

Chipmusic e a Teoria das Materialidades: Como o Aparato Tecnológico Configura a Produção Musical no Coletivo Chippanze¹

Camila Schäfer

Mestranda em Ciências da Comunicação pela Universidade do Vale do Rio dos Sinos (UNISINOS), Programa de Pós-Graduação em Ciências da Comunicação.

E-mail: camila_scf@yahoo.com.br.

¹ Artigo originalmente apresentado ao 8º Interprogramas de Mestrado, realizado em novembro de 2012, na Faculdade Cásper Líbero, em São Paulo.

Resumo: Na *chipmusic*, os consoles de videogames e computadores domésticos da década de 1980 passam a assumir nova função, a de instrumento musical. Tendo em vista aprofundar o conhecimento sobre o tema, propomos neste artigo analisar de que forma o aparato tecnológico exerce influência sobre a produção musical de *chipmusic*. Nossas reflexões encontram sustentação no pensamento de autores como Marshall McLuhan, Vilém Flusser, Hans Ulrich Gumbrecht e Arlindo Machado que, cada um à sua maneira, apresentam em comum um olhar aguçado sobre as técnicas e as materialidades das mídias no processo de configuração de fenômenos culturais.

Palavras-chave: *chipmusic*; videogames; materialidades; música; estética tecnológica

Abstract: In *chipmusic*, video game consoles and home computers of the 1980s begin to assume a new role of a musical instrument. In order to deepen the knowledge on the subject, this work proposes to examine how the technological apparatus influences the musical production of *chipmusic*. Our thoughts find support on authors like Marshall McLuhan, Flusser, Hans Ulrich Gumbrecht and Arlindo Machado, who, each in its own way, have in common a keen eye on the techniques and the material of the media in the process of setting cultural phenomena.

Keywords: *chipmusic*; video games; materialities; music; aesthetic technology

Introdução

Os videogames fazem parte do lar de milhões de famílias ao redor do mundo há décadas e hoje estão presentes das mais diversas maneiras em nossa cultura, seja na estampa de uma camiseta, em produtos audiovisuais ou no Grammy². Dessa forma, os jogos eletrônicos integram hoje o arcabouço de referências culturais e estéticas de diferentes gerações de jogadores. Há alguns anos, um estilo musical que já era conhecido em outros países, especialmente nos Estados Unidos, Suécia e Inglaterra, começou a chamar a atenção de músicos brasileiros: a *chipmusic*. Utilizando antigos consoles de videogames e computadores domésticos da década de 1980, os adeptos da *chipmusic* buscam explorar criativamente as limitações desses aparelhos, já obsoletos, a fim de compor músicas com a mesma sonoridade dos antigos jogos em 8-bits. Assim, de produtos destinados exclusivamente ao entretenimento, os consoles de videogames passam a assumir nova função, a de instrumento musical. Além da sonoridade, os trabalhos destes artistas se mostram também carregados de referências estéticas dos jogos eletrônicos, que vão desde as capas dos álbuns até as imagens utilizadas em telões nas apresentações ao vivo.

² Depois que o compositor Christopher Tin recebeu o Grammy com a música "Baba Yetu" do jogo Civilization IV, em 2011, as trilhas de games foram incluídas na premiação para este ano. Elas poderão concorrer nas categorias: melhor música; melhor canção; melhor compilação de trilha sonora; e melhor partitura de trilha sonora, diretamente com as trilhas sonoras dos filmes e séries de televisão.

³ Selo virtual que distribui músicas em formato digital para download gratuito. Apesar de diversas características similares a gravadoras e selos tradicionais, uma *netlabel* enfatiza a distribuição gratuita pela internet, normalmente sob licenças que incentivam o compartilhamento (como a Creative Commons). Discos físicos raramente são produzidos. Fonte: <<http://pt.wikipedia.org/wiki/Netlabel>>. Acesso em: 11 jun. 2012.

⁴ Emuladores são softwares que simulam no computador o comportamento de consoles de videogame e até de arcades (fliperamas).

⁵ A *pixelart* é uma forma de arte digital na qual pinta-se individualmente cada pixel em programas de edição de imagens. Fonte: <http://pt.wikipedia.org/wiki/Pixel_art>. Acesso em: 02 jul. 2012.

Tendo em vista aprofundar o conhecimento sobre o tema, propomos neste artigo analisar de que forma o aparato tecnológico exerce influência sobre a produção musical de *chipmusic*. O recorte toma como objeto de interesse o coletivo e *netlabel*³ brasileiro Chippanze; e nossas reflexões encontram sustentação no pensamento de autores como Marshall McLuhan, Vilém Flusser, Hans Ulrich Gumbrecht e Arlindo Machado, que, cada um à sua maneira, apresentam em comum um olhar aguçado sobre as técnicas e as materialidades das mídias.

1. A *chipmusic*

Na *chipmusic* (também chamada de *chiptune*), as músicas são produzidas a partir dos sons gerados pelo chip de áudio presente em consoles e computadores domésticos antigos. Para acessar o chip, os músicos utilizam o *hardware* original ou emuladores⁴ e também há aqueles que utilizam esses emuladores em computadores da nova geração. Os aparelhos mais utilizados são o GameBoy (console portátil da Nintendo), o Famicom (console conhecido no Brasil como Nintendinho) e os computadores Commodore (Amiga e 64). O objetivo é criar composições com a estética das músicas de videogames antigos.

Em Nova York, a cena musical de *chipmusic* é uma das mais fortes do mundo, incluindo alguns dos principais nomes do gênero, como Bit Shifter, Nullsleep e Glomag. Além disso, existem tributos a artistas nesse formato de música. Por exemplo, o álbum *Weezer - The 8-bit album*, uma coletânea de sucessos da banda Weezer interpretados por músicos de *chipmusic* e o *Kind of Bloop*, tributo a Miles Davis que faz uma analogia ao álbum do músico Kind of Blue.

No Brasil, existem alguns projetos envolvendo esse tipo de música, como PulseLooper (SP), Droid-on (SP), Ghoul's'n'Eggs (SP), Escaphandro (SP), Subway Sonicbeat (SP), The Industrialism (RJ), Pixel Fire (RS), Reset Sound System (SP) e Chiptots (MG). Em 2008 surgiu o primeiro grupo organizado e dedicado à *chipmusic* no país, que hoje é formado por três músicos e um artista visual: o coletivo Chippanze. O projeto tem como objetivo alavancar o estilo musical por meio de apresentações e oficinas, onde são ensinadas as técnicas da *chipmusic* e de *pixelart*⁵, além de divulgar os trabalhos realizados no Brasil e no mundo através da distribuição gratuita das músicas pela internet. Apresentações de *chipmusic* já aconteceram em São Paulo e no Rio de Janeiro, mas aquele que é considerado o primeiro festival brasileiro foi realizado em 2009. Intitulado GameMusic, o evento reuniu os principais músicos do país e fez parte da mostra GamePlay, realizada em São Paulo, no Itaú Cultural. Durante o evento, foi lançado oficialmente o selo independente Chippanze.

Algumas pessoas relacionam o surgimento da *chipmusic* com a *demoscene*, uma competição saudável e não-oficial, entre programadores, que tentavam extrair o máximo dos computadores em apresentações visuais psicodélicas e músicas totalmente programadas. A cena surgiu quando usuários tiveram, pela primeira vez, contato com máquinas programáveis, como o Commodore 64, o ZX Spectrum e o Amstrad CPC, na década de 80. Como a tecnologia da época era bastante rudimentar, a dificuldade em criar era alta, por isso quanto mais complexo o trabalho, mais ele seria valorizado.

Na *chipmusic* existe essa mesma lógica. Os músicos encontram dificuldades para reproduzir os sons dos consoles antigos, mesmo com o recurso dos emuladores, e por isso muitos preferem utilizar o *hardware* da época, que é único na geração desse tipo de sonoridade. Assim, quanto mais complexa a composição, mais valorizado será o trabalho do músico, que precisa criar melodias a partir de ruídos e outras limitações técnicas dos aparelhos.

2. Um olhar a partir das materialidades

Há algumas décadas, os debates sobre a técnica e sobre as máquinas vêm tomando forma no meio intelectual. Para alguns pensadores, especialmente das ciências humanas, as máquinas já foram vistas com mal-estar, como se elas acabassem com a essência da humanidade. No entanto, “nenhuma leitura dos objetos culturais recentes ou antigos pode ser completa se não se considerar relevantes, em termos de resultados, a ‘lógica’ intrínseca do material e os procedimentos técnicos que lhe dão forma” (MACHADO, 2001:11). Portanto, neste artigo procuraremos analisar a *chipmusic* a partir dos conceitos elaborados na chamada teoria das materialidades. Apesar de não ser considerada uma escola, disciplina ou teoria específica, por estar em estruturação e também por não se assumir como tal, e ainda que, assim como outras propostas, possua seus problemas, pensamos que suas proposições nos ajudam a pensar este recente fenômeno.

Uma das referências iniciais dos estudos das materialidades é o autor Marshall McLuhan, que analisa a interação entre os humanos e as tecnologias que desenvolvem. Através de exemplos, o autor (1974) vai demonstrando como as sociedades e as culturas foram intensamente modificadas com o surgimento de novas técnicas e tecnologias, especialmente a escrita, a imprensa e a eletricidade.

No entanto, o estudo das materialidades se estruturou mais fortemente a partir de fins dos anos 1980, no departamento de literatura comparada da Universidade de Stanford. Seu principal articulador é o alemão Hans Ulrich Gumbrecht, ao lado de pensadores como Jeffrey Schnapp, Niklas Luhman, Friedrich Kittler, David Wellbery, entre outros. Gumbrecht percebeu que, no caso do campo literário, além do significado da obra, ela devia ser considerada também a partir de um contexto que envolvesse sua relação com os receptores, com as condições históricas e materiais desses receptores e com a “materialidade” do objeto (FELINTO, 2001). Outro alemão que pensa a mídia em uma perspectiva materialista é Friedrich Kittler, para o qual o conteúdo de um pensamento é indissociável da materialidade expressiva pela qual ele se manifesta (FELINTO, 2010). Em seu artigo *A história dos meios de comunicação* (2005), o autor faz um passeio pelo surgimento da escrita, da imprensa e das mídias técnicas, sempre levando em conta as variáveis físicas relacionadas à história desses meios: pergaminhos, máquinas de escrever, telégrafos, entre outros.

Se no campo hermenêutico o sujeito está na base das análises, na teoria das materialidades (também chamada de campo não-hermenêutico por Gumbrecht), a figura central não é mais o sujeito ou o conteúdo de uma mensagem. O foco de interesse teórico se desloca, a fim de compreender como o instrumental tecnológico influencia ou determina esse conteúdo. Para McLuhan, os meios linguísticos moldam o desenvolvimento social tanto quanto os meios de produção. Seu pensamento é resgatado hoje por diversos teóricos das teorias das materialidades. Porém,

[...] não se trata de sugerir uma epistemologia absolutamente nova, mas antes de encarar de maneira renovada uma noção bastante tradicional. Em primeira instância, falar em ‘materialidades da comunicação’ significa ter em mente que todo ato de comunicação exige a presença de um suporte material para efetivar-se. Que os atos comunicacionais envolvam necessariamente a intervenção de materialidades, significantes ou meios pode parecer-nos uma idéia já tão assentada e natural que indigna de menção. Mas é precisamente essa naturalidade que acaba por ocultar diversos aspectos e conseqüências importantes das materialidades na comunicação – tais como a idéia de que a materialidade do meio de transmissão influencia e até certo ponto determina a estruturação da mensagem comunicacional (FELINTO, 2001:3).

De acordo com os músicos do coletivo Chippanze, é muito comum os ouvintes relacionarem a *chipmusic* com trilha sonora de videogames, ainda que os artistas busquem uma aproximação maior com a música eletrônica e a criação de trabalhos totalmente originais. Podemos pensar, de acordo com as proposições de Gumbrecht (1994 *apud* FELINTO, 2001), que essa relação feita pelo público acontece de duas formas distintas:

a) pela própria utilização de videogames como instrumentos musicais: a dimensão material do produto cultural pode também ser configuradora de sentido;

b) pela sonoridade e visualidade características: nesse aspecto, a relação com os videogames acontece através do som e das imagens utilizadas em álbuns e apresentações ao vivo. Ainda que os artistas busquem deliberadamente uma aproximação com os *games* nas imagens, o mesmo não acontece no caso do som. No entanto, as referências estéticas e culturais dos receptores, que há décadas convivem com os jogos eletrônicos, formam uma rede de relações com os produtos da *chipmusic*. Esse seria considerado o contexto histórico do receptor, citado por Gumbrecht.

Portanto, não se trata de analisar o conteúdo da música, mas todo o aparato que a envolve e circunda e que é responsável por ela existir. Não excluir totalmente a reflexão sobre os significados, mas ampliar o olhar, adotando como eixo de orientação a análise do meio. A presença dos videogames e computadores antigos, gerando músicas, parece ser muito mais importante e chama muito mais a atenção do que as notas que criam a melodia, que o conteúdo da música em si. Além disso, os efeitos dessa sonoridade no aparato cognitivo de produtores e ouvintes também ganha importância.

E cada vez mais nos apartamos do conteúdo das mensagens para estudar o efeito total. [...] O interesse antes pelo efeito do que pelo significado é uma mudança básica de nosso tempo, pois o efeito envolve a situação total e não apenas um plano do movimento da informação (McLUHAN, 1974: 42).

Ao interpretar McLuhan, Irene Machado (2005) explica que o meio se torna a mensagem. Uma fala, por exemplo, convoca diversos sentidos. Já uma simples frase pode provocar diferentes sensações, dependendo do meio onde é dita. Da mesma forma, quando um ouvinte entra em contato com uma música do coletivo Chippanze através de um aparelho reproduzidor que não forneça imagens, ele poderá relacionar a sonoridade, em sua imaginação, com cenas de jogos digitais. No entanto, quando executada em um show, a música pode remeter muito mais à música eletrônica, pelo jogo de luzes, pela posição do músico (que fica colocado como um *disc jockey* - DJ), ou seja, devido a todo o “ambiente” que a circunda. “Assim o meio é a mensagem porque, dentre outras coisas, é dispositivo – quer dizer – dispõe de mecanismos para gerar informações que podem ou não se tornar signos.” (MACHADO, 2005: 155). Podemos pensar ainda como o aparato técnico utilizado pelos músicos – os consoles de videogames, no caso – possuem esse potencial para gerar informações que podem se tornar signos (as imagens formadas na mente dos ouvintes, por exemplo).

Um dos grandes conceitos defendidos por McLuhan, ainda, é de que os meios são extensões dos sentidos e do corpo humanos. Dessa forma, a roda seria uma extensão dos pés, a máquina fotográfica uma extensão da visão, a roupa uma extensão da pele e assim por diante. Atualmente, fala-se nos meios eletrônicos como extensão do nosso sistema nervoso central e, assim como Narciso, que se apaixonou por uma imagem de si mesmo, portanto uma extensão, o ser humano parece cada vez mais apaixonado pelos dispositivos eletrônicos, que na verdade são extensões do próprio corpo. Dessa forma, o homem tende cada vez mais a esquecer que aquilo com o qual se relaciona é sua própria extensão. Nesse

sentido, entendemos o porquê de experiências como a *chipmusic* chamarem tanto a atenção. Inseridos em uma sociedade mergulhada em aparelhos e instrumentos de última geração, os artistas que fazem música com consoles de videogames, que além de tudo já são considerados obsoletos, só poderiam causar estranheza e curiosidade.

Além de considerar os meios como extensões do homem, McLuhan também entende boa parte deles como inconcebíveis fora do contexto histórico do surgimento da eletricidade. Para o autor, a eletricidade é um ambiente gerador de ambientes (os meios) e a responsável por diversas mudanças sociais, culturais e históricas. “Sem eletricidade os meios simplesmente não existiriam” (MACHADO, 2009: 24). Azambuja (2012) lembra que, quando analisamos as relações de determinação tecnológica no âmbito social-histórico e da subjetividade humana, percebemos que não há uma causa clara. No entanto, as mudanças tecnológicas podem condicionar e determinar uma reorientação geral da sociedade e da subjetividade humana. “O que existe concretamente é uma implicação na qual a subjetividade se transforma a partir da invenção e uso deste ou daquele dispositivo, na direção e dimensão próprias do dispositivo tecnológico em questão” (AZAMBUJA, 2012: 90). Como meios audiovisuais, os videogames também poderiam ser considerados ambientais e criadores de ambientes. São ambientais porque, através do som e da imagem, oferecem uma experiência visual e acústica que insere o jogador num novo espaço, o espaço do jogo. Da mesma forma, criam ambientes na medida em que cada vez mais fazem parte do cotidiano, “contaminando” a cultura e o dia-a-dia, seja em produtos culturais independentes (*chipmusic*, vídeos *machinima*⁶, *fanfics*⁷ e bandas que fazem versões de músicas de videogame) ou comerciais (muitos hoje apostando no conceito de *gamification*⁸).

⁶ Termo criado a partir das palavras da língua inglesa *machine* (máquina) e *cinema* (produção de filmes). Trata-se de criar um filme utilizando imagens e cenários de jogos digitais.

⁷ *Fanfic* é a abreviação do termo em inglês *fan fiction*, ou seja, “ficção criada por fãs”. Tratam-se de contos ou romances escritos por terceiros, não fazendo parte do enredo oficial dos animes, séries, mangás, livros, filmes ou história em quadrinhos a que fazem referência. Fonte: <<http://pt.wikipedia.org/wiki/Fanfic>>. Acesso em: 20 jul. 2012.

⁸ Uso de mecânicas de jogos e pensamentos orientados a jogos para enriquecer contextos diversos normalmente não relacionados a jogos. Tipicamente aplica-se a processos e aplicações com o objetivo de incentivar as pessoas a adotá-lo ou influenciar a maneira que eles são usados. Para maiores informações: <<http://pt.wikipedia.org/wiki/Gamifica%C3%A7%C3%A3o>>. Acesso em: 17 jul. 2012.

Em meio a tantos aparelhos eletrônicos, o homem acaba padronizando suas ações e se tornando um “apertador de botões”, nas palavras de Flusser (2011). Utilizando a fotografia como objeto de estudo, o autor afirma que o usuário comum vê o aparelho como uma caixa mágica, capaz de produzir imagens. No entanto, ele não conhece o verdadeiro funcionamento desse aparelho, além de estar sujeito às possibilidades automáticas que a máquina oferece. Ou seja, mesmo sem conhecer o funcionamento interno do aparelho, uma pessoa é capaz de fazer fotografias. É no intuito de “abrir a caixa-preta” e explorar suas possibilidades que os músicos da *chipmusic* baseiam seu trabalho, e os videogames, que até pouco tempo eram utilizados para jogar, passam a acumular a função de instrumento musical. São justamente as limitações técnicas dos videogames e computadores antigos que chamam a atenção desses artistas, sempre dispostos a tirar algo a mais do aparelho. Portanto, podemos pensar que o sistema de reprodução presente nos videogames é agora refuncionalizado para servir como sistema também de criação.

Poderíamos então dizer que as obras verdadeiramente criativas, ao invés de “esgotar” determinadas possibilidades do “código” específico de um meio, redefinem a nossa própria maneira de entender e de lidar com esse meio. É como se cada obra reinventasse a maneira de se apropriar de uma máquina enunciativa. (MACHADO, 2001: 14).

Para Arlindo Machado, o poeta dos meios tecnológicos é aquele que subverte a função da máquina e coloca em questionamento o padrão e as finalidades do aparelho, como na *chipmusic*. “Para evitar a mesmice e a repetição, as máquinas e os processos tecnológicos precisam estar sendo constantemente reinventados e/ou subvertidos, de modo a acompanhar, mas também desencadear o progresso do pensamento” (MACHADO, 2001: 36). Para o autor, em toda cultura técnica há um componente que não pode ser quantificado nem limitado: a imaginação, seja dos homens que fabricam ou dos que operam as máquinas.

Se isso pode ser considerado arte, ainda não sabemos. O fato é que, atualmente, não existem parâmetros para diferenciar o que pertence à esfera da arte e o que não pertence, justamente porque a dimensão técnica e maquinica ganhou espaço e reflexões próprias. Se Benjamin (1989) considerava que a reprodução técnica das obras de arte retirava delas sua aura, o que dizer das artes industriais (foto, cinema, música), na qual a condição fundante da produção é justamente a reprodução? Não existe mais um original, mas uma matriz técnica, um molde. Nossa cultura informática é baseada em bits e, como tal, o que muda na maioria desses produtos culturais é seu modo de visualização. De um conjunto de 1 e 0, o produto se atualiza em uma música, uma imagem ou um texto. E então, nessa esfera, como analisar um produto cultural apenas a partir de seu conteúdo? É nesse sentido que a teoria das materialidades (ou ainda teoria do meio) pode trazer sua contribuição.

Conclusão

Nosso objetivo, neste artigo, foi pensar a *chipmusic* na perspectiva dos estudos do meio, ou teoria das materialidades, propondo uma nova forma de olhar o objeto empírico. Ainda que essas teorias não se constituam em uma escola ou grupo de pesquisa formalmente constituído, acreditamos que elas nos ajudam a questionar como a técnica e os aparatos tecnológicos influenciam nos produtos finais e nas percepções de produtores e ouvintes. Como qualquer outra proposição teórica, esta também possui seus problemas, como a supervalorização do agenciamento técnico em detrimento do vínculo social e a visão pouco crítica e até certo ponto entusiasmada em relação às novas tecnologias. O próprio McLuhan foi rotulado como entusiasta das novas tecnologias, mas o professor de literatura inglesa não se entendia como uma pessoa interessada em tecnologia, mas sim como um pesquisador voltado para as pessoas, para o potencial do homem e para os intercâmbios culturais (MACHADO, 2005).

Nesse sentido, podemos concluir que o aparato técnico também configura a experiência e as sociabilidades dos indivíduos, numa reflexão que vai além do conteúdo do produto cultural.

Referências Bibliográficas

AZAMBUJA, Celso Candido de. Efeitos McLuhan. In: MONTAÑO, Sonia; FISCHER, Gustavo; KILPP, Suzana (orgs.). *Impacto das novas mídias no estatuto da imagem*. Porto Alegre: Sulina, 2012. p. 87-94.

BENJAMIN, Walter. A obra de arte na era de sua reprodutibilidade técnica. In: BENJAMIN, Walter. *Magia e técnica, arte e política*. Obras escolhidas I. São Paulo: Brasiliense, 1989. p. 165-196.

FELINTO, Erick. *Em busca do tempo perdido*. O sequestro da história na cibercultura e os desafios da Teoria da Mídia. XIX Encontro da Compós, Rio de Janeiro, 2010.

_____. *Materialidades da Comunicação*: por um novo lugar da matéria na Teoria da Comunicação. Ciberlegenda, n. 5, Niterói, 2001. Disponível em: <<http://www.uff.br/mestcii/felinto1.htm>>. Acesso em: 17 jul. 2012.

FLUSSER, Vilém. *Filosofia da caixa preta*: ensaios para uma futura filosofia da fotografia. Apresentação de Norval Baitello Junior. São Paulo: Annablume, 2011.

GUMBRECHT, Hans Ulrich & PFEIFFER, Ludwig. *Materialities of Communication*. Stanford: Stanford University Press, 1994.

KITTLER, Friedrich. *A história dos meios de comunicação*. In: LEÃO, Lúcia (org.). *O chip e o caleidoscópio. Reflexões sobre as novas mídias*. São Paulo: Ed. Senac, 2005. p. 73-100.

MACHADO, Arlindo. *Máquina e imaginário: o desafio das poéticas tecnológicas*. 3. ed. São Paulo: Editora da Universidade de São Paulo, 2001.

MACHADO, Irene. *Ecologia das extensões culturais*. Revista Famecos, n. 39, Dossiê Especial: GT Comunicação e Cultura (COMPÓS), Porto Alegre, PUCRS, 2009, p. 19-27. Disponível em: <<http://revistaseletronicas.pucrs.br/ojs/index.php/revistafamecos/article/viewFile/5837/4231>>. Acesso em: 17 jul. 2012.

_____. Mediações segundo McLuhan. In: BRAGANÇA, Aníbal; MOREIRA, Sônia Virgínia (orgs.). *Comunicação, Acontecimento e Memória*. São Paulo: INTERCOM, 2005. p. 146-158.

MCLUHAN, Marshall. *Os meios de comunicação como extensões do homem*. São Paulo: Cultrix, 1974.