

Comparações estilísticas entre Yasunao Tone, Oval e Alva Noto

MODALIDADE: COMUNICAÇÃO

Robert Anthony do Amaral Oliveira
robert.aao@gmail.com

Resumo: Este artigo propõe comparações a respeito do estilo de composição de três produtores musicais relacionados à estética do erro digital: o compositor japonês Yasunao Tone, o grupo alemão Oval e o artista alemão Carsten Nicolai, que utiliza o pseudônimo Alva Noto. O objetivo é discutir como esses três compositores exploram três perspectivas sobre o erro digital.

Palavras-chave: Estética do erro. *Glitch music*. Música eletrônica. Música Digital.

Stylistic Comparisons Between Yasunao Tone, Oval And Alva Noto

Abstract: This article proposes comparisons about composition style of three aesthetic of failure music composers: the japanese composer Yasunao Tone, the german group Oval and the german artist Carsten Nicolai that is well known as Alva Noto. The objective is to discuss how these three composers explore three perspectives about digital failure.

Keywords: Aesthetic of Failure. Glitch Music. Eletronic Music. Digital Music.

1. Introdução

Este artigo propõe comparações a respeito do estilo de composição de três produtores musicais relacionados à estética do erro digital: o compositor japonês Yasunao Tone, o grupo alemão Oval e o artista alemão Carsten Nicolai, que utiliza o pseudônimo Alva Noto. O objetivo é discutir como esses três compositores exploram três perspectivas distintas sobre o erro digital.

No artigo “*The Aesthetics of Failure: “Post-Digital” Tendencies in Contemporary Computer Music*”, Kim Cascone escreveu sobre artistas e novos gêneros musicais que, imersos às tecnologias digitais, começaram a se manifestar. Para Cascone, o final do século XX foi marcado pela popularização de diversos sistemas digitais, entre eles, o computador pessoal. Tal popularização trouxe consigo o desenvolvimento de *softwares* com, ou sem, finalidades musicais. Tais ferramentas permitiram que compositores, artistas ou produtores musicais pudessem ampliar sua percepção sobre o erro, onde:

*glitches*¹, panes, erros de aplicativos, quebra de sistema, *clipping*², *aliasing*³, distorção, *quantization noise*⁴, e mesmo o ruído das placas de som dos

¹ Segundo Gazana: “*glitch* é definido como um resultado inesperado de um mau funcionamento, um erro, um defeito, uma falha. Está associado à definição de problema, sendo usada para definir uma situação de quando algo errado acontece, um resultado imperfeito” (GAZANA, 2013, p. 83)

computadores tornam-se material cru para os compositores incorporarem em suas músicas.⁵ (CASCONI, 2001, tradução nossa)

O nome utilizado por Cascone para denominar tais gêneros emergentes foi “*post-digital*”, ou “*glitch*”. Desde então *glitch music* tornou-se um termo cada vez mais abrangente, sendo relacionado com diversos outros gêneros e subgêneros da música eletrônica *pop* ou da *techno music*, como o *minimal*, *dance*, *house*, *ambient*, *hip hop*, etc, muito dos quais não teriam relações com a estética do erro em si. Uma análise dos gêneros ou do próprio conceito de estética do erro nos demandaria um outro trabalho, diferente do foco deste artigo. Portanto, é importante delimitar que nossa escolha baseou-se pela presença do “erro digital” nas músicas dos três artistas, e pela percepção dos diferentes enquadramentos que o “erro” irá adquirir nessas três abordagens distintas.

2. Yasunao Tone: “Solo for Wounded CD”

O compositor japonês Yasunao Tone trabalhou com diversas áreas artísticas ao longo de sua carreira, tendo fundado diversos grupos de arte computacional e *noise music*, além de ser integrante do movimento Fluxus⁶ a partir da década de 60. A obra de Yasunao Tone que tomamos para estudo foi o álbum “*Solo for Wounded CD*”. O álbum foi lançado em 1997 pela *Tzadik Records*, mas uma entrevista realizada em 2001 por Hans Ulrich Obrist, Tone nos revela que em 1984 já se interessava pelo erro digital em gravações de *CD*:

Eu mencionei isso em minha nota para o álbum, *Solo for Wounded CD*: tive a ideia preparando um concerto em 1984. Estava procurando por algum conhecimento técnico sobre a gravação digital e então concluí que gravação digital consiste em códigos binários, portanto, alterar o código binário traz um som totalmente diferente, um som desconhecido. Por outro lado, arranhar uma gravação analógica podemos prever que tipo de som resulta, mas com a digital não tem como prever. Os

² *Clipping*: é um distorção sonora causada pela amplificação de sinal acima da capacidade máxima do aparato;

³ *Aliasing*: em áudio digital é afreqüência resultante quando a freqüência da taxa de amostragem é inferior à metade da freqüência da onda sonora que está sendo emitida, por exemplo, quando há uma onda sonora de 15kHz sendo emitida em uma taxa de amostragem de 4kHz, uma freqüência inferior é espelhada, ocasionando o *aliasing*;

⁴ *Quantization noise*: “Quando é feita a amostragem do sinal, o valor medido é aproximado (quantizado) para o patamar mais próximo na escala de amplitude gerando pequenos desvios em relação ao valor do sinal original. Esses desvios, chamados erros de quantização modificam o sinal original introduzindo ruído nas freqüências mais altas. Pode-se minimizar os erros de quantização com o aumento da resolução em bits.” (IAZZETTA, disponível em: <http://www2.eca.usp.br/prof/iazzetta/tutor/audio/a_digital/a_digital.html> acesso em 29 de jun. de 2014)

⁵ “Glitches, bugs, application errors, system crashes, clipping, aliasing, distortion, quantization noise and even the noise floor of computer sound cards are the raw materials composers seek to incorporate into their music.” (CASCONI, 2002)

⁶ Movimento que esteve mais ativo entre as décadas de 60 e 70, reunindo artistas de várias áreas dos EUA, se estendendo posteriormente para Europa e Ásia. Uma de suas vertentes era contra a obra de arte como mercadoria ou objeto de museus. (Fonte: <http://en.wikipedia.org/wiki/Fluxus>)

leitores dos tocadores de *CD* leem a informação por um feixe de laser que atinge o *CD*, então comecei a experimentar bloqueando o feixe de laser com pedaços de fita adesiva, o que alterou a informação do *CD*. Em 1985 fui convidado a colaborar com o dançarino Kay Nishikawa, para fazer a música de seu trabalho *Techno Eden*, esta foi a primeira vez que apresentei esse tipo de trabalho⁷. (OBRIST, 2001, p. 73, tradução nossa)

Para alcançar o resultado de *Solo for Wounded CD*, Tone usa uma técnica muito próxima da descrita acima: riscando e colando fitas adesivas sobre os *CDs*. Como matéria-prima usou o seu primeiro álbum em *CD Musica Iconologos*, que, segundo Tone, consiste em recortes de gravações de obras de Beethoven e Tchaikovsky distorcidas, mas ainda reconhecíveis (OBRIST, 2001, p. 72).

Solo for Wounded CD tem duas faixas que se complementam, *Part I* e *Part II*, totalizando 73'48" e apresenta uma característica sonora com uma gama de frequência complexa, que, de acordo com análise de espectrograma, vai de 0Hz a 19kHz. Os ritmos são inconstantes: longas e curtas pausas aparecem em pontos aleatórios ao longo de toda sua duração, resultando um aspecto sonoro fragmentado (figura 1). Frequentemente, uma pequena fração sonora é insistentemente repetida, nos indicando que houve um travamento do sistema. Em diversos momentos, e sem padrão recorrente, somente um dos dois canais funciona. Há, também, uma constante saturação do sinal. Ao final, o corte é seco, não há nenhuma anunciação ou *fade out*, simplesmente há o silêncio final.

Tone reforça na entrevista realizada com Obrist que o aspecto aleatório e imprevisível é um ponto importante de sua obra, acreditando que o resultado - a possibilidade de falha do aparato digital e seu produto sonoro - não é uma destruição e sim uma adição: “normalmente máquinas não têm a habilidade de cometer erros, mas eu adicionei essa realidade nelas”⁸ (OBRIST, 2001, p. 74, tradução nossa).

⁷ “I mentioned this in my liner note for the album, *Solo for Wounded CD*, that I had the idea preparing a concert in 1984. I was looking for some technical knowledge about digital recording, and then I found that digital recording consists of binary code, so if you alter the binary code it gives a totally different sound, unknown sound. On the other hand, if you scratch analog recordings you can predict what kind of sound comes out, but with the digital you have no way of predicting. The *CD* players read the information by a laser beam hitting the *CD*, so I started experimenting with blocking the laser beam with bits of scotch tape, which altered the *CD*-information. In 1985, I was asked to collaborate with the dancer Kay Nishikawa in making music for her work *Techno Eden*, and that was the first time I presented this kind of work.” (OBRIST, 2001, p. 73)

⁸ “Normally machines don’t have the ability to make mistakes, but I added that reality to it. So, it’s not destruction but an addition.” (OBRIST, 2001, p. 74)

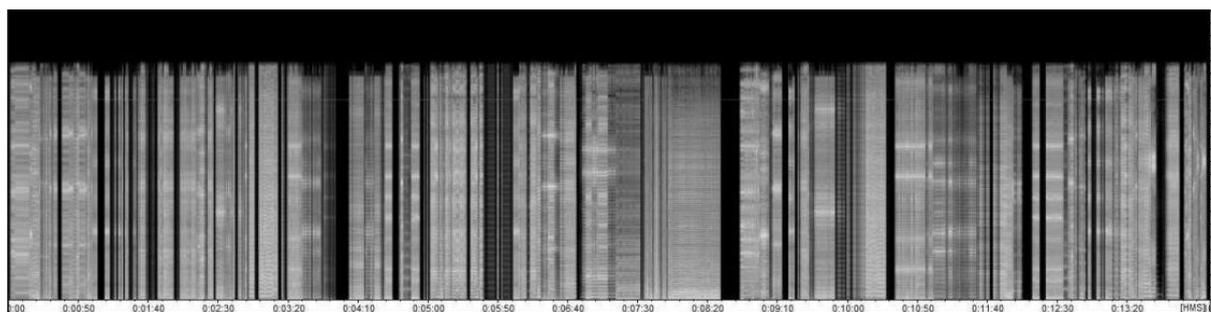


Fig. 1: Yasunao Tone: Solo for Wounded CD (aspecto fragmentado)

3. Oval: “Compact Disc”

O grupo alemão Oval foi fundado em 1991, sua formação original era composta por Frank Metzger, Sebastian Oschatz e liderado por Markus Popp. É hoje mencionado em muitos estudos sobre a *glitch music*, inclusive no já citado artigo de Cascone.

Tomamos para nossa comparação a nona faixa do álbum *Sistemisch: Compact Disc*. No álbum *Sistemisch*, lançado em 1994 pelo selo *Mille Plateaux*. O grupo recorre do erro riscando e colando adesivos no CD, semelhante da forma com que Yasunao Tone trabalhou no seu álbum *Solo for Wounded CD*. Além disso, uma das características do grupo para a realização desse álbum é o uso de ferramentas simples, de baixo custo, utilizando-as nem sempre da maneira que ela foi criada para ser usada. Um exemplo é descrito no livro *Cracked media: the sound of malfunction*, escrito por Caled Kelly:

O grupo gravava o áudio produzido quando o *CD player* estava no avanço rápido, transformava-o em *loops* e alterava sua altura [*pitch*] por uma ou duas oitavas. Oval usava o *CD player* da irmã de Metzger (integrante do grupo), já que ele tinha o melhor som que eles tinham acesso. O *CD player* era um aparelho barato e “sem nome” [do fabricante] que Metzger usa até hoje.⁹ (KELLY, p. 256, tradução e grifo nossos)

A faixa que analisaremos, chamada *Compact Disc*, apresenta um elemento crucial de diferenciação em relação à faixa de Yasunao que analisamos acima. Apesar do grupo usar o mesmo procedimento de Tone, há uma escolha de quais sons previamente gravados serão feitos *samples* e como eles serão postos em *loop* na música, que é montada posteriormente. Em análise de espectrograma, podemos reparar que a característica rítmica apresenta maior regularidade, marcada por um curto ruído (que pode ser chamado de *glitch*) facilmente assimilado por nós pelo som de quando há travamento do *CD* nos *players* de modelos mais antigos. Este ruído curto permeia por toda faixa e tem grande extensão de frequência, de 0Hz

a 17kHz (Figura 2). Há também uma construção, isto é, uma ordem deliberada pelo grupo em que os eventos ocorrem: nos primeiros 25" percebemos uma pequena introdução onde é explorada a questão rítmica, contrapondo *samples* e *loops*, e repetindo-os ciclicamente. Logo após a introdução, uma sonoridade saturada, que podemos identificar a presença de acordes, aparece em *fade in*, sendo variada, ora mais ou menos saturada, ora sobreposta por outro material, ao longo da peça musical. Os elementos apresentados na introdução retornam ocasionalmente sobrepostos ao material que vinha acontecendo, o que poderia ser interpretado com uma reexposição, ou citação. Ao final, os elementos vão sendo retirados e há um longo *fade out*.

Um outro fator importante e presente na obra de Oval é a questão da fidelidade da gravação: não há uma preocupação com a qualidade. Muitas vezes o resultado é saturado e a qualidade de gravação é baixa. Ressalvamos que o uso de baixa tecnologia é considerado aqui “erro digital” por deixar traços sonoros que fogem ao padrão de gravação digital (FENERICH; OBICI, 2012, p. 9) . Isso é um reflexo de como o próprio grupo se organiza para criação. O primeiro álbum, *Wohnton*, 1993, além de gravado com aparelhos de baixo custo, foram utilizados *CDs* alugados, que eram marcados com canetas não permanentes e fitas, gravado os *samples* e depois devolvidos. (KELLY, 2009, p. 257)

Em suma, podemos perceber que para composição da faixa que analisamos o material sonoro foi gerado por via da inscrição aleatória dos *CDs* e no uso de baixa tecnologia, sendo posteriormente organizado em pulsações e configurado em formas musicais mais tradicionais.

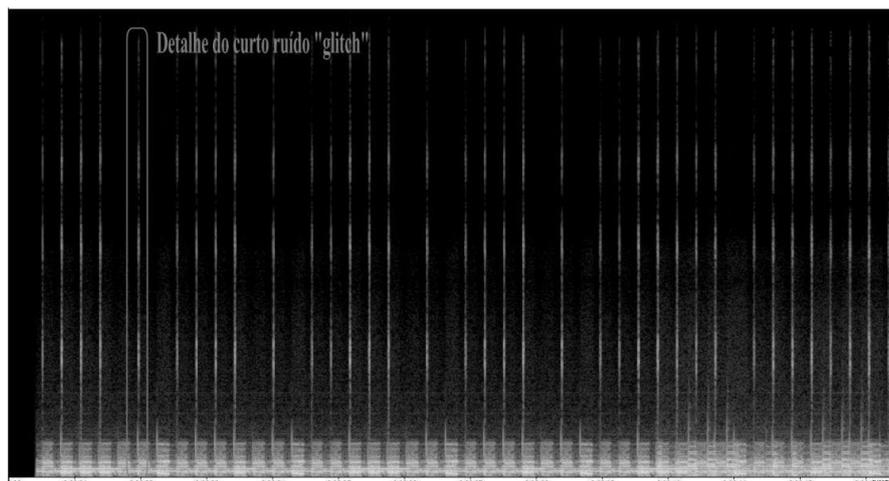


Fig. 2: Oval - Sistemisch (Compact Disc): detalhe do "glitch"

⁹ “The group sampled the audio produced when the CD player was on fast- forward, looping and dropping the pitch by one or two octaves. Oval used Metzger’s sister’s CD player, as it had the best sound of any they had access to. The CD player was a very cheap “no name” machine that Metzger still uses.” (KELLY, 2009 p. 256)

4. Alva Noto: *Pionier 100*

O terceiro compositor que escolhemos para nossa comparação é o artista plástico e compositor alemão Carstein Nicolai, conhecido com Alva Noto em suas produções musicais. É fundador, junto com outros dois colaboradores (Olaf Bender e Frank Bretschneider), do selo de gravação de música eletrônica chamada *Raster-Noton*, tendo realizado diversos trabalhos colaborativos, entre eles a parceria com o pianista japonês Ryuichi Sakamoto, que compõe e improvisa ao piano nas gravações e apresentações de Alva Noto.

A obra que analisaremos, fruto da parceria de Noto com Sakamoto, é a faixa *Pionier 100* do álbum *Summvs*, lançado em 2011 pelo selo *Raster-Noton*. O trabalho de Alva Noto neste álbum é facilmente diferenciado dos demais já analisados neste artigo. O “erro digital” aparece como referência sonora aos métodos usados por Tone e Oval. O compositor tem o controle fino, oferecido pelos *softwares* de edição atuais, dos materiais a sua disposição, que, dispostos em *samples* são cuidadosamente selecionados e organizados ao longo da peça musical.

Pionier 100 apresenta um ritmo regular marcado por um *kick* de bumbo grave em *loop* que permanece por toda música, pausando somente próximo ao final. O piano tocado por Sakamoto é composto de acordes espaçados que se sobrepõe durante toda a peça. Em dois pontos da música (2’19’’ e 3’54’’) os acordes de piano, anteriormente gravados, são reapresentados, mas digitalmente alterados por Noto com adição de filtros, ou reproduzidos inversamente, que passam a servir de base para uma melodia tocada por Sakamoto ao piano. Além do uso do piano, tanto o tocado por Sakamoto quanto os reproduzidos por Noto, são usados alguns materiais gerados eletronicamente que aparecerem em *loop* sofrendo pequenas variações. Dentre esses materiais dois pequenos fragmentos sonoros são importantes para nossa discussão: um curto ruído e um curto *click* (Figura 3). Esses dois elementos, adicionados através de *sample*, postos também em *loop* e sofrendo pouca variação, fazem uma referência ao estilo *glitch*, em que se usava os ruídos produzidos pelo “erro induzido”, como vimos no caso de Oval, grupo pioneiro neste estilo.

Nessa faixa, Noto não está interessado em buscar falhas do sistema, forçar o travamento de um aparato digital, arranhar *CDs*, como fizeram Tone e Oval. Noto refere-se à noção de erro tirado-os de seu contexto pós-digital e, com o uso de ferramentas de processamento digital, transporta as falhas da tecnologia digital do fundo para a figura na

música eletrônica (NAKAHODO, 2012, p. 9), seja pelo uso de sons “sampleados”, seja sintentizando sons que remetem ao estilo *glitch*.

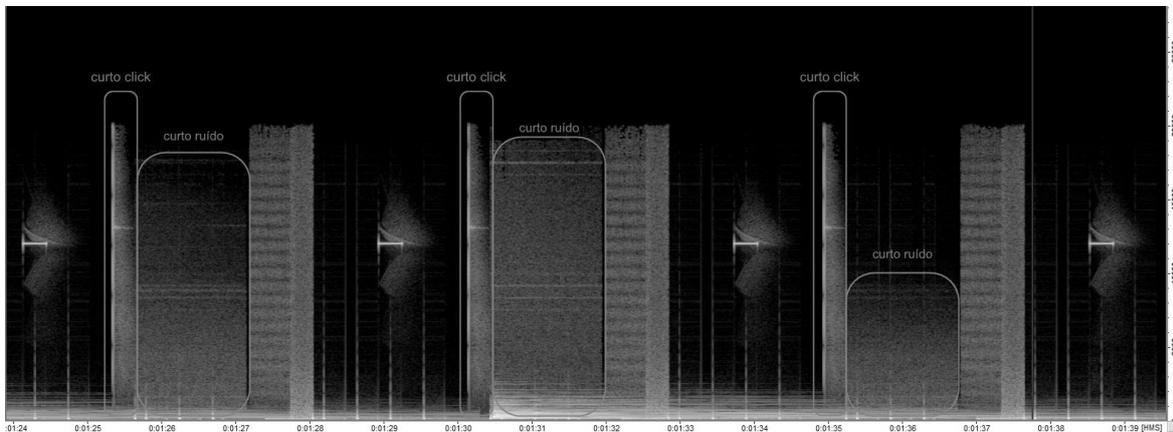


Fig. 3: Alva Noto - Summvs (Pionier IOO): detalhe do *click* e do ruído

5. Conclusão

Diante das três colocações discutidas nesse artigo podemos diferenciar três tipos de como são manipulados distintamente os erros digitais: 1) Yasunao Tone, induz o erro nos aparelhos digitais, riscando e colando adesivos em seus *CDs*. Com isso cria um jogo que o compositor é espectador de um resultado de eventos que acontecem em ordens aleatórias e pouco esperados. Tomando o ensaio *A Filosofia da Caixa Preta*, de Flusser (1985), como analogia, podemos pensar que, ao introduzir um *input* inesperado (*CDs* arranhados) no aparelho (*CD player*) Tone está agindo em prol do esgotamento do programa (FLUSSER, 1985, p. 23), e com isso, obriga o aparelho a produzir um *output* que não estaria inicialmente programado a realizar (idem, p. 76); 2) o grupo Oval utiliza o erro digital em aparelhos de forma semelhante ao de Tone (riscando e marcando os *CDs*), além de usar equipamentos de baixo custo e gravações de baixa qualidade. Porém, diferentemente de Yasunao, há uma escolha e uma organização posterior feita pelo grupo, mesmo que tais resultados tenham sido obtidos ao acaso. O uso de gravações (*samples*) de baixa qualidade contrapõe com a busca tecnológica por alta fidelidade cultuada pelas gravadoras de grandes selos internacionais e pela indústria fonográfica. Essa negação da alta definição tornou-se um estilo de produção musical intitulando-se *lo-fi* (*low-fidelity*), em oposição ao *hi-fi* (*high-fidelity*); 3) Alva Noto, por último, “utiliza o erro” não os induzindo, como os dois compositores, ou grupo, anteriores, mas fazendo uma citação aos objetos sonoros criados a partir das falhas do aparelhos, usando *samples* de fragmentos sonoros já consolidados como *glitch* e usando



softwares de edição avançados para colocação temporal precisa desses materiais. O autor, por sua vez, tem o total controle da sonoridade pretendida. Paradoxalmente, Noto trabalha com dois elementos contrapostos: de um lado, relaciona-se, de certa forma, com a cultura *low-fi*, com as gravações de baixa qualidade, fazendo referência à sonoridade do estilo *glitch*; de outro, vale-se da alta tecnologia de *hardwares* e *softwares* de edição avançados para produzir um produto final de alta definição imersos em uma cultura *hi-tech*.

Referências:

CASCONE, Kim. The Aesthetics for Failure: Post-Digital Tendencies in Contemporary Computer Music. *Computer Music Journal* Winter 2002, Vol. 24, No. 4: 12–18;

FENERICH, Alexandre Sperandéo; OBICI, Giuliano. Jardim das Gambiarras Chinesas: uma prática de montagem musical e bricolagem tecnológica. Encontro Internacional de Música e Arte Sonora 2012. Disponível em: <http://www.ufjf.br/anais_eimas/files/2012/02/Jardim-das-Gambiarras-Chinesas-uma-pr%C3%A1tica-de-montagem-musical-e-bricolagem-tecnol%C3%B3gica-Alexandre-Fenerich-Giuliano-Obici.pdf> Acesso em: 24 de mar. 2014.

FLUSSER, Vilem. *Filosofia da Caixa Preta: ensaios para uma futura filosofia da fotografia*. São Paulo: Hucitec, 1985 [1983].

GAZANA, C. et al. Glitch: estética contemporânea visual e sonora do erro. In: *Cultura Visual*, n. 19, julho/2013, Salvador: EDUFBA, p. 81-99.

IAZZETTA, Fernando. Áudio digital. Disponível em: <http://www2.eca.usp.br/prof/iazzetta/tutor/audio/a_digital/a_digital.html> acesso em 29 de jun. de 2014)

KELLY, Caleb. *Cracked media: the sound of malfunction*. Massachusetts: MIT, 2009;

NAKAHODO, Lilian Nakao. “Pionier I00”, de Alva Noto & Ryuichi Sakamoto: uma análise musical a partir do método de Philip Tagg. Encontro Internacional de Música e Arte Sonora, 2012. Disponível em: <http://www.ufjf.br/anais_eimas/files/2012/02/Nakahodo.pdf> Acesso em: 24 de mar. 2014.

OBRIST, Hans Ulrich et al. *Yasunao Tone – Noise Media Language*. 2007. Disponível em: <http://www.errantbodies.org/pdf/Yasunao_Tone.pdf> Acesso em: 23 de mar. 2014.