

A MÚSICA, O PENSAMENTO HUMANO E O APARATO TECNOLÓGICO

LUCINA REITENBACH VIANA¹

*“Uma máquina é tão distintiva, brilhante e expressivamente humana
como uma sonata para violino ou um teorema euclidiano”
Gregory Vlastos*

PALAVRAS CHAVE:

Comunicação, música, novas tecnologias, aparato tecnológico.

O Homem e a tecnologia

A evolução da tecnologia acaba confundindo o limite entre criador e criatura, principalmente num tempo em que a utilização da computação e de sistemas informatizados é inevitável como este em que vivemos. Quando a máquina vence o homem em sistemas fechados como os jogos de xadrez² e é capaz de gerar obras de arte originais e criativas,³ descrever o homem como “fabricante de ferramentas” parece pertinente:

“Não é uma definição ruim do homem descrevê-lo como um animal fabricante de ferramentas. Seus Primeiros aparatos para dar suporte à vida não civilizada foram ferramentas da construção mais simples e rude. Suas mais recentes realizações na substituição de maquinaria, não apenas para a habilidade da mão humana, mas para o alívio da inteligência humana, estão fundamentados no uso de ferramentas de uma ordem ainda mais elevada.” (BABBAGE, 1961)

O desenvolvimento de capacidades computacionais extraordinárias e o refinamento das tarefas em que as máquinas se mostram destras não pode ser considerado somente um avanço tecnológico. Precisamos considerar o criador e tratar o avanço tecnológico como obra do homem, ainda que seja possível que essa equação se inverta em um futuro próximo (KURZWEIL, 2007).

Tecnologia tomada pela música

¹ Mestranda em Comunicação e Linguagens da linha de pesquisa *Cibermidia e Meios Digitais* da Universidade Tuiuti do Paraná – lucka@onda.com.br

² Informações adicionais sobre o software Deep Blue em http://pt.wikipedia.org/wiki/Deep_Blue

³ Informacoes adicionais sobre o software AARON em <http://en.wikipedia.org/wiki/AARON>

Definindo a tecnologia a partir de sua origem grega⁴ como “o estudo da técnica ou da arte de fazer algo”, podemos colocá-la num ponto intermediário entre o pensamento humano e a produção artística de cada época. A magia que emerge do objeto resultante da aplicação da técnica por conta da vontade do homem como algo maior que a soma de suas partes pode ser considerada como “o fenômeno da transcendência na arte”, numa segunda revolução:

“quando madeira, vernizes e cordas são reunidos de maneira correta, o resultado é maravilhoso: um violino, um piano. Quando um dispositivo desses é manipulado de maneira correta, existe uma magia de outra espécie: música. A música vai além do velho som. Ela evoca uma resposta – cognitiva, emocional, talvez espiritual – no ouvinte, outra forma de transcendência. Todas as artes compartilham o mesmo objetivo: comunicação entre o artista e o público. (...) O significado grego de *tekhne logia* inclui arte como uma manifestação-chave da tecnologia.” (KURZWEIL, 2007, p. 37)

A relação fundamental da tecnologia com a música está na essência da comunicação entre o artista e o público, ocupando lugar fundamental em qualquer estudo que se proponha a abordar esse assunto. A música nesse contexto passa de produção artística a evento comunicacional, como descrito por Diana Domingues:

“novas espécies de imagens, de sons, de formas geradas por tecnologias interativas e seus dispositivos de acesso permitem um contato direto com a obra, modificando a maneira de fruir imagens e sons. As interfaces possibilitam a circulação das informações que podem ser trocadas, negociadas, fazendo com que a arte deixe de ser um produto de mera expressão do artista para constituir um evento comunicacional” (DOMINGUES, 1997, p. 20)

Em cada giro de inovação tecnológica a música se apropria de novos elementos para afinar essa relação, que parece estar num diálogo tão constante quanto a busca pelo conhecimento inerente ao próprio ser humano.

“A música sempre utilizou as mais avançadas tecnologias que existiram; os artesãos criadores de gabinetes do século XVIII; as indústrias metalúrgicas do século XIX; e a eletrônica analógica dos anos 1960. Hoje, praticamente toda música comercial – gravações, trilhas sonoras de cinema e televisão – é criada em estações de trabalho de música de computador, que sintetizam e processam os sons, gravam e manipulam as seqüências de notas, geram notações e até mesmo produzem automaticamente padrões rítmicos, linhas de baixo e progressões e variações melódicas ” (KURZWEIL, 2007, p. 219)

⁴ *Tekhné* = ofício ou arte, e *logia* = estudo

Sem a necessidade do domínio da técnica de tocar instrumentos para a produção musical, o que se exige agora do compositor é um domínio da tecnologia e dos processos em que esta se envolve. O artista deixa de simplesmente fazer uso do aparato para produzir música, e passa agora interagir com ele numa espécie de sistema aberto e colaborativo.

A reconfiguração do que se escuta

A disponibilidade tecnológica propicia a colaboração, definindo um “novo modelo de inovação e criação de valor” chamado *peering*⁵, onde “grupos de pessoas e empresas colaboram de forma aberta para impulsionar a inovação e o crescimento de seus ramos.” (TAPSCOTT & WILLIAMS, 2007)

Esse é o caso das plataformas de interação social como o MySpace⁶ ou o Last.FM⁷, locais no ciberespaço através dos quais a prática do *peering* cria uma espécie de “rebelião” impulsionando inovações que podem configurar “ameaças terríveis aos modelos de negócios existentes”, principalmente nos segmentos de música e entretenimento (TAPSCOTT & WILLIAMS, 2007).

Partindo do uso das tecnologias digitais, temos o rompimento da unificação de gostos e costumes outrora impostos pela indústria fonográfica, permitindo novas formas de trabalho acerca da música que conseqüentemente geram outras formas de organização, armazenagem, distribuição e consumo, diminuindo o abismo existente entre artista e público. Dessa forma, a utilização do computador como mediador dos processos comunicacionais relacionados à música e a adoção de mídias digitais interfere na formação do espectro considerado pop.

As plataformas sociais são a ponta desse iceberg onde todos podem ver o resultado do processo de remixagem cultural no qual estamos imersos. Esse processo de remixagem foi extremamente favorecido pelos avanços tecnológicos atuais, conforme previsto por Lessing:

“Nos próximos dez anos veremos uma enxurrada de tecnologia digitais. Tais tecnologias irão permitir a quase qualquer um capturar e compartilhar conteúdo.

⁵ O termo *peering* foi criado por Yochai Benkler, e significa ‘colaboração em massa’

⁶ www.myspace.com

⁷ www.last.fm

Capturar e compartilhar conteúdo, claro, é o que os seres humanos fazem desde que surgiram na terra. É como nós aprendemos e é o motivo para nos comunicarmos.(...) Esse “capturar e compartilhar” digital é em parte uma extensão do capturar e compartilhar que tem sido parte integral da nossa Cultura, mas também tem sua parte inovadora. (...) A tecnologia de “capturar e compartilhar” digitalmente conteúdo nos dá a esperança de vermos um mundo de ampla diversidade criativa que poderá ser compartilhada de maneira ampla e fácil. E se a criatividade for aplicada à democracia, ela irá permitir a uma gama ampla de cidadãos usarem a tecnologia para se expressarem e criticarem e contribuírem para a cultura que nos cerca.” (LESSIG, 2004, p. 166)

A música é o processo artístico criativo onde a remixagem aparece com maior clareza e a apropriação de conteúdo é transformada em novas criações que superam a soma de suas partes através do uso do aparato tecnológico disponível. Porém, conforme os padrões legais atuais essa apropriação é indevida e é considerada pirataria, mesmo quando resultando num objeto completamente diferente do original ou beneficiando indiretamente o objeto original. Além disso, “Muitas formas de ‘pirataria’ são úteis e produtivas, seja para produzirem conteúdo novo ou para criarem novas formas de negócios.” (LESSIG, 2004, p. 60)

Assim como a matéria prima sonora, ações e providências técnico-burocráticas que eram tomadas somente por gravadoras ou grandes indústrias de música e entretenimento se encontram à disposição dos artistas. A possibilidade de utilização dessas ferramentas faz com que o artista tome responsabilidade pelo processo completo de sua arte, desde a origem até o encontro com o público:

“Você não precisa de uma distribuidora, porque sua distribuidora é a Internet. Você não precisa de uma gravadora, porque ela está em seu quarto, e você não precisa de um estúdio de gravação, porque esse é seu computador. Você faz tudo isso sozinho⁸.” (FRERE-JONES, 2005)

Por conta disso, trabalhos diferenciados de artistas de renome ou de desconhecidos passam a fazer parte do mesmo conjunto, dividindo espaço com todo o restante do universo considerado pop na lista do que é ouvido e consumido.

A comunicação de massa está voltada para os grandes sucessos. A indústria do entretenimento procura por produtos que possam abarcar uma incrível gama de

⁸ “You don’t need a distributor, because your distribution is the Internet. You don’t need a record label, because it’s your bedroom, and you don’t need a recording studio, because that’s your computer. You do it all yourself.”

expectadores, e grandes sucessos que podem ser considerados como “lentes através das quais observamos nossa própria cultura” (ANDERSON, 2006, p. 1). Esse foi o ponto marcante até agora no que tange nosso cotidiano, mas conforme o conceito da “cauda longa”⁹ descrito por Anderson, este quadro “está desbotando nas pontas”, com a fragmentação dos mercados em nichos cada vez menores, que somados podem se tornar tão grandiosos quanto os sucessos. Ainda procuramos o grande sucesso, mas este não é mais tão proeminente quanto costumava ser.

A mudança do mercado de consumo e o “estilhaçamento da tendência dominante e zilhões de fragmentos culturais multifacetados” (ANDERSON, 2006, p. 5) é resultado da adoção da tecnologia e das mídias eletrônicas que criam condições para essa mudança, e é um fenômeno que abrange diversos segmentos, servindo de apoio para o estudo em diversos campos.

Grande parte desse “estilhaçamento citado por Anderson diz respeito a remixes e mashups, que acabam por reconfigurar o que se escuta, implementando novas versões, ou ate mesmo melhorando o que não era tão bom assim:

“Artistas criadores de mashup como Vidler, Kerr e Brown acharam uma forma de trazer a música pop à uma grandeza que ela raramente atinge. Considere os Mashups como pirataria se insistir, mas é mais correto observá-las através das lentes do mercado, para vê-las como uma expressão da insatisfação dos consumidores. Armados de tempo livre e do software certo, pessoas estão atirando através da pop music inferior e frustradas, escolhem fazer de algumas delas tão boas quanto as melhores¹⁰” (FRERE-JONES, 2005).

Mashups e remixes englobam tudo o que diz respeito à reconfiguração da música na cibercultura, incluindo mudanças na indústria, adoção da tecnologia, e principalmente a participação indiscriminada de artistas de gêneros e categorias distintas no mesmo processo.

A reconfiguração do artista

⁹O artigo “a cauda longa” foi originalmente publicado na revista Wired em 2004, antes de ser publicado como livro em 2006.

¹⁰ “Mashup artists like Vidler, Kerr, and Brown have found a way of bringing pop music to a formal richness that it only rarely reaches. See mashups as piracy if you insist, but it is more useful, viewing them through the lens of the market, to see them as an expression of consumer dissatisfaction. Armed with free time and the right software, people are rifling through the lesser songs of pop music and, in frustration, choosing to make some of them as good as the great ones”

Em trabalhos anteriores (VIANA, 2007), ponderamos sobre a relação entre o pensamento de Nietzsche, os argumentos de Deleuze e a música eletrônica a partir de relações propostas por Richard Pinhas¹¹ no texto intitulado ‘*De Nietzsche ao Techno*’.

De acordo com o que propõe Pinhas, os filósofos citados concordam no ponto em que colocam a música como meio através do qual o homem caminharia “em direção ao super-homem, o criador, o artista, o vidente” (PINHAS, 2002).

O homem sintético de Pinhas poderia ser considerado como o artista da cibercultura, na medida em que este trabalha garimpando elementos como matéria prima e remixa o conteúdo em obras novas que permanecem abertas para que sirva de base para a continuidade do processo.

O tratamento da produção artística como sistema aberto passível de intervenção corrobora na atualização do artista, que passa a ser um artista-engenheiro, um produtor digital, que trata com informação de todo o globo como matéria prima:

“A tirania da posse e da autoria assume a concessão de poder a todos, deliberada pela Web. (...) Como fadas e mágicos ou artistas da alquimia digital poções misturadas recriam a vida. (...) A arte diz sim à alquimia digital e o artista se mistura a engenheiros, cientistas da computação, biólogos, antropólogos, arquitetos eliminando as velhas especialidades modernistas, para responder aos desafios da interface humano/computador.” (DOMINGUES, 2007)

O artista nesse contexto acumula o papel de comunicador social responsável por fazer conhecer uma nova relação entre o homem e a tecnologia, ocupando posição de vanguarda tal qual esta posição já foi ocupada anteriormente por outros artistas em momentos de intensa transformação no campo das artes:

“O homem integral, o homem sintético é aquele que agita o novo futuro das forças, o artista: o homem das vibrações e das oscilações: todos nós nos tornamos seres ondulatórios e eletrônicos. O techno eletrônico e sintético, o riso do cérebro e as lágrimas de silício. As crianças do puro simultaneísmo e das sincronicidades.” (PINHAS, 2002).

¹¹ Esse texto foi escrito no final de 2002 por Richard Pinhas, amigo pessoal de Deleuze, e músico eletrônico. Pinhas sub-titula seu texto como ‘Manifesto pelas máquinas-pensamento vindouras, para G. Deleuze e J.P. Manganaro’, numa espécie de síntese/tributo ao pensamento de ambos.

Parte das previsões feitas para as mudanças relacionadas à revolução tecnológica no campo das artes parece ter sido superada antes do tempo pela música. Como exemplo, podemos citar as previsões feitas por Ray Kurzweil para o ano de 2009, publicadas originalmente em 1999 nos Estados Unidos, e traduzidas para o português em 2007:

“Músicos humanos fazem *jam sessions* com músicos cibernéticos constantemente. A criação de música se tornou disponível para pessoas que não tem formação musical. A criação de música não requer necessariamente a coordenação motora fina dos instrumentos musicais tradicionais. Sistemas de criação musical cibernéticos permitem às pessoas que apreciam música, mas não conhecem teoria da música e nunca a praticaram, criar música em colaboração com seu software de composição automática.”
(KURZWEIL, 2007, p. 267)

Está definido o lugar atual que ocupa o artista reconfigurado da cibercultura, e este permanece aberto esperando que o cidadão da era digital se aproprie da tecnologia disponível e o tome como seu.

Proposta de continuidade

A pesquisa desenvolvida até o presente momento relaciona a mediação por computador e a reconfiguração dos artistas no contexto da música produzida na cibercultura. Para dar seqüência ao trabalho, proponho a separação dessa mediação em três grupos distintos para estudo:

Mediação no garimpo e reutilização da matéria prima da composição musical:

A digitalização do som e a disponibilidade desses dados na rede proporciona que qualquer pessoa conectada à internet tenha acesso a uma gama inimaginável anteriormente de matéria prima passível de utilização no processo de composição musical. Essa disponibilidade é favorecida pelos sistemas de indexação e busca da web, gerando novas formas de garimpo e utilização da informação pelos artistas de diversas áreas, incluindo a música.

Mediação no processo de produção musical:

A utilização da matéria prima garimpada e a própria reutilização do que foi feito como matéria prima nos processos de remixagem através da utilização de softwares que permitem o uso do computador como instrumento de notação direta pode transformar qualquer usuário mais dedicado num produtor musical, além de permitir novas formas de colaboração entre homem e máquina.

Mediação na distribuição e no consumo:

A terceira interferência do computador está na reconfiguração do consumo, pois tendo disponível uma gama maior de possibilidades sonoras e sem interferência direta das estratégias de indução do mercado fonográfico, os consumidores têm mais liberdade em buscar e ouvir novas possibilidades, reconfigurando o que se ouve e reorganizando os processos econômicos acerca do mercado da música.

Acredita-se que a separação do estudo da mediação por computador nos processos comunicacionais nesses três grupos permitirá mais clareza no trabalho de pesquisa relacionados a música na cibercultura.

BIBLIOGRAFIA

ANDERSON, C. *A Cauda Longa*. Rio de Janeiro: Elsevier, 2006

BABBAGE, C. *Charles Babbage and his calculating engines*. . New York: Dover Publications, 1961

DOMINGUES, D. *A arte do século XXI: a humanização das tecnologias*. São Paulo: UNESP, 1997

DOMINGUES, D. Mashup art e crawler art: o sublime tecnológico do lixo remixado. 2007. Acesso em agosto de 2007, disponível em NTAV lab: <http://artecno.ucs.br>

FRERE-JONES, S. 1+1+1=1: The New Math of Mashups. Janeiro de 2005. Acesso em julho de 2007, disponível em The New Yorker: http://www.newyorker.com/archive/2005/01/10/050110crmu_music

KURZWEIL, R. *A era das máquinas espirituais*. São Paulo: Aleph, 2007

LESSIG, L. *Free culture. How big media uses technology and the law to lock down culture and control creativity*. Penguin Press, 2004

PINHAS, R. De Nietzsche ao Techno. 28 de Outubro de 2002. Acesso em Junho de 2007, disponível em RIZOMA: <http://www.rizoma.net/interna.php?id=153&secao=esquizofonia>

TAPSCOTT, D., & WILLIAMS, A. *Wikinomics: como a colaboração em massa pode mudar o seu negócio*. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2007

VIANA, L. A música no cerne dos processos comunicacionais. 2007 Anais do II Simpósio Nacional de Tecnologia e Sociedade . Curitiba, PR: UTFPR.