que a sonoridade de *Prurient* nem sempre é o *noise* intenso; em vários álbuns, ouvimos uma variedade de passagens que vai de sons de sintetizadores em baixa amplitude a sonoridades fortes e ásperas. Esse contraste pode revelar a consciência que o músico tem em relação ao lirismo de suas propostas, que se potencializa com a presença da voz e do texto. Normalmente, a voz é utilizada de maneira falada, como uma fala comum, gritada ou sussurrada, nunca como um recitativo ou canto tradicional. Os temas que compõem os textos, ou que intitulam os álbuns e as faixas, envolvem questões que remetem a tabus sociais, como drogas, doenças, suicídio, sexo, sadomasoquismo, autodestruição, guerra, loucura etc. A performance ao vivo do *Prurient*, conforme a proposta do show, pode alternar entre momentos mais lúgubres, estáticos e silenciosos até a visceralidade, em

que o artista grita e se movimenta violentamente utilizando bastante o microfone não só para gritar como também para gerar microfonia. Assim, a forma no *Prurient* é angústia, o impulso, a insanidade que está em total conformidade com a realidade extrema do conteúdo lírico/poético.

2.5.1.2 Grupo

Em relação aos artistas que se apresentam em forma de duo ou grupo, a partir de três integrantes, aqui nos restringindo aqueles que mantêm certa homogeneidade, ou, em que os músicos tocam instrumentos ou utilizam fontes sonoras semelhantes, ou ainda aqueles artistas solo que se unem para se apresentarem como duo. Nesta configuração, na qual é mais fácil ouvir as características individuais dos dois músicos, mesmo soando juntas, os valores que cada um concebeu ao longo de sua trajetória se tornam mais facilmente demarcáveis e identificáveis, digamos que a intenção é que isso aconteça. Poderíamos tomar como exemplo, a parceria entre *Merzbow* e Maurizio Bianchi no álbum *Amalgamelody* (2015), no qual em vários trechos do mesmo ouve-se com certa facilidade as características de cada um soando simultaneamente. Ao mesmo tempo em que ouvimos os *drones* graves e estáticos produzidos por Bianchi, percebemos também, as sonoridades geradas por *Merzbow*, nas texturas ásperas, distorcidas com forte presença nos agudos e com mais movimento de modulação do contínuo sonoro e o aparecimento de articulações acentuadas. Por outro lado, em duos ou grupos formais, que digamos, se apresentam sempre como tais, e que desenvolvem suas características sempre em conjunto, é um pouco mais difícil destacar especificidades entre os integrantes.

O experiente duo japonês *Incapacitants*, formado por Toshiji Mikawa e Fumio Kosakai, produz um tipo de sonoridade que combina a típica textura de feedback e distorção, em fluxo contínuo, com forte presença de sons de articulações bruscas a partir de um set complexo. A performance ao vivo do duo é intensa, no que se refere à atitude corporal dos integrantes, e por conta disso atenua-se mais ainda as sonoridades articuladas, permitindo assim destacar, com ajuda do contato visual, os sons que cada músico produz.

Outros duos ou grupos que mantêm características sonoras mais heterogêneas, nos quais normalmente cada integrante utiliza instrumentos ou

fontes sonoras diferentes, no trabalho se identifica mais facilmente o papel musical de cada um dos integrantes. E ainda há o caso de grupos que podem variar entre o homogêneo e o heterogêneo por não terem uma determinação fixa no que se refere ao que cada integrante irá utilizar como instrumento, assim a textura sonora pode tomar diferentes aspectos durante uma performance ou entre performances. Temos o exemplo do trio estadunidense *Wolf Eyes*, que em diversas gravações, como na maioria dos álbuns de estúdio, cria texturas e articulações sonoras fortemente distintas, como por exemplo, enquanto um dos integrantes toca sax de maneira muito intensa, saturando a sonoridade, um segundo realiza sons percussivos, normalmente em placas de metal amplificadas, e um outro dispara sons eletrônicos, contínuos, a partir de guitarras ou outros dispositivos. Esse tipo de grupo mantém uma certa relação com formações de bandas de rock, na sua vertente mais experimental ou daquelas chamadas por *noise rock*³⁰. Por esta diversidade dinâmica, vemos em grupos como o *Wolf Eyes* uma maior possibilidade de sonoridades e articulações, não apenas voltadas à ideia do *noise* das massas estáticas, contínuas e da mecanicidade da maioria dos artistas solo, que tem *Merzbow* como referência. Os temas que o *Wolf Eyes* aborda em algumas de suas peças, nas quais textos são declamados [gritados], como em *Human Animal* (2006), falam de ódio, violência, instinto assassino etc.

Entre estes três primeiros casos mostrados, vemos que, no caso das formações efêmeras como o duo *Merzbow* e Bianchi, permanece as características do *noise* contínuo presente na música de ambos em seus ambientes solo. Os grupos formais como o duo *Incapacitants* e trio *Wolf Eyes*, variam entre o *noise* mais articulado e/ou percussivo e o contínuo. O *Incapacitants* enfatiza, de maneira um pouco caricaturada, a intensidade dos movimentos corporais em performances ao vivo enquanto o *Wolf Eyes* tem uma postura mais próximas às bandas de rock, sem tanta potência corporal nas apresentações. Entendemos que nos três exemplos permanecem a forma lírica, pela própria aparência disforme em que a intensidade é o guia. O *Wolf Eyes*, em alguns casos, como nos álbuns de estúdio, traz a forma sequencial, dentro um

³⁰ Definiríamos como grupos de rock que enfatizam a distorção, plasmando um ambiente igualmente de imersão sonora. *Sonic Youth*, *The Jesus and Mary Chain* e *My Bloody Valentine* são algumas dessas bandas.

pouco da própria característica do padrão fonográfico de artistas pop, embora mantenham ainda certa unidade no todo. O trio de Detroit é o único dos três exemplos que, no caso das peças com texto, deixa explícito algum conteúdo.

O duo pernambucano *Hrönir*, formado por Thelmo Cristovam, Túlio Falcão e convidados eventuais, caracteriza-se também pela diversidade de sonoridades que produz em suas performances, ao mesmo tempo que ainda preserva a intensidade do *harsh noise*. De modo geral, além do *noise*, os valores musicais do grupo conectam características do metal extremo, do *free jazz*, da música eletroacústica etc. A palavra *Hrönir* é um termo criado pelo escritor portenho Jorge Luis Borges no conto *Tlön, Uqbar, Orbis Tertius* (1941) que busca dar significado à objetos secundários perdidos, que estariam transformados ao serem achados por outros (Cf. BORGES, 2011, n.p.³¹; ALBUQUERQUE, 2016, n.p.). Os membros do grupo produzem suas sonoridades tanto a partir de sons sintéticos ou acusmáticos em seus *laptops*, como através de instrumentos tradicionais e artesanais, normalmente com o uso de amplificação e efeitos de distorção.

Aqui nos concentraremos em falar de performances recentes do *Hrönir* que também se tornaram álbuns. Assim como no caso do J-P Caron, o grupo pernambucano se apresentou no XI ENCUN de João Pessoa em novembro de 2013, também no Espaço Mundo. A performance do *Hrönir* no evento se tornou emblemática para muitos dos que estiveram presentes. A performance foi chamada de *Massacre de Golfinhos em Taiji*. Além de Thelmo Cristovam e Túlio Falcão a apresentação contou com a participação de Henrique Vaz e Lucas Alencar. O set de cada performer foi o seguinte: Túlio Falcão: laptop, voz e eletrônica ao vivo; Thelmo Cristovam: laptop, flauta, saxofone e *melody* e trompete de bolso; Lucas Alencar: laptop, guitarra preparada, viola e eletrônica ao vivo; Henrique Vaz: laptop, fagote de pvc, clarinete e eletrônica ao vivo. O registro da performance se tornou álbum no ano de 2016.³² O título e tema da performance foi inspirado no documentário *The Cove* (2009) do diretor americano Louis Psihoyos que denuncia a caça sistemática de golfinhos na baía de Taiji no Japão. Sobre esse aspecto afirma Túlio Falcão:

³¹ O texto referenciado foi consultado em uma versão e-book nas posições 1266-1331.

³² Segue o link para download do álbum: <https://thelmocristovam.bandcamp.com/album/massacre-de-golfinhos-em-taiji>

Eu passei a me interessar por biologia marinha, ecologia e direitos dos animais há alguns anos atrás e isso inspirou tanto *Massacre* quanto *Tilikum*, que tocamos no Rio de Janeiro, e *Sobrepesca*, em São Paulo, no ano passado. Achei que, de certa forma, estaríamos contribuindo para divulgar esse absurdo que acontece lá em Taiji. Pelo menos, eu espero que sim! Então, eu escrevi a bula como uma história, com a chegada dos golfinhos à baía, o massacre, etc. Por isso, utilizamos os sons dos golfinhos e do mar. Parece meio piegas, mas funcionou [...]. (Falcão apud ALBUQUERQUE, 2016 n.p.)

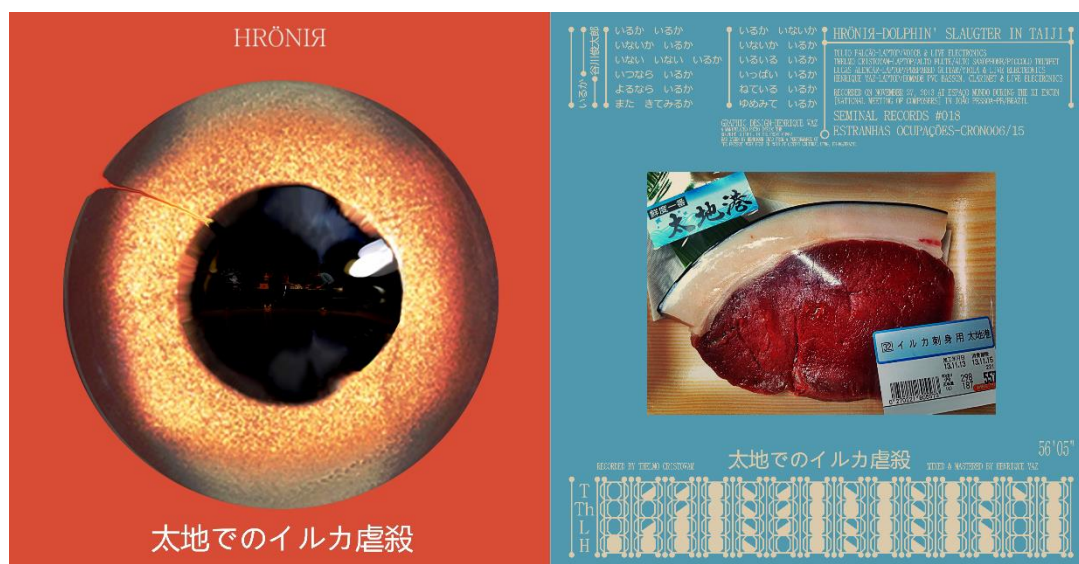


Figura 7 Capa e contracapa do álbum “ao vivo” *Massacre de Golfinhos em Taiji* do *Hrönir*

Na performance ouvimos sonoridades que remetem aos sons produzidos pelos golfinhos, como os sons sintéticos (senóides) e os do saxofone. Percebemos também sonoridades (*samples*) de mar e vento. Assim a intenção do grupo talvez seja análoga a maneira em que se fazia na música programática do romantismo durante o séc. XIX. Sobre isso comenta Túlio Falcão:

O uso do som dos golfinhos no *Massacre* é puramente imagético, verdade seja dita. Mas não faço diferenciação entre o som dos golfinhos, senóides [...] o fagote construído por Henrique (Vaz), a guitarra preparada de Lucas (Alencar), a tosse de alguém que estava assistindo à apresentação, etc. (idem)

Segundo Thelmo Cristovam, uma das características do grupo é o fato de não ensaiarem: “a gente nunca fez um ensaio. A gente se encontra no show, conversa sobre música, literatura ou qualquer assunto e se entende tocando, se ouvindo” (Cristovam apud ALBUQUERQUE, 2016 n.p.). Assim as performances do grupo são orientadas (estratégia de invariância) a partir do que Falcão chama de bula:

Massacre é uma improvisação orientada. Ou seja, é uma bula com indicações para improvisação [...]. Foi uma forma que encontrei para ter um maior controle sobre o tempo da peça e suas dinâmicas. Deste modo, torna-se os dois: composição e improviso. Fizemos um teste com este formato, com outra composição/bula em uma apresentação no Recife Antigo, junto com o *Monodecks*. Eu gostei do resultado e passamos a utilizar este conceito. Com isso, resolvemos um problema na hora de inscrevermos o grupo em festivais, onde você tinha que descrever nome da composição, tempo de duração, instrumentos, etc. (Falcão apud ALBUQUERQUE, 2016 n.p.)

As indicações no roteiro de performance de *Massacre de Golfinhos em Taiji* (figuras 5 e 6), nos mostram por exemplo: o que cada músico deverá produzir em termos de sonoridade, a ordem dos eventos, nos quais são pensados a partir de uma linha do tempo de blocos de 5 minutos, e uma indicação que revela a metáfora que representa o trecho, ao modo de um concerto programático: “Grupo de golfinhos a caminho da costa japonesa”.

"MASSACRE DE GOLFINHOS EM TAIJI"			
INTRODUÇÃO			
EVENTO	1	2	
HENRIQUE	Henrique solo com instrumento	CONTINUA	
TÚLIO		FADE IN = BASE GRAVADA "MAR & GOLFINHOS"	
LUCAS		FADE IN = IMPROVISO JUNTO COM HENRIQUE	
THELMO			
TIMELINE	0	5	

Figura 8 Imagem da primeira página do roteiro de performance de *Massacre de Golfinhos em Taiji* do grupo *Hrönir*

"MASSACRE DE GOLFINHOS EM TAIJI"		
GRUPO DE GOLFINHOS A CAMINHO DA COSTA JAPONESA		
EVENTO	3	4
HENRIQUE	CONTINUA	
TÚLIO	FADE IN = ALGUNS MINUTOS APÓS ENTRADA DE THELMO	
LUCAS	CONTINUA	
THELMO	FADE IN = IMPROVISO	
TIMELINE	10	15

Figura 9 Imagem da página 2 do roteiro de performance de *Massacre de Golfinhos em Taiji* do grupo *Hrönir*

Ainda sobre *Massacre de Golfinhos em Taiji* afirma Albuquerque (2016 n.p.):

A música é uma espécie de narrativa abstrata de horror e violência. Recria sons específicos (o mar, o vento, os golfinhos), mas também envolve timbres e texturas sonora diferentes que traçam uma topografia acidentada e ruidosa, um relevo disforme.

Assim como *Massacre de Golfinhos em Taiji*, outros álbuns do grupo, também registros de performances ao vivo, estão relacionados a questão dos direitos dos animais, é o caso de *Tilikum*³³ como mencionado em uma das citações anteriores. O padrão sonoro e performático prevalece nas duas performances, como através de sons sintéticos: ruídos, pulsos, *drones*, granulação, distorção; saxofone soando no extremo agudo; *samples* de sonoridades que remetem ao tema etc. As performances mantêm uma certa direção à complexidade e intensidade ao longo de sua duração — em *Tilikum*

³³ A performance aconteceu em dezembro de 2013, durante o evento BH Noise, e o álbum desta foi lançado em 2014, segue o link: <https://thelmocristovam.bandcamp.com/album/tilikun>

essa curva dramática é mais acentuada. Isto, somado ao caráter programático, catártico e imitativo no que se refere ao tema da caça aos golfinhos, traz um pouco a noção de forma dramática, nesse ponto de vista mais global. Se levarmos em consideração os gêneros narrativos, associaríamos também à forma lírica pela liberdade com que se articulam os médio e micro eventos no interior da macro forma. Da mesma maneira, seria épico no sentido brechtiano, não pela fisionomia (forma) mas pelo conteúdo extramusical, em seu caráter de denúncia, como uma espécie de transfiguração de um documento da realidade empírica em terror abstrato, mas que ao mesmo tempo imita a angústia real, a dor dos animais vítimas do massacre.



Figura 10 Imagem do *Hrönir* em ação. A imagem também é a capa do álbum *Empty Blast* (2016)

2.5.2 Breve conclusão sobre *noise*

Entendemos que o *noise* pensado como uma estética, um gênero, tem como traço comum a radicalidade. Mesmo observando os diversos perfis e a liberdade com que os artistas ligados ao *noise* trabalham, vemos que há uma recorrência em levar ao extremo valores musical/performáticos. O *noise* seria aquilo que, de alguma maneira, leva ao limite aspectos: sonoros, gestuais/corporais, conceituais, temáticos, estruturais, etc.

De modo geral, alguns dos artistas do *noise* estão mais concentrados em questões puramente sonoras, voltados para a gravação em estúdio, trabalhando de maneira a radicalizar diversos aspectos do som. O que normalmente estes músicos produzem em estúdio acaba servindo como parâmetro também para as performances ao vivo, é o que Attali (1985, p. 85–86) entende como uma dicotomia entre *representação* e *repetição*, ou melhor, como uma subjugação da primeira em relação a segunda. Para o autor, a representação seria uma espécie de “mostruário” ou “subproduto” da repetição, assim a performance ao vivo, na rede da repetição, estaria subordinada a gravação, ao que é pré-fabricado em estúdio, àquilo que é reproduzível. Neste sentido, o público iria ao espetáculo para presenciar um simulacro da gravação, uma imitação desta. Em casos semelhantes ao de *Merzbow*, por exemplo, o que se produz ao vivo, em termos de sonoridade, por mais que as performances sejam inéditas e possuam características que as individualizem, é reflexo do que foi estabelecido pelos álbuns em estúdio. Parece evidente que o ouvinte vai ao concerto para ouvir aquele padrão de sonoridade presente nas gravações, portanto estas seriam as principais fontes geradoras de morfologias.

Entre outros artistas, o som é apenas um dos elementos que compõe seus valores musicais/perfomáticos. Alguns radicalizam o corpo, produzindo movimentos bruscos e agressivos em espécies de rituais sadomasoquistas à maneira *Massona*, *Prurient* etc. No que se refere aos títulos e aos textos das peças, o *Prurient* traz temáticas extremas quanto aos tabus morais da sociedade. J-P Caron, influenciado pela filosofia e pela música experimental americana, vai da radicalidade conceitual à sonora como se esta fosse o cume em *continuum* daquela. Alguns outros artistas ao invés de extrapolar na amplitude e aspereza das sonoridades, radicalizam no sentido estrutural/temporal, mantendo *drones* estáticos por longos períodos de tempo.

Se pensarmos nos aspectos efetivos e invariantes entre as diferentes abordagens mostradas, portanto no que permanece como nexos morfológico entre os artistas, poderíamos experimentar uma visão que procure entender o que se reconhece como *noise*. Talvez a “radicalidade” não sirva propriamente como “nexo morfológico” que conecte tais abordagens, porém aquilo que é radicalizado em cada uma delas poderia ser concebido como parte de uma “rede

de nexos morfológicos” na qual a radicalização sonora funcionaria como o seu ponto de interseção:

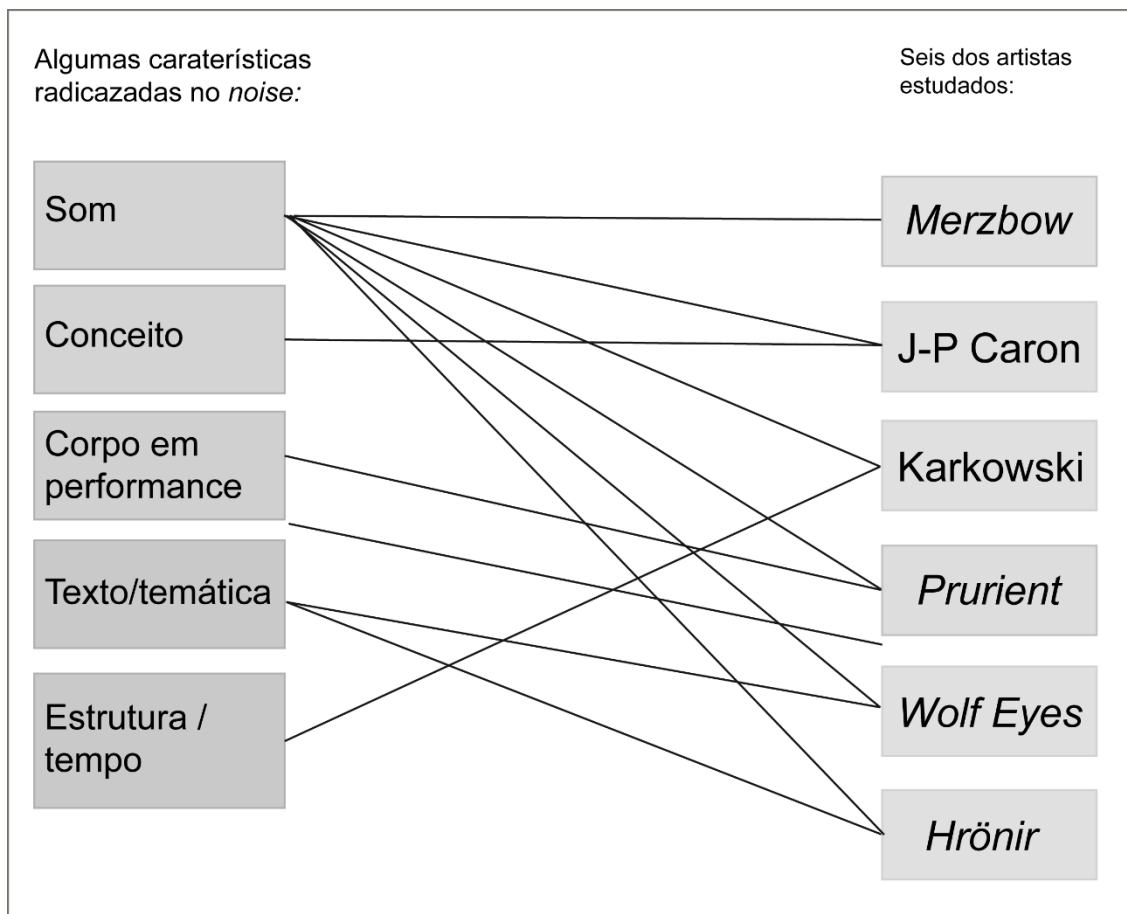


Figura 11 Esquema relacionando alguns aspectos que são radicalizados no *noise* a alguns dos artistas estudados.

Se pensarmos o *noise* através do binômio forma e conteúdo dificilmente encontraríamos definições comuns, gerais. Entendemos que o *noise* puramente sonoro (*harsh noise*) normalmente não traz referências explícitas, prevalecendo a abstração ao mesmo tempo a ênfase sensorial. Assim, alguns dos seus artistas associam os seus engajamentos pessoais a sua música no que se refere a questões como o direito dos animais, à exemplo de *Merzbow* e do *Hrönir*. No entanto, no caso de artistas que usam vocais, como *Prurient*, os textos nos remetem a realidade extrema do submundo, ao mesmo tempo em que permanece a ambiguidade, a angústia expressionista. Em alguns casos mais específicos, como o de J-P Caron, é importante entender ou entrar no jogo dos conceitos que, algumas vezes, antecedem a performance e/ou a sonoridade. Por estas razões, aqui evitamos afirmar que no *noise* prevalece o formalismo ou que

o conteúdo sempre se estabelece negando qualquer associação com a realidade empírica.

2.6 *Plunderphonics*

Plunderphonics quer dizer, em tradução, “pilhagem sonora”. O termo foi proposto pelo compositor canadense John Oswald no seu artigo, *Plunderphonics, or Audio Piracy as a Compositional Prerogative*. (OSWALD, [s.d.]). Oswald (2000, p. 9) define *plunderphonics* como “a transformação radical de música familiar”.³⁴ (Cf. SILVEIRA, 2012, p. 87) O compositor criou uma série de obras a partir da ideia de *plunderphonics*; em seu primeiro EP, *Plunderphonics* (1988), Oswald transforma gravações (áudios) de Elvis Presley, Count Basie, Dolly Parton e Igor Stravinsky. Sobre este espírito de apropriação, comenta Iazzetta:

“O furto sonoro proposto pela ideia de *plunderphonics* expõe o caráter descontextualizado das músicas contidas nas inúmeras gravações a que temos acesso. Usadas como matéria-prima para compor outras músicas, as gravações facilmente convertem-se em elementos novos, ao mesmo tempo conectados à sua origem fonográfica, mas também, abertos a adquirir outros significados”. (IAZZETTA, 2009, p. 146)

Oswald é categórico ao assumir que a familiaridade da fonte sonora (colagem) é uma característica fundamental: “um plundefone é uma citação sonora reconhecível, que usa um som real de algo familiar que já foi gravado. [...] a pilhagem tem que ser flagrante [...]”. (OSWALD; IGMA, [s.d.]). Assim, o que percebemos, na maioria das peças, é que o critério de reconhecimento da fonte sonora nunca é abandonado totalmente mesmo quando há utilização de efeitos: “mantém-se aquilo que é essencial para que o reconhecimento da música original aconteça”. (SILVA, 2012, p. 36); (Cf. SILVEIRA, 2012, p. 88). Afirmaríamos também que no plunderfone deve haver uma forte assinatura autoral, a sinfonia de um grande compositor, a voz, a canção de um conhecido cantor pop, o rap do grupo mais influente etc.

³⁴ O escritor experimental William S. Burroughs, associado ao movimento *beat*, inspirou Oswald na concepção dos *plunderphonics*. Em seus livros, o autor sugere experiências sensoriais alcançadas a partir de gravações, cortes e remontagem de diferentes materiais sonoros. (IAZZETTA, 2009, p. 144–145)

De fato, o *plunderphonics* é uma prática diretamente ligada à fonografia, ou seja, a gravação sonora. Como aponta Cutler (1993, p. 143–144)³⁵, os precedentes mais antigos do *plunderphonics* remontam a utilização do gramofone, ainda na década de 1920, assim como meios trazidos pelo cinema na década de 1920 e 1930. Porém, o autor considera que os primeiros “sinais claros” do *plunderphonics* vieram das experiências de Pierre Schaeffer com discos de arquivos sonoros utilizados na peça *Etude aux tourniquets* (1948); e das experiências de John Cage, primeiro em *Imaginary Landscape No.4* (1951), na qual o compositor utiliza 12 rádios para gerar sonoridades aleatórias, e posteriormente em *Imaginary Landscape No.5* (1955), em que utiliza 42 discos tocados por vários gramofones. Vários outros artistas e seus respectivos procedimentos são apontados por Cutler, tais como James Tenney, Frank Zappa e The Beatles, além de outros exemplos. (Cf. SILVEIRA, 2012)

Silveira (2012, p. 35–59), apresenta diversos meios técnicos dos quais esse tipo de prática se utilizou, traçando um percurso que vai do gramofone até as técnicas digitais e computacionais mais recentes, passando pelo uso da fita magnética, do toca-discos, da fita cassete, dos *samplers*, etc. Os procedimentos básicos mais utilizados no *plunderphonics* são a transposição (*pitch shift*), a sobreposição das gravações (colagens), a alternância de posição do ponto de leitura do *sample* ou do disco e os loops.

O nosso interesse reside nesse caráter radical que o *plunderphonics* manifesta, a maneira explícita como John Oswald incorpora suas colagens produz um efeito que, do nosso ponto de vista, coloca o ouvinte entre um ambiente de reprodução musical “banal”, como o simples ato de tocar um CD ou mp3, e um ambiente latente de resignificação no qual o que se ouve ora soa como uma paródia engraçada e ora como algo “surreal”, onírico. Discorreremos sobre três obras nas quais o compositor trabalha, de maneira geral, a ideia de *plunderphonics* a partir de abordagens distintas. São elas, os álbuns *Plunderphonics* (1989), *Plexure* (1993) e *Grayfolded* (1994).

2.6.1 *Plunderphonic* (álbum) – John Oswald

³⁵ Esse mesmo texto está disponível em: <http://www.ccutler.com/ccutler/writing/plunderphonia.shtml>

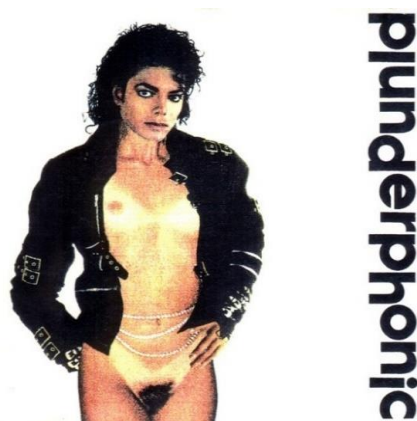


Figura 12 Capa do álbum *plunderphonic*.

No álbum *Plunderphonic* (1989), Oswald trabalha a partir de músicas de artistas de gêneros fortemente distintos. O álbum tem um total de 24 faixas nas quais o compositor transforma os áudios utilizando, para cada faixa, uma única peça base; cada faixa do álbum foi composta por Oswald de maneira independente uma da outra e em diferentes datas. Existe no site *plunderphonic*³⁶ uma descrição parcial dos procedimentos utilizados em cada uma das faixas. Aqui falaremos do álbum de maneira geral, porém buscaremos trazer mais detalhes de algumas peças que nos chamaram mais atenção.

O compositor opta por trabalhar com uma única peça de referência na maioria das faixas, essa seria a abordagem mais “tradicional” do *plunderphonics*. Neste tipo de abordagem, a colagem é mais explícita, identificável, e provavelmente por conta disso, os procedimentos também são mais evidentes. O compositor incorpora o universo sonoro do respectivo artista ou grupo que está sendo tocado em cada faixa passando entre eles como uma espécie de suíte que foi organizada a partir de uma pilhagem de músicas diversas postas em sequência.

Ouvimos no álbum que, em algumas faixas, o compositor preserva certas características contínuas da música original, como no caso de *Elvis Presley: Dont* (1987), em que vocal do cantor permanece identificável; Oswald trabalha através de camadas independentes que perturbam a voz principal, produzindo, a partir principalmente dos *backings vocals* nos quais enfatizam o termo *dont*, uma textura que se adensa. Em *Dolly Parton: Pretender* (1988), também

³⁶ <http://www.plunderphonics.com/xhtml/xnotes.html#plunderphonic>; Neste mesmo link há disponível o álbum para download.

permanece a característica contínua da peça embora nesse caso o áudio inteiro em sua única linha é alterado através da transposição da altura da gravação (*pitch shift*), assim ouvimos a voz da cantora canadense cada vez mais grave; e por isso na descrição da faixa no site *pluderphonics* esse efeito é chamado de “mudança de sexo aural” já que a voz aguda feminina se transforma numa voz grave masculina. Em outras faixas como *Public Enemy: Brown* (1989), é difícil identificar de que música do grupo americano se trata exatamente, há muitos cortes, remontagens e sobreposição de materiais, poucas partes vocais são claras e a maioria do material usado são de sons de efeitos, exceto a voz de James Brown que interfere nos sons do grupo. Em *Michael Jackson: Dab* (1989), Oswald dedica-se a distorcer gradativamente a canção *Bad* (1988) do artista estadunidense, utilizando loops, cortes rápidos e desaceleração extrema, mudança do ponto de leitura, simulando um aspecto de falha, os chamados *glitches*³⁷, tal como um CD deteriorado “pulasse” no aparelho. A distorção cresce até chegar ao ponto onde o que era ainda fortemente reconhecível da suposta canção, se torna algo completamente abstrato e estático assim como um *noise* imersivo ou uma peça de massas sonoras. Na faixa *Igor Stravinsky: Spring* (1988), o aspecto de ressignificação que ela traz, a partir das remontagens, distorções e desafinações do áudio original, reside no fato de ouvirmos toda aquela potência expressiva e organicidade orquestral da peça, ícone da música moderna, ganhando um aspecto artificial, como se transfigurasse num brinquedo mecânico, frágil e incontrolável.

A analogia às formas narrativas no álbum *plundeponic* pode ser pensada como épica no que se refere ao sequenciamento das faixas, com o cuidado de não generalizar a própria ideia de álbum a uma pressuposta forma épica. Entendemos que o mesmo método de transformação dos plunderfones é recorrente nas peças, mas poderíamos pensar, a grosso modo, as formas

³⁷ O termo *Glitch Art* geralmente refere-se à provocação intencional ou apropriação de uma “falha” técnica por um artista. Artistas *Glitch* investigam e recolhem falhas ou defeitos como ruídos em áudio ou vídeo para realizar seu trabalho artístico. Os meios utilizados são os mais diversos, abarcando som, web/hipertexto, imagens, vídeo, performances audiovisuais, instalações, textos, videogames, *artware* ou *software* arte, etc. Os interesses estéticos e ideológicos em volta de tais práticas abarca a exploração estética/conceitual dos erros, o questionamento dos mecanismos políticos embarcados em sistemas tecnológicos, a busca por experiências psicossensoriais (psicodelia e sinestesia digital), práticas de *hacktivismo*, além da exploração artística ligada a temas como falha, acaso, memória, nostalgia, entropia, etc). Cf. <http://gli.tc/h/faq/>; (CASCON, 2000).

narrativas de acordo com algumas das faixas. *Dab* por exemplo, estaria próximo ao drama, pela identificação do personagem e sua dissolução fortemente direcional, porém acreditamos ser mais interessante pensar o álbum *plunderphonic* como uma espécie de coletânea de crônicas ou contos em forma de som e a partir de outros textos originais em que os autores e os cantores(as) são os personagens. Em algumas sequências de faixas vemos que há a intenção de estarem em tal ordem, existindo por vezes uma mera costura sonora entre elas, como o caso das duas primeiras faixas *George Martin: Beatles* e *Michael Jackson: Dab*; ou por exemplo nas faixas: 8) *James Brown: Black* e 9) *Public Enemy: Brown*, nas quais, além de sonora, há uma ligação entre signos já que o “personagem” James Brown permanece entre elas. Em outros trechos existe uma sequência que remete ao jazz como as faixas: 15) *Count Basie: Pocket*, 16) *Cecil Taylor: Mirror* e 17) *Bix Biederbecke: Mist*; em outra sequência, peças da música clássica de concerto são transformadas: entre a 18) *Anton Webern: Ten4* e a 23) *Glenn Gould: Aria*. Há ainda 3 peças sem título que dão mais sentido à costura que forma o todo do álbum. Em tais peças não é possível identificar autoria, é como se fosse apenas a do próprio Oswald e por isso *Untitled*. Por esses motivos e pelo próprio espírito do *plunderphonics* consideramos palpável a correspondência ao épico; o *plunderphonics* de certa forma, seria um teatro épico de fonogramas.

2.6.2 *Plexure* – John Oswald

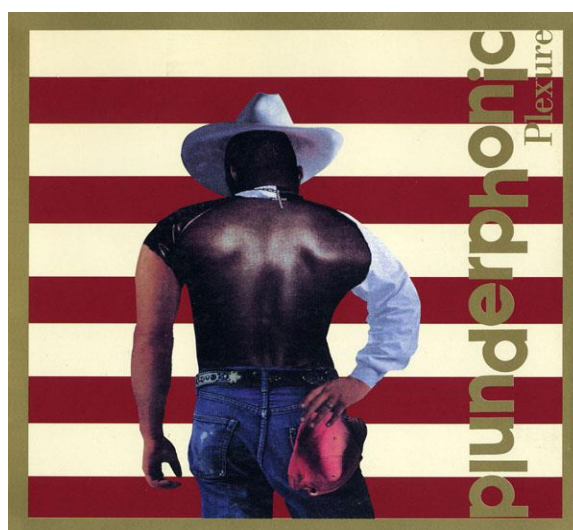


Figura 13 Capa do álbum *Plexure*

No álbum *Plexure* (1993), a abordagem de Oswald está mais voltada a criar montagens entre diferentes artistas em cada faixa; o que metaforicamente seriam espécies de “seres mutantes”. O álbum tem um total de 11 faixas, somando 19m 30s. Digamos que este trabalho se aproxima mais de uma peça clássica, no sentido de uma organização e rigor que dá unidade ao álbum, as faixas seriam partes de um todo, parece claro que o compositor concebeu *Plexure* desta maneira.

O caráter explícito de colagem permanece em *Plexure*, embora seja um pouco mais difícil precisar tudo o que se ouve das fontes originais. Os títulos das faixas, descritos na contracapa do CD, são acompanhados por subtítulos que combinam os nomes de artistas que estão sendo tocado em cada uma delas, o que ajuda na sua identificação. Em geral, a maneira como Oswald reconfigura os áudios não permite que se toque por muito tempo uma música específica, com algumas exceções, utilizando na maioria das faixas trechos curtos dos áudios originais. Esse aspecto de fragmentação assina fortemente o trabalho, se no álbum *Plunderphonics* a textura está mais próxima à monodia ou homofonia, *Plexure* estaria mais para o contrapontístico e o sequencial, prevalecendo esse fluxo de linhas de materiais justapostos que em alguns momentos ocorre de maneira frenética. Percebemos também que a peça se mantém intensa durante praticamente toda sua duração, tanto no que se refere a essa textura de sequência de colagens como em relação a própria amplitude.

São raros os momentos em que o compositor utiliza efeitos que distorcem um trecho específico de maneira a tornar algo puramente sonoro, como os efeitos de mudança de velocidade do áudio utilizados em *Michael Jackson – Dab*. O grande “efeito” da peça é mesmo o jogo de referências, a troca quase constante de materiais, sem que se entregue, se estabilize totalmente, ou por muito tempo, em uma única música original. Diríamos que a partir disso provoca-se uma latência entre a referencialidade que nunca repousa completamente e a textura (som) que não destrói tais referências fragmentadas. O que queremos dizer é análogo ao que Silveira (2012, p. 140), ao se referir a sua peça *Primeiro Acorde*, chamou de “sobrecarga do reconhecimento”:

Há então uma sobrecarga do reconhecimento, o que deve levar, em tese, cada ouvinte a estabelecer uma estratégia de escuta própria à

sua capacidade de reconhecimento e significação deste reconhecimento.

Mais adiante o autor comenta sobre *Plexure*:

Oswald está interessado na possibilidade de mostrar como, apesar de rapidamente reconhecíveis e capazes de individualização sonora, esses *hits* diversos são altamente similares em alguns casos. Interessado em aspectos ilusórios, utiliza fusões sonoras: processos de metamorfose espectral, de um som a outro, tornando mais difusas características espectrais de várias amostras e facilitando sucessões suaves de uma a outra. Monta a maioria dos trechos com encadeamentos que mantêm um fluxo musical contínuo, diluindo assim as individualidades das amostras em uma textura mais propriamente oswaldiana [...]. (SILVEIRA, 2012, p. 141)



Figura 14 Contracapa do álbum *Plexure*. Vemos os títulos das faixas e abaixo deles há construções de palavras que aludem aos artistas que compõem as montagens de plunderfones referente a cada faixa.

Em *Plexure*, Oswald intencionalmente busca uma elaboração das sonoridades de maneira mais racional, num procedimento formal que trabalha no limiar do conteúdo; diríamos que o compositor utiliza as referências igualmente para negá-las, estabelecendo essa tensão entre a forma e o conteúdo. Por esse aspecto sequencial no qual a ruptura é a regra, em que as partes têm valor próprio e ainda assim mantem a unidade coesa do álbum, o

procedimento adotado em *plexure* se associa mais ainda à forma épica brechtiana.

2.6.3 *Grayfolded* – John Oswald



Figura 15 Capa de *Grayfolded*

Em *Grayfolded* (1994-1995), Oswald foi comissionado por Phil Lesh, um dos integrantes do grupo estadunidense *Grateful Dead*, a fazer um trabalho a partir de gravações da canção *Dark Star* do grupo. Para isso, o compositor utilizou mais de 100 gravações estocadas de performances ao vivo da canção, de apresentações feitas entre 1968 e 1993, para compor o álbum. *Grayfolded* é um álbum duplo no qual cada parte foi lançada separadamente, a primeira chama-se *Transitive Axis*, lançada em 1994 e *Mirror Ashes*, lançada em 1995.³⁸ Não hesitaríamos em dizer que *Grayfolded* é a obra mais grandiosa de Oswald, tanto no sentido do volume de trabalho quanto na elaboração; e igualmente a mais prestigiada, provavelmente por ter sido feito em parceria com o artista original e também por isso não sofrer problemas em relação aos direitos autorais. No encarte do álbum (figura 14) há muitas informações sobre todo o processo de construção da obra, além disso, estão lá as formas de onda dos áudios inteiros dos dois discos como uma espécie de partitura ou mapa temporal que designa cada gravação usada — a data e o local da performance contida nela — e em que momento da peça foram usadas:

³⁸ Cf. <http://www.deaddisc.com/disc/Grayfolded.htm>

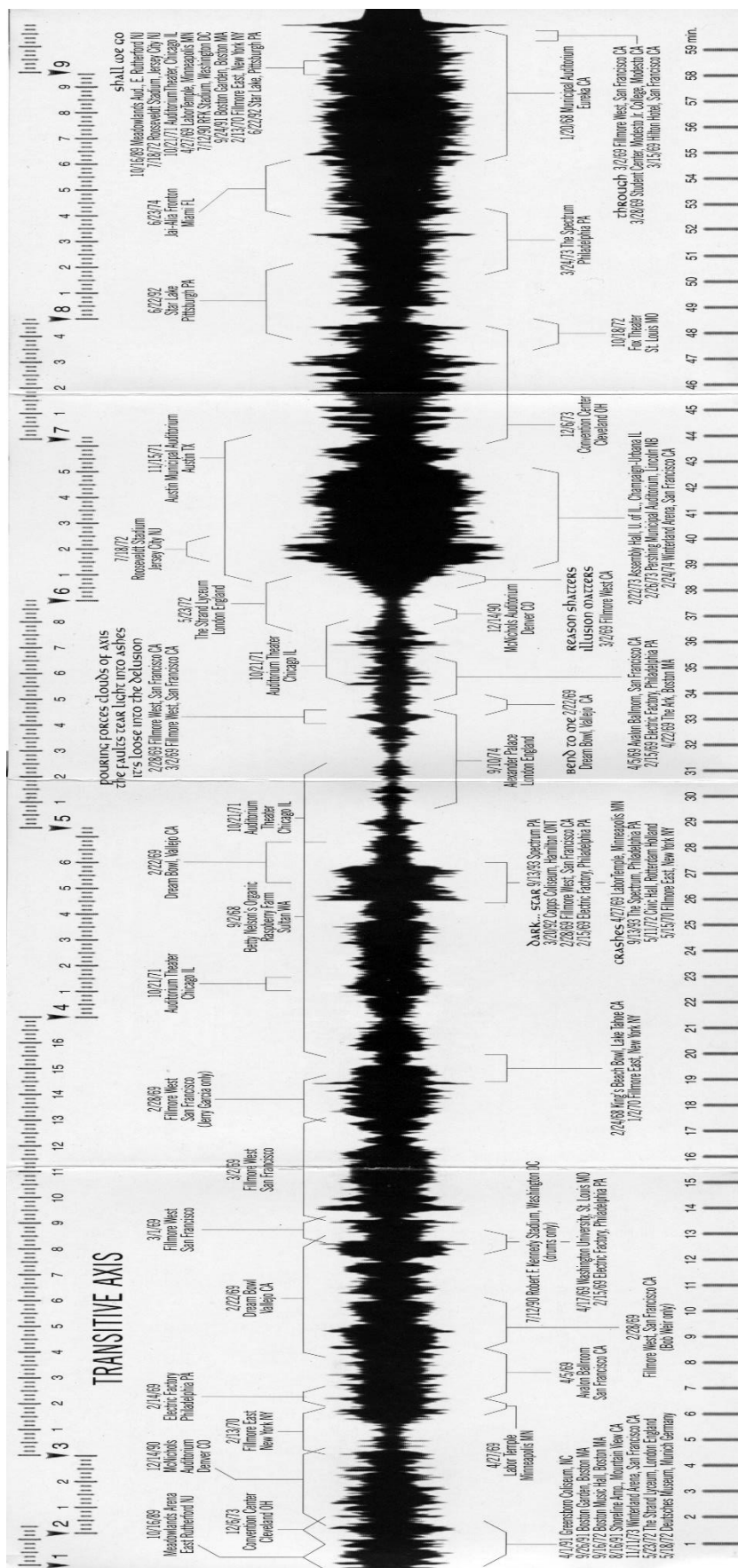


Figura 16 Oscilograma do primeiro disco *Trasitive Axis*, indicando a disposição temporal dos áudios e classificando-os.

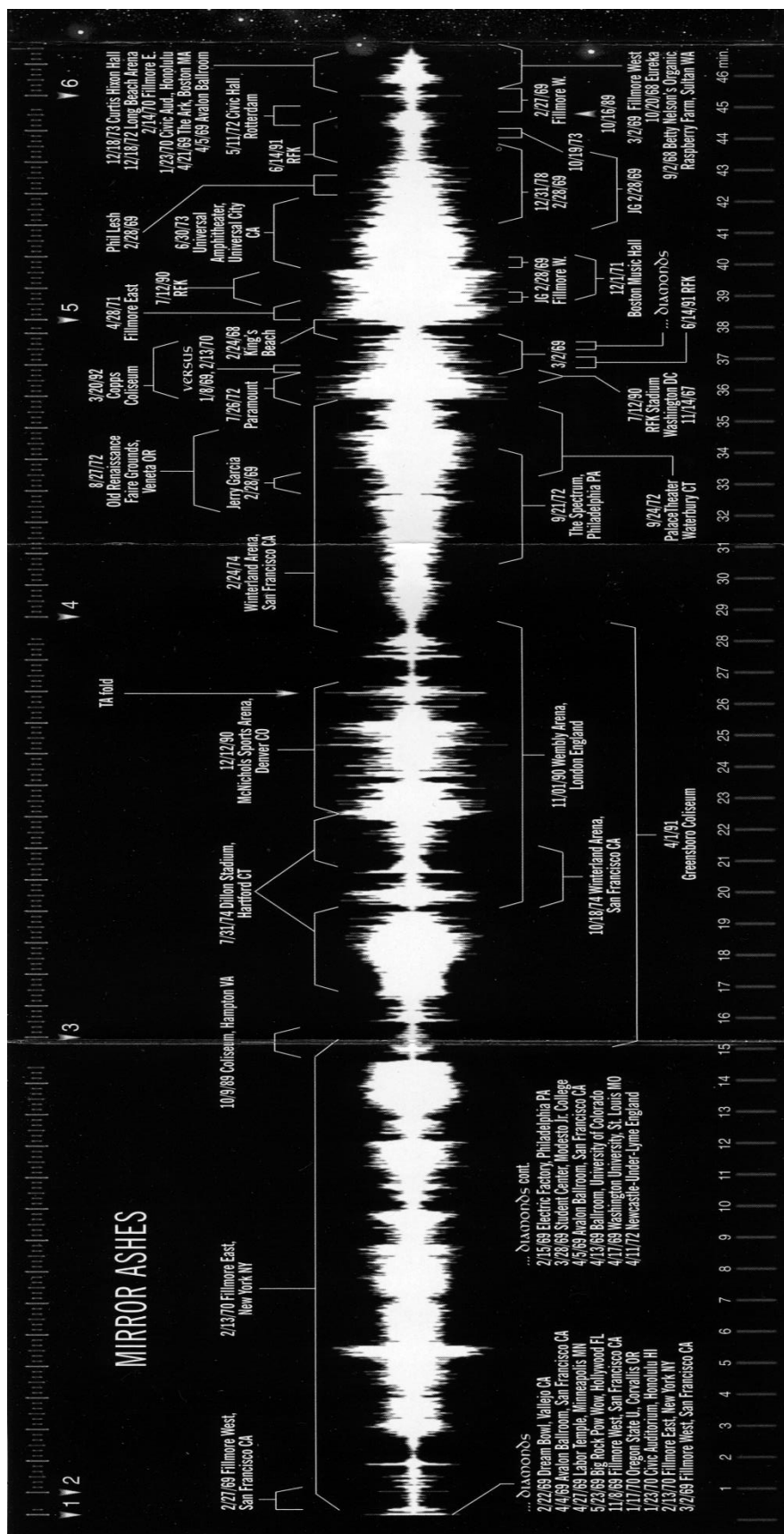


Figura 17 Oscilograma do segundo disco *Mirror Ashes*, indicando a disposição temporal dos áudios e classificando-os.

Em *Grayfolded*, de certa maneira, é a própria história da canção *Dark Star* que está posta através do som, dos *plunderphones* de sua existência nos palcos num intervalo de mais de 20 anos. Ouvimos uma montagem de performances da canção que a transfiguram em uma peça grandiosa, no total são mais 106 minutos de duração, em que os trechos da canção se expandem sem deixar de caracterizá-la totalmente. Outra metáfora seria dizer que o que se ouve eterniza cada trecho da canção, há durante praticamente toda a obra uma sensação de estatismo que torna cada passagem de *Dark Star* em algo que tem valor em si mesmo. A técnica composicional em que Oswald consegue tal efeito é através de uma espécie de cânone, no qual um mesmo trecho da peça é colocado em sequência em várias das gravações prolongando aquele momento. É importante falar também que a banda sempre improvisa nas performances de *Dark Star*, fazendo variar a duração de cada apresentação (entre 6 a 26 minutos), assim, *Grayfolded* acaba por enfatizar a maneira de tocar, improvisar dos integrantes do *Grateful Dead*; as partes vocais acabam configurando momentos de demarcações formais mais fortes que nos situam um pouco dentro da grande dilatação que toma *Dark Star*.

A transformação em *Grayfolded* é feita com muito mais descrição se compararmos à *Plexure*, embora igualmente esteja relacionada principalmente às características diacrônicas (temporais), da maneira como Oswald elabora toda a montagem das gravações — o que não quer dizer que não ocorra texturas de ordem sincrônica, ou seja, pela sobreposição de gravações de maneira mais radical, empilhada. Diferentemente dos outros dois álbuns, em *Grayfolded* prevalece a unidade: consequência da utilização de gravações de uma mesma canção, perdendo bastante a característica episódica e as rupturas. A construção consciente e causal, no qual transformações acontecem lentamente ao mesmo tempo que sonoridade ganha em complexidade ao passar do tempo, reivindicam a forma dramática. *Grayfolded* teria um “caráter sinfônico” pela dimensão e rigor lógico.

2.6.4 Familiaridade e transformação

Se pensarmos sobre idiossincrasias do *plunderphonics*, numa visão ampla, a partir das três peças de Oswald analisadas, diríamos que os *plunderphones* em si já trazem seus próprios valores, no que se refere ao gênero

das músicas usadas: o rap, o rock, o clássico, o jazz etc.; há sempre um jogo de signos nos quais, em diferentes níveis, valores sonoros/musicais estão em tensão. Da mesma forma, esse conflito — entre as características que ouvimos no material (áudios de músicas) escolhido como plunderfones e as características que se estabelecem a partir da maneira como o compositor trabalha esse material, isto é, a composição propriamente dita — é um aspecto que singulariza a obra de Oswald, um próprio dado valorativo. Por exemplo, na peça *Dab*, ouvimos as batidas, a maneira de cantar, os gritos etc., de Michael Jackson assim como a desaceleração do áudio, os *glitches* e outras características típicas de Oswald.

Diríamos ainda que tal tensão ocorre igualmente como resultado da relação entre dois critérios considerados essenciais no *plunderphonics*, o da familiaridade e o da transformação, portanto, para que a música usada como *plunderphone* seja reconhecida é necessário que suas particularidades sejam ativadas. É necessário que ela soe por algum tempo e/ou que se toque um trecho clichê, marcante da música em jogo; assim, aquilo que é produzido pelas transformações poderá agir sobre o plunderfone propriamente dito.

Parece evidente que o critério relativo à familiaridade é estabelecido por questões culturais, hábito, repetição, costume etc., daquilo que se ouve e que já se estabeleceu como valor num determinado lugar. Mesmo que o ouvinte não reconheça especificamente a música que está em jogo no plunderfone, provavelmente entenderá que se trata de algo familiar.³⁹ Aqui poderíamos trazer o conceito de limite morfológico, entendendo que o repertório que normalmente é utilizado no *plunderphonics* teria seu limiar relacionado a questões geográfico-culturais, nesse caso, o limite morfológico estaria relacionado ao limite do repertório, dentro daquilo que as pessoas entendem como familiar. Se esse repertório se mantém dentro de suas fronteiras, o critério da familiaridade é preservado, mas se por acaso as fronteiras do repertório são extrapoladas, tal critério poderá ser ameaçado.

O critério relacionado a transformação seria firmado a partir daquilo que é “estranho”, que perturba ou distorce o que é familiar, ou seja, as remontagens e os efeitos utilizados para deformar os plunderfones. Aqui, reafirmamos o aspecto

³⁹ Silveira (2012, p. 132–146) se aprofunda nas questões relativas aos hábitos culturais da escuta e como se estabelecem nesse tipo de prática.

de interdependência entre familiaridade e transformação ao pensarmos que, por exemplo, usar como plunderfone uma peça que contivesse muitos efeitos, que é abstrata, pouco “figurativa”, seria problemático perceber estranhezas ou diferenciar esses efeitos presentes na música relativa ao plunderfone daqueles que agiriam sobre o mesmo. Enquanto a familiaridade estabelece o conteúdo, a transformação estabelece a forma. Aparentemente, no jogo de Oswald, é como se a transformação evitasse que a música usada como plunderfone fosse apenas reproduzida. Neste sentido, o conceito de transformação acaba se aproximando ao do estranhamento do teatro épico, já que se aproxima da paródia, da zombaria, ao mesmo tempo do caráter auto reflexivo.

Esse confronto também poderia ser pensado entre aquilo que Pierre Schaeffer chama por objetos *convenientes* e *excêntricos*. (Cf. SCHAEFFER, 2007). Schaeffer chama de objetos excêntricos aqueles que:

[...] veiculam demasiada informação, fornecem demasiados índices, deixam o ouvido exausto por excesso de abundância. Este tipo de objectos assumem o estranho paradoxo de acumular [1] a incoerência musical devido aos seus efeitos, e [2] a lógica maçadora da sua génese através das suas referências causais [...]. (SCHAEFFER, 2007, p. 72–73)

Em relação a ideia de *objeto conveniente*, entendemos que Schaeffer quer dizer que são sonoridades de fácil identificação, memorização, manipulação etc. (Cf. SCHAEFFER, 2007, p. 54–62). Nesse sentido, relacionaríamos os *objetos convenientes* aos plunderfones, ou seja, as gravações ou trechos que são facilmente identificáveis, familiares; enquanto que os *objetos excêntricos* se ligariam as transformações aplicadas sobre os plunderfones.

Obviamente como foi mostrado nas três peças abordadas nos tópicos anteriores, a relação entre familiaridade e transformação ganha aspectos específicos relativos a cada abordagem. No entanto consideramos que é partir deles, e dessa relação dialética entre os mesmos, que se estabelece uma identidade nesse tipo de prática, uma possível estética do *plunderphonics*. O que diferenciaria o *plunderphonics* de outras práticas de colagem, principalmente daquelas que utilizam material predominantemente fonográfico, seria o fato de que no *plunderphonics* as colagens soariam o bastante para que se plasmasse algo que pareça estável, familiar, algo vulgar, para que a ruptura da

transformação soe mais incômoda ainda. É o que Cutler (1993, p. 154) chama de *importação total*, ao estabelecer uma série de tipificações no que se refere a colagens fonográficas. Para Cutler, o *plunderphonics* seria uma importação total pelo caráter de reprodução ou reutilização de materiais de um outro autor, criando uma tensão aparente entre originalidade e plágio que questiona as próprias noções de autoria e fonografia, no qual as sonoridades também representariam dados informacionais, comunicativos, de uma cultura. (Cf. SILVEIRA, 2012, p. 178–179)

3. Composições

3.1 s_Septem

O título *s_Septem* (2015) não tem nenhuma relação direta com o conteúdo sonoro. *Septem*, nesse caso, remete a setembro, mês em que a peça foi composta, na tradução do latim, *septem* quer dizer sete. No calendário romano, setembro era o sétimo mês, e por isso carrega até hoje este nome. A partícula *s_*, figura-se como uma espécie de onomatopeia que antecipa a palavra *septem*, jogando com a sonoridade ruidística do fonema “s”, próximo a algo praticado na poesia dadaísta e/ou concreta, na qual explora-se o potencial sonoro, fonético das sílabas, consoantes, vogais etc.

A peça foi composta a partir de uma performance realizada em estúdio caseiro. Assim, o que se escuta é resultado do que foi integralmente tocado e gravado sem nenhuma alteração ou tratamento posterior. O material tocado foi pré-programado no ambiente de programação *SuperCollider*⁴⁰ e consiste em uma pequena seleção de áudios (*samples*) de outras músicas submetidos a efeitos de *pitch shift*, *feedback* e *reverb*. Em termos gerais, a implementação permite a utilização de uma interface MIDI (teclado) que faz com que cada tecla dispare um *sample* específico, além da pressão (*velocity*) na tecla que corresponde a amplitude do mesmo. Outros controles de tipo *knob* (relativos aos de número 2 na figura 20) alteram o ponto de leitura dos *samples* tocados e parâmetros relacionados ao *reverb* e ao *feedback*; e o de tipo modulador (número 1 na figura 20) corresponde ao *pitch shift*⁴¹. Essa implementação possibilita uma manipulação mais instrumental dos parâmetros, uma vez que o controlador funciona de forma análoga a um sintetizador tradicional.

Foram feitos alguns ajustes prévios no que se refere à organização da performance que foram determinantes para o resultado final. Por exemplo, a

⁴⁰ *SuperCollider* é um ambiente e linguagem de programação para síntese de áudio em tempo real e composição algorítmica. Ele fornece uma linguagem orientada a objetos interpretados, que funciona como um cliente de rede para um estado da arte, servidor de síntese de som em tempo real. *SuperCollider* foi escrito por James McCartney durante um período de muitos anos, e agora é um projeto *open source* (GPL) mantido e desenvolvido por várias pessoas. Ele é usado por músicos, cientistas e artistas que trabalham com som. (“SuperCollider”, 2014)

⁴¹ A técnica conhecida como *pitch-shifter* (“deslocador de alturas”, em uma tradução literal) envolve a manipulação das alturas de um som a partir de processos de leitura acelerada ou retardada de um registro temporário do áudio a ser processado, possibilitando por exemplo que se desloque todo o espectro sonoro a partir de proporções.

maneira como os *samples* seriam disparados, a posição de cada um deles no teclado do controlador, o modo como eles seriam manuseados junto aos outros controles de parâmetros e efeitos, assim como a equalização entre os *samples* e os efeitos de feedback. Os *samples*, além da amplitude relativa à pressão da tecla, tinham sua saída enviada a uma amplitude geral, que por sua vez era regulada por um *knob*. Enquanto este seguia o âmbito de 0 a 127 (padrão das mensagens MIDI), a amplitude geral foi configurada para ter um âmbito de 0 a 100. Assim era possível ter camadas variadas de distorção até a máxima desfiguração dos *samples*. O *rate* dos *samples*, equivalente ao *pitch shift*, foram configurados entre -30 e 30, assim poderiam agir também como *reverse*, já que utilizamos valores negativos (controle 1 da figura 20). Dois *knobs* foram programados para o efeito de *feedback*, um deles controla a amplitude enquanto um outro controla um sinal oscilador (senoidal) que multiplica o sinal de entrada no qual ocorre a realimentação (feedback). A saída do feedback também ia para o controle de amplitude geral. O âmbito do controle de amplitude do feedback também foi configurado para variar entre 0 e 100, assim mantendo-se equalizado com o controle geral dos *samples*. Em relação ao âmbito das frequências do oscilador, foi ajustado para ter de 0.1hz a 15000hz, isso nos permitia criar pulsações rítmicas no extremo grave à superagudos de feedback. Um *knob* foi ajustado para o controle de espacialização do feedback, enquanto que a espacialização dos *samples* era randômica, ou seja, quando a tecla era pressionada, o *sample* tocado soaria em algum ponto escolhido randomicamente entre o esquerdo e direito das saídas de áudio estéreo. E por último ainda haviam mais 3 *knobs* configurados para parâmetros básicos do *reverb*, no qual a entrada recebia o sinal vindo dos *samples* e a saída ia para o controle geral de amplitude (ver figuras 19 e 20).

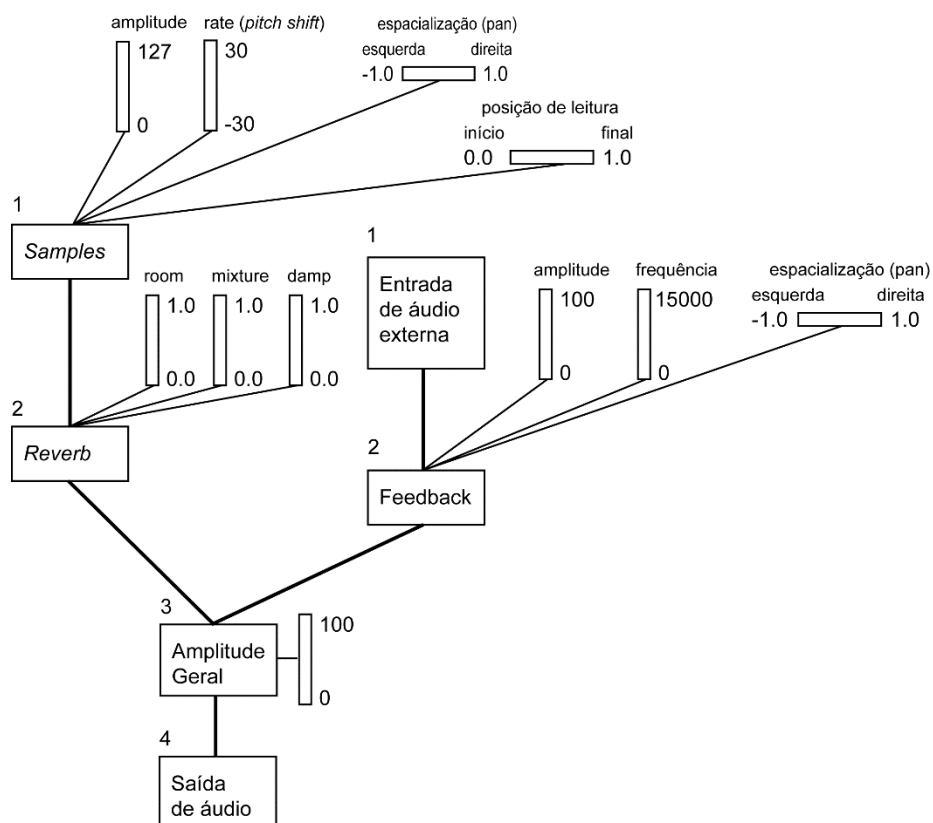


Figura 18 Circuito com a disposição dos procedimentos e efeitos

Na figura 20 são indicados (números) apenas os controles que foram usados. Abaixo a respectiva função ou efeito programado em cada controle indicado:

1. *Pitch shift*
- 2.1 Amplitude do feedback
- 2.2 Frequência do feedback
- 2.3 *Room size* do *reverb*
- 2.4 *Mixture* do *reverb*
- 2.5 Ponto de leitura do *sample*
- 2.6 *Damp* do *reverb*
- 2.7 Espacialização do feedback
- 2.8 Amplitude geral
3. *Samples* programados nas quatro primeiras teclas

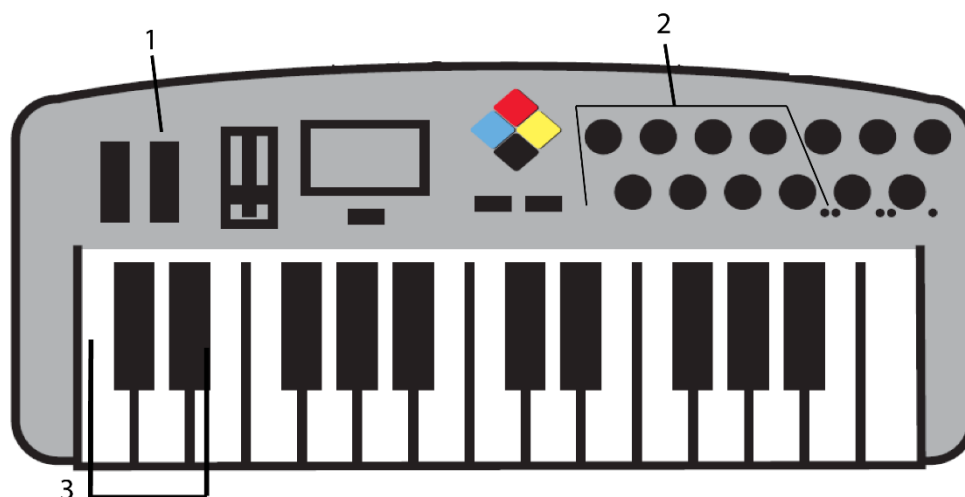


Figura 19 Tipo de controlador utilizado na composição de *s_Septem*.

3.1.1 Articulação formal

A figura 21 e tabela 1 mostram detalhes da articulação formal em *s_Septem*. Na figura 21, os pequenos quadrados coloridos, acompanhados de letras e números (ex. A1), demonstram as seções que articulam a forma. A troca de cor (tonalidade) e letra denotam que houve uma mudança mais forte. A tabela 1 indexa a descrição do trecho relativo a cada letra e suas declinações (subseções). Na tabela nos referimos aos áudios utilizados por números, no caso são:

- 1) *Chim Chim Cher-ee* de Enoch Light And The Light Brigade do álbum *Magnificent Movie Themes* (1965);
- 2) *I Know It's Over* do grupo inglês The Smiths do álbum *Rank* (1988);
- 3) *John McLaughlin* de Miles Davis do álbum *Bitches Brew* (1969);
- 4) *Sinfonia nº 41* (1788) de W.A. Mozart.

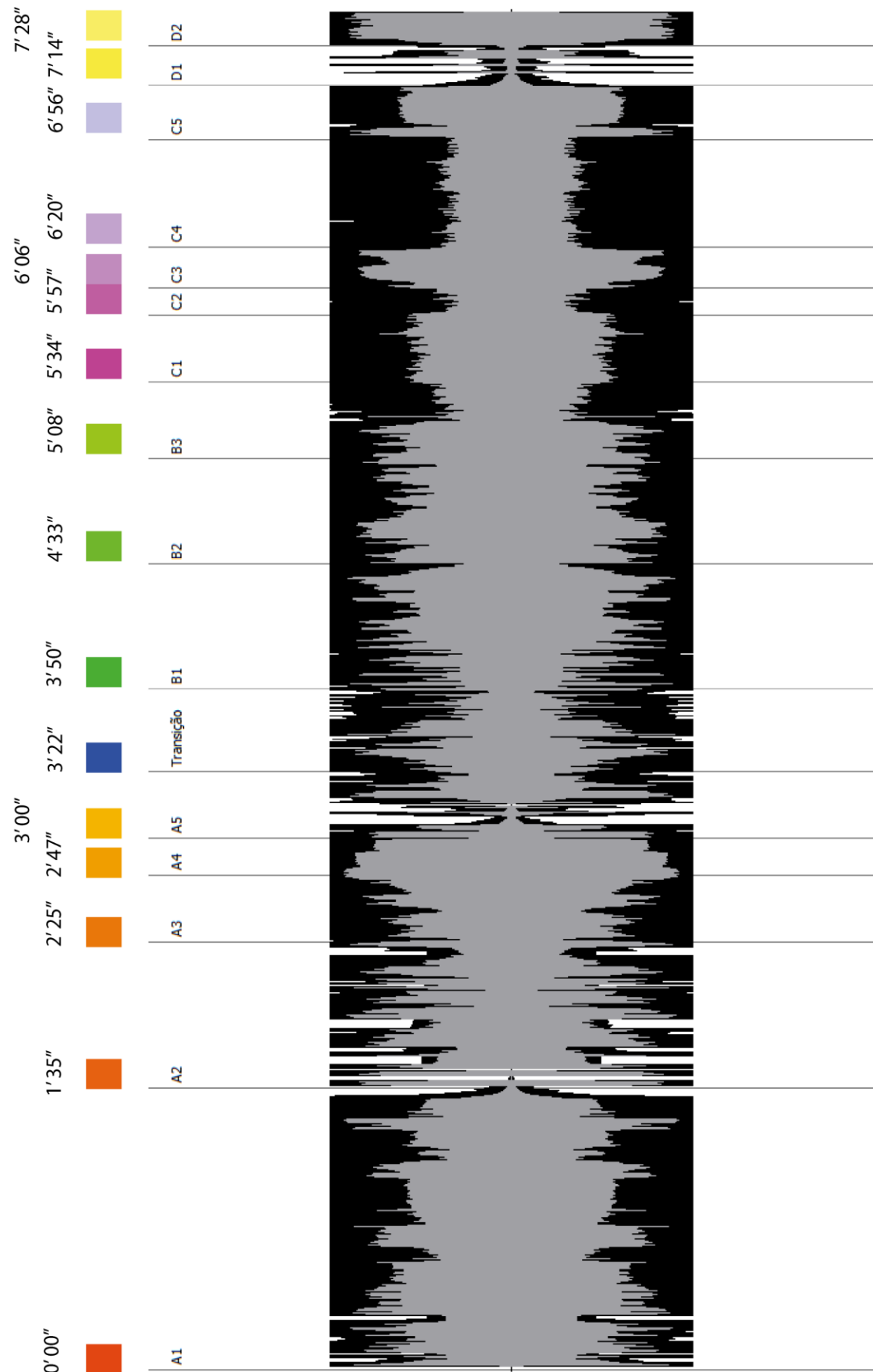


Figura 20 Demarcações das seções na forma de onda de s_Septem .

Tabela 1 Descrição das seções de *s_Septem*

Seções	Descrição
A1 0'00"	A seção é marcada pela predominância dos áudios 1 e 2; Ambos os áudios alternam entre dois pontos de leitura, a valsa do áudio 1 tem mais recorrência e destaque, enquanto o áudio 2 permanece na maior parte do tempo em ataques curtos e distorcidos, pouco nítidos; Ocorrência alta e constante de efeitos de feedback, posteriormente de <i>reverb</i> e <i>pitch shift</i> ;
A2 1'35"	Os efeitos de feedback e <i>reverb</i> são cortados;
A3 2'25"	Os áudios 1 e 2 tocam em sobreposição, de maneira contínua durante mais de 10 segundos;
A4 2'47"	Trecho marcado pelo retorno e destaque do feedback;
A5 3'00"	Feedback é cortado, retornando posteriormente em momentos de curta duração; A textura desta subseção é predominantemente fragmentada;
Transição 3'22"	Primeira aparição do áudio 3, que age como uma transição entre o áudio 1 e o áudio 4
B1 3'50"	O áudio 4 se estabelece, tocado entre fragmentos curtos e repetitivos no início e posteriormente um trecho longo e contínuo; O áudio 1 um aparece interferindo na textura do áudio 4 em ataques curtos e em um ponto de leitura diferente da seção A; Efeitos de feedback e <i>reverb</i> são constantes;
B2 4'33"	Um fragmento de cerca de 3s do áudio 1 é tocado em um ponto de leitura distinto das outras aparições, durante todo o trecho em repetição; Os efeitos de feedback e <i>reverb</i> acabam conectando as subseções;

B3 5'08"	O ponto de leitura do áudio 1, tocado de maneira contínua nesse trecho e o retorno em fragmentos do áudio 2 remetem a seção A; O efeito de feedback diminui gradativamente em quanto o de <i>pitch shift</i> aparece posteriormente;
C1 5'33"	Retorno do feedback combinado ao efeito de <i>pitch shift</i>; Os efeitos e distorções se destacam, deixando a sonoridade dos <i>samples</i> em segundo plano; Percebe-se apenas fragmentos do áudio 1;
C2 5'57"	Os efeitos são interrompidos; Permanece o áudio 1, tocado continuamente em baixa amplitude; e ainda murmurando em segundo plano, o áudio 2 tocado em efeito <i>reverse</i>;
C3 6'06"	Retorno do efeito de feedback, a latência cresce até deixar a textura quase completamente distorcida, abstrata;
C4 6'20"	O efeito de feedback é cortado; A textura que permanece é a do áudio 1, tocado continuamente, porém sofrendo distorções, tanto para o agudo quanto para o grave, de efeitos de <i>pitch shift</i>; O áudio 2 permanece em <i>reverse</i> ao fundo;
C5 6'56"	Articulação forte que leva o áudio 1 a um nível de saturação elevado ao mesmo tempo em que sofre efeitos de <i>pitch shift</i>, distorcendo, principalmente, a sonoridade para o extremo grave; Posteriormente o áudio 2 aparece rapidamente, sofrendo os mesmos efeitos de <i>pitch shift</i> somado ao de <i>reverse</i>;
D1 7'14"	Os efeitos cessam, a textura se esvazia; Ouve-se o áudio 2 nitidamente, porém em baixa amplitude; O áudio 1 hesita em ataques curtos e posteriormente recebendo efeitos de <i>pitch shift</i> que levam a sonoridade ao agudo;
D2 7'28"	Articulação forte do áudio 1 em alta amplitude, levando-o a saturação, somado ao efeito de <i>pitch shift</i> ao extremo grave;

3.1.2 Elaboração dos plunderfones

Em relação aos plunderfones, antes da performance foram delimitados os áudios, assim, utilizamos apenas quatro fontes fonográficas. Consideramos que essas gravações são de músicas de domínio público. Mesmo que o ouvinte não saiba que músicas específicas são aquelas, entendemos que todas elas remetam a algo que já está estabelecido, que é arquetípico e que é familiar nos seus respectivos círculos culturais. No entanto, entendemos que os plunderfones só se consolidam plenamente se o ouvinte reconhecer a autoria da fonte tocada. Neste sentido, assumimos que nossa abordagem mantém uma utilização relativa da ideia de plunderfone.

As gravações utilizadas foram 1) *Chim Chim Cher-ee* de Enoch Light And The Light Brigade do álbum *Magnificent Movie Themes* (1965); 2) *I Know It's Over* do grupo inglês The Smiths do álbum *Rank* (1988); 3) *John McLaughlin* de Miles Davis do álbum *Bitches Brew* (1969); 4) *Sinfonia nº 41* (1788) de W.A. Mozart.

A escolha de uma quantidade restrita de áudios contrastantes entre si deve-se ao o desejo de produzir dramaticidade na relação entre os *plunderfones*. Ocorre um conflito entre as gravações no sentido de uma disputa de espaço sonoro de signos musicais fortemente distintos; embora não haja um desenvolvimento linear ou causal de tais “personagens”, ao modo de uma ópera, sonata ou sinfonia. Poderíamos assumir, da mesma forma, que os plunderfones em *s_Septem* remetem à noção de virtualidade presente no “imaginário do rádio”. Essa noção, que já foi abordada anteriormente (página 27), se confirma pela presença de características radiofônicas na peça. Nesse caso, prevalece mais fortemente a textura sonora, a combinação entre os ruídos e as gravações de músicas comuns se assemelham às sonoridades das estações fora do ar ou mal sintonizadas. A maior diferença residiria na maneira como se articulam as colagens, o controle que se tem delas, já que em *s_Septem* se ouvem loops ao longo da peça, o que não é típico de uma transmissão de rádio.

Numa visão mais aprofundada, observamos que os plunderfones se comportam de maneiras distintas no decorrer da peça, em relação a si mesmos e em relação uns aos outros. Por exemplo, os *plunderphones* da gravação de *Chim Chim Cher-ee* são os mais recorrentes durante a peça, marcando sua

percepção pela sonoridade caricata de valsa de feitio popular e burlesco. Enquanto que a gravação de *I Know It's Over* aparece de maneira mais esporádica e fragmentada; a canção rock confronta-se na maioria das vezes com a valsa *Chim Chim Cher-ee*.

A utilização dos *samples* relativos a gravação *John McLaughlin* de Miles Davis aparecem rapidamente por duas vezes, próximas uma da outra, exatamente iguais, praticamente assinalando um gesto de aviso, de mudança na metade da peça. A gravação referente à *Sinfonia nº 41* de Mozart aparece em um único momento chamando bastante atenção, levando a peça a uma espécie de ponto culminante no qual se gera tensão e expectativa à percepção. O trecho ocorre logo após a metade da peça no momento em que são reiterados ataques em sequência de *plunderphones* da gravação rompendo com a predominância dos *plunderphones* relativos as gravações de *Chim Chim Cher-ee* e *I Know It's Over*, ainda que sofra certas interferências da valsa, porém, de maneira quase irreconhecível. (Ver figura 21 e tabela 1).

3.1.3 A concepção do ruído

No que se refere ao ruído, do ponto de vista conceitual, poderíamos dizer que a peça também possui um aspecto fortemente ruidoso naquilo que se entende por ruído informacional.⁴² O que foi falado como dramaticidade anteriormente, a respeito do conflito entre os *plunderphones*, aqui ganha a noção de interferência entre informações que se dá não só por esse conflito mas igualmente pela recorrência, saturação e ruptura entre as gravações, sonoridades em geral e os vazios (silêncios).

Do ponto de vista do ruído sonoro, ouvimos o ruído das gravações saturadas pela amplitude exagerada; efeitos de *pitch shift*, que distorcem os *plunderphones* a partir da transposição da altura da gravação; efeitos de *reverse* que fazem os *samples* soarem de trás para frente; efeitos de *feedback* que geram ruídos parasitários, microfônias, pulsações e etc. Tanto os ruídos relativos à saturação da amplitude das gravações quanto os causados pelos efeitos de *pitch shift* estão fortemente presentes na peça, enquanto que os gerados pelo *feedback* aparecem mais ao fundo, como uma ressonância, ou de modos

⁴² Cf. IAZZETTA, 2009, p. 183; SILVA, 2012, p. 46–50.

isolados, por exemplo, após pausas, no momento em que os “resquícios” sonoros começam a ser reiterados gerando sonoridades “imprevisíveis”.

3.1.4 O contínuo entre plunderfone e ruído

Poderíamos dizer que em *s_Septem* há uma relação de continuidade entre o plunderfone e o *noise*. Os *samples* são as fontes tanto dos plunderfones quanto da maior parte dos ruídos — com a exceção daqueles gerados pelo *feedback*. Assim, da maneira como são manipulados, a continuidade entre plunderfone e *noise* se torna perceptível, não como gestos que percorrem do primeiro ao segundo ou vice-versa de maneira linear, porém em níveis de ataque, de modo que, quanto mais forte a gravação for articulada, no controlador MIDI, mais ela tende a distorcer; e dependendo da gravação e do seu respectivo ataque poderá perder totalmente sua identidade como plunderfone, soando quase totalmente como ruído.

O efeito ocasionado pelo *pitch shift* já é bem característico desse tipo de repertório, principalmente usado na *plunderphonics*, onde se ouve uma espécie de mudança de altura da gravação de maneira integral, permitindo ir ao extremo agudo ou grave. Neste tipo de efeito, o modo como é utilizado na peça, fica mais clara ainda à ideia da continuidade entre o plunderfone e o *noise*, já que se trata de um tipo de efeito linear no qual percebemos a distorção da gravação ininterruptamente.

Apenas os ruídos gerados pelo *feedback* agem de maneira independente ou paralela às outras sonoridades, atuando como um processo que se aproveita dos sons ambientes incluindo, evidentemente, os da própria peça. Tais ruídos não se inscrevem na ideia de continuidade entre *plunderphone* e *noise*, situando-se apenas na parte extremo *noise* deste *continuum*.

3.1.5 Do referencial ao abstrato

Essa forte imbricação entre plunderfonia e ruído, na qual ouvimos praticamente um mesmo material em “estados” diferentes, se desdobra também na relação entre aquilo que é referencial e aquilo que é abstrato, porém, consideramos que o resultado expressivo se diferencia um pouco daquilo que de fato ocorre com o material. O que queremos dizer é que mesmo que exista um certo equilíbrio, digamos, quantitativo, entre plunderfonia e ruído, o que se ouve

em geral se aproxima mais do primeiro. Os plunderfones conduzem e demarcam a forma da peça, enquanto que os ruídos, de maneira geral, agem em consequência daqueles.

Na peça, não há grandes articulações relacionadas ao ruído que direcionem nossa escuta, demarcando regiões que caracterize, mais fortemente a obra, como fazem os plunderfones. As referências trazidas por estes determinam a escuta; o jogo de significados ou de ressignificação dos plunderfones impõe-se expressivamente como discurso em relação à abstração do *noise*. De fato, os ruídos durante a peça não atraem a escuta para si, não causam a sensação de êxtase sonoro e estatismo que caracterizaria o *noise*, agindo apenas como um excesso dos plunderfones, ruído propriamente dito, não se transfigurando plenamente em sinal ou não sendo “silenciados”⁴³, ainda permanecendo um resquício da gravação por trás da distorção.

Na prática do *noise*, a imersão sonora demanda um certo tempo para se estabelecer e normalmente a massa sonora se desdobra ininterruptamente no tempo, na qual é moldada a partir do controle de certos parâmetros, o que não ocorre em *s_Septem*. O papel do ruído na peça se aproxima mais da maneira em que as práticas ligadas ao *turntablism*⁴⁴ o realiza: através, por exemplo, do atrito exagerado da agulha com o disco de vinil, das mudanças de velocidade da rotação do disco, “desafinando” a gravação, além da utilização de objetos no aparelho tocador, entre outras maneiras nas quais os ruídos acabam ganhando destaque.⁴⁵ Diríamos que o ruído em *s_Septem* tem, principalmente, a característica de um objeto (gravação) em atrito ou arranhado, saturado, quebrado entre outros adjetivos.

3.2 Segunda-feira... sol de inverno

Segunda-feira...sol de inverno (2015), refere-se ao dia em que a peça foi concluída, além da referência ao sol contrastante do inverno, à luz tão presente em sua poética. A peça é uma composição audiovisual, portanto, as noções que estudamos no presente trabalho expandem-se, nessa peça, do som à imagem.

⁴³ Cf. (ECO, 2007, p. 166); (SILVA, 2012, p. 59–68)

⁴⁴ Isto é, a prática de se utilizar um toca-discos como instrumento de performance, que veio a se tornar popular a partir do final da década de 1970, com o *hip hop*.

⁴⁵ Como exemplo desse tipo de prática temos as performances de Christian Marclay, Martin Tétrault, Otomo Yoshihide e outros.

Existe a versão fixa da peça⁴⁶, como uma peça acusmática que contém uma parte visual, e há também as versões de performances ao vivo, que tem como base a própria versão fixa somada à uma performance de palco que interage com o som e a projeção da parte visual. Foram realizadas duas versões dessa peça com o duo *club Silencio*. Ambos os fatores serão levados à reflexão no presente tópico.

3.2.1 Configurações iniciais

Segunda-feira...sol de inverno, também foi realizada também a partir de uma performance em estúdio caseiro, que por sua vez, foi feita após a parte visual estar pronta. Esta, já trazia sua própria sonoridade: o vídeo utilizado na composição visual foi feito através de uma câmera de *smartphone* que registrou imagens e sons de uma TV. Na parte da performance sonora, foram empregados alguns meios e procedimentos semelhantes aos de *s_Septem*, por exemplo, a implementação em ambiente de programação *SuperCollider* manipulados através de um controlador MIDI. Foram utilizados *samples*, efeitos de feedback, *reverb* e *pitch shift*. Nesse aspecto técnico, as diferenças residiriam no tipo de controlador que foi usado; nesse caso, um tipo conhecido como *nanoKontrol* (figura 22), que privilegia controles do tipo *knob* (letra a da figura abaixo) e *fader* (letra b da figura abaixo). Essa interface também se comunica via MIDI através de um cabo USB conectado ao *laptop*.

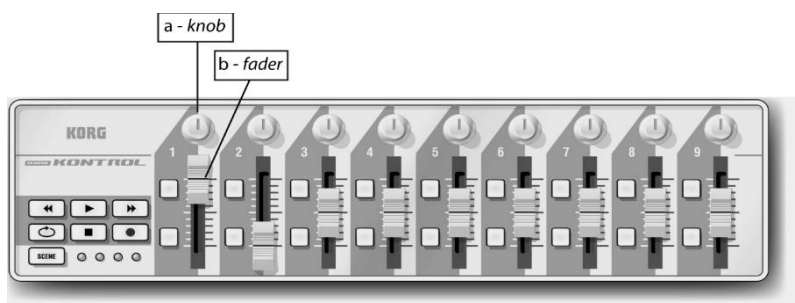


Figura 21 Tipo de controlador utilizado em *Segunda-feira...sol de inverno*. As letras a e b indicam os controles utilizados na composição.

Da mesma forma, *Segunda-feira...sol de inverno* conta com uma série de ajustes que foram feitos previamente para que se pudesse, a partir da performance, chegar a um resultado específico satisfatório. Nesse caso, os *samples* foram configurados para serem controlados através de um *knob*, assim

⁴⁶ Segue o link com a versão fixa da peça: <https://vimeo.com/137040608>

eles são disparados quando o código é validado e o raio de giro do *knob* referente aos *samples* é dividido pelo número de *samples* utilizados. Como foram utilizados apenas 2 nessa peça, na metade do raio acontece a mudança de um *sample* para outro. Mais dois *faders* e um *knob* foram configurados para a utilização dos *samples*, um *fader* como controle de amplitude geral e outro para controle do *pitch shift*, um *knob* para a mudança de ponto de leitura dos *samples*. Assim como em *s_Septem*, dois *knobs* foram programados para o *feedback*, um deles controla a amplitude enquanto um outro controla uma frequência senoidal que multiplica o sinal de entrada no qual ocorre a realimentação. E um último *fader* foi configurado para o controle do *reverb*.

3.2.2 Composição visual

O vídeo utilizado em *Segunda-feira...sol de inverno*, foi o ponto de partida da composição. O registro foi pensado para que, através de uma câmera de *smartphone*, se captasse imagens de um aparelho de TV. A partir disso foram especificados mais alguns detalhes; a intenção foi colocar o *smartphone* bem próximo da tela do aparelho de TV para que a imagem obtivesse uma textura específica, saturada em brilho, cor e formas em pontos luminosos resultado da polarização da imagem. Uma segunda questão foi pensar a duração do vídeo, no caso, por volta de 3 minutos. E por último, veio a questão das mudanças de canais durante o registro, que foi feita, de maneira cômoda sem muita velocidade ou rigidez, no que se refere a uma pulsação fixa, por exemplo. Os canais eram de uma rede de TV à cabo e não foi feita nenhuma avaliação prévia do que estaria sendo transmitido no momento, assim, nesse ponto o conteúdo surge ao acaso. O aproveitamento é de forma e não de conteúdo. Assim não foi considerado relevante determina-lo previamente. Após o registro, o arquivo foi levado a um editor de vídeo, do tipo sequenciador, no qual foram feitos alguns ajustes em relação à imagem, todavia, a alteração principal estava relacionada ao áudio. Este foi alterado de modo a saturar sua amplitude, na intenção de criar uma correspondência mais forte com a imagem igualmente saturada.

3.2.3 Articulação formal e sons posteriores

A peça foi pensada para ter uma estrutura formal fortemente perceptível, principalmente pela presença do aspecto visual. De modo geral, a peça se

desdobra em três partes, um típico A-B-A' — aqui, o A' chamaremos de AA para uma melhor visualização. Intencionalmente, a composição visual foi pensada para preencher a parte B inteira, e acontecendo apenas nesta, portanto, as partes A e AA permanecem completamente escuras, sem cores ou formas e nesse estágio ainda em silêncio já que os sons estariam apenas na parte visual até então. A ideia era que houvesse também um forte contraste sonoro entre as partes sem que as partes A e AA tivessem que permanecer em total silêncio. A solução, para preencher as duas partes (A e AA), principalmente no que se refere a parte A, foi tocar e gravar algo que soasse débil, que não causasse tanto impacto. A partir disso, buscamos empiricamente encontrar a sonoridade que satisfizesse esse intento.

Foi realizada uma pequena improvisação usando uma linha de feedback, multiplicada por frequências graves, criando pulsações regulares e constantes, lembrando uma sonoridade granulada; e uma segunda linha, que soava numa região médio-aguda, feita a partir da transposição de um *sample* muitas oitavas acima do registro original, deixando o conteúdo da gravação irreconhecível durante toda a parte A. Tal articulação permanece em repetição durante a parte A, sem nenhum desenvolvimento ou grandes alterações. A partir de 1m 42s há uma pequena mudança na textura, resultado da abertura do *reverb*, que tinha o objetivo de servir como uma deixa para a articulação súbita da parte B aos 1m 57s. Para esta, mesmo com toda a potência sonora, também foi pensada uma articulação em que poderíamos sincronizar a sonoridade saturada do vídeo, mais precisamente, para que produzisse alguma movimentação na espacialização, já que na sonoridade do vídeo não há desenvolvimento nesse parâmetro. Para isso gravamos também algo a partir de efeitos de feedback multiplicado por frequências médias em uma primeira camada, e por graves numa segunda camada, criando assim pulsações de frequências médias. Estas sonoridades combinadas às do vídeo tornam-se de difícil distinção, a prioridade era, de fato, se concentrar na movimentação da espacialização para que os sons do vídeo não permanecessem demasiadamente estáticos. Por último, na parte AA, há um retorno a tela totalmente escura, toda a potência sonora da parte B é interrompida subitamente, assim retorna-se a atmosfera da parte A. Mantivemos algumas sonoridades da última, como os sons de efeito de feedback no grave, além de outras que foram acrescentadas ou modificadas. Em AA, gravamos os

sons do *samples* de modo em que os efeitos, como o *pitch shift*, não os desfigurassem por completo, assim se reconhece um tipo de música relativamente familiar, comum, trazendo à escuta algo de caricato e circense. Os áudios utilizados são algumas canções dos álbuns *Far Away Places* de *Enoch Light and His Orchestra*.

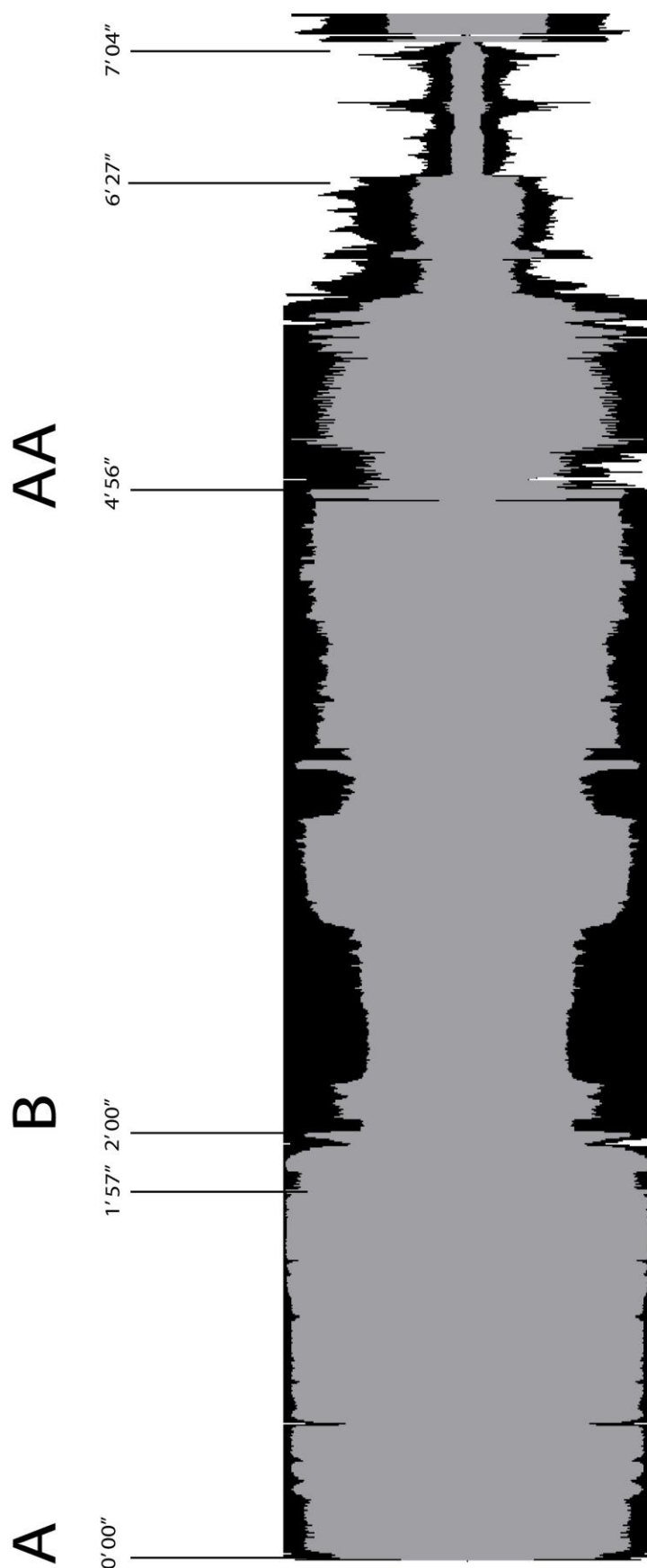


Figura 22 Forma de onda e espectrograma de *Segunda feira... sol de inverno*

Tabela 2 Descrição das seções de *Segunda-feira... sol de inverno*

Seções	Descrição
A 0'00"	A seção se mantém com um certo estatismo durante toda sua duração; ruídos resultantes do efeito de feedback, semelhantes a estática de rádio, oscilam; um <i>sample</i> completamente distorcido se funde a textura do feedback, soando em loop; uma frequência grave também permanece a seção inteira;
1'57"	Momento em que o efeito de <i>reverb</i> é aberto, precedendo a forte articulação da seção B;
B 2'00"	Entrada da parte visual; durante toda a seção a potência sonora permanece intensa; a textura do vídeo e do som muda de acordo com a mudança de canais; nos momentos em que o vídeo retorna a uma parte em que não há sintonia de canais, vê-se e ouve-se a mesma sonoridade e aspecto visual, como uma espécie de <i>drone</i> ;
AA 4'56"	Ruptura brusca; retorno parcial da textura da seção A, agora com algumas diferenças e irregularidades, principalmente no que se refere à identidade dos <i>samples</i> , que aqui passam a ser mais identificáveis, trazendo sonoridades como algo circense, bem-humorado; ao mesmo tempo matem-se a sonoridade granulada no grave;
6'27"	A textura esvazia-se, permanecendo apenas o som do <i>sample</i> tocado em <i>reverb</i> ;
7'04"	Mudança de <i>sample</i> ; articulações bruscas do efeito de feedback.

3.2.4 O *noise* e a colagem dobrada

O sentido que o *noise* tem em *Segunda-feira...sol de inverno*, está fortemente relacionado à presença da parte visual, ainda que haja sonoridades ruidosas na peça inteira. Como foi dito anteriormente, a sonoridade do vídeo utilizado foi editada de modo a saturar sua amplitude, para que assim produzisse potência sonora, imersão, como uma peça puramente musical, típica do *noise*. Nesse ponto, poderíamos dizer que a peça se sustentaria mesmo se não existisse a parte visual, se desta fosse preservada a sonoridade. Nesse caso, os estímulos estariam voltados para a sonoridade não havendo comprometimento

no que se refere a questões formais e/ou expressivas. Entendemos que a parte visual potencializa a sonoridade e vice-versa, no entanto ambas, e aqui nos referindo à sonoridade, mantêm qualidades intrínsecas que poderiam ser aproveitadas separadamente.

Seria interessante imaginar a parte visual de *Segunda-feira...sol de inverno* como uma espécie de colagem dobrada, pela maneira como surgem as imagens e os sons dos canais contidos no vídeo. Ao pensarmos o vídeo como uma colagem direta, algo que foi registrado e colocado deliberadamente dentro de uma peça maior; e em consequência deste, o conteúdo no interior do vídeo que surge dos canais televisivos como colagens indiretas, construiríamos essa representação de colagens que emergem de dentro de uma outra camada superior. Nos momentos em que a parte visual permanece estacionada em canais fora de sintonia, a textura abstrata do vídeo, *a priori*, não nos reporta, digamos, ao “mundo real” concreto; ao surgir na tela algum conteúdo minimamente inteligível de canais sintonizados, percebemos uma mudança brusca de textura e expressão, como se, de dentro de um transe visual voltássemos para a vida cotidiana subitamente.

Concluimos esse trecho fazendo um paralelo entre a uso da TV na peça estudada e a relação com a rádio-arte. Seriam dois tipos de dispositivos que funcionam de modo semelhante, sendo utilizados com a mesma finalidade no cotidiano, e que para fins artísticos trazem esse aspecto duplo de forma e conteúdo, encarados aqui como ruído e colagem. Posto isso, diríamos que a maneira como a TV foi utilizada na peça em questão, assemelha-se, por exemplo, ao modo como Cage concebe o rádio em *Radio Music* (ver capítulo anterior). Da mesma forma que esta, em *Segunda-feira...sol de inverno*, a TV age como um disparador de materiais que pode projetar tanto formas puras quanto conteúdo explícito.

3.2.5 Referencial poético

Quanto numa tentativa enérgica de fitar de frente o Sol, nos desviamos ofuscados, surgem diante dos olhos, como uma espécie de remédio, manchas escuras: inversamente, as luminosas aparições dos heróis de Sófocles, em suma, o apolíneo da máscara, são produtos necessários de um olhar no que há de mais íntimo e horroroso na natureza, como que manchas luminosas para curar a vista ferida pela noite medonha. (NIETZSCHE, 1992 , p. 63)

A citação acima, do livro *O nascimento da tragédia* do filósofo alemão Friedrich Nietzsche, foi o insight inicial para a concepção de *Segunda-feira...sol de inverno*. No livro, o filósofo aborda questões relacionadas a origem da tragédia grega ainda no período helênico, cuja formação, segundo o autor, foi consolidada a partir de diferentes formas artísticas. Nietzsche concentra sua reflexão no binômio apolíneo e dionisíaco, contrapondo as formas de arte figurativas ou plásticas à música, de modo em que a primeira estaria relacionada ao deus Apolo, enquanto a segunda ao deus Dionísio. Durante uma parte do texto, o autor recorre aos três grandes tragediógrafos gregos desse período, Ésquilo, Sófocles e Eurípides, para entender o apolíneo e o dionisíaco através de suas respectivas interpretações de diferentes mitos clássicos.

Nossa reflexão se estabelece a partir dessas questões, mais precisamente naquilo que é falado na citação anterior. Em *Segunda-feira...sol de inverno*, existe o elemento apolíneo representado pela parte visual e o dionisíaco pela música, respectivamente, luz e escuridão como manifesta o trecho citado. Nietzsche sugere duas metáforas, a primeira se refere ao simples ato de fitar o sol, no qual o olhar para se curar da luz solar intensa produz uma “espécie de remédio, manchas escuras”; a segunda se refere aos heróis apolíneos de Sófocles que transfiguram as dores humanas através dos personagens. De certo modo, a peça se relaciona com ambas as imagens construídas por Nietzsche.

Segunda-feira...sol de inverno surge em completa escuridão (parte A), e os sons que preenchem esse trecho permanecem em geral, estáticos, não havendo grandes tensões ou fortes direcionalidades. Consideramos assim, a ambiguidade desse trecho, uma vez que este permanece parado, suspenso, ao mesmo tempo em que parece natural a sensação de que algo está por vir, tal como a peça ainda não estivesse começado de fato. O sentido que a escuridão ganha aqui é o do vazio sem dor, de um sujeito débil, sem imposição, dominado pelo mundo da imagem que surgirá posteriormente. A potência de luz e som surge subitamente (parte B), como se algo desabasse. A sonoridade intensa é a dor dionisíaca que aqui está em total sincronia com a imagem, com o apolíneo, e a imagem em sua vibração e textura abstrata se aproxima, por sua vez, do som. A imagem não nos cura da dor dionisíaca, seu movimento o retorna mais ainda à música e assim ambas as forças, dionisíaca e apolínea, caem num loop,

aprisionadas, esperando o vazio e a banalidade, ambas representadas na escuridão e debilidade sonora (parte AA). Nessa última parte, ainda há resquícios da imersão anterior, ruídos hesitantes, como se algo quisesse retornar, porém já sem vitalidade.

Do ponto de vista da articulação formal, e poderíamos também encarar como um domínio apolíneo, os limites entre as partes são entendidos por conta do violento contraste, tanto do som quanto da imagem; a forma, de certa maneira, é rígida. Destarte, é isso que gera o impacto que inscreve em *Segunda-feira...sol de inverno*. Nas partes A e AA, no que se refere ao domínio dionisíaco, representado pelos sons, não há força, enquanto que o apolíneo da imagem é inexistente. Na parte B, os dois domínios colidem-se no extremo de suas atividades, portanto, no nosso jogo imagístico, é como se invertêssemos as duas representações criadas por Nietzsche. Na peça, há pouco diálogo entre o apolíneo e o dionisíaco, luz e sombra, ao invés disso, há um abismo entre o vazio e a fusão extrema de ambas as forças. O som e a imagem da TV são amplificados ao máximo, assim o conteúdo presente na transmissão televisiva se transfigura em êxtase sensitivo. A tensão reside ali entre o conteúdo e a sensação pura, como se o ouvinte fosse absorvido pelo aparelho, e permanecesse entre a anestesia, absorto em Dionísio, e os flashes, ainda contaminados de conteúdo televisivo, como lembrança, reminiscência de um pesadelo apolíneo do mundo real que hesita em regressar. O conteúdo que poderia curarmos da natureza do aparelho produz uma sensação de mais incômodo ainda, nos resta o desejo de continuarmos sedados na abstração dos canais sem conteúdo e na sensação elétrica das estáticas.

A concepção nietzschiana, no que se refere a narrativa, prediz o drama. O filósofo via na tragédia grega o melhor exemplo de representação artística principalmente as interpretações dos tragediógrafos antigos, do mundo helênico pré-socrático, como Ésquilo, que mantivera os valores mais totalizantes dos mitos, o equilíbrio entre o apolíneo e o dionisíaco, o pessimismo cujo mito superava o logos. Em contraposição a primazia do drama, no ideal de Nietzsche, entendemos que *Segunda-feira...sol de inverno* associa-se mais claramente ao épico, principalmente no que se refere à sua seção B: a entrada e ruptura bruscas da imagem — como uma espécie de ligar e desligar da TV potencializados ao extremo —, a forma técnica em que o controle remoto é o

responsável por produzir a narrativa, além de outros fatores. O drama figuraria apenas metaforicamente ou ao menos no que se refere à macro forma pela relação causal entre as seções, como se os personagens fossem a escuridão e a luz, na dependência de um em relação ao outro, além do fator catártico da imersão *noise*.

3.2.6 Performances ao vivo

O que foi falado até aqui se refere exclusivamente a versão acusmática de *Segunda-feira...sol de inverno*. Além desta versão, houve duas outras, a partir de performances ao vivo da peça, performadas pelo duo *club Silencio*. Ambas as apresentações foram realizadas na cidade de João Pessoa, PB, no ano de 2015, dentro da 2ª temporada do projeto de música experimental *Artesanato Furioso*, a primeira, na Sala de Concertos Radegundis Feitosa (UFPB) no dia 20 de outubro; a segunda na galeria *Archidy Picado* durante a exposição “Poética do Negativo”, do fotógrafo Paulo Rossi, no dia 31 de outubro.

Em ambas apresentações, a versão fixa foi utilizada como base, assim o duo *club Silencio* elaborou sua performance para que interagisse sobre a mesma. Algumas mudanças foram feitas na parte fixa, além de características que foram acrescentadas pelo duo. No que se refere a primeira, foi realizada uma mudança no vídeo da peça, na parte AA, que na primeira versão fixa permanecia em total escuridão. Foram acrescentados flashes brancos para gerar um efeito chamado de *strobe light*. Durante o trecho, a pulsação dos flashes segue uma direção que vai de algo mais lento e irregular no início se tornando cada vez mais rápida, mantendo a irregularidade, chegando ao final com a predominância do branco em relação a tela escura.

No que diz respeito a performance ao vivo, o duo utilizou sua instrumentação mais comum, a guitarra com pedaleira digital, executada por Luã Brito e o controlador MIDI plugado a um laptop⁴⁷, executado por mim. A primeira apresentação, na Sala de Concertos Radegundis Feitosa, a parte visual foi projetada no paredão que fica no fundo do palco. A projeção foi pensada para que se mantivesse de um tamanho em que os dois músicos pudessem se posicionar dentro do comprimento do seu enquadramento, alguns metros à

⁴⁷ O controlador estava programado com o mesmo *patch*, em ambiente de programação *SuperCollider*, utilizado para compor a parte fixa da peça.

frente da parede. No início da performance (parte A), os músicos permanecem imóveis no palco, enquanto a projeção ainda permanece escura, como se não existisse, os sons da parte fixa são os únicos eventos perceptíveis. Na parte B, os músicos começam a executar os instrumentos junto a aparição súbita da imagem. No trecho, os músicos tocam sonoridades contínuas, longas, produzidas a partir de efeitos de feedback, alternando apenas a espacialização e efeitos que modificam o espectro do som, como a frequência multiplicadora do feedback, e assim potencializam a sonoridade do vídeo. Na parte AA, é onde está a diferença mais forte em relação a primeira versão fixa, com a presença dos flashes, como foi falado anteriormente, os performers produzem as sonoridades de acordo com a movimentação da luz branca, seguindo a direção da mesma. Dessa forma iniciam o trecho tocando sonoridades com articulações de curta duração, que vai se dilatando até chegar a uma duração um pouco mais longa. As sonoridades produzidas mantêm-se nos efeitos de feedback, praticamente relacionadas ao controle destes, de modo a aumentar e diminuir (até anular) rapidamente, a amplitude no respectivo dispositivo de ambos os músicos.

Em relação a segunda performance, na galeria *Archidy Picado*, foi utilizado o mesmo vídeo base da performance anterior, portanto, a intenção era seguir as mesmas instruções. As diferenças entre as duas performances residiram, principalmente, no fato de alguns problemas técnicos, não previstos, terem ocorrido na segunda apresentação. A adaptação ao lugar foi um pouco difícil, já que a galeria não é um espaço pensado para apresentações musicais, e por isso, alguns aspectos tiveram que ser repensados. A projeção visual, por exemplo, não pôde ser enquadrada no tamanho ideal, ao mesmo tempo em que não permitiu com que o duo *club Silencio* ficasse à frente do mesmo, além disso, a parede onde estava a projeção não conferia o devido destaque ao vídeo. Os dois performers tiveram que permanecer distantes da projeção, um deles de frente e outro na lateral. Em relação ao equipamento e a projeção sonora do local, a partir do que foi disponibilizado para performance, não era possível obter o efeito de espacialização estéreo, isso e outros fatores, por exemplo, no que se refere à acústica, prejudicaram a nitidez sonora. Todavia, o principal obstáculo para a integridade da performance surgiu de uma falha técnica ocorrida no equipamento de um dos performers do duo, fazendo com que, durante a maior

parte da performance, apenas um dos músicos permanecesse tocando. Apenas o som da guitarra do performer Luã Brito e a sonoridade da parte fixa permaneceram soando.

3.2.7 Reflexão morfológica

Se levarmos em consideração as três versões da peça, a primeira versão fixa e as duas versões apresentadas ao vivo, assumiríamos que ambas as versões ao vivo da peça operam como potencializadoras da parte fixa. Esta, com efeito, preserva a identidade da peça, exercendo, além de uma base sonora e visual, um espaço em que os performers interagem, “invadindo-o”. A versão fixa garante a articulação formal, o tempo da peça e principalmente a tensão sonoro-visual. A mudança feita na parte visual para as performances ao vivo, referentes apenas a última seção (parte AA) e que os músicos respondem, produzindo sonoridades, diferencia-se um pouco da versão puramente acusmática, somente no sentido de acrescentar mais complexidade ao trecho. Talvez fosse um exagero dizer que nas versões ao vivo a articulação formal se modifica para um A-B-C ao invés de A-B-AA. E mesmo com os problemas técnicos, em relação a segunda performance da peça, o fato de a parte fixa permanecer funcionando acaba por preservar o nexos morfológico da obra, já que os principais fatores de identidade estão relacionados a ela (parte fixa), e permanecerão, a princípio, sempre invariantes.

3.3 *Direito de feedback*

O título *Direito de Feedback* (2016), é um trocadilho envolvendo o significado da palavra feedback: ‘resposta’, ‘reação’ ou ‘realimentação’, ao mesmo tempo em que se refere ao procedimento técnico de retroalimentação originado na teoria dos sistemas. Tal procedimento, no qual a entrada (input) de um sistema é realimentada por sua própria saída (output) pode ser explorado em diversos ambientes. Ao contrário das peças anteriores, nas quais foram utilizados efeitos de feedback sonoro, nesta utilizamos o feedback de imagens a partir da tela do computador. As imagens escolhidas para serem trabalhadas e distorcidas foram imagens de políticos que, em 2016, encabeçaram o impeachment da presidenta do Brasil, Dilma Rousseff, democraticamente eleita no ano de 2014. Assim, *Direito de Feedback*, ao mesmo tempo em que está

relacionada ao procedimento técnico, poderia ser entendida como uma resposta – daí o título da peça – à situação em que foi colocada nossa democracia.

3.3.1 Implementações

Realizou-se algumas performances em estúdio caseiro, a partir de uma implementação que sincroniza áudio e vídeo através de dois ambientes de programação, a saber: o *SuperCollider* (para a parte de áudio) e o *Processing*⁴⁸ (para a parte visual). As performances foram registradas e posteriormente montadas e editadas. O registro visual foi feito através de uma câmera de celular (smartphone), e o sonoro foi gravado no próprio *SuperCollider*. Na montagem, em um software editor de vídeo de tipo sequenciador, foi feita a sincronização da imagem do celular com o áudio gravado do *SuperCollider*.

A implementação no *SuperCollider* é semelhante a utilizada em *s_Septem*, a diferença são os *samples* utilizados e a programação MIDI, que nesse caso foi programada no *Processing* e a partir de um protocolo OSC (Open Sound Control)⁴⁹ que se comunicava com o *SuperCollider*, enviando as mensagens de um para ou outro. Esse tipo de comunicação permite trabalhar as imagens e os sons em sincronia, como uma espécie de sintetizador audiovisual. Para isso, foi utilizado exatamente o mesmo controlador de *s_Septem*.

A implementação no *Processing* foi programada para que, a partir do controlador MIDI, fosse possível manipular o enquadramento das imagens replicadas da tela do computador. Além das bibliotecas básicas de vídeo (*Processing Video*) e de controle MIDI (*The MidiBus*), as quais se consegue fazer download no próprio programa, foi utilizada uma biblioteca chamada de *ScreenCapturer*⁵⁰, e, a partir dela, foi possível gerar e manipular o efeito de feedback da imagem da tela do computador. Além desta, também foi utilizada uma biblioteca chamada *GlitchP5* que serve para produzir um tipo de textura que gera *glitches* (falhas) na imagem, a partir da qual se pode programar parâmetros relacionado à altura, largura e densidade da textura. Os controles MIDI foram

⁴⁸ O *Processing* é um software como um caderno de desenho flexível e uma linguagem para aprender a codificar dentro do contexto das artes visuais. Desde 2001, O *Processing* tem promovido a alfabetização de software dentro das artes visuais e a instrução visual dentro da tecnologia. Existem dezenas de milhares de estudantes, artistas, designers, pesquisadores e hobbyists que usam *Processing* para a aprendizagem e prototipagem.

⁴⁹ Para mais detalhes, ver: <http://opensoundcontrol.org/introduction-osc>

⁵⁰ Link para o download da biblioteca: <https://github.com/onformative/ScreenCapturer>

configurados para que parâmetros relacionados à imagem em feedback sincronizassem com parâmetros sonoros. Por exemplo, um dos controles de tipo *knob* no feedback de imagem, manipulava o brilho de suas replicações ao mesmo tempo em que controlava o *reverb* na parte sonora, desse modo relacionando os dois parâmetros. Assim, na medida em que se girava o botão para a direita diminuía-se o brilho das replicações e se produzia um efeito de sobreposição; estas começavam a se entrelaçar e a textura se tornava mais difusa. Ao mesmo tempo os *glitches*, com uma configuração estabelecida a partir de valores randômicos, reagiam ao efeito de feedback, criando uma textura que fundia os dois efeitos (feedback e *glitch*). Em sincronia a isto, o *reverb* se adensava deixando o som cada vez mais misturado, assim perdendo sua nitidez. Foi usado também um efeito de modulação em amplitude AM⁵¹ na parte sonora (*SuperCollider*) que visualmente (*Processing*) correspondia as oscilações horizontais (eixo X) das replicações. Quando se girava o botão a direita as oscilações aumentavam em velocidade tanto na modulação da amplitude quanto nas replicações da tela.

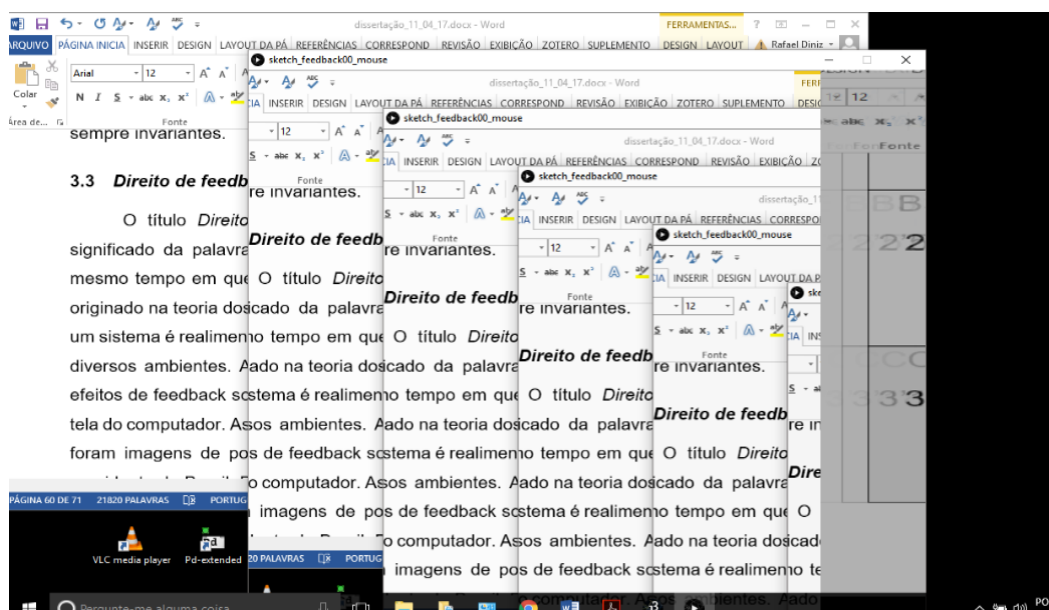


Figura 23 A imagem mostra o que acontece quando o mesmo procedimento de feedback usado na peça é colocado aqui sobre a janela do editor de texto.

⁵¹ A modulação em amplitude é um processo baseado na alteração periódica dos valores de amplitude de um sinal de áudio a partir de um oscilador ou de um outro sinal de áudio qualquer. Marcantemente, o espectro resultante de tal processo está relacionado às somas e às diferenças entre os parciais dos dois sinais. Assim, se um sinal senoidal de frequência 1200Hz tiver sua amplitude modulada por um sinal senoidal de 400 Hz, o som resultante conterá duas senoides a 800 e 1600 Hz.

O teclado do controlador também foi programado para disparar a imagem com o efeito de feedback, de maneira que, de acordo com a pressão da tecla (*velocity*), o quadro com o feedback surgia, ou seja, a pressão produzia efeitos tanto na definição da largura quanto da altura do quadro, assim, quanto maior a pressão maior o quadro aparecia dentro dos limites da janela. O teclado foi configurado para que cada tecla remetesse a pontos específicos de leitura dos *samples*. Desta vez, diferentemente de *s_Septem*, foi usado o teclado inteiro (25 teclas), cada tecla, da esquerda para a direita, dispara o mesmo *sample* em pontos diferentes seguindo uma sequência linear do início ao final da gravação. Um controle de tipo *knob* foi ajustado para realizar mudanças de *sample*. Foram utilizadas apenas duas amostras, uma delas foi retirada do vídeo da posse, em 2016, do atual presidente do Brasil, Michel Temer; a outra foi a *Sonata para Piano No. 3 em B minor, Op. 58- III. Largo* de F. Chopin. As imagens da peça foram construídas a partir da captação de tela de vídeos diretamente do site *YouTube*. Na captação, os vídeos eram distorcidos por efeitos de feedback de imagem e *glitch* (*Processing*). Além disso, esse processo foi filmado externamente por uma câmera de celular (a câmera de celular registrava a tela do computador). Os vídeos escolhidos no *YouTube* foram, o da posse de Michel Temer, o mesmo vídeo do qual o *sample* foi extraído, e o do depoimento do ex-deputado Eduardo Cunha no Conselho de Ética da Câmara dos Deputados no dia 19 de maio de 2016.

Abaixo (figura 25), a respectiva função ou efeito programado em cada controle indicado, tanto dos parâmetros relacionados ao feedback de imagem programados no *Processing* e comunicados e sincronizados com parâmetros sonoros no *SuperCollider*:

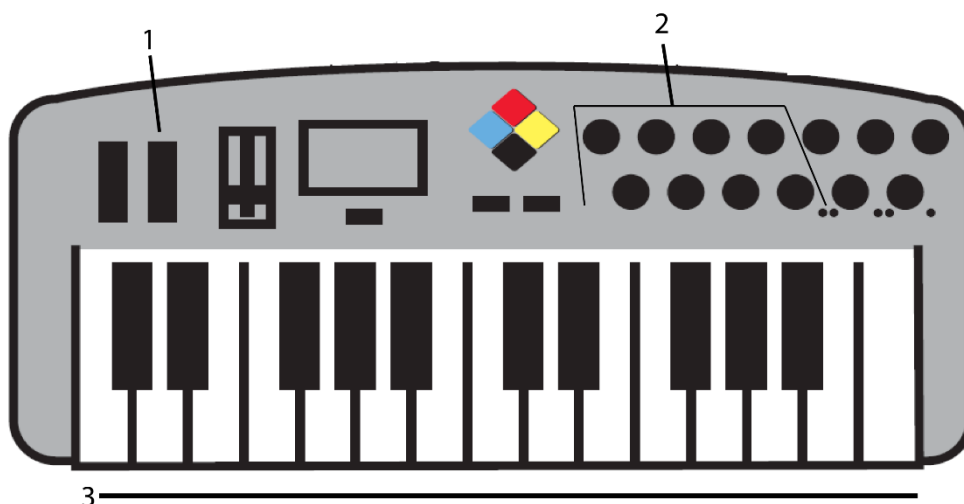


Figura 24 Controlador e controles utilizados em *Direito de feedback*

1. *Processing*: altura e largura do quadro do feedback e ativação do *glitch*
→ *SuperCollider*: *Pitch shift*;
- 2.1 *Processing*: oscilação horizontal do quadro do feedback →
SuperCollider: a amplitude do *sample* é modulada (AM);
- 2.2 *Processing*: oscilação vertical da janela do feedback;
- 2.3 *Processing*: opacidade e cor⁵² do quadro do feedback →
SuperCollider: os 3 parâmetros do *reverb*, *room size*, *mixture* e *damp*;
- 2.4 (Vazio);
- 2.5 *Processing*: ponto inicial do eixo x (cumprimento) no quadro do feedback → *SuperCollider*: espacialização (*pan*);
- 2.6 *Processing*: ponto inicial do eixo y (altura) no quadro do feedback →
SuperCollider: amplitude;
- 2.7 *SuperCollider*: mudança de *sample*;
- 2.8 (Vazio);
3. Pontos de leitura dos *samples*.

3.3.2 Montagem e articulação formal

A forma da peça está diretamente relacionada à sua montagem. Após várias audições das performances registradas, foi decidido usar uma forma em três seções distintas A-B-C. De maneira geral, a parte A foi preenchida pelas imagens capturadas da posse de Michel Temer no site *YouTube*, junto com o

⁵² O nome do objeto utilizado na programação no *Processing* foi *tint*. Ver: https://processing.org/reference/tint_.html

sample manipulado extraído do mesmo vídeo. Nesta seção, resolvemos criar um loop de som e imagem a partir do próprio material gerado nas performances, e este acontece durante quase a seção inteira. Para a imagem do loop, aumentamos a opacidade, assim percebe-se a imagem (e som) do loop e a do vídeo contínuo em sobreposição. As imagens do loop utilizam o efeito de *glitch*, que reage às imagens em feedback, isto é, o efeito de *glitch* está sobreposto ao de feedback. A seção B funcionou como uma espécie de interlúdio em que a imagem da janela do programa é replicada em efeito de feedback, enquanto que o *sample* utilizado foi o da sonata de Chopin. Na seção C vemos também, do *YouTube*, a imagem do depoimento do ex deputado Eduardo Cunha no Conselho de Ética da Câmara dos Deputados, nesta seção, o *sample* relativo à posse do presidente volta a ser usado da mesma forma, totalmente distorcido pelo o efeito de *pitch shift*.

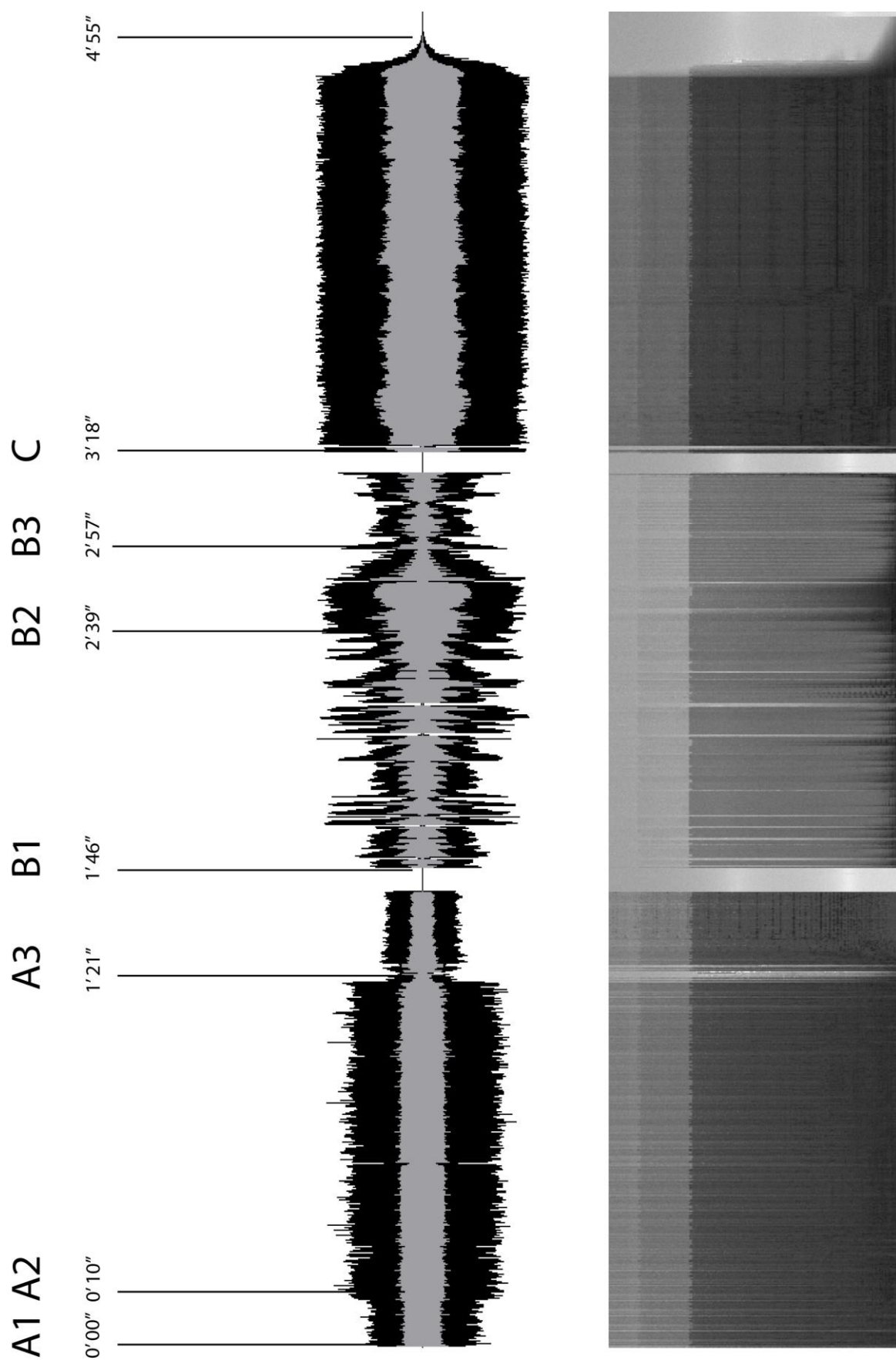


Figura 25 Articulação das seções na forma de onda e espectrograma de *Direito de feedback*

Tabela 3 Descrição das seções de *Direito de feedback*

Seções	Descrição
A1 0'00"	Loop com as imagens da posse do presidente em feedback e <i>glitch</i> ; os sons do <i>sample</i> soam estridentes em alterações rápidas de <i>pitch shift</i> ;
A2 0'10"	Entrada do vídeo contínuo que se entrelaça ao vídeo em loop; imagens de feedback mais estreitas da janela do vídeo aparecem sincronizados a sons do <i>sample</i> com efeito de <i>pitch shift</i> no agudo;
A3 1'21"	Saída do loop, permanecendo apenas a parte contínua com as imagens em fragmentos de feedback se movimentando no espaço da tela em muitas replicações; permanecendo também, em sincronia, os sons típicos voz em efeito <i>pitch shift</i> transposto ao agudo;
B1 1'46"	Espécie de interlúdio; feedback destacando a janela do <i>Processing</i> em suas replicações; sincronizado ao som de piano do <i>sample</i> da sonata de Chopin, que é executado repetidamente a partir do mesmo ponto de leitura, e em cada disparo ouve-se a sonoridade em um ponto do espaço diferente (pan); a intensidade do trecho é menor embora mantenha-se certa distorção nas sonoridades;
B2 2'39"	No <i>sample</i> , muda-se o ponto de leitura, surgem diferentes pontos e se alternam, ao mesmo tempo em que o <i>reverb</i> é aberto; as sonoridades se entrelaçam e o feedback de imagem acompanha em sincronia o <i>reverb</i> através da diminuição do brilho e assim a textura das replicações acabam se tornando difusas; também se produz um efeito de oscilação horizontal nas imagens que está em sincronia ao efeito de AM nas sonoridades;
B3 2'57"	Retorno ao mesmo ponto de leitura do <i>sample</i> do B1; mantêm-se o efeito de oscilação das imagens e da AM nas sonoridades; no final desta subseção, a janela do <i>Processing</i> é deslocada e aparece, no <i>YouTube</i> , o vídeo que será distorcido na seção seguinte; o quadro do feedback de imagem também é deslocado brevemente em sincronia com o efeito de <i>pitch shift</i> nas sonoridades; retorno do <i>sample</i> utilizado na seção A;
C 3'18"	No <i>YouTube</i> , imagens do depoimento do ex. deputado Eduardo Cunha no Conselho de Ética da Câmara dos Deputados; as imagens sofrem os mesmos efeitos de feedback e <i>glitch</i> em sincronia com o <i>pitch shift</i> na parte sonora; num nível médio, textura, intensidade e movimentação, mantêm certa homogeneidade e recorrência; toda a seção é intensa em relação a amplitude.

3.3.3 O entrelaçamento entre sentido e forma

É interessante pensar como conteúdo e forma estão imbricados em *Direito de feedback*, além do apelo sensorial que a peça carrega. Embora a estrutura global seja simples, como foi mostrado no tópico anterior, é o modo como sonoridades e imagens se desdobram em cada seção que caracteriza a peça, a maneira como ela é contada em seu interior e a produção de sentido que irrompe deste.

Retomando um pouco a questão da articulação formal global, a forma A-B-C se consolida do ponto de vista puramente sonoro, já que entre as partes não há uma relação direta, no que diz respeito a textura sonora, muito menos há uma continuidade entre elas. Do ponto de vista apenas das imagens, do conteúdo mais direto, poderíamos pensar em um A-B-A', uma vez que a primeira e terceira seções poderiam ser entendidas como portadoras de um mesmo tema, o golpe e/ou o estado da política no Brasil, considerando que nas imagens estão os principais políticos articuladores do impeachment da presidenta Dilma. E assim, a seção B se confirmaria como interlúdio, um intervalo entre A e A', da qual falaremos mais adiante. Independentemente desta dupla interpretação da articulação formal global, consideraríamos que se trata de uma forma épica, visto que as três seções são articuladas de maneira a individualizarem-se, por conta da forte ruptura que há entre elas, além da própria composição da maioria dos seus parâmetros, e assim, não se mantêm conectadas em uma direção única e contínua como ocorreria numa forma dramática.

Na seção A surgem imagens ainda difíceis de identificar, percebe-se o logotipo do site *YouTube*, distorcido em oscilações espaciais e combinadas com efeitos de *glitch*. Percebemos que se trata de um vídeo em loop de cerca de 3 segundos. Em seguida, na marca de 11 segundos, surge o segundo vídeo, agora contínuo, sobrepondo-se ao primeiro e assim combinando as duas texturas. Embora a textura se torne mais complexa, no segundo vídeo começamos a perceber mais claramente a imagem de Michel Temer. O loop de som imagem que surge no início da peça e que plasma a atmosfera desta primeira seção, durante quase toda sua duração, alude, como aporte poético, ao ritual que nós brasileiros tivemos que sofrer; as várias votações e ritos no poder legislativo, a morte da democracia no Brasil, da primeira presidenta do país, a vingança

ideológica, a tirania etc. As distorções funcionam como se quiséssemos apagar, dissipar a imagem de Temer. O feedback replica e distorce a imagem, o acúmulo do *reverb* dilui a sonoridade, deixando-a difusa, no que se destina a expressar algo que remeta a perda de lucidez, ao entorpecimento. Ao fim do loop, por volta de 1'21", caímos num vazio, a câmera capta a tela do computador sendo chacoalhada, assim representando uma reação desesperada, em vão, ao golpe que se consolidou. O *noise* veio disfarçado de novidade para muitos, mas o que vimos e estamos vendo é o retorno do velho poder hegemônico das elites.

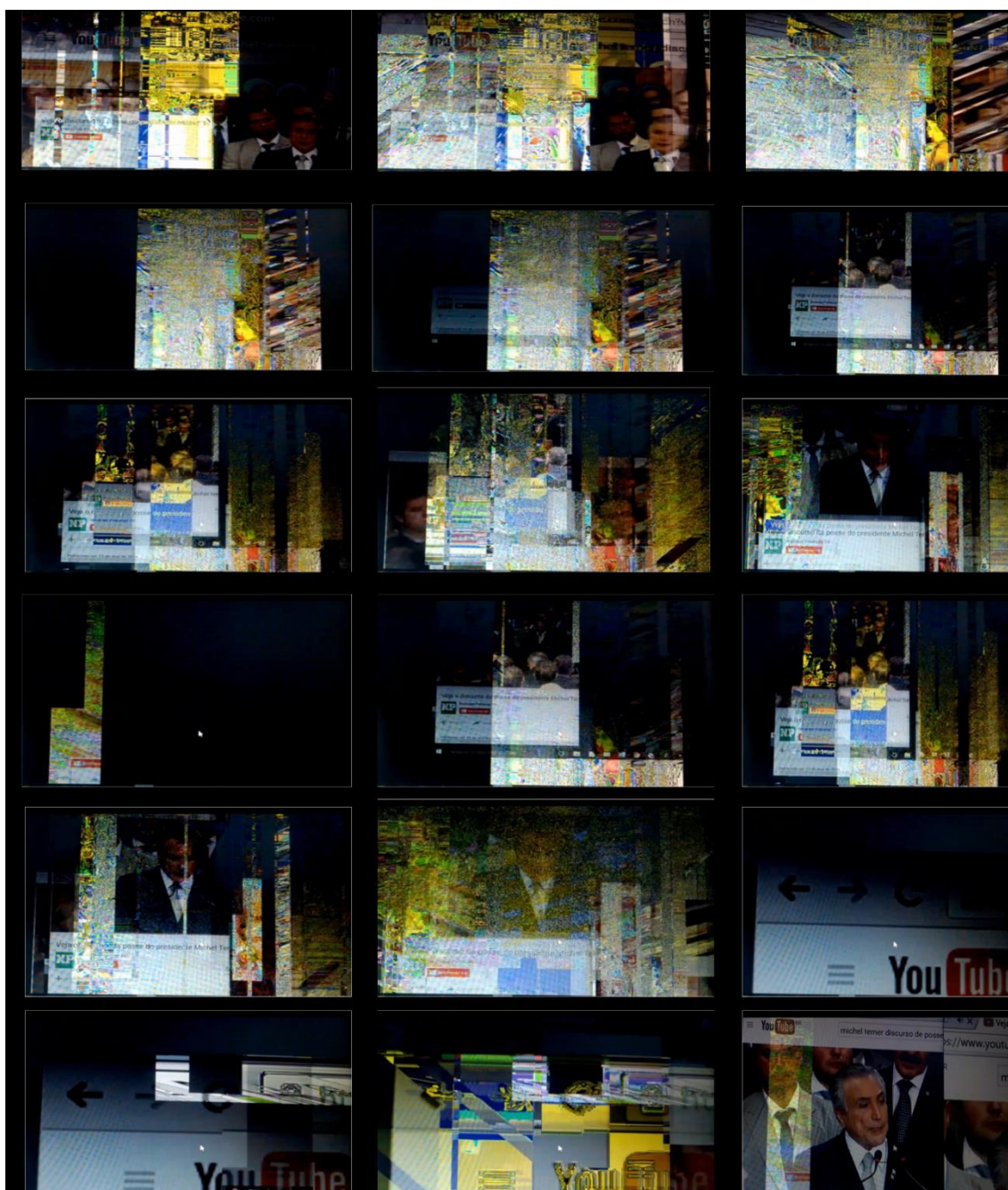


Figura 26 Sequência de frames da seção A de *Direito de feedback*.

A seção B, a partir da marca de 1'46", funciona como um interlúdio. Em B, temos como imagem, replicações em feedback das janelas do aplicativo *Processing*, que é responsável pelo próprio procedimento. As sonoridades que estão em sincronia com a imagem, são plasmadas a partir de efeitos sobre um *sample* da *Sonata para Piano No. 3 em B minor, Op. 58- III. Largo* de F. Chopin. O conteúdo desta seção, numa primeira impressão, parece vazio, abstrato, no entanto, o que se quis representar nela diz respeito a reificação (coisificação) técnica, nesse caso, a partir do próprio ambiente *Processing*. Revelar o dispositivo técnico em que se trabalha seria uma maneira de assumir mais claramente o fito com que foi utilizado tal meio, como um discurso metalinguístico que se auto enuncia. Tal propósito se relaciona com a técnica de estranhamento do teatro épico (ROSENFELD, 2012 n.p.)⁵³, assim como a maneira que Jean-Luc Godard coloca em alguns dos seus filmes, a exemplo de *História(s) do Cinema* (1998), no qual o cineasta francês mostra a mesa de montagem (moviola) além de outros equipamentos de produção cinematográfica dentro da própria narrativa do filme, além disso o próprio Godard aparece no filme digitando em sua máquina de escrever simulando digitar o próprio roteiro do filme. (Cf. SERAFIM, 2011, p. 153–183).

Em *Direito de feedback*, na seção B, as janelas vazias em vibração (figura 28), como se dançassem ao som do piano, contrastam com a primeira seção, enunciando essa diferença: entre utilizar o meio técnico com algum propósito substancial ou utilizar apenas como fetiche, voltado para si mesmo. Assim, o jogo irônico é proposital na seção B. Forma-se algo que revela o que acontece por trás do conteúdo, como se o meio o negasse, ao mesmo tempo em que a própria técnica tenta zombar de si mesma na plasticidade dos movimentos potencializados pelo som do piano. Ao invés de utilizarmos algum conteúdo para ser manipulado como alvo, através do aplicativo, tal qual foi feito na seção A, na seção B utilizamos a tela negra do desktop [área de trabalho] do computador, assim a janela do ambiente *Processing* acaba ganhando destaque, se tornando o objeto dos próprios efeitos gerados por si. O som do piano, por sua vez, traz um pouco a sensação de *piano bar*, como se o mundo do espetáculo político fosse interrompido e ao fundo restasse o som do piano, apaziguando o ambiente,

⁵³ O texto referenciado foi consultado em uma versão e-book entre as posições 460-547.

sacrificando o *noise*. O ruído em sua forma real e inestética é o vazio, o silêncio que incomoda a conversa no primeiro encontro; e a música de fundo é como uma substância que preenche esse vazio, “organiza nossos corpos e mantém nossas mentes em ordem” (Cf. HEGARTY, 2007, p. 11)

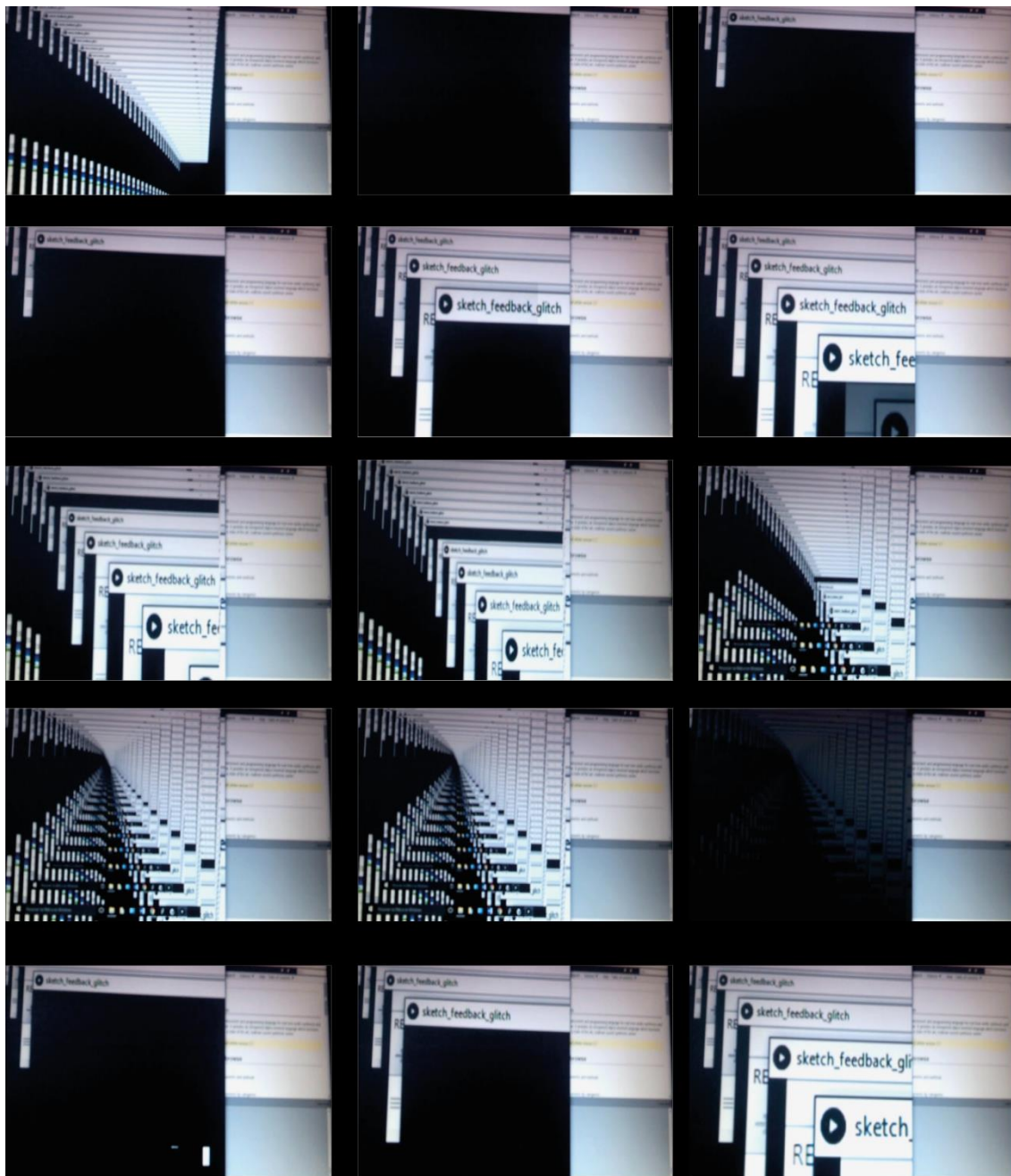


Figura 27 Pequenas sequências de frames da seção B.

Na seção C, há o retorno de um conteúdo mais claro, que também se refere ao mundo político/ideológico, ao momento do impeachment no Brasil, assim como na seção A. No caso da seção C, as imagens que são colocadas sob efeitos visuais e sonoros, referem-se ao vídeo depositado no site *YouTube*,

do depoimento do ex-deputado Eduardo Cunha no Conselho de Ética da Câmara dos Deputados. Cunha também foi figura central na articulação do golpe no país quando o mesmo era presidente da Câmara dos Deputados, usando de todas as armas ou artimanhas possíveis — o aliciamento, a chantagem e a compra de outros parlamentares — para conseguir apoio político e encaminhar o processo do impeachment. Nesta seção, os efeitos utilizados são recorrentes: as imagens oscilam, na maioria das vezes, horizontalmente (eixo X), com breves irrupções de efeitos de *glitches* artificiais, as sonoridades acompanham em sincronia tais efeitos, prevalecendo os sons do *sample* com efeito *pitch shift* transposto ao agudo e uso do *reverb* excessivo. A sonoridade assemelha-se a uma dança; a tela com a imagem do ex-deputado parece dançar. A desfaçatez sem pudores de muitos de nossos políticos, simbolizada e potencializada na figura de Cunha, é representada, em *Direito de feedback*, na dança macabra do mundo oficial fraudulento, que solvidos em nossa impotência fomos obrigados a assistir.



Figura 28 Sequência de frames de trecho da seção C

Direito de feedback se estabelece a partir dessas escolhas em que a produção de sentido e o jogo formal são realizados simultaneamente, compondo uma narrativa na qual som e imagem permanecem indissociáveis, no que se refere a textura e movimento, ao mesmo tempo em que há uma trituração descontínua que hesita entre a abstração e as mensagens diretas. Aqui, nos aproximamos da fala de Gardnier (2017 n.p.) no texto *Jean-Luc Godard: Aprendizagem do Descontínuo*:

[...] Segundo a fórmula conhecida, é preciso “fazer politicamente filmes políticos”, o que se traduz para o cineasta como a possibilidade de analisar minuciosamente as imagens e os pressupostos ideológicos das imagens [...] mas também de fazer atritar a própria produção do discurso militante, via choques som/imagem, sobreposições, colagens, cartelas didáticas ou pseudodidáticas e um clima geral mais de dissociação do que de articulação, de cacofonia mais do que de articulação sonora. [...]

Falar de ruído e colagem neste caso é também buscar entender que ambas as noções estão entrelaçadas. Há ruído e colagem tanto nos sons quanto nas imagens. Nas seções A e C, a potência e a complexidade sonora, fortemente ruidísticas, estão próximas às características do *noise* imersivo. Nas imagens, principalmente durante a primeira seção, a textura é saturada pela sobreposição e pelo movimento das replicações do feedback. As imagens que foram capturas de vídeos do site *YouTube* poderiam ser encaradas como colagens audiovisuais, embora em poucos momentos se ouça claramente a “sonoridade real”, isto é, sem a utilização de efeitos, de tais vídeos. Além disso, é manipulado, na seção B, o *sample* referente a peça de Chopin, colagem esta que se aproxima da plunderfonia. A ideia de replicação e a presença desta durante a peça, nas imagens escolhidas como alvo do efeito de feedback, expressa em sua plasticidade uma espécie de máquina *heterotópica* em que “não-lugares existentes” são reproduzidos *ad infinitum*, já que são projetadas pilhas de cópias de imagens em tempo real. Neste sentido, além destes espaços gerados pelo feedback, há outros “lugares” justapostos. Por exemplo, numa camada externa, está presente o espaço *heterotópico* do cinema/vídeo, no qual um mundo se manifesta a partir de uma tela; e em seu interior (conteúdo) há os espaços eletrônicos que são as fontes visuais da peça: o site de internet *YouTube* e o aplicativo *Processing* já que este foi usado como alvo do efeito de feedback.

4. Considerações finais

Nesta pesquisa apresentamos alguns aspectos presentes em obras e práticas que nos ajudariam a entender melhor nosso trabalho criativo; ao mesmo tempo em que experimentamos e desenvolvemos uma abordagem que privilegia a narrativa musical, tendo como guia o binômio *forma e conteúdo*. O estudo teve como mote inicial o ruído e a colagem, características fortemente presentes em nossas abordagens composicionais. Assim, as práticas que foram estudadas a partir de tal tema: o *noise*, o *plunderphonics* e a rádio-arte, se relacionaram diretamente com nosso trabalho de criação.

A princípio, a intenção do trabalho foi pensar o *noise* e o *plunderphonics*, respectivamente, como práticas que radicalizavam o ruído e a colagem, enquanto a rádio-arte seria encarada como aquela na qual ruído e colagem coexistiam. Vimos que no *noise* há várias outras idiossincrasias tão contundentes quanto a radicalização sonora, como as gestuais/corporais, conceituais, temáticas/textuais, estruturais, etc., que também podem ser levadas às últimas consequências de acordo com a proposta de cada artista. No *plunderphonics*, a maneira como Oswald trabalha em cada um dos álbuns apresentados, igualmente nos revelou que as abordagens em cada um deles vão muito além da radicalização da colagem; para cada álbum há uma concepção formal específica nas quais os plunderfones agem como unidades materiais tensionadas no jogo entre familiaridade e transformação. No que se refere às três abordagens radiofônicas buscamos entender aspectos que dizem respeito a maneira de utilizar o aparelho de rádio: como um disparador randomista ou um instrumento musical, o tipo de mimese radiofônica: a receptora ou a transmissora, e principalmente a relação entre música e texto.

Em relação aos nossos trabalhos composicionais, vimos que entre as três peças apresentadas os procedimentos técnicos foram semelhantes, embora houvera, para cada uma delas, diferentes etapas no que se refere à performance em estúdio e os procedimentos posteriores. Por exemplo, enquanto *s_Septem* apresentou mais ajustes prévios à performance (gravação), *Segunda, feira... sol de inverno* praticamente se formou durante a etapa de montagem; *Direito de feedback*, por sua vez, foi aquela em que tanto os ajustes anteriores às performances quanto as montagens posteriores foram determinantes. Talvez

soe forçado tentar imaginar um nexu morfológico entre as três abordagens, embora estas mantenham tais semelhanças técnicas como a utilização dos mesmos softwares e interfaces etc. No entanto, poderíamos imaginar uma pequena genealogia do critério que relacionasse o que foi idealizado em cada uma delas e os caminhos que estas tomaram. Em *s_Septem*, os ajustes iniciais e a performance em estúdio, em apenas uma tomada, foi o suficiente para alcançarmos o resultado desejado, principalmente no que se refere ao conflito entre os plunderfones e a saturação sonora como um contínuo resultante da alta amplitude dos mesmos. Os limites morfológicos de *Segunda, feira... sol de inverno*, em relação aos critérios, foram bastante cômodos: registraríamos uma imagem de TV por alguns minutos e depois iríamos ao estúdio produzir sons “débeis” que pudessem anteceder e suceder o vídeo na montagem final. O que foi idealizado em *Direito de feedback* só foi possível ser concretizado, ao contrário de *s_Septem*, a partir de várias performances registradas. Tivemos dificuldades ao tentar produzir a peça em uma única tomada em estúdio, pela mudança de ambientes virtuais que tínhamos que realizar e ainda manter o interesse e a intensidade da performance, portanto a solução foi fazer vários *takes*, escolhê-los posteriormente montá-los em um sequenciador de vídeo.

No que se refere às formas narrativas, em *s_Septem* há um equilíbrio entre a forma lírica e a dramática, pelo caráter de liberdade com que foi performada ao mesmo tempo por existir em seu interior um conflito por espaço sonoro entre os plunderfones e igualmente uma certa direção no sentido da tensão própria do drama. *Segunda, feira... sol de inverno* se firma pela contradição entre o drama das partes: escuridão e luz, sons débeis e potência sonora, mas que carrega internamente a fisionomia técnica, sequencial e fragmentada da forma épica. Esta prevalece em *Direito de feedback*, pelo caráter sequencial, pelos procedimentos análogos a ideia de estranhamento típicas do teatro épico, pela natureza de auto reflexão técnica (reificação), e pelo conteúdo mais explícito, que no caso, remete ao golpe de estado no Brasil. Vimos, portanto, que ruído e colagem transfiguraram-se como forma e conteúdo na abordagem de cada uma das peças, de modo específico, e no caso de *Segunda feira... sol de inverno* e *Direito de feedback* expandiram-se da dimensão sonora à visual.

Entendemos que a metodologia usada foi bem-sucedida de modo que: pensar tais obras pelo viés *forma* e *conteúdo* e relacioná-las às formas narrativas fez com que nos concentrássemos em aspectos efetivos de abordagens cujos valores discretos, restritos à microestrutura, são fortemente variáveis e muitas vezes imprecisos. Assim, imaginar as obras como um discurso (formas narrativas), no qual as variantes são conduzidas, às suas maneiras específicas, no decorrer de uma proposta musical/performática, se firmou como um método factível. A morfologia da obra aberta proposta por Costa nos auxiliou nas comparações entre peças, através de conceitos como invariância, nexos morfológico e limite morfológico. Entendemos que a ferramenta morfológica se enquadra muito bem nesse tipo de proposta que privilegia a música como narrativa, embora essa relação ainda necessite de mais aprofundamento.

As analogias que foram feitas ao longo do texto, no que se refere ao binômio forma e conteúdo e como estes estão atados às formas narrativas (épica, dramática e lírica), trouxeram questões que ultrapassam um pouco o âmbito musical. Talvez não seja exagero dizer que a maioria dos artistas abordados trazem nas suas propostas artísticas, ou relacionam estas, de alguma maneira, a questões da realidade empírica, por exemplo: as temáticas extremas do submundo do *Prurient*, o engajamento aos direitos dos animais de *Merzbow* e do *Hrönir*, o caráter auto-reflexivo sobre a cultura do áudio posto por Oswald no *plunderphonics*, o tema sobre a crença em deus no *Negativland*, etc. Na perspectiva de Theodor W. Adorno (1982, p. 22) a arte se constitui pela “separação da esfera estética em relação à empírica”, na visão do filósofo, a obra de arte se aparentaria com o mundo contrapondo o próprio mundo, assim a arte seria “a antítese social da sociedade, e não deve imediatamente deduzir-se desta”. (idem, p. 18-19). Entendemos, a grosso modo, que a esfera artística toma de empréstimo elementos da realidade que podem estar impressos nas obras de diversas maneiras mas que, de modo geral, ao entrarem no domínio estético transfiguram-se sensivelmente de algum modo. Assim, tais elementos retornam ao mundo empírico como uma potência transformadora daquela própria parcela extraída da realidade, ao menos como um novo olhar ou como um chamado a refletir sobre a mesma, assim como na concepção de teatro épico proposta por Brecht.

Finalizaríamos este trabalho afirmando que as questões aqui levantadas permanecerão ativas em pesquisas futuras. Pretendemos ampliar tal estudo nos aprofundando em abordagens do audiovisual experimental, por exemplo, o cinema expandido, o *live cinema* e outras correlativas. Consideramos que o método da forma e conteúdo, a relação com as formas narrativas, a ideia de *heterotopia* além da abordagem morfológica podem conforma-se muito bem com tais estéticas. Assim, entendemos que esta dissertação firma-se como estímulo a desdobramentos vários.

Referências

- ADORNO, T. W. *Teoria Estética*. Lisboa: Edições 70, 1982.
- ALBUQUERQUE, G. “Massacre de Golfinhos”, novo álbum do Hróðir, é uma narrativa abstrata de horror. *Jornal do Commercio*, 2016.
- ATTALI, J. *Noise: The Political Economy of Music*. [s.l.] Manchester University Press, 1985.
- BAILEY, T. B. W. *Micro Bionic Radical Electronic Music & Sound Art in the 21st Century*. 2º ed. [s.l.] Belsona Books, Ltd., 2012.
- BENJAMIN, W. *Magia e técnica, arte e política. Ensaio sobre literatura e história da cultura*. 3. ed. São Paulo: Brasiliense, 1987.
- BORGES, J. L. *Cuentos Completos*. Barcelona: Lumen, 2011.
- CAGE, J. *Silence*. Connecticut: Wesleyan University Press, 1973.
- CARON, J. P. C. *Da ontologia à morfologia : reflexões sobre a identidade da obra musical*. Rio de Janeiro: Universidade Federal do Rio de Janeiro. Instituto de Filosofia e Ciências Sociais., 2011.
- _____. *Entrevista com Jean-Pierre Caron. Realizada em 1 de junho de 2017, 2017.*
- CASCONE, K. The Aesthetics of Failure: “Post-Digital” Tendencies in Contemporary Computer Music. *Computer Music Journal*, v. 24, n. 4, p. 12–18, 2000.
- COLLINS, N. *Some Notes On The History Of Devil’s Music*, 2009. Disponível em: <<http://www.nicolascollins.com/texts/devilsmusichistory.pdf>>
- COSTA, M. S. R. *John Cage, Radio-Arte e Pensamento. Anais do VI Encontro dos Núcleos de Pesquisa da Intercom – XXIX Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação In: CONGRESSO INTERCOM 2006*. Brasília: 2006
- COSTA, V. F. *Morfologia da Obra Aberta*. Curitiba: Prismas, 2016.
- CUTLER, C. *File Under Popular: Theoretical and Critical Writings on Music*. [s.l.] Autonomedia, 1993.
- ECO, U. *Obra aberta*. 9. ed. São Paulo: Perspectiva, 2007.
- FOUCAULT, M. Outros Espaços, in Manoel B. da Motta (org) Michel Foucault. *Estética: literatura e pintura, música e cinema*. In: *Coleção Ditos & Escritos III*. Rio de Janeiro/São Paulo: Forense Editora, 2001. p. 411–422.
- FREIRE, S. *Alto-, alter-, auto-falantes: concertos eletroacústicos e o ao vivo musical*. São Paulo: PUC/SP, 2004.

GALLIARI, A. *Ouvrez Les Guillemets*. Disponível em: <<http://articles.ircam.fr/textes/Galliari95d/>>. Acesso em: 9 fev. 2015.

GARDIER, R. *Jean-Luc Godard: Aprendizagem do Descontínuo – Machine Deleuze*. Disponível em: <<https://machinedeleuze.wordpress.com/2016/08/18/jean-luc-godard-aprendisagem-do-descontínuo/>>. Acesso em: 3 jun. 2017.

HAOULI, J. E. Rádio: Arte do Espaço Sonoro. In: *Anais do XIII Encontro da ANPPOM*. Belo Horizonte: 2001

HEGARTY, P. *Noise/Music: A History*. New York: Continuum, 2007.

HOLMES, T. *Electronic And Experimental Music*. 3. ed. New York: Taylor & Francis e-Library, 2008.

IAZZETTA, F. *Música e Mediação Tecnológica*. São Paulo: Perspectiva, 2009.

KLIPPERT, W. Elementos da peça radiofônica. (1977). In: Sperber, G.B. (Org.). *Introdução à peça radiofônica*. São Paulo: EPU, 1980. p. 11–110.

KOLB, R. O Desenvolvimento da Peça Radiofônica Artística a Partir da Essência do Rádio (1931). In: Sperber, G.B. (Org.). *Introdução à peça radiofônica*. São Paulo: EPU, 1980. p. 115–124.

LUCENTINI, V. B. SomArte no Rádio: Visionários, Vanguardistas e Alquimistas no Éter. *Revista Novos Olhares*, v. 2, n. 1, p. 2013. 76–93.

MANNING, P. *Electronic and Computer Music*. New York: Oxford University Press, Inc., 2004.

MAURUSCHAT, A. Ruído, Peça sonora, Rádio extendido: Um estudo de caso de Bugs & Beats & Beasts por Andreas Ammer e Console, um exemplo de resiliência do hörspiel¹ alemão como forma de arte radiofônica. *Polêmica*, p. 1119–1139, 2014.

MORITZ, A. *Stockhausen Kurzwellen*. Disponível em: <<http://home.earthlink.net/~almoritz/kurzwellen.htm>>. Acesso em: 23 maio. 2016.

NIETZSCHE, F. *O nascimento da tragédia, ou Helenismo e Pessimismo*. São Paulo: Companhia das letras, 1992.

NOVAK, D. *Japanoise: Music at the Edge of Circulation (Sign, Storage, Transmission)*. Durham and London: Duke University Press, 2013.

NYMAN, M. In: Pwyll ap Siôn (Org.). *Michael Nyman: Collected Writings*. England: Routledge, 2013.

OSWALD, J. Plunderstanding Ecophonemics: Strategies for the Transformation of Existing Music - An Interview by Norm Igma with John Oswald. In: Zorn, J. (Ed.) *Arcana: Musicians on Music*. New York: Granary Books, 2000. p. 9–17.

_____. *p l u n d e r p h o n i c s*. Disponível em: <<http://www.plunderphonics.com/>>. Acesso em: 8 out. 2014.

_____. IGMA, N. *Plunderphonics - interviews*. Disponível em: <<http://www.plunderphonics.com/xhtml/xinterviews.html>>. Acesso em: 9 set. 2015.

PEIXOTO, F. Descobrindo o que já estava descoberto. In: Sperber, G.B. (Org.). *Introdução à peça radiofônica*. São Paulo: EPU, 1980. p. 5–10.

ROSENFELD, A. FERNANDES, N. (Org.). *Brecht e o teatro épico*. São Paulo: Perspectiva, 2012.

RUSSOLO, L. *A Arte dos Ruídos, Manifesto Futurista*. Disponível em: <<http://revistaportfolioeav.rj.gov.br/edicoes/03/?p=1373>>. Acesso em: 28 jan. 2015.

SANGILD, T. *U B U W E B :: The Aesthetics of Noise*. Disponível em: <<http://www.ubu.com/papers/noise.html>>. Acesso em: 24 set. 2014.

SCHAEFFER, P. *Solfejo do Objeto Sonoro*. Paris: INA - GRM - Groupe de recherches musicale. Tradução, notas e comentários de António de Sousa Dias. Paris, 2007.

_____. *Ensaio Sobre o Rádio e o Cinema: Estética e Técnica das Artes-relé, 1941-1942*. Belo Horizonte: Editora UFMG, 2010.

SCHÖNING, K. Ouvir Peças Radiofônicas. Em defesa de uma criança abandonada (1979). In: Sperber, G.B. (Org.). *Introdução à peça radiofônica*. São Paulo: EPU, 1980. p. 167–188.

SERAFIM, J. F. ORG. *Godard, imagens e memórias: reflexões sobre história(s) do cinema*. Salvador: EDUFBA, 2011.

SILVA, L. C. *Vidro e Martelo: contradições na estetização do ruído na música*. São Paulo: Universidade de São Paulo, 2012.

SILVEIRA, H. I. J. *Colagem Musical na Música Eletrônica Experimental*. São Paulo: USP, 2012.

STOCKHAUSEN, K.; MACOINE, R. *Stockhausen sobre a Música: Palestras e entrevistas compiladas por Robin Maconie*. [s.l.] Madras, 2009.

SuperCollider. Disponível em: <<http://supercollider.sourceforge.net/>>. Acesso em: 17 fev. 2014.

TVARDOVSKAS, L. S. Modos de viver artista: Ana Miguel, Rosana Paulino e Cristina Salgado. *Revista Aulas Dossiê Estéticas da Existência Org. Margareth Rago*, n. N°7, 2010.

WILSON, S. *The Radical Music of John Zorn, Diamanda Galás, and Merzbow: A Hermeneutic Approach to Expressive Noise*. Urbana, Illinois: University of Illinois at Urbana-Champaign, 2014.

YOUNG, G. An inside commentary on America's pre-eminent radio-art and satire group's latest production. *Musicworks*, n. 95, summer 2006. p. 29-38.