

UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL
FACULDADE DE BIBLIOTECONOMIA E COMUNICAÇÃO
DEPARTAMENTO DE COMUNICAÇÃO
CURSO DE PUBLICIDADE E PROPAGANDA

Daniela Fischer Fonseca

PAISAGENS SONORAS ETÉREAS
o dreampop sob a perspectiva das Materialidades da Comunicação

Porto Alegre
Dezembro de 2013

**UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL
FACULDADE DE BIBLIOTECONOMIA E COMUNICAÇÃO**

AUTORIZAÇÃO

Autorizo o encaminhamento para avaliação e defesa pública do TCC (Trabalho de Conclusão de Cursos) intitulado *PAISAGENS SONORAS ETÉREAS: o dreampop sob a perspectiva das Materialidades da Comunicação*, de autoria de Daniela Fischer Fonseca, estudante do curso de Comunicação Social - Habilitação em Publicidade e Propaganda, desenvolvida sob minha orientação.

Porto Alegre, 19 de novembro de 2013.

Assinatura:

Marcelo Bergamin Conter

Daniela Fischer Fonseca

PAISAGENS SONORAS ETÉREAS

o dreampop sob a perspectiva das Materialidades da Comunicação

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado à Faculdade de Biblioteconomia e Comunicação da Universidade Federal do Rio Grande do Sul como requisito parcial à obtenção do grau de Bacharel em Comunicação Social - Habilitação em Publicidade e Propaganda.

Orientador: Prof. Ms. Marcelo Bergamin Conter

Coorientador: Prof. Dr. Alexandre Rocha da Silva

Porto Alegre

Dezembro de 2013

Daniela Fischer Fonseca

PAISAGENS SONORAS ETÉREAS

o dreampop sob a perspectiva das Materialidades da Comunicação

Trabalho de Conclusão de Curso
apresentado à Faculdade de
Biblioteconomia e Comunicação da
Universidade Federal do Rio Grande do
Sul como requisito parcial à obtenção do
grau de Bacharel em Comunicação Social -
Habilitação em Publicidade e Propaganda.
Aprovada em:

BANCA EXAMINADORA

Prof. Ms. Marcelo Bergamin Conter – UFRGS
Orientador

Prof. Dr. Alexandre Rocha da Silva – UFRGS
Coorientador

Prof. Ms. Jamer Guterres de Mello – UFRGS
Examinador

Prof. Ms. Márcio Telles da Silveira – UFRGS
Examinador

RESUMO

Neste trabalho, realizamos estudo sobre como aparelhos, softwares e instrumentos de composição musical elétricos e/ou eletrônicos modelam e compõem a paisagem sonora de registros fonográficos de canções que se enquadram no estilo dreampop, considerando suas duas fases mais produtivas: a primeira, correspondente à década de 1980, e a segunda, dos anos 2000 até a data atual (2013). É visto que as inovações tecnológicas também repercutem no cenário musical, o que possibilita novas maneiras de se criar sons, além de novas relações do homem com os aparelhos de composição. Constatamos que a maneira como as bandas de dreampop lidam com seus aparelhos e instrumentos resulta em paisagens sonoras que despertam ao ouvinte sensação de ‘não-estar-aqui’, além da constituição de um ambiente sonoro etéreo. Buscamos apontar as diferenças entre as paisagens sonoras da primeira e da segunda geração dreampop, considerando os aparelhos de composição musical e verificando como é realizada a produção de presença nestas músicas. Para isso, analisamos as paisagens sonoras produzidas nas canções das bandas Cocteau Twins e Chapterhouse, que se enquadram na primeira fase do dreampop, e também do grupo Beach House e da cantora Grimes, dentro da segunda fase. Realizamos revisão bibliográfica de autor relacionado à Teoria das Materialidades, Hans Gumbrecht, para refletirmos sobre como os aparelhos de composição musical produzem efeitos de presença. A fim de observarmos a relação que os músicos têm com os aparelhos, utilizamos a teoria de Vilém Flusser e, para análise dos elementos das paisagens sonoras, contamos com a teoria de R. Murray Schafer. Concluímos, por fim, que os efeitos de presença se dão, nos quatro objetos empíricos, através das texturas e efeitos realizados através dos aparelhos, além do preterimento por timbres ao invés de harmonias. Concluímos também que o papel do artista em música encontra-se cada vez mais submetido à tecnologia.

Palavras-chave: música; dreampop; Materialidades da Comunicação; paisagem sonora; comunicação.

ABSTRACT

In this work, we study how equipment, software and music composition tools electrical and / or electronic model and compose the soundscape of phonograph records of songs that fit the style dream pop, considering the two periods of the music style: the first from the 80's, and the second, from the early 2000 to the contemporary date (2013). It is seen that technology innovations also reverberate in the music scene, what makes possible new ways of doing music sounds, and new relations between man and the composition equipment. We found that the way this movement musicians deal with their equipment results in soundscapes that awakes the 'not-being-here' sensation, beyond the constitution of an ethereal soundscape. We try to point the differences of soundscapes between the first and the second dream pop generations, considering the musical composition equipment, and verify how the production of presence is accomplished in these songs. For this, we analyze the soundscapes of the groups Cocteau Twins and Chapterhouse, from the first dream pop period, and Beach House and Grimes, from the second period. We reviewed the literature of authors related to the Theory of Materiality, such as Hans Gumbrecht for reflection how the musical composition equipments produce presence effects. In order to see the relation between the musicians and the equipment, we use the Vilém Flusser theory, and for the soundscapes elements analysis, we count on the theory from R. Murray Schafer. We conclude that the effects of presence occurs, in the four empiric objects, through the textures and effects made with the equipment, and the dismiss of timbres, rather than harmonies. We also conclude that the artist function in music is more and more submitted to the equipment technology.

Keywords: *music, dream pop, Materialities of Communication, soundscape, communication.*

FIGURAS

Figura 1 – sintetizador modular <i>Moog</i>	10
Figura 2 – piano de cauda	10
Figura 3 – <i>finger-drumming</i>	12
Figura 4 – fita sendo rodada.....	46
Figura 5 – o guitarrista Robin Gruthie, a vocalista Elizabeth Fraser e o baixista Will Heggie.....	46

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO.....	9
2. DA MÚSICA COMO AMBIENTE AO DREAMPOP	16
2.1 A INDÚSTRIA FONOGRAFICA E A MÚSICA POPULAR	16
2.2 OS ANOS PRECURSORES: A DÉCADA DE 1970	19
2.3 OS PRIMEIROS ANOS DE DREAMPOP.....	23
2.4 O DREAMPOP DO NOVO MILÊNIO.....	26
2.5 COCTEAU TWINS	28
2.6 CHAPTERHOUSE	29
2.7 BEACH HOUSE.....	30
2.8 GRIMES	31
3. A PAISAGEM SONORA, OS APARELHOS E A PRODUÇÃO DE PRESENÇA.....	32
3.1 A PAISAGEM SONORA	32
3.2 TEORIA DAS MATERIALIDADES: A PRODUÇÃO DE PRESENÇA.....	35
3.3 AS IMAGENS TÉCNICAS.....	38
3.4 O APARELHO.....	40
4. ANÁLISE.....	43
4.1 AS BANDAS E SEUS APARELHOS.....	43
4.1.1 A Bateria Eletrônica em relação com os demais instrumentos	44
4.1.2 A construção de texturas de guitarra e de sintetizador	47
4.2 A VOZ COMO INSTRUMENTO E MATERIAL	52
4.3 OS APARELHOS NA MÚSICA DE GRIMES	56
CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	61
BIBLIOGRAFIA	65

1 INTRODUÇÃO

Hoje, todos os sons fazem parte de um campo contínuo de possibilidades, que *pertence ao domínio compreensivo da música*. Eis a nova orquestra: o universo sonoro! E as músicas: qualquer um e qualquer coisa que soe!
(SCHAFER, 2011, p. 20)

Iniciamos com esta máxima de R. Murray Schafer, pois ela retrata o interesse desta pesquisa em estudar as paisagens sonoras construídas com a utilização de aparelhos. No processo de produção musical, tais aparelhos foram adquirindo, progressivamente, papéis cada vez mais centrais ao atuar como o meio entre um som concreto e seu registro em uma superfície fonográfica¹. Esta mediação se complexifica na medida em que os aparelhos apresentam programas cada vez mais sofisticados. Em condição de mediadores, seria inevitável que eles acabassem por interferir drasticamente no resultado final a ser inscrito nas superfícies fonográficas.

Foram os primeiros aparelhos de gravação, no final do século XIX, que propiciaram um tipo de música que talvez melhor exemplifique a interferência dos aparelhos, composta a partir da gravação e, posteriormente, edição de fragmentos de sons – que podiam ser desde sons naturais, ruídos, ou ainda, oriundos de instrumentos musicais: a música concreta. Neste contexto, a música passa a ser produzida por uma máquina² e não por instrumentos musicais tradicionais. Com o avançar das décadas, esta nova maneira de compor foi mesclada a instrumentos musicais, até os dias de hoje, onde obtemos sonoridades inteiramente feitas apenas através de aparelhos sintetizadores. Os sintetizadores armazenam uma enormidade de timbres que podem ser produzidos a partir da modulação da eletricidade em frequências sonoras. Veremos em análise que a música tornou-se cada vez mais composta em blocos sonoros, ou *samples*, que produzem paisagens sonoras fragmentadas. Assim, a figura do DJ – que se encontra sozinho no palco, rodeado de equipamentos com os quais ele faz reciclagens, colagens sonoras, além dos efeitos - confunde-se com a do músico atual.

Marshall McLuhan (2007) diz que o conteúdo de um meio é outro meio,

¹ Por superfície fonográfica entendemos vinil, CD, fita cassete...

² A música concreta era produzida com a gravação de sons do mundo real, pedaços de músicas e ainda sons fabricados artificialmente. Os gravadores magnéticos, o microfone e, mais tarde, os sintetizadores eram os aparelhos responsáveis pela produção destas músicas.

referindo-se sobre o que as inovações tecnológicas implicam. Os primeiros aparelhos elétricos simulam os acústicos, como é o caso do sintetizador, que imita as teclas do piano. No universo digital atual, estes equipamentos podem ser encontrados em formatos de softwares, a tecla do piano, as peles das peças da bateria, as cordas das guitarras foram substituídas por botões. A música é construída para ser programada e não é mais necessário saber tocar um instrumento musical para produzi-la. Por esta razão, a criação musical torna-se cada vez mais dependente da tecnologia, de caixas pretas cujo funcionamento interno desconhecemos e a relação do músico restringe-se à interação com a sua interface.



Figura 1: sintetizador modular Moog³



Figura 2: piano de cauda⁴

Ainda que a maneira de produção musical tenha se modificado, a música continua produzindo experiências estéticas potentes. Ao regredirmos na história, pensando através dos movimentos culturais, percebemos que os efeitos que a música pop provoca não são apenas no âmbito pessoal; ela também esteve atrelada, e muito, a questões políticas e sociais. O rap, por exemplo, surgiu com a necessidade de autoafirmação da cultura negra. O movimento de contracultura da década de 1960 atingiu o seu ápice com o festival de rock *Woodstock*. No Brasil, a MPB é um exemplo em que a música, através de metáforas, cantou contra a ditadura.

Neste trabalho, no entanto, nos interessam as paisagens sonoras como criação de um ambiente e da sensação de estar ‘fora-do-chão’, ou ainda, de ‘não-estar-aqui’. Ou seja, expressões da música pop alheias à situação social e política e o estilo musical dreampop é uma delas. As letras das músicas, muitas vezes, não fazem sentido, ou são

³ Fonte: Google. Disponível em <<http://www.tranceworld.org/wp-content/uploads/2011/07/MoogCropHalf.jpg>> Acessado em 20 out 2013.

⁴ Fonte: Google. Disponível em <http://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/thumb/5/57/Bechstein_576_Grand_piano_%28Franz_Liszt%29_-_Wooden_frame.jpg/800px-Bechstein_576_Grand_piano_%28Franz_Liszt%29_-_Wooden_frame.jpg> Acessado em 20 out 2013.

voltadas para questões introspectivas. Os ritmos também não apelam para a mobilidade do corpo, como os gestos e os gritos de guerra do rap, por exemplo. O dreampop caracteriza-se por produzir uma sensação que aqui optamos por chamar de etéreo. Segundo o dicionário Larousse Cultural (1992), a palavra ‘etéreo’ origina-se de éter, que seria um fluido hipotético que preenche todo o espaço cósmico, servindo como meio de propagação da luz. Por isso, compreendemos etéreo como algo aproximado do conceito filosófico de sublime, que corresponde a uma grandeza, seja física, intelectual, espiritual, metafísica, estética ou artística.

Para a compreensão desta qualidade etérea, utilizaremos o conceito de paisagem sonora de Schafer (2001), que se refere a um conjunto de elementos sonoros em determinado tempo e espaço. Neste trabalho, estaremos tratando de paisagens sonoras musicais. Por ambiente, entendemos aquilo que a paisagem sonora cria, considerando as sensações quando somos submetidos à experiência estética. Ainda sobre o etéreo e a experiência estética, cabe apresentar um breve exemplo: o estudioso musical Alex Ross (2010), em capítulo dedicado à procura das origens das linhas de baixo na música, comenta que os tons graves, na cultura ocidental, são associados à tristeza, enquanto os tons mais agudos, estão associados à alegria. O autor também associa os tons e movimentos dentro de uma música com os sons e movimentos realizados pelo humano com seu corpo:

Quando alguém chora, em geral faz um ruído que desliza para baixo, depois salta para um tom ainda mais alto, para em seguida descer novamente. Não surpreende que algo semelhante aconteça nos lamentos musicais de todo o mundo. Aquelas figuras em queda gradual sugerem não somente os sons que emitimos quando sofremos, mas também o decaimento compassivo de nosso rosto e ombros. Num sentido mais amplo, elas implicam numa descida espiritual, até mesmo uma viagem ao mundo subterrâneo. (ROSS, 2010, p. 44)

Ora, se curvas melódicas descendentes são equiparadas a uma descida espiritual, podemos dizer que curvas ascendentes provocam uma subida espiritual. Por isso, ao detectarmos que nas paisagens sonoras analisadas as tonalidades maiores são mais exploradas, o dreampop possui este caráter de provocar uma sensação de ‘não-estar ali’, e sim, estar superior, em um movimento que implica elevação somente espiritual, não corporal – o mesmo sentido também está contido na palavra inglesa *dream*, que significa sonho.

Assim, interessamo-nos em investigar a música pop na sua capacidade de produzir uma presença que desperta estas sensações de etéreo, mas sensações estas que

não são provocadas pelo sentido que as letras incitam, mas pela união de voz e instrumentos musicais acústicos e elétricos privilegiando a criação de atmosferas através da superposição de timbres.

Aliando, então, a criação atmosférica e os aparelhos de composição musical elétricos, encontramos um tipo de paisagem sonora na música pop que nos interessou. Na década de 1980, algumas bandas começaram a utilizar equipamentos eletrônicos e a produzir paisagens sonoras com as características relatadas acima: nascia o dream pop. Nesta primeira geração, os instrumentos mais utilizados pelas bandas são a bateria eletrônica, os efeitos de pedais de guitarra e os sintetizadores. A partir dos anos 2000, notamos um crescente aumento de bandas com este mesmo tipo de atmosfera em suas músicas, auxiliados pelo uso de novas tecnologias. Além dos equipamentos que já eram utilizados anteriormente, a tecnologia propiciou novos materiais, como os *samplers* e a *finger-drumming* (a ‘bateria de dedo’, que substitui a acústica e, algumas vezes, a eletrônica, na marcação de ritmo de algumas bandas).



Figura 3: *finger-drumming*⁵

Para fins de análise, abordaremos reflexões referentes à matéria e a materiais. A música é matéria, as ondas sonoras invadem o espaço e, ao transmitir sensações, faz-se presente. Da mesma maneira, a tecnologia permite que materiais produzam esta música. Por isso, faremos uma análise à luz da Teoria das Materialidades da Comunicação, que preocupa-se com a presença que o meio, ou ainda, o material, efetua; uma experiência estética, não-hermenêutica, que o sentido sozinho não consegue transmitir. Entendemos presença a partir do autor Hans Ulrich Gumbrecht (2010) como aquilo que está

⁵ Fonte: Google. Disponível em <http://createdigitalmusic.com/files/2011/09/maschine_mikro_top-640x385.jpg> Acessado em 30 out 2013.

presente a nossa frente e alcance e é tangível para nossos corpos. Assim, consideraremos a presença que a música, como matéria, produz no espaço e em nossos corpos. Para Erick Felinto, a teoria das Materialidades da Comunicação pode ser aplicada em diferentes objetos de pesquisa, sendo uma abordagem diferenciada e ainda pouco realizada na área da comunicação - se comparada à abordagem dos significados e contextos culturais. “O que importa aqui não é essencialmente a natureza, o estatuto ontológico, do objeto, mas sim a busca de um novo modo de encarar os objetos culturais.” (2001, p.13) Assim, estamos tratando de uma teoria relativamente nova no estudo da comunicação.

Para a base teórica que pensa a utilização destes equipamentos e como o homem interage com eles na criação das paisagens sonoras, utilizamos a teoria de Vilém Flusser (2011). O autor cria o conceito de imagem técnica – a imagem produzida por aparelhos – que são fenômenos do mundo contemporâneo. Ao utilizar um *software* sintetizador em um computador, estamos transformando o som não apenas em uma imagem através do código binário, como também há imagem nas ondas que aparecerão na nossa tela (espectograma). Por esta razão, podemos dizer que estes aparelhos também produzem imagens técnicas sonoras. Além disso, Flusser disserta sobre a relação que o homem estabelece com estes aparelhos: submetido à técnica, o homem, ao manipular os aparelhos a fim de controlá-los, está submetido ao controle pré-programado dos aparelhos.

Para análise das paisagens sonoras dreampop, contamos com a teoria de R. Murray Schafer (2001). O autor apresenta os conceitos de paisagens sonoras *hi-fi* e *lo-fi*, de textura, de *moozak* e de silêncio, que serão abordados dentro das músicas selecionadas das três bandas e cantora.

No que diz respeito às composições de dreampop a partir dos anos 2000, há uma artista que se chama Grimes, que compõe suas canções exclusivamente com sintetizadores (até mesmo sua voz passa por aparelhos de síntese). Ao depararmos com um vídeo de Grimes tocando ao vivo⁶, interessamo-nos pela maneira como ela construía a sua música, rodeada de aparelhos e fios. O que mais chamou a atenção no vídeo foi o fato de ela estar controlando todos equipamentos sozinha. Neste momento, a ideia de banda, em que cada integrante era responsável pelas especificidades de seu instrumento, ou ainda, das cantoras consideradas musas da música pop, que, mesmo assinando o seu trabalho como artistas de carreira solo, necessitam de outros músicos

⁶ Grimes – ‘Vanessa’. Disponível em <<http://www.vimeo.com/31095209>> Acessado em 21 out 2013.

para apresentações, se esgota. Agora, em cima do palco, encontramos uma única pessoa que produz as paisagens sonoras digital e eletronicamente, paisagens tão ricas e criativas quanto as que resultam da união de guitarras, teclado, bateria e baixo.

Portanto, o objetivo principal deste trabalho é entender de que maneira os aparelhos auxiliam na construção de paisagens sonoras em canções de dreampop da primeira geração da década de 1980 e da geração contemporânea, que se inicia no início dos anos 2000 até o presente ano de 2013.

Como objetivos específicos estão:

- 1) Apresentar e conceituar o estilo musical dreampop para os propósitos desta pesquisa;
- 2) Identificar diferenças entre as paisagens sonoras do dreampop da primeira geração (final de 1980 – início de 1990) e da segunda (início dos anos 2000 à 2013);
- 3) Entender quais as mudanças que as novas tecnologias fonográficas proporcionaram na paisagem sonora do dreampop contemporâneo, em comparação ao primeiro, sob a ótica das Materialidades da Comunicação;
- 4) Identificar a produção de presença no dreampop para criação da atmosfera do mesmo.

O objeto empírico é composto pela obra dos seguintes: a banda Cocteau Twins, a Chapterhouse, a Beach House e a cantora Grimes. A banda Cocteau Twins (1979-1997) foi precursora do estilo, inaugurando a atmosfera etérea na música pop. Os músicos da Chapterhouse (1987-1996) criavam paisagens sonoras densas, cujos instrumentos que mais se destacavam eram as guitarras. A Beach House (2004) tem sua música marcada por efeitos de reverberação e sintetizadores. E, por fim, a cantora Grimes (2010) representa um fenômeno atual de mulheres que produzem sozinhas sua música através da utilização de vários aparelhos. Os dois últimos exemplos atualizam elementos que encontramos nas bandas da primeira geração.

A escolha pelos quatro objetos empíricos foi realizada a partir do critério de analisar duas bandas de cada uma das gerações do dreampop, de maneira que a comparação das paisagens sonoras dos dois períodos pudesse ser feita. Na primeira fase, entre as bandas que produziram sonoridades que podemos encaixar no estilo, encontramos, além de Cocteau Twins e Chapterhouse: This Mortal Coil, Spacemen 3, Talk Talk, Slowdive, Galaxie 500, Lush, My Bloody Valentine, Mazzy Star e Curve. Na segunda geração dreampop, encontramos, além de Beach House e Grimes, Broadcast, Empress Of, Au Revoir Simone, Wild Nothing, The XX, a cantora Likke Li e a DJ Tokimonsta. Assim, realizamos a escolha das bandas de maneira a contemplar sons bem

diferentes no modo como as bandas produzem ambientes etéreos. Além do mais, o que reconhecemos em análise como característica dos objetos empíricos também está presente em todos os outros grupos citados.

Para resolver os objetivos antes mencionados, a metodologia baseia-se na revisão bibliográfica, na pesquisa exploratória e na análise de registros fonográficos. Com a primeira, pretendemos construir o conceito de aparelho e também compreender a interação que o homem estabelece com eles. Também pretendemos compreender a produção de presença que as paisagens sonoras produzem e de que maneira é feita a construção da paisagem etérea do dreampop. Utilizamos a pesquisa exploratória com a finalidade de um levantamento dos músicos que realizaram e realizam canções registradas fonograficamente com sonoridades dreampop, além da relação que possuíam ou possuem com os aparelhos musicais. Por fim, a análise de registros fonográficos tem a finalidade de observar em prática como a atmosfera etérea do estilo é criada e como as bandas utilizam os aparelhos de composição musical.

A monografia estrutura-se em cinco partes. No segundo capítulo, é feita uma pesquisa histórica do contexto musical dos períodos que antecedem o estilo dreampop, ressaltando as principais correntes que influenciaram sua sonoridade e os aparelhos utilizados para criação das paisagens. Esta contextualização inicia-se com o relato de um recital realizado por Erik Satie, prevendo a ambient music que, por sua vez, anteveria o dreampop, passa pelos primeiros anos da indústria fonográfica e finaliza na segunda fase do dreampop (2000 – 2013). Neste mesmo capítulo, apresentamos, com mais fôlego, as quatro bandas cujas músicas serão analisadas. No terceiro capítulo, os elementos de composição da paisagem sonora, a partir de R. Murray Schafer (2001), para posterior análise. Também, o conceito de aparelho e de imagem técnica de Vilém Flusser (2011) e o de produção de presença de Hans Gumbrecht (2010), com a finalidade de aplicá-los na relação que o músico estabelece com os aparelhos elétricos na música e de que maneira eles são utilizados para construir a presença do dreampop, respectivamente. No quarto capítulo, retomamos os objetos empíricos - os artistas que terão suas músicas analisadas - apresentando o *corpus* da pesquisa e finalmente a análise de trechos musicais, considerando a maneira como os aparelhos são utilizados na construção das sonoridades preteridas. Por fim, nas considerações finais, realizamos uma reflexão em cima dos objetos analisados e das principais conclusões que o trabalho possibilitou realizar.

2 DA MÚSICA COMO AMBIENTE AO DREAMPOP

Quando Erik Satie projetou a ‘música de mobília’, durante o intervalo de um espetáculo em uma galeria de arte em Paris, na década de 1920, a sua intenção era pensar a música de uma maneira que, para época, não fosse nada tradicional. O pianista tocou sua música de fundo pretendendo que as pessoas aguardassem o final do intervalo conversando. No entanto, os espectadores pararam para apreciar o pianista: eles ainda desconheciam aquela relação com a música, pretendida por Satie, enquanto ele gritava “*Parlez! Parlez!*”, correndo de um lado para o outro.

Esta história que se encontra no livro *A Afinação do Mundo*, de R. Murray Schafer (2001, p. 161), reconhece a música como capaz de ser uma textura, um pano de fundo para eventos sociais, para quebrar o clima constrangedor de um silêncio em uma conversa e, ainda que presente no ambiente, não produtora de sentido. A reação das pessoas (ou não reação, neste caso) nos permite ver o quão grande foi a ruptura que Satie propôs. A sua atitude rompeu com o papel habitual da música, apresentando uma outra face, como criadora de atmosferas.

Para este trabalho, interessa-nos perceber, cronologicamente, do início dos anos 1980 ao ano de 2013, como algumas bandas realizaram (e ainda realizam) paisagens sonoras que também podem ser pensadas desta maneira: como textura e criadoras de atmosferas. Nossa contextualização parte da intenção de entender como a música popular foi direcionando-se, ao longo de diversas possibilidades que se abrem em Satie, considerando os aparelhos de composição musical e os movimentos dos estilos musicais, até chegarmos no surgimento do dreampop.

2.1 A INDÚSTRIA FONOGRÁFICA E A MÚSICA POPULAR

É preciso partir primeiramente da definição de música popular. Para Janotti Jr. e Cardoso Filho (2006), a música popular massiva nasce, em termos midiáticos, com a origem dos aparelhos de gravação e reprodução sonora. É o gramofone, o fonógrafo e o toca-discos que disponibilizaram a uma grande parcela da população, sem conhecimento de notação musical, ter acesso ao universo musical antes restrito à audição compartilhada das salas de concerto. Para escutar música em casa era necessário que as

pessoas comprassem partituras, as interpretassem e executassem-nas elas mesmas, ou seja, era preciso primeiro ter alguém que soubesse lê-las para, assim, ter a música dentro de sua casa. Os autores completam o conceito de ‘música popular’ considerando a popularização de expressões musicais, como o Rock, a partir da década de 50, derivada da indústria fonográfica, da televisão e do cinema.

Schuker (2001 apud VELASCO, 2010) também concorda com a ideia da música popular ser produzida para o mercado. O autor considera os anos de 1950 como a década de origem, nos EUA e na Inglaterra, sendo a música popular produzida como mercadoria para um consumo em massa, geralmente voltada aos jovens. Além disso, é também importante notarmos o papel que os aparelhos de gravação desempenharam ao dar base para a indústria fonográfica emergir e o fato do ato da gravação ter modificado a maneira de pensar e construir a música. Para isso, vejamos os principais conceitos que orientam o modernismo e que estão relacionados a estas transformações de âmbito musical.

Em seu livro *Moderno Pós-Moderno* (2005), Teixeira Coelho fala das características do modernismo, entre as quais destacamos a mobilidade, a descontinuidade e a representação. Como mobilidade, entendemos uma mudança na relação das pessoas com o espaço-tempo, permitida devido ao avanço tecnológico. Resultando desta mobilidade, chegamos à descontinuidade, aspecto muito presente na arte moderna. A descontinuidade está associada à análise, à divisão em partes, ao contrário da síntese, que era a característica de um mundo que vinha sendo construído até aquele momento, a partir da lógica de continuidade. Com os primeiros equipamentos criados para gravação e reprodução sonora na primeira metade do século XX, torna-se possível fragmentar sons: são várias partes, oriundas de gravações, que compõem a música eletroacústica⁷, por exemplo. Da mesma maneira, a indústria fonográfica introduz uma era onde o disco de vinil e as demais mídias sonoras que irão aparecer ao longo da história – a fita cassete e o CD, por exemplo – tornam-se objetos que representam a música das bandas, o que ressalta a característica do modernismo de

⁷A música concreta, criada pelo engenheiro Pierre Schaeffer, era realizada a partir de experimentos que Schaeffer realizava “como colocando corpos sonoros em vibração, gravando os sons obtidos, depois manipulando estas gravações, escutando-as e experimentando estruturações.” (PALOMBINI, 1999) A Música Concreta Revisitada. Fonte: Revista Eletrônica de Musicologia. Disponível em < http://www.rem.ufpr.br/_REM/REMv4/vol4/art-palombini.htm > Acessado em 14 out 2013.

representação. Assim, o discurso fundante do pensamento moderno legitimou a manipulação de sons para a música sem que eles precisassem se referir ao mundo concreto.

Em seu livro *Escuta Só: do Clássico ao Pop*, Alex Ross discute a influência dos primeiros aparelhos de gravação e reprodução na mudança de hábitos dos próprios músicos ao se escutarem pela primeira vez. O fonógrafo, criado por Thomas Edison, em 1877, aparelho que registrava e reproduzia o som, passou a funcionar como uma espécie de espelho para os músicos, que, ouvindo a si mesmos, fazia com que percebessem seus “maneirismos e inexatidões” (ROSS, 2010, p.84). Isso provocava o senso crítico dos músicos, o que fazia com que se aperfeiçoassem para uma próxima apresentação. Por isso, o fonógrafo mudou não somente como as pessoas ouviam, mas como cantavam e tocavam.

Com o advento do sintetizador, em meados de 1950, surge a música eletroacústica⁸. Este tipo de composição é feita através da modelação de energia elétrica em ondas sonoras. Pierre Schaeffer foi o precursor deste tipo de música, realizando-a através de experimentos na rádio parisiense em que trabalhava. Já Karlheinz Stockhausen foi o expoente da música eletroacústica, em meados da década de 1960. Ele utilizava em suas composições não apenas gravações de instrumentos musicais e canções já prontas de orquestras e corais, mas também realizava a manipulação e distorção destes sons através de sintetizadores.

Ao surgir, na primeira metade do século XX, os sintetizadores eram basicamente um teclado como o de um piano – este é o formato mais tradicional em que é encontrado – que processava pulsos elétricos que, em seguida, eram convertidos em ondas sonoras. Assim, podemos dizer que os sintetizadores são instrumentos elétricos com a finalidade de criar e modificar sons. A fonte geradora de sons são os osciladores de onda. A partir deles, é possível modificar o formato da onda e criar diferentes timbres, nos quais podem ser aplicados filtros, e torná-los mais graves, mais agudos,

⁸ “As correntes da música concreta e eletrônica originaram uma nova arte sônica chamada de música eletroacústica que só pode ser produzida através do uso dos meios eletrônicos. Esta música é registrada em fita magnética que é cortada e colada pelo compositor para organizar os sons sintéticos ou gravados, dando origem a obra musical”. Fonte: Museu Virtual do Sintetizador. Disponível em: <<http://www.ufrgs.br/mvs>>. Acessado em: 14 set 2013.

abertos, fechados, vibrantes ou distorcidos. Dois ou mais osciladores podem ser mixados, criando ainda outros timbres. Também é possível realizar modulações no som no mesmo momento em que se o está executando. Na década de 1960, foram criados os primeiros sintetizadores modulares comerciais, que possuem componentes individuais em unidades distintas, ligadas através de cabos, dando uma maior praticidade para programação do aparelho. Isto permitiu que novas combinações entre estes componentes individuais pudessem ser feitas e, desta maneira, produzindo uma maior variedade de combinações de sons. Além disso, na mesma década, os sintetizadores começam a surgir nos palcos de shows. O rock progressivo, além de incluir instrumentos não comumente utilizados no rock (como violino, flauta e trompete), é marcado pelo som dos sintetizadores, que se tornaram notáveis entre os *riffs* de guitarra (pequenas melodias que se repetem ao longo da música). Algumas bandas que consagraram o estilo são King Crimson, Pink Floyd, Genesis, Yes, Supertramp e a Marillion.

Assim, a década de 1970 inicia imersa em um cenário em que os aparelhos elétricos já mudavam a maneira de fazer e pensar a música. Interessante notar que duas décadas antes o músico John Cage já havia feito uma famosa declaração que previa os rumos da produção sonora: “Eu acredito que o uso de ruído para fazer música continuará e aumentará até chegarmos a uma música produzida através do auxílio de instrumentos elétricos que disponibilizarão para fins musicais todos e quaisquer sons que possam ser ouvidos”. (ROSS, 2011, p. 304) Com a música eletroacústica, já temos um ensaio para esta situação, que culmina nos dias atuais, onde encontramos paisagens sonoras inteiramente criadas com aparelhos eletrônicos e digitais. Desta maneira, o sintetizador abre caminho para a criação de sons e timbres que o homem não pensava em utilizar musicalmente, bem como o som criado a partir do ruído da energia elétrica, ou seja, fez-se do ruído um som musicável.

2.2 OS ANOS PRECURSORES: A DÉCADA DE 1970

Se o rock progressivo foi a mistura dos instrumentos clássicos utilizados no rock com a adição de flautas, violinos e principalmente sintetizadores, a partir da década de

1970, começam a aumentar os estilos musicais que utilizam instrumentos de rock para tocar músicas que não soem como o tal. Ao surgir, o rock teria como essência três instrumentos musicais, além da voz: guitarra, baixo e bateria, e, em seguida, se desdobra em subgêneros, atribuindo à palavra ‘rock’ várias faces sonoras. A primeira delas, o rock and roll, surgido na década de 1950, misturava blues e country e criou uma sonoridade animada e dançante. Nos anos de 1960, o rock mistura-se com a música folk – mais precisamente o skiffle⁹ – e surgem uma das bandas que mais influenciou e ilustra a cultura popular, The Beatles. Aliás, é um dos seus integrantes que vai lançar tonalidades etéreas à música pop que talvez melhor antecipem o cenário dreampop que se formou na Inglaterra na década de 1980.

No auge da contracultura, enquanto os jovens buscavam ideias espirituais alternativas, que não fossem cristãs, a viagem que os Beatles fizeram para a Índia influenciou muito a música do grupo, em especial a George Harrison, que virou adepto da doutrina Hare Krishna e, após o término da banda, lançou mais álbuns seguindo esta influência. Harrison teve contato com o pensamento Krishna em sua primeira viagem pra Índia, em 1966, durante a qual ele e John Lennon conhecem o disco *Consciência de Krishna*, de Prabhupada¹⁰. Em 1969, os dois músicos levam de volta para Inglaterra esta cultura, além de instrumentos indianos como a cítara e a tabla (VIOLIN, 2006). Na Cultura indiana, Krishna é a Suprema Personalidade de Deus e os seres vivos são almas espirituais eternas, partes integrantes de Krishna. A verdadeira felicidade está no relacionamento pessoal eterno com Krishna e, para isso, é preciso atingi-lo através da consciência e da devoção (idem).

Assim, segundo Violin (ibidem), é através de uma viagem pela consciência que o devoto encontra-se com Krishna e esta atividade possibilita uma experiência tão profunda que George Harisson acabou largando o LSD, droga que havia sido seu potencializador de viagens psicológicas até então. Na época, a LSD começou a ser muito utilizada pelos jovens do movimento de contracultura, pois era uma maneira de

⁹ O Skiffle teve forte influência de jazz, blues e country. Os músicos de skiffle utilizavam instrumentos diferentes para reproduzir a atmosfera simples do campo: a tábua de passar roupa ou garrafas, por exemplo.

¹⁰ Srila Prabhupada era um mestre espiritual que chegou aos Estados Unidos em 1965 para divulgar a filosofia Hare Krishna nos países ocidentais. *My Sweet Lord: A Devoção de George Harrison*. Disponível em <http://www.uel.br/eventos/semanacsoc/pages/arquivos/mundaca%209%20marcelo.pdf> > Acessado em 15 out 2013.

encontrar novas formas de percepção do mundo. O rock psicodélico, por exemplo, foi um estilo que priorizava a viagem pelas entranhas da própria mente, com a sensação de ‘não-estar-ali’ e que também surgiu em meados de 1970. A partir de composições com instrumentos exóticos, improvisações e efeitos eletrônicos, visava replicar e realçar a experiência da mente, associada ao uso de alucinógenos.

Notamos a influência da doutrina em composições de George Harrison, ainda dentro dos Beatles, nas músicas *Tomorrow Never Knows* (*Revolver*, 1966), *Strawberry Fields Forever* (*Magical Mystery Tour*, 1967), *Across The Universe* (*Let It Be*, 1970), e principalmente *Within You, Without You* (*Sgt. Pepper’s Lonely Hearts Club Band*, 1967). A mesma influência encontra-se em álbuns solos posteriores, como a faixa *My Sweet Lord* do álbum triplo *All Thins Must Pass*¹¹ (1970).

Também na década de 1970, um importante aparelho para confecção das paisagens sonoras etéreas foi criado, o frippertronics de Robert Fripp. O equipamento era constituído por duas bobinas, ligadas através de uma fita: enquanto na primeira o som era gravado, na segunda, o som retornava com alguns segundos de atraso. Fripp, em parceria com Brian Eno, acabou lançando os álbuns *No Pussyfoting* (1973) e *Evening Star* (1975), nos quais o frippertronics é utilizado. Eno iniciou sua carreira de músico com a banda Roxy Music, na década de 1960, mas foi com seus projetos solos que atingiu notoriedade principalmente sendo o pioneiro da ambient music, intitulado-a como tal. A ambient music foi criada com a finalidade de formar uma atmosfera, além de poder ser utilizada como música de fundo. Ela é produzida com o uso predominante de sintetizadores e equipamentos eletrônicos e marcada por timbres, não possuindo batidas ou sonoridades de bateria que marquem ritmo. Em 1978, Eno lançou o álbum *Ambient 1: Music for Airports*, no qual inclui a descrição filosófica do estilo musical: “A música ambiente deve ser capaz de acomodar vários níveis de atenção auditiva sem impor um em particular; ela deve ser tão ignorável quanto interessante”¹².

¹¹ Nas cinco canções, todas compostas por George Harrison, é possível perceber a influência da cultura indiana não apenas na sonoridade, com batuscas e cítaras, como também nas letras. Em *Across the Universe*, o refrão inicia com ‘glória ao mestre’ e em *Tomorrow Never Knows* a letra inicia com ‘desligue suas mentes’. As músicas pregam a libertação de mentes, o amor como resposta e salvação universal e a paz espiritual.

¹² Tradução livre de: "Ambient Music must be able to accommodate many levels of listening attention without enforcing one in particular; it must be as ignorable as it is interesting." Fonte: Wikipedia. Disponível em <<http://www.wikipedia.com/ambientmusic>> Acessado em 14 out 2013.

A ideia para criação do álbum surgiu quando Eno ficou preso no aeroporto Cologne Bonn na Alemanha e considerou o ambiente bastante tenso, cansativo e pouco inspirador. Assim, usou o termo *ambient* para descrever o tipo de música que cria uma atmosfera que leva o ouvinte a um estado de espírito diferente. Podemos pensar na ambient music como uma atualização da ‘música de mobília’ de Erik Satie, que já havia trabalhado o conceito de música de fundo, ou ainda, o de uma música composta para criar atmosferas.

No final da década 1970, encontramos outro gênero que influenciou mundialmente a cabeça de muitos jovens, o punk rock. Considerado um estilo relativamente fácil de ser tocado, geralmente variando apenas três acordes, rápido e animado, o punk era marcado por letras revolucionárias, com teores políticos, por vezes anarquistas. Mais do que isso, o punk significava (e ainda significa) atitude: com a ideologia do ‘faça você mesmo’, os jovens da época faziam e customizavam as próprias roupas, gritando suas opiniões em letras que tratavam de política, sexo e diversão. No entanto, não é o punk que mais influenciou o dreampop, e sim, o que surge a partir dele: o pós-punk. Segundo Amy Spencer, em seu livro *DIY, The Rise of Lo-Fi Culture* (2005), o pós-punk se refere a um período criativo existente após o auge do punk rock. Como o punk já havia aberto caminho e levantado sua bandeira de uma cultura que estava fora dos holofotes, o pós-punk pôde ser mais experimental. Assim, este estilo perde o caráter de confronto do punk e passa a criar uma música sem a intenção dos holofotes da indústria cultural. Entre as experimentações musicais do gênero, notamos a utilização de aparelhos com a finalidade de criar texturas sonoras e timbres, e é desta maneira que o pós-punk atualiza o punk. De maneira similar ao pós-punk, o pós-rock, surgido duas décadas após, em 1990, segundo Simon Reynolds, caracteriza-se por utilizar instrumentos clássicos do rock – guitarra, baixo e bateria – para produzir sonoridades não rock, dando ênfase também à criação de timbres e texturas.

Pós-rock significa utilizar instrumentos de rock para propósitos não-rock, usando guitarras como facilitadores de timbres e texturas em vez de *riffs* e *powerchords* [acordes sem a terça, apenas a nota tônica e a quinta]. Progressivamente, os grupos de pós-rock estão aumentando a tradicional formação guitarra/baixo/bateria com tecnologia de computador: o *sampler*, o sequenciador e o MIDI (Interface digital de instrumento musical). Enquanto algumas bandas pós-rock (Pram, Stereolab) preferem tecnologia *lo-fi* ou fora de moda, outras estão se envolvendo com *cyber rock*, tornando-se virtual

(REYNOLDS, 2009, p.186, tradução nossa¹³).

Vimos que a década de 1970 lançou algumas ideias para o dreampop da década posterior: as inovações na utilização dos instrumentos no pós-punk; a espiritualidade e o sentido de viagem interior, presente na música de George Harrison; as viagens de consciência permitida pelo uso de drogas, no movimento de contracultura e a música como ambiente de Brian Eno. Tudo isso evocando para a introspecção, para a sensação etérea de pensamento e abrindo caminho para o dreampop emergir, como veremos a seguir.

2.3 OS PRIMEIROS ANOS DE DREAMPOP

A década de 1980 incia-se marcada pelos rastros do punk, do pós-punk e da new wave: apesar do pós-punk também representar uma ‘nova onda’ em relação ao punk rock o termo *new wave*, inicialmente, acabou sendo utilizado para músicas com inclinações mais comerciais. Nos EUA, o pós-punk surge movido a um cansaço dos rumos de submissão à indústria cultural em o estilo punk tomava além da postura festeira do punk rock americano. O new wave, por sua vez, foi inicialmente indicado como um punk rock mais melódico e dançante. Com o tempo, este estilo musical criou forma e ficou marcado pela incorporação de música eletrônica, o instrumental e a influência da batida da disco music da década anterior. Sobre o new wave, Amy Spencer (2008) relata que ele preserva a atitude *lo-fi*, mas não a agressividade das músicas do punk rock. O estilo seria uma versão mais artística do punk, que mistura muitos outros gêneros musicais e atitudes em sua música. O Punk, a new wave e o pós-punk compartilham em comum grau, uma reação à música *mainstream* da década de 1970.

Na mesma década, há um enorme avanço tecnológico dos sintetizadores. Os primeiros sintetizadores digitais comerciais e os microcomputadores começam a se multiplicar pelos estúdios de gravação. Surge também a tecnologia MIDI (do inglês Musical Instrument Digital Interface, que significa Interface Digital de Instrumento

¹³ “Post-rock means using rock instrumentation for non-rock purposes, using guitars as facilitators of timbres and textures rather than riffs and powerchords. Increasingly, post-rock groups are augmenting the traditional guitar/bass/drums line-up with computer technology; the sampler, the sequencer and MIDI (Musical Instrument Digital Interface). While some post-rock units (Pram, Stereolab) prefer lo-fi or outmoded technology, others are evolving into cyber rock, becoming virtual.”

Musical) que permite conectar os sintetizadores a computadores¹⁴.

Outra inovação que começa a ser utilizada na década, e estará presente nas sonoridades pioneiras de dreampop, é a bateria eletrônica. O equipamento também é considerado um sintetizador, mas ao invés das teclas, *pads* substituem a bateria acústica. Através de um sinal analógico no *pad*, ele será convertido em um sinal digital MIDI¹⁵. A primeira bateria eletrônica foi criada em 1971, pela parceria do professor da universidade de Sussex, Brian Groves, com o baterista da banda The Moody Blues, Graeme Edge. Em 1976, então, a chamada *Syndrum Pollard*, criada pela *Pollard Industries*¹⁶, foi a primeira bateria eletrônica fabricada com fins comerciais.

Foram bandas como The Passions, Dif Juz, Lowlife e A.R. Kane, que começaram a misturar o pós-punk a elementos eletrônicos e melodias pops, formando uma paisagem de sonho. Neste cenário, mais precisamente em 1979, surge a banda Cocteau Twins¹⁷, que misturava sonoridades etéreas em um clima de introspecção e com a presença marcante da bateria eletrônica e o teclado sintetizador nas músicas. A banda também logo foi caracterizada pelos vocais murmurantes da cantora Elisabeth Fraser, nos quais pouco se entendiam as letras das canções.

Entre as outras bandas da década, duas produziram sonoridades semelhantes a de Cocteau Twins, com um toque mais ambient music: a This Mortal Coil e o álbum *Spirit of Eden* (1988) da banda Talk Talk (em álbuns anteriores, a Talk Talk possuía músicas marcadas pelas batidas dançantes o que deixava seu som com mais ênfase no ritmo). Também destacamos a Mazzy Star, que lidava mais com violão e um vocal feminino arrastado, e a Spacemen 3, que construía paisagens sonoras fortemente influenciadas pela psicodelia, propiciando uma experiência sonora sinestésica.

No final da década de 1980 e início de 1990, percebemos paisagens sonoras musicais caracterizadas pelo uso intenso de guitarras que produzem texturas e de pedais de reverberação. As bandas Chapterhouse, Slowdive, Lush, Galaxie 500 e Curve se assemelhavam por usar as guitarras muito distorcidas e estridentes, os vocais mais ‘abafados’ (mixados de modo a ficar igual ou com menor intensidade sonora em relação

¹⁴ Fonte: Museu Virtual do Sintetizador. <<http://www.ufrgs.br/mvs>> Acessado em 14 set 2013.

¹⁵ Fonte: Baterando. <<http://baterando.blogspot.com.br/2009/05/bateria-eletronica.html>> Acessado em 14 set 2013.

¹⁶ The Case for Vintage Electronic Drums. Disponível em:

<http://www.theelectronicdrumexperts.com/vintage_electronic_drums.htm> Acessado em 21 nov 2013.

¹⁷ Apesar de ser a pioneira no estilo musical, o termo *dreampop* só começa a ser utilizado para designar bandas que compartilham destas sonoridades na década de 1990, por Simon Reynolds.

aos outros instrumentos) e efeitos de modulação sonora controlados por pedais. Estas bandas também foram nomeadas como noise music ou shoegaze¹⁸.

No livro *Bring The Noise: 20 Years of Writing About Hip Rock and Hip-Hop*, do crítico musical Simon Reynolds (2011), que reúne artigos publicados pelo autor, um deles é dedicado ao surgimento das bandas com esta estética musical por último relatada. Segundo o autor, o estilo musical surge como uma reação da classe média às medidas de omissão do Estado no bem-estar social da Inglaterra, para incentivar a iniciativa privada, implementadas pela ex-primeira ministra Margaret Thatcher. Desta maneira, bandas com sonoridades shoegaze e dreampop representaram, naquele momento, a vontade de escapar das pressões causadas pelo governo através da música instrospectiva, preocupada com a transcendência no ‘aqui-e-agora’:

Essas bandas - conhecidas como ‘shoegazers’, ‘dreampop’ e ‘a cena que se auto-celebra’ - também são obcecadas com o aqui-e-agora, a perda do ego num momento singular de arrebatamento. O ataque thatcherista no estado de bem-estar social danificou gravemente a cultura britânica de doação (a base das bandas indies). Ao mesmo tempo, a cultura thatcherista transformou o pop num reflexo de aspirações quadradas, num agente normativo. Os sonhos utópicos da cultura jovem foram excluídos do palco central, ficaram antiquados. E, politicamente, sonhos de transformação mudaram do setor público para o privado: transfiguração pessoal em vez de progresso coletivo. A transcendência só pode ser momentânea, tragicamente confinada no ‘aqui-e-agora’ (REYNOLDS, 2011, p. 121, tradução nossa¹⁹).

Ainda, um ano após esta publicação, em 1991, novamente Simon Reynolds, no jornal *The New York Times*, escreve sobre a crescente aparição de bandas influenciadas pelo som etéreo da Cocteau Twins. Ele aponta semelhanças nas paisagens sonoras e é quem acaba conceituando o gênero como dreampop. Entre as características deste estilo musical estaria, então, o som ‘embaçado’, a aura transcendental das músicas e as guitarras que soavam influenciadas pela psicodelia.

Este ano, o fenômeno mais popular no rock alternativo britânico é a onda de grupos de guitarras neo-psicodélicas nebulosas. Alguns críticos chamam eles de ‘shoegazers’ devido à sua timidez/introversão no palco. Talvez o termo mais

¹⁸ A expressão *shoegaze* deriva do fato de os músicos estarem, aparentemente, olhando seus próprios sapatos durante os shows, o que ocorria, na verdade, por utilizarem excessivamente os pedais de efeitos sonoros, assim, necessitavam controlá-los constantemente.

¹⁹ “These bands – known variously as ‘shoegazers’, ‘dreampop’ and ‘the scene that celebrates itself’ - are also obsessed with the here-and-now, the loss of self in the singular moment of rapture. [...] Thatcherism’s attack on the welfare state has grievously damaged Britain’s ‘dole culture’ (the breeding ground of indie bands). At the same time, Thatcherite culture has turned pop into a reflection of straight aspirations, a normative agent. The utopian dreams of youth culture have been excluded from the centre stage, outflanked and outmoded. And politically, dreams of transformation have shifted from the public to the private sector: personal transfiguration rather than collective progress. Transcendence can only be momentary, tragically confined to the here-and-now.”

apropriado seja ‘dream-pop’, que evoca o som embaçado e extasiante e a aura de fora desse mundo desses grupos²⁰.

2.4 O DREAMPOP DO NOVO MILÊNIO

Apesar do número de bandas shoegaze e dreampop encontrar-se elevado, no início dos anos 1990, o grunge, que surge nos EUA, domina tanto o cenário musical (nem Madonna e Michael Jackson resistiram, cedendo o topo das paradas para bandas como Nirvana e Pearl Jam) que, após a segunda metade da década, poucas bandas dreampop restavam e praticamente nenhuma nova aparecia no cenário. No entanto, nos anos 2000, com a utilização cada vez mais intensa de equipamentos eletrônicos na produção musical, novos grupos e cantores vão se aproximaram das características estruturais do dreampop que surgiu na década de 1980. Entre os aparelhos de composição musical utilizados estão (também) os sintetizadores e o *finger-drumming*, ou MPC²¹, uma espécie de bateria eletrônica, utilizada para marcar o ritmo das músicas, muitas vezes substituindo a bateria convencional, resultando em um som mais seco e menos marcado. Atualmente, utilizando apenas computadores já é possível controlar todo o processo de produção de musical, da composição à mixagem final. O sintetizador foi acoplado ao aparelho de *sampling* ou, ainda, pode ser encontrado na forma de *software* gratuito²².

Entre as bandas desta nova geração dreampop, podemos citar a Au Revoir Simone, a Empress Of, a Purity Ring, a BroadCast, a The XX e a cantora Lykke Li. Há ainda a cantora Grimes, que se apresenta frequentemente sozinha, apenas com a companhia dos equipamentos eletrônicos nos quais ela grava *samples* – como são chamados pequenos trechos sonoros – em tempo real, e os mistura conforme a evolução da música, acrescentando ou não efeitos em sua voz. A banda Beach House também se

²⁰ Tradução livre de “This year, the most popular phenomenon in British alternative rock is a wave of hazy neo-psychedelic guitar groups. Some critics call them ‘shoe gazers’ because of their on-stage bashfulness. Perhaps the more appropriate term is ‘dream pop’, which evokes these groups’ blurry, blissful sound and out-of-this-world aura. Fonte: The New York Times. Disponível em <<http://www.nytimes.com/1991/12/01/arts/pop-view-dream-pop-bands-define-the-times-in-britain.html>> Acessado em 17 out 2013.

²¹ Do inglês *Music Production Center*, ou seja, centro de produção musical. No próprio nome do aparelho notamos o caráter sintético que a composição musical tomou, isto é, um único aparelho concentra várias maneiras de produção sonora.

²² cf: Museu Virtual do Sintetizador. Disponível em <<http://www.ufrgs.br/mvs>> Acessado em 14 set 2013.

vale do uso intensivo de efeitos na voz de sua cantora Victoria Legrand, além de utilizar de maneira diferenciada a bateria acústica em conjunto com a eletrônica.

Como característica deste novo dreampop, percebemos que a voz é um importante elemento dentro da paisagem, sendo constantemente alterada através de efeitos sonoros. Por isso, trazemos o conceito do ‘grão da voz’, de Roland Barthes, para posterior discussão. Em *O Grão da Voz* (1990), o autor disserta sobre o papel deste grão na música. A partir de Julia Kristeva, Barthes divide o canto em duas classificações: o feno-canto e o geno-canto. O primeiro estaria restrito à expressão, à representação, à dramaturgia; ou seja, ao significado do que se fala, o que está no campo da significação. Já o geno-canto é o que transporta esta significação: o volume da voz, o espaço em que as significações germinam “de dentro da língua e na sua própria materialidade” (p. 240), a dicção da língua.

O ‘grão’ da voz não é – ou não é só – o seu timbre; a significância que ele abre não pode precisamente definir-se melhor que pela própria fricção da música e de outra coisa, que é a língua (e nunca a mensagem). É preciso que o canto fale, ou melhor ainda, *escreva*, porque aquilo que é produzido ao nível do genocampo é, em última análise, escrita. (BARTHES, 1990, p. 242)

Assim, a escrita do canto nas bandas de dreampop é muito mais interessante para o estilo musical que o significado da letra das canções. Isto porque existe o interesse em se produzir ambiente e texturas na música.

Retomando: na história da música pop, temos inicialmente, na década de 1920, Erik Satie desenvolvendo a ideia de uma música para criar atmosfera, como trilha sonora de determinado ambiente. Satie, tanto na época, como hoje, está inscrito no campo do erudito, mas não há dúvidas que esta proposta de uma música para servir como pano de fundo, simples, fácil de compreender e de curta duração antecipava o formato da canção popular midiática. Mais recentemente, uma noção similar foi proposta na ambient music de Brian Eno, na década de 1970. Em paralelo, a psicodelia – que aliava o consumo de drogas lisérgicas à música com a intensão de intensificar a experiência estética – e a mistura de elementos da música oriental que George Harrison produziu em suas canções, canalizam o “*Eu*” para um outro lugar que não o do corpo presente (simulando – quiçá efetivamente atingindo! – uma ‘sensação etérea’), ou ainda um outro lugar dentro do próprio corpo, para a introspecção (simulando – quiçá, novamente, atingindo – uma ‘sensação de imanência’); implicando um movimento, uma viagem espiritual. De qualquer modo, percebe-se que dreampop propõe que o espectador tente produzir uma atmosfera etérea e os aparelhos eletrônicos reforçam

e/ou possibilitam esta criação.

Cabe, neste segundo capítulo, apresentar, com mais profundidade, os objetos empíricos cujas canções serão verificadas. Para a análise das paisagens sonoras dreampop do primeiro período, entre 1980 e início de 1990, escolhemos as bandas Cocteau Twins e Chapterhouse; e da geração entre 2000 e o tempo presente (2013), Beach House e Grimes. Realizamos esta escolha em busca de paisagens sonoras construídas a partir de aparelhos diferenciados: a paisagem de Cocteau Twins é basicamente de sintetizadores, guitarra, baixo e bateria eletrônica; a da Chapterhouse, guitarras, baixos e bateria acústica; a da Beach House, guitarra, sintetizadores e bateria (eletrônica e acústica); e da Grimes, aparelhos de *sampling*, que produzem efeitos de reverberação, uma mesa de som, um pedal de guitarra, um teclado e softwares de computador.

2.5 COCTEAU TWINS

Cocteau Twins é uma banda escocesa, criada em 1979, e composta por Robin Guthrie, Will Heggie, e Elizabeth Fraser. A banda obteve uma carreira extensa, dividida em nove álbuns e vários EPs.

O som da Cocteau Twins logo chamou atenção com o lançamento do primeiro disco, em 1982, devido a utilização diferenciada da guitarra distorcida de Robin Guthrie *loops* e ecos, baixo rítmico e uso de bateria eletrônica – além dos vocais indecifráveis da vocalista²³. No início da carreira, a maneira como Elizabeth Fraser cantava destacava-se pelas letras ininteligíveis em meio às texturas sonoras criadas pelos outros instrumentos, de maneira a existir o boato que a banda não compunha letras, que elas eram improvisadas.

O segundo disco, *Head Over Heels*, de 1983, realizado sem a presença do guitarrista, torna-se reconhecido pela sonoridade etérea, característica que a banda, a partir deste, vai seguir realizando ao longo da sua carreira. *The Moon and the Melodies*, lançado em 1986 e que foi utilizado para nossa análise, foi apresentado pela própria banda como “trilha sonora para os sonhos”²⁴. Primeiramente, as músicas foram compostas para um documentário de televisão, no entanto, consideraram as músicas

²³ Cf: Mofo < <http://www.beatrix.pro.br/mofo/cocteau.htm> > Acessado em 10 ago 2013.

²⁴ Idem.

boas demais para estarem apenas como trilha sonora e o álbum foi realizado. Segundo o site mofo, neste disco, “todo o conjunto soa um tanto difuso, distante, como se realmente se tratasse de um sonho, até mesmo o piano, que parece estar sendo tocado embaixo da água²⁵”.

Heaven or Las Vegas (1990) é o disco de maior sucesso comercial da banda. Segundo o mesmo site, este disco possui as letras das músicas mais inteligíveis se comparado com o *The Moon and the Melodies*, pois a banda havia colocado a voz da vocalista à frente das demais camadas da música. A vocalista inclusive comentou o porquê de, no fim da carreira, as letras começarem a ‘aparecer’:

No passado parece que eu queria escrever e cantar letras que eu não entendia como se eu construísse novas palavras por haver uma resma delas que eu não tinha a menor ideia do que significavam. Mesmo assim queria usá-las porque me sentia capaz de me expressar sem dar a menor chance de me decifrem²⁶.

Ainda a respeito do mesmo álbum, a banda teve dificuldade de reproduzir o som das gravações nos shows, nos quais, efeitos e bateria eram executados por computadores, sendo que apenas na turnê do ano de 1993 é que contrataram um baterista para os shows.

2.6 CHAPTERHOUSE

A Chapterhouse foi uma banda formada em 1987, no Reino Unido, por dois vocalistas, três guitarristas, um baixista e um baterista. O primeiro álbum, *Whirlpool*, foi lançado em 1991 e o segundo, *Blood Music*, lançado em 1993, gerou polêmica: foi tirado de circulação por possuir *samples* indevidos de outras bandas. A Chapterhouse também possui dois EPs: *Freefall* (1990) e *Sunburst* (1990).

O som do Chapterhouse, como já relatado, aproxima-se do shoegaze, através das espessas camadas de guitarras. Estas parecem produzir uma textura que, aliada aos vocais suaves que reverberam, resultam em uma paisagem densa que produz uma sensação de ‘embaçamento’: é difícil discernir os instrumentos. Em um artigo que faz análise sobre o álbum *Loveless* da banda shoegaze My Bloody Valentine, David Fisher

²⁵Ibidem.

²⁶Ibidem.

comenta a sensação de sonho que as músicas da banda propiciam e que podem muito bem serem aplicadas às paisagens da Chapterhouse:

O próprio Loveless junta a estética do barulho e beleza numa única declaração concreta. Ele apresenta as peculiaridades atormentadas de sonhos num formato musical de modo que aqueles que realmente entendem o significado podem experimentar um tipo de lucidez "despertante". Quando sonhamos, nós encaramos as profundezas desconhecidas da mente através de imagens vagas e encontros indescritíveis. Se alguma vez houve uma trilha sonora perfeita para os nossos sonhos, ela foi Loveless. Com isso em mente, o longo processo de gravação do *My Bloody Valentine* não é nem um pouco extraordinário. "Se tivermos que dizer algo", o compromisso com sua indefinível arte "dreamy" deveria ser elogiado (FISHER, 2006, p. 61, tradução nossa²⁷)

Por fim, a Chapterhouse se desintegrou em 1996, quando foi lançada uma compilação, o disco duplo *Rownderbout*, e seus integrantes acabaram migrando para outras bandas.

2.7 BEACH HOUSE

A Beach House é uma dupla surgida em Baltimore, EUA, em 2004, composta pela vocalista Victoria Legrand, que toca o teclado marcante nas músicas da banda, e Alex Scally, guitarra, pedais, teclados e *backing vocals*. A dupla ainda conta com a participação de Daniel Franz, presente em performances ao vivo e responsável pela bateria e percussão. Nas gravações, a voz de Victoria costuma ser modulada com filtros e efeitos de reverberação, o que auxilia muito na criação da atmosfera etérea característica do estilo.

O duo possui quatro álbuns, o primeiro, lançado em 2006, que leva o nome da banda; *Devotion*, em 2008; *Teen Dream*, em 2010 e *Bloom*, em 2012. Nos primeiros dois álbuns, *Beach House* e *Devotion*, é possível perceber paisagens sonoras realizadas com menos instrumentos, os quais se resumem basicamente em guitarra, teclado e bateria eletrônica. Nos dois últimos (*Teen Dream* e *Bloom*), a banda começa a utilizar também a bateria acústica nas canções – sem deixar a eletrônica de lado – ainda que ela seja

²⁴ "Loveless itself ties together the aesthetics of noise and beauty into one concrete statement. It presents the vexing peculiarities of dreams in a musical format so that those who truly understand its meaning may experience a sort of waking lucidity. When we dream, we face the unknown depths of the mind through vague images and indescribable encounters. If ever there were a perfect soundtrack for our dreams, it would be loveless. With these thoughts in mind, My Bloody Valentine's long recording process is not at all that extraordinary. If anything their commitment to their indefinable dreamlike art should be lauded. "

utilizada de maneira não convencional, nem sempre para criar o ritmo da música.

2.8 GRIMES

A cantora Grimes – cujo nome verdadeiro é Claire Boucher – alcançou o sucesso recentemente e pertence a um nicho, cada vez mais comum na música atual, de mulheres que sobem ao palco, cantam e produzem as suas músicas sozinhas, rodeadas de aparelhos sintetizadores eletrônicos.

A cantora lançou em 2010, dois EPs disponíveis para download gratuito, *Geidi Primes* e *Halfaxa*. Em 2012, através da gravadora 4AD – que inclusive é a mesma da Cocteau Twins – lança seu primeiro álbum, *Visions*.

Simon Reynolds (201) comenta em um de seus artigos para o *The New York Times* que estas cantoras se vêem mais como produtoras musicais do que musicistas, como nas palavras de Grimes: “eu gostaria de possuir a figura de engenheira atrás da de pop star, escolhendo suas músicas e suas roupas²⁸”. O crítico ainda comenta que acha revelador a frase da cantora devido os campos de produção e engenharia de som serem monopolizados pela presença masculina. Além disso, ele comenta que o que empresta algo de feminino para esta nova música eletrônica são os vocais, o álbum *Halfaxa* (2010), por exemplo, lembra os vocais góticos da cantora Elizabeth Fraser da Cocteau Twins. Neste mesmo artigo, Grimes revela que vê a voz como um veículo para o “estrangeiro e transcendente”²⁹, e que isso é possibilitado graças às tecnologias. Além disso, a voz, segundo o crítico, também representa o único elemento humano nas canções.

A partir desta apresentação dos objetos empíricos, já percebemos diferenças na maneira como as três bandas e cantora realizam, ou realizavam suas paisagens sonoras. Algumas delas dizem respeito a questões tecnológicas dos aparelhos, outras, às opções estéticas, o que veremos mais profundamente nas análises. Antes de iniciá-la, comentaremos o referencial teórico que guiará a nossa reflexão.

²⁸Tradução livre de: “I’d like to be the engineer figure behind the pop star, choosing their songs and their clothes.” Fonte: The New York Times. Disponível em <<http://nytimes.com/female-artists-with-a-penchant-for-synth-sounds>> Acessado em 17 out 2013.

²⁹Fonte: The New York Times. Disponível em <<http://nytimes.com/female-artists-with-a-penchant-for-synth-sounds>> Acessado em 17 out 2013.

3 A PAISAGEM SONORA, OS APARELHOS E A PRODUÇÃO DE PRESENÇA

Analisar a paisagem sonora dreampop da primeira e segunda gerações é pensar na maneira como são produzidas, a partir da abordagem dos aparelhos de composição musical, e como as bandas interagem com eles. Também nos interessa a atmosfera dreampop, a sensação de ‘não-estar-aqui’ que a música nos possibilita vivenciar; pensar na presença que estes materiais produzem nesta experiência estética musical.

Neste terceiro capítulo, inicialmente, apresentamos os conceitos de Schafer, para lançarmos o nosso olhar às paisagens sonoras a serem analisadas. Comentaremos a teoria das Materialidades da Comunicação com ênfase na produção de presença, de Gumbrecht (2010), para entendermos como os efeitos de presença aparecem nas paisagens sonoras dreampop. Contamos, por fim, com a teoria de Vilém Flusser (2011), ao introduzir a noção de aparelho, que serve nesta pesquisa para revelar o domínio dos equipamentos, programas e instrumentos musicais utilizados pelas bandas de dreampop.

3.1 A PAISAGEM SONORA

Em *A Afinação do Mundo* (2001), R. Murray Schafer lança suas ideias a respeito do ambiente acústico. Para isso, o autor faz uma retrospectiva histórica tentando encontrar os primeiros sons ouvidos pelo homem, passando pelos sons da vida no campo, os sons da cidade, da revolução industrial e chegando à paisagem sonora do mundo contemporâneo. Além disso, em alguns capítulos, ele se interessa em pensar o som considerando seus aspectos físicos, simbólicos, ou ainda como se dá a percepção dele pelo homem. Cabe frisar que Schafer, com este livro, tem a finalidade de propor uma clariaudiência da paisagem sonora do mundo. Por clariaudiência o autor entende, literalmente, como a audição clara e que pode ser atingida por meio de exercício de limpeza de ouvidos. Neste trabalho, vamos utilizar alguns de seus conceitos para uma clariaudiência no âmbito do dreampop.

Partimos dos conceitos de figura e o fundo da paisagem sonora. A figura – pode ser chamada de sinal ou de marca – é aquilo que se destaque em uma paisagem sonora. Quanto ao fundo, entende-se como os sons ambientes e o campo, toda a paisagem

sonora analisada. Ainda, figura e fundo não podem ser percebidos simultaneamente: ora o ouvido humano concentra sua atenção no fundo, ora na figura. Ou seja, “aquilo que é percebido como figura ou fundo é determinado principalmente pelo campo e pelas relações que o sujeito mantém com esse campo”³⁰ (2001, p. 214).

Um dos conceitos que o autor comenta e que interessam ao nosso trabalho é o de *Moozak*. Este termo é empregado para todo tipo de música usada como fundo ou ambiente, como em aeroportos, na espera do telefone... Então, segundo o autor, o *Moozak* seria esta parede sonora de música, mas para não ser ouvida. Aí reconhecemos a conexão deste termo com a ambient music de Brian Eno e, mais atrás, a ‘música de mobília’ de Erik Satie. O *Moozak* (como as músicas de Eno e Erik) é um exemplo em que a figura torna-se fundo, visto que a música, desde seu princípio, foi criada para ser ouvida em um ambiente, ou seja, para ser figura. Assim, “o meio de derrotar o *Moozak* é, então, muito simples: ouvi-lo” (idem, p. 145).

Nos tempos mais antigos, quando o homem vivia no campo, em uma paisagem sonora rural, os sons eram mais fáceis de serem distinguidos. Existia uma perspectiva sonora, isto é, era possível perceber com clareza figura e fundo. A este tipo de paisagem sonora, o autor chama de *hi-fi*. Ao longo dos séculos, principalmente com a Revolução Industrial, em que as máquinas produziam um barulho alto e repetitivo e a energia elétrica e todos os outros tipos de energia – carvão, gasolina – começavam a fazer o mundo funcionar, surgem novos sons, que se sobrepõem: inicia-se a era da paisagem *lo-fi*. “Hoje, o mundo sofre de uma superpopulação de sons. Há tanta informação acústica que pouco dela pode emergir com clareza. Na atual paisagem sonora *lo-fi*, a razão sinal/ruído é de um por um, e já não é possível saber o que deve ser ouvido” (ibidem, p. 107). Assim, diferentemente da paisagem *hi-fi*, na *lo-fi* o papel de figura e fundo torna-se mais complicado. Ainda sobre a poluição sonora contemporânea, na qual ouvimos vários sons ao mesmo tempo, possuindo dificuldade para discernir cada som e a sua fonte, o autor comenta:

A moderna paisagem sonora *lo-fi* não possui perspectiva; em vez disso, os sons massageiam o ouvinte com sua presença contínua. À medida que a população de sons aumenta, os gestos solistas são substituídos por texturas agregadas. [...] Não estamos ouvindo nada mas, subitamente, em meio ao tumulto, um som

³⁰ Em análise, veremos os conceitos de figura e fundo aplicados nas paisagens sonoras.

irrompe e torna-se figura. Seria impróprio dizer que esse tipo de audição “não-focalizada” não existiu no passado, mas é possível dizer que as circunstâncias que o estimulam estão mais presentes na textura da paisagem sonora pós-industrial (p. 223).

Assim, segundo o autor, a multiplicidade sonora atual fez estarmos rodeados de texturas sonoras. A textura é um emaranhado de gestos, que é o “evento único, o solo, o específico, o noticiável” (p. 217), ou seja, um número incontável de gestos, os quais não podemos discernir, escutar cada um separadamente. Ainda, uma textura é a soma de vários sons e, desta soma, cria-se uma terceira coisa, a que Schafer chama de som agregado: “O som agregado de uma textura não é uma simples soma de muitos sons individuais – é *algo diferente*. Por que elaboradas combinações de eventos sonoros não se tornam ‘somadas’, mas ‘diferenças’, eis uma das mais intrigantes ilusões auditivas” (p.224). Desta forma, este conceito serve para pensarmos no som agregado que as texturas das paisagens sonoras dreampop instauram.

A Revolução Industrial, ao gerar esta massa sonora no cotidiano do homem, também cria um equipamento que pode capturar estes sons e sintetizá-los: o gravador. A definição de Schafer sobre as mudanças que o gravador coloca na maneira de se pensar e produzir a música, também pode ser apropriada para definir as transformações que os demais aparelhos elétricos e digitais proporcionaram na música. Como veremos em análise, o gravador é utilizado dentro da realização sonora, acoplado aos aparelhos. Em performance, os músicos estão em constante processo de gravação e reprodução de trechos sonoros, produzindo uma música fragmentada, quase uma bricolagem sonora.

[...] Com esse recurso [o gravador] os sons podem pelo menos ser suspensos, dissecados, intimamente investigados. Mais que isso, podem ser sintetizados, e é nisso que a plena potencialidade do gravador se revela como um instrumento capaz de unir impressão, imaginação e expressão. O gravador pode sintetizar sons impossíveis para a voz (p. 217).

Dentro deste universo *lo-fi*, cercado de texturas sonoras e onde tudo é material para a produção musical, como encontramos o silêncio? Para Schafer, o homem teme o silêncio, pois ele produz os sons para se lembrar de que não está só, a ausência de som equivaleria à ausência de vida. Ao tratarmos de música, falamos do oposto do que implica a palavra silêncio, considerando, claro, a cultura ocidental, visto que, na música oriental, os intervalos e silêncios são utilizados musicalmente. A música, segundo o autor, é colocada em um “recipiente de silêncio” (2001, p. 355) e quando ele a precede,

temos uma tensão em que o torna ainda mais vibrante. Quando ele interrompe a música, temos a reverberação do que antes soava. É por isso que ele afirma que “o silêncio soa” (p. 355).

Neste trabalho, buscamos fazer uma análise sobre de que maneira os elementos de uma paisagem sonora (figura, fundo, silêncio e textura) são encontrados dentro das paisagens dreampop e, principalmente, pensar em como os aparelhos de produção sonora podem influenciar nestas características.

3.2 TEORIA DAS MATERIALIDADES: A PRODUÇÃO DE PRESENÇA

A Teoria das Materialidades surgiu no final da década de 1980 através de pesquisadores do Departamento de Literatura Comparada na Universidade de Stanford. Mais recentemente, Erick Felinto reuniu em artigo os principais conceitos da teoria. Anteriormente, distinção entre corpo e espírito dizia ser este o que conduz o sentido e aquele somente utilizado para articulação ou ocultação de sentido. A partir da teoria das materialidades, busca-se a presença que o material ou o corpo dá a determinado objeto, que o significado por si só não consegue expressar. “Em outras palavras, o que se sugere é concentrar a atenção não na busca pelo sentido como algo pré-dado e apenas à espera do ato interpretativo, mas antes procurar entender como o sentido pode constituir-se a partir do não-sentido” (2001, p. 10).

Mais especificamente, dentro da teoria das Materialidades, interessa-nos àquela referente à produção de presença, de autoria de Hans Gumbrecht (2010). A teoria sobre o campo não-hermenêutico do autor busca ir além da interpretação e, conseqüentemente, do significado atrelado às coisas do mundo e fora dele também. Dentro de uma análise musical, os sentidos de presença que o autor postula mostram-se necessários para se pensar de que maneira as paisagens sonoras dreampop constroem a atmosfera etérea e como a recebemos: como ela nos invade.

Enquanto a hermenêutica preocupa-se em estudar os significados, a partir de uma visão humanista preocupada com a interpretação do mundo, Gumbrecht propõe que as teorias da comunicação pensem também sobre o que ele entende por campo não-

hermenêutico (ao invés de se pensar somente no papel do sentido). Ou seja, a não-hermenêutica preocuparia-se com o mediador ou o meio, que produz outra coisa, que não poderíamos ‘interpretar’ via hermenêutica, e que antecederia a significação. O que esse campo produziria seria uma presença. Ao utilizar a palavra ‘produção’, o autor refere-se a uma ação infinita, que sempre inaugura outra em seguida, a todo momento, ou seja, está em constante movimento:

Se *producere* quer dizer, literalmente, ‘trazer pra diante’, ‘empurrar para frente’, então a expressão ‘produção de presença’ sublinharia que o efeito de tangibilidade que surge com as materialidades de comunicação é também um efeito em movimento permanente. Em outras palavras, falar de ‘produção de presença’ implica que o efeito de tangibilidade (espacial) surgido com os meios de comunicação está sujeito, no espaço, a movimentos de maior ou menor proximidade e de maior ou menor intensidade. Pode ser mais ou menos banal observar que qualquer forma de comunicação, com seus elementos materiais, ‘tocará’ os corpos das pessoas que estão em comunicação de modos específicos e variados – mas não deixa de ser verdade que isso havia sido obliterado (ou progressivamente esquecido) pelo edifício teórico do Ocidente desde que o *cogito* cartesiano fez a ontologia da existência humana depender exclusivamente dos movimentos do pensamento humano (GUMBRECHT, 2010, p. 38-39).

Assim, interessa-nos pensar a música a partir das produções constantes de presença, daquilo que está, mas não necessariamente significa algo. Sentido e presença, ainda que distintos, não se encontram separados na esfera cultural. O autor comenta a existência de culturas com aspectos predominantes de sentido e outras, de presença. No entanto, nenhuma cultura é pura, todas guardam aspectos de sentido e de presença, assim como todos os objetos culturais possuem efeitos de sentido e efeitos de presença (2010, p. 106). Para fins de análise, o autor separa cultura de presença e cultura de sentido para podermos entender especificamente estas duas propriedades que coexistem.

A autorreferência humana numa cultura de sentido é o pensamento, onde a subjetividade e o sujeito são o cerne. Já em uma cultura de presença, a autorreferência humana é o corpo e os homens sentem-se parte de uma cosmologia, não excêntricos ao mundo, mas fazendo parte dele. “Na cultura de presença, além de serem materiais, as coisas tem um sentido inerente (e não apenas um sentido que lhes é conferido por meio da interpretação)” (p.107).

Na cultura de sentido, o conhecimento se dá pelo ato interpretativo do mundo; na cultura de presença, ele é legítimo se for um conhecimento tipicamente revelado e

este pode ser simplesmente a “substância que se apresenta a nossa frente (mesmo com seu sentido inerente), sem requerer a interpretação como transformação em sentido” (p. 108).

Além disso, na cultura de sentido, o ser humano é causador de transformações, enquanto na cultura de presença, o agente causador seria a magia, ou seja, “a prática de tornar presente coisas que estão ausentes e ausentes coisas que estão presentes” (p. 109).

Outra distinção entre as duas culturas está no espaço e no tempo. Enquanto, em uma cultura de presença o espaço é a dimensão primordial de relação entre seres humanos e as coisas do mundo, o tempo é primordial na cultura de sentido, pois “parece existir uma associação inevitável entre consciência e a temporalidade” (p. 110). Quanto ao domínio do espaço, na cultura de presença ela ocorre através da violência, isto é, o domínio se dá pelo confronto físico de dois corpos pelo mesmo espaço. Na cultura de sentido, este confronto se dá e é solucionado pelo âmbito do simbólico, pelo poder. O conceito de evento na cultura de sentido é inseparável do conceito de inovação e de surpresa, enquanto na cultura de presença, ele é apenas uma “eventidade”:

[...] a orquestra começará a tocar a abertura de uma peça que tantas vezes ouvimos. Apesar disso, a descontinuidade que marca o momento em que se produz os sons iniciais ‘atinge-nos’ – e produz um efeito de ‘eventidade’ que não traz consigo surpresa nem inovação (p. 111).

Em uma análise de música, estamos falando em estética e, para nos ajudar a pensá-la, Gumbrecht propõe que a experiência estética musical mais vale-se de componentes de presença que de sentido:

[...] admito que existem distribuições específicas entre o componente de sentido e o componente de presença – que depende da materialidade (isto é, da modalidade mediática) de cada objeto da experiência estética. Por exemplo, a dimensão de sentido será sempre predominante quando lemos um texto – mas os textos literários têm também modos de pôr em ação a dimensão de presença da tipografia, o ritmo da linguagem e até mesmo do cheiro do papel. Inversamente, acredito que a dimensão de presença predominará sempre que ouvimos música – e, ao mesmo tempo, é verdade que algumas estruturas musicais são capazes de evocar certas conotações semânticas. Mas, por menor que em determinadas circunstâncias mediáticas se possa tornar a participação de uma ou da outra dimensão, penso que a experiência estética – pelo menos em nossa cultura – sempre nos confrontará com a tensão, ou a oscilação, entre presença e sentido (p. 138-139).

Assim, os objetos da experiência estética são caracterizados por efeitos de

presença e efeitos de sentido, que oscilam, estando sempre nesta constante tensão. Segundo o autor, para uma situação de experiência estética, é necessário encontrar-se em condições estruturais bem específicas, que seriam: a situação de insularidade, uma situação em que o indivíduo encontra-se distante dos elementos cotidianos (própria da experiência estética); e a predisposição para a intensidade concentrada, ou seja, a experiência estética possuínte de grande quantidade de concentração.

Como resultado desta experiência estética, da tensão de efeitos de presença e de efeitos de sentido, temos instabilidade e desassossego. Estas sensações e oscilações levam a mais além, ao que o autor chama de epifania:

Com ‘epifania’ não quero dizer, de novo, simultaneidade, tensão e oscilação entre sentido e presença; quero dizer, sobretudo, a sensação, citada e teorizada por Jean-Luc Nancy, de que não conseguimos agarrar os efeitos de presença, de que eles – e, com eles, a simultaneidade da presença e do sentido – são efêmeros (p. 140).

Sendo a epifania a “emergência de uma substância que parece surgir do nada” (p. 144), ela também pode ser vista como um ato de violência, devido existência de um potencial para ocupar ou bloquear espaços com corpos e sendo a violência a efetivação deste potencial. Não existindo experiência estética sem violência, podemos pensar na maneira como a experiência musical nos atinge, mais do que isso, a música enche o espaço com potencial de nos levar a sensação de estar em outro lugar que não aquele que habitamos no momento da escuta. É esta oscilação de sentidos que faz da experiência estética um modo pelo qual perdemos “o domínio sobre nós mesmos – pelo menos por algum tempo” (p. 145).

3.3 AS IMAGENS TÉCNICAS

Ao nos propormos a pensar de que maneira os instrumentos musicais acústicos, juntamente com equipamentos eletrônicos e voz compõem a paisagem sonora dreampop, pensaremos o que é este equipamento elétrico/eletrônico e quais as relações que o homem estabelece com ele. Além disso, de que maneira a relação homem-máquina pode definir e limitar a criação da atmosfera dreampop a qual nos interessa.

Para isso, apresentamos a teoria de Vilém Flusser (2011) sobre as imagens

técnicas e os aparelhos que as produzem. Apesar de o autor falar em imagens no campo do sentido visual (o aparelho que ele utiliza como exemplo é a câmera fotográfica), a mesma ideia de aparelho serve para as máquinas utilizadas para criação sonora.

Primeiramente, as imagens “são códigos que traduzem eventos em situações, processos em cenas” (2011, p.23). Assim, as imagens funcionam como uma mediação entre o homem e o mundo. Esta mediação é realizada através da imaginação. “Em outros termos: imaginação é a capacidade de codificar fenômenos de quatro dimensões em símbolos planos e decodificar as mensagens assim codificadas. Imaginação é a capacidade de fazer e decifrar imagens” (1985, p. 37).

Flusser então faz uma linha do tempo, classificando em três momentos. A pré-história corresponde ao período anterior a criação da escrita. É na pintura rupestre que temos nossas primeiras imagens, nas quais, ao retratar as atividades do cotidiano humano, vemos um caráter mítico e ritualístico. Nesta fase, as imagens magicizam a vida do homem. Estas primeiras imagens foram, portanto, uma tentativa de representação do mundo através da abstração “de duas das quatro dimensões espacio-temporais [tempo de duração e profundidade do evento], para que se conservem apenas as dimensões do plano” (FLUSSER, 2011, p. 21).

O segundo período, que corresponde à história, inicia-se com a escrita há quatro mil anos, e vai até o século XIX, com a criação da máquina fotográfica. A partir da escrita, o homem abole mais uma dimensão, passando para uma representação linear, a que o autor também chama unidimensional. Esta é a era das ideias e dos conceitos, que funcionam como explicação das primeiras imagens, ou seja, para Flusser, a escrita encontra-se mais longe ainda do mundo real:

A escrita surge de um passo para além das imagens e não de um passo em direção ao mundo. Os textos não significam o mundo diretamente, mas através de imagens rasgadas. Os conceitos não significam fenômenos, significam ideias. Decifrar textos é descobrir as imagens significadas pelos conceitos. A função dos textos é explicar imagens, a dos conceitos é analisar cenas. Em outros termos: a escrita é metacódigo da imagem (2011, p. 25).

O terceiro período, chamado pós-história, é o das imagens técnicas, que se inicia com a câmera fotográfica. A imagem técnica abstrai uma última dimensão, sendo chamada de nulodimensional. Isso porque imagens técnicas são feitas a partir de aparelhos, os quais desconhecemos a maneira como operam em seu interior, produzindo

as imagens através de cálculos (sejam eles matemáticos, como na informática, ou químicos, como nos grão da película fotográfica): por isso, Flusser as chamam de caixas pretas. Compramos o aparelho, o utilizamos de maneira a seguir o manual de instruções e o programa pré-estabelecido. Assim, produzimos imagens a partir de um aparelho conceitualmente programado. Este é o período de remagicização dos textos. Em síntese, “ontologicamente, as imagens tradicionais imaginam o mundo; as imagens técnicas imaginam textos que concebem imagens que imaginam o mundo” (2011, p. 29-30). No caso da última, remagicização do texto, porque os aparelhos criam as imagens de maneira desconhecida, submetidos a programações organizadas conceitualmente, isto é, em forma de texto científico.

3.4 O APARELHO

A partir das imagens técnicas, podemos pensar os aparelhos e a nova relação que eles estabelecem com o homem na produção musical. O aparelho parece servir ao homem como um instrumento, que surge com a finalidade de prolongar os órgãos humanos a fim de alcançarem mais longe e fundo o mundo concreto, assim o instrumento, num primeiro momento, auxilia o homem (que o domina). Já o aparelho possui relação distinta com o homem, apesar de parecer ter sido criado com a mesma finalidade, pois a relação homem-máquina é invertida.

Quando os instrumentos viraram máquinas, sua relação com o homem se inverteu. Antes da revolução industrial, os instrumentos cercavam os homens; depois, as máquinas eram por eles cercadas. Antes, o homem era a constante da relação, e o instrumento era a variável; depois, a máquina passou a ser relativamente constante. Antes os instrumentos funcionavam em função do homem; depois, grande parte da humanidade passou a funcionar em função das máquinas (2011, p.44).

Desta maneira, a relação que o homem tem com o aparelho é uma relação lúdica, de *homo ludens* e não mais *homo fabers*. Para Flusser, o homem não deveria jogar a favor do brinquedo, e sim em direção contrária, procurando esgotar-lhe os programas, para buscar entender o seu segredo. Com um aparelho em mãos, o homem pode escolher vários caminhos a seguir, como o de utilizar de maneira tradicional a máquina, a que Flusser chama de brincar, ou procurar ir além dela, a fim de obrigar o aparelho a revelar suas potencialidades. A esta segunda opção, o autor chama de posição de

fotógrafo (que podemos entender como artista), sendo a primeira, de funcionário.

De maneira que o 'funcionário' não se encontra cercado de instrumentos (como o artesão pré-industrial), nem está submetido à máquina (como o proletário industrial), mas encontra-se no interior do aparelho. Trata-se de função nova, na qual o homem não é constante nem variável, mas está indelevelmente amalgamado ao aparelho. Em toda função aparelhística, funcionário e aparelho se confundem” (2011, p.45).

Este brinquedo simula um tipo de pensamento que corresponde a um programa o qual nunca será realmente esclarecido para o usuário. A resposta deste programa estará em outro programa e, assim, sucessivamente. Por isso, Flusser compara a lógica do aparelho a do pensamento humano, pois ambos “permutam símbolos contidos em sua ‘memória’, em seu programa” (2011, p. 48). A criação de imagens encontra-se cada vez mais programada e refém do mecanismo de funcionamento do aparelho e cabe ao fotógrafo ir contra ele. Por isso, Flusser afirma que “os fotógrafos são inconscientes da sua práxis” (2011, p. 106).

[...] o fotógrafo crê que está escolhendo livremente. Na realidade, porém, o fotógrafo somente pode fotografar o fotografável, isto é, o que está inscrito no aparelho. E para que algo seja fotografável, deve ser transcodificado em cena. O fotógrafo não pode fotografar processos. De maneira que o aparelho programa o fotógrafo para transcodificar tudo em cena, para *magicizar* tudo. Em tal sentido, o fotógrafo funciona, ao escolher sua caça, em função do aparelho. Aparelho-fera (2011, p.31).

Pensando em programações, chegamos a mais um papel definido por Flusser, o de programador, que é quem cria os programas do aparelho, com a finalidade de aprimorar a máquina. Existe o programa como ‘objeto duro’, o *hardware*, que é o aparelho fotográfico “programado para produzir automaticamente fotografias” e o ‘objeto mole’, correspondente ao *software*, “programado para permitir ao fotógrafo fazer com que as fotografias deliberadas sejam produzidas automaticamente” (2011, p. 45-46). Da mesma maneira, cada programa está submetido a outro, formando uma rede infinda e não existindo um programa e um aparelho maior que os demais.

Por trás destes há outros. O da fábrica de aparelhos fotográficos: aparelho programado para programar aparelhos. O do parque industrial: aparelho programado para programar indústrias de aparelhos fotográficos e outros. O econômico-social: aparelho programado para programar o aparelho industrial, comercial e administrativo. O político-cultural: aparelho programado para programar aparelhos econômicos, culturais, ideológicos e outros. Não pode haver um ‘último’ aparelho, nem um ‘programa de todos os programas’. Isto porque todo programa exige metaprograma para ser programado. A hierarquia dos programas está aberta para cima (2011, p. 45-46).

Atualmente, os músicos estão cercados de aparelhos que desconhecem o funcionamento interno. Enquanto, inicialmente, as bandas de dreampop usavam instrumentos musicais de maneira não usual, como é o caso da guitarra – utilizada para criar texturas em muitas das músicas, ao invés de melodias – com os programas dos aparelhos elétricos, os músicos tornam-se cada vez envolvidos por aparelhos tecnológicos, cada vez mais funcionários, na concepção de Flusser.

4 ANÁLISE

Iniciamos agora a nossa análise de canções das bandas Cocteau Twins, Chapterhouse, Beach House e da cantora Grimes. Faremos esta análise de maneira não cronológica, mas através de associação entre os elementos de produção musical que aproximam os músicos ou suas paisagens sonoras. Por isso, dividimos a análise em temas.

Primeiro, verificamos como as bandas e a cantora Grimes utilizam os aparelhos dentro das paisagens, atentando para a bateria eletrônica, as texturas criadas com a guitarra e o teclado sintetizador e os timbres que produzem ambientes etéreos. Em seguida, passamos para uma análise da utilização do material vocal, ou seja, qual o papel da voz dentro destas paisagens sonoras. Por fim, verificamos a interação que a cantora Grimes realiza com seus aparelhos elétricos, eletrônicos e digitais.

4.1 AS BANDAS E SEUS APARELHOS

Desde a música concreta o homem conseguiu fazer música com qualquer tipo de som, e, através do sintetizador, a produzir timbres diferentes a partir da energia elétrica. Assim, se o homem pode gravar o som da água pingando da torneira para utilizá-lo posteriormente em música, também pode, através de aparelhos sintetizadores, chegar muito próximo aos timbres dos barulhos de uma água pingando da torneira. Como exemplo, a música *Dragvandil*, da cantora Grimes, inicia com um barulho que lembra o de água, no entanto, foi produzido por um aparelho. Ou, ainda, na introdução de *Silver Soul* da Beach House, antes de entrar o *riff* de guitarra, escutamos barulhos que lembram pássaros. Então, cabe analisarmos quais os aparelhos que as bandas utilizam e como eles compõem as paisagens sonoras.

Os sons eletrônicos que simulam a bateria (eletrônica) são muito utilizados nas paisagens da Cocteau Twins e da Beach House. Com exceção dos pratos, o kit da bateria (bumbo, surdo, tons, caixa), de maneira geral, produz sons graves e de queda de corpo

sonoro rápido quando tocados, se comparado aos outros instrumentos utilizados (voz, guitarra e baixo). Além disso, o impacto da bateria dá ‘chão’ à música, cria um tempo medido, marcado por repetições equidistantes.

4.1.1 A bateria eletrônica em relação com os demais instrumentos

Na obra da Cocteau Twins, reparamos que muitas de suas músicas não possuem sons percussivos. No álbum *The Moon And The Melodies* (1986), que, como já dito anteriormente, foi considerado a trilha sonora para os sonhos, apenas quatro das oito músicas possuem a presença de bateria (*Sea, Swallow Me, Eyes are Mosaics, She Will Destroy You e Ooze Out and Away, Onewhow*). Também notamos que o som deste instrumento, quando utilizado, contribui para a paisagem suave das músicas. A bateria possui batidas que parecem ‘molhadas’ (assim chamamos aqui a sensação criada pelo som que reverbera, acompanhando o jargão dos produtores de áudio³¹) e existe uma distância grande entre uma batida e outra se compararmos a qualquer bateria de uma banda de rock clássico, por exemplo, em que os ritmos são secos e rápidos.

Uma música que funciona como um bom exemplo para entendermos este caráter ‘territorial’ que o som da bateria proporciona é *Ooze Out And Away, Onewhow*. A música parece ser dividida em duas partes: o sonho e o despertar. Ambas as partes se prendem somente pelo teclado de fundo que soa similar nas duas. Enquanto a paisagem sonora é criada apenas pelo teclado e alguns sons incompreensíveis vocalizados por Elizabeth Fraser na primeira parte, na segunda, que ocorre por volta de 02:30, é quando a música parece despertar: vocais, guitarra e bateria entram e não de maneira discreta.

Na Beach House, a bateria eletrônica também é muito evidente em sua paisagem sonora. Em *Walk in the Park*, logo ao iniciar, notamos que ela, aparentemente, estabelece um ritmo sem modificar as batidas durante a música inteira. Entretanto, em determinado momento (após o primeiro refrão) percebemos que a bateria inverteu as viradas (no entanto, ela não é reprogramada): no primeiro verso (a partir de 00:34), a

³¹ O molhado é um som cheio de reverberação, como se estivesse em um ambiente amplo como uma igreja ou um museu, enquanto que o seco é um som sem reverberação, como em um lugar pequeno e cheio de tecidos, espumas...

virada ocorre no final dos compassos pares. No segundo (a partir de 02:19), nos ímpares. É uma mudança muito discreta, mas possivelmente baseada nas limitações da programação do *software* que os músicos utilizam. Esta bateria pouco programada, que quase não se altera, conforme os outros elementos da paisagem sonora, do início ao fim, é muito comum nas músicas do grupo.

A partir do terceiro álbum da Beach House (*Teen Dream*, 2010) a banda começa a usar bateria acústica em suas composições. Quando utilizada, os pratos parecem ser mais importantes para a paisagem sonora do que os tambores, que são preteridos pelos timbres eletrônicos. Notamos isso em todas as músicas do álbum. Vamos analisar como funciona o instrumento na música *10 Mile Stereo*. A bateria inicia-se apenas com o bumbo. Logo em seguida, a guitarra entra, fazendo palhetadas alternadas e variando repetidamente em apenas três notas na guitarra (constituindo um acorde), de maneira que esta repetição dedilhada vai criando uma textura. Em terceiro (00:52), entra os teclados de Victoria Legrand. Ela sustenta um acorde por algum tempo em conjunto com um prato de bateria sendo vibrado constantemente, os quais criam um som que parece um chiado ininterrupto. A longa sustentação do acorde faz com que o teclado sirva nesta música principalmente para criar uma textura, resultando em um caráter menos harmônico-narrativo (que privilegiaria tensão e relaxamento, início-meio-fim...). Enquanto o teclado continua sustentando acordes que reverberam, no refrão, a guitarra sai de cena, enquanto que um segundo teclado a substitui, exercendo a mesma função. A bateria eletrônica intensifica-se progressivamente, agora não apenas com o bumbo, mas os demais tons (tambores) e pratos. O teclado que soa os acordes também tem seu volume aumentado e acrescido de reverberação.

Fica a impressão que a música ‘cresce’ (devido ao constante aumento de altura e intensidade dos sons) até o momento em que isso cessa, que ocorre pelo tempo 03:44, onde resta apenas a reverberação de teclados e guitarra no ambiente. Cabe reconhecer como a sensação etérea é provocada mais pelo desenvolvimento de intensidades sonoras do que por sentidos provocados pela letra ou pelo encadeamento harmônico, que, diga-se de passagem, pouco se altera. Com os tons agudos, o guitarrista dedilha *riffs* que vão subindo de altura na introdução, enquanto, aos poucos, as batidas do bumbo e dos surdos aumentam, já antecedendo o refrão. Até que a música termina, passando a sensação de ter sido executada em um ambiente enorme, devido persistência da singela

linha harmônica de três acordes do teclado reverberando no ambiente.

O mesmo podemos perceber em *Heart of Chambers*, especialmente ao final, a partir do tempo 02:42. Teclados, voz e guitarra encontram-se, mais uma vez, com reverberação - o que nos propicia uma experiência de profundidade – em contrapartida, a bateria não. Percebemos que ela é utilizada para produzir ritmos espaçados, como qualquer outro instrumento de percussão, isto é, não se mostra em todo seu potencial na música da banda. A presença desta é sentida de maneira que ela parece estar mais próxima do ouvinte, mais perto do chão. Isto é causado pela batida ser ‘seca’, muito diferente da bateria da Cocteau Twins, como já comentado, mais ‘molhada’.

A dupla Beach House apresenta-se atualmente em seus shows acompanhados pelo baterista Daniel Franz e um DJ para auxiliar na produção dos efeitos e lançar a bateria eletrônica nas músicas. Do mesmo modo, em algumas apresentações, a Cocteau Twins subia aos palcos na década de 1980 apenas com o guitarrista, o baixista, e a cantora: a bateria eletrônica e demais sintetizadores eram gravados em fita e rodados por um aparelho, como vemos nos frames do vídeo da música *Pearly Dewdrops Drops* (abaixo).

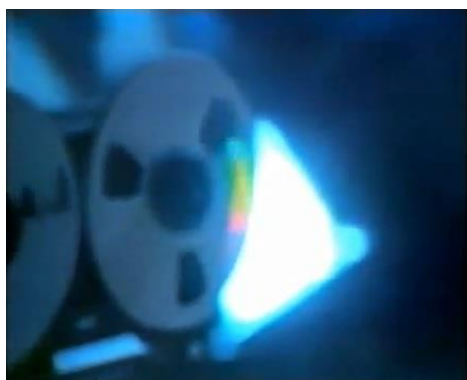


Figura 4: fita sendo rodada³²



Figura 5: o guitarrista Robin Gruthie, a vocalista Elizabeth Fraser e o baixista Will Heggie³³

Podemos pensar que este aparelho antecipa um pouco o que Grimes realiza com seus aparelhos de *sampling* no palco atualmente. Na paisagem sonora criada pela cantora, torna-se inútil falar em instrumentos musicais (ou aparelhos que os simulam), não apenas pela ausência deles, mas também porque toda a sua paisagem sonora é

³² Fonte: YouTube. Disponível em <http://www.youtube.com/watch?v=nQ__5r3Emyk> Acessado em 15 out 2013.

³³ Idem.

produzida sinteticamente por aparelhos que não simulam uma banda tradicional com bateria, guitarra e baixo. Mais tarde, analisaremos algumas de suas apresentações. Já a Chapterhouse, utilizava, durante toda a sua carreira, a bateria acústica de maneira similar a como ela é utilizada no punk rock ou no rock clássico – o efeito produzido está na quantidade e na velocidade das batidas. O que chama atenção na paisagem sonora da banda são os efeitos provocados pelas três guitarras. Este será o próximo elemento que vamos analisar dentro do dreampop.

4.1.2 A construção de texturas de guitarra e de sintetizador

Iniciaremos com música *April* da Chapterhouse. A música começa com duas guitarras que estão com um efeito chamado *pitch shifter*: 50% do sinal são o original, uma nota musical que é produzida pela palhetada alternada na guitarra. Os outros 50% são o mesmo sinal, mas alterado para soar uma quinta mais aguda, por isso soa tão denso. Essas duas guitarras adentram, idênticas à introdução, nos versos. Temos também reverberação simulada (digital) nos instrumentos. A terceira guitarra entra em conjunto com a voz, no primeiro verso. No refrão, ainda que não tenhamos a mesma densidade dos três instrumentos, o som parece tornar-se mais difuso, devido a reverberação, nos instrumentos e na voz, e por um efeito realizado com pedais de guitarra que se chama *phaser*. Este efeito é obtido através de filtro do sinal sonoro, o que faz com que as ondas de som modulem em altos e baixos na frequência. Através dele, é possível criar uma sensação de sopro. Ambos os efeitos contribuem bastante para sensação etérea: os acordes parecem ‘planar’ no ar. Quanto aos vocais, os cantores procuram destituir o sentido das palavras que pronunciam, como ocorre na obra da Cocteau Twins. É basicamente desta maneira que se apresenta o som de todo o álbum *Whirlpool* (1991). Aqui, retomamos Schafer (2001), quando diz que a paisagem sonora da Chapterhouse é composta por texturas que produzem uma outra ainda mais densa - encontramos várias texturas na música: a das três guitarras, a que a voz coloca na música, e a de todos os instrumentos tocando juntos. Chamamos de textura densa por mal conseguirmos discernir os instrumentos, todos eles estão agregados em um grande

bloco que ocupa todo o espectro de frequências, como um redemoinho (o título do disco é justamente este, em português) que vai violentamente agregando camadas e mais camadas sônicas, destruindo perspectivas e desestabilizando harmonias. É bem diferente do modo como as paisagens sonoras são construídas em Grimes, Beach House e Cocteau Twins.

Ainda falando da Chapterhouse, na canção *Guilt*, a partir do tempo 00:58 até 02:18, temos uma amostra da carga de tensão de texturas sonoras que a banda é capaz de produzir. Percebemos que cada guitarrista está produzindo sons muito diferentes, mas não conseguimos separá-las com clareza: elas se misturam. Então, ao nos depararmos com estas texturas, encontramos um exemplo de paisagem sonora musical *lo-fi*, a partir do conceito de Schafer. Se tocarmos a música da Chapterhouse através de caixas de som de um computador, por exemplo, onde a nossa audição em perspectiva torna-se prejudicada, notaremos o quanto a paisagem sonora da banda, por vezes, pode ser confundida com ruído, típico de paisagens *lo-fi*.

Existe um momento dentro da paisagem sonora da Chapterhouse interessante de ser tratado aqui: o silêncio. As texturas das músicas da banda se colocam presentes no espaço com bastante tensão, e o fato de ser *lo-fi* contribui bastante para isso. Na música *If You Want Me*, esta intensidade reforça o sentido do silêncio criado na música. Ela inicia suave com uma guitarra e notamos também o som de um xilofone – um instrumento que virou clichê para significar momentos de sonho no cinema, por exemplo. Em seguida, ouvimos uma guitarra (tempo 00:22) que soa parecido com uma cítara, outro clichê onírico, mas que também teria um caráter psicodélico. Podemos perceber a semelhança do som que ela produz com a cítara de *Whitin You, Without You*, de George Harrison, por exemplo. Este clima é quebrado mais ou menos aos 01:13, onde os demais instrumentos são tocados, passando a sensação de que a música ‘acordou’. No entanto, nestes segundos que antecedem 01:13, temos a sensação que existe uma pausa, mesmo não havendo silêncio. Os instrumentos entram em um momento de suspensão, como se respirassem, mas para o ouvinte com clariaudiência, nota-se que as guitarras seguem reverberando durante este trecho. Esta impressão intensifica ainda mais esta segunda parte da música – retomamos, mais uma vez, Schafer, quando diz que o silêncio que antecede um som provoca uma tensão. Aqui temos também um exemplo em que o silêncio ‘soa’. Já Gumbrecht (2010) diz que não

existe experiência estética sem violência porque o domínio do espaço se dá desse modo. Além disso, o som emerge por um efeito de eventividade, sem ocorrer surpresa e inovação. Neste momento de silêncio referido por Schafer é o caráter violento com que o som invade o espaço que produz, quando ele cessa, um efeito de presença, que soa. Este soar só é possível pelo fato de o som não ter sido substituído violentamente por outro, existindo uma pausa. Assim, é o silêncio (ou silêncio aparente, no caso) que faz com que o som em seguida nos atinja com maior intensidade. Sua presença se intensifica.

Queremos tratar de outra questão que se acentuou com o aperfeiçoamento dos aparelhos de composição musical: o fato de os sons dos instrumentos atingirem timbres parecidos, como é o caso da guitarra de *If You Want Me*, antes comentada, que soa como uma cítara. Em *She Will Destroy You*, da Cocteau Twins, guitarra e teclado produzem timbres muito parecidos também, assim como em outras músicas da banda. Como já comentado, o sintetizador é um instrumento que, ao produzir sons a partir da modulação da eletricidade, permite criar uma grande variedade de timbres e efeitos. Esta característica, em que o ouvinte perde ou confunde a fonte do som, tem bastante proximidade com a música de Grimes. Ao ouvirmos uma música da cantora, identificamos que ela é produzida a partir de algum aparelho eletrônico, isto é, mal conseguimos identificar qual deles é, se não estivermos assistindo uma performance da cantora. Esta falha na identificação da origem do som torna evidente nosso fracasso em tentar entender o funcionamento dos aparelhos que produzem os sons, o que nos aponta para a ideia de caixa preta, de Flusser. Temos aí um exemplo do que o autor chamou de remagicização dos textos, pois, através de códigos complexos gerados por textos científicos (os cálculos computacionais efetuados pelos softwares) criam-se imagens técnicas de maneira desconhecida, tanto para o ouvinte, quanto para a cantora, que apenas interage com o instrumento de maneira superficial.

Ainda sobre texturas e timbres criados com os aparelhos, na Cocteau Twins, a guitarra não possui tanto destaque e produz texturas de maneira diferente que as de Chapterhouse. Em *The Moon and The Melodies*, em alguns momentos a guitarra soa com tonalidades parecidas com as do sintetizador. É o que percebemos em *Why Do You Love Me?*. Por outro lado, esta confusão também é mérito da banda, que utiliza a guitarra de maneira incomum, para produzir ondas sonoras longas similares às do

sintetizador. No álbum, a música *Memory Gongs*, tem uma paisagem sonora parecida, mas produzida apenas com sintetizadores. Em ambas as paisagens fica difícil reconhecer figura e fundo. Ainda que seja o ouvinte quem, ao guiar sua percepção, define a figura e o fundo, as modulações das músicas são tão suaves que, se não estivermos atentos, parece não haver mudança melódica e harmônica: existe a sensação de que a música vai mudar a todo instante, vai liberar a tensão dos acordes através dos quais ela inicia, mas isso não ocorre. Assim, estamos diante de uma música na qual o ritmo tem sua função de marcação enfraquecida, a melodia não se desenvolve de modo que pode ser cantarolada, e o encadeamento harmônico não produz variações de tensão e relaxamento: a música preocupa-se, muito mais, em criar um clima. Schafer diz ser característico da paisagem *lo-fi* a perda de clariaudiência dos elementos sonoros e a definição de figura e fundo torna-se prejudicada (em uma textura, a figura é o som que emerge que ora é um e ora é outro). Por isso, mesmo que as duas paisagens sonoras soem suaves, com ondas que criam no espectrograma uma paisagem linear e horizontal, o que parece não combinar com a poluição sonora do *lo-fi*, esta indefinição de figura e fundo, é o que classifica as músicas dentro desta categoria.

Na música *Lorelei* da Cocteau Twins também encontramos texturas de guitarra. Nela, o guitarrista alterna palhetadas com apenas duas notas distorcidas durante quase toda a música, alterando a dupla de notas apenas em dois momentos: sol e dó nos versos, dó e mi nos refrões e pontes. Essas pequenas melodias palhetadas na guitarra, devido à sua repetição excessiva, criam uma textura sonora. E isto encontramos também na música da Beach House. A *Zebra* inicia com o guitarrista apresentando uma linha melódica que vai repetir durante toda a música. Também existe textura em *Myth*, mas, desta vez, feitas junto com o teclado e a bateria. Após o refrão, a reverberação aumenta, tanto que no solo final de guitarra, o efeito realiza um som contínuo, uma melodia.

Podemos pensar que estas camadas que se repetem dentro da música tornam-se tão discretas que viram fundo. A partir do momento que permanecem inalteradas, nós, ouvintes, entendemo-las como tal e aguçamos nossa percepção para o que acontece no primeiro plano da textura.

Em *On the Sea*, a guitarra cria o clima etéreo, enquanto o teclado fica em tom mais grave. Os surgimentos da guitarra durante a paisagem sonora se dão de maneira sutil, o que também notamos similarmente na Chapterhouse. Desta maneira, este entrar

e sair de camadas faz com que a paisagem sonora modifique-se de maneira quase imperceptível, o que contribui para criar o clima da música. Se nos deixarmos guiar pela sonoridade, não parece existir as partes bem delimitadas da música popular – primeira parte, refrão, segunda parte. O que constitui a harmonia da música é muito mais a voz e entonações da cantora. A partir de 04:00 minutos, fica mais evidente o efeito criado pela guitarra que, mais uma vez, atinge agudos que nos dão perspectiva dentro da música. Ao subir de tom, parece que subimos também em espírito, o que causa a sensação de estar ‘fora-do-chão’.

Podemos associar esta sensação com o que Gumbrecht diz ser próprio da experiência estética: perder “o domínio sobre nós mesmos – pelo menos por algum tempo” (p. 145). Isto é, o ato de violência com que os sons surgem no espaço nos atingem de maneira a ocasionar esta perda de domínio, que é efêmera devido caráter epifânico que a oscilação entre efeitos de sentido e efeitos de presença produz. Considerando isso, as sonoridades agudas da guitarra e a reverberação realçam ainda mais a sensação de perda – que, neste caso, não é somente ocasionada pelo efeito de presença dos sons que nos atingem. Estes dois efeitos criam perspectiva à paisagem: a reverberação passa uma ideia de amplitude, enquanto os timbres agudos estão associados às ‘alturas’ (os céus, os anjos, o divino...) a um local superior, conforme a cultura da música ocidental.

A bateria eletrônica é programada pelo homem em uma batida (ou batidas) que se repete(m). Quando a Beach House utiliza a guitarra para produzir timbres e texturas, por exemplo, o guitarrista está a usando de maneira não convencional e, desta maneira, podemos associá-lo ao fotógrafo de Flusser, o artista que esgota o aparelho e cria em cima dele. Todavia, ao realizar texturas, os músicos acabam realizando movimentos repetitivos que acabam programando-os. A relação da cantora Grimes com os equipamentos a coloca, na maioria das vezes, em uma posição de funcionária, ou seja, ela faz a sua paisagem em cima do que os programas dos aparelhos lhe oferecem, inconsciente de sua práxis. Podemos dizer que existe um jogo no qual o músico oscila entre programado e programador, mas sem desconsiderar que com a evolução digital, ir contra o aparelho torna-se cada vez mais difícil. Cabe aqui também pensarmos em Gumbrecht, e como os afetos e paixões que o sentido não transmite podem ser evidenciados na música através de procedimentos de repetição, preterindo texturas e

timbres de cada instrumento ao invés das linhas melódicas e a dialética produzida pela harmonia.

4.2 A VOZ COMO INSTRUMENTO E MATERIAL

Elizabeth Fraser, cantora da Cocteau Twins, ficou conhecida pela maneira como utilizava a sua voz nas músicas, produzindo efeitos que exploravam-na como textura, junto dos outros instrumentos da banda. Na música *Sea, Swallow Me*, por vezes, os vocais não são tão audíveis quando o resto dos instrumentos. Notamos isso no trecho que inicia em 01:45 até 02:20. Pelos 02:15, percebemos que, por vezes, existem três camadas de vozes. Por isso, o que a cantora está dizendo não é tão interessante e importante para a música quanto o grão de sua voz e, conseqüentemente a sensação que toda esta composição produz.

Na mesma música, notamos que a cantora canta em falsete no refrão, não havendo, claro, nenhuma inovação nisso. O que é interessante, neste caso, é que o efeito que ela produz contribui para a criação da atmosfera etérea da música. Encontramos aí a distinção entre Elizabeth Fraser, que produz texturas sabendo utilizar a voz - o que é muito mais difícil, exige técnica vocal - e Grimes, que faz isso através da tecnologia dos aparelhos.

Os aparelhos que Grimes utiliza na composição musical possibilitam uma enorme variedade de efeitos que ela pode aplicar em sua voz, e a cantora faz isso de maneira muito criativa. Vejamos alguns exemplos. Na música *Nightmusic*, durante toda a música, percebemos um intenso uso de aparelhos para criar reverberação. O efeito é tão utilizado que cada frase dita por Grimes se sobrepõe a que vêm em seguida. Em 01:10 e 01:20, conseguimos perceber esta camada da reverberação ao fundo, que é o que constrói a profundidade, na música, mais uma vez apontando para um efeito de distância e, por ser agudo, elevação. Neste música, o que também produz a mesma sensação é o teclado que fica evidente no tempo 01:55, inclusive quando ele, logo em seguida, sobe a escala de notas.

A partir desta música já percebemos que as vozes que reverberam ao fundo da

voz principal são um dos principais elementos para a criação atmosfera etérea de suas canções. Estas vozes aparecem em várias etapas da música, dando uma sensação de ser outras pessoas, como se fossem *backing vocals*, ou ainda, que a cantora não está sozinha. Em *Visiting Statue* e em *Color of the Moonlight*, as músicas parecem ser cantadas em coro. Notamos em ambas que estas sobreposições ocorrem de maneira suave, no entanto, em *Swan Song*, (00:53) os *samples* produzidos com a voz de Grimes são cortados bruscamente, não apenas mostrando-os como sintéticos, como também ressaltando este caráter. Retomamos aqui a característica de análise do som, iniciada pelo gravador, segundo Schafer. Quanto mais avançada a técnica, mais é possível realizar modificações sonoras com maior precisão. Na música *Hallways*, por exemplo, Grimes modifica o timbre da sua voz em cada sílaba que ecoa, como percebemos no trecho 02:00 – 02:22.

A cantora utiliza muitos *samples* na sua música e muitos são produzidos com sua própria voz. Ela grava-a (palavras soltas, sílabas, sussurros, gritos, suspiros...) e armazena-a para utilizar posteriormente como outra camada dentro da canção. Em uma apresentação ao vivo, a gravação da voz, muitas vezes, acontece em tempo real, mostrando uma interação diferente com a composição. Os sons sintéticos são gravados e reservados, como em um banco sonoro pronto para ser usado com um simples toque no botão. Na música *Oblivion*, por exemplo, a cantora utiliza *samples* criados com seus vocais, que já foram gravados e estão programados dentro do aparelho. Na música *Infinite*, a cantora inicia sobrepondo *samples*: mal acaba a primeira frase, a segunda já se inicia.

Retomando o que foi dito sobre os vocais de Cocteau Twins, estamos abordando aqui a importância que a voz tem como material dentro dessas músicas e não o significado das letras. Elizabeth Fraser faz da sua voz um instrumento musical dedicado mais à ‘presença’ do que ao ‘sentido’. Ela procura realizar efeitos não convencionais na música pop, não verbais. Já para Grimes, o seu corpo é também um que produz uma voz específica – tem o seu “grão” próprio. Mas esta modifica seu grão através dos aparelhos e não do seu corpo, fazendo o que achar conveniente para a constituição de paisagens sonoras, mas submetida à técnica que os aparelhos lhe oferecem. Cocteau Twins, em *Sea, Swallow Me*, cria texturas através da junção de camadas de voz, mas não modifica nem produz efeitos nelas com aparelhos, talvez por limitações impostas pela tecnologia

da época. Enquanto Grimes, hoje, produz todos estes efeitos em performance ao vivo, na década de 1980, as apresentações da Cocteau Twins só podiam interferir eletronicamente e efetuar bricolagens com amostras sonoras em estúdio. Por esta razão, percebemos que os aparelhos de composição musical atuais também implicam uma relação de tempo e espaço – Grimes modifica os sons no palco, em performances ao vivo.

Na banda Beach House, a voz também é um fator marcante dentro da paisagem sonora, no entanto, ela não é utilizada de maneira tão recortada, como a de Grimes. A música *Turtle Island* é um exemplo em que a voz encontra-se com muita reverberação. Enquanto uma bateria eletrônica marca o ritmo e a guitarra é utilizada para criar texturas agudas, a harmonia da música é guiada apenas pelo sintetizador. Em *Norway*, encontramos algumas atitudes que se aproximam às de Grimes e Cocteau Twins, os sussurros que iniciam a música são utilizados de maneira a criar mais uma camada na composição da textura. No refrão, esta camada se apresenta por debaixo dos vocais de Victoria Legrand. Em *The Hours*, os ‘ahs’ gravados aparecem no início da música e em alguns trechos, como 02:28 e 02:34. Diferentemente das outras vozes analisadas, a de Victoria é a que se apresenta mais afastada das demais camadas da música, de maneira a colocar a letra em destaque, ficando mais audível a pronúncia da cantora.

As reverberações e filtros são característicos da paisagem sonora da banda. Na música *Irene*, a cantora prolonga as vogais das palavras, que são ainda mais prolongadas através da reverberação, e, aliada à textura da guitarra e bateria, com uma única batida que se repete, cria-se um clima quase hipnótico. No final da música, como se não bastasse de repetições, a cantora também pronuncia várias vezes a frase “It’s a strange paradise” juntamente com os demais instrumentos, subindo de tom e de volume. Após esta intensificação, a música se encerra com um único acorde agudo, tocado por todos os instrumentos em conjunto.

A voz em Chapterhouse possui características diferentes das demais analisadas. A criação atmosférica acontece em função de duas vozes, no caso, de pessoas diferentes. O que marca o som da banda é a textura densa dos sons dos instrumentos que sobrepõem bastante os vocais, diferentemente da Beach House e da Grimes, e mais próximo da Cocteau Twins. Em *Autosleeper*, a música não carrega a relação com sonho apenas no nome. Os vocais são cantados como se estivessem nos embalando,

principalmente com a repetição das palavras “Move through me”. Da mesma maneira, mais uma vez as notas do *riff* da guitarra que se repete é similar aos sons da cítara oriental, efeito, vale reiterar, produzido por pedais de efeito digitais. Através da reverberação, a paisagem da música vai se criando lentamente, as camadas de cada instrumento se sobrepõem sutilmente umas sobre as outras, o que nos envolve na complexidade de sons. Lembramos aqui que uma das características dos sons que estamos analisando é a ausência de apelo a uma construções harmônica mais complexa, dialética. Podemos entender então que este envolvimento com as camadas de som, que ocorre de maneira sutil, está relacionado com o caráter de “eventidade” (GUMBRECHT, 2010, p.111) do efeito de presença, isto é, o som das camadas invadem o espaço, provocando sensações construídas por esta presença, que está em constante movimento de produção. Se a música tivesse uma harmonia trabalhada, teríamos constantes sensações de tensão e relaxamento, seguindo a dialética da harmonia. Aqui, no entanto, possuímos uma contínua linha sonora, que caracteriza-se pela repetição e modificações discretas na música. Tudo isso contribuindo para uma atmosfera narcótica³⁴.

Em *Something More*, o recurso de reverberação produz um efeito suave nos vocais. Enquanto os instrumentos musicais produzem uma carga sonora densa, quem foi escutar a banda pela primeira vez, vai estranhar a maneira suave como os vocais entram. Este tipo de escolha que a banda fez para suas paisagens sonoras mostra o quanto o sentido das letras é menos importante que as texturas sonoras que são produzidas.

Neste subcapítulo, podemos ver que a voz é um importante elemento da paisagem sonora dreampop. Aqui ela é mais importante como matéria. Enquanto Elizabeth Fraser, da Cocteau Twins, evoca sonoridades distintas sem a ajuda de aparelhos, estes auxiliam o trabalho da Beach House e Chapterhouse nas reverberações, e moldam praticamente todo o trabalho de Grimes. Retomando Roland Barthes (1990), podemos dividir o ato do canto em duas partes: o feno-canto e o geno-canto. O feno-

³⁴ Schafer, em seu livro, diz que, à medida que os sons separados foram perdendo espaço para as linhas contínuas de som das máquinas (quando inicia a paisagem *lo-fi*), elas funcionam como um narcótico para o cérebro, aumentando a apatia à vida moderna. À linha contínua de som da máquina o autor associa o *drone* (som grave e contínuo) da cultura oriental, que serve como som de meditação, “narcótico antiintelectual” (2001, p.118). Assim, na paisagem sonora da Chapterhouse em questão, a guitarra em forma de cítara, ao se repetir em *riffs*, aliado aos outros elementos, funciona como *drone*, como linha contínua narcótica.

canto são os gestos e as entonações do cantor, tudo que leva o canto a serviço da comunicação, da emoção e expressão, ou seja, destinado à produção de sentido. O genocanto, seria então este espaço em que a voz é articulada, espaço estranho à significação.

O autor comenta que o feno-campo é muito explorado na cultura de massa, cuja arte é “expressiva, dramática, sentimentalmente clara, transmitida por uma voz sem ‘grão’, sem peso significante [...]” (1990, p. 241) Assim, pode-se dizer que, no feno-canto, a expressividade do cantor se sobrepõe ao peso da voz como materialidade. Nas paisagens sonoras analisadas, percebemos que a voz como matéria é muito mais interessante. Quando Elizabeth Fraser (Cocteau Twins), Andrew Sherriff e Stephen Patman (Chapterhouse) usam a voz para criar texturas, de maneira que as palavras tornam-se incompreensíveis, ou ainda, quando Grimes e Victoria Lengrand (Beach House) se apropriam dela para, juntamente dos aparelhos, produzir outras camadas em sua música, o grão da voz é utilizado para nos afetar com a sua presença e não para produzir sentido.

Quando falamos na construção de um clima etéreo, percebemos que a voz é um elemento que auxilia bastante as bandas e a cantora. Na Beach House, isso se dá principalmente pela reverberação, presente em praticamente todas as músicas. Os vocais da Chapterhouse, ainda que sejam masculinos, são evocados de maneira suave, e os timbres não são graves. Para a cantora Grimes, que possui uma música bastante fragmentada, a voz é um dos componentes mais importantes para o clima, principalmente com as muitas sobreposições que ela produz. Já a Cocteau Twins abusa dos agudos que a cantora consegue alcançar em falsete.

4.3 OS APARELHOS NA MÚSICA DE GRIMES

Diferentemente das três bandas, a cantora Grimes produz um som não linear, possuindo uma paisagem sonora toda fragmentada e que se modifica a todo instante. A cantora, ao programar os aparelhos, está em um constante processo de ‘recortar e colar’, pois produz os sons, grava-os e vai combinando e recombina cada uma das partes. Neste subcapítulo, o estudo da performance ao vivo é importante para compreender

como são constituídas as fonografias.

Em apresentação da música *Be a Body*³⁵, notamos que Grimes inicialmente programa os aparelhos conforme vai utilizando-os, com os *samples* correspondentes. No início, ela apenas brinca com o aparelho de *sampling*, intercalando os trechos que compõe a música. Quando sua voz entra – neste caso, a voz oriunda de seu próprio corpo – notamos as reverberações que a cantora utiliza, como no tempo 06:45. Enquanto o teclado compõe a base das músicas da Beach House e da Cocteau Twins, responsável por muitas das texturas, nas sonoridades criadas por Grimes, ele é utilizado para criar timbres e ela faz isso apertando apenas uma tecla. Este instrumento, se comparado como ele é adotado nas outras bandas, exemplifica a textura fragmentada que a cantora realiza, um retalho composto por ‘barulhinhos’ criados eletronicamente. Neste cenário, tudo parece ser material para criar música. No vídeo da música *My Wait Is You*³⁶, percebemos que um dos aparelhos utilizados por Grimes é uma mesa de som. Assim, o volume também é uma ferramenta para criação da paisagem: para fazer a transição de sons, a cantora aumenta ou diminui o volume, como vemos no trecho 02:47.

Interessante perceber esta relação que se modifica do artista com seu aparelho: no palco ela está em constante programação das máquinas para poder criar a paisagem sonora que virá em seguida, e não no tempo presente: improvisar com estes aparelhos não é como solar em uma guitarra, um baixo ou uma bateria, é preciso antever o porvir com mais antecipação. Também, ainda que ela crie paisagens similares às que estão gravadas em seu álbum, ao tocar a música ao vivo, isso ocorre de maneira bem flexível, não existe uma norma rígida do tempo ou na ordem exata dos *samples* que ela utiliza, (a primeira frase cantada da música *Be a Body*, no álbum de Grimes, nem aparece no vídeo que estamos analisando, por exemplo). Além disso, o conceito de ‘tocar’ um instrumento altera-se: podemos agora aproximá-lo do termo inglês *play* ou em francês *jouer*, que significam brincar e jogar ao mesmo tempo. Esta é a relação que passou a ser de *homo ludens* postulada por Flusser, contrária ao *homo faber*. Como já dito anteriormente, esta é a mesma relação que Grimes tem com a sua voz, em comparação à Elizabeth Fraser, que neste caso é *homo faber*. Grimes consegue produzir paisagens sonoras com

³⁵ Grimes – Be A Body (Live on KEXP). Fonte: YouTube. Disponível em <<http://www.youtube.com/watch?v=iqR6EolWARE>> Acessado em 30 out 2013.

³⁶ Grimes – Symphonia IX (My Way Is U) (Live on KEXP) Fonte: YouTube. Disponível em <<http://www.youtube.com/watch?v=qGSwtEHE1dE>> Acessado em 30 out 2013.

aparelhos que ela conhece ou desconhece o funcionamento interno, ou seja, é possível que ela faça o mesmo som apenas interagindo com a interface de cada um deles, sabendo o que está previsto nos programas e não necessariamente dominando o funcionamento interno dos aparelhos.

Em *Genesis*³⁷, o período que se inicia no tempo 05:00 é onde podemos ver a sua voz voltada para a criação de uma paisagem etérea. No mesmo trecho, após gravar o som produzido, a cantora produz outro em cima deste, que reverbera, e isso só é possível graças a utilização destes aparelhos. Então, os aparelhos que possibilitam Grimes realizar sua música em tempo real e sozinha. A Cocteau Twins também já sobrepunha vocais em estúdio, como na música *Sea, Swallow Me*, no entanto, em apresentações ao vivo, este tipo de efeito não era realizado, ficando restrito, portanto, à fonografia. Flusser diz que, ao desconhecermos o funcionamento interno dos aparelhos, a tarefa de jogar contra ele torna-se ainda mais complicada. A cantora Grimes ilustra bastante este contexto atual no qual os aparelhos de composição musical estão cada vez mais complexos. Podemos considerar o fato de a cantora tirar alguns aparelhos de seus ambientes originais como uma maneira de jogar contra eles, retomando aqui a teoria de Flusser, em que o homem deve procurar esgotar e ir contra os aparelhos. Um exemplo disso é o pedal de guitarra com o qual ela realiza os efeitos de reverberação em sua voz e a mesa de som, onde ela constantemente altera os volumes do que está sendo reproduzido através dos outros aparelhos para, desta maneira, finalizar e iniciar outra camada da música de maneira sutil. O pedal de guitarra, como no nome mesmo já percebemos, é utilizado primeiramente para produzir efeitos na guitarra, como o de distorção e reverberação. A mesa de som é um equipamento usado mais em estúdio e utilizá-la como instrumento musical é o que aproxima a cantora ao engenheiro de som, reiterando o que Simon Reynolds comenta em seu artigo publicado no *The New York Times* (2011).

Então, a partir desta análise, concluímos que a produção de presença nas paisagens sonoras do dream pop ocorre principalmente com a utilização de timbres agudos e pouca presença de graves. Ainda que o grave exista na música, sua presença não é tão relevante: os timbres agudos são muito mais presentes. As texturas, por sua

³⁷ Grimes – Genesis (Live on KEXP). Fonte: YouTube. Disponível em <<http://www.youtube.com/watch?v=XhflnGpsvsQ>> Acessado em 30 out 2013.

vez, também são uma característica do estilo. Aqui chamamos de textura não apenas a densa camada instrumental de Chapterhouse, por exemplo, que podemos entender como *lo-fi* se seguirmos a leitura de Schafer. Estamos também nos referindo às texturas criadas por *riffs* que se repetem, em torno de três notas nos teclados e na guitarra, das batidas programadas da bateria eletrônica, ou que soam de maneira programada na bateria acústica da Beach House e Cocteau Twins. Na paisagem sonora de Grimes, a textura se dá de maneira muito mais fragmentada: as amostras sonoras do aparelho de *sampling* são pequenas, obrigando a cantora a repeti-las para compor sua música.

A figura na paisagem sonora dreampop, dentro deste campo *lo-fi*, emerge de maneira sutil e a repetição auxilia a tornar discretas estas trocas de camadas sonoras. Em Cocteau Twins, algumas músicas são construídas apenas em torno da criação de timbres. A paisagem pouco se modifica verticalmente, isto é, pouco existe a presença da tensão e do relaxamento da harmonia. Esta é uma das características que faz o dreampop possuir propriedades de música ambiente. Sem a presença da dialética harmônica, as linhas melódicas, harmônicas e rítmicas chamam menos atenção, como usualmente ocorre na música pop. A repetição aqui também torna-se muito importante para a criação do clima etéreo, quando associadas a sensações narcóticas ou hipnóticas, similares ao *drone* da cultura oriental. Então, a escolha por timbres e texturas contribuem para a presença percebida como etérea pelo ouvinte. Além disso, as texturas marcadas pela repetição se colocam como uma camada de fundo. Pensar o dreampop como música de fundo e que privilegia timbres para a criação de uma atmosfera é o que aproxima o estilo musical com a ‘música de mobília’ de Erik Satie e a ambient music Brian Eno.

A escolha pelos aparelhos e a maneira como são utilizados também é definitivo na criação dessa atmosfera. Na primeira fase, temos uma presença maior instrumentos tradicionais do rock: guitarra, baixo e bateria, aliados aos sintetizadores e à bateria eletrônica da Cocteau Twins. Na segunda fase, percebemos que a Beach House permanece fazendo música com aparelhos já utilizados anteriormente; o que mais se modifica é o fato da banda conseguir executar a música que realiza em estúdio com maior fidelidade em performances ao vivo, se comparado à Cocteau Twins. A tecnologia tornou os aparelhos sintetizadores portáteis. Já Grimes utiliza, além do sintetizador e da mesa de som, aparelhos que não existiam na década de 1980, como o *finger drumming* e

pads digitais, ou que eram utilizados com outra finalidade, como a mesa de som e os pedais de guitarra.

Na primeira fase, as inovações que o dreampop propiciava para a música estavam principalmente na maneira como eram utilizados os instrumentos tradicionais de rock, como a guitarra servindo muito mais para construir texturas do que melodias. Os sintetizadores também estão muito presentes na paisagem da Cocteau Twins, o que, para a época, criava uma sensação de algo artificial. No dreampop dos anos 2000, a construção das paisagens está mais dependente das tecnologias, o que torna-a mais fragmentada. Em Beach House, a bateria eletrônica ou as camadas da voz da cantora, quando utilizadas de maneira repetitiva, funcionam como um *sample*. Na música de Grimes, sem o aparelho de *sampling*, a sua paisagem sonora seria construída somente com o sintetizador e a própria voz. Também, a partir dos aparelhos, existe maior possibilidade de interações com a voz, como material de criação de ambiente: percebemos na música de Grimes que ela trabalha este som de acordo com os limites dos novos aparelhos, às vezes tentando jogar contra eles, como propõe Flusser, construindo, muitas vezes, camadas apenas com o sampleamento ao vivo de sua própria voz, sobrepondo diferentes registros e confundindo a sua presença física no palco com sua presença como imagem técnica (sua voz gravada). O que a cantora realiza na relação de sua voz com os aparelhos é o elemento principal na construção de presença etérea em sua música, e ao mesmo tempo o que promove um posicionamento crítico da música pop contemporânea diante dos aparelhos musicais.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O dreampop surgiu na primeira metade da década de 1980 em um contexto já influenciado por aparelhos eletrônicos, como os sintetizadores da new wave e o experimentalismo do pós-punk. Na década de 1920, Erik Satie, propôs a ‘música de mobília’ e, mais tarde, na década de 1970, Brian Eno, a ambient music. Ambos os projetos representavam um novo conceito, uma música que não é figura na paisagem sonora na qual é colocada, mas sim, fundo. Desta corrente, o dreampop herda o caráter de produzir uma atmosfera, que neste trabalho qualificamos como etérea. O dreampop preocupa-se em, antes de melodias, harmonias e ritmos, trabalhar com os timbres (mais agudos que graves) dos aparelhos de composição sonora e tudo isso é combinado de maneira a criar uma ambiência que nos leva a uma experiência estética que nos afastaria da produção de sentido. Na cultura ocidental, sonoridades que despertassem ideias associadas à presença já haviam sido implementadas nas composições de George Harrison e no movimento da psicodelia, que associava o uso de narcóticos com a música – com isso, intensificando a produção de presença da música.

As três bandas e a artista analisadas representam duas fases distintas do estilo musical. A Cocteau Twins foi banda precursora do estilo e possui uma paisagem sonora carregada de sintetizadores, uma bateria eletrônica marcada e típica da década de 1980, aliada à guitarra e ao baixo. A Chapterhouse possui um som muito mais parecido com o rock, representado principalmente pelas densas camadas que os guitarristas da banda produziam e os vocais suaves, que caracteriza bem o início da década de 1990. Dentro da fase que se inicia nos anos 2000 até o ano atual, 2013, temos a banda Beach House e a cantora Grimes. A Beach House realiza uma música bastante determinada pelo teclado sintetizador e as guitarras, os demais instrumentos, como a bateria e os sons eletrônicos, tornam-se secundários em seu trabalho. Para a cantora Grimes, saber utilizar virtuosamente um instrumento musical importa pouco para produzir a sua música, quase toda realizada com aparelhos eletrônicos. Assim, para ela, o fazer música é manipular sons, gravar vozes, programar *samples*, e, fundamentalmente, acionar botões.

Para realizar a análise das paisagens sonoras das bandas, utilizamos quatro autores. Com R. Murray Schafer, apresentamos os elementos que compõe as paisagens sonoras e os conceitos de textura, de figura, de fundo, de *moozak*, de *lo-fi* e de silêncio. Percebemos que as músicas são bastante marcadas por texturas, isto é, paisagens sonoras marcadas por muitas camadas sobrepostas. Também consideramos textura

quando os músicos repetem incessantemente notas e acordes, na guitarra e teclado, ou ainda palhetadas e movimentos de bateria. Esta repetição resulta em camadas que podem ser consideradas como de fundo. Observamos que algumas músicas do dreampop possuem características das paisagens sonoras *lo-fi*, nas quais não é interessante falar em figura e fundo, por estes não serem conceitos bem delimitados nestas paisagens. A voz, por exemplo, que é um elemento que comumente encontra-se à frente das outras texturas na música pop, quando analisadas no dreampop, aparece frequentemente com a mesma intensidade, ou menos que os outros elementos sonoros, ou seja, não como figura. Schafer também nos auxiliou a pensar se existe silêncio dentro das paisagens em questão e o que ele ali representa. Constatamos que existe uma impressão de silêncio, que corresponde ao instante de reverberação anterior a um momento de grande intensidade de som. Este silêncio potencializa o efeito de presença. O *moozak* foi apresentado neste trabalho por ser um conceito utilizado pelo autor para denominar paisagens sonoras produzidas com a finalidade de ser música de fundo. As texturas criadas na música do dreampop e a sonoridade que se apresenta, algumas vezes, suave, com poucas alterações harmônicas, aproxima o estilo musical deste conceito.

Todos estes elementos apontados na paisagem dreampop foram analisados para que pudéssemos perceber como eles produzem os efeitos de presença. Enquanto em um texto predomina a dimensão de sentido, Gumbrecht diz que a música é um lugar privilegiado para se pensar a produção de presença, isso sem deixarmos de considerar a existência da constante oscilação entre efeitos de presença e efeitos de sentido. Há bandas e artistas que fazem da música uma maneira de expressão principalmente através das letras, seja para protestos de cunho social ou pessoal - é o que percebemos no rap, no punk, na MPB, no sertanejo. Por outro lado, o jazz, o reggae e a música eletrônica, podem ser exemplos de estilos musicais em que encontramos efeitos de presença que, muitas vezes, se sobrepõem aos de sentido, e o dreampop encontra-se neste grupo. O som realizado pelas bandas é mais relevante do que qualquer sentido que ele venha causar no ouvinte. Como visto, esta presença se realiza carregada de texturas e timbres; os efeitos aplicados na voz e nos instrumentos. As letras musicais, muitas vezes são pequenas ou compostas apenas pela repetição de palavras. Em outros momentos, ela torna-se incompreensível ou, ainda, não existe.

Estas características sonoras nos atingem resultando naquilo que Gumbrecht considerou próprio da experiência estética, o desassossego. Mais do que isso, o potencial violento com que os sons dominam o espaço produz para o ouvinte a sensação de estar

em outro lugar (GUMBRECHT, 2010). Neste trabalho, apresentamos esta sensação como etérea. Para situação de experiência estética, segundo o autor, é preciso atingir a intensidade concentrada e a insularidade. Aqui propomos uma reflexão sobre a potência sonora dos efeitos utilizados nas canções analisadas, se eles não produzem uma insularidade, ainda que esta não seja física.

A partir de Flusser, percebemos que, com os avanços tecnológicos destes instrumentos, a interação dos artistas tornou-se mais técnica e é ainda mais difícil entender o funcionamento interno dos aparelhos utilizados. Observamos também que os homens manejam e programam seus aparelhos e que esta também é uma via de mão dupla: o homem igualmente acaba sendo programado. Mesmo nas paisagens produzidas mais eletronicamente, a voz é um elemento que persiste na música popular. Perguntamo-nos se esta não é uma maneira de jogar contra o aparelho, isto é, mostrar que ainda, por de trás de tantas máquinas, existe um homem no controle (ou a ilusão de).

Ao realizarmos um trabalho que propõe pensar a música a partir de dois olhares, o de Hans Gumbrecht e o de Vilém Flusser, conversamos com as teorias da comunicação, buscando entender como é realizada a produção de conteúdo ou produto midiático e como ele é percebido. Ao localizarmos duas fases de um movimento musical, inserido em uma linha de tempo, buscamos, a partir dos movimentos culturais, entender como surgem determinadas manifestações musicais (no segundo capítulo) e quais são as ambiências que provocam. Entre as dificuldades encontradas para realização deste trabalho, ressaltamos a constituição dos fatos antecedentes ao surgimento do dreampop, visto a escassez de bibliografias, principalmente em língua portuguesa, que tratam sobre movimentos musicais. Em levantamento de trabalhos realizados sobre o tema, constatamos que a música pop é ainda muito pouco estudada no Brasil no que diz respeito às suas materialidades fonográficas, àquilo que a própria canção, emanada pelos alto falantes, produz ao vibrar o ar em nossa volta. Isto é um reflexo do que Schafer, quando fala de clariaudiência, e Flusser, com seus estudos sobre a era da imagem técnica, já haviam constatado: vivemos em uma época onde a imagem visual encontra-se muito mais em foco do que a paisagem sonora. Enquanto a visão é o sentido que podemos filtrar - se assim for conveniente, fechamos os olhos e desviamos a atenção - a audição, por sua vez, impossibilita selecionar o que ouvimos; isso deve ocorrer antes

dos sons serem lançados ao espaço, como são feitas as escolhas sonoras das bandas e cantora analisadas. Por isso, através deste trabalho, buscamos voltar o nosso olhar àquilo que é inevitável não percebermos e não sermos atingidos; buscamos refletir mais sobre como a presença das paisagens sonoras dreampop nos ‘toca’ e menos sobre o sentido que elas produzem.

BIBLIOGRAFIA

BARTHES, Roland. **O Grão da Voz**. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1990.

CARDOSO FILHO, Jorge; JANOTTI JÚNIOR, Jeder. **A Música Popular Massiva, o Mainstream e o Underground**: trajetórias e caminhos da música na cultura midiática. Intercom: 2006.

COELHO, Teixeira. **Moderno Pós-Moderno: Modos & Versões**. São Paulo: Iluminuras, 2005.

FELINTO, Erick. **Materialidades da Comunicação**: Por um Novo Lugar da Matéria na Teoria da Comunicação. Disponível em < <http://www.uff.br> > Acessado em 10 out 2013.

FISHER, David R. **My Bloody Valentine's Loveless**. Disponível em <<http://etd.lib.fsu.edu>> Acessado em 07 nov 2013.

FLUSSER, Vilém. **O Universo das Imagens Técnicas**. São Paulo: Annablume, 2011.

GUMBRECHT, Hans Ulrich. **Produção de Presença**: o que o sentido não consegue transmitir. Rio de Janeiro: Contraponto, 2010.

MCLUHAN, Marshall. **Os Meios de Comunicação como Extensões do Homem**. São Paulo: Cultrix, 2007.

SCHAFER, R. Murray. **A Afinação do Mundo**: uma exploração pioneira pela história passada e pelo atual estado do mais negligenciado aspecto do nosso ambiente: a paisagem sonora. São Paulo: UNESP, 2001.

SPENCER, Amy. **DIY, The Rise of Lo-Fi Culture**. Londres: Marion Boyards Publishers, 2008.

REYNOLDS, Simon. Breaking Through the Synth Barrier. **The New York Times**, 10 out 2011. Disponível em <http://www.nytimes.com/2011/10/09/arts/music/female-artists-with-a-penchant-for-synth-sounds.html?pagewanted=all&_r=0> Acessado em 17 out 2013.

_____. **Bring the noise**: 20 years of writing about hip rock and hip-hop. Berkeley: Soft Skull, 2011.

_____. POP VIEW; 'Dream-Pop' Bands Define the Times in Britain. **The New York Times**, 01 dez 1991. Disponível em < <http://www.nytimes.com/1991/12/01/arts/pop-view-dream-pop-bands-define-the-times-in-britain.html> > Acessado em 17 out 2013.

ROSS, Alex. **Escuta só**: do clássico ao pop. São Paulo: Companhia das letras, 2011.

VELASCO, Tiago. **Pop**: em busca de um conceito. Santa Maria: Animus, 2010.

Disponível em <http://cascavel.ufsm.br/revistas/ojs-2.2.2/index.php/animus/article/view/2376> Acessado em 10 set 2013.

VIOLIN, Marcelo Henrique. **My Sweet Lord: A Devoção de Geroge Harrison.** Disponível em <http://www.uel.br/eventos/semanacsoc/pages/arquivos/mundaca%209%20marcelo.pdf> <Acessado em 15 out 2013.>

DISCOGRAFIA

CHAPTERHOUSE. **Whirlpool.** Space Age Recordings, 1991.

COCTEAU TWINS. **Treasure.** London: 4AD, 1984.

_____. **The Moon and the Melodies.** London: 4AD, 1986.

BEACH HOUSE. **Devotion.** Washington: Carpark Records, 2008.

_____. **Teen Dreams.** Seattle: Sub Pop, 2010.

_____. **Bloom.** Seattle: Sub Pop, 2012.

GRIMES. **Halfaxa.** Montreal: Artubus Records, 2010.

_____. **Visions** London: 4AD, 2012.