

IS Working Papers

3.^a Série, N.º 23

A paisagem sonora de Grimes: entre programas e presença

Daniela Fischer Fonseca
Marcelo Bergamin Conter

Porto, abril de 2016

A paisagem sonora de Grimes: entre programas e presença¹

Daniela Fischer Fonseca²

Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Brasil

E-mail: daniela.fischer.fonseca@gmail.com

Marcelo Bergamin Conter³

Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Brasil/Columbia University, EUA

E-mail: bconter@gmail.com

Submetido para avaliação: janeiro de 2016/Aprovado para publicação: abril de 2016

Resumo

Este artigo é dedicado à análise da paisagem sonora das canções da cantora canadense Grimes, que utiliza predominantemente aparelhos eletrônicos e digitais. Estes equipamentos possibilitam que, nos seus shows, a paisagem sonora seja toda composta a partir de amostras de som previamente armazenadas em *samplers*. Ao modificar a maneira de produzir música, Grimes também modifica a maneira como a música nos toca. Por isso, como base teórica, este artigo apresenta a teoria dos autores Hans Gumbrecht (para estudarmos a música como produtora de presença); Vilém Flusser (para observarmos como Grimes interage com os aparelhos); e R. Murray Schafer (para a descrição dos elementos que compõem a paisagem sonora musical).

Palavras-Chave: música, teoria das materialidades, comunicação, paisagem Sonora, Grimes.

1 Este texto deriva da monografia “Paisagens Sonoras Etéreas: o dreampop sob a perspectiva das materialidades da comunicação”, autoria de Daniela Fischer Fonseca, orientada pelo Prof. Doutor Alexandre Rocha da Silva, coorientada pelo Dr. Marcelo Bergamin Conter e defendida em dezembro de 2013 na Fabico, Universidade federal do Rio Grande do Sul. Um resumo deste trabalho foi apresentado no *IV CoMúsica*, em 2015, na UERJ, Rio de Janeiro.

2 Daniela Fischer Fonseca é formada em Comunicação Social - Publicidade e Propaganda pela Universidade Federal do Rio Grande do Sul. Atualmente trabalha como editora de vídeo na produtora de conteúdo audiovisual Pitanga Filmes e escreve para o fanzine de crítica cinematográfica Zinematógrafo.

3 Marcelo Bergamin Conter é doutorando em Comunicação e Informação pela Universidade Federal do Rio Grande do Sul, com doutorado sanduíche em Etnomusicologia pela Columbia University.

Abstract

This paper proposes an analysis of the soundscapes of songs composed by Grimes. The Canadian singer-songwriter uses, predominantly, electronic and digital apparatus. Such devices allows the composition of soundscapes with sound samples previously recorded and then stored in samplers. By modifying the song composing method, Grimes also modifies the way music touches us. Therefore, this paper features the theories of Hans Gumbrecht (to face music as producer of presence); Vilém Flusser (to observe how Grimes interacts with the devices); and R. Murray Schafer (to describe the elements that compose Grimes' songs soundscape).

Keywords: music, materialities of communication, communication, soundscape, Grimes.

Introdução

No processo de produção musical, os aparelhos de síntese e modulação sonora foram adquirindo, progressivamente, papéis cada vez mais centrais ao atuar como meio entre um som concreto e seu registo numa superfície fonográfica.⁴ Esta mediação se complexifica na medida em que tais aparelhos apresentam programas cada vez mais sofisticados.

Os primeiros aparelhos elétricos simulavam os acústicos, como é o caso do sintetizador, que não só era fisicamente parecido com um piano (a disposição das teclas era a mesma) como simulava os timbres deste instrumento, bem como órgãos, cravos, entre outros. No universo digital atual, estes equipamentos podem ser encontrados em formatos de *softwares* e *hardwares*: a tecla do piano, as peles das peças da bateria, as cordas das guitarras foram substituídas por botões. A música é construída através de programas, e não é mais necessário saber tocar um instrumento musical tradicional para produzi-la. Por esta razão, a criação musical torna-se cada vez mais dependente da tecnologia, de caixas pretas cujo funcionamento interno desconhecemos e a relação do músico restringe-se à interação com a sua interface.

Um exemplo de gênero de música *pop* que utiliza sintetizadores é o *dreampop*⁵. Mas cabe mencionar que os compositores de tal gênero não usam tais aparelhos de maneira convencional: enfatizam timbres e texturas, e não harmonia, melodia e ritmo. Surgido na década de 80, alguns dos instrumentos mais utilizados pelas bandas eram a bateria eletrônica, os pedais de efeito para guitarra e baixo e os sintetizadores. A partir dos anos 2000, notamos um crescente aumento de bandas que realizam um estilo musical semelhante, agora auxiliados pelo uso de novas tecnologias, como os *samplers* e a *finger-drumming* ('bateria de dedo', que substitui a bateria acústica).

Enquanto noutros gêneros musicais a letra é considerada elemento importante e político, – como o rap, por exemplo, que surgiu com a necessidade de autoafirmação da cultura negra ou a MPB, no Brasil, em que a música, através de metáforas, cantou contra a ditadura – o *dreampop* caracteriza-se por ser um estilo em que a letra da música é um elemento que possui pouco valor (isto é, considerando o sentido que as palavras descrevem). A relevância está na sonoridade de cada uma delas, na textura que produzem. Os aparelhos facilitam esta condição, uma vez que até mesmo a voz pode ser fragmentada e manipulada durante uma apresentação ao vivo, por exemplo.

4 Por superfície fonográfica entendemos vinil, CD, cassete...

5 O interesse por este gênero musical se deu devido ao primeiro estudo realizado sobre o uso abundante de sintetizadores e da maneira com que os músicos utilizavam seus instrumentos musicais, na década de 1980, para produzir uma paisagem sonora chamada *dream*. A escolha da cantora Grimes para o presente estudo justifica-se, então, pois além do interesse pelo modo com que produz a sua música, utilizando aparelhos de síntese e digitais, ela realiza uma paisagem sonora semelhante ao *dreampop* da década de 1980 – com timbres e tons agudos e vocal feminino, por exemplo. Assim, ao destacarmos o tocar de Grimes, não estamos, no entanto, atribuindo primazia à artista na maneira com que interage com estes aparelhos, visto que não desconsideramos a existência de outros artistas que fazem música com aparelhos e/ou maneira semelhantes: Anthony Rother, Chromatics, Maria Minerva, The XX, SBTRKT, Mount Kimbie etc.

Assim, o *dreampop* tornou-se interessante para investigar pela sua capacidade de produzir uma presença etérea,⁶ de produzir sensações que não são provocadas pelo sentido que as letras incitam, mas pela união de voz e instrumentos musicais acústicos e elétricos, privilegiando a criação de atmosferas através da superposição de timbres.

Retrocedendo na história, podemos encontrar outros movimentos em que a música foi idealizada como textura. Na década de 1920, Erik Satie criou a ‘música de mobília’ para ser tocada durante o intervalo de um espetáculo. No entanto, os espetadores não compreenderam as intenções do compositor, que pretendia que a música fosse tocada apenas ao fundo, como música ambiente – ideia bastante inovadora na época. O público parou de conversar para apreciá-la, enquanto Satie gritava “*parlez, parlez!*” (cf. Schafer, 2001: 161).

Na década de 1950, a música eletroacústica instaura uma maneira diferente de se produzir texturas musicais, algo semelhante a ‘colagens’, que pode ser considerado o antepassado do *sampling*, a matéria-prima dos DJs.⁷ Karlheinz Stockhausen, por exemplo, utilizava em suas composições não apenas gravações de instrumentos musicais e canções já prontas de orquestras e corais, mas também manipulava e distorcia estes sons através de sintetizadores.

Mais adiante, na década de 1970, com o álbum *Ambient 1: Music for Airports*, de Brian Eno, em 1978, surge a *ambient music*. O álbum foi inteiramente composto com o propósito de servir como música de fundo. Enquanto isso, na mesma década, os Beatles, influenciados pela cultura indiana *Hare Krishna*, introduziam instrumentos orientais e, de uma maneira geral, a estética oriental na música *pop* ocidental. Os timbres agudos da cítara, por exemplo, serão mais tarde simulados no *dreampop* através de guitarras processadas.

A Cocteau Twins, primeira banda de *dreampop* que surgiu na década de 1980⁸, mesclava a sonoridade da *ambient music* de Eno, às guitarras do pós-*punk* e à bateria eletrônica. Além disso, com os avanços tecnológicos da década, os sintetizadores puderam ser conectados a computadores. Nos anos de 1990, com a disseminação da *noise music* e do

6 Segundo o dicionário Larousse Cultural (1992), a palavra ‘etéreo’ provém de éter, que seria um fluido hipotético que preenche todo o espaço cósmico, servindo como meio de propagação da luz. Por isso, compreendemos etéreo como algo aproximado do conceito filosófico de sublime, que corresponde a uma grandeza, seja física, intelectual, espiritual, metafísica, estética ou artística.

7 “As correntes da música concreta e eletrônica originaram uma nova arte sônica chamada de música eletroacústica que só pode ser produzida através do uso dos meios eletrônicos. Esta música é registada em fita magnética que é cortada e colada pelo compositor para organizar os sons sintéticos ou gravados, dando origem a obra musical”. Fonte: Museu Virtual do Sintetizador. Disponível em <http://www.ufrgs.br/mvs>. Acedido a 14/09/2013.

8 O termo só surgiu no início da década de 90, a partir de um artigo de Simon Reynolds publicado no *The New York Times*. O crítico chamou de estilo musical *dreampop* as bandas que, a partir de Cocteau Twins, começaram a realizar uma música carregada de texturas de instrumentos, nas quais o significado da letra era menos importante do que a sonoridade que os instrumentos e a voz produziam. Por essas características e pelo caráter onírico ou, como chamamos, etéreo, tornou-se conveniente relacionar este estilo musical com a teoria de produção de presença de Gumbrecht. Texto do *The New York Times* disponível em www.nytimes.com/1991/12/01/arts/pop-view-dream-pop-bands-define-the-times-in-britain.html.

shoegaze,⁹ a paisagem sonora da música pop encontrava-se carregada de guitarras e pedais de reverberação.

A partir dos anos 2000, percebemos uma utilização mais intensa de equipamentos eletrônicos na produção musical, além de paisagens sonoras que soam similares às do *dreampop* da década de 1980. A cantora Grimes, que lançou seu primeiro álbum em 2010, representa uma tendência atual de mulheres que compõem e produzem a sua música complementemente sozinhas no palco¹⁰. Ao analisarmos um vídeo em que a cantora toca ao vivo, percebemos que ela encontra-se rodeada de aparelhos e fios, os quais permitem que ela não apenas produza acordes (através de um sintetizador) e sons percussivos (através do *finger-drumming*), mas também modular o timbre da sua própria voz ao vivo¹¹. O seu papel, a sua função no palco, parece confundir-se com a de um DJ, pois este não usa instrumentos musicais, e sim aparelhos de reprodução e controle de áudio, com os quais ele faz reciclagens, colagens sonoras, além de efeitos. Simon Reynolds (2011), num de seus artigos para o *The New York Times*, em que aponta Grimes, entre outras músicas, como uma tendência na música *pop*, comenta que estas cantoras se veem mais como produtoras musicais. Nas palavras da própria Grimes: “eu gostaria de ter a imagem do produtor, que encontra-se atrás do *pop star*, escolhendo as suas músicas e as suas roupas” (*apud* Reynolds, 2011).

Por isso, considerando o contexto da música *pop* atual, o objetivo deste trabalho é entender de que maneira os aparelhos auxiliam na construção de paisagens sonoras das canções de Grimes. O conceito de paisagem sonora utilizado é de autoria de R. Murray Schafer (2001), que se refere a um conjunto de elementos sonoros em determinado tempo e espaço. Com a teoria de produção de presença de Hans Gumbrecht (2010), analisaremos como os efeitos que Grimes realiza na sua música contribuem para a sensação etérea da mesma. Já o autor Vilém Flusser (2011) será utilizado para a análise da relação que a cantora estabelece com os equipamentos tecnológicos ao construir, desconstruir e reconstruir constantemente a paisagem sonora. Como objetivos específicos, procuramos 1) Entender quais as mudanças que as novas tecnologias fonográficas e os programas computacionais proporcionaram na paisagem sonora do *dreampop* contemporâneo, em comparação ao primeiro, sob a ótica das Materialidades da Comunicação e 2) Identificar a produção de presença no *dreampop* para criação da atmosfera do mesmo.

9 A expressão *shoegaze* deriva do facto de os músicos estarem, aparentemente, olhando seus próprios sapatos durante os shows, o que ocorria, na verdade, por utilizarem excessivamente os pedais de efeitos sonoros, assim, necessitavam controlá-los constantemente.

10 Além de Grimes, podemos citar artistas como Lauren Halo, Maria Minerva, Stellar OM Source e Sleep Over. Disponível em <http://www.nytimes.com/2011/10/09/arts/music/female-artists-with-a-penchant-for-synth-sounds.html?pagewanted=all&module=Search&mabReward=relbias%3Aw&r=0>. Acedido a 21/07/2014.

11 Grimes – Be a Body [Live on KEXP]. Disponível em <https://www.youtube.com/watch?v=iqR6EolWARE>. Acedido a 19/03/2015.

A paisagem sonora

Em *A Afinação do Mundo* (2001), R. Murray Schafer lança suas ideias a respeito do ambiente acústico. Para isso, o autor faz uma retrospectiva histórica tentando encontrar os primeiros sons ouvidos pelo homem, passando pelos sons da vida no campo, os sons da cidade, da revolução industrial e chegando à paisagem sonora do mundo contemporâneo. Em alguns capítulos, ele se interessa em pensar o som considerando os seus aspectos físicos, éticos, simbólicos, ou ainda, como se dá a sua percepção pelo homem. Para a análise de uma paisagem sonora musical, dividiu-a em dois elementos: figura e fundo. A figura – também chamada de sinal ou marca – é aquilo que se destaca em uma paisagem sonora, enquanto o fundo se define como os sons ambientes. Ainda, figura e fundo não podem ser percebidos simultaneamente: ora o ouvido humano concentra sua atenção no fundo, ora na figura. Juntos, figura e fundo compõem o campo. Ou seja, “aquilo que é percebido como figura ou fundo é determinado principalmente pelo campo e pelas relações que o sujeito mantém com esse campo” (Schafer, 2001: 214).

Nos tempos mais antigos, quando o homem vivia no campo, numa paisagem sonora rural, os sons eram mais fáceis de serem distinguidos. Existia uma perspectiva sonora: era possível perceber com clareza figura e fundo. A este tipo de paisagem sonora, o autor chama de *hi-fi*. Ao longo dos séculos, principalmente com a Revolução Industrial, em que as máquinas produziam um barulho alto e repetitivo e a energia elétrica e todos os outros tipos de energia – carvão, gasolina – impuseram novos ruídos ao mundo moderno, iniciou-se a era da paisagem *lo-fi*: “Hoje, o mundo sofre de uma superpopulação de sons. Há tanta informação acústica que pouco dela pode emergir com clareza” (Schafer, 2001, p. 107). Na poluição sonora contemporânea, o papel de figura e fundo torna-se mais complicado:

A moderna paisagem sonora lo-fi não possui perspectiva; em vez disso, os sons massageiam o ouvinte com sua presença contínua. À medida que a população de sons aumenta, os gestos solistas são substituídos por texturas agregadas. [...] Não estamos ouvindo nada mas, subitamente, em meio ao tumulto, um som irrompe e torna-se figura (Schafer, 2001: 223).

Assim, segundo o autor, a multiplicidade sonora atual fez com que nos rodeássemos de texturas sonoras. Tal textura é um emaranhado de gestos, que é o “evento único, o solo, o específico, o noticiável” (Schafer, 2001, p. 217), ou seja, é um número incontável de gestos, os quais não conseguimos escutar separadamente. Ainda, da soma destes vários gestos, cria-se uma terceira coisa, a que Schafer chama de som agregado: “O som agregado de uma textura não é uma simples soma de muitos sons individuais – é *algo diferente*. Por que elaboradas combinações de eventos sonoros não se tornam ‘somadas’, mas ‘diferenças’, eis uma das mais intrigantes ilusões auditivas” (Schafer, 2001: 224).

A Revolução Industrial, ao gerar esta massa sonora no cotidiano do homem, também criou um equipamento que pode capturar estes sons e sintetizá-los: o gravador.

Com esse recurso, os sons podem pelo menos ser suspensos, dissecados, intimamente investigados. Mais que isso, podem ser sintetizados, e é nisso que a plena potencialidade do gravador se revela como um instrumento capaz de unir impressão, imaginação e expressão. O gravador pode sintetizar sons impossíveis para a voz (Schafer, 2001: 217).

Como veremos na análise da música de Grimes, o gravador é utilizado durante a realização sonora, acoplado aos aparelhos. Em performance, a cantora está em constante processo de gravação e reprodução de trechos sonoros, produzindo uma música fragmentada, uma bricolagem sonora. Observaremos como são aplicadas as definições de figura e fundo na paisagem sonora de Grimes e como os aparelhos de produção sonora influenciam estas características na análise.

Teoria das materialidades: a produção de presença

A Teoria das Materialidades surgiu no final da década de 1980 através de pesquisadores do Departamento de Literatura Comparada na Universidade de Stanford. Mais recentemente, Erick Felinto (2001) reuniu em artigo os principais conceitos da teoria. Anteriormente a distinção entre corpo e espírito, dizia ser o espírito que conduz o sentido, enquanto o corpo era somente utilizado para articulação ou ocultação de sentido (observamos que o corpo se refere ao meio, os media para comunicar determinado sentido). A partir da Teoria das Materialidades, busca-se observar de que maneira a matéria, ou o corpo, contribui para a produção de sentido, isto é, não desconsiderar esta presença. “Em outras palavras, o que se sugere é concentrar a atenção não na busca pelo sentido como algo pré-dado e apenas à espera do ato interpretativo, mas antes procurar entender como o sentido pode constituir-se a partir do não-sentido” (Felinto, 2001: 10).

Utilizaremos alguns conceitos da teoria de produção de presença de Gumbrecht (2010). Enquanto a hermenêutica preocupa-se em estudar os significados, a partir de uma visão humanista voltada para a interpretação do mundo, Gumbrecht propõe que as teorias da comunicação reflitam também sobre o que o autor entende por campo não-hermenêutico (ao invés de se pensar somente no papel do sentido). Ou seja, a não-hermenêutica está interessada no mediador ou no meio, que produz algo que não poderíamos ‘interpretar’ via hermenêutica e que antecede a significação. O que esse campo produz é uma presença. Ao utilizar a palavra ‘produção’, o autor refere-se a uma ação infinita, que sempre inaugura outra em seguida, a todo momento, ou seja, está em constante movimento:

Em outras palavras, falar de ‘produção de presença’ implica que o efeito de tangibilidade [espacial] surgido com os meios de comunicação está sujeito, no espaço, a movimentos de maior ou menor proximidade e de maior ou menor intensidade. Pode ser mais ou menos banal observar que qualquer forma de comunicação, com seus elementos materiais, ‘tocará’ os corpos das pessoas que estão em comunicação de modos específicos e variados – mas não deixa de ser verdade que isso havia sido obliterado [ou progressivamente esquecido] pelo edifício

teórico do Ocidente desde que o cogito cartesiano fez a ontologia da existência humana depender exclusivamente dos movimentos do pensamento humano (Gumbrecht, 2010: 38-39).

Neste artigo, é importante pensar a música a partir das produções constantes de presença, como aquilo que está presente mas que não necessariamente significa algo. Sentido e presença, ainda que distintos, não se encontram separados na esfera cultural. O autor comenta a existência de culturas com aspetos predominantes de sentido e outras, de presença. No entanto, nenhuma cultura é ‘pura’, todas guardam aspetos de sentido e de presença, assim como todos os objetos culturais possuem ambos os efeitos de sentido e de presença (*apud* Gumbrecht, 2010: 106).

Com fins de análise, o autor separa cultura de presença e cultura de sentido para podermos entender especificamente estas duas propriedades que coexistem. Ressaltamos aqui a diferenciação que diz respeito ao domínio do espaço. Na cultura de presença, este domínio ocorre através da violência, isto é, dá-se pelo confronto físico de dois corpos pelo mesmo espaço. Na cultura de sentido, este confronto se dá e é solucionado pelo âmbito do simbólico, pelo poder. O conceito de evento, na cultura de sentido, é inseparável do conceito de inovação e de surpresa, enquanto na cultura de presença, ele é apenas uma “eventidade”:

A orquestra começará a tocar a abertura de uma peça que tantas vezes ouvimos. Apesar disso, a descontinuidade que marca o momento em que se produz os sons iniciais ‘atinge-nos’ – e produz um efeito de ‘eventidade’ que não traz consigo surpresa nem inovação (Gumbrecht, 2010: 111).

Numa análise musical, estamos falando em estética e, para Gumbrecht, a experiência estética musical se vale mais de componentes de presença que de sentido:

A dimensão de sentido será sempre predominante quando lemos um texto – mas os textos literários têm também modos de pôr em ação a dimensão de presença da tipografia, o ritmo da linguagem e até mesmo do cheiro do papel. Inversamente, acredito que a dimensão de presença predominará sempre que ouvimos música – e, ao mesmo tempo, é verdade que algumas estruturas musicais são capazes de evocar certas conotações semânticas. Mas, por menor que em determinadas circunstâncias mediáticas se possa tornar a participação de uma ou da outra dimensão, penso que a experiência estética – pelo menos em nossa cultura – sempre nos confrontará com a tensão, ou a oscilação, entre presença e sentido (Gumbrecht, 2010, p. 138 -139).

Assim, os objetos da experiência estética são caracterizados por efeitos de presença e efeitos de sentido que oscilam, estando sempre nesta constante tensão, e como resultado desta tensão, temos instabilidade e desassossego. Estas sensações e oscilações levam a mais além, ao que o autor chama de epifania:

Com ‘epifania’ não quero dizer, de novo, simultaneidade, tensão e oscilação entre sentido e presença; quero dizer, sobretudo, a sensação, citada e teorizada por Jean-Luc Nancy, de que não conseguimos agarrar os efeitos de presença, de que eles – e,

com eles, a simultaneidade da presença e do sentido – são efêmeros (Gumbrecht, 2010: 140).

Sendo a epifania a “emergência de uma substância que parece surgir do nada” (Gumbrecht, 2010: 144), ela também pode ser vista como um ato de violência, devido a existência de um potencial para ocupar ou bloquear espaços com corpos, e sendo a violência a maneira como se efetiva este potencial. Não existindo experiência estética sem violência, podemos pensar na maneira como a experiência musical nos atinge. A música enche o espaço com potencial de nos levar a sensação de estar noutro lugar que não aquele que habitamos no momento da escuta. Por isso, em análise, veremos quais são os elementos dentro da música de Grimes que potencializam ainda mais esta violência que a música por si só já produz ao ser escutada, ou seja, os elementos sonoros que fazem jus ao *dream* do *dreampop*, que neste artigo chamamos de sensação etérea.

As imagens técnicas

Vilém Flusser (2011) diz que as imagens técnicas – as imagens produzidas por aparelhos – são fenômenos do mundo contemporâneo. Apesar de o autor falar em imagens predominantemente no sentido visual (o aparelho que ele utiliza como exemplo é a câmara fotográfica), a mesma ideia de aparelho serve para as máquinas utilizadas para criação sonora. Vejamos, primeiramente, como o autor compreende o que são imagens: “são códigos que traduzem eventos em situações, processos em cenas” (Flusser, 2011: 23). Assim, as imagens funcionam como uma mediação entre o homem e o mundo. Esta mediação é realizada através da imaginação. “Em outros termos: imaginação é a capacidade de codificar fenômenos de quatro dimensões em símbolos planos e decodificar as mensagens assim codificadas. Imaginação é a capacidade de fazer e decifrar imagens” (Flusser, 2011: 21).

Flusser então faz uma linha do tempo, classificando em três momentos da imagem. A pré-história corresponde ao período anterior à criação da escrita. É na pintura rupestre que temos as nossas primeiras imagens, nas quais, ao retratar as atividades do cotidiano humano, vemos um caráter mítico e ritualístico. Estas imagens foram, portanto, uma tentativa de representação do mundo através da abstração “de duas das quatro dimensões espacio-temporais (tempo de duração e profundidade do evento), para que se conservem apenas as dimensões do plano” (Flusser, 2011: 21).

O segundo período corresponde à história inicia-se com a escrita, há quatro mil anos atrás, e termina no século XIX, com a criação da máquina fotográfica. A partir da escrita, o homem abole mais uma dimensão, passando para uma representação linear, também chamada de unidimensional. Esta é a era das ideias e dos conceitos, que funcionam como explicação das primeiras imagens, o que, para Flusser, está mais longe ainda do mundo concreto.

O terceiro período, chamado pós-história, é o das imagens técnicas, que se inicia com a câmara fotográfica. A imagem técnica abstrai uma última dimensão, sendo chamada de nulodimensional. Isso porque as imagens técnicas são feitas a partir de aparelhos que produzem as imagens de maneira desconhecida pelo homem, que se dá através de cálculos (sejam eles matemáticos, como na informática, ou químicos, como no grão da película fotográfica); por isso, Flusser chama-os de caixas pretas. Utilizamos o aparelho seguindo o manual de instruções e o programa pré-estabelecido, produzimos imagens a partir de um aparelho conceitualmente programado.

O aparelho parece servir ao homem como um instrumento, que surge com a finalidade de prolongar os órgãos humanos a fim de alcançarem mais longe e fundo o mundo concreto. A diferença é que instrumento, num primeiro momento, auxilia o homem (que o domina). Já o aparelho possui relação distinta com o homem, apesar de parecer ter sido criado com a mesma finalidade, pois a relação homem-máquina é invertida.

Quando os instrumentos viraram máquinas, sua relação com o homem se inverteu. Antes da revolução industrial, os instrumentos cercavam os homens; depois, as máquinas eram por eles cercadas. Antes, o homem era a constante da relação, e o instrumento era a variável; depois, a máquina passou a ser relativamente constante. Antes os instrumentos funcionavam em função do homem; depois, grande parte da humanidade passou a funcionar em função das máquinas (Flusser, 2011: 39 - 40).

Desta maneira, a relação que o homem tem com o aparelho é uma relação lúdica, de *homo ludens* e não mais *homo fabers*. Para Flusser, o homem não deveria jogar a favor do brinquedo, e sim em direção contrária, procurando esgotar-lhe os programas, para buscar entender o seu segredo. Com um aparelho em mãos, o homem pode escolher vários caminhos a seguir, como o de utilizar de maneira tradicional a máquina, a que Flusser chama de brincar, ou procurar ir além dela, a fim de obrigar o aparelho a revelar suas potencialidades. A esta segunda opção, o autor chama de posição de fotógrafo (que podemos entender como artista), sendo a primeira, de funcionário.

De maneira que o 'funcionário' não se encontra cercado de instrumentos [como o artesão pré-industrial], nem está submisso à máquina [como o proletário industrial], mas encontra-se no interior do aparelho. Trata-se de função nova, na qual o homem não é constante nem variável, mas está indelevelmente amalgamado ao aparelho. Em toda função aparelhística, funcionário e aparelho se confundem (Flusser, 2011: 41).

Segundo Flusser, o programador cria os programas do aparelho com a finalidade de aprimorar a máquina. Existe o programa como 'objeto duro', o *hardware*, que é o aparelho fotográfico "programado para produzir automaticamente fotografias" e o 'objeto mole', correspondente ao *software*, "programado para permitir ao fotógrafo fazer com que as fotografias deliberadas sejam produzidas automaticamente" (Flusser, 2011: 45 - 46). Da mesma maneira, cada programa está submetido a outro, formando uma rede infinda e não existindo um programa e um aparelho maior que os demais.

O homem, uma vez submetido à técnica, ao manipular os aparelhos a fim de controlá-los, encontra-se submetido ao controle pré-programado dos aparelhos. Grimes parece intercalar o papel descrito por Flusser de fotógrafo (jogando contra programa) com o de funcionário (agindo de acordo com o programa). Vejamos agora como a cantora produz a sua música, considerando os aparelhos que utiliza e a interação que estabelece com eles.

A paisagem sonora, a presença e os aparelhos em Grimes

Como já mencionamos, a cantora Grimes, nas suas apresentações, encontra-se rodeada de aparelhos de síntese e de modulação sonora. No vídeo em que faz uma apresentação ao vivo na rádio KEXP¹², de Seattle, reconhecemos uma mesa de som, pedais de efeito, gravadores, um celular, moduladores, um teclado sintetizador e um gerador de *loops*: a sua música é produzida com *hardwares* digitais, pouco parecidos (desconsiderando o teclado) com o formato dos instrumentos musicais predominantes na génese da música *pop*: piano, guitarra, baixo e bateria.

Estes aparelhos são os responsáveis pela paisagem sonora musical não linear, fragmentada e que se modifica a todo instante. Ao programá-los, Grimes está em constante processo de ‘recortar e colar’, pois produz os sons, grava-os, coloca-os em *loop* e vai combinando e recombinaando cada uma das partes. Por isso, neste artigo, não apenas as músicas, mas o estudo da performance ao vivo é importante para compreender como são constituídas as suas canções.

No início da apresentação de *Be a Body*, Grimes parece apenas brincar com o aparelho de *sampling*, intercalando os trechos que compõem a música. Quando começa a cantar diante do microfone, logo envia o sinal capturado para módulos de reverberação que modificam o timbre da voz através da modulação digital de sua onda sonora. O teclado na sua música é utilizado mais para criar texturas, e ela faz isso apertando apenas uma tecla, uma vez que estes sons também serão reprocessados por uma série de *plugins*, módulos de timbre e outros efeitos digitais. A partir deste exemplo, já pode-se perceber a textura musical fragmentada de Grimes, um retalho composto por ‘barulhinhos’ criados eletronicamente.

Analisando como a cantora constrói a paisagem sonora, também é possível notar que a relação entre artista e aparelho é modificada. No palco, ela está em constante programação das máquinas para poder criar a paisagem que virá em seguida e não no tempo presente. Improvisar com estes aparelhos não é como solar em uma guitarra, um baixo ou uma bateria: é preciso antever o porvir com maior antecipação, pois os efeitos sonoros duram mais tempo e ressoam, às vezes, por tempo indeterminado (ainda que de acordo com o programa), se relacionando com outros sons que estão em *loop*.

Além disso, o conceito de ‘tocar’ um instrumento altera-se: podemos agora aproximá-lo do termo inglês *play* ou em francês *jouer*, que significam brincar e tocar ao mesmo tempo.

12 Grimes – *Full Performance (Live on KEXP)*. Disponível em <https://www.youtube.com/watch?v=FJ5XUw4qHZo>. Acessado a 17/07/2015.

Esta é a relação que passou a ser de *homo ludens* postulada por Flusser, contrária ao *homo faber*, relação também percebida ao observarmos a posição em que Grimes se coloca na apresentação, sentada no chão, entre os aparelhos, remetendo para uma criança que interage com seus brinquedos. Ela também age como *homo ludens* na maneira como utiliza a sua voz: gravando-a, utilizando-a como *sample*, produzindo várias camadas de vozes sobrepostas, aumentando ou baixando o volume do microfone, colocando efeitos de reverberação... Isto é, os aparelhos permitem que ela module a sua voz, improvisando ou não. Em comparação, a cantora Elizabeth Fraser¹³, da banda Cocteau Twins, também utilizava a sua voz com personalidade, entoando-a com a finalidade de criar uma textura. No entanto, ainda que o sentido das palavras seja pouco interessante para a música de ambas, Elizabeth produzia muitas das texturas vocais sem o auxílio de aparelhos – nesse caso, trata-se mais de agir como *homo faber*.

Schafer diz ser característico da paisagem *lo-fi* a perda de clarividência dos elementos sonoros, bem como o prejuízo da definição de figura e fundo. Na música *pop*, frequentemente a voz toma o papel de figura durante toda a música, os músicos sobrepõem-na às demais linhas melódicas intencionalmente. No *dreampop*, de uma maneira geral, a voz é colocada em mesmo nível de importância que os demais sons da música, pois não é tão necessário a compreensão da letra. Ao criar camadas com sua voz, Grimes tira o ‘papel principal’ da voz, as palavras reverberam na mesma intensidade de uma corda de guitarra ou de uma tecla de piano. Como é próprio das texturas e da paisagem sonora fragmentada de Grimes, nas suas músicas, a figura e o fundo estão em constante alteração.

Ainda segundo Flusser, um aparelho simula um tipo de pensamento que corresponde a um programa, que nunca será realmente esclarecido para o usuário e, ao desconhecermos o funcionamento interno dos aparelhos, a tarefa de jogar contra ele torna-se ainda mais complicada. Grimes realiza paisagens com aparelhos independentemente de conhecer ou desconhecer o funcionamento interno dos mesmos, ou seja, basta saber o que está previsto pelos programas. Além disso, podemos considerar o facto de a cantora tirar alguns aparelhos de seus ambientes originais como uma maneira de jogar contra eles. Um exemplo disso é o pedal de efeitos para guitarra com o qual ela realiza os efeitos de reverberação em sua voz, e a mesa de som, onde ela constantemente altera os volumes do que está sendo reproduzido por outros aparelhos para, desta maneira, finalizar e iniciar outra camada da música de maneira sutil. A mesa de som é um equipamento usado mais em estúdio, e utilizá-la como instrumento musical é o que aproxima Grimes do engenheiro de som, reiterando o que disse Simon Reynolds em seu artigo publicado no *The New York Times* (2011).

Na música *Swan Song*, os *samples* produzidos com a voz de Grimes são cortados bruscamente, não apenas mostrando-os como sintéticos, como também ressaltando este carácter. O corte é parte da estética musical, não é subtil. Retoma-se aqui a possibilidade de análise do som, que foi propiciada pelo surgimento do primeiro gravador, segundo

13 Cocteau Twins – *Pearly Dew Drops Drops*. Disponível em http://www.youtube.com/watch?v=nQ_5r3Emyk. Acedido a 15/10/2013.

Schafer. Quanto mais avançada a técnica, maior é a possibilidade de realizar modificações sonoras com precisão. Além disso, estes recortes secos do som, alternados repentinamente, remetem-nos a Gumbrecht ao relatar que, na cultura de presença, o domínio que se faz do espaço ocorre através da violência. No jogo que a cantora realiza com os aparelhos, ela manipula a entrada e saída do som num ato que transforma as suas palavras em sílabas, ou nem isso. A sua voz é dividida em fragmentos que, antes de comunicar conceitos de uma letra de música, comunica um programa de aparelho que lhe possibilita estes efeitos.

É notável nas suas músicas que a entrada das amostras de sons ocorre geralmente de maneira pouco subtil, e este é um dos vestígios deixados pela utilização dos aparelhos. Enquanto Grimes já tem boa parte de sua música gravada e armazenada no aparelho de *sampling*, ela controla principalmente o momento em que os *samples* irão entrar e sair da música, apertando botões. Como não existe uma continuidade melódica na sua música, também não existe o ritmo da mão humana que calibra, num solo numa guitarra por exemplo, a intensidade de som. Ela pode resolver isso ao aumentar e baixar o volume, mas muitas vezes isso não ocorre, como podemos perceber no final da música *Genesis*¹⁴, quando o *sample* de piano é interrompido bruscamente e substituído por camadas de reverberação da voz da cantora – já gravadas, apenas acionadas no aparelho de *sampling*. Não existe ‘finalização’ nessa sequência de notas de piano que se repetem durante toda música, o *loop* encerra-se quando apertado o botão. Assim percebemos que o que já é próprio da linguagem sonora (a questão da violência com que o som se coloca no espaço) é intensificado com a utilização destes aparelhos. Ao mesmo tempo que atuam com mais precisão na análise do som, ao ser a música, que já está gravada, transmitida por estes equipamentos eletrónicos, descarta-se a sensibilidade do toque humano quando produz melodia e ritmo num instrumento musical.

Em *Nightmusic*, durante toda a música é notável a intensa utilização do efeito de reverberação. Cada frase dita por Grimes se sobrepõe à que vêm em seguida. Logo quando ela começa a cantar, percebemos que as palavras vão ficando suspensas no ar, formando uma camada da reverberação que fica cada vez mais densa, apontando para uma sensação de distância e, pelo agudo, de elevação. O que também contribui para a mesma sensação é o teclado que se destaca após a primeira parte da música, principalmente quando sobe a escala de notas. Retomemos o que Gumbrecht (2010) diz ser próprio da experiência estética: perder “o domínio sobre nós mesmos – pelo menos por algum tempo” (Gumbrecht, 2010: 145): o ato de violência com que os sons surgem no espaço nos atinge de maneira a ocasionar esta perda de domínio, que é efêmera, devido ao carácter epifânico que a oscilação entre efeitos de sentido e efeitos de presença produz. Por isso, a voz cantada em agudos, junto da reverberação, realçam ainda mais a sensação de perda. Estes dois efeitos criam perspectiva à paisagem: a reverberação passa uma ideia de amplitude, enquanto os timbres agudos estão associados às ‘alturas’ (os céus, os anjos, o divino...), a um local superior.

14 Grimes - Genesis. Disponível em <https://www.youtube.com/watch?v=XhflnGpsvsQ>. Acedido a 26/07/2014.

Assim, percebemos que a produção de presença nas paisagens sonoras de Grimes ocorre principalmente com a utilização de timbres agudos e pouca presença de graves (ainda que o grave exista na música, ele não é tão relevante aqui, se comparado com outros estilos de música eletrônica). A cantora conduz criativamente suas paisagens sonoras buscando explorar os programas, o que é notável no modo como os utiliza aplicando em sua voz. Os seus vocais, mais do que significar em palavras, estão ali para criar camadas sonoras, parecidas com as geradas por instrumentos musicais. A sua voz, por isso, é entoada mais para produzir presença do que sentido. Além disso, os aparelhos realçam a violência com que o som invade o espaço, o que torna ainda mais visível a paisagem sonora fragmentada.

Podemos dizer ainda que o caráter etéreo da música de Grimes, criado a partir de texturas que abundam em timbres agudos e reverberantes, é o que Schafer (2001) chamou de “som agregado” ou “o som diferente”, isto é, as texturas de camadas sobrepostas e agudas produzem a sensação etérea.

Quanto aos aparelhos, cada vez mais portáteis, permitem a edição sonora em tempos curtos e ao vivo, abrindo espaço para a improvisação via *software* (as caixas pretas de Flusser). Dentro deste cenário, ao tocar a sua música, a cantora brinca com as caixas pretas da era digital: compõe as paisagens sonoras com o simples toque dos dedos.

Considerações finais

Recapitulando, o estilo musical *dreampop* é caracterizado pelo uso intenso de aparelhos eletrônicos e a música é composta basicamente de timbres pouco graves. Para a cantora Grimes, que ilustra o cenário atual do estilo, o fazer música é manipular sons, gravar vozes, programar *samples*, e, fundamentalmente, acionar botões. Ao realizarmos um trabalho que propõe pensar a música a partir dos olhares de Schafer, Gumbrecht e Flusser, buscamos entender como é realizada a produção deste produto mediático e de que maneira este meio se apresenta ou interfere no resultado final de tal produto. Na música de Grimes, a cada sobreposição sonora que ouvimos, ‘visualizamos’ os aparelhos que estão por trás das paisagens, além da sua música demonstrar que a tecnologia possibilitou um novo jeito de ‘tocar’ (considerando essa palavra em dois sentidos: o ato de tocar para fazer música e o ato de ser tocado por ela).

Para os estudos da comunicação, este trabalho propicia uma reflexão a respeito dos aparelhos e tecnologias que atualmente substituem o esforço humano e os instrumentos musicais. Percebemos como as máquinas modificam o gesto do músico e a sua paisagem sonora, e, no caso da música de Grimes, tivemos uma amostra de tal cenário. Para falar da maneira como a artista se comunica, é imprescindível falar do resquício que os aparelhos que utiliza produzem na sua música e, conseqüentemente, transformam a sua linguagem. Por isso, através deste trabalho, buscamos voltar o nosso olhar àquilo que é inevitável perceber e ser atingido; buscamos refletir mais sobre como a presença das paisagens sonoras nos ‘tocam’ e menos sobre o sentido que elas produzem.

Referências

Felinto, Erick (2001). Materialidades da Comunicação: Por um Novo Lugar da Matéria na Teoria da Comunicação. *Ciber legenda*, 5. Disponível em <http://www.uff.br/ciberlegenda/ojs/index.php/revista/article/view/308>>. Acedido a 10/10/2013.

Flusser, Vilém (2011). Filosofia da caixa preta. *Ensaaios para uma futura filosofia da fotografia*. São Paulo: Annablume.

Gumbrecht, Hans Ulrich (2010). *Produção de Presença: o que o sentido não consegue transmitir*. Rio de Janeiro: Contraponto.

Reynolds, Simon (2011). Breaking Through the Synth Barrier. *The New York Times*, 07 de outubro de 2011. Disponível em http://www.nytimes.com/2011/10/09/arts/music/female-artists-with-a-penchant-for-synth-sounds.html?pagewanted=all&_r=0. Acedido a 17/10/2013.

Schafer, R. Murray (2001). *A Afinação do Mundo: uma exploração pioneira pela história passada e pelo atual estado do mais negligenciado aspeto do nosso ambiente: a paisagem sonora*. São Paulo: UNESP.

IS Working Papers

3.^a Série/3rd Series

Editora/Editor: Paula Guerra

Comissão Científica/ Scientific Committee: João Queirós, Maria Manuela Mendes, Sofia Cruz

Uma publicação seriada *online* do
Instituto de Sociologia da Universidade do Porto
Unidade de I&D 727 da Fundação para a Ciência e a Tecnologia
IS Working Papers are an online sequential publication of the
Institute of Sociology of the University of Porto
R&D Unit 727 of the Foundation for Science and Technology

Disponível em/Available on: http://isociologia.pt/publicacoes_workingpapers.aspx
ISSN: 1647-9424

IS Working Paper N.º 23

Título/Title

“A paisagem sonora de Grimes: entre programas e presença”

Autores/Authors

Daniela Fischer Fonseca
Marcelo Bergamin Conter

Os autores, titulares dos direitos desta obra, publicam-a nos termos da licença Creative Commons
“Atribuição – Uso Não Comercial – Partilha” nos Mesmos Termos 2.5 Portugal
(cf. <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/2.5/pt/>).