

A IMPORTÂNCIA DOS DEDOS PARA A MÚSICA FEITA NAS COXAS

Fernando Iazzetta
e-mail: iazzetta@usp.br
Departamento de Música - Universidade de São Paulo

Resumo

Por volta dos do final da década de 1990, o uso de computadores portáteis na produção musical opera uma série de modificações nos modos de composição, interpretação e escuta musical. A mediação tecnológica desloca modos tradicionais do fazer musical, abrindo espaço para o surgimento de uma comunidade de músicos (*laptopia*) engajada no uso transgressivo da tecnologia digital para produzir música. O erro, a falha, o ruído servem como material para um novo experimentalismo musical, que se instaura entre a produção de música eletrônica de vanguarda e a música *techno* para dança. Entre as mudanças carregadas por essas músicas está a subversão da idéia de performance dentro da música eletrônica: embora seja uma música feita em tempo-real, com a presença de músicos, a ação destes está concentrada no controle de arquivos e programas, com a eliminação quase total do gesto musical.

Palavras chave: música eletroacústica, laptop music, interatividade musical

1 – Com os dedos nos botões

Na introdução de seu interessante estudo sobre o papel desempenhado pela eletricidade nos meios de comunicação ao final do século XIX, Carolyn Marvin desfaz alguns mitos que reconstruímos ciclicamente em torno do surgimento de novas tecnologias:

Novas tecnologias é um termo historicamente relativo. Não somos a primeira geração a se maravilhar com rápidas e extraordinárias mudanças na dimensão do mundo e com as relações humanas que elas contêm, ou a ficar surpresa com as transformações que essas mudanças ocasionam no padrão regular de nossas vidas (Marvin 1988: 3).

O texto de Carolyn Marvin é prodigioso em desmontar os mecanismos de formação de novas visões do mundo que surgem em função do uso da eletricidade, não a partir da história dessas tecnologias, mas a partir das “práticas sociais e dos conflitos que elas iluminam” (Marvin 1988: 8). Seguindo esse raciocínio, a autora completa:

Num sentido histórico, o computador não é mais do que um telégrafo instantâneo com uma memória prodigiosa, e todas as invenções em comunicação entre eles são simplesmente elaborações do trabalho original do telégrafo (Marvin 1988: 3).

Ou seja, parte das questões levantadas hoje em dia em relação aos desafios impostos pelos meios eletrônicos e digitais, tem sua origem não nos modelos de comunicação de massa surgidos com o rádio e TV, mas na reorganização dos sentidos e dos modos de relacionamento entre pessoas e grupos trazida pela eletrificação dos meios de comunicação ainda na segunda metade do século XIX.

Enquanto as máquinas da revolução industrial expõem seu funcionamento aos nossos sentidos, os aparelhos elétricos operam no âmbito da invisibilidade dos átomos. Tanto os botões do telégrafo, quanto as teclas de um computador moderno, escondem todo o processo da ação que desencadeiam. Nossos sentidos percebem apenas o efeito, mas são incapazes de apreender o mecanismo pelo qual os aparelhos chegam a esse efeito. Essa é uma configuração que cada vez mais caracteriza nosso modo de apreensão do mundo e, talvez, seus dispositivos mais emblemáticos sejam os botões que apertamos a todo momento, nas mais diversas situações e com as mais variadas intenções. Sem nos darmos conta, transferimos nossa sensibilidade mecânica do mundo e do corpo para as pontas dos dedos, que se ocupam em manipular toda a diversidade de aparelhos que nos circundam a partir de minúsculas interfaces com as quais ligamos e desligamos coisas, criamos obras de arte e nos comunicamos com o mundo.

A relação do dedo com o botão concentra toda a tensão reprimida de nossos corpos, tão comportados que ficam em nossas cadeiras de escritório, aparelhos de ginástica, ou salas de concerto. Agora são os dedos que exprimem nossos gestos, nossas tensões, nosso espanto.

2 – A música digital

Há muito tempo que computadores e outros aparelhos eletrônicos fazem parte da produção musical. Frequentemente tem se discutido se seria possível usar o termo *computer music* para distinguir um gênero, uma corrente ou estética musical, embora hoje cautelosamente se coloque a idéia de que se trata simplesmente de “música que não pode ser criada sem o uso de computadores” (Supper 2001: 48; ver também: Garnett 2001). O fato de se confundir uma tecnologia com um gênero musical pode parecer, inicialmente, mera inge-

nuidade, fruto da sedução que as tecnologias eletrônicas e digitais exercem nos dias de hoje. Porém, não se deve desprezar de imediato essa questão. Se o computador não define necessariamente uma estética, ele define um modo de operação que o difere de outras tecnologias. Sua ação se dá mais no âmbito dos processos de criação do que nos resultados artísticos. Novamente, seria ingênuo pensar que a arte seria a mesma, ainda que os seus processos de geração fossem outros.

É o caso da separação entre música vocal e música instrumental ao final da Idade Média. O que seria apenas uma mudança de tecnologia, refletia na verdade uma mudança essencial na música. Naquele caso, a gradual liberação em relação ao texto possibilitada por uma música instrumental serviu de alavanca para a formação da música moderna ocidental.

O computador, enquanto ferramenta genérica, infiltrou-se nos diferentes estágios da produção musical recente. Da introdução da música gerada a partir de algoritmos já no final da década de 1950, aos formatos de compressão de arquivos para transmissão de música pela internet, é nítida a presença de ferramentas computacionais. Vivemos um processo semelhante ao da eletrificação ocorrido na passagem do século XIX para o século XX em que, paulatinamente, a magia dos efeitos e possibilidades trazidas pelo uso da energia elétrica dissolveram-se na onipresença dos dispositivos baseados na eletricidade. Do mesmo modo, a digitalização da informação, esse elo fundamental da sociedade contemporânea, em todos os âmbitos do cotidiano, tende a retirar o foco da tecnologia digital em si, e deslocá-lo para os seus resultados.

No caso da arte e especialmente da música, esse processo ainda causa alguns sobressaltos. Inicialmente porque as artes talvez sejam um dos setores da produção cultural que mais demoram a se distanciar das práticas artesanais. Mesmo o surgimento dos meios de comunicação em massa e das telecomunicações modificou muito mais os modos de difusão do que da produção artística. Isso vale inclusive para artes que já nascem de meios de reprodução em massa, como o cinema, uma vez que para se chegar ao filme, ainda se constroem cenários e os atores têm que se deslocar até as locações e *settings* de gravações para interpretar seus papéis.

Passado um período de entusiasmo, quando a música eletroacústica dissolve o artesanato musical nos anos de 1950, instaura-se também um certo desconforto em relação a aspectos que inicialmente apareciam como vantagens: por exemplo, a ausência de intérpretes na música eletroacústica vai servir para realçar o papel da performance instrumental, cuja

expressividade era difícil de ser recriada no estúdio eletroacústico com a tecnologia disponível na época. Naquele momento, paralelamente a uma acústica, ganha espaço a música eletroacústica mista, em que há a fusão da performance vocal e instrumental com os sons eletrônicos produzidos no estúdio (Barrière 1995).

Inicialmente, essa fusão esbarrava numa série de obstáculos: a “surdez” da fita magnética que obrigava os músicos a seguirem-na sem concessões, a falta de portabilidade e complexidade dos equipamentos eletrônicos e a impossibilidade de criar um ambiente de interação entre o material eletrônico e a performance instrumental ou vocal. O rápido processo de digitalização que se instaurou principalmente a partir da década de 1980 ajudou a minimizar esses problemas à medida que tornava mais eficientes e menos custosos os processos de geração e manipulação sonora.

Esse quadro alcança um ponto significativo em meados da década de 1990, especialmente em função de dois aspectos. Em primeiro lugar, da ampla difusão dos computadores pessoais que deu, a músicos sem conhecimentos técnicos avançados e a usuários em geral, o acesso a processos de geração e manipulação sonora complexos e que antes só podiam ser alcançados em estúdios relativamente caros. Em segundo lugar, o aumento do poder de processamento e capacidade de armazenagem de dados atinge um patamar que possibilitava que esses computadores pessoais passassem a realizar, em tempo real e durante a própria performance, as operações que antes demandavam um longo tempo de trabalho dentro do estúdio.

O computador pessoal como ferramenta de se fazer música recoloca dentro da prática eletroacústica o que sempre pareceu fazer parte da essência da própria música: a interação entre os agentes que a produzem. Só que agora essa interação não se dá apenas entre os músicos, mas entre os músicos e uma grande variedade de aparelhos. Interação torna-se um dos pontos-chave da produção eletroacústica desse período que se estabeleceu a partir dos anos de 1980.

Mas há também um outro fator que, se não é gerado por essas tecnologias digitais, é ao menos colocado em evidência por elas: a expansão da idéia de instrumento. Tradicionalmente, instrumento musical sempre esteve no papel mediador da performance, situando-se entre a composição e a escuta. Ou seja, era por intermédio do instrumento que o intérprete conectava o ato da criação ao ato da fruição musical. Já no final do século XIX, com o surgimento dos meios de gravação e reprodução do som, inventa-se um novo apar-

to instrumental, só que dessa vez voltado para a escuta. Do fonógrafo aos tocadores de MP3, passando pelo rádio, o gravador portátil e o *walkman*, o que se tem é uma sucessão de instrumentos de escuta, a qual se torna aparelhada para receber a música, não mais diretamente do intérprete, mas através da mediação da gravação. Finalmente, o estúdio eletroacústico e, posteriormente, os programas de computador tornaram-se, na segunda metade do século XX, instrumentos de compor.

Esse alargamento da idéia de instrumento – instrumento de composição, instrumento de interpretação, instrumento de escuta – alcança seu auge com o computador pessoal que pode agrupar num mesmo ambiente essas três categorias instrumentais, diluindo a separação entre criação, interpretação e escuta.

As três atividades, que no período moderno vão se tornando cada vez mais distintas, são agrupadas novamente, e com isso re-agrupam-se também as figuras do compositor, do interprete e do ouvinte.

3 – O computador apoiado sobre as coxas

Ao final dos anos de 1990 outra transformação tecnológica vai operar mudanças no modo de se fazer música: as ferramentas de composição, performance e escuta, além de habitarem o mesmo endereço, adquirem o dom da portabilidade. Essa palavra mágica significa que todo o poder tecnológico concentrado no estúdio, e todo alcance possibilitado pelas redes digitais de comunicação, podem ser transportados para qualquer lugar, e usados a qualquer momento, graças ao surgimento dos computadores portáteis. A mudança não está apenas no tamanho das novas máquinas, mas especialmente no seu alcance. Assim como o *walkman* – que não era nada mais do que um gravador/tocador de fitas em miniatura – modificou a relação dos ouvintes com a música nos anos 80, os computadores portáteis trouxeram para perto das pessoas a instrumentalização musical gerada pela tecnologia eletro-eletrônica. Tornou-se possível fazer música em qualquer lugar, na poltrona de um avião, na mesa de um café, no sofá da sala, ou – porque não? – numa sala de concerto. O *laptop computer*, o computador apoiado sobre as coxas, é ao mesmo tempo estúdio, ferramenta de composição, gerador sonoro, arquivo de músicas e aparelho de som, tudo isso ao mesmo tempo, tudo isso sobre as coxas, e controlado por um teclado mais rudimentar do que o que qualquer músico tenha tocado em tempos anteriores.

Daí para surgir um gênero chamado *laptop music* temos um passo relativamente pequeno e quase óbvio.

A chamada *laptop music* surgiu ao final dos anos de 1990 caracterizada por uma estética particular, bem como pelos modos de produção e distribuição digitais. Com a chegada de máquinas acessíveis que eram suficientemente poderosas para realizar os complicados processamentos de áudio em tempo-real, o computador portátil debutou também como instrumento de performance (Vanhanen 2003: 45).

Em pouco tempo, uma verdadeira legião de músicos passa a explorar o novo instrumento. Um novo gênero musical começou a tomar forma na contramão dos modos mais tradicionais de se fazer música. É interessante notar que os representantes da *laptop music* estão em algum lugar entre a música de vanguarda eletroacústica e a música eletrônica de dança. Pertencem a uma geração de artistas diretamente comprometida com a utilização (geralmente crítica) da tecnologia e fortemente marcada pelo experimentalismo. Mais do que uma preocupação estética, essa geração traz uma atitude política de revisão dos valores geralmente vinculados à tecnologia (progresso, conhecimento, conforto, poder) pela exploração da própria tecnologia.

Reddel (2003) utiliza, talvez de modo exageradamente entusiasta, o termo *laptopia* para caracterizar redes de máquinas que não se sabe bem onde estão e que enfatizam o não-lugar de uma utopia da qual os laptops são emblemáticos: “Laptopia é uma paisagem midiática coletiva de redes crescentes de computadores móveis, performances eletrônicas e digitais, produções distribuídas de estúdios, misturas de vídeos sincronizados feitos ao vivo e difusão de conteúdo da internet” (Reddell 2003: 11).

Tim Cascone, um dos músicos que se tornaram porta-vozes da nova modalidade de produção musical, declara a formação de um novo gênero, o pós-digital, que se origina no fosso que se instaura entre experimentalismo das vanguardas eletroacústicas e o descomprometimento estético da música eletrônica de dança:

A estética “pós-digital” foi desenvolvida em parte como resultado da experiência de trabalhar imersivamente em ambientes saturados de tecnologia digital: chiados de ventoinhas de computador, impressoras a laser cuspidando documentos, a sonificação de interfaces de usuário, e o ruído abafado dos discos rígidos. Mais especificamente, é das “falhas” da tecnologia digital que esses novos trabalhos emergem: *glitches*, *bugs*, erros de aplicativos, travamento de sistemas operacionais, *clipping*, *aliasing*, distorção, quantização de ruído, e mesmo o ruído-de-fundo das placas de som, são a matéria-prima que compositores buscam incorporar em suas músicas (Cascone 2000: 12-13).

Como no futurismo, essa estética *glitch* é também voltada para o ruído. Só que desta vez, o ruído asséptico e polido dos circuitos digitais e não apenas ruído sonoro, mas também ruído informacional. Os músicos integrantes dessa laptopia alimentam-se justamente do erro, das distorções e das falhas dos sistemas computacionais para fazer música.

O que distingue a corrente da laptop music de suas predecessoras (tanto acadêmicas quanto populares) é o uso explícito do conceito de erro (*glitch*) por seus produtores e todo o cenário conceitual que digitalmente circunda essa música (Vanhanen 2003:46).

4 - O dedo fazendo música

A música eletroacústica gravada gerou uma enorme quantidade de críticas e reflexões acerca da ausência do interprete no palco durante os concertos e o ocasional desconforto da platéia sentada diante de alto-falantes imóveis. Geralmente esse desconforto é associado à falta de elementos visuais que sirvam de moldura para os sons que estão sendo ouvidos. Podia-se levantar a idéia de que seria um contra-senso ir até um teatro e eventualmente pagar um ingresso para ouvir a difusão de uma gravação que poderia ser ouvida em casa. Embora provocativo esse argumento desconsidera a importância da qualidade da difusão sonora no concerto eletroacústico (a potencia e qualidade do sistema de som, o tamanho e características reverberantes do ambiente, a espacialização possibilitada por sistemas multicanais etc.) que raramente poderia ser reproduzida no ambiente doméstico. Além disso, preserva-se um aspecto ritualístico e de comunhão social que certamente serve de impulso para que muitos ouvintes se desloquem até as salas de concerto.

O crescimento da produção de música eletroacústica mista em que meios eletrônicos interagem com interpretes ou simplesmente coabitam o palco juntamente com músicos serviu para diluir o desconforto causado pela ausência da performance nos concertos eletroacústicos. Neste sentido, a música feita com laptops parece ir na contramão desse processo de reintegração do gesto, da teatralidade, da visualidade na performance musical.

Em qualquer performance com *laptops*, entretanto, parte da platéia irá sentir-se confusa, perdida ou mesmo enfadada pela demonstração da virtuosidade do *laptop*. Enquanto ouvimos grandes saltos sonoros nessas performances, de estridentes ruídos a frágeis e metálicas gotas de tons agudíssimos, o intérprete permanece sentado atrás de sua tela com

movimentos quase imperceptíveis, perdido em pensamentos, enquanto manipula arquivos e programas. (Stuart 2003: 59).

Geralmente numa postura compenetrada seguida de movimentos mínimos das mãos que em nada revelam sobre os processos de produção sonora, os músicos que se utilizam do *laptop* como instrumento assumem uma posição desaturizada, compartilhando muito mais a postura de ouvinte do que a tradicional posição do músico distante da platéia. Não se trata mais do instrumentista virtuose ou do compositor genial, mas do indivíduo que é capaz de inventar contextos sonoros e compartilhá-los com outros ouvintes. Num certo sentido, cria-se uma situação em que a performance deixa de ser física e visual para se tornar sonora, como buscavam os músicos acúsmáticos.

E a música vai sendo feita assim, no tempo, real, ruidosa, exasperada, mas ao mesmo tempo fria e desapaixonada (Monroe 2003: 40), fruto dos dedos ágeis que apertam os botões – QWERT! – numa maquininha apoiada sobre as coxas.

Referências Bibliográficas

BARRIÈRE, F. Reflections on the state of electroacoustic music today: aesthetic evolution and relation with the public. International Academy of Electroacoustic Music, Bourges, Acteon – Mnemosyne, 1996.

CASCONI, K. "The aesthetics of failure: "post-digital" tendencies in contemporary computer music." *Computer Music Journal* **24**(4): 12-18, 2000.

GARNETT, G. E. "The aesthetics of interactive computer music." *Computer Music Journal* **25**(1): 21-33, 2001.

MARVIN, C. When old technologies were new: thinking about electric communication in the late nineteenth century. New York, Oxford University Press, 1988.

MONROE, A. "Ice on the circuits/coldness as crisis: the re-subordination of laptop sound." *Contemporary Music Review* **22**(4): 35-43, 2003.

REDDELL, T. "Laptopia: the spatial poetics of networked laptop performance." *Contemporary Music Review* **22**(4): 11-22, 2003.

STUART, C. "The object of performance: aural performativity in contemporary laptop music." *Contemporary Music Review* **22**(4): 59-65, 2003.

SUPPER, M. "A few remarks on algorithmic composition." *Computer Music Journal* **25**(1): 48-53, 2001.

VANHANEN, J. "Virtual sound: examining glitch and production." *Contemporary Music Review* **22**(4): 45-52, 2003.