

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

Stéfani Dartora

“Spiegel”

Reflexos de imagens sonoras.

Uma escrita sobre o processo de composição.

Porto Alegre

2017

Stéfani Dartora

“Spiegel”

Reflexos de imagens sonoras

Uma escrita sobre o processo de composição.

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

2017

CIP - Catalogação na Publicação

Dartora, Stéfani
"SPIEGEL: reflexo de imagens sonoras." Uma
escrita sobre o processo de composição. / Stéfani
Dartora. -- 2017.
56 f.
Orientador: Luciano 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, 2017.

1. Composição. 2. Deep listening. 3. Soundscape.
4. Ambiência sonora. 5. Imagem sonora. I. Zanatta,
Luciano, orient. II. Título.

À minha família.

AGRADECIMENTOS

Primeiramente agradeço à minha família, pelo imenso apoio e incentivo para com a música desde o início dessa jornada.

Ao meu irmão, um dos maiores responsáveis pelas minhas descobertas musicais quando criança e adolescente.

Ao meu orientador, Luciano Zanatta pelos encontros sempre bem-humorados, variados e com ampla exploração de conhecimento.

Aos meus primeiros professores de piano e técnica vocal, Samuel Quadros e Aline Bouvié, que colaboraram imensamente com a decisão de escolher música como minha profissão.

À todos os professores envolvidos no curso de graduação em Música Popular e aos professores Peter Klose, Mario Dunkel, Jan Duve e Hans-Joachim Heßler, com os quais tive o enorme prazer de poder aprender durante o meu ano estudando na Technische Universität Dortmund, especialmente por toda a paciência nas primeiras semanas de aulas, quando a língua ainda era uma barreira.

Aos amigos e colegas de profissão Jean Lopes Baiano, Gabriel Gottardo, Diogo Brochmann, André Brasil e Francisco Lersch por, além de comprar minhas idéias, terem me instigado a transcendê-las.

E finalmente, aos amigos Federica Vidulli, Elizabeth Bruins, Alexandra Spahn, Victoria Richetti, Luiz Bianchetti, Luan Hoffmann, Alana Bajerski e Bruna Moraes, alguns por emprestarem suas vozes, outros pelas sugestões de leituras, e outros ainda por acreditarem em mim, no meu trabalho e potencial, mais que eu mesma.

RESUMO

Este Projeto de Graduação é um memorial sobre o processo de composição do disco Spiegel ¹, que iniciou na metade de 2016 e transformou-se até seu desfecho em 2017. Em sua versão final, o disco possui 5 (cinco) faixas; músicas que foram compostas a partir da lembrança de certos locais ou situações pelos quais passei nos últimos 2 (dois) anos no Brasil e fora dele. Também neste trabalho, tive o intuito de insistir na quebra do paradigma de música-ruído e reafirmar a posição de samples e loops como ferramentas composicionais de alto valor.

Palavras-chave: Composição musical, soundscape, escuta profunda.

¹ Do Alemão. Tradução: espelho.

ABSTRACT

This Graduation Project is a descriptive memorial about the musical composition/writing process of the album Spiegel², which started in the middle of 2016 and transformed until it's outcome in 2017. In it's final version, the album has 5 (five) tracks; pieces that were composed through the remembrance of certain locations/places or situations that I went to or experienced in the last couple of years in and outside of Brazil. Also in this paper, I had the intention of insisting on breaking the music-noise paradigm and reaffirming the high-value of samples and loops as compositional tools.

Keywords: Musical Composition, soundscape, deep listening.

² From German. Translation: mirror.

LISTA DE IMAGENS

a. Imagem do Projeto da faixa 1 (KNST) no Logic X	20
b. Foto de Hussein Baydoun, de Fares com seu vaso de rosas	23
c. Foto do Mural em homenagem a Fares em Dortmund, Alemanha	25
d. Imagens do efeito “Atonal Machine”: spacer, equalizador, compressor e limiter, respectivamente.	26, 27, 28
e. Imagens do efeito “Shapeless Fragments”: spacer, equalizador, compressor, delay, limiter, respectivamente.	29, 30, 31

“Todo som na verdade ou gera ou é imagem [...] O som já é imagem mesmo quando o único suporte disponível é o cérebro, e quando sua transmissão é de boca a orelha, ou no trajeto direto das coisas soantes para a orelha. [...] Assim como ver, escutar é sempre formar imagens.” (CAESAR, 2016, p. 172)

SUMÁRIO

A. AGRADECIMENTOS	v
B. RESUMO	vi
C. ABSTRACT	vii
D. LISTA DE IMAGENS	viii
1. INTRODUÇÃO	13
2. OBJETIVO	15
3. METODOLOGIA	16
4. AS MÚSICAS EM SEUS PORMENORES: DO PRINCÍPIO ATÉ A FINALIZAÇÃO	17
4.1 - KNST	18
4.2 - MONA	20
4.3 - FARES	23
4.4 - BCN	26
4.5 - MRK2	32

5. CONSIDERAÇÕES FINAIS	34
.....	
6. REFERÊNCIAS	35
.....	
7. APÊNDICES	39
.....	
7.1 - Deep Listening	39
.....	
7.2 - Soundscape	40
.....	
7.3 - KNST (<i>Letra</i>)	41
.....	
8. ANEXOS	42
.....	
8.1 - <i>Vaporwave: A Estética do Vazio, por Diogo Ferreira</i>	42
.....	
8.2 - <i>KUNST - MITAWA FT. D-FLAME (Tradução)</i>	52
.....	
8.3 - <i>The Syrian child who became a symbol in Beirut — and Germany, by Avi Blecherman</i>	54
.....	

1. INTRODUÇÃO

“A arte origina-se da vivência e dela é expressão.” (GADAMER, 2008, p. 117)

Através desta citação de Gadamer introduzo este memorial - e peço ao leitor que a mantenha em mente durante toda a leitura, pois sem vivência e expressão este trabalho talvez não teria o significado que possui, e muitas frases nele não precisariam existir -, uma produção fonográfica que começou como uma vontade e emergiu com a decisão de transcender os limites que eu conhecia de mim mesma como artista, cantora e instrumentista e compor canções; o formato com o qual eu, como interprete, mais me relacionei na música até hoje. Esse objetivo do trabalho se manteve até meados de 2017, quando os limites pareciam ter se tornado barreiras e o processo composicional de canções já não parecia suprir as minhas vontades relacionadas à música, e pelo contrário, causava mais angustia, seja por ter que compor algo que seguia uma regra pré-estabelecida, que parecia um caminho fácil, ou por uma pressão imposta - *por mim mesma* -, de que certos conceitos (harmonia elaborada, substituição de acordes, formas de compassos diferentes, linhas melódicas para instrumentos dos quais trabalhei apenas com VSTs, letras interessantes,... padrões fora do songwriting pop/eletro/canção) deveriam fazer parte das canções para que eu pudesse considerar elas de nível de uma graduanda em música. Estes conceitos foram muito trabalhados dentro do curso em diversas disciplinas, e de certa maneira, nunca me caíram muito bem. Eu, uma recém chegada que antes da graduação não ouvia Jazz nem Bossa Nova, quem dirá John Cage e Steve Reich, que não tinha o hábito de dialogar com essas músicas fora da academia, instituí conceitos para o meu trabalho final de graduação que eu não tinha o hábito de praticar no meu fazer musical.

Enquanto na Technische Universität Dortmund (Universidade Técnica de Dortmund), na Alemanha tive a oportunidade de entrelaçar os conhecimentos que foram apresentados nas cadeiras de Jazz-Arrangement (Arranjos para Jazz) -a qual consistia na criação de arranjos de standards de Jazz para coros e Big Bands-, com as cadeiras de Geschichte des Jazz (A História do Jazz), as disciplinas Rock of Ages

- história e estética das diversas formas de Rock-, *Populäre Musik in Deutschland* (Música Popular na Alemanha) -sobre os movimentos Punk e a Beatlemania além dos Beatles, agregando outras boybands tanto alemãs quanto dos Estados Unidos e outras partes da Europa com músicas no estilo Beatles-dancante dos anos 70-, e a mais importante delas, *Didaktik der Populäre Musik - Songwriting im Unterricht* (Didática da Música Popular - Composição de Canções no ambiente escolar), na qual foram abordadas as diversas maneiras de se compor uma canção, nesse caso com uma didática voltada para a educação; aqui, no Brasil do séc XXI, a visão que eu tive foi estrita. Ao passo que na Alemanha um curso de licenciatura em música com enfoque erudito trabalhava todas essas áreas, na UFRGS o curso de Música Popular ainda não havia conseguido se libertar completamente desses ideais e julgamentos de valor à música midiática/popular.

E então, a partir desta problemática que precisei confrontar para desconstruir as normas que eu havia estabelecido para o fazer musical do meu trabalho final de graduação, já no final do primeiro semestre de 2017, surgiu a primeira idéia musical do disco (faixa 1- KNST). Uma idéia que me colocou como um ser pensante acerca das seguintes questões: Porque dessas barreiras impostas por idealizações musicais? Porque não tratar essas barreiras como algo musical? Como transcrever elas em música?

Logo após refletir acerca destas questões e escrever algumas frases sobre a validação da arte -do belo que eu mesma havia determinado em relação ao meu trabalho com canções-, fui apresentada a onda *VAPORWAVE*.^{3 4}

Ambos acontecimentos ocorreram dentro de duas semanas, em julho de 2017, e a partir de então eu redefini todo meu projeto de graduação. Através do potencial imagético do som (CAESAR, 2016, p.160), eu tentaria aclimatar o ouvinte em alguma recordação minha (inspirações para as músicas do álbum), seja a lembrança dos sentimentos e pensamentos de alguma vivência (deep listening⁵),

³ Ver ANEXO 8.1, p. 42

⁴ Não posso deixar de mencionar aqui a influência das discussões, sugestões de leitura e sessões de listening com meu orientador (Prof. Dr. Luciano Zanatta) e o colega Diogo Brochmann, assim como do Grupo de estudos em Hermenêutica da UFRGS e a cadeira de Estética da Música, os quais são, respectivamente, coordenando e lecionada pelo Prof. Dr. Raimundo Rajobac.

⁵ Ver APÊNDICE 7.1, p. 39

seja a descrição de um local mediante uma imagem sonora (soundscape⁶), e ao mesmo tempo contestaria o belo e os padrões pré estabelecidos não apenas na música com a qual eu dialoguei durante minha trajetória musical anterior ao curso de graduação, na graduação, e no ano de intercâmbio na Alemanha, mas também refutar as diretrizes que definem que determinado som não é música (ruído?)⁷ e propõem a prática de um compositor que faz uso de samples⁸ e loops⁹ como inferior.¹⁰ O disco terminou por ser uma compilação de 5 (cinco) faixas, sendo que as 3 (três) primeiras tratam de críticas sociais e as 2 (duas) seguintes são soundscapes.

A escolha de fazer um trabalho sem um certo auxílio humano - além de eu mesma -, surgiu com um problema que enfrentei na ideia inicial do disco - canções-, um dos mais comuns para os músicos que tem costume de se reunir com outros músicos para tocar: tempo para ensaio em que todos os músicos pudessem estar presentes.

⁶ Soundscape: Paisagem sonora. Conceito que se caracteriza pelo estudo e análise do universo sonoro que nos rodeia. Ver APÊNDICE 7.2, p. 40

⁷ De acordo com Priest, Eldritch em *Boring Formless Nonsense: Experimental Music and The Aesthetics of Failure* (2013, p. 132) música ruído é “a category of music that is characterised by the expressive use of noise within a musical context. This type of music tends to challenge the distinction that is made in conventional musical practices between musical and non-musical sound”.

⁸ Da tradução literal do Inglês: Amostras. Nesse caso de sons.

⁹ Samples em repetição indeterminada.

¹⁰ É preciso ressaltar que o ambiente no qual o trabalho teve seu desenvolvimento e finalização foi um ambiente de Homestudio, com uma placa PreSonus AUDIOBOX de duas entradas e assim como trabalho inteiro de composição, as mixagens e masterizações também foram feitas neste mesmo Homestudio, usando um fone AKG K121STUDIO.

2 . OBJETIVO

“ Por que é tão difícil introduzir o som ambiente no domínio artístico? Por que é insatisfatório substituir esses sons por material instrumental ou convencionalmente sintetizado em um processo de composição? [...] Talvez o maior obstáculo do uso musical do som ambiental seja o fato de que seu uso é inescapavelmente contextual.” ¹¹ (TRUAX, 1996, p. 52. Tradução da autora.)

O objetivo deste memorial é esclarecer como se deu o processo de produção do disco SPIEGEL, dos seus primeiros passos em 2016 até o seu produto final completamente modificado em 2017 enfatizando o que chamamos de *soundscape*, fazendo o uso desse não apenas como contextual, como cita Truax.

3 . METODOLOGIA

“Os sons podem ser invertidos, cortados, repetidos e sobrepostos; a reverberação pode ser adicionada; certas frequências dentro de um som podem ser reforçadas ou minimizadas. O ruído pode ser removido para tornar uma gravação antiga *pristine*, ou mesmo adicionado a uma gravação *pristine* para que esta soe antiga, como muito pode ser ouvido na música popular atual. [...] Um sample pode ser uma fração de uma forma de onda, uma única nota de um instrumento ou voz, um ritmo, uma melodia, uma harmonia, um trabalho ou álbum inteiro. As possibilidades são quase ilimitadas.” (KATZ, 2010, p. 148. Tradução da autora.)¹²

¹¹ What is about environmental sound that makes it difficult to introduce into the artistic domain? Why is it unsatisfying to substitute such sounds for either instrumental or conventionally synthesized material in a compositional process? [...] Perhaps the biggest obstacle of environmental sound erects to its musical usage is the fact that its usage is inescapably contextual.”

“Sounds can be reversed, cut, looped, and layered; reverberation can be added; certain frequencies within a sound can be boosted or deemphasized. Noise can be removed to make an old recording sound pristine, or even added to make a pristine recording sound old, as can often be heard in recent popular music. [...] A sample can be a fraction of a waveform, a single note from an instrument or voice, a rhythm, a melody, a harmony, or an entire work or album. The possibilities are nearly limitless. “

Como cita Katz, as possibilidades de manipulação sonora são quase ilimitadas, e esta produção fonográfica com certeza possui algumas. As músicas deste álbum foram compostas usando, majoritariamente, ferramentas digitais; tanto do Logic X ¹³ como de plataformas de livre acesso e download de packs de instrumentos virtuais, samples e loops, sons de ambiência, falas e discursos; sendo que alguns instrumentos, falas e discursos, além de sampleados, também foram captados com uso de um ZOOM iQ6 atrelado a um iPhone6. Todas as faixas foram diretamente compostas no Logic X, em um Homestudio com uma placa PreSonus AUDIOBOX de duas entradas, um sintetizador midi Roland JUNO-Di, e com monitoramento via fones de ouvido AKG K121STUDIO.

4 . AS MÚSICAS EM SEUS PORMENORES: DO PRINCÍPIO ATÉ A FINALIZAÇÃO

“Para falarmos de música, é preciso considerar o som e sua presença no meio ambiente. É preciso, também, reconhecer sua importância para o homem, pois vivemos imersos num mundo sonoro (...). Não prestamos muita atenção nos sons que produzimos, ou que escutamos. De algum modo, estamos sempre lidando com sons, mas nem sempre temos consciência dessa capacidade.” (FONTERRADA, 2004, p. 8)

Assim como Fonterrada propõe, vivemos em um mundo sonoro e é imprescindível que a importância do som seja reconhecida, portanto, dentre os variados caminhos que podiam ser escolhidos para o trabalho final de graduação optei pelo disco, e após todas as transformações durante a elaboração do álbum, desde junho de 2016, e a definição das concepções que nele seriam abordadas, 5 (cinco) músicas foram compostas, todas entre o período de junho à novembro de 2017, com o uso de *soundscapes*, ou seja, nosso dia-a-dia sonoro.

¹³ Software de gravação e produção musical desenvolvido pela Apple.

“Os sons fundamentais de uma paisagem são os sons criados por sua geografia e clima: água, vento, planícies, pássaros, insetos e animais. Muitos desses sons podem encerrar um significado arquetípico, isto é, podem ter-se imprimido tão profundamente nas pessoas que os ouvem que a vida sem eles seria sentida como um claro empobrecimento. *Podem mesmo afetar o comportamento e o estilo de vida de uma sociedade.*” (SCHAFFER, 2001, p. 26, grifo da autora)

Segundo Schafer, os sons fundamentais de uma paisagem podem impactar até mesmo uma sociedade, e assim como o som nos afeta, vivências também o fazem. Cada faixa deste álbum aborda uma diferente vivência minha que de alguma maneira me impactou. A faixa 1 (um) refere-se à confusão que foi estabelecer do que se tratava este disco. As faixas 2 (dois) e 3 (três) são críticas às experiências que me marcaram e o que estava por trás de cada situação em dois lugares diferentes da Europa, uma em Paris, no Museu do Louvre e a outra em Dortmund, com a a conjunção da foto de um grafite com a imagem de um menino sírio chamado Fares e sua história. As faixas 4 (quatro) e 5 (cinco) são lembranças das experiências em localidades distintas, na Espanha, em Barcelona e no norte da África, no Marrocos.

4.1 - KNST

“Toda a peça é um mesmo material sonoro de base: um trecho de fala durando alguns segundos, repetido ao longo de toda a obra, em processo de acumulação por feedback. As palavras do narrador da única frase dita durante a obra – ‘deixar o sangue sair para mostrar a eles...’– repetem-se somadas à realimentação de sua gravação, os canais saindo de sincronismo, *ad infinitum*, progressivamente deformando as palavras, removendo sua clareza até que não se perceba mais o texto, mas apenas um fluxo, uma torrente, uma textura” (CAESAR, Rodolfo sobre “Come Out” de Steve Reich¹⁴ em “O enigma de lupe”, 2016, p. 82-83)

Was bedeutet für dich Kunst? (O que significa arte para você?) é uma frase de um reggae-rap alemão¹⁵ lançado em 2015, pelos músicos Miwata e D-Flame.

¹⁴ Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=g0WVh1D0N50>>. Acesso em: 10 set 2017.

¹⁵ *Kunst - Miwata ft D-Flame*. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=FheJaexW210>>. Primeiro acesso em: 3 out 2016. Ver ANEXO 8.2, p. 52

Conheci a música durante meu período na Alemanha, em 2016, e passei a prestar atenção à letra dela a partir da problemática que surgiu durante o processo de escrever canções.

Nesse momento, escrevi algumas frases e indagações soltas sobre a questão da validação da arte e como aqueles conceitos que eu havia estabelecido para as minhas canções não eram verdades absolutas. Deixei esse material e a ideia madurarem e então pensei em como aquilo poderia virar música.

Durante uma noite na cidade baixa com alguns amigos, encorajei esses, dentro de um bar, a gravarem a si no meu celular expressando aquelas frases¹⁶. Eles então deram a idéia de pedir a outras pessoas que lá se encontravam para que participassem também. Nessa primeira tentativa conseguimos gravar 7 vozes, 3 dos meus amigos (Victória Richetti, Luan Hoffman e Luiz Bianchetti) e 4 de pessoas aleatórias (Humberto Machado, Tobias sem sobrenome, Thaynar Rodrigues, Melynne Teijeiro e Hoda Rashwan - esse cara era do Egito). Com isso, comecei a montar as vozes e sobrepor umas às outras no Logic, procurei outros amigos que estivessem de acordo em ceder suas vozes, traduzi as frases para o inglês e o alemão e consegui com que duas amigas gravassem as falas em inglês, em alemão gravei as falas com a minha própria voz. Assim como cita Caesar sobre Come Out, (citação do início desta parte do capítulo) as vozes são a base desta música.

Após o processo das vozes, tentei criar alguns sons distorcidos com samples que eu já tinha no banco de sons do Logic. Terminei com o audio de um violão, originalmente em 120bpm, em 40bpm e um som distorcido e peculiar. É o segundo som a entrar na música e volta no final. O primeiro som é um sample “Abstract Atmosphere” do próprio Logic. Em seguida, começam a entrar os sons de vozes de ambiência e das frases.

Nessa mesma música, realoquei um audio que havia feito para um curta na disciplina de Trilhas Sonoras II (“ideia vazio”), ele retorna em loop em outras tracks do disco. Além das vozes, do sample de violão distorcido, do sample Abstract Atmosphere e do audio de trilhas, também adicionei um sample de um efeito chamado “Alien Speech Lead”, a voz de um canto Indiano (o sample se chama “Bollywood Lyric 04”), e dois audios de sintetizador. Nas tracks das vozes usei três efeitos extras, “Shooting Stars”, “Distant Apparition”, “Ambient Current”, “Sharp

¹⁶ Ver APÊNDICE 7.3, p. 41

Shear”, que trabalham com a espacialidade e suavidade do som. Nas outras faixas não apliquei efeitos nem redutor de ruídos, compressor e equalizador, porém trabalhei o Pan, apesar de ter o intuito de fazer com que a música soasse confusa, “suja” e não fosse completamente inteligível, trabalhar os pans possibilitava que ela viesse de todos os lados e transmitisse um sentimento de desorganização, uma certa anarquia misturando diferentes línguas e ruídos. Eu quis fazer com que as pessoas pudessem ouvir o que se passava na minha cabeça quando eu estava enfrentando esse obstáculo que foi desmistificar tudo o que eu havia pré proposto para o meu trabalho e ressignificar o meu fazer artístico através de algo fora da esfera da canção, talvez nesse momento apenas ligeiramente e após, então, completamente, mas isso só poderia ser notado ao final do processo de composição do disco, com o trabalho completo.



Os números de 1 à 7 indicam as mudanças que ocorreram em relação ao tempo da música, sendo cada respectivamente: 120; 57; 115, 49; 107; 48, 103, 34; 107; 140. Imagem do programa Logic X com o projeto KNST.

4.2 - MONA

Como cita Schafer em “A afinação do mundo” (2001, p. 29): o sentido da audição não pode ser desligado à vontade. (...) a única proteção para os ouvidos é um elaborado mecanismo psicológico que filtra os sons indesejáveis, para se concentrar no que é desejável”.

A segunda faixa do disco, MONA, retrata a experiência de andar no museu do Louvre e o contraste entre a sala da Mona Lisa com os outros ambientes - dentro do próprio local da Gioconda, com os quadros imensos que mal eram notados-, não ignorando os sons à minha volta e retratando a memória tanto desses sons quanto da vivência em si.

O beat na música é bem lento para remeter o ritmo no qual geralmente se anda no museu e o cansaço que foi tomando conta ao decorrer de um dia inteiro caminhando pelos vários andares e inúmeros cômodos do prédio.

A ideia de tratar desse assunto traz consigo uma crítica à certos comportamentos da sociedade, representados tanto pelos cliques das câmeras querendo captar o momento ao invés de se perceber no local, instante e circunstância nos quais se está, como pelo acontecimento de estar frente a tantas obras grandiosas mas prestar atenção somente na obra famosa, apresentado nesta música pelos passos e mais passos que vão aparecendo e se intensificando conforme a proximidade da caminhada até o ponto onde a obra se encontra. Quanto mais próximo da pintura, mais passos, mais pessoas, mais barulho.

A música começa com um sample da batida que segue em loop até o final da música, e depois, no terceiro compasso, entram dois outros sons para ajudar a criar a textura sonora que segue até o final da faixa, um em loop e o outro com 4 repetições no decorrer da faixa. A ideia inicial não continha nenhuma batida, no entanto a experiência no museu não havia sido tão repetitiva e vazia como a música soava em meus ouvidos, então busquei em meu banco de sons batidas que pudessem fechar com o som da música e encontrei as beats “Step Flatland” e “Step Behind”, testei com o som que já estava encaminhado e optei por mantê-las. No quarto compasso entra outro loop de batida que se soma ao anterior e termina ao final do compasso 56, em seguida, no compasso 10 (dez) e 13 (treze), respectivamente, entram os passos - em uma das 4 (quatro) tracks que o som ocupa

na música-, e o piano, que segue até o final do compasso 52 (cinquenta e dois) e se repete do 60 (sessenta) ao 65 (sessenta e cinco). O sample dos passos foi retirado de um banco de samples chamado *Berlin Atmospheres* no YouTube¹⁷, e se chama “Footsteps - SOUND EFFECTS - Steps Schritte SOUND”. O piano, neste caso vem com um som leve, para demonstrar a sensação de estar no Louvre com todas as suas obras e sua atmosfera contagiante àqueles que apreciam o local museu e arte. O próximo sample a entrar é um efeito de distorção que se assemelha (visão pessoal da autora) ao ruído das trilhas de filmes antigos e também, de certa maneira, à falha de sinal no rádio, aplicado ao que parece ser o som de algum sintetizador. A função deste sample é contribuir para o preenchimento da textura sonora e passar a imagem de que existe algo não 100% correto e fora de lugar nesse ambiente. Mais para frente começam a entrar os samples de som de máquinas fotográficas - “Clique de Camera - Efeito Sonoro - SFX #01”, extraído do canal *Professor Youtuber - Tutoriais de Motion Graphics*, no YouTube¹⁸-, e pessoas falando ao fundo - “People Talking in Background Ambience”, transcrito do canal *HQSFX*, do YouTube¹⁹-, estes seguem aumentando a frequência, quantidade e volume até a chegada a Monalisa. Conforme a música vai terminando e o sujeito sai da sala onde fica a obra de Leonardo da Vinci, o barulho das câmeras cessa, não se ouve nenhum passo, apenas pessoas ao fundo.

Nessa track o pan foi utilizado de maneira a centralizar o ouvinte no espaço físico. O primeiro sample que segue em loop até o final da música (batida), está espacializado para o lado esquerdo. Os próximos dois a entrar trocam o pan entre direita e esquerda durante boa parte da música (compassos 3 ao 9, 14 ao 16 e 25 ao 31). O quarto som conseguinte (segunda batida) a entrar na música está todo direcionado para o lado direito. O primeiro som de passos está para direita, o segundo para esquerda, o quarto para direita novamente e o próximo a entrar para esquerda. Nos momentos iniciais dos pianos, um deles se encontra centralizado e o outro para a direita. O próximo sample em loop está voltado para a esquerda, então entram mais duas tracks de passos, uma para a direita e a outra para a esquerda complementando a faixa que segue do compasso 18 (dezoito) centralizada. Os

¹⁷ Link: <https://www.youtube.com/channel/UCASiqmfYr9dXqZAdap8AfcQ>

¹⁸ Link: <https://www.youtube.com/channel/UCUXr2SZiEFt33dvcp5-XrSg>

¹⁹ Link: https://www.youtube.com/channel/UCUb9oJ8652SFs-1NA8_rVWw

cliques das fotos, assim como o segundo e terceiro som, oscilam entre direita e esquerda. Os próximos 3 samples de piano seguem a ordem esquerda, direita, esquerda e o último som a entrar na música, ambiência de pessoas conversando ao fundo, oscila entre direita e esquerda. Os efeitos usados nessa faixa do disco são: compressor, equalizador, spacer, tremolo e delay.

4.3 - FARES

“A gente se acostuma a abrir o jornal e a ler sobre a guerra. E, aceitando a guerra, aceita os mortos e que haja números para os mortos. E, aceitando os números, aceita não acreditar nas negociações de paz. E, não acreditando nas negociações de paz, aceita ler todo dia da guerra, dos números, da longa duração.” (COLASANTI, 1996, p. 9)

Em um passeio pela parte norte da cidade de Dortmund (NRW - Alemanha), em um domingo de dezembro de 2016, nos deparamos com uma parede a qual os alemães que estavam comigo se referiram como um grafite do Banksy do Beirut, Yazan Halwani. Halwani pintou este mural durante o festival Huna/K de artes e cultura Árabe de 2015. A imagem grafitada é de um menino com rosas e algumas escritas em árabe. Este menino se chamava Fares al-Khodor. Fares nasceu na cidade de Hasakah, na Síria, no entanto morava no Líbano com sua família desde 2010 e era conhecido como o garoto que passava vendendo rosas na rua Hamra, no oeste da cidade de Beirut. Fares foi morto durante um ataque aéreo quando passava férias com sua família em sua cidade natal na Síria, ele é uma das milhares de crianças que morreram durante a guerra civil que se estende até hoje no país. O retrato que se encontra na parede da Nordstadt de Dortmund é baseado em uma foto que Hussein Baydoun, um fotógrafo de Beirut, tirou do garoto durante sua vida.²⁰

²⁰ Para mais informações sobre Fares, ver ANEXO 8.3, p. 55



Foto de Hussein Baydoun, de Fares com seu vaso de rosas. (Disponível em: <<https://972static-rsvpteamltd1.netdna-ssl.com/wp-content/uploads/2015/10/fares-portrait.jpg>>. Acesso em: 14 nov 2017).

Segundo Caesar (2016, p.106) o som é indissociável da imagem e esta junção amplia ilimitadamente o âmbito de escutar, então despontou a idéia da transformar a imagem do garoto em musica, já que sua breve história me marcou e como demonstram as pessoas da reportagem (ANEXO 7.3), ele foi muito querido pela comunidade e inspirou outras pessoas com seu sorriso cativante, sonhos e maneira de agir e ser.

Essa faixa do disco começou com um sample de ambiencia de crianças brincando - “Elementary School Playground Ambience”, extraído do canal *Sound Effects Factory* no YouTube²¹ -, e um outro audio “ideia vazio”, criado a partir de samples de feitos, ambos em loop. Logo depois, no compasso 3 (três), entra um Glockenspiel (aqui, eu quis trazer o clichê de representar crianças com sons leves, como do Glockenspiel) e em seguida no compasso 9 (nove) começa um sample de percussão que se repete durante 1m29s (um minuto e 29 segundos) na música sem ser em loop e apenas dos compassos 53 (cinquenta e três) à 59 (cinquenta e nove) segue em loop. No compasso 14 (quatorze) entra o primeiro Acordeon, executando uma melodia em loop até o compasso 38 (trinta e oito) - neste caso a idéia foi fugir do clichê e não usar instrumentos típicos tanto do Líbano como da Síria, e sim um instrumento que me remetesse (pessoalmente, acredito que isso se deve à trilha sonora da segunda adaptação do livro *Un Sac de Billes* (1973) para o cinema (“Os meninos que enganavam nazistas” em português), a qual assisti alguns dias antes

²¹ Link do canal: https://www.youtube.com/channel/UCYIxr_86Ck0sCL26eVuuvvQ

de começar a compor essa faixa) à um menino vendendo rosas. No compasso 30 (trinta) entra o segundo Acordeon executando uma harmonia em loop duplo, e no compasso 42 (quarenta e dois) entra o terceiro sample de Acordeon, também executando uma harmonia em loop duplo. No compasso 51 (cinquenta e um) entra uma melodia de 4 notas no piano, no 54 (cinquenta e quatro) os 3 (três) Acordeões se sobrepõem e seguem nesta até o final do compasso 101 (cento e um). No compasso 60 (sessenta) o Glockenspiel volta com uma melodia sublinhando a melodia do primeiro Acordeon e no compasso 62 (sessenta e dois), a melodia de quatro notas do piano se repete e entra uma harmonia sublinhando estas notas. No compasso 66 (sessenta e seis) entra um sample de percussão que segue em loop até o compasso 104 (cento e quatro). No compasso 72 (setenta e dois) o Glockenspiel repete e a partir do compasso 78 (setenta e oito) a melodia e as harmonias dos Acordeões passam a ser tocadas no piano também. No compasso 90 (noventa) entra um segundo sample de percussão em loop até o final do compasso 106 (cento e seis) e no compasso 107 (cento e sete) e 108 (cento e oito) entram um terceiro e um quarto sample de percussão em loop que seguem até o final da faixa.

Em relação ao tempo da música, ela começa em 140bpm e termina em 188bpm, as alterações ocorrem nos compassos 78, quando sobre de 140 para 156bpm, 90 de 156 para 175bpm, e 102 de 175 para 188bpm. Essa ideia de alteração no tempo da música vem como uma ferramenta para causar justamente um estranhamento de coisas fora do lugar, os sons dos samples acabaram sofrendo algumas falhas que também contribuíram, e o objetivo dessa modificação é tentar descrever a imagem de uma criança que tinha uma vida normal e era querida por quem a conhecia e de uma hora para a outra foi vítima da guerra civil do seu país natal. Em relação aos efeitos que algumas das tracks da música possuem, seriam esses equalização, compressor, delay e spacer.



Mural em homenagem ao garoto, em Dortmund, na Alemanha. (Disponível em: <<https://972static-rsvpteamltd1.netdna-ssl.com/wp-content/uploads/2015/10/fares-mural.jpg>>. Acesso em: 14 nov 2017).

3.4 - BCN

“Todo objeto sonoro carrega informação sobre a fonte que o produz e sobre o ambiente em que a fonte e o percebido estão situados.” (TOFFOLO, R. B. G.; OLIVEIRA, L. F.; ZAMPRONHA, E. S., 2003, p. 3)

Partindo do princípio de tratar de vivências que me impactaram, decidi abordar na quarta faixa do álbum a primeira cidade do meu mochilão sozinha pela Espanha, Barcelona. Apoiando-me nas memórias dessa viagem e dos sons que para mim descrevem a cidade, os objetos sonoros carregados de informação sobre sua fonte, fui em busca dos samples. No início da música retomo o áudio “ideia

vazio” (oscilando entre direita, meio e esquerda), que se estende até o final da faixa, e com ele o barulho das ondas do mar²² com o efeito “Atonal Machine” (spacer, equalizador, compressor e limiter; oscilando entre direita e esquerda), que assim como “ideia vazio” segue ininterrupto até o final da faixa.



Imagem do spacer do efeito Atonal Machine no LogicX.



Imagem do equalizador do efeito Atonal Machine no LogicX.

²² Link: https://www.youtube.com/watch?v=n7J_pYhCK04



Imagem do compressor do efeito Atonal Machine no LogicX.



Imagem do limiter do efeito Atonal Machine no LogicX.

O próximo som a entrar na música é o áudio de uma reportagem do jornal EL PAÍS²³ sobre o plebiscito ilegal para a separação e independência da região da Catalunha (sempre à esquerda). O som seguinte, com o efeito “Shapeless

²³ Disponível em: <https://elpais.com/elpais/2017/10/02/videos/1506899466_860171.html> Acesso em: 2 out 2017.

Fragments” é o audio de um sample de piano que eu gravei com o teclado do próprio computador no Logic e durante a gravação o teclado travou em algumas notas e gerou o som da maneira que este se encontra nessa faixa (se mantêm à esquerda durante toda sua duração). O próximo sample é do barulho de gaiivotas, também com o efeito “Shapeless Fragments” (spacer, equalizador, compressor, d e l a y , limiter; oscila entre direita, meio e esquerda).



Imagem do spacer do efeito Shapeless Fragments no LogicX.

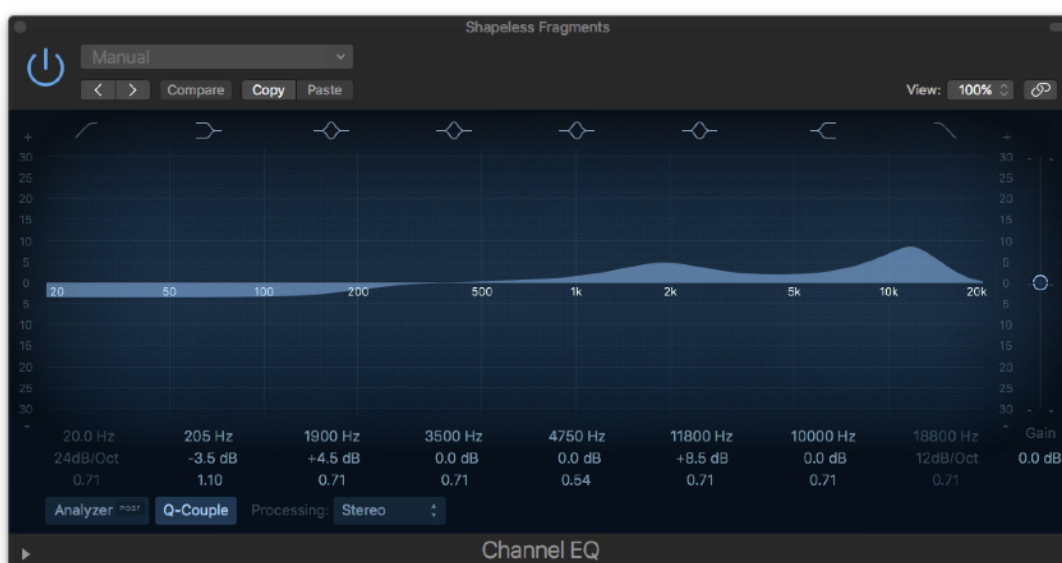


Imagem do equalizador do efeito Shapeless Fragments no LogicX.



Imagem do compressor do efeito Shapeless Fragments no LogicX.



Imagem do delay do efeito Shapeless Fragments no LogicX.

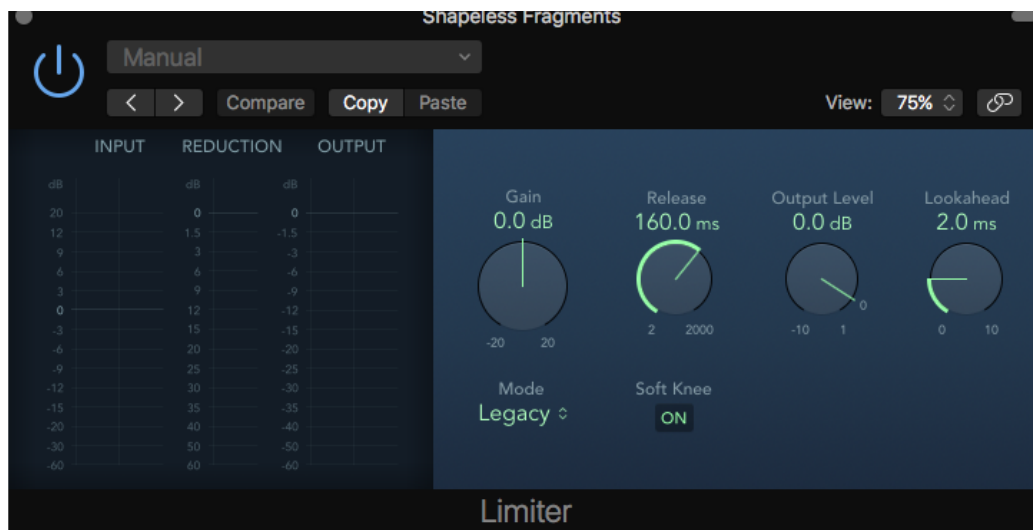


Imagem do limiter do efeito Shapeless Fragments no LogicX.

Pensei em trazer esse som pois era o que mais me remetia à caminhada que fiz da Via Espanã até a praia de Barceloneta. Essa música contém três tipos de clichês dos quais eu não consegui e não tentei fugir. Vozes em espanhol, gaivotas (proximidade da cidade ao mar), e som de ondas do mar. No compasso 23 (vinte e três) entra um sample de um mercado de rua espanhol, centralizado (não me recordo em qual mercado foi gravado), que percorre a música até o compasso 53 (cinquenta e três). No compasso 44 (quarenta e quatro) entra o som de um acordeon, sempre à direita (download feito no looperman²⁴). O uso desse instrumento em duas faixas foi apenas uma mera coincidência, não vi meninos vendendo flores nas ruas de Barcelona, porém vi pessoas tocando acordeon. Ao final do compasso 51 (cinquenta e um), entra um sample *-Spanish Radio Chatter Sound Effect* (entra na esquerda, segue para a direita e volta para a esquerda) - que encontrei no canal SoundEffectsArchive²⁵, no YouTube. A partir daí os samples e loops ou se revezam ou se repetem e a partir do compasso 66 (sessenta e seis) o sample de acordeon vai entrando em fase (phasing) e a música finaliza com ele em fase em conjunto com todos os outros samples em fade out.

²⁴ O link do sample não está mais disponível no website.

²⁵ Link: <https://www.youtube.com/watch?v=V4r7J6jAIH4>

3.5 - MRK2

O diferente sempre marca as nossas vidas de maneira um tanto quanto inesperada e nova. O diferente é novidade, é transformador, é inspirador e extraordinário. O diferente frisa a vivência de ter acampado no deserto do Saara, contemplado a cultura do Marrocos e o nascer de um sol grandioso, magnifico. O sentimento de realizar um dos tantos objetivos das listas “coisas para fazer antes de morrer” que parecia inalcançável é inexplicável e de um deleite e calma imensos. Essas emoções são o que eu tento passar com essa música.

Nessa faixa faço uso de gravações de audio feitas na viagem, samples e loops de *sound design*²⁶, ambiência e sinos. A ordem dos sons que entram é uma ambiência de barulho do vento, logo após o som de sinos que eu uso para meditação, em seguida um soundscape de areia, posteriormente pessoas falando, logo depois o som de passos na areia, seguidamente os audios que foram gravados no acampamento e fogos de artifício em conjunto com um sample chamado “pó mágico” (estilo sininho em Peter Pan) para representar o céu e a quantidade de estrelas cadentes que pude observar na noite completamente estrelada, e por ultimo samples em loop de outros sinos para representar a subida até o local onde assisti o nascer do sol.

O sample de barulho do vento é um efeito sonoro do canal “A.R Efeitos Sonoros”, no Youtube²⁷. Ele se faz presente do inicio da música até os 3m26s e se mantém centralizado.

Os sinos do audio que eu uso para meditação fazem parte de um vídeo, também do YouTube, do canal “Daniel Nodari OFFICIAL Music”, que se chama “Sino Tibetano para meditação”²⁸. Esse audio também permanece centralizado durante toda duração da música.

O som de pessoas falando é o mesmo utilizado em outra faixa do álbum (MONA) - “People Talking in Background Ambience”, transcrito do canal *HQSFX*, do

²⁶ *Sound design*: Sonoplastia. Comunicação pelo som. Abrangendo variadas formas sonoras: música, ruídos, fala, registros de som e manipulação dos mesmos.

²⁷ Link: <https://www.youtube.com/watch?v=-qyH38AsXew>

²⁸ Link: <https://www.youtube.com/watch?v=yPkJhvAE6ao>

YouTube²⁹-, e foi utilizado para representar o grupo de viajantes. nessa faixa esta track é espacializada ora para direita, ora para a esquerda.

O soundscape de areia encontra-se no site do bandcamp, o artista é *Deep oceans of sound* e o album “Nature Sounds”³⁰. Já o som dos passos na areia é um sample que se repete, porém não em loop, durante a música e pode ser encontrado no canal “SOUND Effects Public Domain”, do YouTube³¹. Escolhi por manter o soundscape se movendo da direita para a esquerda, com alguns momentos centralizado, e o som dos passos totalmente centralizado, pois estes seriam passos que eu mesma estaria dando.

As gravações utilizadas são da recepção que nos foi feita quando chegamos ao acampamento, com uma tribo que residia pelos arredores e sua música típica. Os instrumentos eram uma mistura de castanholas e chocalhos de metal, (o nome desses eu não me recordo) e tambores de pele. Estas gravações foram retiradas de vídeos feitos com um iPhone 6 e elas entram em fase e defasagem no decorrer da música.

Os efeitos sonoros de fogos de artifício³² e pó mágico³³ foram ambos retirados do canal “A.R Efeitos Sonoros”³⁴, no YouTube, e permanecem disponíveis online. Estes efeitos se contrapõem na espacialidade, enquanto um está para a esquerda o outro esta na direita.

E, por ultimo, os sinos finais que representam a subida, cujos também estão centralizados, mas aqui sem um significado maior.

²⁹ Link: https://www.youtube.com/channel/UCUb9oJ8652SFs-1NA8_rWVw

³⁰ Link: <https://deepoceanofsounds.bandcamp.com/track/sand>

³¹ Link: <https://www.youtube.com/watch?v=NMqw2Lk9Rfg>

³² Link: <https://www.youtube.com/watch?v=HLDO-p0TLgE>

³³ Link: https://www.youtube.com/watch?v=_UgrxnzZ4UM

³⁴ Link: <https://www.youtube.com/channel/UCgz4mHJmCG8Cz3ZveDN9yCg>

5 . CONSIDERAÇÕES FINAIS

“Mesmo quando escutamos a música *absoluta*³⁵ é necessário que a “entendamos”. É só quando a entendemos, quando fica “clara” para nós, que ela se torna uma configuração artística para nós. Assim, embora a musica absoluta seja, como tal, uma pura mobilidade da forma, uma espécie de matemática sonora, onde não há conteúdos semânticos objetivos para se perceber, o entender mantém uma referência para com o que é significativo. É a indeterminação dessa referência que representa a relação específica de significado de uma tal música.” (GADAMER, 2008, p. 142)

Apesar das mudanças sofridas desde o início do projeto, ao chegar no assunto do qual se trata o álbum, este trabalho tinha como intenção principal tentar unir todos os conhecimentos absorvidos durante a graduação de uma maneira que eu pudesse me focar em algo digital, com programas de edição de audio e low cost. Acredito que consegui reunir esses três enfoques e realmente desenvolver um projeto que foi muito interessante de realizar. Além da produção desse material, consegui refletir muito acerca do meu fazer musical e unir outros conhecimentos e discussões nele.

O meu intuito com esse disco não era fazer com que as pessoas que lessem o memorial ou ouvissem o disco viessem a ser pessoas que pensam como eu, apenas expor um ponto de vista com o qual me identifico em relação aos assuntos abordados nas músicas. Coloquei muito de mim nesse material e não me restam dúvidas da influência do meu interesse por trilhas sonoras nesta compilação de composições. Fugir da canção foi algo muito recorrente da minha parte durante todo o curso, e finalizar com um trabalho com pouca referência à isso me deixa bastante satisfeita, porém não exclui a canção da minha vida no âmbito profissional.

Concluo aqui que é sim possível fazer um trabalho significativo com material gratuito, online, digital. Um trabalho que aborda alguns temas um tanto quanto polêmicos dentro da música popular e sociedade e pode fazer o leitor se questionar e refletir acerca desses temas, e reitero que meu intuito foi expor um ponto de vista.

Futuramente pretendo disponibilizar o material criado na minha página do soundcloud (https://soundcloud.com/ce_s_ka).

³⁵ Aqui deve-se considerar a palavra *absoluta* em seu sentido morfológico, e não o significado do termo “música absoluta”.

6 . REFERÊNCIAS

6.1 BIBLIOGRAFIA CITADA

1. CAESAR, Rodolfo. *O enigma de lupe*. Rio de Janeiro: Zazie Edições, 2016.
2. COLASANTI, Marina. *Eu sei, mas não devia*. Rio de Janeiro: Editora Rocco, 1996.
3. FONTEERRADA, Marisa T. O. *Música e meio ambiente: ecologia sonora*. São Paulo: Editora Irmãos Vitale, 2004.
4. GADAMER, Hans-Georg. (1960). *Verdade e Método I: Traços fundamentais de uma hermenêutica filosófica*. Tradução de Flávio Paulo Meurer, revisão de Enio Paulo Gianchini. 9.ed. Petrópolis: Editora Vozes, 2008.
5. KATZ, Mark. *Capturing sound: how technology has changed music*. Los Angeles: University of California Press, 2010.
6. SCHAFER, Raymond M. *A afinação do mundo*. Tradução de Marisa Trench Fonterrada. São Paulo: Editora UNESP, 2001.
7. TRUAX, Barry. *Soundscape, Acoustic Communication and Environmental Sound Composition*. In: Contemporary Music Review, Vol. 15, Parte 1, 1996, p. 49-65.
8. TOFFOLO, R. B. G.; OLIVEIRA, L. F.; ZAMPRONHA, E. S. *Paisagem Sonora: uma proposta de análise*. Disponível em: <http://cogprints.org/3000/1/TOFFOLO_OLIVEIRA_ZAMPRA2003.pdf>. Acesso em: 18 nov. 2017.

6.1.1 Discografia

9. STEVE REICH. Come Out. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=g0WVh1D0N50>>. Acesso em: 10 set 2017.

6.2 BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR

1. LÓPEZ-CANO, Rubén; OPAZO, Úrsula San Cristóbal. *Investigación artística en música: Problemas, métodos, experiencias y modelos*. Barcelona, 2014.
2. COESSENS, K., CRSPIN, D. and DOUGLAS, A. *The artistic turn: a manifesto*. Leuven: Leuven University Press, 2009.
3. CUTLER, Chris. Plunderphonia. In: COX, Christoph; WARNER, Daniel (Org.). *Audio Culture: Readings in Modern Music*. Bloomsbury Publishing Inc, 2004. p. 138-156.
4. OSWALD, John. Bettered by the Borrower: The Ethics of Musical Debt. In: COX, Christoph; WARNER, Daniel (Org.). *Audio Culture: Readings in Modern Music*. Bloomsbury Publishing Inc, 2004. p. 131-137.
5. SELIGMANN-SILVA, Márcio. Haroldo de Campos: tradução como formação e “abandono” da identidade. In: _____. *Local da Diferença: Ensaio sobre memória, arte, literatura e tradução*. São Paulo: Editora 34, 2005. p. 189-204.
6. TAGG, Philip. *Music's Meanings: a modern musicology for non-musos*. New York & Huddersfield: The Mass Media Music Scholars' Press, 2013. 710p.
7. MEINERZ, Andréia. *Concepção de experiência em Walter Benjamin*. 2008. 81 p. Dissertação (Mestrado em Filosofia) - Instituto de Filosofia e Ciências Humanas, Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2008. Disponível em: <<http://hdl.handle.net/10183/15305>>. Acesso em: 30 set. 2017.
8. WESTERKAMP, Hildegard. *Listening and Soundmaking: A Study of Music-As-Environment*. 1987. 162 p. Dissertação (Mestrado em Artes - Comunicação) - Department of Communication, Simon Fraser University, Burnaby, 1988. Disponível em: <<https://summit.sfu.ca/system/files/iritems1/5386/b15022705.pdf>>. Acesso em: 15 out 2017.
9. CAMPESATO, Lílian. *Dialética do Ruído*. In: XX Congresso da ANPPOM, 20., 2010, Florianópolis, *Anais...*, Florianópolis, 2010.
10. CAMPESATO, Lílian. *Limite na música-ruído: musicalidade, dor e experimentalismo*. In: XXIII Congresso da ANPPOM, 23., 2013, Natal, *Anais...*, Natal, 2013.

11. IAZZETTA, Fernando. *Tecnologia, escuta e conflito de gêneros*. In: XIV Congresso da ANPPOM, 14., 2003, Porto Alegre, *Anais...*, Porto Alegre, 2003.
12. PALOMBINI, Carlos. *Do volt-mix ao tamborzão: morfologias comparadas e neurose*. In: IV SIMPOM, 4., 2016, Rio de Janeiro, *Anais...*, Rio de Janeiro, 2016.
13. LANE, Cathy. *Mapping the Outer Hebrides in sound: towards a sonic methodology*. In: *Island Studies Journal*, Vol. 11, No. 2, 2016, p. 343-358 .
14. LANE, Cathy. *Sound::Gender::Feminism::Activism::Research and Challenges to the Orthodoxies of Souns Arts*. In: *Contemporary Music Review Journal*, Vol. 35, No. 1, 2016, p. 32-39.
15. LANE, Cathy. *Voices from the Past: compositional approaches to using recorded speech*. In: *Organised Sound Journal*, Vol. 11, No. 1, 2006, p. 3-11.
16. RATCLIFF, Robert. *A Proposed Typology of Sampled Material within Electronic Dance Music*. *DANCECULT: Journal of Electronic Dance Music Culture*, Vol. 6, No. 1, 2014, p. 97-122.
17. TRUAX, Barry. *Soundscape Composition as Global Music: Electroacoustic music as soundscape*. In: *Organised Sound*, Vol. 13, ed. 2, 2008, p. 103-109.
18. LANE, Cathy. *Space, sound and music: Using embodied experiences of space to produce multiple and interconnecting experience of space in acousmatic music*. Disponível em: <http://www.academia.edu/559096/Space_sound_and_music_using_embodied_experiences_of_space_to_produce_multiple_and_interconnecting_experiences_of_space_in_acousmatic_music>. Acesso em: 29 ago. 2017.
19. OLIVEROS, Pauline. *Acoustic and Virtual Space as a Dynamic Element of Music*. Disponível em: < http://www.academia.edu/29550160/Acoustic_and_Virtual_Space_as_a_Dynamic_Element_of_Music>. Acesso em: 26 ago. 2017.
20. OLIVEROS, Pauline. *Deep Listening: A Composer's Sound Practice*. Disponível em: <http://www.academia.edu/205126/Deep_Listening_A_Composers_Sound_Practice>. Acesso em: 26 ago. 2017

21. LANE, Cathy. *Why Not Our Voices?*. Disponível em: < http://www.academia.edu/30400193/Why_Not_Our_Voices>. Acesso em: 29 ago. 2017.

6.2.1 Discografia

22. DAFT PUNK. *Tron: Legacy*. 2010 Walt Disney Records.
23. DENISE GARCIA. *Vozes da Cidade. Música Eletroacústica Brasileira Vol. 1.* 1996 Sociedade Brasileira De Música Eletroacústica. Disponível em: < <https://www.youtube.com/watch?v=DvRWJlvK5VY>>. Acesso em: 20 set 2017.
24. FLUME. *Flume*. © © 2012 Future Classic.
25. GLASS ANIMALS. *How To Be A Human Being*. © © 2016 Wolf Tone/Caroline Distribution.
26. ISABEL NOGUEIRA. *Voicings*. © 2016 Seminal Records. Disponível em: <<https://seminalrecords.bandcamp.com/album/voicing>>.
27. LEWIS DEL MAR. *Lewis Del Mar*. © © 2016 Columbia.
28. LEWIS DEL MAR. *EP*. © © 2016 Columbia.
29. PAULINE OLIVEROS, STUART DEMPSTER, PANAIOTIS. *Deep Listening*. ©© 1989 New Albion Records. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=U__lpPDTUS4>. Acesso em : 24 set 2017.
30. SOHN. *Rennen*. © © 2017 4AD.

7 . APÊNDICES

7.1 Deep Listening

“Deep Listening explores the difference between hearing and listening. Though we receive sound waves through the ears these waves are transduced to electrical impulses by the mechanisms of the ear and transmitted to the brain where listening takes place. The ear does not listen – the brain listens.

Listening is a lifetime practice that depends on accumulated experiences with sound. Listening can be focused to detail or open to the entire field of sound. Listening still is a mysterious process that is not the same for everyone although we have consensual agreements on the interpretation of sound waves delivered to the brain by the ears. We know more about hearing than listening.” (Oliveros, Pauline. Deep Listening Institute)

Há mais o que ouvir do que o que chega aos nossos ouvidos. Segundo Young, Deep Listening explora a diferença entre as naturezas involuntárias e voluntárias, de natureza seletiva, de ouvir. A prática inclui trabalho corporal, meditação sonora, performance interativa, escutar aos sons da vida diária, natureza, *nossos próprios pensamentos*, imaginação e sonhos, além de ouvir a escuta em si.

Oliveros cita que “Deep” tem a ver com complexidade e limites ou barreiras além de entendimentos comuns ou habituais. (Ex.: “o assunto é muito profundo para mim”. Um assunto que é “muito profundo” supera o entendimento atual ou tem muitas partes desconhecidas para entender facilmente.) Deep listening envolve escutar de todas as maneiras possíveis a todos sons possíveis independentemente do ambiente ou situações na qual o indivíduo se encontra.

Aprender a expandir a percepção dos sons, incluir o completo espaço/tempo contínuo do som, encontrar o vasto e o complexo. Tal expansão significa talvez estar conectado a todo ambiente e ainda além. A prática do Deep Listening propõe uma elevação e expansão da consciência do som e do silêncio em todas as dimensões possíveis de reconhecimento e atenção. Escutar e discernir os efeitos dos sons. Escutar os outros, a arte e a vida. O Deep Listening pretende ajudar a estender a escuta do contínuo assim como a do som único e instantâneo ou das sequências de som e silêncio.

Referências:

YOUNG, Sabrina P. *The Difference Between Hearing and Listening: Deep Listening with Composer Pauline Oliveros*. Disponível em: <<https://www.musical-u.com/learn/the-difference-between-hearing-and-listening-deep-listening-with-composer-pauline-oliveros/>>. Acesso em: 10 nov 2017.

OLIVEROS, Pauline. *Deep Listening: A Composer's Sound Practice*. Disponível em: <http://www.academia.edu/205126/Deep_Listening_A_Composers_Sound_Practice>. Acesso em: 26 ago. 2017

7.3 Soundscape

Paisagem sonora, do inglês *soundscape*, é um conceito que originou-se e foi definido por intermédio do grupo de trabalho dirigido por R. Murray Schafer (músico, compositor, ambientalista, professor e investigador). Uma paisagem sonora deve ser compreendida como um ambiente, uma maneira de ajudar o ouvinte a se relacionar com seus arredores. Através da escuta interior, as paisagens sonoras são, como cita Truax (1996, p.58), “um meio de comunicação acústica” (audiação) que ilustra o poder do som para gerar imagens sonoras mentais.

Para compor uma *soundscape* faz-se o uso dos sons do ambiente ao qual o compositor se refere, sejam esses sons de origem natural, humana, industrial ou tecnológica. Segundo Guzy, elas podem ser conscientemente projetadas por um indivíduo ou grupo de indivíduos, ou ainda pelo subproduto de circunstâncias históricas, políticas e culturais. As paisagens sonoras podem ser composições musicais, gravações de campo antropológico etnográfico, gravações de uma floresta tropical tomadas por um ecologista ou imaginação de um designer de som/historiador que reflete, repensa ou raciocina sobre os sons do passado.

Schafer em conjunto com Barry Truax e Hildegard Westerkamp fundou o World Forum for Acoustic Ecology, e mais tarde o World Soundscape Project. Estes grupos foram agentes de alguns dos documentos mais relevantes publicados

relativos ao estudo de Paisagens Sonoras e Ecologia Acústica. Livros como "Soundscape" e "The Tuning of the World", de Schafer, colaboraram para o desenvolvimento de um sentido crítico, analítico e atento acerca do ambiente sônico que nos rodeia, assim como às suas ininterruptas transformações no decorrer da história, sobretudo conforme as civilizações se desenvolviam industrial e tecnologicamente. O estudo de paisagens sonoras enquadra-se no campo da Ecologia Acústica.

Referências:

GUZY, Marinna. *The Sound of Life: What Is a Soundscape?*. In: Folklife Digital Magazine. Disponível em: <<https://folklife.si.edu/talkstory/the-sound-of-life-what-is-a-soundscape>>. Acesso em 25 nov 2017.

TRUAX, Barry. *Soundscape, Acoustic Communication and Environmental Sound Composition*. Disponível em: <https://www.sfu.ca/sonic-studio/WSP_Doc/Articles/Truax-Soundscape.pdf>. Acesso em 23 nov 2017.

7.3 KNST (*Letra*)

PT-BR “Ta, mas como assim? A arte não se sustenta por si? Justifica a si própria? Muitas vezes ela não tem um significado claro nem pro artista. Fui lá e fiz, produzi. Pensei no processo e depois atribui significado... O produto ou o processo, o que importa mais? E quem é que vai validar a minha arte? Pra quem ela vai servir?”

ENG-USA “Ok, but how? Doesn’t art stand for itself? Justify itself? Most of the time it doesn’t hav a clear meaning, not even the artist can tell. I did it, went for it. I though about the proccess and made it significant afterwards... What matters the most, proccess or product? And who is gonna validate this product? This art of mine? To whom will it serve?”

DE-DE “Aber wie? Steht Kunst nicht für sich selbst? Rechtfertigt sich selbst? Die Meiste Zeit hat es keine klare Bedeutung, nicht einmal der Künstler kennt Sie. Ich hab’s gemacht, komponiert. Ich habe über den Prozess nachgedacht und es später bedeutend gemacht... Was ist am wichtigsten, der Prozess oder das Produkt? Und wer wird dieses Produkt anerkennen? Diese Kunst von mir? Wem wird es dienen?”

8 . ANEXOS

8.1 *Vaporwave: A Estética do Vazio, por Diogo Ferreira (Texto com exemplos musicais disponível em: <<http://www.rimasebatidas.pt/vaporwave-estetica-do-vazio/>>. Acesso em: 7 jul 2017.)*

O que se sente ao ouvir vaporwave? A sensação comum é a de um prazer nostálgico, uma ânsia por tempos mais simples em que a tecnologia nos dava prazer antes de nos ter transformado em escravos, imiscuindo-se em cada aspecto das nossas vidas. Mas também há um outro tipo de prazer, uma anestesia, um torpor, o efeito sedativo que alguém sente ao adormecer em frente a uma grelha de programação de madrugada, com aquela música ambiente de fundo. E como esse prazer tem raiz em algo abstracto, vazio, inexplicável, desprovido de significado e emoção, há qualquer coisa de etéreo e alienante nesta música, que nos convida para o seu mundo irreal e narcótico fazendo-nos sentir irremediavelmente perdidos. A intenção é, aliás, que haja aqui qualquer coisa de não humano, de artificial, como se fosse um som criado por máquinas, para pessoas. As comparações com a pornografia não são injustificadas, dada a natureza repetitiva da música, a importância dada à textura em detrimento da percussão, que faz jus à melhor música ambiente, as vozes suaves e arrastadas, o puro, simples e autêntico prazer. Numa era em que a palavra *porn* é usada como apodo para caracterizar tendências artísticas (“torture porn”, “food porn”, “synth porn”), talvez o vaporwave possa ser descrito como “nostalgia porn”.

Todas as analogias apontam para os efeitos de uma droga, o que talvez explique este bizarro vídeo de Oneohtrix Point Never (*alias* de Daniel Lopatin, músico nova-iorquino de renome), feito para servir de acompanhamento visual a uma das suas *Eccojobs*, uma das primeiras obras que deram origem ao género no início da década de 2010.

Desde então, a sonoridade rapidamente se disseminou, partindo de fóruns e redes sociais como o Tumblr e o Reddit, até se infiltrar na comunidade de produtores de *laptop*, uma geração educada no seio do cinismo da arte e da alienação causada pela tecnologia, para depois se cristalizar e tornar um dos mais importantes géneros de música electrónica contemporânea, fenómeno que atesta não só a vitória dos que sempre defenderam a liberdade do *sampling* e dos *plunderphonics* bem como os que acusam este início de século de ser artisticamente vazio.

A designação deste género é coerente com a sua natureza intangível: deriva de vaporware, um tipo de *software* que é anunciado ao público mas que não chega a ser programado, isto é, que nunca chega a existir.

O primeiro género musical nascido inteiramente online e completamente globalizado assume-se como sátira e forma de reciclagem, aproveitando para si os restos da cultura de consumo dos anos 80 e 90, vazia de significado e sentimento, cuja única produção cultural destinava-se a anestesiar ainda mais os consumidores que tentava desesperadamente atrair. É irónico que tenha uma origem e uma existência tão rápidas como a cultura que tenta criticar, mas, afinal, talvez seja esse o objectivo.

Criado por e para um público que usa a tecnologia num sentido quase Cronenbergiano (lembramos sobretudo *Existenz*, *Videodrome* ou até mesmo *Crash*), em que ela deixa de existir como entidade física e separada de quem a usa e adquire uma conotação virtual e imaterial, a própria palavra *vapor* denuncia essa natureza de uma música que nunca existiu verdadeiramente e que se dissipa facilmente depois de ouvida. Tal como o mundo tecnológico que habita e que usa como meio de propagação, o vaporwave não é real, mas mimético, feito para parecer real.

Seguindo a tradição da melhor música ambiente e electrónica, o objectivo de quem faz esta música, afinal (se é que há objectivo), é o de transportar o ouvinte para um mundo onde ele nunca tenha estado, onírico e surreal, mas

simultaneamente familiar e nostálgico, pleno de referências conhecidas, para o manter emocionalmente envolvido. É talvez esta dicotomia que surge do confronto entre o passado e o futuro, entre a memória e o sonho, que provoca tanto prazer. Um prazer vicário, mas não menos intenso. E um prazer universal, transmitido por uma linguagem universal, a música. O prazer de a ouvir é ser imerso num mundo inteiramente artificial de beleza imensa.

Vozes femininas sussurradas. Simples melodias de piano. *Ambient drones*. Suave percussão sintetizada. Todos flutuam e existem num mundo próprio, sonhado por máquinas, vivido por humanos. Todos são familiares ao ouvido, pelo menos para quem nasceu no mundo globalizado e pós-moderno de capitalismo de consumo da segunda metade do século XX.

Embora o próprio *Daniel Lopatin*, conhecido como um dos principais progenitores do género, tenha admitido que fez as *Eccojams* por brincadeira, é impossível ignorar o seu interesse nas suas possibilidades estéticas. Afinal de contas, é ele o autor de obras de electrónica pastoral e melancólica, inteiramente instrumentais, feitas a partir de sintetizadores analógicos de antanho, como o tríptico *Rifts* (descrito pelo *Village Voice* como “serenidade tingida de desolação”), que evocam tanto o minimalismo de Steve Reich como a electrónica sequencial de Tangerine Dream ou dos primórdios de Steve Roach. E foi ele que desde o início, naturalmente, viu o potencial alienígena (e alienante) desta música e dos seus instrumentos:

*“Analog polysynthesizers naturally lend themselves towards the **alien** because they strive and **fail** at mimetic representation.”*

Mas também há um lado nostálgico, confortável e inconfundivelmente humano nesta música. Talvez a sensação seja a de passar a eternidade num centro comercial, enquanto criança muito nova, meio perdida, na secção dos brinquedos, ou em adulto naquela secção recôndita do *Toys “R” Us* que vende consolas antigas em segunda mão, ouvindo aquela *muzak* a tocar no sistema de som, sendo incapaz de sair, impedido por forças sobrenaturais que não se conseguem controlar ou

compreender, e no entanto querendo ficar lá, embalado pela estranha mas agradável sensação de conforto, nostalgia e prazer entorpecedor. É ficar preso no tempo e não querer sair. Ou talvez a de entrar num centro comercial, esperar que toda a gente saia, e passar lá a noite, a vaguear sem rumo, com a música a tocar e as luzes ligadas, como alguém que procura refúgio enquanto um *zombie apocalypse* devasta o mundo lá fora.

Brincadeira ou não, o vaporwave tinha de acontecer inevitavelmente, mais tarde ou mais cedo, enquanto forma de arte e género musical, bem como sátira e comentário social. Nós, as gerações que cresceram numa sociedade ocidental de capitalismo de consumo, particularmente nos Estados Unidos, nos anos 80 e 90 (e talvez ainda os 60s e 70s), fomos forçados a engolir uma contínua torrente de anúncios e obras de arte audiovisuais sem mérito artístico, vazias de sentimento, significado, beleza e humanidade, manufacturadas com o único propósito de vender marcas (quer essas marcas fossem produtos de consumo ou gente famosa), sobretudo pela televisão e mais tarde a Internet.

Como a *fast food* que anunciava, essa cultura levava ao espectador uma sensação de conforto e satisfação imediata, que era agradável e viciante, bem como um vazio e uma alienação que se prestavam à sátira. Combinando estes traços com a obsessão e o fascínio da música electrónica pelo passado, e a tendência para a apropriação de formas musicais antigas pelo *sampling*, partindo sobretudo dos géneros modernos do hip hop, downtempo, trip-hop e chillout, assim nasceu o vaporwave, que portanto serve o duplo intuito (ou, melhor dizendo, evoca os sentimentos, uma vez que claramente não tem um intuito) de nos fazer regressar a tempos mais simples (para muitos de nós, a infância) em que as nossas minúsculas e irrelevantes dores podiam ser facilmente curadas pela droga *Technicolor* do prazer imediato e desaparecer mediante o mundo colorido e fantástico dos videojogos e da TV, assim como revelar a verdadeira natureza disso tudo, e de nos confrontar com os nossos próprios vazios emocionais. Como se nos estivesse a dizer “Isto é o que tínhamos. Era tão frívolo, mas tão bom.”

É impossível não sentir um certo prazer nostálgico quando se ouve esta música, porque nos devolve à infância, a ser um miúdo outra vez, com as suas melodias e os seus ritmos simples, fáceis de degustar para palatos pouco sofisticados e exigentes, mas também um sentimento de remorso e tristeza (ou

talvez melancolia) porque nada daquilo tinha significado e a parte mais profunda, sensível e espiritual da nossa humanidade deseja que o tivesse. Olhando para trás, para todas aquelas horas de anúncios, cores saturadas e melodias que ficavam no ouvido, tudo parece não apenas vazio mas surreal, o que assusta porque há apenas duas décadas que nos separam desse mundo.

Alguém disse que o vaporwave tenciona “expor as falsas promessas do capitalismo”. De facto, ele prometeu-nos puro êxtase e felicidade eterna, e deu-nos nada. E agora, crescidos, adultos, sentimo-nos como o homem do anúncio do *Demerol*, confusos e embriagados.

O vaporwave parece ter nascido desse vazio, de todas essas horas passadas em frente ao televisor, ébrios de cores saturadas, melodias viciantes, sorrisos falsos, dentes branqueados e gasosas geladas. E no entanto, não o condena explicitamente, nem na sua aparente forma de sátira. Ao invés, nutre pelo passado uma certa ternura, que seria comovente não fosse pela ausência de emoção que o caracteriza. Pelos primórdios do digital, pela *glitch art*, pelo *VHS*, quando a tecnologia era artificial, etérea e idealizada, longe do realismo do *HD*.

Adora os saltos da fita de cassete e a estática do analógico como os produtores e DJs de hip hop adoram o *scratch* do vinil. Adora os separadores do *Weather Channel*, as grelhas de programação dos canais de televisão pública, os logótipos e os *startup sounds* do *Windows*, os gráficos rudimentares dos anos 90, a tipografia asiática. Adora o *slow motion*, o *white noise*, o *loop* e o *glitch*. Venera e fetichiza tudo o que é obsoleto, abstracto e vazio, e despe-o de significado e emoção, reduzindo-o até ao mais puro surrealismo. E no entanto esta intencional estética *lo-fi* não é seguida por uma questão de pureza, porque não demonstra uma atitude consciente em relação aos objectos da sua inspiração. Parece adoptar as suas formas sem exagero ou caricatura, mostrando-as como elas são, sem qualquer juízo de valor artístico. O artista *Wolfenstein OS X* oferece-nos uma boa síntese destas ideias:

“It literally was a glorification of stealing other people’s art and marketing it under something else with foreign languages.”

O efeito é inegável: basta ler os comentários do YouTube, que se tornou um enorme repositório de obras e pedaços do gênero, e inevitavelmente dar de caras com o depoimento de alguém que sente essa nostalgia por um passado de conforto e serenidade, ainda que não o tenha necessariamente vivido.

Nesta era pós-*sampling*, em que o dique já rebentou, e já não se debate a sua legitimidade, sendo uma realidade tão omnipresente na produção musical, o vaporwave apropria-se do passado com o mesmo vazio emocional que caracteriza a fonte das suas escavações. Não tenta criar algo de novo ou artístico, mas sim representá-lo, como Warhol, Lichtenstein ou Duchamp. Às vezes com ternura, às vezes com nostalgia e saudade, outras vezes com um distante niilismo. Talvez o vaporwave seja o primeiro gênero de música *dada*, a resposta do século XXI à pop art. Em lugar do penico de Duchamp, temos um busto grego sob um *wallpaper* de Windows 98.

Os processos são os mesmos do hip hop e da electrónica (*slow motion*, *pitch shifting*, *time-stretching*, *delay*, *cut 'n' paste*, *reverb*, uso de *drone* e *white noise*), com uma ênfase no *slow motion* (há uma obsessão em abrandar sons até se tornarem surreais, oníricos e hipnagógicos), mas não há uma tentativa de criar algo novo ou sequer com mérito artístico. Não há recontextualização, porque não há contexto. Essa preocupação não seria coerente com os princípios deste gênero, demasiado niilista e distante para se entregar a propósitos ou emoções. Afinal, uma das suas primeiras e mais famosas músicas (dir-se-ia o hino do vaporwave) é nada mais que um *loop* de Diana Ross abrandado a metade da sua velocidade original (Disponível em: <https://youtu.be/cU8HrO7XuiE>)

As fontes das *samples* são inequívocas a traçar o perfil do gênero: pop, soft rock, r&b e funk dos 80s e 90s, mas também o lado *kitsch*, ambiente e genérico da música instrumental, como smooth jazz, muzak, lounge, new age e qualquer coisa que passaria nas colunas de um supermercado ou no elevador de uma empresa.

A partir daqui, as vozes são abrandadas, as notas prolongadas, as batidas atrasadas, até o surrealismo tomar conta e tudo perder significado, e não haver nada mais a não ser uma névoa de prazer narcótico, calmante e convidativo, mas também frio e distante. Tal como os supermercados ficaram parados no tempo e ainda passam os mesmos *hits* dos anos 80 e 90, também o vaporwave ficou preso ao

passado, demasiado confortável para se abandonar. Como seria de esperar de um subgénero de música electrónica fortemente apoiado no *sampling*, o que o tempo esquece, o vaporwave recupera e celebra. Até porque o tempo, neste universo paralelo, não existe. É obliterado neste deserto estético onde nada importa a não ser uma sensação de absurdo e o prazer que só a nostalgia proporciona.

O sucesso do *vaporwave*, para aquele que é manifestamente um género de nicho, explica-se porque há qualquer coisa dentro de nós que anseia por conforto, sossego e paz de espírito. Pela anestesia do mundano. Como quem adormece em frente ao *Weather Channel* ou gosta de ver grelhas de programação. Infinity Frequencies, um dos produtores mais conhecidos do género, define a sua música com a frase:

“When computers sleep, they dream”

Esta é outra das facetas desta música: a tentativa de emulação do artificialismo, como se as próprias máquinas fossem capazes de criatividade, imaginação e de compor música, usando, também, as suas memórias, sonhos e experiências. A única emoção, portanto, nem sequer é humana. Talvez esta seja mesmo a arte que uma máquina seria capaz de compor, se fosse dotada de habilidades artísticas.

Qual o futuro do vaporwave? Aparentemente vazio, como a cultura de consumo que parodia e representa, a julgar por um género com tão pouco respeito por si próprio, encarado por tantos como uma piada, tão dependente dos objectos que satiriza e apropria.

Quando, daqui a vinte anos, adultos procurando nostalgia regressarem ao início do século XXI, encontrarão uma era culturalmente vazia, feita de sátira, cinismo, sons sintetizados, colagens, falsos objectos e outras formas de expressão fingidas e arrogantes. Uma vez que os movimentos satíricos necessitam de objectos para troçar e o vaporwave obviamente não pode satirizar-se a si próprio, implodirá e deixará de existir, e as pessoas procurarão formas mais sinceras de expressão artística. Talvez a sátira, tal como o cinismo, ficará obsoleta pelos meados do século XXI, e a sinceridade e o sentimento honesto serão a nova moda. Este é o problema

com o excesso de ironia, sarcasmo, distanciamento, desconstrutivismo e falta de seriedade nos tempos pós-modernos, sobretudo a partir do final do século XX. Levamos a um vazio emocional. Como disse David Foster Wallace,

“The problem is, I think postmodernism has, to a large extent, run its course. This is because irony, as entertaining as it is, serves an exclusively negative function. It’s critical and destructive, a ground-clearing. But irony’s singularly unuseful when it comes to constructing anything to replace the hypocrisies it debunks. Hip cynical transcendence of sentiment is really some kind of fear of being really human. Since to be really human is probably to be unavoidably sentimental and naive and goo-prone and generally pathetic.”

Mas talvez haja esperança. A recém-nascida editora Dream Catalogue, sediada em Londres (ou em Neptuno, quem sabe?), fundada em 2014 (ou, segundo a própria, em 2814), que se descreve como *“Record label, installing dreams into your brain”*, assume o objectivo de lançar música não sob o signo da ironia e do capitalismo, que tanto caracterizou as primeiras obras do género, mas sob o estandarte de sonhos melancólicos de fuga para um mundo distante, livre de isolamento e solidão, propagando o género para a frente, numa direcção nova e positiva.

Dois dos seus álbuns mais importantes, *HK* e *新しい日の誕生*, lançados em 2015 pelo fundador da editora, *Hong Kong Express*, assumem como seu *ethos* nada mais que a beleza, a melancolia, a utopia e o escape e como principal e inegável influência estética o mundo urbano e decadente de *Blade Runner*, encharcado de néon e chuva torrencial, com os sintetizadores da sua banda sonora a servir de paleta sónica.

*“The sea of neon rippling waves under a heavy rain that batters the window of the dark hotel room in the middle of the city. **There is no point to any of this except beauty.** A return of dreams, Hong Kong.”*

No vídeo para 恢复 , a canção de abertura de 新しい日の誕生, celebra-se a beleza da melancolia e da alienação, um sentimento de nicho, mas profundamente íntimo e humano. O mesmo fundador, reclamando ainda mais credibilidade, afirma, numa entrevista recente à Red Bull Music Academy, com orgulho e convicção:

“I think the most important thing to aim for in vaporwave as a producer is to make something cinematic in effect. Make the listener feel inexplicable feelings which is helped by the surreality of the music. Culture is so fast-paced now that all this music is just passing noise — disposable, almost — and I like that aspect of it a lot.”

Sentimentos ecoados por *DARKPYRAMID*, que vai mais longe:

“Vaporwave at its core is ultimately not a form of music, but the first true “post-music” genre that has grown from being more than the tiniest niche into something of its own scene. While there have been other forms of “post-music” in the past, even decades ago, vaporwave is the first scene of its kind to really take it to the next level (...) people who say “vaporwave is dead” are completely off base, I think. I say instead that music is dead, and may vaporwave continue to live.”

Eis outro depoimento que não deixa dúvidas, do músico de electrónica ZOMBY:

“Vaporwave has taken over the creative world because Dream Catalogue are actually that good”

Há até quem queira remover-lhe o sufixo *wave* e chamar-lhe, simplesmente, *vapor*. Com este novo rumo, e tantos subgéneros e ramificações, o vaporwave talvez tenha mesmo vindo para ficar.

O vaporwave é, acima de tudo, um género de contradições. Vazio de emoções, mas cheio de nostalgia. Artificial, mas humano. *Kitsch*, mas avant-

garde. *Retro*, mas futurista. Feito por máquinas, desfrutado por humanos. Alienante e árido, mas convidativo e caloroso.

Em jeito de conclusão, talvez o vaporwave seja uma forma de prolongar esse tal prazer artificial, de levar aos limites e materializar o que o capitalismo de consumo nos prometeu, o vislumbrar do sonho americano como um sibarista morbidamente obeso e decadente. Ou a derradeira forma de nostalgia, de pegar no passado, retirar-lhe significado, consistência e verosimilhança, e transformá-lo num puro shot de prazer, em puro açúcar.

Se tomarmos demais, ficamos como o homem no vídeo do Demerol, alienado, confuso, atónito, num torpor anódino. Ou como o cantor com cabeça de banana gigante dos anúncios do Mac Tonight, eternamente feliz, *having the time of his life*, numa orgia de prazer despudorado. Nenhuma das hipóteses faz sentido, ou é melhor ou pior que a outra.

Terá o vaporwave mérito artístico? Não é esse o objetivo. Talvez o seu mérito seja ter-nos permitido ser verdadeiramente democráticos no nosso amor à música, e dizer abertamente que gostamos de música de elevador, lounge, muzak, new age, ambiente e todas essas formas de música instrumental aparentemente ridículas ou foleiras, sem medo de ser alvo de troça ou acusações de mau gosto. Serão os seus autores lembrados? Não interessa. O anonimato é a regra do jogo aqui, para um público incógnito e globalizado, que se regozija perante o prazer de permanecer oculto num mundo sem privacidade. É assim que mantém a sua magia, despindo-se de identidade (e de humanidade). Eccovirtual comunga deste sentimento:

“The whole appeal of vaporwave is its use of remaining unknown, that in a world where nothing is private it is refreshing to find something that feels like it was found in the dumpster of a thrift shop. Where it does not matter where it came from or who made it, only that it takes you elsewhere, somewhere distant from reality.”

Será que rejeita a cultura empresarial e consumista pela sua decadência e vacuidade, ou abraça-a pelo seu hedonismo desenfreado? Será que tem pretensões ou objectivos a cumprir? Será arte ou anti-arte? Nada disso interessa.

O vaporwave é a música da alienação, do absurdo e da nostalgia, feito à

medida do público do século XXI, um público anónimo e globalizado, conectado, mas desligado da interacção humana. Sabe o quão vazia e absurda é a época em que vive, e abraça-o com *gleeful abandon*, apropriando-se do passado, imaginando o futuro, recusando-se a viver no presente. Num mundo que muda tão rapidamente, em que tudo é um nicho, perante a impossibilidade de acompanhar tendências e uniformizar o que quer que seja, haverá forma mais eloquente de caracterizar o que significa viver no início do século XXI?

8.4 KUNST - MITAWA FT D-FLAME

(Letra disponível em: <<https://www.musixmatch.com/de/songtext/Miwata-feat-D-Flame/Kunst>>. Acesso em: 8 jul 2017.)

<i>Was bedeutet für dich Kunst?</i>	O que significa arte pra você?
<i>Ist es Freiheit und Leben?</i>	É liberdade e vida
<i>Oder bloß was Kopieren?</i>	Ou uma cópia qualquer?
<i>Ich brauche keine falschen</i>	Não preciso de amigos errados
<i>Freunde um mich rum</i>	ao meu redor
<i>Die meine Seele quälen</i>	Que atormentam minha alma
<i>Nein, ich bin wie ein lyrical</i>	Não, sou como um lírico Indiana
<i>Indiana Jones</i>	Jones
<i>Erzähl mir besser nichts von Ma-</i>	Não me conte nada sobre Ma-
<i>Ha-Bone³⁶</i>	Ha-Bone
<i>Weil ich dann eh bloß für die</i>	Porque eu vou votar pelos
<i>Anderen vote</i>	outros de qualquer maneira
<i>Auch ohne dich erweitere ich</i>	Mesmo sem você expandi meu
<i>meinen Katalog</i>	catálogo

³⁶ Termo da Maçonaria, em Hebreu pode significar *O construtor, A Palavra Perdida ou O Nome Oculto de Deus*. (Disponível em: <<http://www.revistaartereal.com.br/wp-content/uploads/2014/02/VERS%C3%95ES-DA-PALAVRA-SAGRADA-MM-Lu%C3%ADs-Gon%C3%A7alves.pdf>>, acesso em 3 de novembro de 2017.)

(Verso 1)

*Ich bleibe bis zum Ende meiner
Tage ein Rebell*

*Lebe lieber in meiner Stadt in
altershalber Welt*

*Die Industrie sagt, damit macht
doch keiner Geld*

*Dafür bin ich frei und ich bleibe
ich selbst*

*Ich brauch' keine Grenzen oder
Programme, die Menschen
lenken*

*Ich will eigene Meinung und
sagen können, was ich denke*

*Du willst deine Wände grau, ich
liebe sie bunt*

*Du nennst es Vandalismus und
wir nennen es Kunst*

(Refrão)

(Verso 2)

*Dort wo ich jetzt bin gibt es keine
AGB*

*Alles bewegt sich frei, weil hier
niemand befiehlt*

*Du bist kein Personal - Eins mit
deiner Idee*

*Alle Möglichkeiten gleich, keiner
steht dir hier im Weg*

Eu permaneço rebelde até o fim
dos meus dias

Prefiro viver na minha cidade na
velhice

A indústria diz que com isso não
se ganha dinheiro

Portanto sou livre e permaneço
eu mesmo

Não preciso de fronteiras ou
programas que desenham
pessoas

Quero poder expressar a minha
opinião e o que penso

Você quer suas paredes cinzas,
eu amo elas coloridas

Você chama isso de vandalismo
e nós chamamos de arte

Onde estou agora não há termos
e condições

Tudo se move livremente,
porque ninguém manda aqui

Você não é uma equipe - uma
com sua idéia

Todas as possibilidades são
iguais, ninguém está no seu
caminho aqui

*Der Horizont so weit und wenn
ich flieg', kann ich sie seh'n
Selbst wenn ich fall', wähl' ich
genau den selben Weg
Kunst begleitet mich Daheim und
Unterwegs*

*Und bleibt wohl für immer das,
was du dazu erzählst*

Posso ver o horizonte longe
quando eu voo
Mesmo quando eu falho,
escolho exatamente o mesmo
caminho
A arte me acompanha em casa e
a caminho
E provavelmente permanecerá o
que você diz sobre ela

8.5 FARES

The Syrian child who became a symbol in Beirut — and Germany, by Avi Blecherman
(Reportagem disponível no site da 972mag: <<https://972mag.com/the-syrian-child-who-became-a-symbol-in-beirut-and-germany/112188/>>. Acesso em 25 out 2017.)

Twelve-year-old Fares al-Khodor sold roses in West Beirut for five years until he was killed in an airstrike during a visit to his hometown in Syria. Touched by the massive outpouring from people who knew him in Lebanon, artist Yazan Halwani brought his memory all the way to Germany.

Yazan Halwani, a Lebanese street artist known as “the Banksy of Beirut,” went all the way to Dortmund, Germany in order to paint a portrait of Fares, a refugee Syrian child who was killed recently in the ongoing war.

Fares al-Khodor, 12, charmed business owners and passersby with a special smile and and captivating personality on Hamra Street in West Beirut, where he sold roses. He first came to Lebanon in the end of 2010 at age seven with his family and quickly became a fixture on Beirut’s streets, lugging around his makeshift vase of roses.

Fares was killed in a coalition airstrike that missed its target and hit his family home in the northern Syrian city of Hasakah in July. He and his family visited their hometown every summer.

“I did not know him as well as others,” Halwani wrote on his Facebook wall, “[but] I remember him and his distinctive smile from the few times I bought flowers from him.”

“I decided to paint him on a building in Dortmund (Germany) during the Huna/K Festival, so that he can keep on spreading his positive vibe, and charming pedestrians to buy flowers from him,” Halwani continued. “I think I also wanted to say that people who flee their houses in Syria have a good reason to do so. Fares was not an add-on to Beirut, he was an integral part of it; during his stay in Syria he was not safe. I regret not painting him during his life.”

Halwani, 22, was invited to Dortmund by the organizers of the Huna/K Festival of art and Arab culture, which began last week and will continue until October 4. He enlisted the help of the Anne Frank School in the city, whose students enthusiastically pitched in. The students were split into three groups: one that worked on the drawing on the wall with Halwani, another that dealt with the Arabic calligraphy that was also drawn on the wall, and a third that documented the entire project.

Explaining why he created the mural in Germany and not Beirut, Halwani wrote, “I wanted to do a mural worthy of the little man, and the wall that was offered to me in Germany was the size that he deserved.” Halwani also said he hopes the mural of Fares will have a wider political and social impact amid the refugee crisis that after years of affecting Lebanon, is now reaching Europe. Politicians and regular citizens often portray refugees as “alien organisms,” Halwani wrote. “I think by painting Fares, telling his story, showing how he was part of the identity of Beirut, and highlighting the sad ending to a beautiful person, might change the perspective that people around the world have of a refugee to a more positive direction.”

The portrait of Fares holding a bucket of roses, with his delicate smile and sharp appearance and gelled-back hair, is based on a photo by Beirut photographer Hussein Baydoun. “Fares was a wonderful child,” says Baydoun, who would run into Fares on a daily basis outside his Beirut studio. “He always smiled at people. For anybody who ran into him on Hamra Street, and certainly anybody who worked there or passed by there, he was a part of the scenery, and they fell in love with him. His

dream was to be a lawyer, so that he could make sure no children ever had to live on the streets. 'I want to protect them,' he would always say. His family immigrated to Beirut a little before the war broke out but they maintained close ties to home. They would spend the summer months there each year, although that became more difficult and dangerous as the war got worse."

Some responses to Fares's death that I found on the Internet, and which demonstrate what a special child he was: "Fares was not just another child flower seller. He was a shining boy who worked hard and made everyone around him smile and feel good. He knew how to become a better person out of his own pain and hardships," one read. Another tells how "he was the best flower seller I've ever met. The rest of the children wanted to be him. I noticed that everyone started using gel, to try and dress sharply like him, in order to succeed like him. He invented something. Before him it was always the opposite: in order to make money you had to look neglected and dirty. Collect a little charity. Fares would never accept money from somebody who didn't buy a flower." One Beirut resident who spent a lot of time on the street where Fares sold his flowers, and who befriended him, told a Lebanese newspaper that one night Fares insisted on taking him out for dinner at a restaurant. "It should have been the other way around," he said, "but he wouldn't have it any other way." Many people called him "the mascot of Hamra Street," and showered him with praise. Fares once told a newspaper that did a profile on him that "Hamra Street is my family." The news of Fares's death in the Syrian war spread through the neighborhood quickly and the mourning was widespread. That mourning descended on Hamra Street and spread through West Beirut. The local media covered the tragic story, and social media quickly filled with messages from heartbroken people whose lives had been touched by Fares, wandering Hamra Street selling roses out of a small bucket to support his family.

Many cafe and store owners and regulars on Hamra Street — Fares's family — held a memorial service and lit candles and left roses next to a copy of *The Little Prince* that somebody left on the street. Fares al-Khodor is one of tens of thousands of Syrian children who have been killed in the ongoing Syrian civil war. It is estimated that over 200,000 people have been killed thus far in Syria.

Avi Blecherman is an activist and journalist. This article was first published in Hebrew on Local Call, where he is a blogger.

