

Formas narrativas no *Plunderphonics*

Uma reflexão a partir de noções do *teatro épico* brechtiano¹

Rafael Diniz Paulino²

Universidade Federal da Paraíba | Brasil

Resumo: Este texto apresenta um estudo comparativo entre três álbuns do compositor canadense John Oswald — *Plunderphonic* (1989), *Plexure* (1993) e *Grayfolded* (1994-95) — com base em sua ideia de *plunderphonics*. Utilizando como mote noções do *teatro épico* brechtiano, além das concepções de formas narrativas em geral, busca-se mostrar como os plunderfones são concebidos em cada álbum. Por fim, é feita uma reflexão sobre a relação *familiaridade e transformação* no *plunderphonics* paralelamente à de *forma e conteúdo* no teatro épico.

Palavras-chave: *Plunderphonics*; John Oswald; teatro épico; Bertold Brecht; formas narrativas.

Abstract: This paper presents a comparative study between three albums by Canadian composer John Oswald — *Plunderphonic* (1989), *Plexure* (1993) and *Grayfolded* (1994-95) — based on his idea of plunderphonics. From the Brechtian *epic theater* and the conceptions of narrative forms in general, it is sought to show how the plunderphones are conceived in each album. Finally, a reflection is made on the relation between *familiarity and transformation* in plunderphonics in parallel to that between *form and content* in the epic theater.

Keywords: Plunderphonics; John Oswald; epic theater; Bertold Brecht; narrative forms.

¹ *Narrative forms in Plunderphonics. A reflection based on notions of the Brechtian epic theater*. Submetido em: 01/06/2018. Aprovado em: 24/08/2018.

² Rafael Diniz possui graduação (bacharelado) e mestrado em composição pela Universidade Federal da Paraíba (2017). Em seu mestrado (2015-17), pesquisou questões relacionadas ao ruído e à colagem musical, privilegiando práticas ligadas ao *noise*, ao *plunderphonics* e à *rádio-arte*. Entre 2014 e 2017 atuou como compositor e performer no projeto de música experimental *Artesanato Furioso*, trabalhando suas propostas com o duo *club Silencio* e o trio *Whyppatterns*. Atualmente tem se dedicado mais fortemente às estéticas audiovisuais, como a *visual music*, o *live-cinema* etc., aprofundando seus estudos em linguagens de programação nas quais combinam síntese de imagem e som em tempo real. Site: www.rafadiniz.com. E-mail: rafa.diniz.paulino@gmail.com

O tema desta pesquisa surgiu a partir do contato direto com obras e artistas que trabalham com o ruído e colagem musical nas quais, de maneira geral, estão inseridas no cenário da música experimental. Mais especificamente, aqui abordamos uma vertente que radicaliza a noção de colagem musical, a saber, o *plunderphonics*. Em relação a este, nos concentramos na obra do compositor canadense John Oswald, assim trazemos algumas noções iniciais com base no próprio significado de *plunderphonics*, termo criado por Oswald, além de detalhes em relação aos antecedentes da prática. A partir disso abordamos três álbuns do compositor canadense, a saber: *Plunderphonic* (1989), *Plexure* (1993) e *Grayfolded* (1994-95). As análises destacam as especificidades da utilização dos plunderfones³ em cada um dos álbuns. Fechamos o tema refletindo sobre a relação entre familiaridade e transformação no *plunderphonics*, a partir do que acontece nas peças apresentadas.

A escolha da metodologia, na qual as obras são tratadas como narrativas, surgiu da necessidade de lidar com abordagens musicais cujos valores discretos, suas unidades específicas, são fortemente variáveis ou imprecisas. A *Morfologia da Obra Aberta* (COSTA, 2016), de certa maneira, já ia de encontro a tais questões. Além disso, alguns dos nossos trabalhos audiovisuais nos fez despertar para teorias pertencentes a outras áreas das artes: literatura, teatro e cinema, neste sentido encontramos a teoria do *teatro épico* brechtiano.

Entendemos que o teatro épico reavaliou a própria ideia de narratividade incorporando elementos que renovariam talvez a noção de espetáculo de maneira geral, encarando as demandas de um público que passou a ter uma nova relação com a arte, principalmente no que se refere a mediação tecnológica, portanto, vimos que poderíamos trazer alguns conceitos de tal estética teatral para dentro da música, neste caso, do *plunderphonics*. Assim como diferentes estéticas do teatro, da literatura, do cinema, da TV e internet (seriado), o *plunderphonics* poderia ser encarado como algo que tem esse espírito brechtiano de cotidianidade, de crônica literária-jornalística. A partir disso, avaliamos como são concebidos certos procedimentos formais e de conteúdo no teatro épico equiparando-os ou usando-os como paradigma para pensarmos os procedimentos formais e de conteúdo (material) no *plunderphonics*.

1. O teatro épico

Assim, nossa maneira de pensar alguns dos procedimentos característicos do *plunderphonics* diz respeito a determinados conceitos e pressupostos teóricos extraídos da concepção de *teatro épico* do dramaturgo e poeta alemão Bertold Brecht, a saber: sua noção de *forma épica*; a ideia de *distanciamento* (ou

³ Aqui é importante entender a diferença entre os termos *plunderphonics* e plunderfone. O primeiro seria a prática musical enquanto o segundo significaria o fonograma usado como colagem, citação sonora, *sample*.

estranhamento); e principalmente como ele entende *forma e conteúdo*. Várias analogias que surgem durante o texto são condensadas em tal binômio ou relacionadas aos outros termos enunciados.

A noção de teatro épico diz respeito a uma concepção teatral desenvolvida pelos dramaturgos germânicos Erwin Piscator e Bertold Brecht. Nesta acepção, o termo *épico* não se liga à epopeia (poema heroico), significado que comumente lhe é atribuído. O termo épico quer dizer *narrativo*, que por sua vez também é encarado de outro modo em tal estética teatral, neste sentido, narrativo se refere ao proceder técnico, cênico, que pressupõe a presença de um narrador, portanto pode ser considerado um gênero literário assim como o romance, a novela, o conto, e mesmo a epopeia etc. (Cf. ROSENFELD, 2012, p. 345–349)⁴. A abertura e a descontinuidade são traços que marcam tal concepção teatral, rompendo com o que se entende por “unidades de ação, tempo e lugar”. É interessante como a estrutura das ações é composta, de modo em que não tenham ligação causal, prevalecendo a construção episódica e por isso o papel do narrador se torna necessário, cabendo-lhe a função de costurar episódios aparentemente desconexos no tempo e no espaço: “Sua pretensão é apresentar uma ‘fatia’ da realidade; não uma pequena totalidade em si, mas uma parcela ‘real’ de uma realidade parcelada”. (ROSENFELD, 2012, p. 528–529)

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

O poema épico é marcado pelo caráter autônomo de cada capítulo não se detendo em desenvolver uma estrutura lógica, concentrando assim na fruição do episódio escolhido pelo narrador. Trazendo essa lógica ao âmbito musical, a *forma épica* estaria relacionada a um tipo de construção descontínua e ao mesmo tempo sequencial, enfatizando as rupturas entre as partes independentes da composição: “para o teatro épico a interrupção da ação está no primeiro plano”(BENJAMIN, 1987, p. 80). Benjamin ainda afirmaria que a forma do teatro épico imitava as “formas técnicas” do rádio e do cinema, que na época⁵ ainda estavam em fase inicial. Para o filósofo, o caráter episódico do teatro épico foi influenciado pela forma em que as partes (capítulos) no cinema eram pensadas, de maneira a não terem relação forte com ocorrências antecedentes, conservando a singularidade de cada episódio, visto que os espectadores poderiam chegar à sala a qualquer momento. Mais ainda, o teatro épico representaria, no palco, o controle do ouvinte sobre o rádio, a narrativa que se gera em consequência do ligar e desligar do aparelho: daí a

⁴ O texto referenciado foi consultado em uma versão e-book, portanto sempre que houver uma referência a Rosenfeld, os números de páginas dirão respeito, na verdade, as posições no e-book.

⁵ O texto é de 1931.

necessidade de se construir formas fragmentadas para o meio radiofônico, de curta duração e de expressão direta. (idem, p. 83)

Uma das proposições do teatro épico seria servir de oposição ao drama clássico, que Brecht rejeitava por considerar que este proporia o homem numa situação trágica, resignado a um destino imutável. A *forma dramática* se aproximaria de uma organização estrutural fortemente direcional, contínua. O drama evolui a partir de fatos conectados numa relação de causa e efeito, e que muitas vezes é composto por personagens ou temas (no caso da música) em conflito, estando estes, normalmente, encerrados em uma trama fatalista rumo a um momento culminante de infelicidade catártica. Sobre o épico e o dramático afirma Schiller: “ [...] o dramaturgo vive sob a categoria da causalidade, o autor épico sob a da substancialidade; no drama, cada momento deve ser causa do seguinte; na obra épica, cada momento tem seus direitos próprios [...] ”. (Schiller apud ROSENFELD, 2012, p. 1119–1127)

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

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

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

Para evitar tal ilusão, Brecht elaborou procedimentos que buscavam forjar, entre o espectador e a cena, o que se entende por distanciamento ou estranhamento como rupturas na estrutura das peças, o uso da ironia e da paródia, além de outros recursos de linguagem de modo a tornar estranha uma situação habitual, para que o olhar do espectador se subverta àquela situação e passe a questioná-la. Tal questionamento diz respeito aos hábitos humanos conservados nas relações sociais, principalmente no que se refere ao modo de produção capitalista, que deveriam ser enfrentados e transformados

(ROSENFELD, 2012, p. 1232–2015). Eram incorporados na linguagem do teatro épico, por exemplo, jargões e gírias populares típicos das metrópoles daquela época, inspirados em ambientes como os da bolsa de valores, dos esportes etc. (idem, p. 737).

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

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

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

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

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

O ator deve mostrar uma coisa, e mostrar a si mesmo. Ele mostra a coisa com naturalidade, na medida em que se mostra, e se mostra, na medida em que mostra a coisa. [...] A tarefa maior da direção épica é exprimir a relação existente entre a ação de representada e a ação que se dá no ato mesmo de representar. (BENJAMIN, 1987, p. 88)

Neste sentido, nos referindo ao eixo estabelecido pelo binômio forma e conteúdo, nos interessa essa maneira de expressar, de contar algo (forma) e o que está sendo contado (conteúdo). Questões relacionadas à forma e conteúdo são bastante recorrentes em escritos sobre estética, nos quais normalmente se busca teorizar sobre as formas narrativas em diferentes gêneros artísticos. Entre autores que abordam tais conceitos figuram desde filósofos clássicos como Platão (2000) e Aristóteles (1981) até pensadores mais recentes como Theodor W. Adorno (1982) e Gilles Deleuze (2006). Embora saibamos

da possibilidade de visões que o tema pode ter e aos contextos que pode remeter, aqui não nos interessa fazer uma arqueologia de tal binômio, nosso ponto de partida é a noção de Brecht.

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

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

Nosso posicionamento metodológico foi o de considerar tal noção como um modo de pensar as obras estudadas neste trabalho e assim buscamos compreender as formas narrativas de tais abordagens, trazendo investigações de caráter comparativo relacionadas aos diferentes tipos de abordagens em cada álbum, principalmente, no que se refere a utilização dos plunderfones. Entendemos também que outros conceitos, atribuídos e/ou utilizados para tais abordagens podem ser relacionados ou especulados através de outro binômio, a saber: familiaridade e transformação. Neste sentido, avaliamos: como e em que níveis forma e conteúdo se relacionam; se é possível pensar as obras estudada no trabalho desta maneira e como entender a relação entre estas propostas artísticas e a realidade empírica.

2. *Plunderphonics*

Plunderphonics quer dizer, em tradução, “pilhagem sonora”. O termo foi proposto pelo compositor canadense John Oswald no seu artigo, *Plunderphonics, or Audio Piracy as a Compositional Prerogative*. (OSWALD, [s.d.]). Oswald (2000, p. 9) define *plunderphonics* como “a transformação radical de música familiar”.⁶ (Cf. SILVEIRA, 2012, p. 87) O compositor criou uma série de obras a partir da ideia de *plunderphonics*; em seu primeiro EP, *Plunderphonics* (1988), Oswald transforma gravações (áudios) de Elvis Presley, Count Basie, Dolly Parton e Igor Stravinsky. Sobre este espírito de apropriação, comenta Iazzetta:

⁶ O escritor experimental William S. Burroughs, associado ao movimento *beat*, inspirou Oswald na concepção dos *plunderphonics*. Em seus livros, o autor sugere experiências sensoriais alcançadas a partir de gravações, cortes e remontagem de diferentes materiais sonoros. (IAZZETTA, 2009, p. 144–145)

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

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

De fato, o *plunderphonics* é uma prática diretamente ligada à fonografia, ou seja, a gravação sonora. Como aponta Cutler (1993, p. 143–144)⁷, os precedentes mais antigos do *plunderphonics* remontam a utilização do gramofone, ainda na década de 1920, assim como meios trazidos pelo cinema na década de 1920 e 1930. Porém, o autor considera que os primeiros “sinais claros” do *plunderphonics* vieram das experiências de Pierre Schaeffer com discos de arquivos sonoros utilizados na peça *Etude aux tourniquets* (1948); e das experiências de John Cage, primeiro em *Imaginary Landscape No.4* (1951), na qual o compositor utiliza 12 rádios para gerar sonoridades aleatórias, e posteriormente em *Imaginary Landscape No.5* (1955), em que utiliza 42 discos tocados por vários gramofones. Vários outros artistas e seus respectivos procedimentos são apontados por Cutler, tais como James Tenney, Frank Zappa e The Beatles, além de outros exemplos. (Cf. SILVEIRA, 2012)

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

O nosso interesse reside nesse caráter radical que o *plunderphonics* manifesta, a maneira explícita como John Oswald incorpora suas colagens produz um efeito que, do nosso ponto de vista, coloca o ouvinte entre um ambiente de reprodução musical “banal”, como o simples ato de tocar um CD ou mp3, e um ambiente latente de ressignificação no qual o que se ouve ora soa como uma paródia engraçada e ora como algo “surreal”, onírico. Discorreremos sobre três obras nas quais o compositor trabalha, de

⁷ Esse mesmo texto está disponível em: <http://www.ccutler.com/ccutler/writing/plunderphonia.shtml>

maneira geral, a ideia de *plunderphonics* a partir de abordagens distintas. São elas, os álbuns *Plunderphonics* (1989), *Plexure* (1993) e *Grayfolded* (1994).

2.1 *Plunderphonics* (álbum) – John Oswald

No álbum *Plunderphonics* (1989), Oswald trabalha a partir de músicas de artistas de gêneros fortemente distintos. O álbum tem um total de 24 faixas nas quais o compositor transforma os áudios utilizando, para cada faixa, uma única peça base; cada faixa do álbum foi composta por Oswald de maneira independente uma da outra e em diferentes datas. Existe no site *plunderphonics*⁸ uma descrição parcial dos procedimentos utilizados em cada uma das faixas. Aqui falaremos do álbum de maneira geral, porém buscaremos trazer mais detalhes de algumas peças que nos chamaram mais atenção.

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

Ouvimos no álbum que, em algumas faixas, o compositor preserva certas características contínuas da música original, como no caso de *Elvis Presley: Dont* (1987), em que vocal do cantor permanece identificável; Oswald trabalha através de camadas independentes que perturbam a voz principal, produzindo, a partir principalmente dos *backings vocals* nos quais enfatizam o termo *dont*, uma textura que se adensa. Em *Dolly Parton: Pretender* (1988), também permanece a característica contínua da peça embora nesse caso o áudio inteiro em sua única linha é alterado através da transposição da altura da gravação (*pitch shift*), assim ouvimos a voz da cantora canadense cada vez mais grave; e por isso na descrição da faixa no site *plunderphonics* esse efeito é chamado de “mudança de sexo aural” já que a voz aguda feminina se transforma numa voz grave masculina. Em outras faixas como *Public Enemy: Brown* (1989), é difícil identificar de que música do grupo americano se trata exatamente, há muitos cortes, remontagens e sobreposição de materiais, poucas partes vocais são claras e a maioria do material usado são de sons de efeitos, exceto a voz de James Brown que interfere nos sons do grupo. Em *Michael Jackson: Dab* (1989), Oswald dedica-se a distorcer gradativamente a canção *Bad* (1988) do artista estadunidense, utilizando loops, cortes rápidos e desaceleração extrema, mudança do ponto de leitura, simulando um aspecto de

⁸ <http://www.plunderphonics.com/xhtml/xnotes.html#plunderphonics>; Neste mesmo link há disponível o álbum para download.

falha, os chamados *glitches*⁹, tal como um CD deteriorado “pulasse” no aparelho. A distorção cresce até chegar ao ponto onde o que era ainda fortemente reconhecível da suposta canção, se torna algo completamente abstrato e estático assim como um *noise* imersivo ou uma peça de massas sonoras. Na faixa *Igor Stravinsky: Spring* (1988), o aspecto de ressignificação que ela traz, a partir das remontagens, distorções e desafinações do áudio original, reside no fato de ouvirmos toda aquela potência expressiva e organicidade orquestral da peça, ícone da música moderna, ganhando um aspecto artificial, como se transfigurasse num brinquedo mecânico, frágil e incontrolável.

A analogia às formas narrativas no álbum *plunderphonic* pode ser pensada como épica no que se refere ao sequenciamento das faixas, com o cuidado de não generalizar a própria ideia de álbum a uma pressuposta forma épica. Entendemos que o mesmo método de transformação dos plunderfones é recorrente nas peças, mas poderíamos pensar, a grosso modo, as formas narrativas de acordo com algumas das faixas. *Dab* por exemplo, estaria próximo ao drama, pela identificação do personagem e sua dissolução fortemente direcional, porém acreditamos ser mais interessante pensar o álbum *plunderphonic* como uma espécie de coletânea de crônicas ou contos em forma de som e a partir de outros textos originais em que os autores e os cantores(as) são os personagens. Em algumas sequências de faixas vemos que há a intenção de estarem em tal ordem, existindo por vezes uma mera costura sonora entre elas, como o caso das duas primeiras faixas *George Martin: Beatles* e *Michael Jackson: Dab*; ou por exemplo nas faixas: 8) *James Brown: Black* e 9) *Public Enemy: Brown*, nas quais, além de sonora, há uma ligação entre signos já que o “personagem” James Brown permanece entre elas. Em outras partes existe uma sequência que remete ao jazz como as faixas: 15) *Count Basie: Pocket*, 16) *Cecil Taylor: Mirror* e 17) *Bix Biederbecke: Mist*; em outra sequência, peças da música clássica de concerto são transformadas: entre a 18) *Anton Webern: Ten4* e a 23) *Glenn Gould: Aria*. Há ainda 3 peças sem título que dão mais sentido à costura que forma o todo do álbum. Em tais peças não é possível identificar autoria, é como se fosse apenas a do próprio Oswald e por isso *Untitled*. Por esses motivos e pelo próprio espírito do *plunderphonics* consideramos palpável a correspondência ao épico; o *plunderphonics* de certa forma, poderia ser imaginado como um teatro épico de fonogramas.

2.2 *Plexure* – John Oswald

⁹ O termo *Glitch Art* geralmente refere-se à provocação intencional ou apropriação de uma “falha” técnica por um artista. Artistas *Glitch* investigam e recolhem falhas ou defeitos como ruídos em áudio ou vídeo para realizar seu trabalho artístico. Os meios utilizados são os mais diversos, abarcando som, web/hipertexto, imagens, vídeo, performances audiovisuais, instalações, textos, videogames, *artware* ou *software* arte, etc. Os interesses estéticos e ideológicos em volta de tais práticas abarcam a exploração estética/conceitual dos erros, o questionamento dos mecanismos políticos embarcados em sistemas tecnológicos, a busca por experiências psicossensoriais (psicodelia e sinestesia digital), práticas de *hacktivismo*, além da exploração artística ligada a temas como falha, acaso, memória, nostalgia, entropia, etc). Cf. <http://gli.tc/h/faq/>; (CASCONI, 2000).

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

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

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

Mais adiante o autor comenta sobre *Plexure*:

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

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

2.3 *Grayfolded* – John Oswald

Em *Grayfolded* (1994-1995), Oswald foi comissionado por Phil Lesh, um dos integrantes do grupo estadunidense *Grateful Dead*, a fazer um trabalho a partir de gravações da canção *Dark Star* do grupo. Para isso, o compositor utilizou mais de 100 gravações estocadas de performances ao vivo da canção, de apresentações feitas entre 1968 e 1993, para compor o álbum. *Grayfolded* é um álbum duplo no qual cada parte foi lançada separadamente, a primeira chama-se *Transitive Axis*, lançada em 1994 e *Mirror Ashes*, lançada em 1995.¹⁰ Não hesitaríamos em dizer que *Grayfolded* é a obra mais grandiosa de Oswald, tanto no sentido do volume de trabalho quanto na elaboração; e igualmente a mais prestigiada, provavelmente por ter sido feito em parceria com o artista original e também por isso não sofrer problemas em relação aos direitos autorais. No encarte do álbum (fig. 1 e 2) há muitas informações sobre todo o processo de construção da obra, além disso, estão lá as formas de onda dos áudios inteiros dos dois discos como uma espécie de partitura ou mapa temporal que designa cada gravação usada — a data e o local da performance contida nela — e em que momento da peça esta surge:

¹⁰ Cf. <http://www.deaddisc.com/disc/Grayfolded.htm>

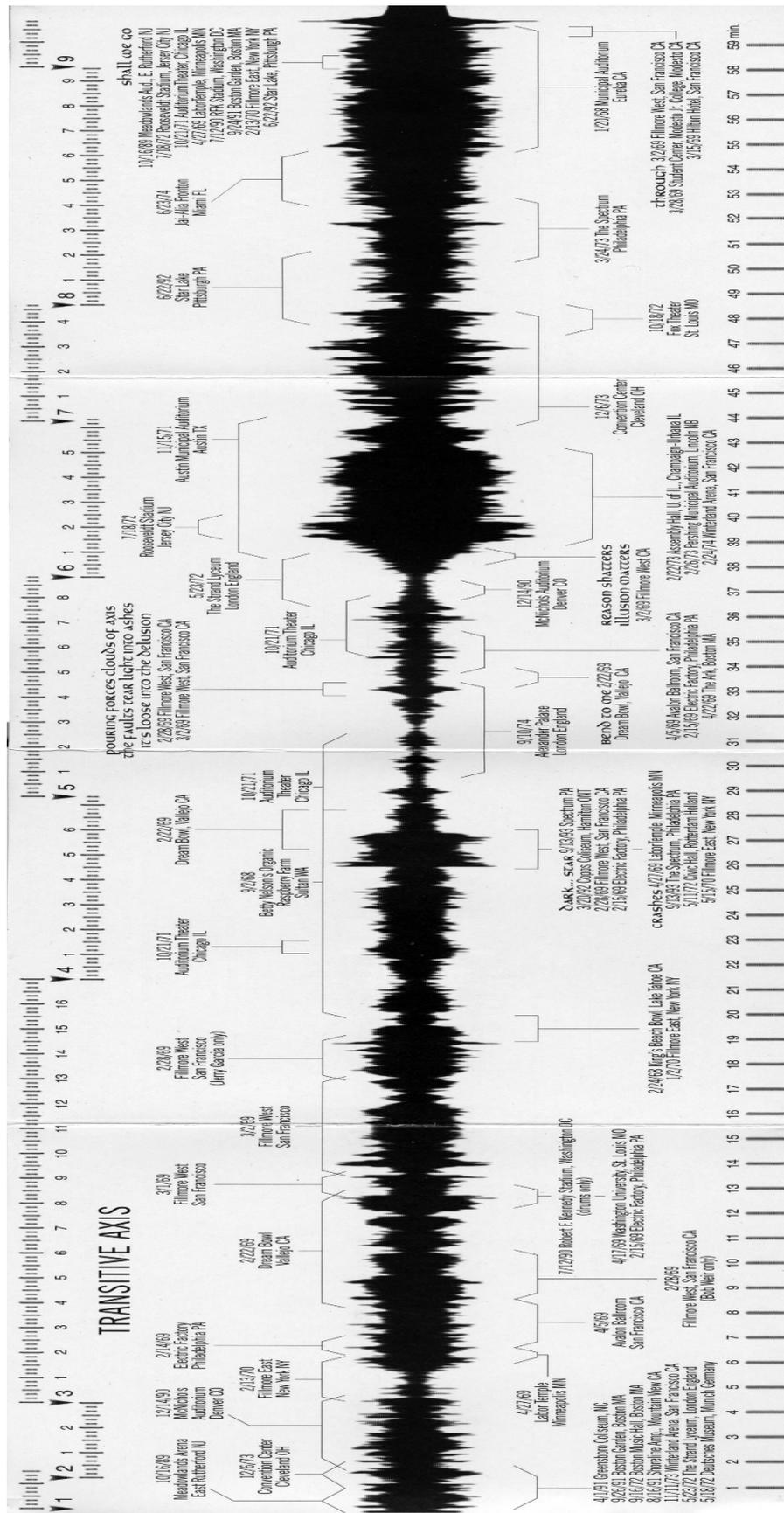


Fig. 1 - Oscilograma do primeiro disco *Transitive Axis*, indicando a disposição temporal dos áudios e classificando-os (OSWALD; GRATEFUL DEAD, 1996).

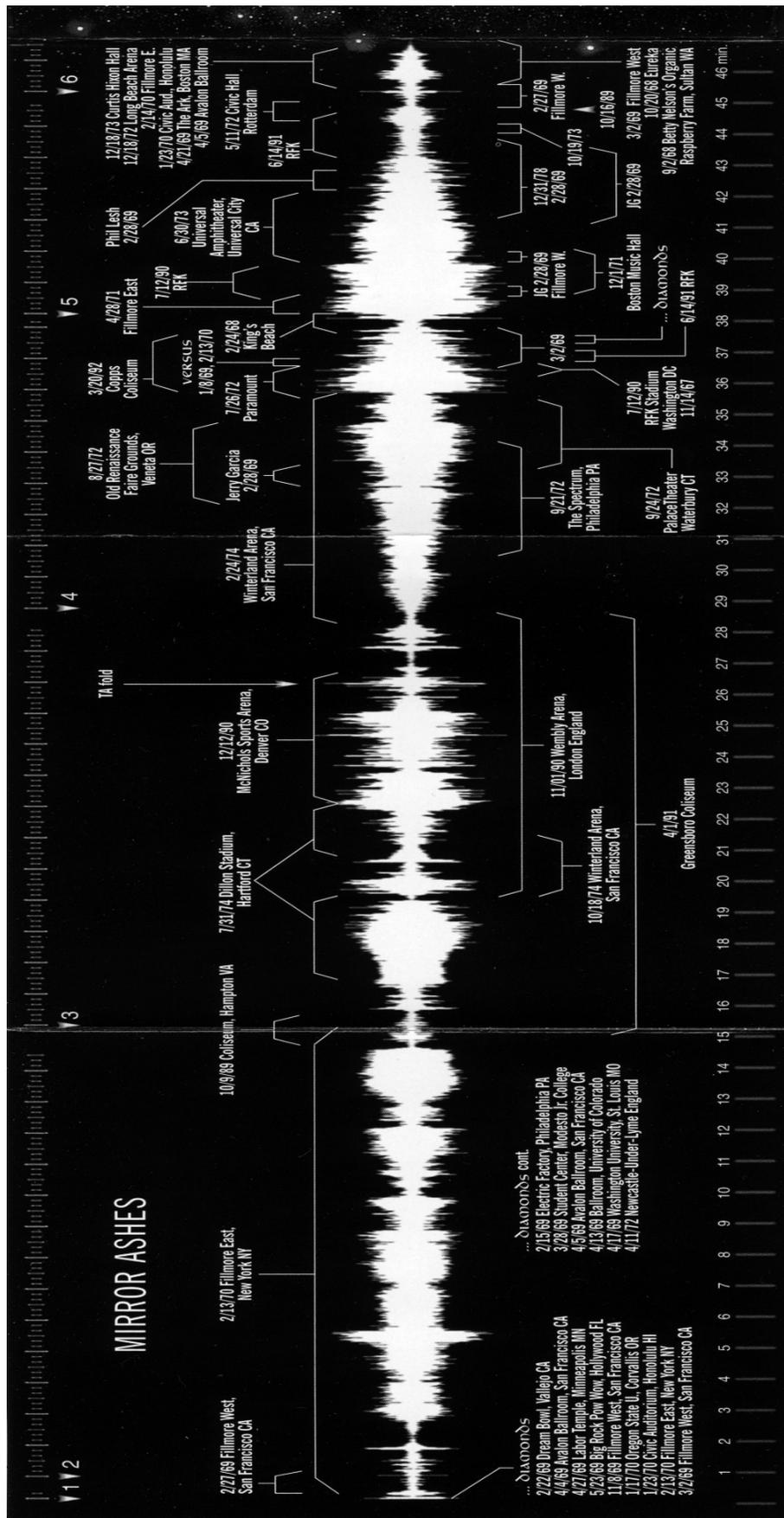


Fig. 2 - Oscilograma do segundo disco *Mirror Ashes*, indicando a disposição temporal dos áudios e classificando-os (OSWALD; GRATEFUL DEAD, 1996).

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

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

2.4 Familiaridade e transformação

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

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

Parece evidente que o critério relativo à familiaridade é estabelecido por questões culturais, hábito, repetição, costume etc., daquilo que se ouve e que já se estabeleceu como valor num determinado lugar. Mesmo que o ouvinte não reconheça especificamente a música que está em jogo no plunderfone, provavelmente entenderá que se trata de algo familiar.¹¹ Aqui poderíamos trazer aquilo que Fiel da Costa chama de *limites morfológicos*, estes seriam o que sustenta um projeto através da manutenção de suas regras, uma espécie de clausura que protege a obra de perturbações externas, desde um barulho indesejável durante uma performance até fatores de ordem temporal, como a duração de um gesto ou da peça inteira. Os limites colaboram com a manutenção da resultante, o efeito do todo, a partir do seu funcionamento interno no que se refere a relação entre seus agentes, mesmo que estes sofram oscilações. (COSTA, 2016, p. 37). Assim, entendendo que o repertório que normalmente é utilizado no *plunderphonics* teria seu limiar relacionado a questões geográfico-culturais, nesse caso, os limites morfológicos seriam aos limites do repertório, dentro daquilo que as pessoas entendem como familiar. Se esse repertório se mantém dentro de suas fronteiras, o critério da familiaridade é preservado, mas se por acaso as fronteiras do repertório são extrapoladas, tal critério poderá ser ameaçado.

O critério relacionado a transformação seria firmado a partir daquilo que é “estranho”, que perturba ou distorce o que é familiar, ou seja, as remontagens e os efeitos utilizados para deformar os plunderfones. Aqui, reafirmamos o aspecto de interdependência entre familiaridade e transformação ao pensarmos que, por exemplo, usar como plunderfone uma peça que contivesse muitos efeitos, que é abstrata, pouco “figurativa”, seria problemático perceber estranhezas ou diferenciar esses efeitos presentes na música relativa ao plunderfone daqueles que agiriam sobre o mesmo. Enquanto a familiaridade estabelece o conteúdo, a transformação estabelece a forma. Aparentemente, no jogo de Oswald, é como se a transformação evitasse que a música usada como plunderfone fosse apenas reproduzida. Neste sentido, o conceito de transformação acaba se aproximando ao do estranhamento do teatro épico, já que se aproxima da paródia, da zombaria, ao mesmo tempo do caráter auto reflexivo, criando uma espécie de escuta exterior, que faz o ouvinte enxergar de outro modo ou de um modo distanciado, e talvez esclarecido, os valores musicais dos fonogramas acionados.

¹¹ Silveira (SILVEIRA, 2012, p. 132–146) se aprofunda nas questões relativas aos hábitos culturais da escuta e como se estabelecem nesse tipo de prática.

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

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

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

Obviamente como foi mostrado nas três peças abordadas nos tópicos anteriores, a relação entre familiaridade e transformação ganha aspectos específicos relativos a cada abordagem. No entanto consideramos que é partir deles, e dessa relação dialética entre os mesmos, que se estabelece uma identidade nesse tipo de prática, uma possível estética do *plunderphonics*. O que diferenciaria o *plunderphonics* de outras práticas de colagem, principalmente daquelas que utilizam material predominantemente fonográfico, seria o fato de que no *plunderphonics* as colagens soariam o bastante para que se plasmasse algo que pareça estável, familiar, algo vulgar, para que a ruptura da transformação soe mais incômoda ainda. É o que Cutler (1993, p. 154) chama de *importação total*, ao estabelecer uma série de tipificações no que se refere a colagens fonográficas. Para Cutler, o *plunderphonics* seria uma importação total pelo caráter de reprodução ou reutilização de materiais de um outro autor, criando uma tensão aparente entre originalidade e plágio que questiona as próprias noções de autoria e fonografia, no qual as sonoridades também representariam dados informacionais, comunicativos, de uma cultura. (Cf. SILVEIRA, 2012, p. 178–179).

Neste sentido, poderíamos apontar brevemente alguns outros aspectos relativos a uma possível sociologia do *plunderphonics*. Entre tais aspectos, diríamos por exemplo que o *plunderphonics*, de modo geral, expõe a fragilidade que os ícones do mercado fonográfico estão sujeitos, colocando-os numa mesma superfície. No álbum *Plexure*, a quantidade de áudios e a velocidade com que estes se justapõem imitam nossa relação com o consumo, com o produto descartável, com o mundo da produção em série. Já *Grayfolded* nos diz sobre o acúmulo de tempo, de passado, portanto, mais que a história da canção *Dark Star*, ali plasma-se a história e/ou arqueologia de seu próprio material sonoro estocado durante anos. A historicidade interna de *Grayfolded* é a mesma historicidade externa do mundo empírico, em que a quantidade de material existente e a facilidade com que se armazena nos sobrecarrega de história, de passado. No jogo de Oswald a música de *Grayfolded* evolui de maneira lenta, trazendo uma sensação de

estatismo exatamente pela grande quantidade de gravações sobrepostas, como se o peso acumulado nos fizesse caminhar lentamente. Em relação aos meios, assim como a *forma técnica* brechtiana reflete o rádio e o cinema, Oswald incorporaria e radicalizaria os mecanismos dos players, o ruído, o traquejar do mecânico e do digital. Diversos ídolos de diferentes estilos e épocas estão sujeitos a serem mediados por um mesmo aparato tecnológico. Deste modo, Oswald transfigura a posição do ouvinte/consumidor, o colocando entre um modo mais passivo de escuta e outro em que se torna possível a manipulação dos aparelhos difusores, pondo sob tensão os papéis nas novas relações de produção musical. (Cf. IAZZETTA, 2009, p. 86–87).

AGRADECIMENTOS

À Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior – CAPES pela bolsa de estudos durante o mestrado. Ao meu orientador, professor Dr. Valério Fiel da Costa por ter acreditado na minha proposta, pelo diálogo constante durante esta pesquisa.

REFERÊNCIAS

- ADORNO, T. W. **Teoria Estética**. Lisboa: Edições 70, 1982.
- ARISTÓTELES. **Poética**. [s.l.] Ars Poetica Editora, 1981.
- BENJAMIN, W. **Magia e técnica, arte e política. Ensaio sobre literatura e história da cultura**. 3. ed. São Paulo: Brasiliense, 1987.
- CASCONE, K. The Aesthetics of Failure: “Post-Digital” Tendencies in Contemporary Computer Music. **Computer Music Journal**, v. 24, n. 4, p. 12–18, 2000.
- COSTA, V. F. **Morfologia da Obra Aberta**. Curitiba: Prismas, 2016.
- CUTLER, C. **File Under Popular: Theoretical and Critical Writings on Music**. [s.l.] Autonomedia, 1993.
- DELEUZE, G. **Diferença e Repetição**. Rio de Janeiro: Graal, 2006.
- IAZZETTA, F. **Música e Mediação Tecnológica**. São Paulo: Perspectiva, 2009.
- OSWALD, J. Plunderstanding Ecophonics: Strategies for the Transformation of Existing Music - An Interview by Norm Iγμα with John Oswald. In: **Zorn, J. (Ed.) Arcana: Musicians on Music**. New York: Granary Books, 2000. p. 9–17.
- OSWALD, J. **plunderphonics**. Disponível em: <<http://www.plunderphonics.com/>>. Acesso em: 8 out. 2014.
- OSWALD, J.; GRATEFUL DEAD. **Grayfolded**. Toronto: Swell/Artifacts, 1996.
- OSWALD, J.; IGMA, N. **Plunderphonics - interviews**. Disponível em: <<http://www.plunderphonics.com/xhtml/xinterviews.html>>. Acesso em: 9 set. 2015.
- PLATÃO. **A República**. Belém: Editora da Universidade do Pará, 2000.

ROSENFELD, A. **Brecht e o teatro épico**. São Paulo: Perspectiva, 2012.

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

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

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

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