

UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL
INSTITUTO DE ARTES
DEPARTAMENTO DE MÚSICA

Ricardo Veríssimo De Carli

Respigar, Misturar, Reorganizar:

Meu quarto como estúdio

Porto Alegre

2018

Ricardo Veríssimo De Carli

Respigar, Misturar, Reorganizar:

Meu quarto como estúdio

Projeto de Graduação em Música Popular
apresentado ao Departamento de Música do
Instituto de Artes da Universidade Federal do
Rio Grande do Sul como requisito para a
obtenção do título de Bacharel em Música.

Orientador: Prof. Dr. Luciano Zanatta

Porto Alegre

2018

CIP - Catalogação na Publicação

De Carli, Ricardo Veríssimo
Respigar, Misturar, Reorganizar: Meu quarto como
estúdio / Ricardo Veríssimo De Carli. -- 2018.
53 f.
Orientador: Luciano de Souza Zanatta.

Trabalho de conclusão de curso (Graduação) --
Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Instituto
de Artes, Curso de Música: Música Popular, Porto
Alegre, BR-RS, 2018.

1. Produção Fonográfica. 2. Pesquisa Artística. 3.
Processo criativo. 4. Sampling. 5. Música e
Tecnologia. I. Zanatta, Luciano de Souza, orient. II.
Título.

Algo fechado deve conter nossas memórias, preservando sua qualidade original como imagem. Memórias do mundo exterior nunca terão a mesma tonalidade do que aquelas de nosso lar e, através do exercício de retomar tais lembranças, adicionamos ao nosso repositório de sonhos; nunca seremos verdadeiros historiadores, mas sempre quase poetas, e nossa emoção talvez seja nada além da expressão de uma poesia que se perdeu.

Gaston Bachelard, *A Poética do Espaço*

AGRADECIMENTOS

Gostaria de agradecer à minha família: pai, mãe e Cacá, pelo constante e inesgotável apoio, afeto e atenção que sempre tiveram por mim. Mesmo eu estando de um lado para o outro, este carinho é necessário e me faz um bem que vocês não imaginam. Aos avós Guido, Momó, Caca e Lulo: vocês iluminaram minha infância. Guardo com muito carinho os verões em Torres.

Aos queridos amigos do gds, do ballet e da sala. Crescer junto com vocês me fortalece e é uma bela experiência.

A todos e todas que já fiz um som, em especial aos integrantes das (ex) bandas NoST, Comendador Coruja, Akeem Music e Lanches. Muito do motivo por eu estar aqui hoje é culpa de vocês.

Ao Diogo Brochmann, companheiro e entusiasta de nerdices musicais.

A todas encarnações do coletivo Medula: Luciano, Isabel, Nikolas, Zazá, Bê, André, Carlos, Kevin, Ana, Bruna, Chico. O som nunca foi o mesmo depois de vocês.

Aos colegas que ingressaram comigo e que aos poucos vão se formando: Roberto Steyer, Marcos Saporiti, Hernán Efron, Diogo Brochmann, Jamile Staevie, Stéfani Dartora, Gabriela Borges, Gabriel Gottardo, Martin, Rafael David, Bruno Neves, Thomaz Verardi, Felipe Kautz. Tive muita sorte de cair na melhor turma - valeu pela parceria e ajuda nas aulas de percepção.

A todos os professores e professoras que já tive. O trabalho de vocês é incrível, e estudar é uma das coisas mais valiosas que existem.

Ao Clauber Scholles e ao Estúdio Soma, pela atenção e cuidado na masterização das faixas deste projeto.

Ao orientador, professor e amigo Luciano Zanatta, parceiro de barulhos e repetições. Muito obrigado por me mostrar tantos caminhos diferentes e divertidos.

À Débora, pelas memórias que viemos moldando.

RESUMO

Este Projeto de Graduação parte da premissa de compor e gravar uma série de músicas em meu quarto. O memorial aborda o processo artístico de forma auto-reflexiva, esclarecendo as decisões e métodos empreendidos com base no conceito de Pesquisa Artística, e apresenta brevemente a prática do *sample* e as ferramentas envolvidas em seu universo como técnica de composição musical. A exposição de minha trajetória musical tem como objetivo contextualizar circunstâncias que possivelmente desencadeiam na escolha deste objeto de pesquisa.

Palavras-chave: Produção fonográfica; processo criativo; pesquisa artística; sampling; música e tecnologia

ABSTRACT

This undergraduate thesis spurs from the premise of composing and recording music in my bedroom. This manuscript approaches the artistic process self-reflexively, clarifying the decisions and methods undertaken based upon the concept of Artistic Research, and briefly introduces the practice of sampling and its devices as a technique in musical composition. The recalling of my artistic background aims to put into context circumstances that possibly result in choosing this research object.

Keywords: Music Production; creative process; artistic research; sampling; music and technology.

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO.....	10
1. JUSTIFICATIVA.....	15
2. PESQUISA ARTÍSTICA.....	17
3. SAMPLING.....	20
3.1 OBJETO SONORO.....	20
3.2 PLUNDERPHONICS.....	21
3.3 O PLAGICOMBINADOR.....	24
3.4 O SAMPLER COMO PRODUTO.....	27
4. POR QUE USAR ESTES INSTRUMENTOS.....	31
5. FAIXA-A-FAIXA.....	36
5.1 INTRODUÇÃO.....	36
5.2 P.S.118.....	36
5.3 RAVÉTUCADA.....	37
5.4 E VÁ QUEM.....	40
5.5 ATÉ O AMANHECER.....	41
5.6 CANALETA.....	43
5.7 RADIO CHINA.....	44
5.8 HIPNOFINO.....	46
5.9 ENCONTRADA.....	48
6. CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	51
7. REFERÊNCIAS.....	53

INTRODUÇÃO

Uma imagem: eu, com 7 anos, de braços no chão da sala ouvindo música sozinho. Durante a infância e pré-adolescência, cresci em um apartamento na zona norte de Porto Alegre. Foi onde meus avós por parte de mãe moraram brevemente, e depois, quando meus pais se casaram e eu nasci, nos mudamos pra lá. Era um apartamento grande, e nele tinha uma sala de visitas que não era muito usada. Ali ficava um aparelho de som, num canto, sob o chão escuro de madeira. Ainda tenho presente em minha memória muitos momentos em que convivi comigo mesmo. Digo: comigo e com alguns bonecos, videogame, lápis, canetas, discos; perdidos no tempo do turno da tarde fora da escola. Gostava de explorar alguns pequenos cantos da casa, ver se eu cabia dentro do armário, transformar o sofá em nave espacial, ficar na frente do sistema de som ouvindo música. Os primeiros CDs que lembro ter dedicado uma escuta atenta foram: *Pochette Surprise* - Jordy, *Quebra-Cabeça* - Gabriel, *O Pensador*, *De Volta ao Planeta* - Jota Quest, *Isopor* - Pato Fu, *Californication* - Red Hot Chili Peppers e a trilha sonora do filme *Mortal Kombat*. O do Jordy me deram de presente, o resto eu escolhi pela capa nas eventuais idas à Banana Records. Estes foram os discos que gastei mesmo. Abria a caixinha de plástico, inspecionava o encarte, acompanhava as letras, como as expressões esquisitas do Gabriel o Pensador, analisava as imagens contrastadas, como o homem-macaco do Jota Quest e a piscina em chamas do *Californication*. Que mundo era esse de informações tão vibrantes, que entre si compartilhavam uma sonoridade similar (que hoje sei categorizar como baseada em ritmos de breakbeats e música eletrônica, guitarras funk, sintetizadores agudos, todos tratados pela estéril mix mainstream dos anos 90), e porque isso chamava tanto a minha atenção quanto o videogame?

Lá pelas tantas eu e minha mãe fomos colegas de aula de violão. O nome do professor era Juliano Silveira, ele tinha um filho recém nascido, e de vez em quando saía da sala para cuidar do bebê no quarto. Nestes momentos tentávamos repetir os acordes impossíveis do Kid Abelha, sem sucesso e com os dedos doendo. Eu lembro do papel impresso com as letras e cifras. Acabamos abandonando as aulas, porém a música continuava presente em minha infância. Em 2001, o canal de desenho animado Cartoon Network passou a incluir em sua programação dois desenhos novos: um *anime* que retratava um mundo distante, com pessoas de pele azul que viajavam pelo espaço; outro composto por um grupo de punks/rappers com feições símias. No começo, não entendia bem a aleatoriedade das exibições, pois eram no momento dos comerciais, e nunca

duravam quinze ou trinta minutos, como os outros desenhos. Além disso, eram sempre acompanhadas por ótimas músicas. Mas era um videoclipe? Não lembro se tinha essa noção.

Alguns anos depois, tive uma outra influência audiovisual marcante quando assisti ao filme *Escola de Rock* (2003). Nele, um músico se passa por professor substituto de uma escola privada. Acaba deixando o currículo oficial de lado e ensina às crianças o muito de atitude e pouco de técnica necessária para criar uma banda de rock. Lembro da clara sensação que tive após assistir ao filme: se estas crianças podem tocar, eu também posso. Manifestei aos meus pais a vontade de estudar bateria, acabamos visitando a Estação Musical e gostamos. Iniciei minhas aulas aos 13 anos, com o professor Diego Silveira. Ele me apresentou o sistema de notação musical, fazíamos leituras de ritmos. Eu não entendia bem como traduzir os desenhos da folha para o instrumento, mas parecia estar fazendo certo. Não entendia também por que o som era tão diferente quando ele tocava em relação a quando eu tocava. Completei quase um ano de aulas de bateria, e depois parei. Aos 14 comecei a ouvir os gêneros Hardcore, Emo, Metal, Rap e Hip-Hop com mais afinco. Os melhores amigos do colégio também compartilhavam um interesse pela música, então resolvemos fazer uma banda. Tocávamos CPM 22, ForFun, Yellowcard, Simple Plan com muito esforço (até hoje acho difícil tocar este repertório na bateria). Apresentamo-nos algumas vezes no nosso próprio colégio - a primeira foi num festival de bandas, e eu nunca vou me esquecer. Tocamos "Fly Away" do Lenny Kravitz. Eu estava nervoso, o público ficou em silêncio, tinha alunos de séries acima da nossa. Uma menina levantou os braços no refrão, foi o que me disseram. Depois de mais alguns ensaios, nos apresentamos no corredor da escola, no meio do período de aula - esse foi "antológico". Também tocamos no Opinião, e o maior show de todos - abrindo para O Rappa em Novo Hamburgo. Não tanto pelas músicas autorais da banda, mas sim pois essa apresentação era consequência de uma competição em que se votava pelo telefone. Mobilizamos um pessoal das turmas e acabamos sendo selecionados. Fomos de van, o camarim era estranho, tinha suco de maçã, Ruffles e alguma coisa relacionada à Rádio Atlântida. Subimos no palco, estava um pouco escuro. Nossos instrumentos ficavam à frente dos d'O Rappa. Eles tinham bancos de madeira, copos de vidro típicos de bar e algumas velas. Tinha umas 6 mil pessoas, foi o que me disseram. Tocamos, acho que bem (o cover de Paralamas do Sucesso foi estratégico), e depois fomos embora, nem ficamos para ver a banda principal. Essa eu não entendo até hoje...

Me formei no ensino médio e continuei os estudos para ingressar em Engenharia de Produção na UFRGS. Montei uma nova banda, comecei a ouvir Beatles e retomei as

aulas de bateria na mesma escola, mas agora com o professor Cristiano Bertolucci. Ele me apresentou uma série de gêneros novos como Jazz, Funk e um apanhado de música brasileira. Durante várias aulas conversávamos bastante sobre aspectos musicais não diretamente ligados ao instrumento, sobre a vida e a música. Comecei a ir nos shows da Funkalister no Ocidente, era uma sensação especial de estar em um lugar novo (para mim), rodeado de adultos dançando ao vivo, ficando a poucos metros daquela banda que era maior do que o palco. Finalmente passei no vestibular para engenharia, iniciando em 2010/1. Foi um curso interessante, aos poucos fui aprendendo o que é ser um aluno de uma universidade do porte da UFRGS. Seguia estudando bateria com o Cristiano, e ele me comentou de um curso que havia feito em Los Angeles nos anos 90, que tinha sido uma experiência valiosa para aprofundar os conhecimentos no instrumento. Então, após o terceiro semestre de engenharia, tive a oportunidade de poder trancar o currículo por meio ano a fim de ter uma vivência no exterior.

Em setembro de 2011 estudei no Musicians Institute, e pela primeira vez morei sozinho. Compartilhei um apartamento com mais 3 pessoas, ia a pé para a escola. Lá, pela primeira vez também, tive um contato intenso e diário com a música, e pude ver que era um ofício levado a sério por muitas pessoas de todas as idades e origens, e que era possível basear uma vida trabalhando ao redor da música. Minha estadia consistia em uma rotina simples, que hoje retomo nostalgicamente: acordava, atendia às aulas, depois ia caminhando até a melhor loja de vinil que já entrei (Amoeba Records), passava horas transitando pelos corredores, voltava à escola para estudar, pegava um milkshake, cozinhava (mal) e ouvia algum disco com meus colegas de quarto. O cabelo foi crescendo e meu tempo foi acabando, era o momento de retomar os estudos de engenharia no Brasil. Aterrisei já algumas semanas atrasado no primeiro semestre de 2012, e logo me senti deslocado daquele ambiente. Iniciei um estágio, que somado às horas da faculdade me tomava grande parte do dia, não deixando muito espaço para estudar música ou ir ao cinema. Senti falta disso em meu dia-a-dia, 2012 foi um ano marcado por uma crescente insatisfação e incerteza em relação ao meu futuro profissional. Depois de muitas conversas com amigos e caminhadas sozinho pela cidade, reuni um pouco de coragem e decidi abandonar o curso de engenharia no 5º semestre, a fim de tentar entrar em Produção Audiovisual, na PUCRS e Música Popular, na UFRGS. Recalculando minha trajetória até então, dobro numa esquina que parece oferecer uma forma de vida diferente. Em 2013 ingresso nos dois cursos simultaneamente e, dividindo meu tempo entre o cinema e a música, me dedico a finalmente estudar temas aos quais me identifico.

O curso de música popular, especialmente nos primeiros semestres, me exigiu um grande esforço, pois, sendo baterista, pela primeira vez estava tendo contato com as áreas de contraponto, percepção musical e harmonia. Por mais que fossem árduas, as aulas do Professor Dimitri Cervo me fizeram um músico muito mais completo - através do solfejo e da leitura pude expandir minhas sensibilidades musicais. Outra disciplina do início do curso que merece destaque é a de História da Música, com o Professor Celso Loureiro Chaves. O conteúdo e a retórica das aulas me permitiram depreender a inexorável relação entre o compositor e seu tempo (através dos séculos), e que um dos maiores problemas para alguém que vá compor uma música permanece o mesmo: a folha em branco. Seguindo o curso, na cadeira de Prática Musical Coletiva III foi onde conheci o Professor Luciano Zanatta, orientador deste projeto. Notei que ele parecia pensar a música de uma forma diferente, propondo um ambiente livre para criar, mas que sempre exigia uma reflexão dos alunos quanto às suas próprias escolhas. Outra característica era que eventualmente trazia referências de repertórios que eu não conhecia, mas que estavam muito alinhados ao que me interessava musicalmente naquele momento - em especial, um cenário da música brasileira contemporânea muito intenso e urgente: Ava Rocha, Negro Leo, Metá Metá e o pessoal das cenas experimentais do Rio de Janeiro e São Paulo. Por estas afinidades fomos nos aproximando, conheci também a Professora Isabel Nogueira, e junto com outros colegas formamos um grupo (Projeto Div@s, que era vinculado ao Grupo de Pesquisa em Criação Sonora da UFRGS, o qual também passei a integrar), e apresentamos uma performance em 2015 no I Encontro de Música Popular Brasileira na Universidade. Tanto os integrantes quanto a metodologia adotada para o desenvolvimento desta performance foram o embrião de um coletivo que viemos a formar: a Medula.

O trabalho da Medula insere-se, então, nas atividades do grupo de pesquisa citado acima e do Grupo de Pesquisa em Gênero, Corpo e Música. Foi neste ambiente que tomei conhecimento do termo “Pesquisa Artística”, apresentado pela professora Isabel através do livro *Investigación Artística en Música: problemas, métodos, experiencias y modelos*, de LÓPEZ-CANO e OPAZO. Assim, desde 2015 adotamos como metodologia realizar encontros semanais nos quais debatemos textos sobre composição, arte sonora, música experimental, improviso, pesquisa artística, entre outros. Passei a ter contato e experimentar a música em novos instrumentos e repertórios: foi um momento importante, no qual me afastei da bateria para tocar pedais de guitarra, painéis, vitrola, máquina de escrever, rádios, sequenciadores. O uso de materiais não-convencionais à minha prática musical até então propiciou novos questionamentos quanto ao que entendia por

processos de criação sonora, por escuta. Partindo destas reflexões coletivas, manifestamos de forma prática os conceitos estudados elaborando performances públicas, gravações de discos, produções textuais e organizações de eventos. Após os primeiros anos de grupo, fui adquirindo uma confiança dentro deste novo repertório, e surgiu um interesse em experimentar tocar sozinho ou com pessoas fora do coletivo. Realizei algumas performances de improviso livre no Jazz No Hope, um evento dedicado à música *noise* e experimental, e gravei os discos *Tapetes*, com Diego Dias, e *Defrag*, com Diego e Luciano, ambos lançados através do selo Mansarda Records. Em 2017 comecei a tocar com bandas de *indie rock* - Lanches, na qual retomei ao meu instrumento de origem, e Akeem Music, onde venho tocando sampler e outros equipamentos eletrônicos. Durante estes últimos anos, percebo que o panorama da música popular vem vivendo uma crescente onda de interesse por música eletrônica, a qual venho surfando com prazer - sempre foi um repertório que me chamou a atenção, desde a infância. Assim, no fim de 2017, realizei meu primeiro *live set*, e em 2018 decidi criar um projeto audiovisual solo, chamado *verde*, com o intuito de elaborar uma plataforma para que pudesse expressar diversas influências em música, desenho e vídeo. O projeto teve sua estreia no #25 Quartinho da Void, transmitido ao vivo pelo Facebook, e também colaborei com performances visuais para os projetos Tétano (SP) e Beatlimite (POA). A próxima apresentação fará parte do 5º Festival Kino Beat, em Dezembro deste ano.

1. JUSTIFICATIVA

Mesmo tendo uma vivência musical que vem passando por diversos repertórios e situações, quase sempre estive inserido numa dinâmica coletiva. Portanto, a fim de concluir meus estudos no curso de Música Popular, encontrei na proposta de produção fonográfica um formato capaz de comportar uma pesquisa na qual eu me submeteria a um processo compositivo em que todas ou a maior parte das decisões seria tomada por mim. Até então, em minha vida inteira, somente havia composto e gravado individualmente 2 músicas. A tecnologia existente hoje permite que a gravação e difusão musical sejam realizadas de forma acessível e independente - há poucos anos atrás, era necessário uma série de elementos, como o apoio/contrato de uma gravadora, um estúdio equipado com caros instrumentos de captação e a distribuição em grande escala em algum formato como vinil ou CD, por exemplo.

Além disso, a construção de uma identidade artística pessoal vinha sendo uma questão pertinente e constante com a iminente conclusão do curso. Como que eu sou? Não tenho dúvidas quanto a minha ligação com o universo musical, é uma manifestação que sempre me tocou. Mas, com o que posso contribuir, criativamente? É claro que tanto o processo de construção quanto nossa identidade artística não são elementos fixos; esperamos que estejam em constante trajetória. Porém, acredito que embarcar numa empreitada nesta situação, dedicada em produzir e finalizar uma série de músicas individualmente seria um marco importante, algo como tirar uma temperatura de si, cristalizar suposições e conhecimentos que venho abordando tanto empiricamente quanto academicamente. E por quê, especificamente, em meu quarto?

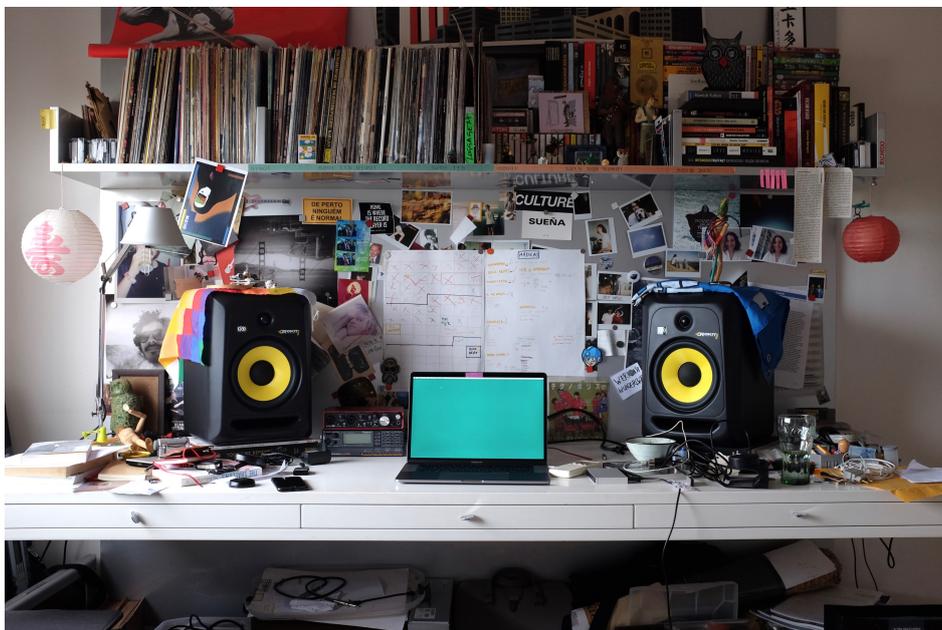
Moro com minha família no mesmo apartamento há 12 anos, e temos o privilégio de poder ter um quarto para cada pessoa. Acredito que, em decorrência da autonomia de crescer consigo, o jovem encontra em seu quarto um espaço de manifestação identitária, projetando pelas estantes e paredes imagens e símbolos aos quais ele busca se identificar. Comigo foi assim: tenho duas paredes magnéticas cobertas por pôsteres de música, filmes, fotos que tirei e desenhos; estantes com livros, discos de vinil, CDs, fitas cassette e alguns brinquedos da infância. Em meu quarto desenvolvi boa parte de meu gosto musical, li muitos livros, estudei, virei noites com amigos, virei a noite sozinho pensando como que se pode sustentar trabalhando com arte, e sonhei acordado pensando que deve haver um jeito de se sustentar trabalhando com arte.

Segundo Bachelard, o maior benefício da casa é que ela abriga o devaneio, ela protege o sonhador, a casa permite que se sonhe em paz. (1994, p.6). O autor aprofunda:

Então, além de todos os aspectos positivos de proteção, a casa em que nascemos torna-se imbuída de qualidades oníricas que permanecem após que a casa se vai. Centros de tédio, centros de solidão, centros de devaneio são agrupados a fim de constituir a casa onírica que é mais duradoura do que memórias relapsas de nosso berço. (BACHELARD, 1994, p.17)

Portanto, mesclo as qualidades físicas e conceituais do meu quarto, tratando-o tanto como o ambiente em que efetuei minha produção musical partindo de materialidades ali encontradas, quanto como uma situação reflexiva, um espaço que propicia um pensar íntimo sobre minha própria prática.

Além disso, vale apontar que lanço mão de referências bibliográficas e musicais que não necessariamente foram citadas diretamente neste texto. Porém, a construção deste repertório de leituras e escutas (fruto das atividades do Grupo de Pesquisa e de pesquisas informais em meu quarto) vem sendo importante para aprofundar e embasar minhas práticas com enfoque nas temáticas de composição, da relação entre humanos e tecnologia, de escuta e de ruído.



2. PESQUISA ARTÍSTICA

De modo diferente de uma pesquisa científica que, explicada aqui de forma resumida, tem como princípio validar uma hipótese, a pesquisa artística preocupa-se em produzir conhecimento com enfoque no processo em si, e não no resultado. A ciência baseia-se na criação de uma situação controlada para a análise de um objeto ou fenômeno específico a fim de obter resultados claros. Para que a hipótese seja confirmada, uma das premissas é que o experimento possa ser reproduzido por outros pesquisadores e que tenha um resultado idêntico ao processo original, dadas as mesmas condições de teste referentes a ele. Como apontam COESSENS, CRISPIN e DOUGLAS, a pesquisa artística

(...) pode ser definida como o conhecimento do processo da criatividade, e não de seus resultados. Oferece um relato das trajetórias de pesquisa em práticas artísticas, e não uma explicação real, muito menos uma “previsão” de onde elas irão chegar. Os resultados não necessariamente qualificam-se como conhecimento transferível, que podem ser aplicados de forma confiável em cada ocasião e da mesma forma. Ao invés disso, os resultados apresentam-se como possibilidades, mais individualistas do que generalizáveis. (2009, p.14)¹

Mesmo valorizando aspectos diferentes, é importante ressaltar que a pesquisa artística não pretende uma oposição nem uma superação ao modelo científico, mas sim oferecer uma metodologia complementar no âmbito da pesquisa acadêmica. Seguindo, outra característica do modelo de pesquisa no qual este projeto se fundamenta é que, por essência, trata o artista/pesquisador e suas manifestações como objeto do trabalho. Sendo assim, LÓPEZ-CANO e OPAZO apontam uma proposta a um pesquisador que “pretenda elaborar um trabalho de investigação onde sua própria prática musical e projeto artístico sejam o eixo fundamental dele mesmo”. Para tanto, sugerem a quem pretender uma imersão no âmbito da pesquisa incorporar um perfil de músico que abraça disposições tais como:

- A reflexão contínua sobre sua própria prática artística;

¹ Traduzido de: “ (...) can be defined as knowledge of the process of creativity, not its outcomes. It offers an account of the search trajectories in artistic practices, not a real explanation and certainly not a 'prediction' of where they will lead. The outcomes do not necessarily take the form of transferable knowledge that can be reliably applied on each occasion and in the same way. Instead, the results present themselves as possibilities, individualistic rather than generalizable.”

- A problematização de aspectos de sua atividade artística pessoal e de seu entorno para oferecer diagnósticos, análises, reflexões e soluções;
- A construção de um discurso próprio sobre sua proposta artística que ponha em primeiro plano uma argumentação eficaz sobre seu aporte pessoal à música de nossos dias;
- O abandono de sua zona de conforto para ingressar em um âmbito cheio de interrogações e incertezas onde o músico investigador coloca-se ao avesso constantemente;
- Sua integração a uma espiral de produção e discussão de conhecimento que, como toda empreitada de pesquisa, terminará por transformar o status quo, ou seja, as práticas artísticas hegemônicas. (2014, p.36-37)

O segundo e o terceiro ponto impulsionam o pesquisador a realizar uma reflexão acerca de sua própria história, retomando questões biográficas. Como se iniciou seu contato com a arte? Quais foram as oportunidades e caminhos de vida que tornaram possíveis uma pesquisa dedicada ao processo artístico? Tais exercícios auto-reflexivos são ferramentas que estimulam a construção de um olhar consciente, proporcionando ao autor conclusões (e perguntas) que, ao serem avaliadas ao lado de sua leitura do que lhe entorna, auxiliam a um entendimento de qual lugar político-geográfico ele próprio e seu trabalho se inserem. O termo que vem sendo usado no Brasil capaz de agregar tais valores é conhecido como "lugar de fala".

Tal expressão é recorrente em ambientes nos quais são debatidas causas de representatividade como o feminismo, direitos LGBTQI e o movimento negro, por exemplo. Além de lançar mão do conceito de lugar de fala em sua pesquisa artística, Isabel Porto Nogueira (Revista Vórtex v.5, nº2, 2017) explora uma leitura expandida do termo, propondo o lugar de fala como lugar de escuta.

Meu interesse neste trabalho é abordar lugar de fala como voz e como representatividade, considerando as marcações de gênero e os feminismos, logo tratar a escuta como constituída por processos de subjetividade e significação, ambos ligados aos processos de criação sonora a partir da pesquisa artística. (Nogueira, 2017, p.7)

Me agrada a ampliação do termo como proposto por Nogueira. Vejo a fala e a escuta como ações da linguagem que complementam-se e alternam entre si repetidamente. Há momentos de silêncio, reflexão e há momentos de barulho, expressão. A consciência do lugar de fala/escuta, então, é instrumento de pesquisa: confere ao trabalho um aprofundamento a sua dimensão, nova camada de leitura que pode não estar

evidente na fruição do produto final, mas que ainda assim constitui fundamentalmente a obra e potencializa seu processo. De sua leitura, não há como dissociar o ambiente geográfico e político do qual o trabalho surgiu. Tudo está sempre atrelado ao tempo e a um tempo.

Reverberando com os apontamentos acima, COESSENS, CRSIPIN e DOUGLAS propõem uma abordagem crítica que auxilia o embasamento da pesquisa.

Levando em conta seu próprio lugar de fala e a auto-reflexão, com a ajuda da experiência científica, a pesquisa artística pode empreender uma análise crítica e interpretação semiótica da arte como um processo induzido pelo ser humano, o qual se insere em uma ampla comunidade e cultura artística. O resultado da pesquisa pode, então ser testado de três formas, de acordo com o seu conteúdo artístico (conteúdo), abordagem técnica (forma) e valor histórico (função). (2009, p.46)²

As autoras elaboram uma série de condições e perguntas que derivam destes três tópicos, auxiliando o investigador a testar seu próprio projeto de pesquisa. Em relação ao *conteúdo artístico*, “a pesquisa será valiosa para os artistas e para a arte; o tópico de pesquisa pode ser comparado com pesquisas artísticas previamente realizadas, ou deve poder, por sua conta, funcionar como exemplo para futuras pesquisas similares”. Quanto à *abordagem técnica*, “haverá uma clareza discernível em relação a trajetória de pesquisa no que tange as fontes e os materiais, método e processo, bem como as condições da pesquisa, implicando numa formulação concisa, inteligível e cientificamente aceitável. O conteúdo do projeto artístico e a natureza fundamental da investigação devem ser formalizados e expressos em um vocabulário adequado para que possam ser comunicados”. Por fim, o *valor histórico* refere-se ao “aspecto cumulativo e comparativo da pesquisa: como esta pesquisa está situada no tempo de acordo com seus processos artísticos, artefatos e manifestações; como se relaciona com o passado e com o futuro; quais *insights* teóricos e práticos ela oferece, toma emprestado ou altera?” (2009; 47)

Por meio desta criteriosa análise, pude esclarecer e exercitar reflexões acerca de meu processo. O resultado deste exercício é relatado ao longo deste texto, especialmente nos capítulos 4, 5 e 6.

² Traduzido de: "Artistic research, then, by taking into account its own particular situatedness and its self-reflectivity, and with the help of the experience of science, can engage in a critical analysis and semiotic interpretation of art as a human-induced process embedded in a broader artistic community and culture."

3. SAMPLING

Sample é uma palavra em inglês que tem classes gramaticais de substantivo, verbo e adjetivo, e que em português é traduzida como *amostra*. Além dos significados referentes aos ramos da ciência e estatística, um *sample* qualifica o resultado de um procedimento composicional que, resumidamente, consiste em selecionar um material sonoro de uma fonte pré-existente e submetê-lo a um novo contexto. Sendo assim, o *sample* está inexoravelmente ligado a um suporte, à fixação do som. Apesar de trabalhos como o “cinema cego” *Wochehende* (1933) de Walter Ruttmann, e *Wire Recorded Piece* (1944), de Halim el Dabh (a primeira gravação em fita magnética), o início sistemático das práticas e reflexões acerca da manipulação de sons gravados como matéria-prima artística tem destaque a partir de 1948, na figura de Pierre Schaeffer.

3.1 OBJETO SONORO

Trabalhando como engenheiro na *Office de Radiodiffusion-Télévision Française* (agência encarregada em produzir e transmitir conteúdo para rádio e televisão pública na França), Schaeffer tinha a seu dispor um vasto arsenal de materiais relacionados ao som. Inicialmente, o controle da reprodução de discos fonográficos permitiu a ele manipulações simples, como alterar a velocidade de rotação e a criação de um *sillon fermé* - um sulco fechado na gravação de um disco. Quando a tecnologia da fita magnética tornou-se acessível, Schaeffer novamente investigou o som através dos parâmetros característicos ao material em questão e sua reprodução: inverteu o sentido de reprodução, recortou e rearranjou o som em novas sequências. É importante apontar que a fonoteca da ORTF era composta por toda a sorte de sons que um estúdio de rádio-televisão possui por natureza: músicas, entrevistas, gravações ambientes, efeitos sonoros, entre outros.

Assim, em decorrência de sua pesquisa, Schaeffer idealiza o termo *objeto sonoro* e contribui para a fundamentação teórica da música concreta. Como ilustra Kim-Cohen (2009), o objeto sonoro

(...) não é tratado como uma nota com uma altura definida, para ser combinada - de acordo com as regras tanto do sistema tonal quanto atonal - com outras notas a fim de criar relações harmônicas. O *objet sonore* deve ser aceito por suas propriedades sônicas e acústicas; por sua textura, seu grão, e por todas as qualidades que carrega além de seus valores tradicionais musicais. Para aceitar o *objet sonore*, portanto, Schaeffer sugere que escutemos “acusmaticamente”, sem considerar a fonte do som. Devemos escutar cegamente, prestando atenção somente às características do som,

ignorando quem poderia tê-lo produzido, com quais materiais e por qual propósito (2009, p.9)³

A proposição de Schaeffer pavimentava uma via alternativa no percurso trilhado pela música ocidental, que até então era baseada nas tradições do sistema tonal e das recentes (à época) técnicas de música serial e dodecafônica. Entender a composição como um processo físico que lida diretamente com seu suporte sonoro e que prescinde do sistema de notação, assim como reinterpretar a escuta são elementos que põe em pauta o que se conceitua como música, implicando em novos estudos e debates no campo artístico.

A inovação de Schaeffer foi trabalhar com o som como um meio independente - independente, por um lado, de organizações e valores convencionais da música, e por outro, do cinema, da poesia, de exigências narrativas. O advento da acessibilidade da tecnologia em áudio permitiu a Schaeffer iniciar e terminar com som, e por consequência, inventar uma técnica replicável e uma estética. (KIM-COHEN, 2009, p10)⁴

3.2 PLUNDERPHONICS

No início do século XX, Tristan Tzara elaborou um texto intitulado *Como fazer um poema dadaísta*. Seguem as instruções:

Pegue um jornal. Pegue uma tesoura. Escolha um artigo deste jornal do tamanho que você deseja fazer seu poema. Recorte o artigo. Em seguida, cuidadosamente recorte cada palavra que compõe o arquivo e coloque-as todas numa sacola. Balance-a gentilmente. Retire cada recorte, um após o outro. Copie as palavras na ordem em que saem da sacola. O poema se parecerá com você: um autor infinitamente original e sensível, incompreendido pelo rebanho.

³ Traduzido de: "(...) is not treated as a note with a pitch value, to be combined—in adherence to the edicts of either the tonal or atonal systems—with other notes to create harmonic relations. The *objet sonore* is to be accepted for its sonic, acoustic properties; for its texture, its grain, for all the qualities it carries in excess of, or prior to, its traditional musical values."

⁴ Traduzido de: "Schaeffer's innovation was to work with sound as an independent medium—independent, on the one hand, of conventional musical values and organization and, on the other, of cinema, poetry, and narrative exigencies. The advent of readily available audio technology allowed Schaeffer to begin and end with sound, and in so doing, to invent a replicable technique and aesthetic."

Passadas algumas décadas, o pintor Brian Gyson e o poeta William Burroughs retomam esta técnica de trabalho com palavras - primeiro no papel, e depois na fita magnética. De 1973 a 1975, sob a aprovação de Burroughs, o artista multimídia John Oswald recorta e rearranja uma gravação na qual o poeta lê textos defendendo o método *cut-up*, citado acima. Durante o desenvolvimento do trabalho, Oswald habituou-se na poética de manipular o som através deste suporte, e nela fundamentou grande parte do seu trabalho a seguir. Em 1985, na conferência *Wired Society Electro-Acoustic*, em Toronto, expõe:

Toda a música popular (...) essencialmente, senão legalmente, existe em um domínio público. Ouvir música pop não é uma questão de escolha. Querendo ou não, somos bombardeados por ela. Em seu estado mais insidioso, filtrada por uma incessante linha de baixo, vaza através das paredes de apartamentos e por fora das cabeças envolvidas por fones de ouvido. Ainda que as pessoas em geral estejam fazendo mais barulho do que nunca, poucas estão fazendo mais do que o barulho total; especificamente, na música, aquelas com PAs de megawatts, discos de tripla-platina e alta rotação. Difícil de ignorar, redundante sem sentido em imitar, como não tornar-se um recipiente passivo? (OSWALD, 1985)⁵

O entendimento crítico de seu entorno por meio da escuta impulsiona Oswald a realizar experimentos que partem unicamente de gravações prontas - músicas - com direitos autorais pertencentes aos respectivos criadores/gravadoras: Dolly Parton, Beatles, Elvis Presley, Michael Jackson, Stravinsky, Verdi, Lygeti, entre muitos outros. Com o claro intuito de questionar a originalidade, autoria, processo criativo e a política do compositor e do mercado musical, Oswald lança suas "releituras" (se é que se pode qualificá-las assim, pois o resultado final soa completamente diferente do original, e como discurso musical sustenta-se por conta própria) em dois tempos: primeiro em 1985, num EP de 12 polegadas, e depois em 1989, num CD, que contém as versões do EP além de 20 novas músicas. Ambos foram financiados inteiramente por Oswald e enviados gratuitamente a estações de rádio e à imprensa. Nenhum foi vendido. Consta nas notas do encarte: "Este disco pode ser reproduzido, porém nem ele nem qualquer reprodução dele poderá ser destinada à compra ou à venda". No período entre a véspera de natal de 1989 e o fim de Janeiro de 1990 a distribuição cessou, e todas as cópias excedentes

⁵ Traduzido de: "All popular music (...), essentially, if not legally, exists in a public domain. Listening to pop music isn't a matter of choice. Asked for or not, we're bombarded by it. In its most insidious state, filtered to an incessant bass-line, it seeps through apartment walls and out of the heads of walk people. Although people in general are making more noise than ever before, fewer people are making more of the total noise; specifically, in music, those with megawatt PA's, triple platinum sales, and heavy rotation. Difficult to ignore, pointlessly redundant to imitate, how does one not become a passive recipient?"

foram destruídas. De todos os artistas pilhados, foi Michael Jackson que buscou a destruição dos discos. (CUTLER, 1994).

Assim como Schaeffer, derivando de sua prática e reflexão, Oswald cunha seu próprio termo, pretendendo definir uma ética artística. *Plunderphonics* - que pode ser traduzido como *pilhagem sonora* - trata de uma prática que, segundo Chris Cutler

...radicalmente debilita três dos pilares centrais do paradigma da música tradicional: originalidade - pois lida somente com cópias; individualidade - pois fala somente com a voz de outros; e direito autoral - a violação do qual é uma condição de sua própria existência. (1994, p.143)⁶

Desde que a notação musical se apresenta como elemento chave da música ocidental, a partitura, dentre outras funções, foi uma ferramenta importante para registrar, assinar e proteger uma composição. No entanto, com o advento da gravação, cada performance de cada partitura se torna tão permanente e tão fixada quanto a própria partitura, e o elemento que identifica a propriedade autoral evidentemente passa a operar em meios que não se limitam ao texto escrito. A política de direitos autorais já não é tão simples. (CUTLER, 1994, p.141).

Retomando a noção de iniciar e terminar com o som, Cutler aponta:

O fato é que, considerado como matéria-prima, um som gravado é tecnicamente indiscriminado da fonte. Todo o som gravado, como som gravado, é uma informação da mesma qualidade. A gravação de uma gravação é apenas uma gravação. Nada mais, nada menos. É preciso que comecemos daqui. Somente desta forma podemos começar a examinar, assim como a fotomontagem, (...) como que a mensagem do meio é qualificada por uma intenção comunicativa que distorce seus limites. Julgamentos sobre o que é plágio e o que é uma citação, o que é legítimo de ser usado e o que é material da lei ou de domínio público, não pode ser respondida através de recursos legislativos derivados de tecnologias que são inclusive incapazes de compreender tais questões. (1994, p.142)⁷

⁶ Traduzido de: "(...) radically undermines three of the central pillars of the art music paradigm: originality - it deals only with copies, individuality - it speaks only with the voice of others; and copyright - the breaching of which is a condition of its very existence."

⁷ Traduzido de: "The fact is that, considered as raw material, a recorded sound is technically indiscriminate of source. All recorded sound, as recorded sound, is information of the same quality. A recording of a recording is just a recording. No more, no less. We have to start here. Only then can we begin to examine, as with photomontage (...) how the message of the medium is qualified by a communicative intent that distorts its limits. Judgements about what is plagiarism and what is quotation, what is legitimate use and what, in fact if not law, is public domain material, cannot be answered by recourse to legislation derived from technologies that are unable even to comprehend such questions."

Parece haver um certo paradoxo com ecos da escuta schaefferiana: aqui o som é horizontalizado, sem hierarquia entre um ou outro som. Por outro lado, todo o som parte de uma fonte, de uma situação. Ele não surge por conta própria - Oswald ataca esta questão em um ponto nevrálgico (o mercado), e exige que escutemos além do sonoro; ou, que no sonoro contém um texto que não cabe na escuta coclear.

A breve linha do tempo ao início deste subcapítulo ilustra um raciocínio para a criação artística, bem como sua trajetória e interpretação por outros artistas em diferentes meios e tempos. John Oswald leu e incorporou métodos de William Burroughs, o qual baseou-se no processo de Tristan Tzara, que por sua vez foi influenciado pelas colagens de Georges Braque - o tema "apropriação" é um elemento quase infinito e incontornável na história da arte, e que por sua conta rende ampla discussão. Decidi abordar por este caminho, de forma simplificada, a genealogia de um raciocínio que desemboca no trabalho de Oswald, pois noto que a condução do tema pelo artista é exposta de forma contundente e auto-reflexiva - um processo que processa a si mesmo, os ecos da gravação da gravação.

3.3 O PLAGICOMBINADOR

Do lado de cá da linha do equador, próximo à época em que Oswald e Burroughs compartilhavam poéticas de desconstrução e reconstrução do discurso, um compositor decidira vender sua casa de praia a fim de construir máquinas de fazer música, ou melhor; "Instromzémentos". Acompanhado pelos parceiros Roberto Maia, Rui Ohara e Walter Ohara, Tom Zé elabora instrumentos musicais como o buzínório, o enceroscópio (que parte de enceradeiras, aspiradores de pó e liquidificadores com microfones de contato), as canetas Lazzari, a serroteria (canos de PVC e madeira friccionados por um serrote) e, finalmente, a orquestra de herz; ou "hertzé", um sampler pré-sampler de 78, "made in Brazil", que, de acordo com seu inventor "é um som e uma sintaxe: funciona sintaxialmente" (RENNÓ, 2001)⁸. Não encontrei nenhuma especificação técnica quanto ao hertzé, e os únicos registros visuais são duas filmagens realizadas durante sessões de gravação em estúdio. Pelo que pude notar, o instrumento consiste em uma caixa de madeira com seis botões - no entanto, ao comparar os vídeos, o segundo (suponho que seja, pois não há registros de data) evidencia outros 6 botões ou knobs que foram incorporados ao equipamento. Pela sugestão poética do nome, infiro que a funcionalidade

⁸ Cf. artigo de Carlos Rennó na Folha de São Paulo, 18/03/2001
<https://www1.folha.uol.com.br/fsp/mais/fs1803200111.htm>

tenha alguma relação com o rádio, talvez com o intuito de sintonizar uma estação diferente para cada botão (ou um rádio acionado para cada botão).



Performances gravadas em estúdio no ano de 1978 com o Hertzé em duas versões (fonte: <https://www.youtube.com/watch?v=EEvVYRc7kKk>)

Tais experimentos marcam o momento que Tom Zé esteve mais isolado do panorama da música popular brasileira. Seus discos *Todos os Olhos* (1973) e *Estudando o Samba* (1976), os últimos realizados antes das sessões que destaquei, refletem um interesse do compositor em abordar a canção de uma forma mais experimental do que vinha fazendo até então, e acabaram não tendo uma grande aceitação pelo público e crítica no momento. Em uma viagem ao Rio de Janeiro nos anos 80, David Byrne toma conhecimento destes discos e encanta-se com o trabalho de Tom Zé. Através de seu selo Luaka Bop, compila e lança uma coletânea intitulada *Brazil Classics 4: The Best of Tom Zé* (1990), e depois financia gravações de discos originais *The Hips of Tradition* (1992) e *Com Defeito de Fabricação* (1998). Pela primeira vez, a música de Tom Zé passa a ser conhecida pelo público norte-americano e europeu, o que lhe permite uma retomada aos palcos, realizando turnês internacionais. E pela segunda vez, agora através da validação por ouvidos estrangeiros, o público brasileiro re-conhece Tom Zé.

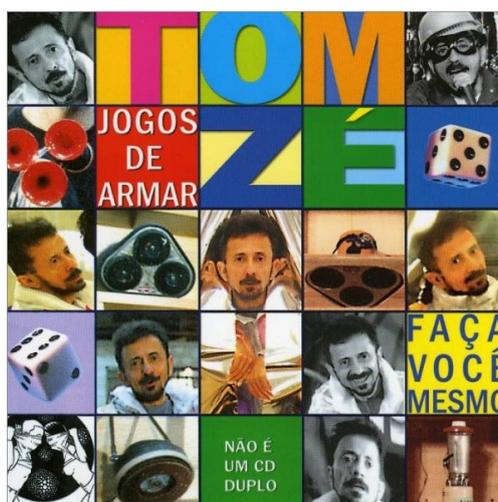
Arquivados desde 1978, os “instromzémentos” são invocados para as gravações de *Com Defeito de Fabricação*. No encarte, o compositor escreve:

A Estética do Plágio

A Estética de *Com Defeito de Fabricação* re-utiliza a sinfonia cotidiana do lixo civilizado, orquestrada por instrumentos convencionais ou não: brinquedos, carros, apitos, serras, orquestra de Hertz, ruído das ruas, etc., junto com um alfabeto sonoro de emoções contidas nas canções e símbolos musicais que marcaram cada passo da nossa vida afetiva. A forma é dançável, rítmica, quase sempre A-B-A. Com coros,

refrões e dentro dos parâmetros da música popular. O aproveitamento desse alfabeto se dá em pequenas “células”, citações e plágios. Também pelo esgotamento das combinações com os sete graus da escala diatônica (mesmo acrescentando alterações e tons vizinhos) esta prática desencadeia sobre o universo da música tradicional uma estética do plágio, uma estética do arrastão. Podemos concluir, portanto, que terminou a era do compositor, a era autoral, inaugurando-se a Era do Plagicombinador, processando-se uma entropia acelerada. (1998)

A partir deste texto é possível traçar semelhanças tanto ao apreço por sonoridades “não-convencionais” da música concreta quanto à lógica entrópica, retroalimentativa *plunderphonic*. A composição de Tom Zé parece traçar um caminho que parte da reflexão sobre a materialidade dos objetos-instrumentos; suas funções e narrativas na vida cotidiana, e que resulta na música mas não se limita a ela. Neste caso, realizar uma escuta reduzida me parece negligenciar toda uma carga poética e visual que a história e sonoridade deste disco trazem. O trabalho que veio a seguir também contou com a presença dos “instromzémentos”, e aprofundou a o discurso do plagicombinador.



(fonte: <https://lastfm-img2.akamaized.net/i/u/ar0/a09b72c6ede84d499bc931a4c7ddb46f>)

Jogos de Armar contém dois discos - porém, como faz questão de deixar claro, não é um CD duplo. Em um deles, há 14 canções elaboradas por Tom Zé e sua banda, e o outro, *Cartilha de Parceiros*, trata do seguinte, como consta no encarte:

Acompanha o cedê auxiliar (não é um cedê duplo!), *Cartilha de Parceiros*. Neste, cada célula ou trecho é apresentado separadamente, para permitir reelaborações e remontagens. As bandas de garagens podem naturalmente fazer arranjos ou recomposições ao vivo – até fora da garagem. Lá, o embrião de células musicais que podem ser manejadas, remontadas: um tipo de canção-módulo, aberta a inúmeras

versões, receptiva à interferência de amadores ou profissionais, proporcionando jogos de armar nos quais qualquer interessado possa fazer por si mesmo:

- a. uma nova versão da música, pela remontagem de suas unidades constituintes;
- b. aproveitamento de partes do arranjo que foram abandonadas;
- c. reaproveitamento de trechos de letra não usados nas canções, para completá-las ou refazê-las;
- d. construção de composições inteiramente novas, com células recolhidas à vontade, de qualquer das canções do disco-mãe. (2000)

Tom Zé literalmente disponibiliza um banco de samples e estende um convite que aproxima espectador e obra: uma música que surgiu de ready-mades (vide instromzémentos) e que entrega outros. Há uma quebra de protocolo consciente e sagaz, há uma provocação para que o ouvinte não seja um recipiente passivo, e há quem diga que o disco, de fato, é *Cartilha de Parceiros*, e que *Jogos de Armar* é apenas uma versão possível que foi elaborada por Tom Zé.

3.4 O SAMPLER COMO PRODUTO

Finalmente aqui está um instrumento musical que é um dispositivo de gravação e um instrumento de performance - *cuja voz é simplesmente o controle e modulação de gravações*. (CUTLER, pg.149)⁹

Embora protótipos e produções em pequena escala de *drum machines* baseadas em loops de fita magnética¹⁰ vinham sendo elaborados de forma esparsa desde os anos 30, talvez o primeiro sampler¹¹, ou o precursor do que entende-se como um sampler atualmente, tenha sido o Mellotron, criado na Inglaterra, nos anos 60. Com aparência similar ao piano acústico vertical, também era baseado na tecnologia de fita magnética - para cada tecla havia um sistema que envolvia uma gravação, uma cabeça de leitura e uma mola. Ao pressionar uma tecla, a mola é tensionada a fim de puxar a fita que passa

⁹ Traduzido de: "At last here is a musical instrument which is a recording device and a performing instrument - whose voice is simply the control and modulation of recordings."

¹⁰ *Rhythmicon* (1930-32); *Chamberlin Rhythmate* (1957); *Wurlitzer Sideman* (1959); *Rhythm Synthesizer* de Raymond Scott (1960-63); *Rhythm Prince* e *SAR1* (1964); *Donca-Matic DA-20* (1963), por exemplo.

¹¹ o critério escolhido por mim para denominá-lo desta forma foi por ser o primeiro instrumento com características de sampler a ocupar uma posição emblemática tanto em produções quanto no imaginário de música popular. Seu som distinto pode ser associado aos Beatles, King Crimson, The Moody Blues, David Bowie.

sob a leitura da cabeça magnética, reproduzindo um som correspondente à respectiva altura. Normalmente o instrumento oferecia 3 diferentes vozes¹² (ou seja, 3 jogos diferentes de fita): cordas, coro e flauta, e limitava-se à reprodução do som.

A tecnologia digital possibilitou novas formas de se armazenar e administrar a informação sonora. Através da conversão do analógico para o digital, o espaço necessário para lidar com música gravada diminuiu, e a agilidade em acessar diferentes trechos musicais chegou à ponta dos dedos. Paralelamente a isso, no início dos anos 80, a estética de utilizar música gravada como suporte para novas músicas vinha se popularizando por artistas dos repertórios pop, rock e especialmente hip-hop. Havia então um cenário propício para a produção de instrumentos capazes de suprir tais demandas criativas. Produzido em 1979 pelos australianos Peter Vogel e Kim Rylie, o Fairlight CMI foi o primeiro sampler, sequenciador e *workstation* digital a ser adotado em estúdios por artistas como Herbie Hancock, Stevie Wonder, Peter Gabriel e Kate Bush. Nos anos seguintes, algumas outras empresas desenvolveram samplers em uma escala maior e a um preço mais acessível em relação ao Fairlight, com destaque para o E-mu SP1200, lançado pela empresa Ensoniq em 1987.



O robusto E-mu 1200 SP (fonte: <http://www.oldschooldaw.com/forums/index.php?action=dlattach;topic=2010.0;attach=4943;image>)

Comparada à tecnologia atual, a tímida capacidade de armazenamento em disquete (que suportava apenas 10 segundos de gravação) não parece promissora. Porém, foi este instrumento que revolucionou a linguagem de alguns dos repertórios de

¹² Especificações em relação ao popular modelo M400. Havia também outros que ofereciam mais vozes, além de acompanhamentos rítmicos e harmônicos (uma herança das *drum machines* citadas), porém a um preço menos acessível.

música popular norte-americana nas últimas décadas do século XX, sendo um protagonista do período considerado “a era de ouro do hip-hop¹³” e influenciando também a produção de House Music. Era possível gravar, realizar ajustes como altura, swing, afinação e sequenciar 8 sons diferentes por vez, com a possibilidade de memorizar, a partir deles, 100 diferentes padrões e 100 diferentes arranjos. Emoldurados criativamente por esta pequena janela de 10 segundos, os produtores inspiravam-se em explorar e encontrar pequenas frases musicais em discos antigos de jazz, soul e “world music” a fim de compor um loop que sustentasse um discurso musical consistente, podendo ser ouvido em repetição. Outra limitação que influenciou e caracterizou as produções através da SP1200 é seu baixo *sample rate* de 26.04 kHz com uma profundidade de 12 bits, o que confere ao som uma qualidade áspera, suja e granulada - muito de acordo ao universo lírico representado pelo hip-hop. Suas dimensões permitiram que fosse tanto uma ferramenta para ser usada em casa, no estúdio, ou nos palcos, em performances ao vivo. Foi amplamente usado por produtores como Q-Tip, Large Professor, Madlib, KRS-ONE, Daft Punk, entre muitos outros. Mesmo 30 anos após ser descontinuado, segue em uso, porém agora num status de equipamento *vintage* e já não tão acessível assim.

Outro sampler de igual destaque e impacto na cultura musical é o Akai MPC 60, a primeira edição de uma linhagem de produtos que se estende até hoje. Projetado por Roger Linn (responsável também pela LinnDrum), a interface contava com 16 pads sensíveis ao toque e diversos botões para sequenciar e editar os samples. Com as progressivas melhorias de armazenamento e taxas de conversão, a linha dos MPC aprofundou possibilidades para produções baseadas em música sampleada, como o disco *Endtroducing.....* (1996) de DJ Shadow e *Donuts* (2006), de J Dilla, compostos quase inteiramente por samples. Talvez da mesma forma que o E-mu SP1200 tenha fundamentado a estética do hip-hop, o Akai MPC, à moda brasileira, ocupa uma posição similar no desenvolvimento do Funk Carioca. Foi uma das ferramentas que viabilizou aos DJs a produção de “montagens” - uma forma musical específica e original do gênero.

Ao que parece, a prática de montagem do funk carioca amplia de uma forma bastante significativa a prática musical de disc jockey. Além de suas tradicionais mixagens, scratches e loops – que desempenharam um importante papel, tanto na emergência das primeiras equipes de som na cidade do Rio de Janeiro, quanto no desenvolvimento do que o próprio funk carioca se tornou nos dias de hoje (...)

¹³ Período em que o gênero caracterizava-se por sua diversidade, qualidade, inovação e influência, passando a ter um impacto no grande público, chegando ao *mainstream*. Não há um período exato que delimita tal época, mas parece haver um consenso entre seus protagonistas e historiadores de que se passou na janela de tempo entre as metades final dos anos 80 e inicial dos 90.

(VIANNA, 1988; ESSINGER, 2005; LOPES, 2011) – esta prática musical da diáspora negra realiza outras tantas disjunções (analógicas e, principalmente, digitais), tornando ainda mais polifônicas e dialógicas (BAKHTIN, 2010) a temporalidade linear daquilo que tem sido enunciado como sua principal máxima: a música não pode parar! (JUNIOR, 2015 p. 526)

Durante algumas décadas, a prática de sampling dependia de mídias físicas e fortalecia suas narrativas através da cultura de “Crate Digging”¹⁴. Recentemente, desde o compartilhamento de arquivos em rede P2P (Napster, Kazaa, eMule) até os serviços de streaming digital (Spotify, Apple Music), o acesso ao conteúdo sonoro e musical atingiu outras proporções, alterando o caráter da pesquisa por sonoridades - e é neste tempo e contexto a que me insiro. Nos dois seguintes capítulos, apresento experiências próprias e reflexões acerca da disponibilidade de música gravada e o processo criação que passa pela interpretação de diferentes máquinas musicais.

¹⁴ Termo que caracteriza o ato de pesquisar intensamente discos de vinil em busca de álbuns raros e desconhecidos.

4. POR QUE USAR ESTES INSTRUMENTOS

A sempre crescente velocidade das mudanças das nossas visões de mundo, estabelecendo, assim, estreita vinculação entre consciência e materialidade extra-corporal, tecnológica, torna, agora indissociável o nosso software cerebral e o das máquinas. A essa subjetivação tecnológica - a nossa consciência mixada com as tecnologias - devemos o entendimento de que é esse o jeito que somos: que nos transformamos conforme o que construímos, e que o que construímos está mais ou menos de acordo com necessidades provenientes não só de nós mesmos - de nossas vitais ansiedades - mas daquelas que dependem das materialidades disponíveis. (CAESAR, 2014, p. 72)

Através de minhas práticas em música experimental e eletrônica, fui tendo contato com diversos equipamentos que permitiram explorar sonoridades diferentes das que produzia com a bateria. Em consequência disso, aprofundei-me a estudar tais repertórios, buscando entender qual a relação entre os dispositivos sendo usados, quem os usa e qual a música resultante. Notei que a escolha dos instrumentos parecia não seguir uma tendência tão consolidada quanto no rock (que, generalizando, pode ser resumido num formato composto por duas guitarras, um baixo e uma bateria, por exemplo), e que era algo muito pessoal e integralmente ligado ao discurso musical de cada artista. Não que no rock estes mesmos motivos não estejam presentes e não que não se possa produzir sonoridades incríveis a partir destes três populares instrumentos - somente destaco que, até então, eu não havia refletido sobre estes aspectos, e que em decorrência de experimentações nestes novos repertórios, surge um desejo de investigar processos práticos e compositivos em música através de novos materiais.

Os instrumentos que venho usando para pensar e produzir música têm, em sua maioria, funções de samplear, sequenciar e sintetizar sons - não necessariamente nesta ordem, e nem todos pretendem comportar todas funções ao mesmo tempo. Cada instrumento é uma proposta: a maneira com que foram projetados evidencia um pensamento musical, um caminho possível de se produzir sons que afeta diretamente a estética de uma obra. Além disso, há algo prazeroso que resulta da interação entre o usuário e a ferramenta. É importante ressaltar que considerarei um instrumento todo objeto em meu quarto capaz de produzir, reproduzir ou captar sons. A seguir, descrevo-os brevemente.

SP404-SX

Atualmente tem sido o equipamento que mais tenho contato, e foi o instrumento que mudou a forma como penso música. É um sampler que proporciona uma maneira muito direta de testar e modular novas sonoridades e arranjos a partir de música gravada. Não depende de um computador, possui entrada em linha, e inclusive pode funcionar à pilha. Sinto que é como se fosse um caderno de anotações em que rascunho ideias. Em um dos projetos que integro, Akeem Music, tenho tocado o sampler como instrumento principal. Não imaginava que acabaria usando ele tão cedo em contexto de banda, dialogando com outros músicos.

Além disso, é uma máquina agregadora. Tive experiências ótimas brincando com amigos não-músicos em casa - sentamos à frente do computador, escolhemos canções, fomos sampleando e tocando. Sempre há um fascínio compartilhado através deste processo de descoberta, desconstrução e rearranjo de uma música coletivamente. Sinto que há alguma informação linguística entendida subjetivamente por todos quando realizamos estas sessões.

Organelle

Parece ter saído de um desenho animado fantástico e sci-fi - sonoramente também. Lembro que nas primeiras semanas de uso, só de ver o instrumento já sentia vontade de tocar. Consiste num computador rodando *patches* do software Pure Data¹⁵ através de uma interface com teclado com duas oitavas, um botão auxiliar e 6 knobs. Os *patches* permitem que o instrumento atue de diversas maneiras: sintetizador, sequenciador, sampler, pedal de efeitos - e qualquer outra função possível sustentada pela linguagem do Pd.

Dada a natureza *open-source* de seu funcionamento, os usuários são incentivados a elaborarem e compartilharem em um fórum seus próprios patches, portanto há uma dimensão coletiva e colaborativa que amplia constantemente as funcionalidades do Organelle.

¹⁵ Projeto *open-source* de linguagem de programação visual criado por Miller Puckette em 1990.

Gameboy

Um dos meus brinquedos favoritos desde criança, o videogame (neste projeto representado pelo Gameboy) foi companheiro de muitas tardes e noites, ora solitárias, ora com mais 2 ou 3 amigos. A estética visual e sonora expressa em poucos bits é carregada de nostalgia, são aspectos que me influenciam até hoje. Os jogos que cresci jogando exigiam um grande investimento de tempo - eram tramas longas, offline e normalmente individuais, um tanto diferentes da grande maioria de jogos de distração disponíveis hoje em dia. Sinto que este tempo investido funcionou, como consequência, de exercício para minha abstração poética e concentração em trabalhar sozinho.

Em 2013 tomei conhecimento da cena *chiptune*, que baseia a música em torno deste universo de poucos bits. Uma forma popular de se produzir tal repertório consiste em inserir o programa (ou jogo) *Little Sound DJ* em um cartucho virgem, colocar o cartucho no Gameboy e começar a sequenciar sons. O programa foi criado por Johan Kotlinski, e transforma os sintetizadores internos do brinquedo em uma *workstation* musical. Para este projeto, acabei não usando o programa, apenas sampleei alguns jogos, mas venho estudando o LSDJ a fim de integrá-lo cada vez mais ao meu live set.

Korg Monologue e Volca Kick

Dois sintetizadores analógicos bem diferentes, mas que compartilham motivos de sua existência. Ambos foram projetados pela Korg sob a direção do engenheiro Tatsuya Takahashi, encarregado de criar instrumentos analógicos acessíveis ao mercado, levando em conta um crescente interesse do público por sintetizadores. Em uma entrevista, aponta sua filosofia em relação a como se dá a interação entre um usuário e um instrumento bem projetado: “você primeiro reconhece o que é, depois aprende do que é capaz, e então você se diverte com ele. E então retorna ao ponto inicial - repetidamente, se for um bom instrumento.” (BJORN, 2017).

Foi através da série Korg Volca que tive meu primeiro contato prático com música eletrônica. O pequeno Volca Kick é um sintetizador de uma voz dedicado a modelar e sequenciar sons de bumbo e baixo. O Monologue é um sintetizador monofônico com a seguinte estrutura: dois osciladores (VCO), um filtro (VCF), um gerador de envelope (EG), um amplificador (VCA), e um oscilador de baixa-frequência (LFO). Dentre outras especificações, possui um sequenciador interno e permite uma edição em nível de

microafinação. Um dos colaboradores do projeto do sintetizador foi Richard D. James, conhecido por seu influente trabalho no gênero de música eletrônica como Aphex Twin.

Digitakt

Um sampler e drum machine, acredito que o Digitakt venha a se tornar o cérebro de minhas performances ao vivo num futuro próximo. Possui 8 faixas de audio internas e 8 faixas MIDI (a fim de controlar outros equipamentos). É possível submeter os sons uma série de filtros, edições e efeitos, os quais podem ser salvos em sua memória interna para serem usados posteriormente em diferentes sequências. É um instrumento complexo, com um processo lento de aprendizado, mas que é capaz de organizar e concatenar ideias musicais com muita proficiência. Mesmo sendo voltado para situações de performance ao vivo, foi uma ferramenta útil neste processo, especialmente para reinterpretar sons que eu já havia gravado.

Vitrola - Vinil; 4-Track - Fita Cassette

São mídias físicas e suportes que fazem parte de meu quarto há bastante tempo. É um universo no qual posso mergulhar de forma tátil, estudando aspectos do encarte, onde e por quem foi gravado, as eventuais anotações e playlists feitas por antigos donos. Encontrar um sample aí é um bom ponto de partida para uma composição, e quase sempre soa algo muito interessante. Posso tratar o som gravando ou reproduzindo fitas através de um gravador Sony portátil e de minha 4-track, a Tascam Portastudio 424. Há uma ideia relativa ao som gravado de forma analógica que qualifica-o como “quente”: alguns aspectos deste processo de tratamento analógico do audio em resultam em características e distorções que são percebidas como agradáveis e frequentemente musicalmente enriquecedoras ao ouvido. Os fatores que principalmente contribuem para tanto envolvem o uso de fita magnética (e os aspectos da máquina gravadora em si, como o *flutter*¹⁶ e outras instabilidades em relação à velocidade de gravação), distorções harmônicas e não-harmônicas (causadas por transformadores e indutores) e um circuito ativo (que pode tanto incluir válvulas quanto dispositivos eletrônicos de estado sólido).

¹⁶ Tremulação, vibração.

(ROBJOHNS, 2010)¹⁷. Deste modo, tais imprecisões realçam frequências específicas, conferindo ao som um caráter distinto.

Computador, Interface de Áudio e Logic X

Mesmo usando uma série de equipamentos físicos que independem de um computador, é nesta máquina (na qual escrevo agora), através de minha interface, o lugar onde todos os sons são capturados e editados em última instância. O uso de uma *Digital Audio Workstation* oferece um profundo controle de todos os parâmetros físicos do som: altura, intensidade, timbre e duração. É possível também ordenar, programar e sobrepor sons em diversas ordens, além de ambientar diferentes composições em diferentes projetos. Para que os sons gravados cheguem até o computador, é necessário que passem pela interface de áudio, um conversor de sinal analógico para digital.

Meu DAW de escolha é o Logic X por acaso; foi o que alguns amigos próximos estavam estudando e me ensinando. Iniciei este projeto sabendo quase o mínimo necessário para realizar uma gravação, fui aprendendo na prática a lidar com eventuais barreiras que encontrava. Ao fim do processo, noto que desenvolvi mais familiaridade com o software.

¹⁷ Cf. artigo de Hugh Robjohns na Sound on Sound em Fevereiro de 2010.
<https://www.soundonsound.com/techniques/analogue-warmth>

5. FAIXA-A-FAIXA

5.1 INTRODUÇÃO

Optei por ordenar a análise das músicas que integram este trabalho seguindo um percurso que representa mais ou menos a linha do tempo de trabalho, e não a que escolhi como ordem de escuta. Isto implica numa reflexão que busca retomar o espírito compositivo de cada uma, exercitando a memória e comparando-a com anotações do diário. O caráter dos relatos orbita entre teores técnicos e narrativos, tal como meu processo.

Além disso, procurei respeitar esta lógica pois reconheço métodos e técnicas que foram sendo aprendidas e aperfeiçoadas por mim durante o período de produção. Sendo assim, pretendo que a leitura evidencie um fio condutor que aponte para um aprofundamento de abordagens técnicas e compositivas que experienciei por meio desta pequena trajetória.

5.2 P.S. 118

Já havia me habituado com alguns patches de síntese sonora do Organelle, o próximo passo era testar sua funcionalidade como sampler. Abri o patch “Sampler Style REC” que, através da entrada em linha, permite samplear 2 segundos por tecla. Além disso, é possível alterar os seguintes parâmetros de todos os samples (em conjunto, e não isoladamente): velocidade e sentido de reprodução, reverb e decay (duração). Pesquisei no YouTube alguns diferentes breaks de bateria, músicas tradicionais e jazz japoneses e fui sampleando. Por uma limitação do equipamento não é possível ouvir o que se sampleia durante o processo de armazenamento, bem como ajustar o ponto inicial de reprodução (diferente da SP404-SX). Por outro lado, é possível armazenar 24 amostras, já que o Organelle oferece duas oitavas em seu teclado. Comecei a improvisar com os trechos que gravei, e notei a influência que tais peculiaridades técnicas tinham na sonoridade rítmica das frases. Ao ativar uma tecla, nem sempre um som percussivo de ataque soava no início da gravação, poderia haver alguns milissegundos de silêncio até que um bumbo ou uma caixa aparecessem. Este *workflow* um tanto não intuitivo aliado ao fato de eu estar misturando gravações com sonoridades e andamentos distintos me renderam frases com intenções rítmicas positivamente não intuitivas - um recorte e colagem de gravações, algo como compassos de beats “Frankenstein”. Eu buscava

justamente esta característica da sonoridade de bateria sampleada e tocada com os dedos, causando atrasos e antecipações no groove. Gravei uma sessão improvisando os sons de bateria com sopros de jazz da música “Cat”, de Hiroshi Suzuki e outras texturas de vídeos como “1 Hour of Japanese Spa Music & Zen Music”.

Em um segundo momento escutei o material gravado, selecionando trechos que me chamavam mais atenção. O improviso já tinha uma intenção que apontava para uma estrutura específica que eu idealizava na cabeça, portanto realizei pequenas edições a fim de montar a música. Os álbuns *Malibu*, de Anderson Paak e *99,9%*, de Kaytranada eram influências recorrentes na época, e um pontos que me agradava era a forma como nestes repertórios, ao final de algumas músicas, é apresentada uma nova sonoridade que é diferente do discurso até então, sugerindo, talvez, uma outra música - porém, o novo material é breve e subitamente termina. Levei isso em conta e experimentei algo similar na composição de minha música.

O nome do projeto no Logic sempre foi “orga beats”, já que tratava-se de experimentos com a finalidade de criar beats com o organelle. Sempre considerei como um nome provisório e óbvio (não que eu não goste de referências ao processo), que soava amplo demais. Pela sonoridade jazz e melancólica que sinto ao escutar a música, associo ao universo do desenho animado *Hey, Arnold* que assisti extensivamente durante minha infância. A sigla “P.S.” é a abreviação de “Public School”, e em algumas cidades americanas, a forma como as escolas públicas identificam-se é através da sigla e de uma numeração subsequente. *P.S. 118* era a escola de Arnold e seus amigos, portanto aí vai uma homenagem a eles e à melancolia da infância.

5.3 RAVÉTUCADA

Ravétucada surgiu de uma situação na qual me senti genuinamente presente no ato de experimentar e compor. Numa noite de Maio, prestes a ir dormir, sentei em minha escrivaninha e fiquei observando a SP404-SX desligada. Na cultura de instrumentistas da SP, há uma corrente moda (por vezes brega, diga-se de passagem) em adesivar o instrumento, com inclusive tutoriais que indicam como imprimir e recortar um grande adesivo que se sobrepõe à todo o molde do equipamento. Sem me importar muito, decidi testar uma decoração em meu sampler. Visualmente ele tem um aspecto meio frio, afinal. Em minha gaveta haviam alguns adesivos da banda *Akeem Music*, da qual faço parte. Recortei “music” e as letras de *Akeem* para que soletrassem “make”. Colei ambas na lateral esquerda, formando “make music”. Do mesmo adesivo, selecionei uma seção que

é uma foto antiga, talvez dos anos 80, de um homem e sua imagem repetida. Além disso, naquele mesmo dia, meu amigo Diogo Brochmann havia me presenteado com o último CD de sua banda, Dingo Bells. O nome do trabalho é *Todo mundo vai mudar*, e o encarte é acompanhado por um adesivo-decalque com o nome do disco. Recortei as palavras, soletrando “vai, muda”, usando a letra “r” de cabeça para baixo, como vírgula. Colei esta frase por cima do nome do instrumento (um ato que me pareceu levemente transgressor), mas gostei de deixar evidente a sobreposição de elementos, a noção de uma camada ao fundo e outra à frente. A frase, ao meu ver, representa a essência desta máquina, e sua sintaxe imperativa funciona como um lembrete e incentivo meu para mim mesmo, ou da própria máquina para mim: vai, muda.

Inspirado pela brincadeira decorativa, pensei: bom, agora tenho que gravar algo. Há algum tempo desejava experimentar num mesmo banco dois discos com sonoridades bem distintas, pois samplear uma única música e rearranjá-la consigo mesma sempre funciona, a coerência musical já está ali previamente. Escolhi o *Isto é que é Batucada, Vol.2*, que consiste em uma coletânea de 4 faixas de percussão de ritmos brasileiros. Optei pela segunda faixa, “Mistura Nº2”, que tinha uma levada lenta, misteriosa e muito melódica. Destinei 8 pads aos ritmos. Para o segundo disco, tinha em mente um do Béla Bartók que havia pegado emprestado na casa de meus avós, porém não o encontrei. Acabei puxando da estante um do Ravel regido por Paul Paray. Neste caso, a mim não me importava muito qual compositor ou regente estaria sampleando, mas sim escolher uma sonoridade de música erudita que contrastasse com os tambores de ritmos populares. Seleccionei 4 trechos relativamente longos, respeitando a duração e respiro das frases de sopros e cordas.

Fui experimentando as sonoridades entre si, e me surpreendeu que, por acaso, havia uma ótima relação tonal entre a percussão melódica e a harmonia da música de Ravel. Ótima a ponto de gerar concordâncias e discordâncias, repousos e tensões que pareciam ser coerentes com o contraste textural entre elas. Por outro lado, o andamento era muito diferente - mas uma das belezas do sampler é que, de alguma forma, os sons tendem a casar. Se eu disparar dois loops ao mesmo tempo, por mais que não estejam emparelhados ritmicamente, a audição repetida tende a acostumar o ouvido em um processo que passa a entender não o conteúdo musical independente de cada trecho de forma isolada, mas sim uma nova informação que origina da soma dos loops em questão. A repetição faz com que as “imperfeições” rítmicas tornem-se usuais, e depois, musicais.

Notei que pelo meu improviso havia chegado a uma estrutura interessante. Mesmo já sendo quase duas da manhã, era oportuno gravar naquele momento - no dia seguinte

ou depois seria difícil de retomar a música. Só que meu gravador Zoom H2¹⁸ havia ficado na mochila de um amigo depois de termos gravado algo pela rua, e nessa época eu ainda não tinha interface. Uma opção restava: tirar a Tascam do armário de sapatos. Por mais que a preparação para iniciar a gravação não seja tão imediata quanto no processo digital, no fundo eu estava feliz em “ser obrigado” a testar esta combinação Vinil - Sampler - Fita Cassette. Organizei cabos, fitas e equalizações e gravei um take. Posteriormente digitalizei ligando a saída RCA da Tascam no Zoom H2.

Se um dos discursos musicais que decidi expressar em *Ravétucada* é o que surge do conflito entre repertórios distintos, o outro, tão importante quanto, trata de sua textura. As decisões que tomei pretendem evidenciar os suportes envolvidos em sua produção - suas “marcas tecnográficas”. O disco de batucada é dos anos 70 ou 80, carregando arranhões que resultam em incessantes estalos ao serem reproduzidos pela agulha. Tal sonoridade é atribuída ao vinil porque, bem, é uma consequência da materialidade do suporte. Sendo assim, esta sonoridade referencia, além do suporte, a época em que esta tecnologia era popular, que por consequência remete a outro tempo - logo, uma imagem nostálgica. Associado a isto, os chiados e estalos do disco parecem referenciar também a própria situação de escuta que o vinil implica. São raríssimos os toca-discos em carros (imaginem dirigindo por Porto Alegre: cada buraco é como botão de *shuffle*), e os tocadores portáteis de hoje em dia raramente são ouvidos em parques ao ar livre. Portanto, o que imagino é uma situação caseira, de aconchego, de fisicamente tirar o disco da capa, colocar um lado pra tocar, ouvir, e depois o outro. Por natureza, uma escuta mais tátil e atenta do que a escuta digital.

Tecnicamente falando, a sonoridade resultante deste processo analógico, mesmo obrigatoriamente passando por meios digitais, (vinil convertido pela SP404-SX, convertido para analógico pela Tascam e mais uma vez digitalizado pelo Zoom H2) possui uma predominância nas frequências graves e médias, um som “quente” e bem distinto de qualquer outra música deste projeto. A amplitude dinâmica, a imprecisão da rotação tanto da vitrola quanto do mecanismo que avança a fita magnética são outros fatores que também compõe esta sonoridade. Não é à toa que existe uma série de plug-ins e efeitos digitais que buscam simular estas características do analógico. Portanto, um ruído que a princípio não deveria ser informação musical

Considero importante relatar como estes dois discos vieram parar em minha estante. O disco do Paul Paray é de uma prensagem recente, e inclui obras do Debussy também, foi um presente de viagem que recebi da minha mãe. O disco de batucada veio

¹⁸ Gravador digital portátil, com microfone e entrada em linha.

num pacote com outros vinis, fruto de uma troca em que minha parte foi oferecer um jogo de rodas de skate. Há uma carga narrativa curiosa em como alguns objetos vieram parar em meu quarto.

5.4 E VÁ QUEM

Sinto que a produção desta faixa encerra o primeiro arco de meu processo, lá pelo fim do primeiro semestre. Minha proficiência no Logic e minhas intenções compositivas encontravam-se em estágios ainda iniciais, talvez por isso *E vá quem* desenvolveu-se livre de um pensamento que a tenha condicionado ir para um lado ou para outro. Pessoalmente, sinto também que de meu repertório é a que mais me intriga e da qual menos sei sobre, desde quando gravei os primeiros sons. Puxei uma fita cassette qualquer de minha estante, coloquei num pequeno gravador/tocador portátil, pluguei na entrada do Organelle e, sem rebobinar, sampleei. Pode ter sido uma fita que encontrei na casa da minha vó, com gravações do rádio, ou pode ter vindo de algum garimpo do centro. O loop soa como um samba brasileiro, parecendo ser composto por pandeiro, cavaquinho (ou será um teclado?), baixo e voz. O patch "Nori Sampler" distribui o som através das duas oitavas afinando em relação à cada nota, mas com um algoritmo que não procura preservar a duração do trecho. Além disso, é possível alterar o *pitch* geral em duas oitavas e adicionar um *tremolo*. O fato de a altura e duração do sample estarem vinculados causa uma situação interessante ao improvisar. Minha escuta ora focava na melodia, ora no ritmo - cheguei a uma frase que inicialmente possui um movimento melódico e em seguida, quando descansa na última nota, evidencia os sons rítmicos que auxiliam a entender seu andamento.

Fiquei extremamente fixado por esta melodia e sonoridade, realizando longas audições do trecho em repetição. Ela tinha um som bambo, como um bêbado prestes a cair, mas que no fim escora-se numa parede. Não encontrei uma referência musical que me ajudasse a associá-la a algo... até hoje me causa estranheza. Com patches de sintetizador, gravei a mesma melodia e alguns acordes. Editei a entrada de cada elemento, testando uma estrutura. Durante meses a música permaneceu assim. Mostrei-a a alguns amigos que tiveram uma similar sensação de dificuldade em explicar, mas que gostaram, inclusive consideravam-na pronta. Agora, ao fim do processo, retomei a produção, aceitando não ter entendido muito sobre o que se trata. Neste espírito, suprimi todas as falas de uma gravação-diário que fiz caminhando pela rua na qual reflito sobre *E vá quem* - elaborei uma pequena colagem de silêncios como introdução. Os sons

ambientes são quebrados pelo último trecho introdutório, que contém minha voz cantando a melodia com a boca fechada. Isso que me restou - uma melodia que não pertence a nenhuma música, presa num limbo, cantarolada em loop na minha cabeça.

5.5 ATÉ O AMANHECER

A composição desta música originou de um interesse em enviar um trabalho para coletânea de um selo de São Paulo chamado De Lírio Records. No primeiro semestre de 2018, foi divulgado que estariam com uma chamada aberta para uma coletânea de vários artistas, sob um tema geral baseado na expressão “ouro de tolo”. Lembro que achei algo inesperado e intrigante, não sabia por onde começar. Outra premissa compositiva que eu tinha é que aproveitaria para lançar esta música pelo meu projeto *verde*, portanto, queria que soasse dentro de um padrão específico de qualidade sonora, podendo ser comparada a outras músicas presentes no mercado independente-profissional.

Decidi partir de um sample. Inicialmente surgiu uma ideia óbvia e provavelmente ruim, mas que quis testar, que era samplear *Ouro de Tolo* do Raul Seixas. De fato, não fluiu bem. Depois, pensei em algo não tão óbvio: “ouro de tolo” é uma expressão popular para a pedra Pirita, que soa como “birita”, palavra que integra o hit *Festa no Apê*, do Latino. Experimentei esta também, mas o som era agitado demais, não consegui elaborar nada interessante a partir dele no momento. Então decidi pesquisar por “pirita” no YouTube e felizmente acabei visitando uma de suas inúmeras esquinas virtuais ainda desconhecidas por mim. Me deparei com toda uma cena de YouTubers brasileiras que dedicam-se a reviews de pedras, cristais e suas respectivas propriedades energéticas. Fiquei fascinado com a estética dos vídeos e o engajamento do público, em especial no canal *Bianca Crystallized*. Bianca costuma filmar sua análise segurando a pedra em uma mão e a câmera em outra, enquanto narra as qualidades físicas e energéticas do reino mineral. Sua voz tem um timbre suave e fala de cadência leve, com eventuais pequenas entonações que delineiam a dramatização de sua narrativa, e suas unhas sempre são coloridas e postiças - aspectos que são destaque em seus vídeos, visto que há uma série de elogios relativos a isso na seção de comentários.

O episódio no qual a pirita é o mineral em questão inicia com uma vinheta incontornável aos ouvidos de um entusiasta dos samples. É um som que me remete a imagens de algum conto fantástico, misticismo, sopro de duende gravado em fita e popularizado em cassettes de meditação dos anos 80. Selecionei este e outros trechos

que possuem só voz, atentando a frases marcantes. Também tomei poucas falas de outro canal e fui improvisando na SP. Agora eu precisava de um beat. Visualizava um início calmo para a música, com a harmonia sampleada junto às vozes, e em algum momento, o beat entraria com muita presença, mostrando a que veio. Então iniciei por elaborar uma versão guia no Logic (bumbo, caixa, chipô) com samples do Digitakt, e para o baixo, o Monologue. Sabia que não seria a sonoridade final, mas foi um material que me permitiu retomar à SP404-SX. Com o beat loopado em um pad, pude improvisar uma estrutura geral da música. Assim, gravei takes de improviso, mas não obtive bons resultados. Depois, tentei abordar por outro viés, editando tudo pelo computador, só que acabou soando calculado demais e muito “frio”.

Deixei a música dormir por alguns meses. Aprofundando os estudos em minha DAW, tendo assistido a vários vídeos (não só de pedras) e experimentando compor uma música nova (*radio china*), convenci-me que era necessário ter uma certa rigidez com o andamento e número de compassos que a frase musical base deveria ter. Ou seja: estabelecer no projeto um bpm que entrasse em acordo com a frase musical sampleada, encaixando sua duração à duração de um compasso. Até então vinha trabalhando com um corte do som baseado no que meu ouvido achou agradável, sem ter me preocupado em delimitar o áudio de forma mais precisa. Isto gera uma certa desorganização no projeto - o andamento mais próximo era 72,345 bpm - e no fluxo de trabalho em geral. Por exemplo, se decidisse sequenciar e gravar um outro instrumento, não seria possível programar um andamento tão específico quanto este.

Após ajustar uma nova duração e passar o projeto a limpo, o trabalho fluiu melhor. Dediquei um tempo a escolher e tratar os definitivos samples do beat - neste caso, o objeto a ser sampleado fui eu mesmo. Selecionei trechos de bateria tocada por mim procedentes de uma gravação em cassette que fiz com a banda Lanches no estúdio Casona¹⁹, e importei-os ao Digitakt para tratar o som. Depois, por meio deste equipamento, fui gravando o beat ao estilo “finger drumming”, a fim de obter um loop com ritmos internos não exatamente vinculados à divisões do compasso, sem me preocupar em quantizar as notas. Tendo finalmente o loop pronto que consistia em bumbo, caixa, chipô, baixo e harmonia sampleada, mergulhei em um processo de mixagem e tratamento de som visando chegar próximo das características sonoras que tinha como referência. Nunca havia mixado na vida, então de forma empírica fui usando o ouvido e YouTube para afinar volumes, compressores, efeitos. Gravei algumas sonoridades em fita cassette

¹⁹ Estúdio de gravação e sede do selo Tronco, em Porto Alegre. Administrado por Bernard Barbosa e Rodrigo Messias.

e depois retomei-as ao Logic. Entendi que para esta tarefa é necessário um foco e atenção além do comum, distintos do processo de criação e experimentação, e que também é desejável ter um tempo mínimo de trabalho que não seja nem tão longo e nem tão curto. É preciso engajar a escuta em um nível que entenda as sutis mudanças sendo empreendidas no som, mas que não se vicia a ponto de perder o referencial.

Fiquei satisfeito com minha primeira mixagem, mas o processo de composição/gravação não havia terminado. Mais uma vez, agora com o loop mixado, importei os sons de volta à SP404-SX a fim de improvisar e gravar *até o amanhecer*. Para melhor entender e editar a estrutura, fui gravando 3 partes separadamente, uma por vez - a harmonia, as vozes e o beat, Usei efeitos próprios da máquina como DJFX Looper e delay como variações ao loop. Em uma integração e trânsito vaivém digital, analógico, cósmico, DAW, *DAWless*, por fim amanheceu e a música estava pronta.

5.6 CANALETA

Em uma certa noite de gravações, fiz uma pausa para descansar a cabeça. Comecei a pesquisar músicas japonesas pelo YouTube, e acabei tomando conhecimento do trabalho de Susumu Yokota, um compositor (que também trabalha em seu quarto!) de música ambient e eletrônica. Me agradou em especial o seu disco *Symbol*, que trata-se de uma grande colagem de gravações de música erudita. Yokota utiliza samples de durações mais longas do que os típicos *one-shot*, mas, ao mesmo tempo, curtas o bastante a ponto de não desvelar facilmente a origem dos sons.

Ouvi o disco durante uma semana, acostumando a ideia de experimentar uma faixa com samples de fontes variadas e de duração mais longa do que vinha usando. Para variar um pouco, decidi escolher músicas que estavam salvas em meu computador, e não recorrer à internet. Portanto, abri o iTunes, e logo sampleei um compasso rítmico de "*Jungle Bird*", de Airto Fogo. Por coincidência alfabética, o rapper que emplacou sucessos nos anos 2000, Akon, estava logo abaixo. Escolhi sua canção "*I Wanna Love You*", e ajustei a duração do compasso previamente sampleado para que Airto e Akon compartilhassem a mesma pista de dança. Segui completando os pads disponíveis com algumas canções que associo um sentimento de nostalgia: *Ms. Jackson* (Outkast), *Macchu Picchu* (The Strokes) e *Robson Girl* (Mac DeMarco). Para finalizar, escolhi também uma das inúmeras faixas de causos e piadas de caminhoneiro que conheci ao comprar um pendrive do DJ Wagner na beira da estrada.

Comecei a improvisar os sons na SP404-SX, e não consegui conter alguns risos. A forma que tratei e estruturei os sons não é tão radical - para quem conhece o repertório, ficou fácil identificar a origem dos trechos. Desta forma, sinto que estabeleci um discurso irreverente, em certo nível, ao colocá-las em contraste de forma escancarada, algo que aproxima-se da estética do *mashup*²⁰. Não me preocupei em manter um mesmo andamento durante toda a música. Tais variações de andamento, inclusive, destacam ainda mais as trocas de sample, evidenciando o tom lúdico. Gravei o improviso pois estava fresco na cabeça, e saberia que poderia ter dificuldade para reproduzi-lo novamente em outro momento. Mantive o projeto tal como improvisei durante um bom tempo, dedicando somente uma reflexão de escuta por algumas semanas. Notei semelhanças com o trabalho de André Paste, um jovem compositor de Vitória, que lida muito bem com o mashup e o humor, autor da mixtape “*Cid Moreira on the Dancefloor*”, que me é muito cara.

Não sabia exatamente o espaço conceitual que esta música ocuparia em relação ao resto de meu repertório, tive algumas relutâncias ao pensar se faria ou não parte dele. Ela claramente se difere das outras por ter este tom humoroso e uma certa obviedade ou auto-referência quanto ao seu processo, e também impossibilita uma divulgação muito ampla devido ao uso de longos trechos musicais com direitos autorais que não me pertencem. Por outro lado, é uma música que faz eu e meus amigos rirem, e isso é muito valioso. Aos ouvidos que reconhecem os samples, significa que a faixa opera com sucesso em um nível extra-musical. Os sons em si não tem graça, mas há um texto a ser interpretado que instiga uma reflexão sobre por que dentro da mesma música estão envolvidos repertórios que pouco compartilham características musicais entre si.

5.7 RADIO CHINA

Durante o segundo semestre, tinha programada uma viagem à China com meu pai e meu tio, a fim de acompanhá-los em seu trabalho. Pensei em levar algum instrumento pra estudar/compor, porém não seria uma boa ideia tendo em vista que passaríamos muito tempo em deslocamento, e além disso precisaria sempre de uma tomada. Decidi levar um rádio de pilhas e meu gravador Zoom H2 (que também poderia ser usado como

²⁰ Gênero musical fundamentado numa técnica de composição similar ao *sampling*. Consiste em sobrepor duas ou mais músicas por inteiro, normalmente chegando a um resultado de coerência rítmica e tonal entre as partes.

microfone ambiente). Seria uma boa oportunidade para exercitar a composição usando somente o computador e samples, sem nenhum outro equipamento. A ideia de samplear o rádio, então, era justamente poder capturar músicas locais de uma forma acessível - de fato, talvez tenha sido a forma mais "natural" e aleatória possível, já que pelo YouTube eu cairia em algum algoritmo, e se fosse comprar um vinil ou fita precisaria esperar até a volta para ter acesso a uma vitrola ou gravador cassette.

Realizei gravações do rádio em cidades diferentes, aos poucos notei que o ideal era navegar entre as estações com o objetivo de encontrar música tocando - ruído branco é igual em qualquer lugar do mundo. Não escutei muitas estações disponíveis, por que será? Nas primeiras sessões, procurei não passar de 3 minutos. A última fechou em 7, pois houve um encadeamento interessante de materiais. É preciso deixar a música acontecer, atento à estrutura, para conseguir captar um trecho instrumental pós-refrão, por exemplo. No fim do dia em que houvesse gravado, passava o material para o Logic, realizava audições e seleções de trechos interessantes.

Ouvi uma parte de dois compassos soava como uma vinheta da rádio - na hora senti um potencial de sample. Era um beat com piano e voz, cheio de fonemas distintos aos costume de meu ouvido. Loopei e cada compasso funcionou bem, especialmente combinando o primeiro com três repetições e o segundo com uma, fechando uma frase de quatro compassos. Na mesma sessão capturei uma introdução de piano que acabei cortando em partes chave - ora cabeças de tempo, ora ataques expressivos, alterei a duração para encaixar no beat, montei uma frase na mesma lógica 3:1 de compasso e sobrepus os dois. De início, pareceram complementar-se muito bem. Fiquei feliz e ouvi repetidamente por um tempo. Comecei a notar que, na verdade, o piano do beat e o piano isolado entravam em um conflito de afinação, havia um intervalo dissonante em um segundo plano. Pensei que talvez eu estivesse elaborando partes diferentes de uma mesma música, ou músicas diferentes. Por enquanto segui assim, fui empilhando sons que complementavam o beat (bumbo, caixa e chipô, funcionalmente). Mantive a linha de seguir só com sons sampleadas do rádio, então precisei filtrar bastante o som que escolhi para o bumbo a fim de torná-lo mais potente. Não consegui fazer com que soasse como um bumbo mesmo, com um ataque seco discernível, somente soou a cauda grave e abafada da nota. O que fiz foi passar um som de bumbo por filtros e filtros.

A composição desta música fluiu de uma forma boa e diferente do que as outras - não há como deixar de lado o fato de eu estar trabalhando fora de meu quarto, geograficamente do outro lado do mundo. Percebo que isso me fez focar o trabalho em pequenas doses, pois mesmo não estando na rotina de Porto Alegre, a viagem teve uma

agenda intensa de movimentação. Compor e editar dentro do trem, viajando longos trechos em alta velocidade foi divertido. Foi importante também ter a clareza e discernimento que enquanto meus familiares estavam viajando e trabalhando, minhas atividades também qualificavam como trabalho, por mais distintas que fossem do que as deles.

Outro motivo para a composição ter sido produtiva foi que, a esta altura, já tinha adquirido uma bagagem compositiva desde o início do trabalho em minhas músicas para este projeto. Desta vez, tive um cuidado com a duração e andamento dos loops depois que cortei e realizei o *flex time*, uma ferramenta de edição do Logic que permite esticar e retrair o som de diferentes formas. Estabeleci o BPM do projeto de acordo com a duração dos loops, fechando as frases em um número inteiro de compasso (ou semínima). Um projeto organizado me permite testar diferentes estruturas rapidamente, copiando e colando novas possibilidades. Esse cuidado veio da falta de cuidado que tive com a música *Hipnofino*, na qual inicialmente não tive cuidado em editar os trechos de acordo com o grid do projeto (ou vice-versa), e é justamente isso que me estagnou durante a realização daquela música.

5.8 HIPNOFINO

Após ter utilizado o Organelle para gravar *Ps.118*, senti vontade de retomar experiências com o equipamento, explorando outros patches que dependiam também de uma fonte sonora externa. Para tanto, iniciei usando uma guitarra passando pelo patch Nori Grains, que grava o áudio e a partir dele cria uma nuvem de síntese granular. Posso ajustar fatores como o tamanho do grão, afinação, tempos de subida e queda e densidade do grão, além de tocar a gravação afinada de acordo com cada tecla. Assim elaborei uma textura suave, de som com altura e duração constantes, rico em frequências médias, improvisando diversos acordes e gravando o processo. O próximo passo foi experimentar com o Game Boy - liguei o *Tetris* através do patch Quad Delay, que são 4 efeitos de delay ao mesmo tempo. Depois selecionei o jogo *Casper* (Gasparzinho), em um primeiro momento passando pelo Quad Delay, e depois sampleando através do patch "Sampler Style Rec". Assim como em *Ps.118*, fui improvisando sequências a partir dos samples escolhidos. O jogo não é tão divertido quanto *Tetris*, porém a trilha sonora possui ótimos trechos percussivos com sons de explosão, hi-hats e graves. Parece que descobri uma forma de jogar videogame e fazer meu projeto de graduação ao mesmo tempo!

Notei que a luz do dia estava diferente e que uma série de faixas coloridas se alongava pela tela do Logic: haviam passado 5 horas desde o início da sessão, então era o momento de deixar o material (e o pesquisador) descansar. Demorei para retomar o trabalho e investir mais tempo no material produzido neste dia, pois me dei conta que gravar 5 horas era uma coisa; ouvir e selecionar o que viria a compor partes de música era outra. Fui selecionando, ao longo de alguns dias, trechos que poderiam ser loopados e que resultariam numa musicalidade interessante. Elaborei um loop que consistia em uma camada rítmica de Gasparzinho 8bit e em outra uma nuvem leve granular que variava entre dois acordes. A soma da textura rasgante e dura do 8bit com a quase *ambient* da síntese granular me agradou muito, pareceu haver um acordo na escuta entre as tensões em direções e intenções opostas. Ao escrever este texto, por outro lado, noto uma aproximação poética entre as imagens relativas à matéria de minhas fontes: Gasparzinho é um fantasma, leve, branco e etéreo. Assim como as nuvens.

Este loop possui uma carga tão presente que sempre me soou como o meio de algum processo que já vinha acontecendo previamente. Passei a selecionar outros trechos das mesmas texturas a fim de elaborar uma música que provavelmente desembocaria neste loop. Selecionei dois acordes (por acaso diferentes dos usados anteriormente) e uma série de pequenas frases rítmicas em 8bit. Em relação aos ritmos, definir quais trechos qual sua duração provou ser uma tarefa lenta e minuciosa, pois exigia uma escuta atenta, já que cada possível delimitação diferente das regiões conferia ao trecho uma intenção rítmica diferente.

Encadeei sons selecionados em uma frase longa, que se repete após X segundos. Repeti o bloco inteiro algumas para organizar outros sons ao redor, empilhando os acordes granulares por cima. O próximo passo foi encontrar a semínima e por consequência, o andamento da frase. Usei o Volca Kick para gravar um bumbo, tocando e contando as semínimas à mão. Depois, gravei duas linhas de baixo com o Monologue, também à mão. Por não ter sequenciado e por ter performado, a sonoridade resultou num ritmo frouxo e firme ao mesmo tempo: nenhuma nota cai exatamente na semínima, mas também não sai do tempo. Fiquei intrigado e interessado por esta situação. Normalmente, por se estar gravando com computadores e sequenciadores/sintetizadores, a estética é de controle, ritmos a tempo, quantizados. Porém, neste caso, a instabilidade estável fazia tão parte do discurso da música que decidi não ajustar ao grid.

Tive outro hiato de trabalho nesta música, deixando o ouvido descansar. Ao retomar, tomei um dia para passar à limpo o projeto no Logic - copiei os trechos musicais a um novo projeto, aproximando ao número de BPM mais próximo de um número decimal

depois da vírgula. Isto é um cuidado para que posteriormente, ao realizar uma performance ao vivo da música, eu possa importar trechos que durem um compasso exato, de acordo com as opções de BPM da máquina. Tratando-se de máquinas, decidi justamente testar como o Digitakt interpretaria esta música. Sampleei alguns trechos e montei uma sequência análoga a que fiz pelo computador. Improvisei com filtros, variações de Pitch e LFOs, registrando o processo. Acabei escolhendo o início do improvisado como introdução para música, mas tive que cortar frequências graves para que ele não se destacasse em relação ao restante dos sons que estão por vir. Por último, adicionei uma caixa (recortei do próprio improvisado do Digitakt) e sampleei novamente *Casper* em busca de um som limpo de chipô. Posicionei os sons para que soassem precisos em relação aos bumbos.

5.9 ENCONTRADA

Enquanto organizava a mala para a viagem, verifiquei quanto espaço estava disponível em meu gravador portátil. Vi que haviam apenas cinco gravações na memória, portanto, bastante espaço de sobra. Não lembrava o que havia ali, por curiosidade decidi ouvir. Disparo o play no primeiro arquivo, STE-000.wav, e não reconheço a origem da gravação: um estalo, um som já em andamento, o posicionamento do gravador, um blip, rangidos de cadeira. O som cessa por dois segundos e retoma. Soam longas notas de cordas, ora em reverse ora não, com variações na velocidade de reprodução e na altura. Por debaixo desta textura, uma outra - ritmada e abafada, como murros em uma porta distante.

Tracei vestígios do processo no som, reconstruindo mentalmente qual tipo de procedimento resultaria naquela sonoridade. Cheguei à conclusão de que o Organelle rodando o patch "Sampler Style REC" teria sido a ferramenta; em seguida retomei a circunstância e qual ponto da linha do tempo deste projeto que a gravação se insere. Provavelmente foi a segunda sessão em que testei o patch "Sample Style REC" - a primeira sendo a que resultou no material de *P.S.118* - desta vez, porém, sampleando e improvisando uma guitarra tocada por mim. Outro vestígio sonoro sobre o qual exercitei minha memória foram as ocorrências, a princípio, alheias à experimentação musical: cliques, rangidos de cadeira, dedos nas teclas. Isto aponta para uma gravação ambiente. Nestes casos de experimentação livre com algum equipamento, costumo conectá-lo diretamente em linha ao gravador a fim de obter unicamente o som produzido pelo

instrumento. Esta conclusão leva-me a investigar a música em mais um nível. Por quê gravei assim e não em linha?

Finalmente, recomponho a situação: era um daqueles dias depois do almoço que a curiosidade em testar uma combinação nova de equipamentos era maior do que a fome de sobremesa e do que a sensatez de chegar à aula pontualmente. Por pressa não perder tempo plugando cabos, e por pressa não parar o fluxo de improviso, começando a gravar atrasado, mesmo tendo perdido o início. Melhor registrar esta textura logo para que me lembre dela depois.

A descrição acima talvez tenha sido minuciosa e um pouco dura, não muito coerente com a fluidez do pensamento no dia do encontro - na verdade, demorei poucos minutos para retomar de onde e quando o som vinha. Porém, a reflexão sobre ela, acerca de suas circunstâncias e entender o que significa escolher *Encontrada* como parte deste repertório demorou algumas semanas.

De todas as músicas até então, notei que esta era a única em que havia a presença de som ambiente do meu quarto e do meu corpo. Mesmo não tendo sido uma gravação ambiente previamente organizada, posicionando instrumentos e gravador a fim de experimentar a acústica presente, eu e meu quarto nos manifestamos ali de uma forma física; era inegável - e tal fato confere um peso especial à música. Estendendo esta lógica, será que em meu trabalho não faltou experimentar mais a ambiência de meu quarto? Escrevo com o processo em andamento. Ainda há tempo.

Outra singularidade de *Encontrada* é a natureza de seu improviso. As outras músicas resultantes de improviso (*Ravétucada*, *Ps.118* e *Canaleta*) possuem uma estrutura clara, com base em sons ritmados, enquanto esta não parece, ao meu ouvir, ter uma delimitação definitiva quanto a sua forma. Associaria isto ao fato de que os sons que usei como base serem, em sua maioria, melódicos e longos. Porém, em outros momentos realizei improvisos com sons similares que resultaram em sonoridades diferentes... a intenção de criar uma textura exuberante, sem temas ou ritmos marcados, e poder mergulhar dentro dela pareceu, então, ser o que meu inconsciente pediu naquele dia.

Com o passar do tempo fui criando um apeço pela gravação. Mas, era ela uma música pronta, parte do repertório? Deveria gravar outros instrumentos? Samplear trechos e inserir em outra faixa? Fui colocando o som à prova de minhas reflexões. O fato de ter sido uma gravação despretensiosa, curta, sem planos ou cuidados parecia diminuir a importância dela em relação às outras. Ainda assim, ela sempre permaneceu em minhas listas de possíveis repertórios, e o mais importante, sempre foi boa de ouvir.

Incorporar *Encontrada* no repertório deste projeto representa, então, uma certa fé nas coisas que fazemos na pressa, sem pensar muito, mas estando presente. Representa ouvir e respeitar os sons que não parecem se encaixar tanto assim. Posicionar a escuta como ferramenta de auto-reflexão e a prática musical como meditação.

6. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Há uma lacuna entre escutar música assiduamente, entender sua estrutura, analisá-la, e de fato compor algo a partir destas influências. Sinto que a cada decisão, outras duas apareciam em seguida como viáveis. Notei que não tive problemas para experimentar a fundo sonoridades e improvisar com elas, algumas vezes realizei sessões de 5 horas. O problema era sentar e decidir o que fazer com tanto material - a parte da edição me pareceu muito fria e maçante. Tendo um prazo claro para a conclusão deste projeto, comecei a questionar estas sessões livres de improviso, pois tomavam muito tempo e resultavam em novas possibilidades e mais trabalho em potencial. Portanto, em um determinado momento, foi necessário exercitar uma imposição de limites sobre si, e acreditar que dentro daquele universo de sons existiam músicas a serem desenvolvidas, dedicando tempo à escuta e edição. Por outro lado, tais situações de investigação sonora e improviso pareceram cumprir um papel de exercitar a mente e o bem-estar. Foram momentos de criação sem expectativa, seguindo apenas o fluxo e a conversa que ia sendo estabelecida entre eu e as máquinas, eu e o som. Espero que estas práticas se tornem um hábito. Mas agora o disco está pronto: cá estão 8 músicas, 32 minutos e 13 segundos de som. Por que estas e não outras? qual foi meu critério?

Lembro-me que, inicialmente, não ter uma diretriz quanto ao gênero do repertório era uma preocupação. Seria de música eletrônica, *noise*, ou com ênfase em beats? Fui gravando "demos", era assim que chamava. Ao escutá-las, não tinha certeza se tais músicas fariam ou não parte do elenco. Normalmente eu achava que não, que ainda faltaria algo, alguma qualidade que não sabia descrever que me fazia considerar tal música como pronta, além de que elas não pareciam ter uma relação entre si. Refleti sobre o que define se uma música encontra-se em seu estado final, então. Formulei dois pontos que me auxiliaram durante o processo de decisão, mas admito que agora parecem vagos ou que evidenciam inconsistências. De qualquer forma, cá estão para serem registrados e revistos posteriormente.

- *A música deve ser dotada de uma qualidade sonora que expressa o conteúdo proposto pelo discurso da música. Se ela trata de um "beat pesado", então que tenha frequências bem definidas e que soe agressiva. Se trata de um improviso, é aceitável que soe fluido, com prováveis "erros" ou acasos evidentes.*

- *Se a música integra um conjunto maior de músicas, por que ela integra e como contribui para o discurso geral?*

Com o decorrer do meu processo, fui entendendo que, para este projeto, não importava tanto se a sonoridade das músicas não compunha um mesmo gênero - notei que meu trabalho encontrava sentido em testar uma série de técnicas e procedimentos diferentes para compor músicas em meu quarto, e não necessariamente em produzir um disco que poderia ser encontrado na estante de uma loja, ou em alguma página do Spotify. Por mais que houvessem semelhanças, cada música resultou de um processo diferente. Elas partem, por exemplo: de uma expressão popular; do teste da funcionalidade de um equipamento sampleando vídeos do youtube; da ideia de construir uma música somente com sonoridades captadas pelo rádio, editadas apenas no computador; de um exercício de samplear músicas presentes em meu HD, concatenando-as de uma forma debochada; da ideia de colocar em conflito dois repertórios de sonoridades distintas mas do mesmo suporte, gravando o resultado em outro; de puxar uma fita qualquer da estante e samplear; de jogar Gameboy, captar os sons e meticulosamente editá-lo; e por fim, de experimentar uma nova sonoridade, gravar mesmo que com pressa, esquecer e encontrar.

Cada faixa representa uma peça diferente. Por mais que o disco não soe tão uno, cada uma carrega uma parte das outras sete. Elas conversam e influenciam-se entre si. Gravar um disco é algo vivo - a cada música nova, o jogo de forças é alterado. Fico grato por ter me submetido a este processo de intensa criação, gravação e convívio com um trabalho musical que se estendeu por vários meses. Ele me proporcionou um formato ideal, com a responsabilidade de cumprir um prazo e uma reflexão pessoal e minuciosa acerca do processo. Meu quarto já não é mais o mesmo, há uma grande nova memória adicionada ao repositório.

7. REFERÊNCIAS

DISCOGRAFIA

- Airto Fogo - *Jungle Bird / Black Soul*, CBS, 1974.
- Anderson Paak - *Malibu*, Steel Wool Records, 2016.
- Akon - *Konvicted*, Konvict Kartel, 2006.
- The Congos - *Heart of The Congos*, Black Ark, 1977.
- Curumin - *Japan Pop Show; Arrocha*, YB Music, 2008; *Urban Jungle*, 2012.
- Daedalus - *Baker's Dozen*, Fat Beats Records, 2017.
- Daft Punk - *Homework; Discovery*, Parlophone France, 1997; Virgin, 2001
- Edgar - *O Novíssimo*, 2017
- Gorillaz - *Gorillaz; Demon Days; Plastic Beach*; Parlophone e Virgin, 2001; 2005, Parlophone, 2010.
- J Dilla - *Donuts*, Stones Throw, 2006.
- Jonwayne - *Bowser*, Alpha Pup Records, 2011.
- Kaytranada - *99,9%*, XL Recordings, 2016.
- Mac DeMarco - *2*, Captured Tracks, 2012
- Mad Professor - *Ariwa 2018 Riddim Series*, Ariwa Sounds Ltd., 2018.
- Miharu Koshi e Haruomi Hosono - *Swing Slow*, Mercury Records, 1996.
- MF DOOM - *Mm.. Food*, Rhymesayers Entertainment, 2004.
- MNDSGN - *Body Wash*, Stones Throw, 2016.
- Rei Harakami - *Unrest; Wasuremono; Lust*, Rings, 1998; 2015; 2016.
- Susumu Yokota - *Symbol*, Lo Recordings, 2005.
- The Strokes - *Angles*, RCA Records, 2008.
- Toro y Moi - *June 2009; What For*, Carpark Records 2012; 2015.
- Unknown Mortal Orchestra - *II; Multi-Love*, Jagjaguwar e Hostess, 2013; 2015
- Yellow Magic Orchestra - *Yellow Magic Orchestra*, Alfa Records, 1978.

BIBLIOGRAFIA

BACHELARD, Gaston. *The Poetics of Space*, Boston, Beacon Press, 1994.

BJØRN, Kim. *Push, Turn, Move*. Dinamarca, Bbooks, 2017.

CAESAR, Rodolfo. *O Enigma de Lupe*, Zazie Edições, 2016.

CAESAR, Rodolfo. *Sujeito e objeto em loop: escutar nas entrelinhas*, Rio de Janeiro, Anais do III SIMPOM 2014. p. 57-73

COESSENS, K., CRISPIN, D., e DOUGLAS, A., 2009. *The artistic turn: a manifesto*. Leuven, Leuven University Press, 2009.

CUTLER, Chris. Plunderphonia. In: COX, Christoph; WARNER, Daniel (Org.). *Audio Culture: Readings in Modern Music*. Bloomsbury Publishing Inc, 2004. p. 138-156.

DeSANTIS, Dennis. *Making Music: 74 Creative Strategies for Electronic Music Producers*, Ableton AG, 2015.

FERRAZ, Silvio. *Livro das sonoridades [notas dispersas sobre composição]*, Rio de Janeiro, 7Letras, 2015.

HARAWAY, Donna. *A cyborg manifesto: science, technology and socialist feminism in the late twentieth century*. New York, Routledge, 1991.

JÚNIOR, José Carlos Teixeira. *A narrativa da Montagem do Funk Carioca no cotidiano escolar*. Educ. Soc., Campinas, v. 36, no. 131, p. 517-532, abr.-jun., 2015.

KIM-COHEN, Seth. *In the Blink of an Ear*, New York, The Continuum International Publishing Group, 2009.

LÓPEZ-CANO, Ruben e OPAZO, Úrsula. *Investigación Artística en Música*, Barcelona, Esmuc, 2014.

NECHVATAL, Joseph. *Immersion Into Noise*, Michigan, Open Humanities Press, 2011.

NOGUEIRA, Isabel Porto. *Lugar de fala, lugar de escuta: criação sonora e performance em diálogo com a pesquisa artística e com as epistemologias feministas*. Revista Vórtex, Curitiba, v.5, n.2, 2017, p.1-20.

OSWALD, John. *Plunderphonics, or Audio Piracy as a Compositional Prerogative*, Wired Society Electro-Acoustic Conference, Toronto 1985.

RENNÓ, Carlos. *As múltiplas faces do som*. Folha de São Paulo, 2001.

ROBJOHNS, Hugh. *Analogue Warmth: The Sound of Tubes, Tape & Transformers*, Sound on Sound Magazine, 2010.