

Repetitivo e Barulhento

Uma proposta de música (popular) extrema¹

Luciano Zanatta²

Ricardo De Carli³

Universidade Federal do Rio Grande do Sul | Brasil

Resumo: Este trabalho apresenta em forma de texto considerações a respeito de Repetitivo e Barulhento, um conjunto de disco, obra audiovisual e performance criado por Luciano Zanatta e Ricardo De Carli. Os autores são integrantes do Grupo de Pesquisa em Criação Sonora da UFRGS e da Medula – coletivo de experimentação sonora. São apresentados aspectos técnicos e conceituais do processo de criativo e relatos memoriais dos autores, na forma de um discurso que alterna entre primeira e terceira pessoa. Repetitivo e Barulhento dialoga com os campos da música popular e do ruído a partir de uma perspectiva de música experimental. O texto aqui apresentado não pretende ser um comentário externo à obra à qual faz referência e, sim, uma camada a mais na sua composição, seguindo, assim, os princípios de pensar fazendo e fazer pensando que caracterizam a pesquisa artística como modalidade de investigação.

Palavras-chave: pesquisa artística, música experimental, ruído, composição, performance.

¹ *Repetitivo e Barulhento - an extreme (popular) music proposal*. Submetido em 01/05/2017. Aprovado em: 26/06/2017.

² Luciano Zanatta é doutor em composição pela UFRGS. Faz parte da Medula – experimentos sonoros e coordena o Grupo de Pesquisa em Criação Sonora da UFRGS. Atualmente é professor do Departamento de Música da UFRGS, ministrando disciplinas de Música Popular e Música Eletrônica. E-mail: lucianozanattaterra@gmail.com

³ Ricardo De Carli é formado em Produção Audiovisual pela PUCRS e cursa Bacharelado em Música Popular na UFRGS. Integra os coletivos Medula, OMAR Filmes e Frisbe Filmes, nos quais experimenta através de som, fotografia, vídeo e desenho. É bolsista de iniciação científica junto ao Grupo de Pesquisa em Criação Sonora da UFRGS. E-mail: RiCaRdO_d_Carli@hotmail.com

Abstract: This paper presents remarks in the form of text about Repetitivo e Barulhento, an album, audiovisual work and performance created by Luciano Zanatta and Ricardo de Carli. The authors are members of the Research Group on Sound Creation of UFRGS and Medula - collective of sound experimentation. Technical and conceptual aspects of the creative process and memorial reports from the authors are presented in the form of a discourse that alternates between first and third person. Repetitivo e Barulhento dialogue with the fields of popular music and noise from a perspective of experimental music. The text presented here is not meant to be an external commentary on the work to which it refers and rather is an additional layer in the composition, thus following the principles of thinking while doing that characterize artistic research as a research modality.

Keywords: artistic research, experimental music, noise, composition, performance.

* * *

A moda de um começo: fundo preto, soando o hum de cabo p10 com uma ponta ligada no amplificador e a outra ligada em nada. Letras brancas, glitch no vídeo: [Este texto apresenta o relato de uma realização de pesquisa artística realizado dentro das atividades do Grupo de Pesquisa em Criação Sonora da UFRGS. Insere-se como uma das produções do projeto de pesquisa Processos da Composição Musical, um projeto longitudinal que inclui uma imbricação de produções artísticas e reflexões teóricas que se somam e relacionam mutuamente formando uma rede de projetos artísticos, levados a cabo por diferentes combinações de artistas-pesquisador@s dentro do grupo, que, no seu conjunto, expressam conceitos e formulações estéticas. O que se apresenta aqui, portanto, é uma janela que busca deixar ver um pedaço de um todo maior.]

EPÍGRAFE – [Imagens do movimento de ocupação da universidade por estudantes do fim de 2016 (o que por si só é uma contradição: uma das orientações expressas do movimento era que não se produzissem imagens das ocupações), uma voz]:

{Parece uma contradição insuperável que se defenda com ênfase a necessidade de que as atas de reuniões com assuntos os mais corriqueiros sejam escritas com acurácia até os detalhes mais enfadonhos por tratarem-se de documentos que preservariam a história institucional mas se considere ato de vandalismo inaceitável o pixo das paredes num momento de ruptura deliberada das relações de poder dentro da mesma instituição, negando a esta ação o caráter de registro expressivo de um tempo presente destinado, como todos, a virar passado.

Solução: deixar transcorrer 50 anos, ou talvez mais, e o pixo se tornará arte com inestimável valor

histórico, servindo de mote para a carreira de alguém que fará pesquisa no futuro.}

TÍTULO – Repetitivo e Barulhento

Pretendemos que este seja um registro de processo, intercalando a cronologia de realização, discussão de referenciais artísticos e teóricos e relatos memoriais dos criadores. Serão abordadas as distintas etapas de realização: as ideias iniciais, esboços e desenho do projeto, inclusão de mais participantes, alteração de escopo (som para som/imagem), transposição de meio (gravação para performance). O texto segue uma estrutura de alternância de vozes, escrita em primeira pessoa por cada um dos autores. Luciano fala da concepção do projeto e das elaborações prévias e Ricardo fala da realização a partir dos ensaios, da preparação da performance e do uso de vídeos. A terceira pessoa foi utilizada quando se trata de uma descrição mais objetiva de algum aspecto abordado.

Precisamos também falar da Medula. A Medula foi acontecendo. Não foi o caso de algo que tenha sido combinado, a partir de agora somos a Medula. Pelo contrário, longos ciclos, trajetórias, aos poucos convergiram para algo que um dia se viu: existia e podia ter um nome.

A aglutinação da Medula ocorreu em momentos distintos, unindo trajetórias individuais que contemplavam interesses comuns. Dentre estes interesses estavam a utilização das bordas dos campos normativos das categorias artísticas como elemento central de interesse expressivo, um estar no entre território, fazendo, muitas vezes, da dificuldade de dar a perceber formas ou esquemas de operação, da confusão e da bagunça, campos de atuação.

A Medula efetivamente nasceu quando as trajetórias individuais (Chico, Isabel, Luciano) convergiram em ambiente universitário. O interesse artístico servindo de modo de atuação e referência para os interesses de docência e pesquisa. A pesquisa artística, na perspectiva do pensar-com-a-obra, pensar-fazendo, engendrando processos que servem como referências para propor ações que atuem nas bordas dos formatos (de texto, de método, de aula, de estrutura curricular ou disciplinar), indo até onde os conceitos por vezes se tornam contradições, onde a regra normativa parece perder eficácia.

A partir da proposição de estabelecer um espaço de pesquisa artística, buscando caracterizar e viabilizar as atividades de criação como também produtoras de conhecimento, as atividades do grupo convergiram e adquiriram um corpo visível: institucionalmente - na forma de um grupo de pesquisa, na publicação dos trabalhos realizados, nas participações em eventos do âmbito acadêmico, nas ações de extensão realizadas (cursos, mostras, oficinas, etc), nas orientações discentes – mas também projetando-se da instituição para fora. Entendemos como elemento fundamental de justificação da própria existência do trabalho o diálogo com cenas e práticas artísticas que aconteçam fora da universidade, especialmente aquelas que prescindem deste contato institucional, ou não o tem em maior conta, para sua realização efetiva. Neste caso incluem-se as participações em festivais, contatos, colaborações e

parcerias com selos e coletivos (e com as pessoas participantes, as dimensões individual e coletiva não se submetem uma à outra em nossa consideração), ações artísticas como shows, residências e exposições.

Na atuação da Medula é fundamental o pensamento coletivo. Foi desta forma que se juntaram outras pessoas, chegando primeiro via projetos de extensão e iniciação científica e logo por interesse manifesto a partir do conhecimento do grupo via apresentações. André, Carlos, Nikolas, Ricardo e Zazá, num primeiro momento (Ana, Carina e Diego transitaram mas não ficaram) e Bê e Chico (outro) em um segundo momento. O modelo de participação é tão horizontal como conseguimos. O trabalho estritamente acadêmico impõe algumas hierarquias, há quem oriente e quem seja orientad@, os trabalhos artísticos tem, por vezes, direção. Mesmo nestas situações, a inclusão igualitária, a possibilidade de proposição a tod@s que participam e a autonomia são pontos importantes da nossa consideração dos modos de ação.

A Medula é, então, este corpo que está entre: entre o físico e o psíquico, o material e o imaterial, o institucional universitário e as ações mediadas por outras instâncias, entre os campos normativos acadêmicos e artísticos (talvez em parte definindo-se pelo que exclusivamente não é: não é uma banda, não é um ensemble, não é um grupo de pesquisa, não é um selo, não é um coletivo de performance, não é noise-glitch-video arte, não é artes visuais, não é arte sonora, etc; ao mesmo tempo não deixa de ser um pouco de cada uma dessas coisas). Referenciando um texto que criamos pra ser usado como material de divulgação, dizemos que a produção do grupo consiste em trabalhos artísticos e teóricos que discutem ou se utilizam de sobreposições e atravessamentos das fronteiras dos campos disciplinares. Inclui trabalhos de música, arte sonora e artes visuais – de uma forma que não se saiba dizer exatamente onde uma coisa começa e outra acaba. O trabalho acontece em paralelo às atividades do Grupo de Pesquisa em Criação Sonora, do Grupo de Pesquisa em Estudos de Gênero, Corpo e Música da UFRGS e do Grupo de Pesquisa Além da ilustração: o exercício de relações insubordinadas entre textos cênicos, dos quais a Medula é a persona performativa pública. É um espaço de investigação focado na pesquisa artística, abrangendo uma variedade ampla de poéticas do sonoro, estudando diferentes abordagens da criação artística envolvendo som, na forma de investigação reflexiva sobre seus ciclos de tomada de decisões.

A transversalidade dos conceitos é uma característica chave do nosso trabalho. Transversalidade aqui significa deixar os conceitos correrem e se sobreporem a objetos para os quais não foram inicialmente propostos, deixar que as ideias dançam entre si e produzam movimentos inesperados. Isso se aplica ao plano teórico mas também ao plano prático da criação. Processos de tratamento e criação de imagens são extrapolados para sons, por exemplo. Da mesma forma: um texto sobre o trabalho é também o trabalho, é o trabalho em outra chave. Se a obra é pensamento, o pensamento é obra.

{Luciano: Repetitivo e Barulhento foi concebido inicialmente por mim, sem as parcerias que

posteriormente se incorporaram. A primeira ideia era a gravação de um disco, a ser lançado em formato digital online, sem cópias físicas e sem performances ao vivo. A origem do trabalho, o seu impulso criativo original, foi uma condição de profunda insatisfação e desassossego pessoal que vivi no âmbito profissional na universidade durante o ano de 2014. Não importam aqui os detalhes mas apenas especificar que se tratava de uma situação de stress, sobrecarga, acúmulo e falta de perspectiva imediata de melhora. A situação demandava urgência de resposta e este texto trata da resposta artística que foi dada.

Esta veio na forma da definição de uma imagem e um conceito que circunscreviam uma poética, materializada em um título e um plano geral para uma composição. Pode ser difícil determinar o momento em que uma música começa a ser composta, o momento definido como inspiração, conforme Harvey (2000), ou *impetus*, conforme Reynolds (2002), e no momento da elaboração deste texto a memória e os registros do processo não permitem decifrar com precisão o que veio primeiro: o plano geral, o nome ou o som. Provavelmente nem seja o caso de que algo tenha vindo primeiro, os pensamentos foram surgindo e se alimentando mutuamente. O quadro inicial se configurou, em algum momento de julho de 2014, a partir do uso de uma ferramenta específica, um aplicativo para celular chamado Psycho Flute, que gera sons sintetizados com bastante distorção. O plano geral era criar uma peça usando várias camadas de sons desse aplicativo e bateria, usando altos níveis de saturação e intensidade como elementos expressivos. O arco poético se completava com o título imaginado: “eu não sofro em silêncio”.

Uma situação pessoal que demandava respostas; entre as possíveis resposta, uma artística; ferramenta e expressão em loop, conforme Caesar(2014); um imaginário conceitual e poético que engloba todos estes fatores. Tinha assim, as condições de motivação, meios e oportunidade para a criação de uma peça.}

[Sugestão a quem lê: acessar o link <https://soundcloud.com/lucianozanatta/01-eu-nao-sofro-em-silencio/s-iJ5oV?in=lucianozanatta/sets/repetitivo-e-barulhento-oficial/s-pdpIA> para ouvir a música antes de seguir lendo ou acessar o link <https://soundcloud.com/lucianozanatta/01-eu-nao-sofro-em-silencio/s-iJ5oV?in=lucianozanatta/sets/repetitivo-e-barulhento-oficial/s-pdpIA> para ouvir a música enquanto segue lendo ou não acessar o link <https://soundcloud.com/lucianozanatta/01-eu-nao-sofro-em-silencio/s-iJ5oV?in=lucianozanatta/sets/repetitivo-e-barulhento-oficial/s-pdpIA> agora e deixar para acessar em outro momento ou não acessar o link <https://soundcloud.com/lucianozanatta/01-eu-nao-sofro-em-silencio/s-iJ5oV?in=lucianozanatta/sets/repetitivo-e-barulhento-oficial/s-pdpIA>]

Entendemos que uma diferença entre produção artística, de modo geral, e produção em pesquisa artística está no fato de que nesta última é necessária (na primeira, pode acontecer ou não) a busca por responder a questões de investigação que se coloquem junto ao processo de criação. A pesquisa artística caracteriza-se por ser um processo de criação acompanhado de reflexão, amparado em uma

metodologia formatada ao objeto, elaborado como resultado das demandas específicas do processo de criação objeto da pesquisa, e que tem como objetivo uma análise mais do percurso do que resultados ou hipóteses definidos a priori, conforme Lopez-Cano e Opazo (2014). Uma característica importante também da pesquisa artística é a imersão de quem cria/pesquisa nas atividades de criação e reflexão de modo que as descobertas feitas no processo possam engendrar uma mudança na forma como se dá a sua própria prática artística, situação acompanhada ainda de elaboração de documentos de processo que sejam registros eficientes do que ocorreu, conforme Coessen, Crispin e Douglas (2009). Em texto publicado recentemente, (Nogueira, Zanatta e Machado, 2016) no qual abordamos o processo de criação de outra obra, aprofundamos a análise dos métodos e conceitos da pesquisa artística.

{Luciano: A partir do primeiro impulso de criação, que gerou a primeira peça, considerei a possibilidade de desenvolver um projeto de pesquisa artística que tivesse como objetivo explorar expressivamente saturação e intensidade num contexto de composição em música popular. A escolha da Música Popular como área de inscrição para este trabalho derivou de situações práticas (a minha atuação acadêmica no curso de Bacharelado em Música Popular na UFRGS) e também de posicionamento ideológico (o entendimento de que Música Popular é um campo epistemológico que engloba uma série de atividades, incluindo composição e performance, e que é definido pela sua lógica própria de operação, conforme apresentei em texto anterior: Zanatta (2016). A posição defendida é a de incluir no campo de estudos da música popular práticas que dialoguem com a música experimental, particularmente formas extremas de música experimental, como Noise e suas derivações. Saturação e intensidade são elementos expressivos muito importantes na música extrema. Estes gêneros, múltiplos e inabarcáveis na fixidez de um termo único, costumam ocupar regiões de confluência de territórios, sendo híbridos e fluidos em termos de referenciais. Não é incomum encontrar nestas práticas pessoas vindas de experiências que unem, de modo sempre particular, práticas como heavy metal, punk, música eletroacústica, EDM, etc.}

No contexto deste trabalho, quando falamos experimentalismo nos referimos a procedimentos que explorem os limites operacionais dos campos normativos, as bordas e suas contradições. Neste sentido, classificamos como experimental trabalhos que utilizem as regras de um campo como elemento expressivo, que usem as expectativas geradas no processo cognitivo, conforme a teoria da expectativa ITPRA formulada por Huron (2008) no livro *Sweet Anticipation*, como parte da construção do sentido da obra musical. A teoria de Huron é um dos referenciais teóricos transversais do projeto de pesquisa do Grupo, servindo como apoio teórico em diversos projetos. Temos discutido aspectos desta teoria em outros textos no prelo.

Quanto ao conceito próprio de música experimental, encontramos acordo entre o que pensamos e o que está presente em Iazzetta (2014). Identificando duas vertentes principais para o uso do termo música experimental, o autor apresenta uma destas vertentes como usando o termo

“...frequentemente associado a práticas de caráter transgressor, em que comportamentos, modelos e delimitações bem estabelecidos são colocados em questão. Experimental, significa nesse caso, uma atitude crítica em relação ao que está consolidado e é aceito como referência artística, forçando uma abertura para a incorporação de elementos relativamente estranhos a um determinado campo da arte (IAZZETTA, 2014: 4)

Esta visão reforça a ideia do experimental como quebra de regras e de expectativas sobre regras. A justaposição de elementos discordantes caracterizando uma espécie de música da contraindução, para usar aqui uma terminologia de Feyerabend (2011) que no seu contexto original é aplicada à produção científica. Esta forma de entender o experimentalismo em música entra em acordo também com Iwao (2012), com o que definimos o nosso recorte conceitual de música experimental no presente contexto:

Seguindo essa argumentação, pode-se pensar a música experimental como uma prática que prioriza a criação de novas concepções do musical, pautadas na experimentação formal. Os músicos praticantes são incentivados a conceber música de um modo altamente pessoal e tentar criar rupturas com os discursos musicais estabelecidos. Como advogaria a criação de novas formas de fazer, a música experimental seria transversal aos vários gêneros musicais, podendo servir-se de características e restrições convencionadas destes, mas não se fixando em nenhum, esquivando-se assim de configurações mais codificadas. Nesse sentido, sinteticamente, poder-se-ia pensar a música experimental como um antigênero. (IWAO, 2012: 67)

Existe uma bibliografia ampla que dá conta de aspectos como ruído, excesso, perturbação e ruptura nas artes do som em geral e na música em particular. A partir do viés de saturação e intensidade, buscamos estabelecer diálogo entre o projeto de criação e alguns exemplos desta bibliografia.

Nechvatal (2011) define arte do ruído como aquela que “impede o significado estabelecido substituindo a suposição de significado conclusivo por uma de excesso vital⁴” (p 32), colocando a saturação de significados como um elemento importante nesta forma de arte. Ainda, ele afirma que esta é uma forma de “codificação desviante que precipita deslocamentos internos dentro de um espaço comunicativo pelo uso de uma gramática irritante que pode esmagar e interferir com discursos vizinhos⁵”. (p 33).

Em Campesato (2012) há a consideração do ruído como “algo ambíguo em que a ausência de significado sugere a presença de todos os significados e que, por isso mesmo, impede que se estabeleça uma rede estável de significados a partir dele”. Estas considerações apontam na direção de um entendimento do ruído como algo ligado mais ao seu contexto e significação, mais em acordo com a

⁴ “precludes established significance by replacing the assumption of conclusive meaning with one of vital excess”, tradução nossa.

⁵ “deviant encoding that precipitates inner shifts within a communicative space by use of an annoying grammar that can smash together and interfere with neighboring discourses”, idem.

noção de ruído ligada à teoria da informação de Shannon do que algo ligado à materialidade acústica do som. Particularmente, ainda, interessava ao trabalho a noção de ruído como desestabilização de um sistema de significação.

A reflexão a respeito dessas ideias ajudou a definir o arco conceitual a partir do qual o projeto seria desenvolvido: compor um disco (entendido como um conjunto de composições gravadas organizadas como uma unidade formal) com caráter experimental e que se ligasse esteticamente à música popular e também às músicas de ruído. Esse disco deveria, em cada faixa e no seu todo, ser constituído de acúmulos, saturação e intensidade. As camadas de sentido, os diálogos conceituais do trabalho, deveriam ser mais abertas do que fechadas, estabelecendo mais um campo de possibilidades do que fechamento de significados.

Entre estas definições e o início efetivo do projeto houve um hiato de alguns meses e o trabalho iniciou efetivamente em meados de 2015. Nesse tempo algumas concepções foram atualizadas e alguns esboços de composição realizados. Estes esboços consistiam em pequenos trechos, grooves, batidas ou texturas, que serviriam como ponto de partida para desenvolvimentos posteriores. Também, a proposta inicial de trabalho solo foi substituída por trabalho em parceria. Um dos participantes do Grupo de Pesquisa, Ricardo De Carli, foi convidado e passou a integrar o projeto.

Glitch. Tela branca: uma intensidade que talvez force um pouco os olhos, as letras aparecendo e ficando nítidas aos poucos. [Há um corte aqui: ideia inicial em 2014, repouso por um ano, trabalho retomado em 2015. Performances e gravações acontecem até meados de 2016 e então nova pausa. Agora, 2017, articulam-se os contatos para lançamento oficial do disco e este texto é escrito. Nesse tempo coisas aconteceram. A pesquisa avançou, outros trabalhos foram produzidos, a situação do país mudou. A nada disso o trabalho é imune, ao contrário: fazer arte e pesquisa é atividade que se alimenta do contato contínuo com a mudança. Repetitivo e Barulhento tem um volume 2 em produção. Nosso entendimento dos conceitos de intensidade, saturação, ruído foi atualizado pelas outras coisas que fizemos. Não faríamos este disco hoje de novo do mesmo jeito mas nunca fazemos as coisas do mesmo jeito de novo. Seguimos.]

{Ricardo: O trabalho foi desenvolvido em encontros que aconteciam duas vezes por semana. Nestes encontros eram discutidos aspectos estéticos e conceituais e realizados ensaios. Minha primeira ação prática foi tocar bateria sobre os esboços que já existiam. Experimentei ritmos que compusessem, junto com as trilhas, uma sonoridade percussiva coesa, almejando uma mescla em que não houvesse prevalectimento de um elemento sobre o outro. Apresentei as ideias tocando alguns trechos e gravando outros. Às vezes um instrumento/timbre protagonizava, como o Psycho Flute (que chamamos flauta do diabo), na primeira faixa do disco. Muitas das sonoridades vieram de estudos que Luciano realizava e apresentava para improvisarmos em cima. Também gravei alguns sons de minha casa (portas abrindo, vasos, persiana) que foram introduzidos no disco.

A gravação variava de acordo com cada faixa: há duas em que a performance é completamente ao vivo (Eu não sofro em Silêncio e Agora eu vou Dançar), sem trilha, e nas outras íamos tocando e montando concomitantemente. Normalmente gravávamos algumas trilhas e depois o trabalho era lapidado no computador - editávamos e cortávamos partes. Nestes momentos, a discussão sobre a adequação dos resultados à estética pretendida voltava a predominar, já que a edição nos permitia um tempo e controle de discurso sobre os sons que não tínhamos enquanto performávamos ao vivo. Para a primeira música, por exemplo, gravamos dois takes de bateria. Um momento chave para que eu entendesse melhor o projeto, o que de fato estava em jogo artisticamente aconteceu quando empilhamos as gravações para obter uma sonoridade mais saturada. O efeito foi de embaralhamento em função de os takes terem sido tocados em diferentes andamentos. Eram diretrizes musicais diferentes do que eu estava acostumado até então. Por exemplo: no nosso caso e para esta música, justeza rítmica não era fator definidor para avaliar uma boa gravação – e sim escutar e julgar se soava agressivo, se soava incômodo. Por outro lado, na música “No tempo em que eu lia mapas de papel”, a busca por agressividade e saturação foi experimentada através de outras ferramentas. Trata-se de uma faixa que apresenta uma montagem sonora de loops de saxofone e guitarra, além de sons provenientes de objetos caseiros. A edição aqui foi a mais minuciosa do disco. Ao tocar meu instrumento junto da trilha não encontrei muito espaço para dialogar com tanta informação, então acabei por simplificar os grooves. Este problema talvez tenha sido o que nos incentivou a refletir sobre a relação entre instrumentos tocados ao vivo e trilha, algo que se tornou um ponto central quando decidimos transpor o disco para a performance de palco. O balanço entre trilha e performance ao vivo alterna progressivamente a cada música, iniciando sem nenhuma trilha e terminando com trilha sem performance.

A primeira vez que realizamos uma apresentação ao vivo foi no Auditorium Tasso Corrêa (no Instituto de Artes da UFRGS), um palco construído e comumente usado para apresentações de música de câmara. Optamos realizar a performance no palco, frente a frente, de lado para o público. Prendemos as cortinas que estavam atrás, liberando grande espaço em branco para a projeção. O objetivo era tornar a imagem o maior possível, mesmo que “vazasse” sobre nós, e não houve nenhuma outra iluminação durante a performance. Acredito que essa escolha de tocar em cima do palco pode ter sido pautada por limitações (ou facilidades) técnicas, mas penso que esse formato clássico foi importante para criar um contraste entre o que se espera normalmente de uma apresentação em um palco de teatro e o que estávamos propondo musicalmente. Entre o início e o fim do disco não há nenhum momento de silêncio expressivo, e no vídeo também quase sempre há alguma informação. Estes dois elementos aliados à forma como a performance foi apresentada (em que a plateia sentava em cadeiras e absorvia tudo de frente) apresentam um conceito que não lembro de ser discutido entre nós durante as etapas de composição e preparação da obra, mas que pode ter estado presente sempre em

segundo plano: controle. Durante a obra não se abre muito espaço para descanso ou respiro entre uma peça e outra, e o conteúdo proposto discursa sobre o ruído, sobre a repetição, sobre o incômodo. Para que se efetue, então, de forma potente, um certo controle dos artistas sobre o público é inerente à performance e ao projeto.}

{Luciano: o projeto foi apresentado também em outros ambientes e condições técnicas. Entre apresentações integrais e parciais (no contexto de outras performances da Medula) tocamos em eventos como festivais e festas, em locais como um bar, uma sala sem palco e uma galeria de arte. Cada vez uma necessidade técnica diferente, cada vez um modo diferente de provocar o desconforto, a acumulação, o barulho. Houve a inclusão do vídeo, o que trouxe um elemento externo ao gerenciamento do tempo da performance instrumental. Houve vezes em que tocamos em trio, com Carlos Ferreira tocando guitarra, e em quarteto, incluindo ainda Isabel Nogueira tocando sintetizador. Com isso precisávamos reconfigurar o modo como as camadas se sobrepunham, adaptar a trilha fixa que acompanha a performance e definir momentos de sincronia.}

[Para a reprodução em áudio e vídeo de Repetitivo e Barulhento: acessar https://www.youtube.com/playlist?list=PLqFPw81-xsnQ_XMQfANgz67-0aGY25Hx5]

{Ricardo: Estava com vontade de estudar uma técnica de distorção de imagem - o glitch - e notei que o Repetitivo e Barulhento seria um projeto propício para que eu exercitasse isso. Houve uma intenção em criar um diálogo entre o som e a imagem, e o glitch, por ter uma estética e aspectos "digitais", de "erro", me pareceu ser bem relacionável com o tipo de sonoridade que estávamos construindo. Como procedimento, no glitch modula-se a imagem original para se chegar a uma nova imagem, que pode ou não remeter à imagem que foi usada como matéria-prima. Há variadas formas de fazer um glitch. Para fotografias, uma delas é abrir o arquivo de imagem como texto (formato .txt) e alterar o conteúdo. Eu não sabia exatamente o que estava variando na imagem, não tinha um controle sobre como resultaria a cor ou os novos recortes. Uma das formas de alterar é selecionar uma determinada parte do texto e repeti-la diversas vezes. Outra forma é suprimir alguma informação, e ainda adicionar caracteres aleatórios. Normalmente o processo dava-se por tentativa e erro, experimentava uma alteração e abria o arquivo como imagem para avaliar o resultado. Muitas vezes era necessário voltar atrás, algumas alterações cortavam metade da foto, por exemplo.

Para os vídeos, precisei estudar mais a fundo a técnica, pois neste caso não era tão simples quanto alterar o texto do arquivo. Assisti alguns tutoriais no youtube, baixei um editor específico que me permitia alterar os frames (tipos de frame), para realizar o glitch e então exportar o vídeo novo. Um pouco diferente da imagem still, o vídeo oferece uma nova qualidade ao objeto glitch, que é o tempo e o movimento de câmera. Usei duas técnicas: uma consistia em repetir ou congelar algum frame, o que causava um rastro e alteração de cor na imagem, e outra quando dois trechos eram montados subsequente, o movimento de um invadia a imagem do outro.

O conteúdo dos vídeos é uma mistura de imagens pessoais de viagens, vídeos da internet, uma imagem de um livro e uma foto de família. Lembro de ter começado a experimentação com imagens que tinha à mão, então a busca pelo conteúdo não foi tão importante quanto as modulações e estética final a que eu pretendia chegar. Hoje me arrependo um pouco, às vezes sinto o material muito desconectado entre si e com o som. Por outro lado, ele se tornou tão característico (e parte) do repertório que eu não imaginaria outra coisa no lugar.

Procurei, através da edição, experimentar com a repetição e com o excesso de informação, aspectos que estavam em jogo durante o processo de composição das músicas. Selecionei pequenos trechos de vídeo e montei em loop, a princípio já por cima de algumas músicas prontas. Algumas texturas glitch em .dv me proporcionavam um formato muito colorido de pequenos quadrados piscantes (quase como uma fonte de luz estroboscópica). Com essa redução a formas geométricas básicas, na montagem também experimentei alterar o plano do vídeo, sugerindo caleidoscópios, ângulos e pontos de fuga.}

{Luciano: para a gravação do disco desvinculamos a performance dos vídeos. Algumas das peças do trabalho seguem uma trilha fixa, o que define a priori a duração, outras o tempo não é fixado pela música mas referenciado pelo vídeo nas performances. Optamos por fazer um registro sonoro em que definíssemos o tempo pela performance instrumental e fazer as adaptações temporais necessárias do vídeo posteriormente.}

COMO UM FINAL ou: o paradoxo de ter de usar palavras para descrever uma prática que no seu sentido mais literal está além das palavras. [Retorna o som do cabo p10. Na tela uma imagem parada que vai aos poucos escurecendo em fade out. Uma voz lê o texto e, à medida que vai avançando, vai sendo transformada por granulação e distorção, tornando-se progressivamente indiscernível do ruído].

{No livro “In the blink of an ear” Kim-Cohen (2009) apresenta sua argumentação em favor do que chamou de arte sonora não-coclear, numa referência e derivação do conceito duchampiano de arte retiniana. A arte sonora não-coclear é, na visão do autor, uma arte ligada ao pensamento pós-moderno, que se diferencia do pensamento modernista ao promover uma passagem do caráter perceptivo para o aspecto textual e intertextual do som. Esta forma de entender as artes do som inclui na formação de sentido da obra de arte a interação do som com as suas possíveis significações linguísticas, ontológicas, epistemológicas, sociais e políticas. Kim-Cohen apoia-se também nas considerações feitas por Krauss (1979) a respeito de escultura. Para a autora, a virada conceitual do pós-modernismo se dá com a passagem de foco das obras, saindo do fenômeno e chegando ao discurso, estabelecendo com isso o que ela chamou de campo expandido da escultura.

Kim-Cohen vê a música, e a arte sonora, como tendo uma maior resistência ao questionamento

da morfologia, materiais e meios estabelecidos. A partir do estudo de casos de obras e artistas, músicos, que desafiam esta resistência, o autor propõe um repensar de definições, reinscrição de fronteiras, reimaginação da ontologia, caracterizando a virada conceitual da arte sonora não coclear.

Apoiamo-nos nestes conceitos para criar Repetitivo e Barulhento. Pretendemos com este trabalho apresentar uma proposta de corte entre campos normativos da arte com os quais o trabalho dialoga. Isso significa, para nós, que não há fora em relação a este trabalho. Cada acréscimo é uma nova camada que constitui o próprio trabalho.

Este não é um texto que comenta a obra. Tampouco é este um texto que explica a obra. Experimental, não-coclear e contraindutivo, este é um texto que é parte da obra. Sendo parte da obra é também a obra toda.

Não é este também o fim do processo. É provável (o possível agenciado pelo desejo), que haja uma nova versão, na forma de metatexto. Palavras, sons e imagens imbricados em múltiplos formatos. Mais camadas.}

REFERÊNCIAS

- CAESAR, Rodolfo. *Sujeito e objeto em loop: escutar nas entrelinhas*. In: SIMPOM, (3), 2014, Rio de Janeiro. Anais do 3º Simpósio Brasileiro de Pós-Graduandos em Música. Rio de Janeiro, 2015. 1-17.
- CAMPESATO, Lilian. *Vidro e Martelo: contradições na estetização do ruído em música*. Tese de Doutorado. São Paulo: USP, 2012.
- COESSENS, Kathleen, CRISPIN, Darla, DOUGLAS, Anne. *The artistic turn – a manifesto*. Ghent: Orpheus Institute, 2009.
- FEYERABEND, Paul. *Contra o Método*. São Paulo: Unesp, 2011.
- HARVEY, Jonattan. *Music and Inspiration*. Londres: Faber & Faber, 2000.
- HURON, David. *Sweet Anticipation: music and the psychology of expectation*. MIT Press, 2008.
- IAZZETTA, Fernando. *Entre a pesquisa e a criação: a experiência dentro da sonologia*. XXIV Congresso da Associação Nacional de Pesquisa e Pós-Graduação em Música – São Paulo: ANPPOM, 2014
- IWAO, Henrique. *Colagem Musical na Música Eletrônica Experimental*. Dissertação de Mestrado. São Paulo: USP, 2012.
- KIM-COHEN, Seth. *In the blink of an ear – toward a non-cochlear sonic art*. Nova Iorque: Continuum, 2009.
- KRAUSS, Rosalind. *Sculpture in the Expanded Field*. October, Vol. 8. (Spring, 1979), pp. 30-44.
- LÓPEZ CANO, Rúben; OPAZO, Úrsula San Cristóbal. *Investigación artística en música: problemas, métodos, experiencias e modelos*. México e Barcelona: Fondo Nacional para la Cultura y las Artes de México e ESMUC, 2014.
- NOGUEIRA, Isabel, ZANATTA, Luciano e MACHADO, João Carlos. *Lusque-Fusque: Composición y Performance entre Canción y Musica Experimental*. Ideas Sónicas año 9 n° 17. Centro Mexicano para la Musica y las Artes Sonoras. Morelia: CMMAS, 2016.
- REYNOLDS, Roger. *Form and method – composing music – the Rothschild essays*, Stephen McAdams (ed).

Nova Iorque: Routledge, 2002.

ZANATTA, Luciano. *Música Popular: considerações sobre o campo no contexto universitário*. Simpósio de Estética e Filosofia da Música. Porto Alegre: UFRGS, 2016.