

ABCIBER 2011

Proposta de Mesa Temática

Estudos de som e estéticas dos ruídos tecnológicos na cibercultura

Adriana Amaral¹

José Claudio S. Castanheira²

Simone Pereira de Sá (Coordenadora)³

Universidade do Vale do Rio dos Sinos (UNISINOS), São Leopoldo, RS

Universidade Federal de Santa Catarina (UFSC), Florianópolis, SC

Universidade Federal Fluminense (UFF), Niterói, RJ

Resumo:

A mesa tem por objetivo explorar diferentes projetos estéticos que tematizam a relação entre ruídos, sons, corpos, espaços e tecnologias da comunicação. Seja através de exemplos da *sound art*; seja nos subgêneros eletrônicos “*witch house/spookycore*”; ou ainda na relação entre dispositivos sonoros e a experiência cinematográfica. A mesa aborda o papel central das tecnologias mediando nossas relações de escuta sonora e musical; e seus desdobramentos em questões de gosto, de disputas subculturais e de novos formatos de distribuição e consumo de produtos audiovisuais.

Palavras-chave:

Estudos de som; Sound art; Ruídos tecnológicos; Subgêneros eletrônicos; Dispositivos sonoros.

Abstract:

The objective of this panel is to explore different aesthetic projects which presents the relation between noises, sounds, bodies, spaces and communication technologies. We'll focus on sound art examples; “*witch house/spookycore*” electronic music subgenres and on

¹ Professora e pesquisadora do PPG em Ciências da Comunicação da UNISINOS. Bolsista de produtividade do CNPq. Sócia e membro do CCD da ABCiber. Email: adriamaral@yahoo.com

² Professor da área de cinema e audiovisual da UFSC. Doutorando em Comunicação pela UFF. Email: jscastanheira@gmail.com

³ Professora e pesquisadora do PPG em Comunicação da UFF. Bolsista de produtividade do CNPq. Sócia e membro do CCD da ABCiber. Email: sibonei.sa@gmail.com

the relation between sound devices and cinematographic experiences. The panel will discuss the central role of technologies mediating our listening practices and musical tastes and also its developments that emphasize taste and subcultural fights as also new formats of distribution and consumption of audiovisual products.

Key words

Sound Studies; Sound art; Technological noise; Electronic Subgenres; Sound device

Proposta da mesa

As questões referentes ao sim, tecnologias e novas formas de audibilidade têm sofrido de forma pioneira desde os anos 1990, o impacto intensivo e criativo dos usos e apropriações que estão sendo feitas através das tecnologias de comunicação (TICs) dentro do contexto da cibercultura. Estas reconfigurações provocaram transformações profundas não só nas etapas de produção, circulação e consumo da música (inclusive na sua articulação com a indústria do entretenimento global), mas também vêm suscitando reflexões sobre novas práticas, linguagens, experiências estéticas e audibilidades que são possíveis de ser observadas, por exemplo: nas “paisagens sonoras” e “cenas” mediadas tecnologicamente e exploradas na sua dimensão artística; na diversificação do conjunto de práticas comunicacionais desenvolvidas por meio de celulares e de outros dispositivos móveis; no crescimento da importância das trilhas sonoras para o êxito dos games; entre outros exemplos significativos.

O objetivo da mesa temática “*Estudos de som e estéticas dos ruídos tecnológicos na cibercultura*” é explorar diferentes projetos estéticos que tematizam a relação entre ruídos, sons, corpos, espaços e tecnologias da comunicação. Seja através de exemplos da *sound art*; seja nos subgêneros eletrônicos sombrios “witch house/spookycore”; ou ainda na relação entre dispositivos sonoros e a experiência cinematográfica. A mesa abordará o papel central das tecnologias, mediando nossas relações de escuta sonora e musical e seus desdobramentos em questões de gosto, de disputas subculturais e de novos formatos de distribuição e de consumo de produtos audiovisuais.

Nesse âmbito, a proposta da mesa encontra sua principal justificativa na atualidade das temáticas que vinculam os estudos de som e de música aos fenômenos da cibercultura e na perspectiva de diálogo interdisciplinar acolhido pela ABCiber, salutar para a compreensão da relação entre som, música, cenas, arte e dispositivos sonoros e tecnologias de comunicação. Tais temas têm sido discutidos em outros fóruns nacionais

e internacionais, como o GT Cibercultura da Compós, o GP Cibercultura da Intercom, no MUSICOM, no Rumos da Cultura da Música, Aoir, IAMCR, entre outros eventos.

Nesse contexto, a mesa conta com a participação de três pesquisadores que atuam (em diferentes estados e instituições) na pesquisa sobre as temáticas dos estudos de som e de música dentro do campo da comunicação em sua produção científica, publicações, conferências e projetos de pesquisa: Adriana Amaral, José Claudio Castanheira e Simone de Sá.

Cada um dos participantes da mesa focará sua apresentação em uma especificidade dos estudos de som, tendo como enfoque diferentes práticas e estéticas presentes na combinação entre som, ruídos, materialidades, tecnologias, corpos e espaços.

A primeira apresentação será da coordenadora da mesa, Simone Pereira de Sá. Simone é Doutora em Comunicação pela Universidade Federal do Rio de Janeiro e pós-doutora pela McGill University, Montreal, Canadá. É professora da Universidade Federal Fluminense - curso de Estudos de Mídia e do Programa de Pós-Graduação em Comunicação, onde coordena o LabCult - Laboratório de Pesquisa em Culturas Urbanas e Tecnologias⁴. Foi Diretora Cultural da primeira gestão e membro fundador da ABCiber. É pesquisadora do CNPq desde 2000, desenvolvendo atualmente a pesquisa: "*Sistemas de recomendação musical: materialidades, formas de escuta e de classificação musical no ambiente digital*", vinculada com a apresentação abaixo.

Intitulada *Can you hear me? Sound art, audibilidades e tecnologias numa tarde de outono carioca*, propõe abordar alguns projetos de *sound art* recentemente exibidos no circuito de exposições do Rio de Janeiro, discutindo as relações do corpo com a escuta e com os espaços urbanos tecnologicamente mediados em cada um dos projetos, a partir das noções de *paisagem sonora* de Murray Schaffer e dos *regimes de audibilidade da modernidade* na obra de Jonathan Sterne na obra *The Audible Past*. Dentro dessas discussões, a exposição **Placebo**, de Tatiana Grinberg (MAM-Rio de Janeiro); os projetos **Open Circuit**, desenvolvido por Cristoph Haag, Martin Rumori, Franziska Windisch e Ludwig Zeller e **Stogrepock**, de Fabiano Onça & Colméia, dentro do projeto File Games 2011 (Oi Futuro Flamengo); e algumas obras da exposição de Laurie Anderson *I in U/Eu em Tu* (CCBB-Rio de Janeiro) serão o ponto de partida para a discussão.

⁴ <http://labcult.blogspot.com>

Do panorama da sound art, a próxima apresentação adentra as questões a respeito de subgêneros da música eletrônica a partir das discussões a serem tratadas por Adriana Amaral. Doutora em Comunicação Social pela PUCRS, com Estágio de Doutorado em Sociologia da Comunicação pelo Boston College, Estados Unidos, Adriana é professora do Programa de Pós-graduação em Ciências da Comunicação e dos cursos de Comunicação Digital e Jornalismo da Universidade do Vale do Rio dos Sinos, UNISINOS. É sócia e membro fundador da ABCiber. É pesquisadora do CNPq desde 2010 e atualmente desenvolvendo a pesquisa “*Plataformas de Música On-line: Fandom, consumo, classificação e distribuição de música nos sites de redes sociais*”, vinculada à sua proposta dentro da mesa temática

Na apresentação “**Não creio em bruxas, mas que elas escutam house, ah escutam...**”. **Ruídos, magia negra e tecnologia digital nos subgêneros eletrônicos “witch house/spookycore”**, a pesquisadora aborda alguns dos principais elementos da estética dos subgêneros witch house e/ou spooky core surgidos em 2010. São elas: as referências ao cinema “*found footage*” (filmes de horror estilo A bruxa de Blair e Atividade Paranormal, etc); as referências estilísticas e de moda com apelo visual de temáticas ligadas à magia negra, ocultismo e bruxaria; a aura de mistério em torno dos integrantes (seja pela recusa em serem entrevistados ou pelas fotos soturnas e mesmo pelos nomes impronunciáveis ou pelo uso de símbolos (como no caso do projeto oOoOO); os vocais suaves; os ruídos, barulhos e silêncios como parte da criação artística e da marca; e a apropriação das tecnologias digitais para a produção de subgêneros híbridos e remixados que “bebem na fonte” do rock gótico, do pós-punk, do indie, do ambient, do trip hop, do rap, do dubstep, do noise, entre outros. De forma exploratória observaremos a relação entre a crítica musical, os músicos e o público, que performatizam a classificação de um subgênero através dos blogs, portais e sites de redes sociais e reconfiguram modulações estéticas entre as cenas indie e gótica, atualizando disputas subculturais e debate sobre “pertencimento” e “classificação” para o contexto dos anos 10. As bandas/projetos S4lem (EUA), The Horrors (Inglaterra), Crystal Castles (Canadá), Fostercare (EUA) e o0o00 (EUA) compõem a amostra/panorama/cena inicial a ser discutida e foram escolhidas como para a presente análise tanto através de matérias e recomendações da imprensa musical como através das tags dos sistemas de recomendação como o Last.fm.

E, finalizando o painel, José Claudio S. Castanheira, professor da Universidade Federal de Santa Catarina. Possui graduação em Cinema pela Universidade Federal

Fluminense. É mestre em Comunicação Social pela Universidade do Estado do Rio de Janeiro. Atualmente é Doutorando em Comunicação Social pela Universidade Federal Fluminense onde desenvolve a tese “Escutas cinematográficas: relações entre tecnologias e audibilidades no cinema” que está diretamente vinculada a sua apresentação, descrita abaixo.

“Play it again”: **dispositivos técnicos e novos modelos de experiência audiovisual** propõe discutir novas relações entre aparatos tecnológicos de natureza digital e a experiência cinematográfica, especialmente no tocante ao espaço sonoro. O dispositivo cinematográfico, incluindo o espaço físico da sala de exibição, atravessa um momento de redefinição radical, desdobrando-se e ampliando seu alcance e modo de atuar. É cada vez mais difícil falar-se de cinema como experiência única e homogênea, descolada das condições materiais de registro e exibição. Novas tecnologias interferem fortemente na criação e fruição de formatos audiovisuais. Os conceitos de caixa-preta e de ator-rede, por Bruno Latour, nos ajudam a pensar como se dão essas novas relações em que objetos técnicos contêm prescrições que podem ter sido estabelecidas originalmente a partir de seu projeto, mas que também podem surgir a partir da relação com usuários. Esses dois pólos de actantes conformam novos modelos de produção e exibição de filmes em que o dispositivo tecnológico deve, obrigatoriamente, ser pensado previamente. Filmes não podem ser encarados como produtos semelhantes que funcionam da mesma maneira em diferentes suportes. Importa saber se sua distribuição será feita, majoritariamente, em vídeos na Internet, em celulares, na TV ou mesmo em salas de cinema. Outras questões ainda se fazem presentes: o tamanho e formato da tela, quantos canais de áudio etc.

A partir de conceitos como o “cinema de sugestões” (Wasson, 2007) e o “mito do cinema total” (Bazin, 2005), pretendemos questionar os modelos tradicionais de exibição como exclusivos e mais legítimos de consumir produtos audiovisuais. Usamos também a ideia de cinema como “evento” proposta por Rick Altman (2004), em que devemos encarar o espaço à nossa volta como fator determinante e modificador da experiência, modificando e mesmo questionando formatos tradicionais de cinema

Referências bibliográficas

ALTMAN, Rick. **Silent film sound**. NewYork: Columbia University Press, 2004.

AMARAL, Adriana. Categorização dos Gêneros musicais na Internet. Para uma etnografia virtual das práticas comunicacionais na plataforma social Last.fm In: FREIRE FILHO, João, HERSCHMANN, Michael. (Org.). **Novos rumos da cultura da mídia. Indústrias, produtos e audiências.** 01 ed. Rio de Janeiro: Ed. Mauad, 2007, v. 01, p. 227-242.

BAYM, N. **Personal connections in the digital age.** Cambridge: Polity Press. 2010

BAZIN, André. **What is cinema?** Berkeley: University of California Press. 2 v. V. 1, 2005.

BRILL, D. **Goth culture. Gender, sexuality and style.** Oxford: Berg, 2008.

COLLY, Joe. (2010). Ghosts in the Machine, Pitchfork. Disponível em: <http://pitchfork.com/features/articles/7806-ghosts-in-the-machine/>

HODKINSON, Paul. **Goth: identity, style and subculture.** NY: Berg, 2002.

LATOUR, Bruno. **Reassembling the social: an introduction to actor-network theory.** Oxford: Oxford University Press, 2005.

SÁ, Simone de. **Se vc gosta de Madonna também vai gostar de Britney! Ou não? Gêneros, gostos e disputa simbólica nos Sistemas de Recomendação Musical.** In: Anais do XVIII Encontro da Compós, PUC-MG, Belo Horizonte, MG, junho de 2009. Disponível em: http://www.compos.org.br/data/biblioteca_1169.pdf Acesso em: 23/07/2009.

SCHAFER, R. Murray. **A afinação do mundo. Uma exploração pela história passada e pelo atual estado do mais negligenciado aspecto do nosso ambiente: a paisagem sonora.**Ed. UNESP, São Paulo, 2003.

STERNE, Jonathan. **The Audible Past. Cultural origins of sound reproduction.** Duke University Press, Durham and London, 2003.

THOMPSON. Emily. **The Soundscape of Modernity. Architectural Acoustics and the culture of listening in America, 1900-1933.** Massachussets, EUA.MIT Press, 2004

WASSON, Haydee. The networked screen: moving images, materiality, and the aesthetics of size. In: MARCHESSAULT, Janine (Ed.); LORD, Susan (Ed.). **Fluid screens, expanded cinema.** Toronto: University of Toronto Press, 2007.

Exposições:

I in U / Eu em Tu – Retrospectiva Laurie Anderson – 29.03 a 26.06 – CCBB-RJ – Rua Primeiro de Março, 66 – Centro – Rio de Janeiro

Placebo – Tatiana Grinberg – de 09.04 a 05.06 - Museu de Arte Moderna – Aterro do Flamengo s/n – Rio de Janeiro -

File Games Rio 2011 – de 12.04 a 08.05 – Oi Futuro Flamengo – Rua Dois de dezembro, 63 – Flamengo – Rio de Janeiro

