

GUIARRAIXO E PROTAGONISMO RIOT GRRRL: TECNOLOGIAS DIGITAIS E SONORAS NA BANDA *Ostra Brains*¹

BITTENCOURT, Luiza²; GELAIN, Gabriela³; LAGE, Rafael⁴

RESUMO: O trabalho aborda mediações e artefatos musicais (TROTTA, 2014; HENNION, 2011; DENORA, 2000) e o movimento *Riot Grrrl* (SILVEIRA, 2015; LEITE, 2005). Apresentaremos o caso da banda carioca *Ostra Brains*, um trio formado por dois homens e uma mulher no vocal. Os rapazes da banda desenvolveram uma tecnologia musical denominada “guitarraixo”, que possibilita a corporificação territorial e sonora de sua vocalista. Argumentamos que os instrumentos musicais e suas sonoridades podem atuar ativamente - e de forma tecnológica - no protagonismo feminino em meio a um cenário musical ainda masculinizado (CONNELL, GIBSON, 2003; SHUKER, 1999). Através do guitarraixo, a *Ostra Brains* adapta-se sonoramente à nova indústria da música (HERSHMANN, 2010), circulando territorialmente com facilidade, adaptando suas configurações musicais às dificuldades e exigências tecnológicas do circuito independente nacional, e corporificando sonicamente o grito *Riot Grrrl* de Amanda Halk, vocalista da banda.

Palavras-Chave: *Riot Grrrl*; tecnologias musicais; nova indústria da música.

1 - Introdução

O presente trabalho tem por objetivo analisar o uso de tecnologias digitais e artefatos sonoros no movimento *Riot Grrrl*. Debateremos a disseminação online de músicas e ideologias do movimento, bem como sonoridades e instrumentos musicais. Para tanto, será realizado um estudo de caso analisando tecnologias do trio carioca *Ostra Brains*, que, assumindo-se como uma banda *Riot Grrrl*, conta com uma vocalista (Amanda Hawk) com intensa presença performática de palco. Para além da performance, a *Ostra Brains* apropria-se de diversas tecnologias em suas criações: seja utilizando o *Whatsapp* (MAGALHÃES, 2015) na gravação de seu novo disco; ou inventando o guitarraixo⁵, um baixo elétrico com captador de guitarra, em um improviso tecnológico adequado aos moldes *Do-It-Yourself* do punk. Com o guitarraixo, o grupo facilita a sonorização de palco e circula territorialmente com desenvoltura pela nova indústria da música (HERSCHMANN, 2010), promovendo shows e levando consigo sua banquinha de produtos (CDs, camisetas, fanzines).

¹ Artigo apresentado ao Eixo Temático Gênero / Comunidades LGBT's / Feminismo.

² Doutoranda pelo Programa de Pós-graduação em Comunicação da UFF. Grupo de pesquisa Labcult. luiza@pontoplural.com.br

³ Mestranda em Ciências da Comunicação pela UNISINOS. Grupo de pesquisa Cultpop. gabrielagelain@gmail.com

⁴ Doutorando pelo Programa de Pós-graduação em Comunicação da UFF. rafalage77@gmail.com

⁵ Em uma entrevista, a banda explica o guitarraixo (aos 0:56 minutos do vídeo):

< www.youtube.com/watch?v=IET_Gn5wwIc >.

Argumentamos aqui que, através de determinadas configurações técnicas e estéticas – como é o caso da banda *Ostra Brains* –, as mulheres podem posicionar-se em um patamar de protagonismo não apenas performático; mas também sonoro e tecnológico. Trata-se de uma construção conjunta de trocas humanas e não-humanas, onde os artefatos materiais podem agir de forma ativa e prescrever “as formas com que eles são incorporados na vida social, e como estruturam os usos e usuários” (DENORA, 2000, p. 35). Tais construções possibilitam novos modos de vivência acionados esteticamente. Através destas experiências, as *Riot Grrrls* podem adotar a “posição de estar no controle do ambiente simbólica e fisicamente” (DENORA, 2000, p. 56).

O presente artigo será dividido em quatro eixos: (a) apresentar inicialmente um breve histórico do *Riot Grrrl*, levantando questões relacionadas a este movimento punk feminista (SILVEIRA, 2015; LEITE, 2005), de forma a ambientar o estudo e apontar características que facilitem a posterior identificação da banda *Ostra Brains* como pertencente a este movimento; (b) investigar o uso das vantagens trazidas pela internet e a cultura digital para produzir, divulgar e distribuir as músicas criadas pela banda, bem como para disseminar a ideologia do movimento; (c) analisar as relações tecnológicas com corpos e instrumentos musicais (TROTТА, 2014; PAIXÃO, 2013; REGEV, 2013; WAKSMEN, 2001) da banda *Ostra Brains*; e (d) buscar compreender a conexão do *Riot Grrrl* com a utilização de tecnologias sonoras, com foco no uso do instrumento “guitarraixo”. Pensaremos de que maneira a interação humana-tecnológica pode protagonizar a corporificação feminina em uma banda *Riot Grrrl* formada por uma vocalista (Amanda Hawk) apoiada sonoramente por dois homens (Mario Lewik na bateria e Roger Caldeira no guitarraixo).

Nossa hipótese é de que as tecnologias podem colaborar ativamente no fomento ao empoderamento feminino, tanto no ambiente digital (por meio da produção e distribuição musical), quanto nas performances ao vivo (através do uso de instrumentos musicais para uma maior conexão com a audiência). As tecnologias vêm inserindo-se cada vez mais em “aspectos de nosso trabalho, lazer e vida social” (TRESCH, DOLAN, 2013) e, com isso, determinadas praticidades tecnológicas possibilitam um aprendizado que – através de uma relação entre atores humanos e não-humanos (LATOUR, 2012) – pode desestabilizar a presença massiva masculina no rock. Determinadas plataformas digitais podem facilitar o acesso a softwares, técnicas e modos diversificados de produção, circulação e consumo musical. O computador pessoal pode tornar-se “ao mesmo tempo estú-

dio, ferramenta de composição, gerador sonoro, arquivo de músicas e aparelho de som” (IAZZETTA, 2005, p. 1242). Esta ferramenta vem sendo crescentemente utilizada, possibilitando um barateamento de custos e ampliação de possibilidades em produção musical: “nos dias de hoje, com auxílio de um computador doméstico equipado com uma placa de áudio de nível profissional é possível realizar produções musicais com excelentes resultados técnicos” (PAIXÃO, 2013, p. 44).

Pretende-se analisar, então, o uso das tecnologias sonoras enquanto instrumentos que são utilizados pelas artistas para promover uma melhor conexão com a audiência durante a performance ao vivo. Nesse tocante, convém destacar que, segundo Silveira (2015), pensar o ethos corporal que emana das formas musicais não é pensar somente as performances aparentes (dança, execução musical, superfície visível) e signos de um capital subcultural comum no movimento *Riot Grrrl*: “Talvez seja possível localizar marcas ou incidências do punk embaixo ou dentro da pele” (SILVEIRA, 2015, p.18). A metodologia aplicada à pesquisa inclui (a) revisão bibliográfica, (b) entrevista com os integrantes da *Ostra Brains*; (c) análise de apresentações do grupo; (d) análise das relações estético-tecnológicas da banda.

2 - *Girls to the front!* O *Riot Grrrl* e a indústria musical masculina

O *Riot Grrrl* surgiu na década de noventa nos EUA, formatado por um grupo de meninas, ao mesmo tempo em que bandas e fanzines surgiam. Lideradas pela vocalista *Kathleen Hanna* (da *Bikini Kill*⁶), elas construíram canções e performances feministas relacionadas aos gêneros musicais *punk rock* e *hardcore*. As performances *Riot Grrrl* buscam dar visibilidade às mulheres, posicionando-as sempre à frente do palco e relegando o espaço final do ambiente aos homens. Além disso, as *Riot Grrrls* “recorrem à acidez de um grito agudo, nas bordas do padrão tonal, solto, denso e orgânico, como se fosse um anúncio de libertação. Como se fosse a emergência de um corpo” (SILVEIRA, 2015, p. 9).

Nesse sentido, no *Riot Grrrl*, o microfone pertence centralmente às mulheres, assim como *Kathleen Hanna* iniciou nos palcos. Ele amplifica a voz feminina e viabiliza a temática relacionada ao ativismo feminista. A questão em relação à mensagem feminista do movimento dá-se corporalmente, no grito microfonado, na performance e no engajamento das agentes diretamente envolvidas neste movimento. E isto se deve, também, à

⁶ *Bikini Kill*: “Rebel Girl” < www.youtube.com/watch?v=bOCWma5vOiQ >.

presença da música e de seus instrumentos e equipamentos sonoros. Os altos volumes dos instrumentos; as guitarras e baixos eletrificados e distorcidos; as baterias microfônicas e tocadas com explosiva força corporal integram a assinatura performática do *Riot Grrrl*.

Cansadas do estereótipo de mulheres em segundo plano na música e do sexismo da sociedade, elas passaram a reivindicar a participação ativa: a frase “Girls to the front!”, repetida tantas vezes por *Kathleen Hanna* (MARCUS, 2010) e outras *Riots* que surgiram nesta época, foi destinada ao público feminino que antes ocupava o fundo dos shows, majoritariamente masculinos, mas também caracteriza a mulher protagonista na música. As *Riot Grrrls* enfrentaram uma indústria musical massivamente masculina (SHUKER, 1999), que perdura até os dias recentes: “em alguns países, o vínculo empregatício masculino na indústria da música ultrapassa o das mulheres em uma proporção de 5 pra 1” (CONNELL, GIBSON, 2003, p. 8). Tal configuração profissional faz com que as mulheres tenham dificuldades não apenas em formar suas bandas; mas também, em controlar a maneira como suas canções vão soar. Muitas artistas e profissionais da música possuem acesso dificultado a cargos de chefia na indústria musical; a trabalhos de protagonismo; bem como a técnicas e tecnologias de produção sonora. Mas, gradativamente, as *Riot Grrrls* vêm ocupando e ressignificando o espaço de produção artística.

Analisaremos o caso da banda carioca *Ostra Brains*, compreendendo de que maneira a banda utiliza as vantagens ofertadas pelas tecnologias na esfera da produção, distribuição e consumo musical, bem como para ampliar o alcance das ideologias ligadas ao *Riot Grrrl*. Seguindo essa ótica, será analisada a performance do grupo a fim de observar questões relacionadas a busca pelo empoderamento feminino; e também, os instrumentos e equipamentos sonoros utilizados pela banda. Iniciaremos nossa observação destacando a importância das materialidades e das tecnologias digitais para a corporificação do rock n’ roll; para depois pensarmos de que forma os corpos sônicos dos instrumentos associam-se ao mundo digital e territorial da nova indústria da música (HERSCHMANN, 2010); e de que maneira tais fatores podem conectar-se ao discurso e ativismo *Riot Grrrl*.

3 - Sonoridades no ciberespaço: audição coletiva inteligente

A internet é utilizada pelas bandas *Riot Grrrl* desde o início do movimento (princípio dos anos noventa), como meio central de divulgação. No Brasil, tal configuração mi-

diática foi muito importante para o *Riot Grrrl*: “com a internet, bandas como o Bikini Kill chegam aos ouvidos das brasileiras” (RIBEIRO; COSTA; SANTIAGO, 2012, p. 229). Tal configuração proporcionou que uma banda pudesse exercer papel central no movimento: a Dominatrix, formada em São Paulo no ano de 1995. A banda “usou de um elemento de comunicação indispensável na época que foi a internet para divulgar as suas músicas, letras e shows” (RIBEIRO, COSTA E SANTIAGO, 2012, p. 229). Através do pioneirismo da Dominatrix, a cena *Riot Grrrl* brasileira foi-se fortalecendo com a soma de público, agentes e bandas, “dentre as quais Kaos Klitoriano, Bulimia, No Stereotypes, Cosmogonia, Projeto Santa Claus e Menstruação Anarquika, todas mostrando uma preocupação em explicitar no nome algo relativo ao universo feminino” (RIBEIRO, COSTA E SANTIAGO, 2012, P.229).

Destacamos aqui que o crescimento da internet emergiu como elemento que gerou reconfigurações no movimento punk, provocando mudanças na estrutura da rede, agilizando conexões e trocas de informações. Mas não é só. É importante notar que as tarefas desempenhadas pelos atores dessa rede estão diretamente ligadas a recentes reconfigurações da indústria da música (PAIXÃO, 2013; HERSCHMANN, 2010). Isto é: estamos falando de mediadores que incluem, por exemplo, a realização de gravações caseiras, o crescimento do número de *home studios* e de selos musicais virtuais, o uso de sites, plataformas de *streaming* e *download* para espalhar produtos culturais, além de matérias em blogs sobre eventos e artistas punks que colaboram com a formação de público; e as redes sociais (tais como *Facebook*, *Instagram* e *Twitter*), utilizadas amplamente para estabelecer relação direta com o público consumidor.

O *Riot Grrrl* beneficiou-se das possibilidades trazidas pela internet para organizar-se e divulgar seus projetos. No entanto, ainda manteve características clássicas de cultura *underground* desenvolvidas em meio ao punk: roupas rasgadas, botas e coturnos, acessórios visuais (alfinetes, moicanos, *bottons*) e sonoridade direta e agressiva. Tais características representam um signo de autenticidade, que não apenas permite a inserção de determinados agentes em uma cena musical, como também legitima estes agentes como representantes fidedignos, podendo inclusive lhes conceder papel de destaque. O *Riot Grrrl* relaciona-se, portanto, com afetos materiais e ferramentas tecnológicas utilizadas na web. Tal junção faz com que este movimento apresente interessantes nuances em relação à chegada da internet. Por exemplo: muitos produtores de fanzines utilizam a web para divulgação de seus trabalhos, mas enxergam o fanzine impresso como forma

de resistência ao *mainstream* e às praticidades oferecidas pelos conglomerados tecnológicos digitais:

Para o grupo, as publicações são resistentes à era digital e à evolução tecnológica, às grandes corporações midiáticas, indo contra a praticidade do virtual e a sociedade de consumo, uma vez que os zineiros decidem por elaborá-los escrevendo à mão, recortando, colando, xerocando – mesmo que por vezes utilizem certos recursos digitais, como por exemplo, programas para auxiliarem na diagramação (GELAIN, 2015, p. 13).

A produção zineira do punk e do *Riot Grrrl* estaria ligada a uma questão de autenticidade criativa e autoral, já que os zineiros “sentem a necessidade de saírem da mesmice, expondo seus gostos culturais pessoais e movimentando informações” (GELAIN, 2015, p. 14). Tal produção cultural utiliza, portanto, elementos *online* e *offline*. Mas, existem tecnologias atuais que parecem demonstrar um diferencial não apenas na distribuição de conteúdo, mas também na de produção musical.

É o caso das apropriações sonoras e tecnológicas da banda *Ostra Brains*, que vem utilizando o *Whatsapp*⁷ para agilizar as gravações de seu novo disco. Em uma entrevista realizada em outubro de 2016 com dois músicos da banda (Roger Caldeira e Mário Lewiki), eles explicaram que a *Ostra Brains* procura facilitar seus processos produtivos, utilizando qualquer ferramenta tecnológica que tiver às mãos. Então, gravar pelo *Whatsapp* torna-se uma solução muito prática. Roger Caldeira grava sua base de guitarra / baixo em casa via *Smartphone*⁸, e envia para Amanda Halk, que grava sua voz por cima. Mário Lewiki ouve os arquivos e vai treinando em casa o que pode vir a ser a parte rítmica das músicas. Trata-se de um processo de gravação *demo*⁹ que não possui necessariamente intenção de ser o produto final: a banda em breve gravará o sucessor de seu último disco¹⁰.

⁷ Magalhães (2015) ressalva que o *Whatsapp* é uma tecnologia de telefone móvel que “permite aos usuários a troca de mensagens gratuitas por meio da Internet” (Magalhães, 2015, p. 11). A autora observa o emprego desta tecnologia “não apenas como possibilidade de interação entre familiares, colegas de trabalho e/ou faculdade, mas também ao representar uma estratégia de negócios muito utilizada pelas empresas, que buscam estreitar seus relacionamentos com seus funcionários e clientes, e, de modo bastante recente, como ferramenta de propagação de informação na organização de manifestações públicas, influenciando nas diferentes formas de interação dos agentes sociais” (MAGALHÃES, 2015, p.11).

⁸ *Smartphones* são telefones móveis que combinam funcionalidades dos antigos celulares com recursos de computadores pessoais e microinformática: “Os celulares hoje se assemelham aos computadores e o poder de processamento de muitos smartphones já até superam os computadores convencionais” (MAGALHÃES, 2015, p. 36).

⁹ *Demos* ou *demotapes* são gravações normalmente bancadas pelos próprios artistas antes de produzirem um álbum oficial. “Disco, *CD*, fita ou outro meio de reprodução de curta duração, serve para apresentar o trabalho de um grupo ou cantor para produtores, gravadoras, empresários ou divulgadores. Apresenta-se nas formas *demo-tape* (fita), *demo record* (disco) e *demo CD* (*compact disc*)” (DOURADO, 2004, p. 105).

¹⁰ Os discos da *Ostra Brains* podem ser ouvidos aqui: < <https://ostrabrain.bandcamp.com/> >.

No entanto, o *Whatsapp* livra o trio de gastar dinheiro com deslocamento a estúdios de ensaio ou até da obrigatoriedade de se gravar em um computador. A gravação em computador vem sendo muito empregada atualmente, mas ainda é um processo que pode ser trabalhoso ou demorado. Percebemos, então, muitas possibilidades de produção musical coexistindo e interagindo de acordo com a criatividade de músicos, produtores profissionais e amadores. Existe, assim, uma coexistência de processos produtivos sonoros: “As novas formas de ordem de produção musical ampliam as possibilidades para o “fazer musical”. No entanto, é importante clarificar que o processo tradicional de produção não está substituído, ou seja, não caiu em desuso, e continua a coexistir com as novas formas” (PAIXÃO, 2013, p. 45).

São variadas as possibilidades de utilização de novas tecnologias para facilitar os processos de produção e distribuição musical. Mas, para além das praticidades tecnológicas de gravação, as tecnologias sonoras também podem ser usadas para acionar questões de gênero sexual. Determinadas ferramentas musicais podem funcionar na amplificação e territorialização do discurso *Riot Grrrl*. É o caso do guitarraxo da *Ostra Brains*. Analisaremos a seguir algumas questões relacionadas a sonoridades e instrumentos musicais, para depois abordarmos a banda e suas configurações sonoras.

4 - Repertórios culturais, artefatos musicais e a guitarra elétrica

Os instrumentos musicais podem acionar sonoridades e experiências estéticas que constroem e impulsionam vivências, pensamentos e simbologias. Por exemplo: o som eletrificado e distorcido da guitarra elétrica pode trabalhar ideias de rebeldia, poder ou até agressividade. Trotta (2014) debate a importância das sonoridades nos estudos sobre música popular, afirmando que ainda existem poucos trabalhos dedicados “a isolar as características propriamente timbrísticas e texturais dos produtos musicais, que podem ser incluídas numa genérica ideia de ‘sonoridade’” (TROTТА, 2014, p. 50).

Trotta (2014) afirma que as sonoridades dos artefatos musicais acionam memórias que podem construir associações simbólicas e identitárias. Ele observa a importância dos valores e repertórios culturais dos instrumentos e timbres, que convocam a “uma interpretação estreitamente relacionada à sua história e ao repertório referencial que construiu tal significação” (TROTТА, 2014, p.50). Trotta (2014) exemplifica a importância da experiência de tocar determinados instrumentos musicais. O autor ressalta a in-

fluência que as materialidades destes instrumentos exercem na fruição de quem executa e de quem consome tais musicalidades. Abordando a Bossa Nova, ele destaca a relação direta deste gênero musical com o violão, afirmando que tal relação é acionada pelo modelo doméstico de experiência sonora e material contida no instrumento:

Sua sonoridade com pouco volume e certa suavidade gerada pela execução dedilhada (em oposição a uma agressividade animada do violão de aço ou da própria guitarra tocados com palheta) fornecia um modelo de sociabilidade, baseado na elegância, que ajudou a bossa nova a alcançar posições privilegiadas na hierarquia dos gêneros musicais (TROTТА, 2014, p. 53).

O violão, com seu corpo / caixa de madeira perfurada, permite uma emulsão sonora acústica que possibilita um convite ao intimismo. Já outros instrumentos eletrônicos podem ser um belo convite a dança ou modificar entendimentos acerca de modernidades e musicalidades. Por exemplo, Trotta (2014) aborda o sintetizador *Moog* e o teclado eletrônico. Segundo ele, estes instrumentos musicais forneceram a seus usuários um imaginário de modernidade, alterando as “convenções de composição e performance” na música pop em geral (TROTТА, 2014, p. 55). Os sintetizadores e teclados eletrônicos não eram apenas instrumentos modernizados ou pianos eletrificados. Eles possibilitaram que seus músicos criassem novas formas de tocar um instrumento e também novas sonoridades. E proporcionaram que os ouvintes e consumidores da música produzida com esses instrumentos vivenciassem novas ideias relacionadas a tais sonoridades emergentes. Ou seja: os instrumentos acionam e possibilitam modos de se tocar; modos de se viver sonoridades; e conseqüentemente, criações de modas, de culturas, de fruições artísticas e de estilos de vida.

Trotta (2014) aborda também a importância da guitarra elétrica para o rock n’ roll. Segundo ele, a guitarra instaura nas sonoridades deste gênero musical um determinado timbre elétrico que pode ser manipulado com variações de intensidades, pois a produção de seu som é realizada por impulso elétrico, e não por impulso físico-acústico (como é o do violão acústico, por exemplo). Porém, ele ressalta que os timbres da guitarra elétrica também se associam “a um determinado universo sonoro-cultural-moral” (TROTТА, 2014, p. 54). Tal universo sonoro desenvolveu-se em meio ao crescimento de toda uma cultura jovem criada em torno do rock n’ roll. Esta cultura carrega consigo alguns paradoxos: ao mesmo tempo em que se via em meio a uma indústria de consumo e criação de modismos que lucrava com seus artistas, também acionava ideias de sexuali-

dade e rebeldia contra um determinado - e movediço - “sistema”, gerando diversos embates e reconfigurando toda uma estética ocidental a partir de então.

Um dos embates surgidos em torno do rock - e que possui a guitarra como personagem principal - é abordado por Trotta (2014). O autor cita o exemplo político-ideológico da década de 1960 no Brasil, onde havia uma forte rejeição à guitarra elétrica por determinados setores da sociedade. Tal instrumento era ainda muito associado ao imperialismo capitalista norte-americano. Porém, segundo Trotta (2014), este conflito cultural gerado pelo timbre da guitarra é contraditório, pois gerava uma identificação juvenil transnacional associada à contracultura: “não havia nada de conformidade ideológica ou de dominação cultural na performance de Jimi Hendrix em Woodstock, por exemplo!” (TROTТА, 2014). Ele cita o exemplo da “passeata contra a guitarra elétrica no Brasil de 1967, protagonizada por cantores e compositores de destaque no cenário da música nacional” (TROTТА, 2014, p. 53). Segundo Trotta (2014), esta passeata, que atacou o instrumento musical visto como “símbolo sonoro da dominação cultural”, serve como “um termômetro da densidade emocional das sonoridades” (TROTТА, 2014, p.53). O autor ressalta a simbologia e apropriação controversa desta época em relação ao instrumento, citando o caso do cantor Gilberto Gil que, logo depois da passeata, associou-se à banda de rock Os Mutantes, apropriando-se da guitarra elétrica “como forma de refletir sobre a importância dessa articulação juvenil transnacional em seus aspectos políticos e estéticos” (TROTТА, 2014, p. 54). Trotta (2014) finaliza ressaltando a participação ativa dos timbres, sonoridades, eletrificadas e ampliações na apropriação de diferentes símbolos culturais:

O que toda essa mobilização aponta é para o fato de que os timbres não são neutros e, no caso específico da guitarra, o aspecto da geração elétrica do som é um elemento importante inclusive para a manipulação e alteração do timbre. O som distorcido da mesma guitarra de Hendrix é fundamental para “distorcer” os significados estabelecidos de dominação e matizar outras ideias em torno do instrumento e da juventude do período (TROTТА, 2014, p. 55).

Outro autor que aborda a centralidade dos timbres e sonoridades é Motti Regev. No livro *Pop-Rock Music* (2013), ele observa algumas questões relacionadas a vocabulários sonoros e materialidades. O autor entende o pop-rock como uma “forma de arte musical baseada na manipulação de som, máquinas de gravação, instrumentos elétricos, eletrônicos, e amplificação” (REGEV, 2013, p. 9). Ele ressalta que, ao introduzir novos pa-

drões sonoros e texturas geradas por eletricidade, o pop-rock¹¹ atua como agente de mudança cultural em espaços urbanos e em níveis físicos de corpos humanos. Regev explica que, ao funcionar como uma forma de arte organizada em torno de técnicas de gravação, a história do pop-rock “tem sido, de fato, a exploração de vocabulários sonoros” (REGEV, 2013, p. 161). Ou seja: as sonoridades e tecnologias sempre estiveram presentes e imbricadas neste tipo de música eletrificada e tecnologicamente manipulada.

Regev aborda algumas diferenças entre a guitarra elétrica e a acústica (ou o violão acústico), ressaltando especificidades da guitarra, que possibilita, por exemplo, que o guitarrista sustente eletronicamente uma mesma nota musical com um só movimento de mão. Ele resalta que as frequências elétricas enviadas pela guitarra para o amplificador não são réplicas precisas do movimento feito nas cordas do instrumento, e que, conseqüentemente, o som da guitarra ganha uma “especificidade mecânica” (p. 163). As materialidades dos instrumentos musicais acionam experiências sonoras variadas que são tecnologicamente manipuladas. Tais experiências trabalham em conjunto com atores humanos em diversos casos de construção social e lutas identitárias.

A sonoridade de um instrumento musical possui especificidades que podem acionar valores, crenças, simbologias e embates sociais. A eletricidade sônica amplificada da guitarra gera possibilidades timbrísticas que acionam relações entre volume e ideias de poder; sonoridades agudas e simbologias de singeleza; sons graves e força física; distorção sônica e rebeldia. Tal sonoridade, aliada ao próprio corpo do instrumento, pode, inclusive, ser utilizada de forma sexual. Por exemplo: Steve Waksman (2001) aborda o processo tecnológico (amplificadores, eletricidade, pedais de guitarra) utilizado por Jimi Hendrix em suas apresentações. O autor descreve uma apresentação em particular, no *Monterey Pop Festival*, em 1967¹², onde o músico utiliza ruídos eletrônicos extraídos de sua guitarra na composição da performance, simulando uma relação sexual com o instrumento e também os amplificadores.

Adicione a esta cena uma imagem fixa de Hendrix na mais óbvia pose fálica de seu corpo arqueado ligeiramente para trás enquanto ele toca guitarra nas costas, o pescoço saliente de seu instrumento através de suas pernas como um pênis substituto, cercado por seu grande punho negro. Nesses momentos, que não são fatos isolados no contexto da carreira de Hendrix, ele especificamente e intencionalmente manipula sua guitarra para que tome a forma de uma extensão

¹¹ Motti Regev (2013) não está preocupado em demarcar fronteiras específicas entre gêneros musicais, mas sim, em entender o pop-rock como um tipo de música permeado por mediações tecnológicas. Ele não trata, portanto, apenas do gênero musical conhecido como pop-rock, mas de um tipo de música que abrange vários estilos, contudo possui características em comum, como as tecnologias de gravação, instrumentos eletrificados e tecnologias de palco.

¹² A performance erotizada de Jimi Hendrix pode ser conferida aqui: < <https://vimeo.com/129324434> >.

tecnológica do seu corpo, um ‘falo tecnológico’. A guitarra elétrica como falo tecnológico representa uma fusão de homem e máquina, um apêndice eletrônico que permitiu a Hendrix mostrar sua instrumentação e, mais simbolicamente, suas proezas sexuais (WAKSMEN, 2001, p. 68).

A apresentação erotizada de Jimi Hendrix é útil para observarmos que a união entre corpo humano, guitarra, tecnologia e sexualidade pode criar uma performance única e praticamente simbiótica entre homens e máquinas: possivelmente, ciborgues musicais-sexuais-elétricos. Os instrumentos e tecnologias musicais possuem materialidades que atuam de forma fundamental em configurações estéticas e sonoras. A música pode funcionar como uma ferramenta de construção social e relações humanas:

A música é ativa na vida social, ela produz efeitos, porque oferece materiais específicos que podem ser utilizados por determinados atores quando eles se engajam na organização social da vida. A música é um recurso – ela provê meios – de construção do mundo (DENORA, 2000, p. 44).

A ação da música enquanto ferramenta social dá-se em forma de colaboração humana com os objetos utilizados no cotidiano: “as pessoas são ativas e produtivas; elas transformam incessantemente tanto objetos e obras quanto performances e gostos” (HENNION, 2011, p. 256). Desta forma, entendemos o guitarraxo da banda *Ostra Brains* como mais uma das possibilidades de configuração e apropriação estética e musical. Trata-se de um instrumento adaptado, de uma gambiarra tecnológica - nos moldes *Do-It-Yourself* do punk -, que possibilita questões de empoderamento feminino.

5 – Pés e pedais da *Ostra Brains*: o guitarraxo

A *Ostra Brains* é uma banda carioca formada por Amanda Hawk (vocal), Roger Caldeira (guitarraxo) e Mario Lewicki (bateria). O grupo vem fazendo muitos shows pelo Brasil¹³, e possui dois EPs lançados em 2015: “Gelato Luv” e “Rejected”¹⁴. A banda define-se como “garage punk, riot grrr!”¹⁵, apresentando um som acelerado e urgente. Nos shows, a vocalista Amanda Hawk demonstra desenvoltura, enrolando-se ao microfone, dançando, jogando-se ao chão e comunicando-se a todo o tempo com seu público¹⁶. Sua apresentação

¹³ Alguns dos shows da *Ostra Brains*: espaço cultural MOTIM, novembro de 2016 < <https://goo.gl/DW29lt> >; MOTIM outubro de 2016 < <https://goo.gl/F2M8bk> >; Novembro 2016 - Hanói Hanói (Botafogo-RJ) < <https://goo.gl/UQ8eM5> >; Petrópolis (RJ) < <https://goo.gl/43bWm4> >; São Paulo < <https://goo.gl/1ioMNC> >.

¹⁴ < <https://ostrabrain.bandcamp.com> >.

¹⁵ < <https://goo.gl/9FJqkh> >.

¹⁶ < www.youtube.com/watch?v=xO8LsmVAXL8 >.

tem algo de diversão, de estar no controle. Ela sorri, domina o palco, canta e berra. Seu grito não é de desespero: é um grito de demarcação de território.

O território de Amanda Hawk não é apenas o palco, mas também seu papel e posicionamento como mulher no circuito roqueiro nacional. Por exemplo: em um show na *Audio Rebel* (Botafogo-RJ), em junho de 2016¹⁷, Amanda destacava-se como performer. No final da apresentação (as últimas três músicas), ela chamou as meninas para a frente do palco, discursando sobre o corpo da mulher e as escolhas femininas: “o corpo é seu, você tem que fazer o que quiser, sem se importar com o que dizem de você”. Ela começou então a cantar uma das últimas músicas da apresentação, exibindo as seguintes palavras rabiscadas em seu corpo: “gorda” / “vadia”¹⁸. Além das performances de palco, a *Ostra Brains* possui uma interessante característica sonora: o guitarraxo, um baixo com captador de guitarra ligado a pedais de distorção que produz uma sonoridade grave e distorcida. O instrumento foi criado por Roger Caldeira e Mário Lewicki na oficina de madeiras da *Primo Factory*¹⁹, empresa desenvolvida por ambos, onde trabalham com *visual merchandising*.

A oficina da *Primo Factory* proporcionou que a dupla tivesse acesso a muitas ferramentas e sobras de material de trabalho. Com as ferramentas da oficina em mãos, eles pegaram o corpo de um baixo elétrico e retiraram seu captador²⁰, colocando no lugar um captador de guitarra. “Deixamos apenas um captador no baixo; e aí a gente fez uns enxertos de madeira, é bem mutante o que a gente constrói lá”, explicou Roger Caldeira em entrevista realizada em novembro de 2016²¹. Além de modificarem o baixo elétrico, eles foram experimentando pedais que pudessem adaptar-se a esta nova tecnologia musical²², testando diversos equalizadores²³:

¹⁷ Comparecemos ao show da *Ostra Brains* na *Audio Rebel* em junho de 2016 para conhecer a banda e fazer anotações de campo. Trecho do show: < <https://goo.gl/mVYuDW> >.

¹⁸ É possível conferir uma foto desta performance no *Facebook* do grupo < <https://goo.gl/xvSkrB> >.

¹⁹ < www.primofactory.com >.

²⁰ “Captador - é um dispositivo que capta vibrações mecânicas geradas por um instrumento musical (geralmente de cordas, como guitarras, baixos, ou violinos), e as converte em sinais elétricos, que podem ser, posteriormente, processados, amplificados, ou gravados” < <https://goo.gl/ZH73F0> >; “Eles tem a forma de retângulos finos e longos o suficiente para alcançar todas as cordas de uma guitarra. Eles são parafusados no corpo da guitarra, por debaixo das cordas com a superfície magnetizada por cima” < <https://goo.gl/eAAFm5> >.

²¹ < www.youtube.com/watch?v=qhB8ejvgYEM >.

²² < <https://goo.gl/40j8mS> >; < <https://goo.gl/p7Wq90> >. Trata-se de um pedal *Fire AB Box* que permite selecionar o canal sonoro a ser utilizado.

²³ Equalização: “processo que visa minimizar a distorção de sinais eletrônicos por intermédio de um dispositivo que reforça ou atenua as frequências selecionadas” (DOURADO, 2004, p. 120); Equalizador: “dispositivo eletrônico empregado na equalização, estimula ou atenua determinadas frequências do espectro auditivo. Os equalizadores são geralmente dotados de controles deslizantes independentes, distribuídos por faixas de frequência” (DOURADO, 2004, p.120).

O equalizador do pedal vai direto no som da guitarra; e ele tira ainda mais as frequências do som grave. Ele é bem médio-agudo, mesmo. Faz aquele som velho, saca? Som de guitarra ruim, som de punk, mesmo. Qualquer *overdrive*²⁴ com som distorcido de lata de sardinha pode funcionar assim (Roger Caldeira e Mario Lewiki).

Os pedais do guitarraixo possibilitam que Roger Caldeira alterne as sonoridades do instrumento: ao pisar em um botão, o músico aciona o som de guitarra; ao pisar no outro, aciona o som de baixo elétrico²⁵. Da mesma forma, quando o som da guitarra é acionado, ele já possui o baixo embutido, soando como um baixo e uma guitarra tocando ao mesmo tempo²⁶:

Só que esse som não é muito grave; mas o baixo do punk também não é muito grave, é mais estaladão, ele acompanha a guitarra. A gente faz isso com os instrumentos até pra dar essa quebra de paradigma. A gente toca baixo com captador de guitarra e a galera escuta e fala que é um 'baixo maneiro', e a gente responde que é um baixo zoad, mexido e com captador de guitarra. A galera diz que é impossível, e a gente responde que eles acabaram de ver um show de um baixo sendo tocado como uma guitarra (Roger Caldeira e Mario Lewiki).

O guitarraixo é uma tecnologia musical *DIY* com funções práticas. Trata-se de um instrumento que não necessariamente funcionaria em outras bandas de rock: “Pra gente funciona porque é hardcore, né. Se fosse heavy metal não daria, porque eles usam muitas técnicas de guitarra que eu não poderia reproduzir no baixo. Mas é punk, é um som simples, então funciona bem” (Roger Caldeira). Com o guitarraixo em mãos, a banda também adaptou a bateria à nova estética musical. Como fazem um som caracteristicamente simples, os músicos foram diminuindo a bateria, deixando-a mais simples, mais compacta: “A bateria que eu gosto muito, o formato dela é de *jazz*, é bumbo pequeno, surdo pequeno... só que é um som mais seco e a gente toca punk com ele. Por que não? Pra que eu vou usar uma bateria gigante pra fazer um som simples?” (Mario Lewiki).

A adaptação instrumental possui, então, uma praticidade material que se associa à filosofia *DIY*. Mas, para além da praticidade, o guitarraixo da *Ostra Brains* também funciona como um agente de empoderamento feminino. Ele torna a sonoridade mais compacta, permitindo mais destaque aos vocais de Amanda Halk. Com uma distorção mais densa, sendo impulsionada por apenas o guitarraixo e mais a compacta bateria (e poucas

²⁴ Um interessante artigo no portal “Central da Guitarra” explica a relação eletrônico-tecnológica da distorção sonora do rock com os pedais de *overdrive* das guitarras: < <https://goo.gl/X6GF2n> >.

²⁵ < <https://goo.gl/jyMM4j> >; < <https://goo.gl/kvBsSE> >.

²⁶ Neste vídeo, pode-se conferir a banda tocando inicialmente apenas com o baixo; e depois, a guitarra e o baixo soando simultaneamente < www.youtube.com/watch?v=Q5Z-P2nsTnY >.

caixas de som, que podem variar de acordo com as configurações de palco), a instrumentação do grupo gera menos microfonia²⁷, menos reberberação²⁸, permitindo mais clareza às equalizações do microfone. Esta funcionalidade foi ressaltada por Roger Caldeira na já referida entrevista: “a Amanda é a personificação da *Ostra Brains*. Ela é a voz da banda. Então, a gente adapta os instrumentos pra dar destaque à voz dela, pra não atrapalhar o vocal, mesmo”.

Além de permitir espaço sonoro ao discurso *Riot Grrrl* de Amanda Halk, o guitarraxo também proporciona espaço territorial à vocalista. Amanda possui intensa performance de palco, movendo-se muito, jogando-se ao chão, produzindo discursos vocais e visuais sobre empoderamento feminino²⁹. Com uma banda mais compacta, a artista pode executar sua performance com facilidade e praticidade: qualquer palco de pequeno porte pode receber o trio *Ostra Brains*.

A configuração compacta adequa-se ao circuito de música independente ao qual o *Ostra Brains* está inserido. Este circuito é caracterizado por um “crescente interesse e valorização da música ao vivo executada especialmente nos centros urbanos” (HERSCHMANN, 2010, p. 61); e também, pelo “crescente emprego das novas tecnologias e das redes sociais na web como forma importante de reorganização do mercado” (HERSCHMANN, 2010, p. 62). Tal circuito está associado “à dinâmica do espetáculo e do entretenimento” (p. 77), e o público ligado a esta dinâmica “se mobiliza especialmente pelas ‘afetividades”, ou seja, está fundado especialmente na “emoção”, renovada em grande medida pelas experiências ofertadas com o mercado cultural (HERSCHMANN, 2010, p. 155).

A dinâmica do espetáculo e dos concertos ao vivo faz-se muito presente atualmente. Micael Herschmann (2010) destaca que, em meio à digitalização da música e conseqüente queda nas vendas de discos, fortalece-se um mercado de shows baseado em encontros presenciais. E muitos destes encontros dão-se no circuito da música independente. O autor aborda, por exemplo, os festivais independentes brasileiros, afirmando que a emergência dos novos negócios da música baseados em concertos ao vivo torna-se mais clara “quando analisamos a dinâmica de produção e consumo do universo independente” (HERSCHMANN, 2010, p. 83). Muito mais do que a produção de discos, o circuito da música independente que abordamos aqui se baseia nos encontros ao vivo, nas dinâ-

²⁷ Microfonia – “O som da saída de um ou mais alto-falantes retorna para o microfone [ou o captador magnético da guitarra], retroalimentando-o, o que provoca um zumbido agudo” (DOURADO, 2004, p. 129).

²⁸ “A reverberação é uma espécie de eco, de rebatimento de uma onda sonora em um ambiente, que é longo em um salão ou corredor, e curto em um quarto ou despensa” (CONTER, 2016, p. 312).

²⁹ < <https://goo.gl/wjmwHR> >.

micas de palco, nas trocas presenciais de experiências, nas vendas corpo-a-corpo de CDs, camisetas e fanzines.

Sendo assim, torna-se muito importante que as bandas independentes atuais possam circular territorialmente com facilidade e adaptar-se às diversas configurações de palco e arranjos tecnológicos que este circuito oferece, muitas vezes tão ou mais improvisados do que as gambiarras tecnológicas da *Ostra Brains*. Circulando territorialmente, Amanda Halk leva seu grito *Riot Grrrl* a diversas territorialidades; e tal grito é, também, impulsionado pelo guitarraxo de Roger Caldeira e pela compacta bateria de Mario Lewiki.

6 - Considerações Finais

A música é um grande campo de negociação e construção de valores afetivos. Através dela, diversos grupos sociais entram em disputas por poder; em esforços por representações e construções de identidades; ou então, podem convergir amistosamente e identificarem-se como pertencentes a variados segmentos culturais. As ferramentas musicais utilizadas em tais construções identitárias podem atuar de forma ativa e acionar ideias, simbolismos e ações sociais.

No caso específico da banda *Ostra Brains*, entendemos primeiramente que suas apropriações tecnológicas ligam-se diretamente à cultura *Do-It-Yourself* do punk, que desde seus primórdios, relaciona-se de forma pragmática com materialidades (zines, roupas, acessórios e instrumentos musicais), ressignificando ferramentas sociais em caráter de urgência criativa. Importa o fazer, o gritar; importa a conformação com a urgência do “No Future”³⁰. Neste caso, o grito das *Riot Grrrls* alia-se retilinearmente ao pragmatismo do punk: é necessário denunciar as injustiças sociais historicamente praticadas em relação às mulheres; e não há tempo para se esperar que alguma estrutura *mainstream* desenvolva-se em torno disso. Neste sentido, as materialidades e gambiarras tecnológicas funcionam como agentes libertadoras e propagadoras de ativismo *Riot Grrrl*.

O guitarraxo parece-nos ser mais uma destas ferramentas. O instrumento adequa-se sonora e especificamente ao hardcore da *Ostra Brains*. Não necessariamente funcionará em outras bandas de rock; talvez nem mesmo em outras configurações musicais punk / hardcore. O que consideramos importante ressaltar, aqui, é a possibilidade de

³⁰ O “No Future” foi entoado primeiramente em uma canção dos *Sex Pistols*. No entanto, a ideia tornou-se um ícone do niilismo no movimento punk < www.youtube.com/watch?v=yqrAPOZxgzU >.

uma gambiarra musical atuando ativamente no empoderamento feminino. Estamos falando de uma materialidade, de uma tecnologia sônica, que se relaciona diretamente com a voz *Riot Grrrl* e o discurso feminista: ao compactar a sonoridade da guitarra (por tantas vezes expansiva, espaçosa e volumosa na história do rock n' roll), o guitarraxo proporciona amplificação vocal à Amanda Halk, permitindo que sua voz seja ouvida com mais clareza; que seja equalizada com certa facilidade em qualquer palco ou território sônico onde a banda esteja apresentando-se, fazendo circular o discurso e performance *Riot Grrrl* pela nova indústria da música que vem desenvolvendo-se atualmente.

7 - Referências bibliográficas

CONNELL, John; GIBSON, Chris. *Sound tracks: popular music identity and place*. NY e Londres: Routledge, 2003.

CONTER, Marcelo Bergamin. *LO-FI: agenciamentos de baixa definição na música pop*. Tese. Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Informação da Universidade Federal do Rio Grande do Sul (PPGCOM-UFRGS), 2016.

DENORA, Tia. *Music in everyday life*. Cambridge Press, N. Y, 2000.

DOURADO, Henrique Autran. *Dicionário de termos e expressões da música*. São Paulo: Editora 34, 2004.

HENNION, Antoine, 2011. Pragmática do Gosto. *Desigualdade & Diversidade – Revista de Ciências Sociais da PUC-Rio*, nº 8, jan/jul, 2011, pp. 253-277.

HERSCHMANN, M. *Indústria da música em transição*. São Paulo: Estação das Letras e Cores, 2010.

IAZZETTA, Fernando. A importância dos dedos para a música feita nas coxas. ANPPOM – Décimo Quinto Congresso. Rio de Janeiro, UFRJ, 2005. Disponível em: < www2.eca.usp.br/prof/iazzetta/papers/anppom_2005.pdf >.

LATOURE, Bruno. *Reagregando o social: uma introdução à teoria do Ator-Rede*. Salvador, UFBA, 2012.

LEITE, Flávia Lucchesi. *Riot Grrrl: capturas e metamorfoses de uma máquina de guerra*. 2015. 320 p. Dissertação (Mestrado em Ciências Sociais) – Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, São Paulo, 2015.

MAGALHÃES, Mayara Letícia Paiva. *A escrita nos Telefones Móveis: uma análise à luz da abordagem sociointeracionista da linguagem*. Dissertação. Programa de Pós-graduação em Letras – Estudos da linguagem, Universidade Federal do Amazonas – Universidade Federal de Manaus, Manaus, 2015.

PAIXÃO, Lucas Françolin. *A Indústria Fonográfica como mediadora entre a música e a sociedade*. Dissertação. Pós-graduação em Música, Departamento de Artes, Setor de Ciências

as Humanas, Letras e Artes da Universidade Federal do Paraná. 2013. Disponível em: < <https://goo.gl/LTVIIN> >.

REGEV, Motti. *Pop-rock music: aesthetic cosmopolitanism in late modernity*. Cambridge, UK: Polity Press, 2013.

RIBEIRO, Jéssyca; COSTA, Jussara; SANTIAGO, idalina. Um jeito diferente e “novo” de ser feminista: em cena, o Riot Grrrl. *Revista Ártemis*, v. 13, p. 222-240, jan./jul. 2012.

SILVEIRA, Fabricio. The punk embodiment. Madonna + riot grrrls + Genesis POrridge. In: SÁ, S. P.; CARREIRO, R.; FERRARAZ, R. (Orgs.). *Cultura pop*. Salvador: Edufba, 2015.

SHUKER, Roy. *Vocabulário de música pop*. São Paulo: Hedra, 1999.

TRESCH, John; DOLAN, Emily. *Toward a New Organology: Instruments of Music and Science*. The History of Science Society. OSIRIS, 2013.