Entre o *pop*, a síntese granular e o *noise*: um relato sobre o processo criativo da performance multimidia *Please don't be in love with someone else*

MODALIDADE: COMUNICAÇÃO

SUBÁREA: SONOLOGIA

Felipe Lins Ferreira
UFPB - felipe_linsferreira@hotmail.com

Resumo: O presente artigo visa descrever o processo criativo da performance *Please don't be in love with someone else*. Sua temática está relacionada com elaboração de uma performance multimidia com a estética *noise*, dentro de um contexto de música massiva. Nesse sentido, a síntese granular audiovisual surge como elemento que relaciona os materiais sonoros/visuais à temática proposta. Para uma melhor compreensão dos temas abordados buscamos apontar, contextualizar e refletir aspectos que foram considerados relevantes na construção do que seria uma canção *noise* na concepção do autor.

Palavras-chave: Performance. Noise. pop. Síntese granular. Multimidia.

Between pop, granular synthesis and noise: an account of the creative process of multimedia performance *Please don't be in love with someone else*.

Abstract: This article aims to describe the creative process of performance *Please don't be in love with someone else*. Its theme is related to the elaboration of a multimedia performance with aesthetic noise, within a context of massive music. In this sense, the audiovisual granular synthesis appears as an element that relates the sound / visual materials to the proposed theme. For a better understanding of the topics addressed, we sought to point out, contextualize and reflect aspects that were considered relevant in the construction of what would be a noise song in the author 's conception.

Keywords: Performance. Noise. Pop. Granular synthesis. Multimedia.

1. Introdução

Ao longo da história é possível observar que a música frequentemente desenvolveu relações com textos, imagens e gestos para construção de significados, seja no discurso musical ou extramusical. Cook (1998) indica que mesmo a música dita "pura", ou seja, a música considerada como uma forma de arte autônoma e autossuficiente, mantem relações com outras mídias, tais como notação musical (escrita) e discurso verbal (fala).

Na música feita com computadores o aspecto intermidiático está presente em grande parte das obras. Isso se dá, porque os sistemas computacionais possibilitam, facilmente, a conversão de informações entre mídias. Por exemplo, é possível captar um som e utiliza-lo como estímulo para criação de uma imagem (MISKALO, 2009).

Nesse contexto de trabalhos que transitam entre diversas mídias e que são realizados com o auxílio de suportes digitais, a performance *Please don't be in love with someone else* para bateria e *live-eletronics* explora a relação entre música e vídeo através

utilização da técnica de síntese granular audiovisual; além da relação entre temáticas e aspectos morfológicos típicos da música *pop* dentro de um contexto do gênero *noise*[1].

A performance aqui relatada busca atingir uma poética que realiza um diálogo entre a música popular[2] e a estética do gênero *noise*, algo próximo do que seria uma *canção noise* na concepção artística do autor. Nesse sentido, o processo criativo dessa *canção noise* seria baseado nas intersecções de aspectos - distintos ou próximos - pertencentes a ambos os gêneros. Trata-se de uma idealização de estética de uma música *noise* voltada para a divulgação em massa.

A implementação da síntese granular audiovisual[3] permeou todo o processo criativo, e, na sua utilização, busquei adaptá-la ao contexto poético da performance, ressaltando o caráter expressivo da obra, além de tornar a relação entre os aspectos sonoros/visuais de fácil assimilação.

Para uma melhor compreensão do artigo, buscamos descrever o processo criativo relatando de maneira sucinta algumas congruências entre práticas da música *noise* e da música *pop*. Como também, contextualizarmos a temática da performance, discutimos aspectos morfológicos e explicamos a implementação simplificada da técnica de síntese granular audiovisual.

1. Em busca da poética *pop/noise*: A temática e aspectos morfológicos

Figura 1 - Estréia da peça em um concerto do coletivo artístico “Artesanato Furioso”

Sendo o ruído o constituinte básico de material sonoro no gênero *noise*, sua utilização em música popular não é recente e data desde o final da década de 60. A implementação do ruído na música popular foi favorecida pelo crescente interesse da sociedade no *rock n'roll* e no desenvolvimento tecnológico de amplificadores mais potentes, que, consequentemente, proporcionaram volumes altíssimos, *feedback* e distorção (WHITELEY, 2002). Desde exemplos primários como a performance de Jimi Hendrix "*The Star Spangled Banner*" no festival *Woodstock* em 1969, ou na *coda* da música "*A day in a life*" dos *Beatles* (WHITELEY, 2002) até os grupos mais recentes como *Sonic Youth* e *Nine Inch Nails*, a utilização do ruído na música popular surge como forma de problematizar as relações formais e pré-estabelecidas e como forma de propor novos paradigmas ao campo. Em relação a esses aspectos, os autores Goddard; Halligan e Spelman (2002) discutem alguns desencadeamentos da utilização do ruído no campo da música popular:

> O ruído continua a ser uma lacuna na grande maioria das narrativas da música popular contemporânea. A exploração crítica do ruído está ligada a possibilidade de uma nova narrativa - que é mais ampla (um continuum de vários gêneros de música) e conecta o popular a o underground e a vanguarda. Ela também postula o estúdio como um instrumento musical, problematiza padrões e pressupostos sobre música e consumo/espectador, e estimula novos paradigmas e abordagens críticas e teóricas daqueles que procuram escrever sobre música. (GODDARD; HALLIGAN; SPELMAN, 2002, p.9, tradução nossa)

A utilização do ruído e *glitchs*[4] na performance "*Please don't be in love with someone else*" surge como uma forma de conectar aspectos da música popular (mais precisamente o *pop*) com outros pertencentes ao *underground* e à vanguarda, como apontado pelos autores acima.

No sentido inverso, podemos observar que outras concepções foram utilizadas nessa performance como forma de aproximar a música *noise* a um contexto de música massiva[5]. O título da performance remete às temáticas das baladas *pop's* norte americanas e às canções brasileiras de brega. O conteúdo literário desses gêneros baseia-se, frequentemente, em vivências sociais, relações cotidianas e conteúdos sentimentais (COSTA, 2017). Desta forma, buscamos construir uma experiência empática do espectador em relação à temática proposta.

Aspectos morfológicos, como a dimensão temporal da peça (cerca de cinco minutos) e a exploração constante da ideia de "refrão", enfatizam igualmente a busca da estética da *canção noise* desejada pelo autor. A ideia de repetição como estrutura formal da performance é um outro paralelo com a música popular: os autores Nunes; Ordanini e

Valsesia (2014) descrevem a repetição das letras como um artifício retórico em canções populares e destacam a função da estrutura musical baseada em refrãos como forma de prender o ouvinte, bem como a sua importância para fins mercadológicos:

> Uma característica marcante da música popular é o uso da repetição nas letras como um dispositivo retórico. Historicamente, o coro grego era um grupo de atores que pontuavam uma performance com comentários cantados. Essas seções repetidas regularmente eram fáceis para o público aprender e ficaram conhecidas como "o refrão". [...] Pouco mudou nos tempos modernos. O refrão de uma música é frequentemente utilizado como uma forma para obter a atenção do ouvinte e é repetido regularmente ao longo de uma música. […] Consequentemente, esperamos que músicas que possuam letras mais repetitivas (por exemplo, repetindo o refrão mais vezes), sejam geralmente preferidas e adotadas de maneira mais rápida e ampla no mercado. (NUNES; ORDANINI; VALSESIA, 2014, p.2, tradução nossa)

2. Os elementos sonoros/visuais e o *modus operandi* da performance

Concomitante à temática e a aspectos morfológicos, a utilização da estética *glitch* e *noise* no áudio e vídeo junto à técnica de síntese granular áudio/visual complementa o paralelo entre o universo da música *pop* e o da música *noise*.

O vídeo consiste na gravação de expressões faciais do próprio compositor e intercala com a utilização de palavras do título. O emprego da técnica de síntese granular audiovisual aplicada em expressões faciais foi inspirado na performance *Modell 5*[6] do grupo alemão *Granular~Synthesis*.

A manipulação dos parâmetros do *live-eletronics* e da performance da bateria é realizada, em grande parte, de maneira indeterminada. No entanto, existe um *script* contendo alguns gestos básicos e informações temporais que servem aos performers como sugestões para a construção dos seus improvisos.

Ao operador do *live-eletronics* são indicados alguns gestos básicos para que explore a ideia de repetição constante; ao baterista são dadas algumas poucas indicações: a primeira, para que improvise utilizando a dinâmica *fortíssimo* durante toda a performance; a segunda, para que execute um gesto que consiste em um ataque no prato seguido de uma pausa sempre que aparecer um texto no vídeo.

Percebe-se que a prática da improvisação livre é frequente em performances de *noise*. Ela é comumente utilizada como um meio de forçar o performer para o momento presente: agindo e reagindo com atenção plena aos eventos sonoros (GODDARD; HALLIGAN; SPELMAN, 2002); e como forma de se obter resultados inesperados, explorando a ideia de serendipidade (KLETTER; GERBER, 2014). Kletter e Gerber (2014) ainda comentam que a indeterminação é uma parte importante do gênero *noise* e que ela não

se restringe apenas à forma estrutural, mas também à interatividade entre o performer e o espectador:

> Na falta de uma estrutura musical formal, a indeterminação é fundamental para a construção do noise. Isso se refere não apenas às formas sonoras estocásticas, mas também à interatividade indeterminada na performance. A performance é geralmente definida em sua essência como expressão humana (Demers, 2010), e tais definições dependem de limites claros entre performer e espectador. No noise, entretanto, a indeterminação invariavelmente dá lugar à participação e a interação. (KLETT; GERBER, 2014, p.5, tradução nossa)

Como forma de preservar alguns elementos discursivos provenientes da música *pop* em um contexto de improvisação típico do gênero *noise*, o *script* elaborado serve como uma forma de garantir que alguns parâmetros de aspectos morfológicos, pertencentes ao gênero canção, transpareçam subitamente durante a apresentação da performance.

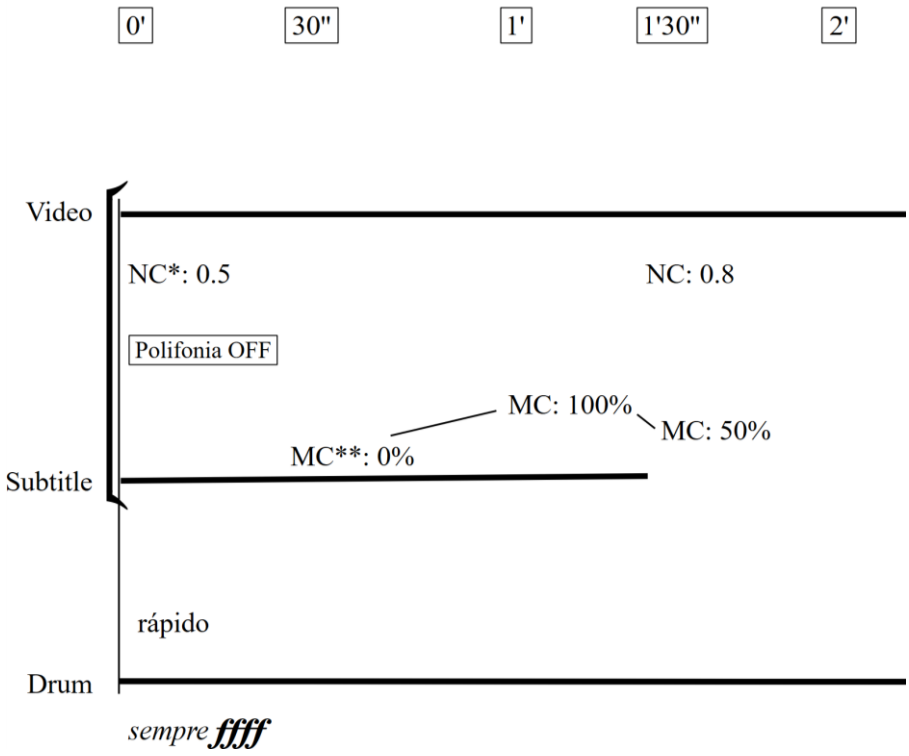

Figura 2 – Trecho do script para o improviso da peça

3. No meio do caminho: a síntese granular audiovisual

Na performance *Please don't be in love with someone else*, a síntese granular audiovisual surge como forma de vincular aspectos sonoros a aspectos visuais, com o objetivo de ressaltar para os espectadores a expressividade da temática utilizada na peça. Já em relação ao material sonoro empregado para essa técnica, são utilizados samples do *Google*

tradutor pronuciando o titulo da peça em *loop*, explorando assim, a ideia morfologica de refrão já mencionada anteriormente.

A síntese granular audiovisual utilizada foi inspirada na implementação de Joshua Batty; Kipps Horn e Stefan Greuter e é amplamente descrita no artigo *Audiovisual granular synthesis: micro relationships between sound and image* (2011). Segundo os autores, assim como na sintese granular tradicional, a sua aplicação no vídeo baseia-se na reordenação de microfragmentos de trechos visuais como forma de se obterem resultados que diferem da fonte original empregada (BATTY; HORN; GREUTER, 2011).

A minha implementação da sintese granular audiovisual foi realizada no ambiente de programação visual Max/MSP[7]. Trata-se de uma simplificação da técnica apresentada por Batty; Horn e Greuter (2011) e da síntese granular tradicional (ROADS, 2001). Podemos destacar como principal diferença a forma como os grãos são dispostos em sequência: os grãos (ou frames, no caso do vídeo) são executados somente de maneira unidimensional e não polifônica, como é recorrente na síntese granular tradicional. Não existe sobreposição entre os grãos, portanto, trata-se de uma interpretação monofônica da síntese granular. Vale destacar que dispositivos que se utilizam desse recurso são comumente chamados de *samplers/slicers*[8] granulares.

A relação entre áudio e vídeo ocorre em diversos parâmetros tradicionais da síntese granular, são eles: tamanho (*grain size*), posição (*grain position*), altura (*pitch)* e velocidade (*grain rate*). Podemos resumir as relações audiovisuais na seguinte tabela:

Áudio	**Vídeo**
Posição do grão	Posição do frame
Pich	Contraste
Tamanho do grão	Tamanho da sequência de frames
Velocidade do grão	Velocidade dos frames

Figura 3 – Tabela listando a relação entre os parâmetros de áudio e vídeo

Por fim, o usuário pode ter acesso a todos os parâmetros do *software* em tempo real através da interface construída para performance. Outro aspecto importante é que todos os parâmetros podem igualmente ser modulados através de processos randômicos. Utilizando-se como base o *script* proposto, ambas as formas de controle são utilizadas durante a apresentação.

4. Considerações finais

É possível perceber que aspectos estéticos provenientes do gênero *noise* e da música *pop* estão relacionados há um bom tempo. No presente artigo demonstramos algumas intersecções entre ambos os gêneros e apontamos, ainda que prematuramente, o caminho do que seria uma canção *noise* na visão artística do autor.

A idealização do que seria uma canção *noise* surgiu como forma de responder inquietações geradas durante a minha vivência e formação artística/acadêmica. Em resposta a essas inquietações, busquei realizar confluências de aspectos da música *noise* em um contexto de música massiva.

Em paralelo a essa questão, me inspirei na técnica de síntese granular audiovisual descrita por Batty; Horn e Greuter (2011) como forma de dar coesão entre os materiais sonoros/visuais e a temática proposta. Na prática, a implementação monofônica dessa técnica permitiu sua utilização em computadores com pouca capacidade de processamento, além de ressaltar aspectos da estética *glitch*.

Nesse sentido, podemos destacar a utilização de: textos falados; repetição contínua; materiais sonoros/visuais provenientes do gênero *noise* e *glitch*; temáticas que abordam relações interpessoais; scripts; como aspectos relevantes para uma elaboração de uma performance com a estética *noise* inserida em contexto de música massiva.

Referências:

BATTY, J.; HORN, K.; GREUTER, S.; 2013. *Audiovisual granular synthesis: micro relationships between sound and image*. In: Proceedings of The 9th Australasian Conference on Interactive Entertainment: Matters of Life and Death (IE '13). ACM, New York, NY, USA, , Article 8 , 7 pages.

CAMPESATO, Lílian. *Arte sonora: uma metamorfose das musas*. Dissertação (Mestrado em Musicologia) - Universidade de São Paulo, 2007.

COOK, Nicholas. *Analysing Musical Multimedia*. Oxford & New York: Oxford University Press, 1998.

COSTA, Luan Glauco Freire. *Todo mundo é brega: Elucidações sobre as dinâmicas urbanas do Brega no Recife*. Revista Rural & Urbano, Recife. v. 02, n. 02, p. 132-144, 2017.

C. Roads. *Microsounds*. The MIT Press, 2001.

GODDARD, M.; HALLIGAN, B.; SPELMAN, N. (Org). *Resonances: noise and contemporary music*. New York: Bloomsbury Academic, 2013.

WHITELEY, Sheila. “Kick Out the Jams”: Creative Anarchy and Noise in 1960s Rock. In: GODDARD, M.; HALLIGAN, B.; SPELMAN, N. (Org). *Resonances: noise and contemporary music*. New York: Bloomsbury Academic, 2013.

JANOTTI, J. S. *Música Popular ou Música Pop? Trajetórias e Caminhos da Música na Cultura Mediática*. In: Encontro Latino de Economia Política da Informação, Comunicação e

Cultura, 2005, Salvador. Anais V Enlepicc, 2005a. v.1.
KLETT, J., & GERBER, A. (2014). *The meaning of indeterminacy: noise music as performance*. Cultural Sociology, 8(3), 275–290.
MISKALO, Vitor Kisil. *A performance enquanto elemento composicional na música eletroacústica interativa*. Dissertação (Mestrado em Musicologia) - Universidade de São Paulo, São Paulo, 2009.
NUNES, Joseph & ORDANINI, Andrea & VALSESIA, Francesca. (2014). *The Power of Repetition:* Repetitive Lyrics in a Song Increase Processing Fluency and Drives Market Success. Journal of Consumer Psychology. 25.

Notas

[1] Gênero musical que dialoga com a música experimental e que tem como principal característica a utilização de ruídos e volumes altíssimos em suas performances. O *noise* surge durante os anos 70 no Japão e ganhou força como gênero na década de 80, sendo que suas performances são frequentemente descritas como extremas. Podemos destacar como principais expoentes do gênero *noise* os artistas Merzbow e Masami Akita. Para um maior detalhamento sobre o *noise*, ver o livro *Noise Music: A History* (2007) de Paul Hegarty.

[2] No presente artigo, quando utilizarmos a expressão "música popular", estamos nos referindo à um contexto mais amplo e que abarca diversos gêneros, como o pop norte-americano e as canções brasileiras de brega. Quando for necessária uma delimitação mais precisa, designaremos no texto o gênero em questão.

[3] Baseada na teoria proposta pelo físico Dennis Gabor em 1947. A síntese granular é uma técnica de processamento de áudio que se baseia na fragmentação de eventos sonoros em pequenos segmentos individuais de som (1ms -100ms), que são chamados de grãos. Cada grão pode ser processado e redistribuído para formar novos sons. Desta forma, a síntese sonora audiovisual abordada neste artigo, segue esse mesmo princípio e sua implementação será descrita mais adiante.

[4] Glitch's são erros ou falhas ocorridas em sistemas digitais e que frequentemente utilizados em contextos artísticos. Para mais detalhes, ver o artigo *Glitch: estética contemporânea visual e sonora do erro* (GAZANA, C et al., 2013).

[5] Janotti, conceitualiza o termo música massiva como: "um repertório compartilhado mundialmente e intimamente ligado à produção, à circulação e ao consumo da música conectadas à indústria fonográfica. Esse adendo permite a compreensão de que apesar de popular, a música massiva, pelo menos em sentido estrito, passa pelas condições de produção e reconhecimento inscritas nas indústrias culturais". (JANOTTI, 2005, P.3)

[6] Campesato descreve essa performance, segundo ela: "*Modell 5* é uma espécie de vídeo desenvolvido em tempo real, uma improvisação que parte de uma base gravada, que, no caso, é a imagem focada no rosto de uma mulher que produz sons, ora falando, espirrando ou gritando. Todo o trabalho é construído a partir dessa base e a aos poucos o vídeo vai sofrendo um processo de granulação, tanto da imagem quanto do som. Neste caso, o áudio e o vídeo são trabalhados de maneira sincrônica, o que quer dizer que o processo de síntese granular é aplicado na amostra bruta do vídeo junto com o áudio." (CAMPESATO, 2007, p.159)

[7] Ambiente de programação visual muito utilizado por artistas que possibilita a criação de complexos algoritmos por meio de uma linguagem simplificada. Para mais informações, acesse o site: https://cycling74.com/

[8] A escolha dessa abordagem foi realizada em detrimento ao baixo consumo de recursos computacionais requeridos por ela. A não implementação dos envelopes de volumes como ocorre na síntese granular tradicional, ocasionou o aparecimento de *click's* entre os grãos, que ao meu ver, são pertinentes a estética glitch/noise da performance. Podemos destacar o dispositivo microGranny 2.0 da empresa *Bastl instruments* como uma implementação de síntese granular monofônica similar a utilizada na performance aqui abordada.