

MANUEL GERALDO VESPAR

**SOM
&
PRODUÇÃO MUSICAL
PARA A MÍDIA**

ECO / UFRJ

2006

SOM & PRODUÇÃO MUSICAL PARA A MÍDA
MANUEL GERALDO VESPAR

DOUTORADO EM COMUNICAÇÃO E CULTURA
DA ESCOLA DE COMUNICAÇÃO DA
UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO DE JANEIRO

ORIENTADOR
PROFESSOR DOUTOR MUNIZ SODRÉ DE ARAÚJO CABRAL

RIO DE JANEIRO

1º. SEMESTRE DE 2006

SOM & PRODUÇÃO MUSICAL PARA A MÍDIA

MANUEL GERALDO VESPAR

Tese submetida ao corpo docente da Escola de Comunicação da
Universidade Federal do Rio de Janeiro – UFRJ, como parte dos
requisitos necessários à obtenção do grau de doutor

A p r o v a d a p o r :

PROFESSOR DOUTOR MUNIZ SODRÉ DE ARAÚJO CABRAL
ORIENTADOR

PROFESSOR DOUTOR MARCIO TAVARES D'AMARAL

PROFESSOR DOUTOR MOHAMMED EL HAJJ

PROFESSOR DOUTOR JOSÉ D'ASSUNÇÃO

PROFESSOR DOUTOR ANTONIO JARDIM

RIO DE JANEIRO, 1º. SEMESTRE DE 2006

Vespar, Manuel Geraldo.

Som & Produção Musical Para A Mídia

Manuel Geraldo Vespar

Rio de Janeiro: UFRJ/ECO, 2006.

Tese-Universidade Federal do Rio de Janeiro, ECO.

1. Som & Produção Musical Para A Mídia

2. Tese (Doutorado – UFRJ/ECO). 1. Título

Para meus filhos, Cláudio e Karla Patrícia;
Minha esposa, Maria Luiza;
Meus pais, Antonio Geraldo (*in memoriam*) e Quitéria Paulino.

A g r a d e c i m e n t o s

Agradeço a Raquel Paiva que interagiu nesse projeto como uma Fada Madrinha que num passe de mágica faz as coisas acontecerem; ao Muniz Sodré pela generosidade, competência, orientação e acompanhamento em todo o processo; aos mestres Paulo Vaz, Nizia Villaça, Mohammed El Hajj, Liv Sovik e Marcio Tavares D’Amaral pela indicação de textos, sugestões e amabilidade; aos professores que fizeram parte da banca examinadora, José D’Assunção, e Antonio Jardim; aos professores do Conservatório Brasileiro de Música – Centro Universitário, Cecília Conde, Marina Lorenzo Fernandes, Lia Rejane, Marco Antonio, Nilda Freitas e Clara Leitão pela amizade, pelas indicações e esclarecimentos de textos sobre Musicoterapia; à minha esposa Maria Luiza que me acompanhou e esteve comigo em todos os momentos dessa trajetória, dividindo-se em dona de casa, engenheira, advogada e secretária particular.

S u m á r i o

1.INTRODUÇÃO.....	1
1.1 Percepção e cognição.....	10
1.2 Retórica na comunicação multídia.....	14
2.SOBRE O SENTIDO DA AUDIÇÃO.....	16
2.1.Sons musicais.....	21
3.AS TRANSFORMAÇÕES DO SOM DIANTE DA MUTAÇÃO SOCIAL.....	23
3.1.Ruídos e sons intercomunicaticos.....	27
3.2.Sobre a mutação do sentido.....	29
3.3.Transformações sonoro-musicais.....	32
3.4.Novas configurações formais.....	37
3.5.Conceitos novos – Novos significados.....	41
4.A PRODUÇÃO DO SENTIDO NA MÚSICA.....	44
4.1.Música e semiologia.....	51
4.2.Poética e estética.....	52
4.3.Imagem e sentido.....	56
4.5.Linguagem sonoro-musical.....	62
4.6.Reprodutibilidade técnico-musical.....	64

5.SOM E MÚSICA COMO PRODUTORES DE SENTIDO MIDIÁTICO..... 66

- 5.1.Efeitos cognitivos na comunicação através da música.....69
- 5.2.A arte como mediadora e intérprete de sentidos midiáticos.....72
- 5.3.Compositores e compositores.....73
- 5.4.Quando o homem pensa musicalmente.....75

6.A ARTE DA PRODUÇÃO MUSICAL.....77

- 6.1.MPB: multipluralidade rítmica.....81
- 6.2.A estética rítmica do samba.....83
- 6.3.Seis etapas básicas da gravação de um cd.....88
- 6.4.Música, mídia e seus efeitos.....90
- 6.5 Produtores-arranladores x sonoplastas.....95

7.IMAGENS SONORAS – COMUNICAÇÃO NÃO VERBAL...105

8.COMUNICAÇÃO CIBERNÉTICA - metalinguagem intercomunicativa.....113

- 8.1.Intercomunicabilidade globalizada.....116
- 8.2.Música & informática..... 119
- 8.3.Programando cores sonoras.....123
- 8.4.Teclados arranjadores.....126
- 8.5.Informática & cibernética.....129
- 8.6.Transformando conceitos.....136
- 8.7.Formação acadêmico-profissionalizante.....141
- 8.8.Sinergia existencial.....146

9.CONCLUSÃO.....	148
9.1 Água viva.....	156
9.2 Louco amor poema.....	158
9.3 Um peixe fora d'água.....	160
9.4 Fera Radical – prólogo.....	161
10.REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	165
11. PÁGINAS NA INTERNET.....	173
12.GLOSSÁRIO.....	174
13.ANEXOS.....	181
14.RESUMO.....	220

1. INTRODUÇÃO

Em face da falta de recursos técnicos, o ensino na universidade pública no Brasil, tem se desenvolvido de forma inversa ao de novas tecnologias. Enquanto essas se desenvolvem e evoluem, o ensino, fragilizado, caminha à margem dessa realidade e acaba tornando-se insipiente e incompatível com o papel que lhe é atribuído: educar e formar o estudante para o mercado de trabalho. Um aprendizado substancial e sólido requer interatividade com tecnologias que o tornem efetivo. Enquanto as universidades particulares e as empresas estão bem aparelhadas e dispõem de tecnologias para o exercício de suas funções as salas de aula da universidade pública estão desprovidas dos mínimos recursos. Muito embora o quadro de professores seja da melhor qualidade, é impraticável ministrar conhecimentos específicos de tecnologias sem os devidos instrumentos. Dar aula sobre computação gráfica, por exemplo, sem dispor de um computador para demonstrações de técnicas pertinentes à disciplina, é um ato falho que acaba por resultar em um aprendizado incompleto, irreal.

Em Cursos de Rádio e TV, a falta de equipamentos de eletrônica e de informática, imprescindíveis, no ensino hodierno, à educação e formação técnico-acadêmica de alunos de comunicação, tem gerado problemas de ordens diversas. De um lado temos o professor desdobrando-se para se fazer entender através de ensinamentos teóricos, desenhos didáticos de equipamentos e gráficos explicativos que não expressam realmente, com precisão, o que se pretende demonstrar; do outro está o aluno flutuando em seu raciocínio querendo entender as associações, as informações virtuais; questionando-se “ como seria aquilo na prática “, realmente. Sem equipamentos, um estudo específico de tecnologias aplicadas, torna-se ineficiente, o aprendizado não se solidifica; efetivamente, não produz o efeito que deveria. O resultado é uma digressão, uma perda de foco

do raciocínio nas informações técnico-acadêmicas que acaba por levar o aluno a questionar se é válido aprender daquela maneira e se ele, ao término do curso, estaria qualificado, preparado para desempenhar as funções que o campo profissional exige.

Nosso estudo, embora não prioritariamente, procura ressaltar a importância das tecnologias na formação acadêmica do estudante de comunicação. Em especial, aborda enfaticamente a necessidade, a habilidade, o domínio de tecnologias específicas aplicadas à mídia. Procuramos mostrar direções que levem ao desenvolvimento da cognição-operacional na informática, na eletrônica e na música. No momento em que arte como a música e ciências como a informática, a cibernética, a comunicação, alimentam o cotidiano do imaginário coletivo é, no mínimo, temerário e inconseqüente lançar-se no mercado multimídia sem os conhecimentos, os requisitos e a qualificação técnico-profissional, necessários ao exercício de um trabalho especializado. É fundamental que a Universidade Pública estabeleça um horizonte para que em um “ futuro presente “ possa dispor de recursos técnicos; de ferramentas que possibilitem, tanto ao professores quanto para alunos, uma realização acadêmico-técnico-profissional no campo da comunicação multimídia.

Acreditamos que as diferenças entre países do primeiro mundo e do terceiro mundo não são apenas riqueza e tecnologia mas, também, o nível de consciência de seu povo. A consciência da realidade de uma nação, quando não vem de berço, é forjada, inicialmente, em casa, no seio da família; depois, nas instituições educacionais, na interatividade com a sociedade, no trabalho, nas artes e nas ciências, na sinergia comportamental do indivíduo com o ensino acadêmico e o mercado de trabalho.

Na universidade o aluno aprende a pensar, a desenvolver o raciocínio e a capacidade de discernimento que o tornará apto à tomar decisões acertadas; aprende a saber distinguir as diferenças de

regimes políticos e ver o que melhor contribui para o desenvolvimento de seu país; entende, embora não concorde, as desigualdades de classes sociais, enfim aprende a trabalhar e aprimorar uma consciência elevada focada na realidade que o cerca, e a ser parte dessa realidade que está sedimentada nas consciências individual e coletiva de um povo. A conduta comportamental do indivíduo, suas ações participativas na sociedade, no trabalho, no convívio com o outro, uma visão clara de alteridade no contexto social, demonstra o nível de consciência com que interage na sociedade como um todo.

Paradoxalmente, o nível de consciência a que nos referimos tem sido um agente propulsor e desencadeador de movimentos sociais que se propagam e sintomaticamente interagem, inconscientemente, com camadas sociais e grupos de etnias diversas. Enquanto algumas células ou comunidades raciais se rebelam ou clamam por justiça e melhores condições de vida, com atitudes que demonstram uma forma de expressão de uma consciência esclarecida, outros aderem a tais movimentos ou praticam tais atos movidos simplesmente pela “inconsciência participativa”. Inconformados, revoltados, e sem uma perspectiva real de vida que lhes proporcione e assegure condições satisfatórias, tornam-se vulneráveis, são manipulados, e passam a se comportar e agir como um míssil teleguiado; ou como se tivessem sido contaminado por um vírus que se instala no inconsciente artificial do indivíduo ou em um grupo de pessoas, exercendo sobre estes um poder dominador que acaba por distorcer a lógica do sentido das coisas, de acontecimentos e, apoderando-se destes, confunde a visão real dos fatos deturpando o raciocínio e o discernimento.

Movidos por impulsos, atitudes e ou acontecimentos - fatores sobre os quais não têm uma consciência esclarecida para entender e diferenciar -, aventuram-se em manifestações que não trazem nenhum resultado positivo ou benefício para a sociedade, a não ser o caos e a desordem. Essas reações sintomáticas são atitudes típicas de uma consciência subdesenvolvida: individual ou coletiva. Manifestam-se com

a força de um furacão e pode, como uma arma de destruição, provocar estragos significativos e consequências indesejáveis.

Formar uma consciência elevada não é uma tarefa fácil. A filosofia, a religião, a psicanálise, a antropologia, entre outros, são estudos que, bem ministrados e criteriosamente aplicados como corrente de pensamento, têm contribuído efetivamente para elucidar questões e são imprescindíveis à formação da consciência humana. No entanto, no mercado de trabalho, em especial na mídia, o valor primordial que se considera e é exigido diz respeito a uma formação técnico-profissional de qualidade que, em face da falta de recursos e de equipamentos compatíveis com a realidade do ensino e do aprendizado acadêmico-tecnológico nas salas de aula, a universidade pública não tem condições de oferecer. No momento em que as manchetes de jornais e revistas escritos e eletrônicos destacam a implantação e implementação do sistema de televisão digital no Brasil, que consumirá investimentos da ordem de milhões, as salas de aula da universidade pública encontram-se não apenas desprovidas de recursos tecnológicos mas, também, em condições precárias de funcionamento pela falta de mobiliários e outros utensílios. Não somos contra a iniciativa do governo; entendemos que a mudança do sistema analógico para o digital é inevitável e necessário à estética audiovisual e, além disso, representa um passo positivo em direção à modernidade; trará contribuições significativas. Estamos consciente de que em relação aos países ricos nossos recursos tecnológicos, no que diz respeito ao cotidiano da sociedade e ao sistema educacional, ainda são da ordem de terceiro mundo; nosso ensino técnico-acadêmico é anacrônico; a mudança é uma questão *sine qua non*, imperativo às leis do mercado, importante para a sociedade que poderá dispor de possibilidades mais eficientes de comunicabilidade, mais ágil e mais eficaz no universo da comunicação cibernética. Esperamos que o governo - sabendo da falta de recursos técnicos e da importância desses recursos na formação acadêmica e no ensino de qualidade, e já informado da situação de penúria que a universidade pública

atravessa -, mobilize esforços efetivos, como os destinados à solução da televisão digital por exemplo, para resolver esse e outros problemas e superar a crise que a muito vimos vivenciando e que só tem contribuído para desqualificar o sistema educacional do país.

A criação de mecanismos específicos de financiamento da pesquisa e da universidade é outro ponto relevante que precisa ser visto com atenção e especial interesse pelas autoridades responsáveis pelo ensino acadêmico. Para a formação de uma mente brilhante com inteligência e racionalidade técnico-operacional é necessário mais que um corpo docente de excelência; é imprescindível a presença de instrumentos e equipamentos de eletrônica e informática nas salas de aula que tornem possível a interatividade do discurso teórico verbal com o discurso operacional tecnológico. Sem essa interface o mecanismo da didática técnico-acadêmico torna-se inoperante; não produz resultados satisfatórios, e a universidade não alcançará os objetivos que dela se espera e que é a razão de sua existência: formar consciências e contribuir para a elevação do nível educacional dessas consciências.

A universidade, tal como está configurada ainda não se apresenta como uma instituição capaz de uma formação acadêmica de qualidade. A exemplo da velha máxima que diz “um país se faz com homens e livros” diríamos que uma universidade se faz com ensino de qualidade e tecnologias. É da maior importância a liberação, no plano do conhecimento técnico-operacional, das forças da criatividade e da imaginação, tendo em vista a realização dos objetivos estratégicos da comunidade acadêmica. Isso, no entanto, só se tornará possível quando for possível dispor de recursos para tais. É necessário a incorporação da prática acadêmico-profissionalizante e o domínio dos meios científicos e tecnológicos que nos assegurem uma participação competitiva no cenário mundial. Como formadora de modelos pensantes, a universidade deve trabalhar com a convicção de que: no terreno do conhecimento, da cultura e da tecnologia, está investida de

poderes para interpretar o mundo e a sociedade e contribuir para o desenvolvimento e evolução destes. Tem que se envolver para criar critérios de homogeneização que permitam dar chance a todos, independente de condição social, e se aparelhar para proporcionar um ensino onde o saber, o pensar, o fazer, interagem através de experiências técnico-acadêmicas desenvolvidos na sala de aula e que solidificam-se e se consolidam através de um aprendizado científico-tecnológico de qualidade. É com essa perspectiva que a universidade representa o papel de sujeito, de modelo educacional, de entidade credenciada que aprimora o processo civilizador do Brasil.

Para o desenvolvimento de um ensino e um aprendizado acadêmico-tecnológico, é fundamental uma estrutura de organização do saber e de transmissão do conhecimento que force a interdisciplinaridade. Esta, é indispensável à prática e ao avanço da tecnologia e, além disso, proporciona meios para que as pessoas possam circular pelas diversas áreas de conhecimento. Trata-se de viabilizar meios e prever recursos que tornem possível essa realidade. É emergencial que a universidade se aparelhe com um corpo docente qualificado e instrumentos de tecnologia aplicada, para poder oferecer um ensino que forme por completo - e não com deficiências - os seus alunos.

A sociedade acadêmica brasileira poderia ser muito mais útil à sociedade como um todo se tivesse condições de adquirir uma formação mais sólida, mais qualificada, com conhecimentos de tecnologias e práticas operacionais aplicadas, a exemplo do que é empregado na mídia, na indústria e no mercado. Efetivamente, aulas teóricas, por melhor que possam ser ministradas, não são suficientes para o exercício do saber fazer. É necessário mais do que simplesmente teoria para o aprendizado real do fazer; é imprescindível a prática; esta, por sua vez, para ser levada a efeito, só é exeqüível através de instrumentos apropriados. Portanto, reiterando estes conceitos, procuramos desenvolver um estudo que focaliza com ênfase

e ressalta a arte do saber fazer; fator transcendental que é próprio do homem e através dele vem se desenvolvendo e se aperfeiçoando desde os seus primórdios.

Em meio a todas essas colocações gostaríamos de apontar direções que levassem à descobertas e realizações que contribuíssem efetivamente para o aprendizado daqueles que buscam na universidade pública uma formação acadêmica de qualidade compatível com a realidade global do mercado. Isso, provavelmente, evitaria a evasão de alunos para o exterior em busca de uma formação mais completa, mais sólida, mais condizente com a realidade do momento presente.

Espera-se que a Lei Orgânica do Ensino Superior e o novo modelo de ensino superior, preconizado pelo Ministério da Educação, possa proporcionar melhores condições para o ensinamento e o aprendizado; possa prover a universidade de melhores recursos técnicos; revitalize as áreas educacionais do país; oxigene o ideal dos corpos docente e discente; estimule o prazer de estudar e aprender; impulse a motivação e renove a esperança da vida acadêmica brasileira.

O Sistema Nacional de Avaliação de Educação Superior (Sinaes - sancionado em 14 de abril de 2004) pretende adotar três critérios: a avaliação das instituições, dos cursos e do desempenho dos estudantes. Para que ele possa ser um instrumento efetivo que dará ao governo um panorama mais completo da qualidade dos cursos - e aqui se inclui a universidade federal -, será necessário que os estabelecimentos de ensino universitários públicos estejam aparelhados com tecnologias destinadas às áreas de conhecimentos, em condições de operacionalidade, e um quadro de professores qualificados - com capacidade de interfacear operações específicas que os equipamentos possam proporcionar -, para ministrar ensinamentos teóricos interativos, orientando e preparando o aluno para o saber fazer uso dos equipamentos na prática; como compatibilizar suas funções e

recursos e sua aplicabilidade na elaboração e realização de projetos, de estudos de pesquisa, de produções acadêmicas que o Curso exige. Se assim não for, a avaliação não cumprirá o seu papel; tornar-se-á imprecisa, irreal; não corresponderá à realidade; não demonstrará efetivamente o que se pretende a menos que ela seja meramente baseada em conhecimentos teóricos e considere essa condição como ponto final, como meio e fim.

A grande expectativa é que o novo sistema de avaliação possa assegurar uma análise global e integrada das estruturas acadêmicas, do compromisso social, das atividades de ensino, pesquisa e extensão e espera-se que os cursos e as instituições possam responder satisfatória e efetivamente por essas medidas. Diante disso, é primordial considerar que a universidade pública, como uma instituição federal, necessita de mais recursos e de condições diversas para superar suas dificuldades e dispor de meios logísticos, espaços adequados, instalações condizentes e tecnologias aplicadas para poder assegurar ao estudante um ensino de qualidade interfaceado por conhecimentos teóricos e técnico-operacionais.

O projeto estabelece que a avaliação da instituição será feita por uma comissão interna da universidade e pelo Ministério da Educação, que analisarão os cursos oferecidos e o desempenho dos alunos. Resta saber quem serão os membros dessa comissão e os critérios por ela adotados para julgar o ensino da instituição; como ele é feito; se atende à realidade do mercado e se, efetivamente, proporciona ao aluno um nível de conhecimento compatível com a realidade global. À essa comissão e ao Ministério da Educação cabe o dever não apenas de fiscalizar a universidade mas, verificar se ela dispõe dos meios necessários que possibilitem e impulsionem a melhoria e a qualidade do ensino. Para casos específicos como comunicação e medicina, por exemplo, os critérios da avaliação deverão levar em conta conhecimentos teóricos, tecnológicos e prático-operacionais. Para que a avaliação surta o efeito que se pretende a

comissão e o Ministério têm que considerar relevante não somente o quadro de professores mas também a didática teórico-operacional e a tecnologia presente na sala de aula destinada ao aprendizado e à formação do estudante. Dessa maneira, pode-se ter a certeza de que o sentido da avaliação é revelar falhas, deficiências técnico-educacionais, orientações equivocadas, didática operacional ineficiente e programas inadequados de estudos que possam resultar em um aprendizado anacrônico, alheio à realidade do campo profissional. Deve-se primar pela qualificação; ter em mente que o objetivo da avaliação é interagir como um suporte técnico para corrigir conceitos, direções e implementar uma educação e uma formação de qualidade capaz de atuar como um instrumento de aperfeiçoamento e um meio de resgatar o nível de excelência que o ensino nacional tanto precisa.

A universidade pública tem que ter autonomia para manter um quadro de professores que atenda as demandas de um ensino de qualidade; contratar e fazer reposição dos mesmos quando necessário; investir em pesquisa sem desconsiderar a avaliação interna e externa; dispor de instalações que viabilizem, motivem, estimulem o aprendizado; manter-se aparelhada com tecnologias e recursos operacionais que possibilitem ao estudante uma formação acadêmica com nível de primeiro mundo. Em vista disso, fizemos uma abordagem sobre as dificuldades que entravam nosso sistema de ensino e tecemos comentários em torno da falta de recursos que, conseqüentemente, tem resultado em falhas no aprendizado e enfraquecido o desenvolvimento técnico-cognitivo. Entendemos que para tornar-se efetivo e de qualidade, o ensino acadêmico hodierno exige conhecimentos específicos de tecnologias e uma didática eficiente com vistas a estudos de operacionalidade aplicada.

O caráter didático do nosso trabalho tem o objetivo de ressaltar a importância da tecnologia na formação acadêmica do estudante e procura mostrar que para o desenvolvimento de conhecimentos específicos é fundamental aprender a lógica e a didática de métodos

operacionais que possibilitem, viabilizem a integração do estudo teórico com o técnico-prático. Ressalta o conhecimento aplicado e, sobretudo, a arte de produzir artes. Focaliza o binômio arte ciência e aponta pontos relevantes da mídia eletrônica onde nada se produz sem tecnologias. Procura mostrar que equipamentos eletrônicos, analógicos ou digitais, softwares, computadores, instrumentos musicais MIDI, são meios de realização, indispensáveis à produções midiáticas. Esses temas serão abordados ao longo do nosso estudo e tratados mais detidamente, com detalhes, nos capítulos A Arte da Produção Musical; Imagens Sonoras; e Comunicação Cibernética.

1.1 Percepção e Cognição

O homem tem evoluído, ao longo dos anos, através de um processo empírico cognoscitivo de autoconhecimento, da prática do fazer, de experiências diversas, no campo das artes e das ciências, de descobertas que levam às invenções e à criação. O homem científico que se auto-transforma periódica e sistematicamente, seguindo os passos da evolução tecnológica - que efetivamente tem contribuído para o bem estar da humanidade - é o arquétipo humano do mundo moderno e o precursor de civilizações futuras. A arte de saber fazer é um fator indissociável do indivíduo científico. Os valores e os pressupostos da formação cognitiva do indivíduo contemporâneo estão fundamentados na qualificação, na competência, na visão criativa futurista e, sobretudo, na imprescindível arte de saber fazer.

Acreditamos que quando o homem se deu conta da magia e do poder oculto dos sons e da música, manifestou-se em seu interior a intenção de fazer uso da energia sonoro-musical, como agente catalisador de emoções; nas representações cênicas e ou dramáticas. Posteriormente, a música foi se desenvolvendo, passando a ter função social relevante, desempenhando um papel importante no cenário das artes das primeiras grandes civilizações da Suméria, Egito e China, e no período clássico da Grécia antiga.

É bastante provável que a música como elemento intercomunicativo tenha se desenvolvido a partir das primeiras tentativas de associar som, e posteriormente música, a movimentos de expressão corporal ou a ritos que faziam uso de sons diversos, e da música, para dar um toque de magia - através de fenômenos sinérgicos e ou sinestésicos, produzidos por ritmos, por imagens sonoras, ou pela música -, a seus cerimoniais. Efetivamente, nos ritos era importante o papel desempenhado pelas práticas musicais, às quais se atribuem grandes poderes, relevantes sobretudo em se tratando tanto de convocar os espíritos, como de assegurar as condições necessárias para a preservação das estruturas sociais. As práticas musicais, portanto, muitas vezes associadas a outras manifestações, eram os elementos de determinados tipos de rituais que se configuravam num modo de comunicação específico, através do qual se estabelecia contatos com seres sobrenaturais, com o objetivo de conjurá-los para atuarem favoravelmente à sociedade humana. Ainda hoje, existem muitas manifestações musicais vinculadas a rituais. Conhecemos aqueles ainda em uso, por exemplo no âmbito das religiões afro-brasileiras, onde o som de batucadas e ou cantorias, imagens sonoras e dança contribuem para a invocação dos orixás. Note-se que, a música quase nunca se apresenta como uma atividade exclusivamente musical, mas apenas como um dos elementos de modos de comunicação mais complexos. Dessa forma, na prática de contar histórias e enfatizar a produção do sentido, ela está presente como uma maneira específica de veicular a linguagem verbal, enquanto nas práticas lúdicas ela funciona como um instrumento usado com o fim de estabelecer comunicação não verbal no jogo de encenações.

A arte de conceber idéias, transformando-as, de imagens virtuais para reais, cristalizando-as em formas técnicas e ou artísticas : é a magia da criação manifestada através da inteligência do indivíduo, decodificada em comunicação e expressão. É importante ressaltar que tanto nas ciências quanto nas artes, o saber específico, a especialização e o aperfeiçoamento, são fatores fundamentais e imperativos à evolução científico-tecnológica. Estamos vivendo o tempo

do saber fazer. O homem cria a tecnologia, beneficia-se dela, e esta o impulsiona para o ilimitado universo da criatividade. As tecnologias hodiernas, criadas pelo ser humano, têm gerado uma avalanche de novas tecnologias e, efetivamente, têm contribuído para o aprimoramento de criadores e criaturas. Criadores e criaturas, dos universos artístico e científico-tecnológico, são turbinas propulsoras do mundo contemporâneo globalizado. A exemplo do que acontece na natureza e seus reinos minerais e vegetais, a humanidade, através de um processo metamorfoseante, emerge de seu próprio organismo, em ciclos periódicos e incessantes de aperfeiçoamento. As tecnologias, a serviço das civilizações, são frutos de pesquisas e trabalho incansável de pesquisadores, operários da ciência, através dos quais a metafísica e a ciência se manifestam e se expressam..

Vivemos expostos diariamente, a uma variada gama de “expressões” sonoras que ora nos afeta e produz em nós sensações diversas e ora nem sequer nos damos conta - conscientemente - dos efeitos que determinados sons exercem sobre nós e influem em nosso sistema emocional. A exemplo de uma ilha - somos um corpo cercado de sons por todos os lados -, as vezes calma e tranqüila e em outros momentos invadida em sua privacidade e, por vezes, exposta a violentas turbulências ecológicas que modificam e afetam seu ecossistema, sua biodiversidade. Os sons, como sabemos - tanto os definidos quanto os indefinidos -, são energias vibratórias produzidas por agentes diversas, com configurações fisiológicas distintas. As frequências vibratórias dos diferentes sons que compõe o universo sonoro virtual de nossas vidas são expressões, cores e ou imagens sonoras que denominamos sinfonia “ Sons da Vida “. As “orquestras” (fontes sonoras) que executam essa sinfonia são formadas por “ instrumentos “, (elementos que produzem sons) que se renovam e se alteram periodicamente como consequência da evolução natural das coisas, do universo e da vida.

Temos observado que o discurso sonoro-musical está presente no rádio, na televisão, no cinema, no teatro : na mídia, de uma maneira geral. Assim sendo, pretendemos desenvolver um projeto que tem por objetivo estudar quais são as condições industriais de realização do discurso sonoro-musical. Como este elemento intersubjetivo e interativo entra ou está presente nos veículos de comunicação com a finalidade de atingir e seduzir as pessoas, com propostas comerciais, estabelecendo um tipo de magia e excitação que impulsionam a sociedade de consumo.

A música, em especial a de cinema, possui propriedades estruturais e artísticas, idealizadas com o propósito de provocar reações e emoções; interagir com o ouvinte e ou espectador e estabelecer sinergia, sinestesia, estesia. Considerando estes fatores, e os seus efeitos, pretendemos desenvolver um estudo interativo-cognitivo que proporcione meios para ampliar os limites da comunicação através da linguagem sonoro-musical.

Assim sendo, a tese que pretendemos desenvolver fundamenta-se em fatos que comprovam a importância da música no universo da comunicação. Se observarmos e analisarmos a rotina diária do rádio, da televisão, do cinema - da mídia como um todo -, constataremos que os efeitos sonoros e a música estão sempre presentes na publicidade, no marketing enfim, em todo tipo de produção artística multimídia. A música e os efeitos sonoros são elementos que se auto-convertem em veículos interativos, estabelecendo empatia, produzindo ressonância comunicacional, atuando como elo de ligação entre o produto, a imagem ou a cena e o espectador ouvinte.

A música exerce sobre nós um fascínio embriagador. Primeiramente, ela nos seduz e nos envolve num abraço melodioso; depois, nos incita a “ver” e sentir suas imagens e formas sonoras, que transmutam-se em “ anagramas sonoro-musicais “, em imagens oníricas e significados metalingüísticos; toca nosso coração, inunda

nossa alma com emoções transcendentais e nos projeta, através de sua energia, em uma galáxia de cores e matizes sonoros, onde alcançamos um voo profundo no universo infinito da nossa imaginação e das nossas fantasias, impulsionados por sua natureza polissêmica, suas potencialidades artísticas e sua retórica.

1.2 Retórica na comunicação multimídia

A retórica como arte de persuasão com o uso de instrumentos lingüísticos foi a grande invenção dos sofistas. O objetivo da retórica é persuadir por meio de discursos. É um instrumento versátil que pode ser usado em qualquer assunto. Fornece as regras para o uso estratégico de vários argumentos. A mídia, consciente de sua arte de persuadir e dos efeitos sintomáticos que ela pode produzir, tem feito uso indiscriminado deste recurso como instrumento intercomunicativo. A concepção da música como uma arte retórica tem sua origem na antiguidade clássica. No entanto, é no final da Idade Média e durante o Renascimento que os teóricos da música, ao observar e analisar um novo tipo de expressividade musical, começaram a fazer associações entre a arte do orador e do músico. Assim como os gregos, perceberam que enquanto qualquer outra arte só pode instruir ou persuadir em torno de seus próprios objetos, a retórica não se limita a uma esfera especial de competência, mas considera os meios de persuasão que se referem a todos os objetos possíveis. Na publicidade e na propaganda a retórica de discursos áudio e visuais é um fator essencial na arte de comunicar, persuadir e convencer.

Na sociedade do espetáculo, predominam as relações sociais entre as pessoas mediadas por imagens. A realidade apresenta-se como um objeto de mera contemplação. O consumidor de imagens associadas a modismos sonoros é, entre outros, o filão inesgotável dos produtores artísticos. A imagem faz refletir modelos de identidade. Sua difusão através da mídia, em especial na televisão, propaga quadros de referência para personagens artísticos. Os meios de comunicação de

massa funcionam como agentes de consolidação do imaginário social. Os sistemas de representação artístico-cultural se multiplicam e a audiência pode se identificar com cada um de vários modelos possíveis. Além de ter consciência desses pontos, e de outros mais, o produtor artístico não pode desconhecer que a globalização cria a possibilidade de partilhar mundialmente as imagens de consumo da cultura popular da sociedade do espetáculo que são expressas através de uma linguagem multimídia produtora de realidade. Em “ Antropológica do Espelho “, Muniz Sodré (2002, p.26) faz uma abordagem sobre linguagem que fortalece o nosso ponto de vista.

[...] Na verdade, há muito tempo se sabe que a linguagem não é apenas designativa, mas principalmente *produtora* de realidade. A mídia é, como a velha retórica, uma técnica política de linguagem, apenas potencializada ao modo de uma antropotécnica política – quer dizer, de uma técnica formadora ou interventora na consciência humana – para requalificar a vida social, desde costumes e atitudes até crenças religiosas, em função da tecnologia e do mercado.

Na composição, na produção musical, a retórica como técnica de persuasão é a capacidade de usar a linguagem sonoro-musical para criar as expressões mais bem feitas e tecnicamente elaboradas. Deve, sempre que possível, estar unida ao exercício da filosofia, à qual atribui-se a construção essencial de todos os princípios cognitivos, com o uso da dialética.

São referências para este estudo as diferentes filosofias do signo - semiótica e semiologia, sociologia da cultura, história cultural, comunicação, intercomunicabilidade, intersubjetividade -, e as relações e associações com as contribuições de ciências afins, tais como : Teorias da Linguagem, Psicanálise, Musicoterapia, Antropologia, História, Cibernética e, em especial, a interface com os códigos audiovisuais. As diferentes vertentes da linguagem musical exercem papel fundamental na construção dos signos da vida cotidiana, em virtude de sua presença crescente no *modus vivendi*, desde o seu surgimento

(teatro, rádio, disco, televisão, cinema, Internet, entre outros). Analisa-se como os signos musicais se constituem em sistemas e processos, como atuam no campo sócio-cultural tendo por suporte os sentidos físicos, como são produzidos, transmitidos, absorvidos, que tipos de efeitos e sensações podem produzir nos seus intérpretes e receptores: ouvinte/expectador. Analisa-se também as diversas interfaces entre a produção artística e consumo : a música e os elementos sonoro-musicais convertidos em mercadoria e ou agente mercadológico, submetidos a conceitos impostos pelo mercado, pela indústria cultural, pela mídia.

O que estamos propondo visa ao estudo do discurso sonoro-musical não apenas como arte abstrata mas como elemento retórico intercomunicativo e ambivalente, capaz de provocar sentimentos de alegria, tristeza, dor, excitação, ansiedade, e proporcionar ao ouvinte momentos de magia, encantamento e êxtase. Concomitantemente, é também um estudo do discurso sonoro-musical, onde policromia sonora e imagens sonoras são arquitetadas, confeccionadas e usadas como elementos de produção musical não verbal, com o fim de ampliar o espaço da comunicação multimídia.

É um estudo de caso e, considerando que a mídia usa a música como elemento intercomunicativo, formulamos a hipótese : A magia, o fascínio, a polissemia dos sons e da música são fatores usados como figuras retórico-comunicativas pela mídia para persuadir e seduzir a sociedade de consumo.

2. SOBRE O SENTIDO DA AUDIÇÃO

Quando estamos atentos, quase toda nossa experiência auditiva volta-se para identificar as coisas : o canto de um pássaro, uma palavra falada, o som de um instrumento musical. Estamos muito mais interessados na natureza dos sons do que no lugar de onde

vêm. Nossas mentes mapeiam o mundo de forma tão efetiva que pouco nos preocupamos com a localização dos sons. Em geral, só em cenários como ruas movimentadas, campus universitário em intervalos de aulas, ou becos escuros, nos tornamos conscientes da localização de um som e talvez nos esforcemos para estabelecer exatamente sua posição.

Quando um raio de luz entra em nossos olhos, sua posição na retina revela seu ponto de origem. Vê-lo é localizá-lo. Mas, na audição, os sons que vêm de todas as direções afunilam-se para dentro de um estreito canal de ouvido, todos aproximando-se do tímpano pelo mesmo ângulo. A espacialização do som ocorre em nível abaixo da consciência. Os reflexos das orelhas e as disparidades do som entre os dois ouvidos são captados, mas são inaudíveis. Simplesmente, descobrimos que, embutido em nossa experiência de um som, existe um sentido de que um instrumento musical, por exemplo, está “ali a esquerda”, ou “atrás de mim, acima”. Nós, seres humanos, somos muito eficientes na localização de sons, já no que diz respeito localizar ou identificar um tom a coisa muda radicalmente. Diríamos que isso é uma fator que requer percepção, musicalidade e conhecimento musical.

Nossos ouvidos sentem-se mais à vontade com sons que mudam constantemente e estão espalhados através de muitas frequências. Pensando em todas as maneiras através das quais localizamos o som, é fácil entender porque dois alto-falantes, numa sala de estar, não conseguem apreender a amplitude de uma sala de concerto. Ao gravar uma sinfonia, os microfones captam ecos vindos de todas as partes da sala, bem como o som que vem diretamente dos instrumentos. Mas, quando se põe a gravação para tocar, todos os ecos da sala aproximam-se de nós pela frente (estamos nos referindo ao som estéreo) juntamente com o som dos instrumentos. Isso, para exemplificar que ao contrário dos microfones, que apenas captam os sons, os ouvidos não só captam os sons como tratam de forma diferente o que vem de cada direção. Quando o ouvido capta o som e

os impulsos nervosos jorram em direção ao cérebro, pode-se pensar que a natureza trabalhou o suficiente e a música foi “ouvida”, embora de fato, ainda não apreendida. Mas, o som apenas começou sua jornada para o entendimento e tem à sua frente um árduo itinerário, antes de se fazer conhecido nos centros cerebrais mais elevados.

É a dobra faiscante do córtex cerebral que vem à mente da maioria de nós, quando pensamos no cérebro. É natural supor que o córtex deve ser onde “executamos”, onde “vemos”, onde “somos”. No córtex cerebral, acima, os neurônios organizam-se ao longo de uma superfície bidimensional, o que é muito conveniente para os pesquisadores. Mas, no tronco do cérebro, grupos de milhões de neurônios se aglomeram em compleições tridimensionais chamadas núcleos. Cada núcleo está intrincadamente ligado aos outros, ou a diferentes partes do cérebro formando um nó quase impenetrável, que os neurocientistas mal começam a desenredar. A música abre caminho através desse labirinto antigo pulando de um núcleo para outro, em sua viagem da cóclea para o córtex cerebral. A cada passo, o tronco do cérebro observa relações dentro de sons, como a elevação de frequências de um som, ou o fato de que ele se torna mais alto. A principal preocupação dessa parte do cérebro auditivo é localizar o som - algo não essencial para a música, mas fundamental para nós.

Quando o som parte da cóclea, é cortado em pedaços e cada um dos seus muitos aspectos entra em desvios que conduzem aos circuitos neurais próprios de cada um. A primeira parada é o núcleo coclear, onde as fibras nervosas auditivas ramificam-se em direção a três divisões, duas empenhadas na localização e outra que parece relacionar os componentes de frequência de um som. Aqui, e em quase todos os núcleos, até o córtex, encontram-se neurônios arrumados ao longo de um eixo, dispondo-se num extremo aqueles que respondem às frequências mais baixas e, no extremo oposto, os que correspondem às mais altas, exatamente como na cóclea. Mas cada mapa de frequência representa um aspecto diferente da música.

Um mapa pode comparar as diferenças de tempo “tempo-de-chegada” de um tom, em cada frequência. Outro compara a altura relativa das frequências, em cada ouvido. E um terceiro mapa talvez represente as relações entre frequências simultâneas, ou acompanhe as mudanças nessas relações, a cada momento. Num ponto superior do sistema nervoso, as informações que vêm desses mapas convergirão para criar a complexa experiência que é, por exemplos, o gorjeio de uma flauta, ou o glissando de um clarinete.

A primeira tarefa do cérebro é ligar o que entra pelos dois ouvidos e testar as diferenças no som que ouvem. Uma série de núcleos chamados corpos olivares faz esse serviço. Os pesquisadores descobriram, nesses núcleos, neurônios que são estimulados apenas quando há diferenças particulares de intensidade, ou apenas no caso de disparidades de *timing* algo prolongadas. Tamanha especificidade mostra que esses núcleos fazem grande parte do trabalho exigido para localizar sons, codificando as relações espaciais que seguem fluindo em direção ao córtex.

Muito antes de unir os tons de uma sinfonia, transformando-os em acordes e melodias, nosso cérebro representa a posição espacial de cada tom num mapa comum. Isto ocorre dentro de um par de protuberâncias na parte de trás do tronco do cérebro superior, os *inferior colliculi* (montículos inferiores), para onde convergem os caminhos mais baixos. Ali, fontes de som são rastreadas, ao se movimentarem pelo espaço e alguns neurônios só funcionam quando são feitos movimentos em determinadas direções. Logo acima dos montículos inferiores está um segundo par de protuberâncias, chamada superior *culliculi*, (montículos superiores) onde o som se encontra com a visão e o toque. Embora a principal tarefa do tronco do cérebro seja localizar o som, ele também trabalha definindo e modelando sons. Na parte inferior do tronco do cérebro os neurônios tendem a funcionar enquanto dura um tom. Mais perto do córtex, só são intensamente estimulados quando um tom começa e pára. É como se o tronco do

cérebro descobrisse as bordas de um som e as aguçasse, de modo a ficarem instantaneamente claras para o córtex, que espera acima.

A prioridade da natureza, não é ouvir com atenção e interpretar, mas escutar e reagir, simplesmente. Ouvir com atenção e interpretar é da ordem da escuta consciente e analítica. Para a música, isto significa que o tronco do cérebro ajuda a identificar notas individuais dentro da proliferante confusão que sai jorrando da cóclea. Os seres humanos, em especial os músicos, têm cérebros que podem ser treinados para penetrar numa camada após outra das relações sônicas. Mas, até mesmo em nossos cérebros avançados, o tronco do cérebro, provavelmente, não chega a encontrar muito sentido numa sequência de algumas poucas notas. Mesmo a melodia mais simples requer o córtex cerebral.

Antes de nos atermos aos sons musicais, gostaríamos de fazer uma brevíssima abordagem sobre som e audição e ondas sonoras. Em nossas aulas de física, quando estudamos a física do som, foi-nos ensinado que o som é a interpretação que nosso cérebro dá a um tipo de estímulo que chega a nossos ouvidos. Este estímulo é a variação periódica na pressão do ar, na forma de ondas sonoras. As ondas sonoras são geradas por objetos vibrantes em contato com o ar: as cordas vocais de uma pessoa, a corda de uma guitarra, um tubo de um instrumento de sopro, a pele de um tambor, um alto-falante, etc. ou outro meio elástico. O movimento vibratório destes objetos gera zonas de compressão e rarefação nas moléculas do ar adjacente. Estes ciclos sucessivos de compressão-rarefação se propagam (embora as moléculas não o façam necessariamente) e chegam até nossos ouvidos - interagem com o nosso aparelho auditivo que encaminha os estímulos para o cérebro -, proporcionando-nos a sensação sonora.

A exemplo das ondas luminosas, as ondas sonoras refletem (ainda que parcialmente) nas superfícies em que incidem, segundo um

ângulo igual e oposto ao de incidência (reflexão). Este fenômeno influencia efetivamente nossa percepção auditiva, pois é o principal responsável pela reverberação. Por analogia às ondas luminosas, podemos dizer que as superfícies côncavas tendem a concentrar as ondas sonoras, enquanto as convexas tendem a causar seu espalhamento (difusão). As ondas sonoras possuem a capacidade de se difratarem em torno ou através de barreiras acústicas. Ou seja, de acordo com as dimensões dos obstáculos, conseguem contorná-los de modo a reconstruir suas formas de onda original (difração).

2.1 Sons musicais

Os sons musicais são formados a partir de modelos particulares de som, produzidos apenas pela vibração de certas formas simples. Quando os sons são arrumados num padrão organizado de sons harmônicos, o resultado é um tom. Os tons agradam nossos ouvidos de uma maneira como não conseguem fazer os sons de frequência única. Atrás de sua beleza, o que existe é simples aritmética.

Os sons de frequência mais alta são chamados de sons harmônicos (ou consonantes, sons simples que formam um composto). Em parte, o motivo para um saxofone soar diferente de um violino é que as intensidades dos sons dos dois instrumentos são diferentes. Quando escutamos um violino, o que de fato ouvimos é a energia química dos músculos do violinista transformada em som. A energia entra no violino quando o arco é friccionado nas cordas e os dedos pressionam as notas musicais na outra extremidade das cordas. As ondas sonoras são captadas pelo pavilhão auricular e chegam ao conduto auditivo e ao tímpano, cujas vibrações atingem o ouvido médio, onde são convertidas em impulsos nervosos. Esses impulsos viajam até o cérebro pelo nervo ótico e ali são interpretados por células nervosas altamente diferenciadas, que “ entendem “ tais estímulos como som. O deslocamento das vibrações sonoras no líquido cerebrospinal e nas cavidades de ressonância no cérebro termina em

um tipo de mensagem sônica que, segundo a qualidade harmônica do som, produz efeitos positivos ou negativos, impressões benéficas ou não ao sistema psicobioenergético. As fibras nervosas convertem o som captado em estímulo nervoso propriamente dito. O encadeamento de estímulos produz, então, efeitos específicos no organismo. No caso da dor (não apenas física) a música melodiosa, terna e serena, determina efeitos analgésico ou anestésico e ainda proporciona harmonia interior, introspecção que leva á sublimação, á resignação, à abstração da dor causada por decepção, frustração, magoa, paixão, romance, amor. Através de complexos mecanismos, os neurônios atingem um estado de harmonia, que se traduz como repouso da célula; o efeito oposto ocorre com sons estridentes, muito fortes, desarmônicos, que determinam hiperestimulação das células nervosas e *stress* neuronal.

Nossos ouvidos deliciam-se com sons complexos, então projetamos instrumentos musicais que ressoam em largos registros de freqüência. Essas faixas de ressonância são chamadas formantes. Sem ressonância, a música (e, da mesma forma, a fala) jamais poderia desenvolver-se. Todos esses componentes e elementos sonoros são vitais para o desenvolvimento do processo imagético que as propriedades polissêmicas da música ativam no córtex cerebral, para provocar, produzir e expressar a linguagem das imagens sonoras e ou musicais.

Assim como as cores tendem a despertar certos tipos de reações em nossa percepção, associando-se com sensações, com momentos diversos de nossa existência, experiências vivenciadas por nós, os sons, em especial os musicais, ordenados de maneira sistemática e lógica como estabelece a sintaxe musical, podem estimular, provocar e desencadear diversos sentimentos. A diversidade de elementos estético-sonoros da música, pode nos suggestionar emocionalmente. As cores utilizadas em imagens plásticas podem, na música, serem equiparadas a elementos tonal ou atonal. A policromia

sonora, configurada pelos timbres sonoros e musicais, que ao longo da História buscou associações através da física e das culturas, é um fator relevante na formação de sentidos, no despertar de emoções. Além da melodia e do ritmo, a harmonia, como a soma e o resultado de combinações tonais ou atonais entre linhas diversas que formam o tecido e a estética musical, surgida da polifonia da Idade Média, tornou-se um elemento decisivo na taxionomia de conceitos, identidade, alteridade.

Em uma análise física e social, a exemplo de conceitos aplicados no filme *Fantasia*, de Walter Disney, poderíamos exemplificar formas de associações de timbres de instrumentos como a flauta ser associado à cor azul ou a emissão de uma nota por um instrumento de cordas dedilhadas como um bandolim com um raio de luz, de um órgão com cores escuras, etc. Através desses recursos estético-sonoro-musicais compositores, arranjadores, produtores, diretores, *sound designers*, entre outros, têm elaborado suas produções coerentes com seus conceitos e seus objetivos.

Compreender o que ouvimos é começar a compreender como a sensação dos sons é construída por uma mente, cada dimensão dela sendo forjada a “martelada”. Entender como o som chega aos nossos ouvidos permite-nos avaliar como é notável o sentido da audição.

3. AS TRANSFORMAÇÕES DO SOM DIANTE DA MUTAÇÃO DO SENTIDO SOCIAL

Para entendermos o tema objeto deste capítulo, faz-se necessário uma incursão no universo dos sons: naturais e artificiais. Quando falamos em sons naturais, estamos nos referindo aos chamados “sons da natureza”: estrondo de trovão, os sons do mar e dos rios, o ciciar do vento na vegetação, os sons emitidos pelos animais, cantos de pássaros, etc. Por sons artificiais, entendemos os

sons resultantes de atividades diversas no cotidiano da vida moderna e os produzidos pela inteligência humana através de agentes sonoros.

Para o homem das cavernas, no seu período inicial de interação com o meio ambiente e suas primeiras experiências auditivas com os sons da natureza, o estrondo de um trovão era um som desconhecido que causava pânico, soava como ameaça dos deuses, provocava insegurança e temor. Com o passar do tempo, já familiarizado com aquelas manifestações meteorológicas, e também possuidor de uma consciência mais evoluída, começou a interpretar o estrondo do trovão como prenúncio de um outro fenômeno; fenômeno este, imprescindível à preservação de seu hábitat e ao cultivo de gêneros alimentícios que asseguravam sua sobrevivência : a chuva.

A convivência com os sons da natureza fez despertar em sua mente racional o anseio de criar instrumentos, capazes de reproduzirem aquela linguagem que tanto o impressionava e lhe provocava emoções diversas. Metáforas sonoras - produzidas por instrumentos exóticos - passaram a fazer parte do dia a dia das civilizações primitivas. "Signos sonoros", associados a fenômenos da natureza, à linguagem dos animais, mais especificamente das aves, tornaram-se formas de expressões que se traduziram em significantes e significados . À medida que o homem evolui, os conceitos de som e de imagens sonoras vão se transformando e são interpretados como uma nova forma de expressão.

A exemplo do que acontece com uma semente em seu processo germinativo, um processo empírico, cognitivo, através de associações, questionamento de signos, significados, e de formas de expressões, foi germinando e se desenvolvendo no universo psíquico do homem. Esse processo metamorfoseante, que opera não só no homem, mas em tudo na natureza e no universo, tem proporcionado a este ser, autoconhecimento de seus sentidos, físicos e psíquicos, e de suas potencialidades: potencialidades estas que manifestam-se através de

revelações (insight) que eclodem de seu aparelho psíquico, ampliando os limites de sua consciência, de sua percepção, de seus sentidos, capacitando-o a decodificar e a transmutar signos e significados.

A evolução, como fenômeno e como meta de vida, altera o curso das coisas e às vezes impõe mudanças radicais provocando desterritorialização dos sentidos, de conceitos, concepções, significados e de sentimentos: o que foi moda é visto como *out of fashion* ; o que foi moderno parece anacrônico, fora de contexto enfim, as coisas perdem o significado e passam a ser vistas como a estética do absurdo. Paradoxalmente, valores, formas e conceitos de um passado distante, podem fazer parte de costumes de novas gerações, incorporando-se à estética visual, plástica, comportamental, de modismos que se sucedem periodicamente: *pierce*, tatuagens, maquiagens... A gênese das coisas, dos fenômenos, permanece inalterada. São os significados atribuídos a tais coisas e a tais fenômenos que transmutam-se em virtude da mutação do sentido social.

Pode se dizer que a “semiologia” dos sentidos sempre existiu - embora latente, em estado potencial - tanto no inconsciente individual quanto no coletivo. Efetivamente, foram necessários milênios de trabalho e de pesquisa para possibilitar ao homem o estudo de si próprio, desvendando-se e desnudando-se perante si mesmo, procurando entender a finalidade e o sentido de sua existência e da vida, no macro contexto cosmogônico. Quanto mais consciência ele tem de si como microcosmo, mais evoluem seus sentidos físicos e psíquicos.

As metáforas das comunicações sonoras - como fenômeno inter-comunicativo - tem sido, desde a Antigüidade, uma forma de expressão interativa no/do organismo social (bios). A mutação do sentido social - que ocorre periodicamente, como fluxo e refluxo de grandes ondas de conceitos novos e de novas concepções socioculturais -, estabelece regras novas para interpretar “o velho” e adota velhas regras, como instrumento de avaliação, para expressar o

que é considerado “o novo” (o bicho - o cão chupando manga_) pelas novas gerações. As ondas de modismo são os agentes responsáveis pela “implantação e implementação” de “novos conceitos”. Estabelecem formas de interpretações - conscientes ou inconscientemente - associando noções básicas de semântica, de hermenêutica, como metáforas sonoras do som de palavras (tô que tô - bumbum paticumbum pro gurundum), de instrumentos musicais (botou a boca no trombone) e figuras de linguagens que são usadas para dar ênfase a “um papo cabeça” ou “um papo de esquina” onde “rola” qualquer coisa : “abobrinhas”. Efetivamente, as ondas de modismo são indicadores da mutação do sentido social. Sobre Língua e Fala Barthes (1999, p.18) faz a seguinte colocação:

[...] I.1.3. Diante da língua, instituição e sistema, a Fala é essencialmente um ato individual de seleção e atualização; constituem-na, primeiro, as “ *combinações graças às quais o falante pode utilizar o código da língua com vistas a exprimir o pensamento pessoal*” (poder-se-ia chamar de *discurso* esta fala desdobrada), e depois os “ *mecanismos psicofísicos que lhe permitem exteriorizar estas combinações* “; é certo que a formação, por exemplo, não pode ser confundida com a Língua: nem a instituição nem o sistema são alterados, se o indivíduo que a eles recorre fala em voz alta ou baixa, conforme uma elocução lenta ou rápida etc. O aspecto combinatório da fala é evidentemente capital, pois implica que a Fala se constitui pelo retorno de signos idênticos: é porque os signos se repetem de um discurso ao outro e num mesmo discurso (embora combinados segundo a diversidade infinita das palavras) que cada signo se torna um elemento da Língua; é porque a Fala é essencialmente uma combinatória que corresponde a um ato individual e não a uma criação pura.

Entendemos que a “linguagem da moda” (entenda-se - o modismo verbal) emana de um “ grupo falante” que, ocasionalmente ou acidentalmente, de um modo empírico, cria códigos e adota conceitos heteróclitos para expressar-se, comunicar-se e transmitir mensagens, a exemplo do que acontece com a linguagem dos surfistas, dos compositores de música popular, dos desportistas, dos

músicos, entre outros. O valor da linguagem está naquilo que ela representa ou está associada.

3.1 Ruídos e Sons Intercomunicativos

Na época de ouro do rádio (40-50), além dos programas de auditório, existiam as novelas : o passatempo das donas de casa e de jovens de várias camadas sociais. Nos dramas radiofônicos, o narrador (locutor) fazia uma explanação dos elementos da trama, que soavam, para os ouvintes, como manchetes vocais de acontecimentos que estavam por vir e que, em seguida, eram representados pelo elenco artístico. Um dos pontos mais importantes no contexto das radionovelas, era a sonoplastia. A sonoplastia tinha por objetivo sublinhar, pontuar, gerar o clima sonoro-musical que envolvia a encenação verbal : era o cenário sonoro-musical virtual da novela. Ao ouvir os ruídos, os sons e a música, que compunham o cenário sonoro-musical da novela, o ouvinte, através de seus sentidos, podia imaginar o sentido da cena que era representada verbalmente pelos atores e atrizes. Do ponto de vista da audiência, a interpretação e a imaginação do cenário sonoro-musical da cena, variava de acordo com o nível cultural de cada ouvinte. Psicologicamente, o ouvinte podia, além do sentido da cena, idealizado pelo autor(a) da novela, imaginar ambientes, imagens dramáticas e intensificar suas emoções, através da trilha sonora da novela. A trilha sonora ou cenário sonoro-musical era o elemento intercomunicativo e interativo, que levava à suposição de imagens e, concomitantemente dava realismo ao drama e ou à estória.

Naquele período ainda não existiam as enciclopédias de ruídos e sons: CDs (*Compact Discs*) de áudio, com ruídos e sons diversos, destinados à sonorização de produções audiovisuais. Dois profissionais - o sonoplasta e o contra-regra - eram os responsáveis pela elaboração da trilha sonora da novela. O sonoplasta, também chamado técnico de som, possuidor de conhecimentos de equipamentos

eletrônicos, *mixava* (misturava) ruídos, sons e música : elementos que compunham o cenário sonoro musical da novela. O contra-regra, era o responsável pela criação e improvisação de ruídos e sons que ilustravam a narração descritiva dos artistas. Os ruídos e/ou sons, criados pelo contra-regra, serviam, não somente para ressaltar emoções, mas para retratar ou descrever o ambiente físico aonde, virtualmente, tinham lugar os acontecimentos.

Embora, sempre procurando produzir sons estereótipos, de certas imagens semióticas, (ranger de portas, tropel de cavalo, passos e muitos outros...) adequados à encenação verbal, eventualmente, impulsionados pela inspiração artística, criavam sons (deslizando o dedo na agulha no *pick up* ; produzir som rodando o disco com a mão sob a agulha do *pick up* ; buzinas de carros ; chiado de sintonia de estação de rádio ; usando um aparelho de rádio como fonte sonora ; sons de telefones produzidos com uma campainha de bicicleta ; etc.) que davam um toque de modernidade à trilha sonora das rádios-novelas. Posteriormente, esses sons passaram a significar velhos conceitos de sonorização, em face de novos recursos sonoros, que foram surgindo, foram sendo adotados, e incorporados à produções artísticas áudio e visuais : conseqüências da evolução tecnológica, que tem contribuído, com efeito e incessantemente, para as transformações do som diante da mutação do sentido social.

A procura por sons e efeitos sonoros tem sido uma preocupação constante na indústria cinematográfica holywoodiana desde os seus primórdios. A presença marcante desses elementos, nas produções audiovisuais, tornou-se essencial e imprescindível á ambientações, à representações cênicas, à veracidade dos cenários, das locações, na narrativa de filmes, novelas, documentários, na publicidade, ao ponto de tornar-se uma das categoria mais conceituadas e mais valorizadas na festa do Oscar : maior evento de premiação das artes cênicas e audiovisuais da academia cinematográfica de Hollywood.

Os americanos atribuem a *Jack Foley*, um editor da *Universal Studios*, as primeiras experiências realizadas em estúdio, com sons e efeitos sonoros, para a sonorização de filmes na etapa de pós-produção. Por ser considerado o precursor dessa técnica artesanal que imprimiu uma nova dinâmica e mais realismo às produções cinematográficas, seu nome passou a ser sinônimo de efeitos sonoros. Daí nasceu o *foley*: técnica de recriar e ou reproduzir em estúdio (por um *Walker* que executa as funções mímicas e um técnico que capta cuidadosamente o áudio) a maior parte dos sons gerados pela atividade física dos personagens durante as filmagens. Em pleno século XXI, passos, ruídos diversos, manejo de objetos, efeitos sonoros de ação, de veículos e outras máquinas em movimento, apenas para citar alguns exemplos, ainda são realizados artesanalmente em estúdio por profissionais especializados. No cinema americano globalizado o *foley* é considerado uma arte e o trabalho criativo e metódico desses profissionais é admirado e valorizado.

A técnica de *foley* também é usada na mais recente modalidade de produção de trilha sonora: o *sound design*. Conceitualmente, *sound design* é a criação, manipulação e organização de elementos sonoros que engloba várias técnicas idealizadas pelo *sound designer*. Outra faceta do *sound design* os SFX, (sound effects) efeitos sonoros: sons criados com o objetivo de ressaltar movimentos e ações, contribuir para a ambientação e o entendimento de uma cena, valorizar a teatralização cênica, ou simplesmente enriquecer ou abrilhantar a narrativa ou linguagem de um filme.

3.2 Sobre a Mutação do Sentido

As transformações do som estão proporcionalmente associadas à evolução dos sentidos dos seres e das coisas. O conceito de som de um garoto de sete anos, nascido no século dezenove é, radicalmente, diferente do de um garoto, com a mesma idade, nascido no ano 2005. As transformações do som, em face da mutação do sentido social, é

um fenômeno que vem ocorrendo periodicamente, em função da diversidade e de recursos sonora presentes no meio ambiente sócio-cultural de gerações, ao longo do tempo. As trilhas sonoras de desenhos animados das décadas de sessenta e setenta, tinham uma estética sonoro-musical baseada na música descritiva. Não somente interagiam, ressaltando o comportamento dos personagens no filme mas, também, emocionavam, através de efeitos sonoros, que sincronizados com as cenas provocavam risos e proporcionavam bons momentos de diversão ao espectador.

Com o passar do tempo, o estilo *mickey-mouse* (ruídos, sons e música sincronizados com cenas), gradualmente, foi perdendo o sentido e conseqüentemente foi cedendo espaço para novas concepções sonoro-musicais, em virtude do desgaste dos conceitos de sonorização adotados, em especial, pela *Walter Disney Productions Co.* Esta corporação, desenvolveu uma linguagem sonora, associada aos desenhos, que, significativamente, resultou em um estereótipo sonoro que marcou uma época e foi matéria obrigatória no estudo de composição de música para cinema. Hoje, o estilo *mickey-mouse* está em baixa ; ao ponto de ser considerado “careta”, por muitos compositores.

Quem assistiu os desenhos antigos de Tom & Jerry e assiste hoje as versões atuais da dupla, pode constatar a mudança radical de suas imagens plásticas e de suas trilhas sonoras. O interessante é que essas ondas de modismos sonoros desaparecem, saem de circulação por um período e, alguns anos ou décadas depois, voltam a ser destaque em outros contextos artísticos, culturais, etc., transmutando-se em face do sentido social da época vigente, como se fossem uma grande novidade; jamais tivesse existido. O velho ruído da agulha de uma *pick-up* (toca disco) deslizando sobre um disco de vinil (*scratch*) tem sido incorporado à estética do som de grupos musicais contemporâneos e tornou-se (na linguagem dos DJs) um logotipo da modernidade sonora. Esse ruído, assimilado pelos *DJ*, que hoje

contagia, incendeia os salões e tem sido presença marcante, nos bailes *funks*, surgiu nos estúdios de rádio, com os discos de 78 rpm e com o aparecimento dos *long-plays* 33 rpm, quando o sonoplasta ou técnico de som procurava o início da faixa que deveria ser executada na programação. Como podemos constatar, o que era apenas um recurso operacional transformou-se em um acessório sonoro; estereótipo de um modismo atual.

Tal qual movimentos de rotação ou translação, o fluxo e refluxo de modismos - sejam nas artes, na cultura, na política, na literatura ou nos simples costumes do cotidiano - tem sido uma constante nas sociedades. O sentido social transmuta o significado das coisas, semantiza velhas estéticas atribuindo-lhes novos valores, desterritorializa sentidos e conceitos, cria novas perspectivas, desconfigura o novo, transconfigura o velho, estabelece novos padrões de conduta, cria novas metáforas, reestrutura a ética enfim, transmuta-se para se adaptar à novas realidades.

Nos países desenvolvidos, a sociedade como um todo tem cultivado hábitos, cujo objetivo é preservar o meio ambiente e os recursos naturais como forma de garantir melhores condições e qualidade de vida. Seria esse comportamento uma manifestação social que ocorre somente naqueles países? Qual será o nível da consciência individual, que resulta na formação da consciência coletiva de uma sociedade? Seria o desenvolvimento dos sentidos do indivíduo, parte integrante de uma sociedade, o fator a ser analisado para se avaliar o nível de consciência de uma sociedade? Além dos sentidos físicos - visão, audição, tato, paladar e olfato - o que seriam os sentidos subjetivos? Seriam os sentidos o dom ou a capacidade de sentir e/ou interpretar emoções, signos ou significados, ou seriam o conjunto das funções orgânicas que buscam o prazer sensual ou o gozo como expressão maior das emoções prazerosas da vida? A filosofia interpreta o sentido como - a faculdade de conhecer de um modo imediato e intuitivo, a qual se manifesta nas sensações propriamente

ditas : senso. Segundo Locke - sobre as idéias simples do sentido - para melhor conceber as idéias que recebemos da sensação, não nos parece impróprio considerá-las com referência aos diferentes meios pelos quais elas se aproximam de nossas mentes e tornam-se por nós percebíveis. Primeiro, algumas entram em nossas mentes por um único sentido. Segundo, outras transportam-se à mente por mais de um sentido. Terceiro, outras derivam apenas da reflexão. Quarto, algumas abrem caminho, e são sugeridas à mente, por todos os meios da sensação e da reflexão.(Locke,1978) Considerando-se o questionamento sobre sentido e sentidos, e partindo do pressuposto de que tudo muda ou sofre mutação à cada segundo, arrisca-se dizer que a mutação do sentido social é o reflexo desse processo mutacional cíclico.

3.3 Transformações Sonoro-musicais

A música, por muito tempo, se configurou em uma recitação entoada, cuja inflexão vocal - elevação e abaixamento da voz - era indicada pelos acentos gramaticais : agudo (') e grave (`) denominados virga e punctum. A união desses dois signos deu origem a grupamentos de inflexões de efeitos sonoro-musicais, tais como :

- Podatus (V) inflexão grave ou som grave seguido de som agudo.
- Clives (^) som agudo seguido de som grave.
- Torculus (\) som agudo precedido e seguido de um som grave.
- Porrectus (/) som grave precedido e seguido de um som agudo.

Com a consolidação do Cristianismo a Arte Medieval foi, gradualmente, se desenvolvendo. A música, como parte integrante do culto Cristão, passou a ser estudada pelos adeptos e Roma tornou-se o centro de evolução da música ocidental. Como o canto era sempre monódico (uma linha melódica única) e os acompanhamentos feitos a uníssono (voz e instrumento cantando e tocando a mesma melodia), o ritmo musical continuou subordinado à poesia.

O primeiro sistema de notação musical que se tem informação baseava-se no alfabeto : as sete primeiras letras representavam os sete sons da escala, tendo início pela nota lá. Depois, criaram-se os neumas : sinais oriundos dos acentos grave, agudo, circunflexo, e do ponto. No entanto, a notação neumática não era precisa, não indicava a altura nem a duração exata dos sons. O método que possibilitou grafar os sons com precisão foi idealizado pelo monge beneditino, Guido d'Arezzo (995-1050), que adotou uma pauta de quatro linhas e definiu as claves de fá e dó para registrar a altura dos sons. d'Arezzo também deu nome às notas da escala de Dó, tirando as sílabas iniciais de um hino a São João Batista:

UT queant laxis

REsonare fibris

Mira gestorum

FAmuli tuorum

SOLve polluti

LABii reatum

Sancte Ioannes

(Para que possam ressoar as maravilhas de teus feitos com cantos apaga os erros dos lábios manchados Ó São João).

Posteriormente o UT passou a chamar-se Dó embora não se saiba quem foi o autor da idéia. O mesmo acontece com o SI: apesar de algumas versões sobre o fato não há informação exata sobre quem assim o denominou.¹

1. e://A:_%20Concert%20Music%20_%20a%%história%20da%20Música.htm

Por volta do século X, tiveram início as primeiras tentativas harmônicas. Esse sistema novo, exposto pelo monge beneditino Hucbaldo, foi denominado Organum ou Diafonia e o seu desenvolvimento deu origem ao Discantus. A polifonia resultante desse novo sistema contribuiu, de maneira significativa, para que fosse indicado com mais precisão a mensuração dos valores e assim, a música libertando-se gradualmente da poesia, tornou-se uma arte independente.

Organum ou Diafonia, segundo Vincent D'Indy, consistia em fazer ouvir juntamente com um canto dado (Cantus Firmus) outra melodia à distancia de 5^a. superior ou 4^a. inferior, em marcha paralela, disposição esta as vezes substituída pelo uníssono ou pela 8^a, principalmente no final dos períodos. O Discantus foi, a princípio, uma melodia improvisada pelo Cantor, que acompanhava nota por nota o Canto Gregoriano e era, por isso, chamado Canto alla mente. O desenvolvimento do Discantus contribuiu para o aparecimento de novas formas polifônicas como o Ochetus, o Conductus, o Rondellus e o Motteto.

Na Inglaterra, o povo levado apenas pela sensibilidade artística, usava uma polifonia onde os intervalos, então considerado de mau gosto, eram exclusivamente os empregados. É assim que as 3as. e 6as. se patenteiam nas composições mais populares, como o Gimel e o Falsobordone (bordone sinônimo de baixo naquela época). Data do século XIV a designação da Música Polifônica pela palavra contrapunctum (punctum contra punctum), notação usada naquela época que significa nota contra nota. Esta designação é atribuída, por vários autores, a Philippe de Vitry (1291-1361), compositor poeta e teórico musical francês. Vitry escreveu um tratado, Ars Nova (1322-23) e junto com Guillaume de Machaut (1330-1377), também compositor e poeta, lideraram a Ars Nova: movimento musical do século XIV, período Medieval, especialmente associado aos compositores franceses Machaut e Vitry e ao italiano Francesco Landini (1325 - 1397). A Ars

Nova representou uma mudança da altamente organizada Ars Antiqua, séculos XII e XIII, associada à Escola de Notre Dame de Paris e a seus dois principais compositores, Leonin e Perotin.

O Motteto (de mot - palavra) foi a forma musical que mais se desenvolveu no período Medieval. Evoluiu e firmou sua estrutura polifônica. Com a apresentação sucessiva do elemento melódico em todas as vozes, o Motteto, trouxe, não só à Fuga, como às outras formas posteriores, a melhor maneira de por em destaque uma idéia musical. No século XVI, surgiu o *Ricercare* : composição instrumental escrita em estilo de *Motteto*. Os *Ricercari* apresentam grande engenhosidade contra-pontística, com aumentação, diminuição e inversão de suas linhas melódicas.

No período Renascentista, os compositores passaram a ter um interesse muito mais forte pela música profana, inclusive em escrever peças para instrumentos, que até então eram usados somente com a finalidade de acompanhar vozes. No entanto, as obras musicais renascentistas mais significativas foram compostas para a igreja, num estilo descrito como “polifonia coral” - música contrapontística para um ou mais coros. Grande parte dessa música devia ser cantada a *capella*. As principais formas de música sacra, continuavam sendo a Missa e o *Motteto*. A música ainda se baseava em modos, mas estes foram, gradualmente, sendo usados com mais liberdade, tendo em vista a introdução de notas “estranhas” ou “acidentais” (notas acidentalizadas) ao que chamavam “música ficta” (música falsa). Posteriormente, essa inovação veio a contribuir para o nascimento do teclado atual.

Uma das diferenças mais marcantes entre os estilos medieval e renascentista é a tessitura musical, a maneira como o compositor elabora o “tecido” de sua música. Enquanto o músico da Idade Média construía sua trama com linhas distintas, objetivando ressaltar contrastes, o renascentista visa um tipo de tecido sonoro-musical com

as linhas todas combinadas, Em vez de uma tessitura em camadas sonoras, ele trabalha a peça gradativamente, atendendo a todas as partes vocais ao mesmo tempo, de modo a obter um tecido polifônico contínuo. O elemento fundamental nesse tipo de tessitura musical é a imitação, ou seja, a introdução, por uma voz, de um fragmento melódico que, logo em seguida, será repetido ou imitado por outra voz. Embora, nessa música, o tecido polifônico seja o fator mais importante, a harmonia, por sua vez, também começava a ganhar importância, com os compositores renascentistas cada vez mais conscientes da estrutura vertical dos acordes que serviam de suporte à construção horizontal do contraponto. Uma das questões que merecem especial atenção da parte deles foi o tratamento dos acordes dissonantes. Tudo isso serviu para ampliar, de forma significativa, os horizontes da expressão musical.

Paralelamente ao desenvolvimento da música sacra renascentista, acontecia o rico florescimento das canções populares, ricas e variadas em estilo, e expressando todo tipo de emoção e estados de espírito. Algumas com tessituras extremamente contrapontísticas, outras construídas com acordes, num alegre e ritmado tempo de dança. Dentre as várias modalidades de canções, incluem-se a frótola e o madrigal italianos, o lied alemão, o vinlancico espanhol e a canção francesa.

No período Barroco, século xvii, o sistema de modos ruiu de vez. Os compositores foram se acostumando a sustenizar e bemolizar as notas, resultando, conseqüentemente, na perda de identidade dos modos, que, por fim, ficaram reduzidos a apenas dois: o jônico e o eólio (modo maior e seu relativo menor). A partir daí se desenvolveu o sistema tonal maior-menor sobre o qual a harmonia iria estruturar-se nos dois séculos seguintes.

3.4 Novas configurações formais

O século xvii também assistiu à invenção de novas formas e configurações, inclusive a ópera, o oratório, a fuga, a suíte, a sonata e o concerto. Em Florença, Itália, durante as últimas décadas do século xvi, um grupo de escritores e músicos que se denominaram Camerata chegaram a conclusão de que o elaborado tecido contrapontístico da música vocal obscurecia o sentido das palavras. Estas, segundo eles, deveriam ter sempre mais importância do que a música, cuja função é exprimir-lhe o plano afetivo - as emoções e os estados de alma. Efetivamente, começaram a fazer experiências com um estilo mais simples que chamaram monodia : uma melodia vocal sustentada por uma linha de baixo instrumental, sobre o qual os acordes eram construídos. A linha vocal ondulava de acordo com o significado do texto, e quase que acompanhava o ritmo da pronúncia natural das palavras. Foi esse estilo - meio cantado, meio recitado - que ficou conhecido como recitativo. Quanto ao acompanhamento, resumia-se a uma linha do baixo que deveria ser tocada por algum instrumento grave de corda, como o *violoncello*, por exemplo. A essa linha se deu o nome de baixo contínuo. Sobre a linha do baixo era usado um órgão ou cravo para completar a estrutura formal do acorde.

A princípio, a música escrita no estilo monódico foi chamada La Nuove Musiche (A Nova Música), nome extraído do título de uma coletânea de peças para canto publicada em 1602 por Giulio Caccini. A ópera Eurídice (1600) de Caccini, revela a influência da Camerata, que considerava a monodia, e não a polifonia, como meio de captar a força emocional da antiga música grega. No entanto, foi Cláudio Monteverdi (Cremona, Itália - 1567-1643), com sua ópera A Lenda de Orfeu, que norteou a estética, a expressão e a representação cênica do drama musical cantado.

O sentido artístico musical do período Barroco, desenvolveu-se de maneira surpreendente, levando compositores como Monteverdi,

Schuetz, Lully, Corelli, Purcel, Couperin, A. Scarlatti, Vivaldi, D. Scarlatti, Rameau, Haendel e Bach, entre outros, à busca de novas configurações e expressões sonoro-musicais. A transição do Barroco para o Clássico deve-se aos anseios de mudança e a insatisfação com a estética sonora então predominante, que levaram compositores como Carl Philipp Emanuel Bach e Johann Christian Bach, ambos filhos de Johann Sebastian Bach, a estabelecerem novos conceitos técnicos-composicionais que contribuíram para a configuração da estética sonora do período Clássico e influenciaram, efetivamente, os chamados compositores da Escola Clássica de Viena - Haydn, Mozart e Beethoven. A criação da sonata bi-temática, a homofonia e o estilo galante, entre outros elementos, desenvolvidos pelos filhos de Bach, foram da maior importância à formação das características do período Clássico : elegância, refinamento, clareza, equilíbrio, austeridade e objetividade da estrutura formal.

O aprimoramento e transformações do som seguem seu curso evolutivo em forma de trabalho e pesquisa para os compositores e de cultura e lazer para o social. A trio-sonata barroca vai gradualmente sendo substituída pela sonata clássica, e a abertura italiana, presente em diversas óperas barrocas, começa a transformar-se na sinfonia clássica. Surgem os concertos para piano e orquestra apresentando novas concepções musicais e interpretações eletrizantes de executantes que, com a magia de seus toques e uma boa performance das orquestras, ressaltam as cores, o brilho e o esplendor de discursos sonoros. As composições para quarteto de cordas apresentam sonoridades diversificadas e retratam, através de combinações melódicas, harmônicas e/ou rítmicas, as concepções musicais e as características sonoras dos compositores. O *singspiel*, forma de ópera popular na Alemanha e na Áustria durante o século xviii, atinge seu apogeu artístico com as óperas O Rapto do Serralho (1782) e a Flauta Mágica (1791) de Mozart. Beethoven substitui o minueto pelo scherzo, cria o desenvolvimento terminal e constrói o arco-íris sonoro que conduz ao romantismo.

No período Romântico, o bel canto - técnica vocal italiana que privilegia a beleza do som e o brilhantismo acima da expressão dramática -, e a coloratura, estilo floreado de canto, voltam à cena. A policromia sonora da música instrumental, a dramaticidade da Música Incidental, o lirismo de melodias e de árias de óperas, formam um novo cenário sonoro : a música romântica. Carl Maria von Weber (1786-1826) cria a ópera romântica *Der Freischutz* (o franco atirador) com conceitos do melodrama. Hector Berlioz (1803-69) compõe a Sinfonia Fantástica, ressaltando a temática da música programática, com ênfase em fragmentos melódicos denominados, por ele, *idée fixe*. Frédéric Chopin (1810-49) aprimora e enaltece a técnica e a sonoridade do piano através de seus noturnos. Franz Liszt (1813-86) amplia os recursos técnicos do piano e desenvolve o poema sinfônico baseado em grande variedade de fontes, incluindo as literárias e as pictóricas. A arte total, concebida por Richard Wagner (1813-83), expoente da música dramática, é composta por elementos e impressões sonoros, presentes nas música incidental, programática e descritiva.

A consolidação do uso da técnica do leitmotiv (motivo condutor), usada, sem grande expressão, por Mozart e Weber, indicou os caminhos de uma nova linguagem sonoro-musical que norteou os horizontes da música dramática, ressaltando a sintaxe musical de discursos metalinguísticos de sons cênicos. O discurso sonoro-musical da ópera *Tristão e Isolda* (1865), em especial o prelúdio, representa um marco na trajetória evolutiva de configurações musicais. O prelúdio de *Tristão e Isolda*, com conceitos de cromatismo, representa a dissolução do sistema tonal : o início da dicotomia tonal-atonal. Richard Strauss (1864-1949), um dos seguidores do estilo wagneriano, extravasa toda sua criatividade na elaboração de poemas sinfônicos que marcaram uma época. A grandiosidade, a estética e a policromia sonoras dos poemas sinfônicos de Richard Strauss estabelecem as diretrizes para a organização de técnicas e conceitos sonoras

desenvolvidos, no século xx, por compositores de música para cinema, na indústria cinematográfica americana.

O nacionalismo, um movimento que surgiu como reação a hegemonia musical alemã, contribuiu, expressivamente, para ampliar os conceitos de som no cenário da arte musical. Desse movimento surgiu o Impressionismo (*Prélude à l'Après midi d'un Faune*, de Claude Debussy é considerado um divisor de águas no surgimento da música do século xx), a valorização de elementos do folclore de vários países e a música do século xx. É no panorama da música do século xx que o sentido artístico-social desterritorializa-se definitivamente. Raízes étnico-musicais traduzem-se em uma simbiose sonora, configurada em cores e padrões sonoros nunca antes ouvidos, expressam culturas heterogêneas, representadas por instrumentos exóticos de percussão e de sopro e imitação de sons de pássaros reproduzidos por instrumentos. Compositores elaboram glossários de termos novos, em suas partituras, e criam gráficos e signos diversos para expressar suas idéias e tornar suas obras exeqüíveis. A “miscigenação sonora”, resultante da estética musical globalizada, traduzem-se em novas colorações, cedendo espaço à novas configurações rítmico-sonoras, num processo reestrutural-revitalizante do cenário sonoro-musical.

Arnold Schönberg e seus discípulos, Anton Webern e Alban Berg, transformam “conceitos” em novos conceitos da vanguarda musical, por eles representada, e criam a linguagem musical expressionista. *Pierrot Lunaire* (1912), monodrama expressionista, de Schönberg, foi apresentada ao público, com uma estética sonora expressa por dissonâncias harmônicas, melodias angulares e uma linguagem vocal dicotômica : o *sprechgesang* (canto falado). Enquanto o impressionismo apresenta uma paisagem sonora expressa por escalas exóticas, sons orientais e estruturas verticais configurados em blocos sonoros (acordes), ressaltando as impressões de imagens plásticas, o expressionismo procura transmitir a interpretação subjetiva de seres e coisas.

Quando o balé, *A Sagração da Primavera*, de Igor Stravinsky, foi apresentado pela primeira vez, em 1913, em Paris, provocou um grande tumulto, foi chamada antimúsica, causou indignação, despertando a ira da audiência que, revoltada, vaiava, gritava, atirava objetos no palco e até chegou a danificar alguns moveis do Théâtre des Champs-Élysées, onde acontecia o evento. Hoje, *Le Sacre du Printemps* é considerada um paradigma da música do século xx.

Ao longo da narrativa das transformações do som diante do sentido social, tema deste capítulo, constatamos as mudanças ocorridas na trajetória e evolução dos sons e da música como arte abstrata e inter-comunicativa. As ondas de modismos sonoros, a estética dos períodos musicais da história da música, sempre sofreram mutações diante do sentido social. As alterações e transformações do som culminaram - a exemplo da psicanálise - num processo de *revirão*, dando origem a novas configurações sonoras e por vezes até invertendo o sentido dos signos. transformando os significados em significastes e vice-versa.

3.5 Conceitos novos - novos significados

As experiências levadas a efeito por compositores da vanguarda musical (aqui incluímos os reconhecidos e os anônimos, pois como sabemos todo movimento artístico-cultural sempre contou com a participação de pessoas que contribuíram, efetivamente, para o seu desenvolvimento e consolidação e no entanto não fazem parte da história : são os órfãos anônimos da história), resultaram na mudança de significado e de comportamento de gerações e gerações, transmutando signos, expressões, regras e reações que caracterizam o sentido artístico-social. Claude Debussy e John Cage, em posições opostas, e cada um a sua maneira, assimilaram os sons do Gamelão javanês (um tipo de orquestra da Indonésia composta por flautas de bambu e instrumentos de percussão) e os transformaram em paisagens sonoras que expressam e traduzem significados diversos,

segundo a cultura e o sentido social dos povos que ouvem suas composições. John Cage, usou parte de suas composições como “veículo conversor de cultura” para encorajar o público a aceitar a igualdade de todos os fenômenos sonoros. Olivier Messiaen, fez pesquisa de som de pássaros, que imitados por instrumentos convencionais, resultou em uma estética sonora contemporânea presente em suas obras: *Reveil des Oiseaux* e *Catalogue d'Oiseaux* para orquestra e piano, representam novos conceitos de expressão sonoro-musical que têm como parâmetro a música da natureza.

As experiências realizadas por Pierre Henry e Pierre Schaeffer, na metade do século passado, no desenvolvimento da música concreta, contribuíram, de forma significativa, para a evolução e mutação do sentido artístico-social de platéias em todo o mundo. Karlheinz Stockhausen - com sua música eletrônica, eletroacústico e cênica -, embora admirado apenas por um grupo da elite musical, certamente tem contribuído para ampliar os conceitos de apreciadores da música de vanguarda.

Os cantos dos negros americanos saíram dos campos de algodão do sul dos Estados Unidos para formar escola através dos sons de músicos de jazz. O jazz, adentrou as salas de concerto, incorporado à música erudita de compositores que, movidos pela força desta música, fizeram uso de seus elementos para enriquecer suas criações. A música de jazz também é possuidora de propriedades que se transmudam de acordo com o sentido de quem a executa e, concomitantemente, com o sentido de quem a ouve. A sensualidade de suas baladas, especialmente se expressa por um saxofone alto, transformou-se em um estereótipo sonoro de filmes policiais americanos de décadas passadas. Os cantos nostálgicos e os cantos de louvor a Deus foram transformando-se, gradualmente, seguindo os passos da evolução cultural da raça negra. Do jazz, do rock, e da música folclórica, surgem vertentes diversificadas de ritmos e de

músicas que transmutam-se segundo a cultura e o sentido social de novas gerações.

A música brasileira, possivelmente uma das mais rica em termos rítmico, vem passando por um processo mutacional desde o período colonial, fortalecendo e diversificando suas bases, traduzindo-se em uma simbiose sonora que congrega elementos das culturas, brancas, indígena e negra. O samba brasileiro, hoje uma forma de expressão musical, mais da raça negra que da branca, tem sido o agente catalisador de emoções de nossa cultura. A Bossa Nova, além de ser uma porta voz da nossa arte musical popular, desterritorializou-se - com a globalização - e ganhou expressão, incorporada à correntes musicais européia, americana, japonesa, entre outras.

Villa-Lobos, Francisco Mignone, Lorenzo Fernadez , Alberto Nepomuceno, Guerra Peixe, Radamés Gnattali, e outros mais, são compositores nacionalistas (a exemplo do que fez George Gershwin com a ópera *Porgy and Bess*, a *Rhapsodia in Blue* e *Um Americano em Paris*), com seus conhecimentos técnicos-musicais, incorporaram elementos da música popular à suas obras, elementos estes que, efetivamente, fortaleceram a identidade, as características, os conceitos da estética sonora da música erudita brasileira.

A sociedade do presente é o agente responsável pela transformação das coisas, do comportamento humano, dos costumes, através de sua visão do social, da política e da cultura ; e de sua sensibilidade e criatividade para transmutar o “velho”, atribuindo-lhe novos significados, estabelecendo novos modismos ou novos rumos que, como consequência, servirão de arquétipos para outras gerações. Naturalmente, outras gerações com seus anseios e seus conceitos de modernidade transformarão aqueles arquétipos, adaptando-os à realidade de seu tempo.

O som, em suas trajetórias transmutacionais, procurando sentido para exprimir novos significados, transita pelo espaço virtual das metáforas sonoras, dos signos e “logotipos musicais”, converte velhos conceitos sociais, dita regras, desterritorializa culturas, se auto-recicla, imerge no silêncio reflexivo de platéias, expressa-se tanto através de si próprio como através do silêncio, onde interage como eco de sua presença e anseio de sua energia.

4. A PRODUÇÃO DO SENTIDO NA MÚSICA

Pouco ou quase nada se tem escrito sobre a música “clássica” como arte intercomunicativa. Música “clássica”, música erudita, música “séria”, são definições criadas em oposição à música popular, música folclórica, música ligeira ou música de jazz. Os compositores “clássicos” ou eruditos, como alguns preferem, são, em geral, artistas com formação acadêmica, com conhecimentos técnicos de teoria musical, harmonia, polifonia, composição, instrumentação e orquestração. Música “clássica”, com aspas, é um termo genérico que tem por objetivo expressar a música erudita - como obra de arte - subdividida em várias correntes, desenvolvidas por compositores, com formação teórica e cultural, ao longo da história. Música clássica, sem aspas, é a música do período clássico (1750-1810 ou 1827), muito bem representada por Haydn, Mozart e Beethoven. Não obstante, não pretendemos fazer um relato dos vários períodos musicais que fragmentam e compõe a história da música “clássica”. O que se tem como meta, neste capítulo, é desenvolver um estudo analítico cognitivo da produção do sentido na música e através da música.

Os gregos do período clássico atribuíam à música poderes transcendentais, capazes de contribuir para a formação moral do homem. Pitágoras defendia a tese de que a música era um microcosmo, um sistema de graus e ritmos regidos pelas mesmas leis matemáticas que operam no visível e no invisível da criação como um todo. No seu ponto de vista, a música não era apenas uma imagem

passiva do sistema metódico do universo; era também uma força que podia afetar o universo - daí os fenômenos atribuídos a Orfeu, (personagem da mitologia grega) que com o som de seu canto e de sua lira era capaz de alterar o curso de rios, mover montanhas... Posteriormente, uma idade mais científica prenunciou os efeitos da música na vontade, no caráter e na conduta do ser humano : a doutrina do *eto* (Do grego *éthos*).

Aristóteles dizia que a música diretamente imita, isto é, representa as paixões ou estado da alma : ternura, raiva, coragem, temperança e seus opostos. Desta forma, quando alguém ouve música que representa uma certa paixão, torna-se imbuído da mesma paixão. Platão considerava que a música tinha um forte poder de influência sobre o homem, por isso deveria ser controlada pelo Estado, considerado como responsável por garantir o bem social. Aristóteles e Platão achavam que o tipo “certo” de pessoa podia ser produzido através de um sistema de educação pública, no qual dois elementos principais eram ginástica e música : ginástica para o corpo e música para a mente.

Os sons e a música evocam sentimentos profundos. Eles podem, sem palavras, evocar nosso riso, nossas lágrimas, nossas aspirações mais elevadas. Também podem ser usados para alcançar níveis incomuns da consciência humana. Diz-se que na Grécia antiga, Esculápio, o primeiro médico da humanidade, utilizava a música para curar. Na mesma cultura, Pitágoras ensinava os seus discípulos a empregar a música e o canto para se livrarem de medos, preocupações e raiva. É dito que Nero favorecia as artes da música, canto e dança e promovia festas excepcionais. Até as aulas e os discursos no Senado romano tinham acompanhamento musical e geralmente um flautista pontuava, com as notas musicais, o tom (clima) de determinadas partes da oratória : possivelmente, efeitos que hoje a música incorpora à mídia moderna.

Vários são os conceitos que se têm da música como arte intercomunicativa, desde a antiguidade. Enquanto Cícero, em 43 a. C. afirmava que a doçura da música havia feito dos gregos homens fracos e depravados, o filósofo Epicuro afirmava que a música incita à perenidade e excita a libertinagem. Estes conceitos, e outros mais, estão e sempre estiveram presentes, ao longo da história e evolução da arte dos sons. Efetivamente, são eles que serviram de parâmetros para a criação e desenvolvimento de trilhas sonoro-musicais, onde usa-se os seus elementos, formas e expressões para interagir com a narrativa do discurso multimídia na publicidade e propaganda. Música e sons multimídia são elementos polivalentes, que contribuem com seu poder polissêmico, sua intercomunicabilidade e sua magia, para ressaltar metáforas, signos e significados, mensagens e imagens. Portanto, colocam questões específicas nas quais se apresentam novas relações que só podem ser abordadas em seus contextos próprios. Compositor e ou produtor musical que realiza um projeto sem um plano conceitual definido podem descaracterizar diálogos, cenas e mensagens de uma produção audiovisual. Sons e ou produções musicais devem ter uma formulação criada a partir de uma concepção de adequação e totalidade. Sons e músicas multimídia são criações artísticas que operam em relação a outros códigos e por e para si; concebem-se e atuam num conjunto de signos que caracterizam a encenação do discurso falado e ou representado. Assim como a música de cena a música de publicidade e propaganda utiliza-se de dois signos sonoros: a realidade objetiva e a referencial semântica. A mídia se alimenta de sons e músicas e os usa como artifício e fetiche para seduzir e conquistar seu público alvo e alcançar os seus objetivos.

Na mídia, narrativa e música têm uma expressiva correlação. A música realça, sublinha, enfatiza, imprime força às narrativa, à mensagem falada, interagindo com a percepção musical do ouvinte, com a semântica das palavras, com a retórica do texto, com a fala e suas expressões cênicas. Sons ambientes também ajudam a enriquecer a linguagem midiática e a incitar percepções sensitivas. Efeitos sonoros

sugerem cenários e dão vida virtual ao ambiente da narrativa. O meio de expressão poética do cinema associado ao meio de transmissão fático da televisão têm estado cada dia mais presente no discurso midiático da publicidade e propaganda. Narrativa, efeito sonoro e música formam o tripé do discurso multimídia. Os três devem estar intimamente relacionados; cada elemento serve a uma função específica e portanto partilham da mesma importância. A coexistência desses três elementos é fundamental para o fortalecimento da emoção e para a efetividade do poder de persuasão da mensagem.

Trilhas sonoras multimídia são confeccionadas a partir de interações verbais, sonoras e musicais. Multiplicidade, pluralidade são fatores fundamentais na mídia porque ela representa uma convergência de valores intercomunicativos, idéias, mensagens, imagens e manifestações artísticas. Em alguns comerciais a música parece tornar-se visível quando associada à imagem. Na mídia, a música ou a trilha sonora estão presentes como elemento catalisador de emoção e unificam o sentido do discurso. Nos telejornais, além de se caracterizarem como logotipos musicais e vinhetas, elementos sonoro-musicais são usados com frequência para pontuar ou finalizar matérias e também enfatizar determinadas imagens. Nos documentários, onde há sempre um misto de ficção e realidade, a trilha sonoro-musical é o elemento sinestésico que faz com que o ficcional se torne mais efetivo. Muito embora alguns críticos censurem a utilização de música no jornalismo televisivo, por acreditarem que isso induz à uma interpretação que foge aos critérios de imparcialidade e objetividade a que o jornalismo se propõe, trilhas sonoro-musicais tem sido usadas com frequência e estão presentes complementando a narrativa falada do jornalismo eletrônico.

Signos sonoros ou efeitos sonoros, quando associados à música e à narrativa podem produzir várias formas de comunicação. Efetivamente, som e música estabelecem sinergia e ajudam a dar mais emoção a uma narrativa. Em alguns casos específicos de comunicação

não verbal, sons e imagens podem conduzir narrativas complexas e bem encadeadas. Isso pode ser visto no jornalismo eletrônico, em documentários, no cinema, na televisão, em jogos eletrônicos, em *clips* de música instrumental, nos balés, etc. Som e música, muito embora se apresentem enigmáticos em alguns casos, não somente podem estabelecer comunicação não verbal como podem, quando associados à uma narrativa, a um diálogo ou a uma imagem, contribuir para a fluência e expressividade da mensagem midiática. Enquanto no rádio, som, música e fala interagem no sentido de criar imagens-virtuais-sonoras, no audiovisual a imagem ressalta o som e a música como elementos coadjuvantes - como presença oculta -, enquanto música e som dão vida, coloração e estética sonoro-musical às imagens. Esse processo estabelece um moto contínuo de interdependência: é, concomitantemente, um modo interativo de ação interdependente configurado em formas de comunicação e expressão.

Quando se fala da magia da música e dos sons na comunicação, refere-se basicamente à perda de racionalização e percepção da técnica por trás do processo de produção. No ambiente escuro do cinema, por exemplo, o espectador se desliga de tudo e de todos à sua volta, como se o fluxo da narrativa audiovisual ali acontecesse dentro do seu próprio cérebro. Em alguns momentos, a magia audiovisual nos leva a perceber coisas que não existem realmente: como no caso de determinadas ações sugerirem sons, e determinadas situações sugerirem música ou imagens sonoras. Outro fator da maior importância na trilha sonora é o silêncio. O vazio sonoro, muitas vezes mal interpretado pelos mais desatentos e ávidos pelo incessante estímulo dos sentidos, representa um espaço necessário para que outros elementos sejam priorizados. O silêncio, nesse caso, é o elemento que produz o momento de introspecção intersubjetivo necessário ao entendimento de ações, imagens e mensagens.

Investigações científicas descobriram que a música é percebida através de uma parte do cérebro que recebe o estímulo das emoções, sensações e sentimentos, sem ser, primeiramente, submetida aos centros do cérebro que envolvem a razão e a inteligência. Diante disso, torna-se fácil entender as reações fortes que levam pessoas a se entregarem à emoções, à catarse, a um estado de êxtase, incitado ou suscitado pela magia da música. O estado de catarse que se estabelece em pessoas, muitas vezes leva aficionados a ver imagens, cores e outras configurações sonoro-musicais. Compositores e produtores sabem que a música e os sons permanecem introjetados nos imaginários individual e social. Usar música e som para estabelecer comunicação, sincronizar sentidos, fazer alusões, evocar sentimentos e emoções, provocar êxtase, é uma técnica abstrata, virtual, descoberta por nossos ancestrais, que a mídia usa como uma ferramenta sofisticada de precisão - um meio transcendental intersubjetivo -, para realizar e alcançar seus objetivos. Através da música a mídia se vale do hiato que separa o estado emocional do estado racional do ouvinte para, subliminarmente, direcionar mensagens fantasiosas.

Para a mídia, a música é uma arte intercomunicativa que se serve de um sistema de signos que se combinam, se configuram em imagens e se transformam em linguagem. Linguagem essa que pode ser expressa plenamente porque é entendida por todos, independente de nacionalidade, raça, credo e idade. É uma forma de linguagem universal não verbal que, despretensiosamente, nos diz o que queremos e o que não queremos ouvir em situações diversas e, sem nenhum constrangimento, sente-se completamente à vontade quando invade a nossa privacidade, esmiúça nossos sentimentos e emoções, vai buscar lembranças e trazer momentos que estão escondidos em lugares secretos do nosso cérebro, sem que para isso peça e tenha a nossa permissão ou consentimento.

Em alguns templos do Oriente, a cura através de sons melódicos (mantras) e de música elevou-se ao *status* de arte maior.

Acreditava-se, por exemplo, que sons repetidos, subliminarmente, ajudavam a induzir estados de meditação e a reduzir tensões físicas e emocionais. (em pleno século XXI, empresas têm adotado esse método como recurso alternativo para combater o *stress* de seus funcionários, obter melhores rendimentos no trabalho e na produção, fazendo com que eles desempenhem melhor suas funções). Em “ A Música e a Terapia das Imagens “, Carol A. Bush (1995. p, 29) escreve: “ Os métodos científicos da medicina ocidental tendiam a se concentrar na “cura pela fala”, excluindo o uso da música como agente de cura. Todavia, o grande psiquiatra suíço Carl Jung, creditou-lhe um reconhecimento importante. Margaret Tilly, concertista de piano e terapeuta musical, descreve como tocou piano para Jung e despertou nele um sentido de descoberta : [...] “Isso abre toda uma série de vias de pesquisa com as quais eu jamais havia sequer sonhado” comentou Jung na época. “Sinto que de agora em diante, a música deveria ser uma parte essencial de toda análise. Ela atinge o profundo trabalho arquetípico com os pacientes”.

A associação entre imagens e música tem raízes antigas. Platão já dizia que “ a música dá asas à imaginação “. Quando a música nos toca no nível dos sentimentos, ela estimula imagens que expressam as emoções. Aristóteles conectava a elaboração de imagens à alma. Os gregos viam a imaginação humana como um “caminho do conhecimento” e, por vezes, elevavam-na ao *status* de inspiração nascida da alma ou da psique. Durante a Idade Média, a imaginação caiu em desgracia porque a igreja a ligava à paixão física e aos pecados da carne, e como tal, era moralmente suspeita. O Concílio de Nicéia baixou até mesmo um decreto separando a alma de todas as formas de imaginação. Para o Concílio - *a alma é um aspecto do intelecto consciente sem conexão com as afetações do imaginário*.

Essa visão repressiva da imaginação foi mantida até a Renascença. Incapaz, porém, de conter por mais tempo sua expressão, a Renascença assistiu a um ressurgimento explosivo da imaginação

criativa. Imagens e símbolos tiveram novamente uma posição de relevo, ao menos entre os artistas. Hume declarou não haver nada mais perigoso do que os vôos da imaginação. Todavia, Kant falava favoravelmente sobre imagens transcendentais, como aquelas ligadas às forças mais elevadas da inspiração. Defendeu suas afirmações até que os críticos da sua teoria levaram-no a recuar, afirmando a primazia da razão. Essa grande revitalização espiritual pode ser comparada, como expressão arquetípica das imagens, a uma consciência em mutação.

4.1 Música e semiologia

A semiologia enfoca as alterações sociais como sistemas de comunicação através de signos. Estuda as relações que os diversos grupos sociais estabelecem entre o campo dos significantes (sistema semiológico) e o campo dos significados (sistema epistemológico). Tem, portanto, dupla referência científica : abre-se por um lado à praxiologia, terreno científico onde se investiga o uso social de objetos, palavras e símbolos como mediadores da comunicação social; na medida em que esta permite elucidar como se estabelecem as categorias lógicas afetivas, axiológicas que servem para organizar a percepção da realidade. Na música, o objeto da “semiologia musical” consiste portanto em mostrar de que maneira se cria e se comunica o sentido da realidade artística nas diversas correntes que formam o cenário artístico-musical. Assim como a semiologia abre caminho através do qual esta ciência pode chegar a dispor de um método tão preciso como o que em seu campo conseguiram desenvolver os lingüistas, assim também, diríamos nós que, a “semiologia musical” abre caminho através do qual pode chegar a dispor de um método efetivamente preciso como o que no campo da linguagem musical conseguiram desenvolver os compositores. Podemos constatar esta acepção ao ouvir e analisar composições das correntes e tendências musicais: nacionalista, impressionista, expressionista, minimalista, entre outras. Richard Wagner (1813-83) desenvolveu e aprimorou, para o

cenário da música dramática, um importante elemento produtor de sentido : o *leitmotif* . Apesar de ter nascido e vivido muito antes do surgimento do cinema, a música de Wagner, poderíamos dizer, é cinematográfica, grandiloquente, rica em imagens sonoras que expressam sentidos e retratam significados diversos.

As relações que existem entre o repertório dos signos podem ser objetivadas em um código que implica o sistema de formação de signos próprios à linguagem musical. Para que a linguagem musical sirva eficazmente à comunicação do sistema de formação de signos sonoros que a caracteriza, deve proceder de um código que seja o menos ambíguo possível. A ambigüidade das línguas sociais afeta tanto os significantes quanto os significados. Somente algumas poucas linguagens científicas conseguiram eliminar de seus códigos toda ambigüidade; é o caso, por exemplo, dos signos de química (cada significante tem um significado, e sempre esse). Para emoldurar a criação e a fruição da obra de arte, é necessário uma reflexão sobre o problema da linguagem, isto é, daquele sistema de signos através dos quais a informação estética é comunicada : signos que, enquanto veículos de um significante, devem poder ser transformados em significados na consciência do fruidor. Sem esta capacidade de captação e transformação dos signos - ou sinais - em significados, não há informações estética ; ou, quando muito a informação resulta incompleta. O problema da linguagem e sua compreensão tem na música uma configuração muito especial, devido a autonomia abstrata do som e dos seus nexos morfo-sintáticos. A linguagem musical é geralmente muito ambígua.

4.2 Poética e estética

Observando as reações sintomáticas do ser humano, provocadas pelas vibrações dos sons e da música, constataremos que a música programática (a música que é composta a partir de um programa como por exemplo a Sinfonia Programática, a Ópera, o Balé, o Poema Sinfônico) é, efetivamente, o elemento vital para sublinhar, enfatizar e

ou realçar as emoções cênicas no teatro, no cinema, na televisão, na mídia. A música de cinema, por exemplo, incorpora uma linguagem simbólica, difusa, com muitas imagens sonoras produtoras de sentidos ; é idealizada, criada e sincronizada ao filme com o objetivo de ajudar a contar a estória representada pelos personagens, produzir emoções, realçar o sentido das cenas, contribuir para a narrativa cênica, provocar ressonância comunicacional, etc. É, por excelência, e não poderia deixar de ser, uma música repleta de imagens sonoras, já que seu propósito é enfatizar e realçar as emoções das imagens do filme, do diálogo, das representações cênicas, da narrativa audiovisual.. É um elemento intersubjetivo e intercomunicativo: ora sublinhando, ora pontuando; interagindo como agente catalisador de emoção : ajudando a dar vida à estória do filme. Suas imagens sonoras ressaltam as emoções contidas na presença oculta das cenas. É, concomitantemente com a cena, o elemento energético-sonoro produtor de sentidos. Um filme, é uma estória contada através de fotogramas em movimento constante, representações cênicas, diálogo, efeitos sonoros, música, cenário, iluminação e técnicas cinematográficas. As imagens sonoras e musicais são os agentes artísticos que estabelecem intercomunicabilidade não verbal na produção do sentido de uma narrativa audiovisual assim como na narrativa sonora de um discurso musical.

Para esclarecer o valor e os limites dos termos antes enunciados, realizemos um exemplo, tomando em consideração a obra de Debussy. Qual será a sua linguagem ? Uma série de ritmos tradicionais, enriquecida por alguns ritmos novos e pela alternância deles através das experiências das músicas folclóricas nacionais, principalmente a russa ; harmonias do extremo romantismo, com prevalência do acorde de nona maior e dos acordes com a quinta alterada ; escala hexafônica alternada com as escalas tradicionais e com o retorno das escalas modais, etc. Como podemos observar, poucas novidades há neste terreno. A estilística, pelo contrário, é feita de elementos que soam revolucionários ao ouvido dos contemporâneos tais como : nova concepção da dissonância ; acorde sentido mais como

emoção sonora e de cor, do que como elemento de uma sintaxe lógica ; livres encadeamentos de sétimas e nonas ; dinâmica e agógica de grande descrição, com preferência pelas nuances e pelas sonoridades que não valorizem demasiadamente a riqueza vibrante dos harmônicos ; sóbria paleta sonora na orquestra, individualização dos timbres e raro recurso aos efeitos de tessitura ; pedalização “atmosférica “ no piano e definição vaga ou confusa dos contornos harmônicos : amor pelas formas livres, com poucas incursões finais no campo das formas fechadas da sonata, mais rigorosa precisão e equilíbrio nas infra-estruturas da obra, etc. Aqui, evidentemente, as novidades são muitas e fundamentais, principalmente no que diz respeito à sintaxe dos sons. A poética é, obviamente, impressionista, com todas as suas implicações literárias : simbolismo, musicalidade interior do fonema em si; bom gosto aristocrático, ligeiramente informal; liberdade sintática. A isto acrescentam-se as implicações de natureza pictórica: indefinição dos contornos ; impressão subjetiva ; luzes e reflexos ; visão vaga em que, como na visão dos míopes, cada foco luminoso cria um halo que penetra nos outros ou se dissolve em nuances multiplicadas ; naturalismo desligado de conteúdos éticos. Estando de acordo ou não com a poética de Debussy temos de admitir que ela é positiva; Debussy encontrou estilo e linguagem perfeitos, não apenas para elaborar imagens sonoras mas também, para comunicar a sua visão de beleza. Isto o levou a uma total identificação de sua forma com o seu conteúdo, projetando uma personalidade expressiva das mais inconfundíveis no mundo da música.

Uma outra visão de poética e estética sonoras, encontra-se presente na obra de Villa-lobos. Acreditamos que em termos musicais, nenhum compositor brasileiro retratou tão bem o Brasil como ele. As suítes orquestrais “Descobrimento do Brasil”; “Uirapurú”, poema sinfônico sobre a lenda de um pássaro encantado; os “Choros” e as “Bachianas Brasileiras” são apenas algumas das composições criadas através da paleta sonoro-musical de Villa-lobos; repletas de imagens pictóricas que retratam as cores da nossa fauna e da nossa flora.

Um fator importante na elaboração de uma partitura é o conceito de contradição tonal. É através desta contradição (tonal) que a música veio adquirir aquele caráter eminentemente dinâmico - que envolve energias, conflitos e lutas, impregnando-a de múltiplas referências simbólicas - que é concebível somente no âmbito da música tonal. Arnold Schönberg, em seu tratado de harmonia, vê nos processos modulatórios uma espécie de conflito entre regiões tonais, as quais podem comportar-se ora de forma neutra, ora de forma revolucionária. O dinamismo que daí resulta seria percebido como uma imagem das complexas engrenagens da sociedade humana; e é esta analogia que nos permite considerar como “vida” aquilo que criamos como arte.

A música tonal é um modo de comunicação especialmente apto para expressar e provocar sentimentos, emoções e paixões, embora as referências simbólicas aí envolvidas não se situem propriamente no nível explicitado pela teoria dos afetos. Certa vez, quando eu assistia a apresentação de *La Mer* (Conjunto de três painéis sinfônicos. Cada movimento descreve um aspecto diferente do mar) de Claude Debussy (1862-1918), no Dorothy Chandler Pavillion, em Los Angeles, me surpreendi mergulhado num mar de música, surfando em imensas ondas sonoras, sob o brilho dos timbres dos instrumentos, numa paisagem composta por cores de sons cintilantes, emoção e muita adrenalina. As imagens sonoras me arrebatavam e me projetavam numa atmosfera de magia e êxtase. O fascínio exercido pela música impressionista de Debussy me levou a uma reflexão pragmática sobre a importância da música, não apenas como arte abstrata mas, como elemento intercomunicativo no universo da comunicação não verbal. O poder da energia musical provoca sentimentos nobres, ternura, alegria, felicidade e, paradoxalmente, irritação, tristeza, choque, medo, e muitas outras reações. A música é, por excelência, uma arte polivalente que dá vida à vida de todas as artes.

Outro exemplo significativo de música programática é o poema sinfônico, já mencionado, “Uirapuru “ : uma representação pictórica musicada de um lendário pássaro encantado que é transformado em um ser humano. Na partitura do “Uirapuru” Villa-lobos modela uma determinada história sobre a qual o poema sinfônico é baseado. Trata-se de um conto original que o compositor organizou com muitas e diferentes lendas brasileiras. A sintaxe musical da narrativa sonora, a poética e a estética de timbres, linhas melódicas, configurações harmônicas que produzem impactos e emocionam, impulsionados pela agógica e a dinâmica, formam uma paisagem com uma topografia musical representada - imaginariamente - por planalto, planície, florestas e rios; rica não apenas em vida sonora mas também em significado e significante : uma vitrine virtual da produção do sentido em imagens musicais do impressionismo brasileiro.

4.3 Imagem e sentido

O signo nasce quando um significante e um significado estabelecem uma conexão de sentido. O sentido se forma de uma maneira diferente em cada linguagem. Sobre o sentido Hjelmslev (1968, p.98) diz: *“Poder-se-ia pensar que o sentido pertence ao que há de comum a todas as línguas, mas é uma ilusão. O sentido em si mesmo é não formado, suscetível de uma formação qualquer, e é por isso que o sentido por si é inacessível ao conhecimento. O sentido só pode ser reconhecido através de uma formação”*. Na música, eu diria que o sentido é um produto da prática dos sons. Os objetivos artístico-musicais são polissêmicos, isto é, possuem vários significado, e cada significado remete a um código diferente. Para ser mais claro, não existe um, e sim múltiplos códigos musicais aos quais referir cada imagem ou cada comportamento. Na arte dos sons, não existe um, e sim múltiplos discursos sonoros que se superpõem em cada ato de comunicação. Nas ciências sociais, são pelo menos três os níveis significativos : o expressivo, onde se manifestam o estado de ânimo e os desejos; o apelativo, orientado para a consecução de uma resposta; e o representativo, característico dos significados que fundamentam a

ciência. A exemplo do que ocorre nas ciências sociais, nas imagens sonoro-musicais estão implícitos os níveis significativos: o expressivo, o apelativo e o representativo. Eles são, significativamente, fatores produtores de sentido; as imagens sonoras que designam as cenas e os comportamentos veiculam a polissemia dos valores musicais. Essa circunstância permite descobrir códigos artísticos implícitos e explícitos através da análise de imagens sonoro-musicais.

As palavras mudam de sentido em razão dos mais diversos tipos de desvio: por especificação, por aproximação sucessivas, por irradiação em torno de vários centros sucessivos, algumas vezes por uma seqüência de erros e enganos. O mesmo acontece com os “termos” musicais; também eles tiveram seus sentidos deslocados ao acaso de acidentes artísticos. Estudar aqueles cujo sentido apresenta um significado expressivo e, na medida do possível, torná-los precisos ou pelo menos interpretar e avaliar as acepções equívocas; apresentar definições semânticas próprias para esclarecer a significação de uma imagem sonora, é um dos objetivos de nossa tese que poderia ter como título “a hermenêutica de imagens sonoras e musicais na produção do sentido”.

O cinema, por exemplo, tem feito uso de imagens visuais surrealistas - em filmes de ficção científica -, que se decompõem formando outras imagens: processo que envolve técnica e ilusão ótica. As imagens musicais - seja na música de cinema ou na música “clássica” - assim como as nuvens e as chamas de uma lareira ou de uma fogueira, parecem estar sempre em movimento: modificando-se, decompondo-se - num processo imaginário - formando novas imagens e sugerindo sentidos diversos.

A imagem na fotografia e no cinema tem natureza totalmente diferente daquela no vídeo, na televisão analógica e, essencialmente, na música. Na fotografia e no cinema a imagem existe fisicamente, podendo ser visível a olho nu ou em uma projeção. A sua forma de

impressão é química e só se dá através da exposição de um filme ou base plástica. Paradoxalmente, a imagem musical é etérea, invisível, impalpável. Suas cores, densidade e configurações sonoras são melhores percebidas quando as ouvimos de olhos fechados.

Compositores, especialmente os que possuem um grau elevado de sensibilidade artística, que estudaram e adquiriram conhecimentos sólidos de música, são seres que desenvolveram suas potencialidades intersubjetivas e possuem uma percepção bastante evoluído; bem acima da média do homem comum. Esses músicos, desenvolveram a capacidade de sentir, “ver” e interpretar através da audição. Adquiriram com a prática a capacidade, ou trazem consigo o dom de ouvir através da visão e ver através da audição. Aqueles que se especializaram em compor música para filmes, adquiriram conhecimentos de tecnologia audiovisual e desenvolveram a capacidade de ao ver uma cena visualizar a música, o som ou a imagem sonora que retrate o som da cena.

O sentido produzido por imagens sonoro-musicais está proporcionalmente relacionado à sensibilidade e à capacidade imaginativa de uma pessoa que goste de ouvir música. A magia dos sons musicais, associada ao estado emocional da pessoa que os ouvem, ao interagir com mentes receptivas e predispostas à fantasias imaginativas provocadas pela música, podem sugerir significados diversos; de acordo com as associações criadas por cada ouvinte, em relação a uma cena qualquer. Assim como as nuvens, com seus contornos e suas imagens amorfas, às quais forjamos formas através de nossa ótica ilusionista e imaginativa, assim também a música, com seus elementos básicos - melodia, harmonia, ritmo, timbre, tessitura e forma -, nos seduz e, através de nossa “visão auditiva”, induz nossa imaginação a visualizar imagens oníricas produzidas através de nossa ilusão auditiva : imagens essas que podem mudar de significado e produzir um sentido diferente daquele para o qual foi criado originalmente, quando associadas à imagens visuais.

O compositor erudito, conhecedor da linguagem musical, elabora uma partitura com a consciência artística de um ser criado para pensar musicalmente. No momento mágico da criação artística o artista expressa-se como um deus da arte : que concebe e dá vida à forma e à estética de sua obra. As imagens sonoro-musicais, implícitas em uma composição, podem traduzir-se em “figuras de linguagem musical”. Tais imagens têm sido usadas na publicidade e propaganda, no rádio, na televisão e até no cinema, como “logotipos” musicais ou clichês sonoros. A natureza polissêmica da música, torna a arte dos sons uma arte com características *sui generis* de interatividade e integração. A música, - como arte abstrata ou como elemento intercomunicativo -, é, efetivamente, uma arte multifacetada, ambivalente e intercomunicativa.

O sentido de imagens musicais, criadas para interagir como cenário sonoro de uma cena romântica, pode mudar radicalmente quando aplicadas na sonorização de uma cena tragicômica. Na música, o sentido é polivalente, volátil, paradoxal, metafísico. A música muda de sentido de acordo com a cena com a qual interage e vice-versa. Temos constatado que musicalmente, a produção do sentido tem mais força de expressão quando este é concebido através da inteligência emocional. Efetivamente, a inteligência emocional, quando se manifesta em um artista, produz *insights* criativos com muitos significados e expressividade.

Os compositores do período romântico, (embora não conscientes dos poderes da expressão musical como fruto da inteligência emocional) impulsionados pela força da emoção contida em suas idéias musicais, fizeram uso da eloquência, da retórica e do holismo sonoros-musicais, e desenvolveram técnicas de produção do sentido (*idée fixe* ou tema recorrente, Hector Berlioz; transformação temática, Franz Liszt; leitmotiv, Richard Wagner.) na elaboração de suas obras programáticas: registros antológicos de discursos sonoros-musicais, onde inteligência,

intérpretes e emoção unificam-se na geração de energia musical, projetando um espectro musical policrômico em forma de galáxia sonoro-virtual.

Sabemos que cada ato de criação é único e sem precedentes. A criação e a interpretação são os processos da descoberta permanente : a revelação de algo novo como verdade real e a descoberta de novos sentidos - para esta mesma verdade real - através da análise e da associação do real com a representação interpretativa. As imagens sonoras pictóricas : impressões sonoras que retratam paisagens campestres, lagos, vales e rios, o espaço sideral, galáxias, movimento, ação, são expressões artísticas criadas com o objetivo de traduzir e ou retratar uma cena ou imagem visual em uma cena ou imagem áudio-musical. “Converter” impressões visuais em impressões sonoras é conhecer e saber fazer uso dos segredos da “alquimia”, da química sonora, da relação artística imagem-som, e entender claramente a lógica do sentido. É a arte de saber fazer; de saber trabalhar com a linguagem metafórica e a semântica dos sons, na elaboração da produção do sentido.

No universo da música a desterritorialização do sentido pode ser visto como um ator ou atriz que representa personagens distintos sem, naturalmente, deixar de ser a si próprio quando não estão representando. Dar vida e significado à imagens musicais é um processo resultante da criação e da interpretação. A criação de espectros sonoros, como imagens musicais, jamais terão vida se não houver um outro artista para concretizar esse fenômeno : o executante e ou intérprete. Na música, o papel do intérprete é vital para tornar reais as imagens virtuais. As idéias e ou pensamentos musicais de um compositor só se tornam audíveis ao público quando o intérprete os executa. É, realmente, no momento da execução que a obra do compositor adquire vida, expressão e sentido. O artista - músico, (compositor ou intérprete) pintor, escultor -, tem por missão dar vida às suas obras: transformando o virtual em real e fazendo o artificial

parecer natural. Faz parte da criação artística dar voz ao inefável e uma configuração tangível ao invisível. Os artistas concebem suas obras de arte como metáforas virtuais e as transformam em “seres vivos”. No momento mágico da criação estão em sintonia perfeita e integrados metafisicamente com o incessante processo de interpretação que artisticamente é o processo de criação do significado.

O fenômeno artístico das imagens sonoras se define por uma percepção dos sons, no descrever um tal acontecimento, uma reação, ou a expectativa de um determinado momento. A música como obra de arte supõe uma construção ativa de vários fatores - do criador (compositor), do espectador, da empatia, da “osmose” que estabelece entre eles, da emoção suscitada, da própria lógica das formas sonoras. A impressão de forças nas formas e nas cores sonoras, na dinâmica dos sons, é o mistério maior da organização estética: aí se encontra toda a capacidade e a habilidade do compositor de elaborar linhas e tessituras sonoras para produzir o sentido e formar imagens musicais. Benjamin Britten (1913-76), compositor britânico, em sua obra *The Young Person's Guide to the Orchestra* (Opus 35) (Guia dos Jovens para a Orquestra), faz uma demonstração auditiva dos instrumentos que formam os diferentes naipes de uma orquestra: suas extensões, timbres e cores sonoras. Esta composição de cunho educativo, tem por objetivo, demonstrar os sons característicos de cada instrumento, a riqueza sonora produzida por cada um deles; suas qualidades tímbricas, suas cores e matizes sonoros, que compõe o universo sonoro-virtual de uma orquestra sinfônica. Ouvindo-se essa composição, pode-se “ver” com mais clareza e lógica, como é possível fazer uso dos diferentes sons (Graves, médios, agudos), de alturas e intensidade, da dinâmica e da agógica, para criar imagens sonoro-musicais.

Quando falamos de imagem sonoro-musical estamos nos referindo, subjetivamente, à imagem formada por linhas melódicas, perspectivas e dimensões imaginárias, e configurações virtuais de

policromia sonora. Como foi dito anteriormente, na fotografia e no cinema a imagem existe fisicamente, podendo ser visível a olho nu ou em uma projeção. A sua forma de impressão é química e se dá através da exposição à luz de um filme ou base plástica, recoberta com partículas de elementos do grupo dos halogênios, como os brometos de prata, cloreto, iodeto, entre outros. Já na música a imagem existe virtualmente, e só é possível “visualizá-la “ através de uma “visão auditiva”, fenômeno este, muito comum e bem desenvolvida no músico. Um dos pontos do nosso estudo é estabelecer parâmetros e associações entre imagens visuais e imagens auditivas criadas com o objetivo de produzir sentido, emoção e interação.

4.4 linguagem sonoro-musical

A criação de novas linguagens sempre dependeu do desenvolvimento de novas tecnologias. Os compositores do Período Romântico - com suas idéias, seus ideais, suas concepções artísticas e grandiloquência, contribuíram, de maneira surpreendente, (artística e filosoficamente) para o desenvolvimento da linguagem sonoro-musical. Outro fator importante, foi o aperfeiçoamento e a fabricação de novos instrumentos musicais. A descoberta de novas tecnologias impulsionou a ampliação das orquestras sinfônicas e proporcionou ao executante mais recursos técnico-instrumentais para se expressar, interpretar, e dar vida às obras de grandes compositores.

A linguagem sonoro-musical tem se revelado uma forma de expressão com potencialidades semânticas capaz de produzir sinergia, sinestesia, estesia. O termo sinestesia, foi inventado sobre o modelo sinestésico, adjetivo que, segundo o dicionário, significa “.que experimenta sensação simultâneas com um outro órgão “. Isto se traduz, na prática, por uma sensação visual ou gustativa do som para os músicos. Na pós-modernidade, este fenômeno tem se traduzido em um meio de comunicação não verbal muito importante no desenvolvimento da sensibilidade humana, na percepção de sentidos e

na intercomunicabilidade audiovisual. O compositor francês Olivier Messiaen (1908-1992), autor de *Chronochromie*, composição para grande orquestra, *Quatuor pour la fin du Temps* e *Turangalila-Symphonie*, entre outras, contou, por volta de 1960, no Instituto de Musicologia da Sorbone, como ele, na América do Sul, entre os índios, se havia prestado a uma estranha experiência: tendo consentido em absorver determinada droga em cuja composição estavam ervas especiais, sua visão permanecera perturbada durante algumas horas, e a vista e o ouvido ficaram confundidos. Ele via os sons e ouvia as cores. Por se tratar de uma personalidade com credibilidade e respeitabilidade no cenário musical, confiamos em seu exclusivo testemunho.

A concepção de uma possível “confusão” ou equivalência dos sentidos não é nova nem é rara. Já no século XII os filósofos mais sensíveis puseram a música em paralelo com a Arte da Pintura e passaram a julgá-la segundo o conceito da estética plástica. Desta forma, estabeleceram associações pela configuração das imagens sonoras, pela ordem, pelos contrastes, pela perspectiva, pela variedade das cores sonoras, pelas linhas, desenhos, e configurações sonoro-musicais, pelas formas, significado e expressões que percebiam e visualizavam, ao analisarem a estética de ambas as artes. Filósofos, pintores, compositores e escritores do Período Romântico, fizeram uso indiscriminado de imagens sonoras e da poética da música em suas obras. Baudelaire, em seu célebre poema *Correspondances*, insiste sobre equivalências de sensações oferecidas pelos perfumes, pelas cores e pelo som. Rimbaud, por sua vez, se apegava mais ao timbre das vogais do que a sua música ou à Música. Em sua visão auditiva interpretava A como negro; E como branco; I como vermelho; O como azul e U como verde.

A policromia sonora dos instrumentos musicais é um fator altamente relevante na coloração de imagens sonoras e seus sentidos. Hector Berlioz (1803-1869), em seu *Traitée d'orchestration*, usa com

freqüência comparações cromáticas para descrever o timbre dos instrumentos musicais. Escreve, por exemplo, : “ os sons graves da flauta dão a nuance suavizada de uma cor escura “. Ou ainda : “ Os negros acentos ... “ da clarineta, ou seu “ puro colorido “. A equivalência das notas da escala e das cores do prisma foi amplamente estudada de maneiras bastante contraditórias no passado e, igualmente, por compositores recentes ou contemporâneos. Um tratado de música inglês do fim da Idade Média (começo do século XV) *Distinctio inter colores musicales et Armorum Heroum*, estabelece relações de cores, não com as notas, nem com os intervalos, nem mesmo com os timbres instrumentais (que eram muito escassos naquele período), mas com a duração das notas. A partir do século XVII, trabalhos com pretensão científica tratando de sinestesia começaram a surgir em vários lugares. Na Alemanha, é o padre jesuíta Kircher (1602-1680) quem estabelece uma teoria em que se encontram algumas noções de associações de sons com cores, através de um quadro onde demonstra a relação da escala cromática de dó e as cores correspondentes à cada nota.

O discurso dos sons pode ser concebido e expresso tanto através de sons indefinidos quanto de sons definidos. A “natureza” sonoro-musical de um poema sinfônico por exemplo, é uma paisagem simbólica, (amena e ou turbulenta) virtual-sonora com um cenário formado por planícies, planaltos, vales, montanhas, brisa, vento, oceanos, rios e lagos, pássaros; com perspectivas, espaços e horizontes sonoros. As imagens sonoro-musicais podem ser vistas de maneira análoga ao de uma pessoa que observa o movimento e a formação de nuvens no céu. Ao contemplá-las, pode-se, através da imaginação, visualizar-se imagens irreais que vão transformando-se e projetando relevos e formas que variam de observador para observador. Um conjunto de nuvens pode expressar imagens diversas na mente de quem o observa. O movimento das nuvens associado ao fenômeno ilusão ótica provoca no observador a sensação de estar vendo imagens que, em sua visão mental, vão modificando-se

lentamente, assumindo formas diversas que variam de significado e transformam o sentido em relação à fantasia imaginativa de cada observador.

4.5 Reprodutibilidade técnico-musical

Fator da maior relevância na avaliação da música como obra de arte, é que a música não permite falsificações. À luz da ciência como seria falsificar uma linha melódica? Plagiar é falsificar? Existem casos em que alguns regentes, com o objetivo de imprimir “sua marca” na interpretação de algumas obras, modificam a agógica e ou a dinâmica (elementos da expressão musical) de composições, com o propósito de torná-las mais efetivas e revitalizadas. Isso, a nosso ver, não pode ser considerado uma falsificação. Achamos que não se pode considerar a cópia de uma partitura, uma falsificação. “Falsificar” uma partitura musical (fazer uma cópia) é muito simples: basta imprimi-la com novas tecnologias, editá-la e disponibilizá-la no mercado. Mas, quanto ao conteúdo artístico-sonoro; soaria como uma falsificação? Será que a música não pode ser falsificada realmente, a exemplo do que acontece com a pintura? Ou será que cada reprodução fonomecânica ou discográfica é uma cópia falsa do conteúdo artístico original? obviamente que não. Surge daí um importante questionamento: como falsificar o espectro virtual sonoro de uma obra musical sem descaracterizá-la; sem alterar suas configurações formais e estéticas originais? Eis aqui uma boa hipótese.

Artisticamente, o intérprete - com sua energia, sua técnica e seu talento -, contribui para a revitalização e o rejuvenescimento de obras musicais. O intérprete ideal é aquele que dá vida nova a uma obra musical sem descaracterizá-la; sem alterar o sentido de seu discurso sonoro, mantendo a integridade das idéias artística de seu criador sem desvirtuá-las. Executar uma obra de Bach, sem respeitar os padrões formais e estéticos do Período Barroca, nela implícitos, é, consciente ou inconscientemente, alterá-la e descaracterizá-la, não caracteriza

falsificação. Na pós-modernidade, a indústria fonográfica tem fabricado vários ícones (regentes, instrumentistas, cantores) denominados “especialistas na arte de interpretar “ esse ou aquele compositor. O regente Kurt Mazur, por exemplo, é considerado um especialista, uma autoridade na obra de Beethoven. Segundo a crítica japonesa, a obra de Beethoven ganha mais brilho e autenticidade quando regida por Kurt Mazur. Os entendidos afirmam que com Mazur a obra sinfônica de Beethoven revela toda a sua grandiosidade, dramaticidade, originalidade, expressão e o mais importante : o espírito artístico beethoveniano.

Revitalizar o discurso musical de um compositor requer um profundo conhecimento de sua história, sua personalidade, de suas características artísticas, e uma espontânea identificação conceptual com sua obra. Para os críticos japoneses, Mazur consegue imprimir mais brilho e expressividade às imagens contidas no discurso musical beethoveniano, ressaltando a força da criatividade, da genialidade e originalidade de Beethoven, tornado-o revitalizado, rejuvenescido e eterno ; especialmente se executado pela Orquestra Filarmônica de Berlim. A sinfonia de número seis, Sinfonia Pastoral, é composta de imagens sonoras belíssimas. Embora Beethoven não tenha se manifestado a respeito, se é programática ou não, a Sinfonia Pastoral é considerada uma Sinfonia Programática (obra musical baseada em um programa). Sua narrativa musical é expressada em cinco movimentos pictóricos que retratam imagens e cenários da vida campestre. Beethoven deu esse título à obra e adicionou caracterizações para cada um dos cinco movimentos : “ Alegres impressões suscitadas com a chegada ao campo “; “ Cena à beira de um regato “; “Alegre reunião de camponeses “; “ Trovoada e tempestade “; “ Canto dos pastores “. A Sinfonia Pastoral, nos parece uma fonte importante de pesquisa para se estudar a produção do sentido na música e através da música.

5. SOM E MÚSICA COMO PRODUTORES DE SENTIDO MIDIÁTICO

Encontrar uma fórmula sonoro-musical, que retrate e expresse imagens intercomunicativas, tem sido uma constante no universo de “compositores e ou produtores multimídia”. A estética musical dos vários períodos que formam a historiografia da música pode ser vista como uma grande tela catalográfica - painel virtual sonoro-musical -, que serve de referência e orienta músicos, compositores e intérpretes, na elaboração de suas partituras e na interpretação de seus programas de concertos.

A música como arte abstrata é uma imensa galáxia onde compositores navegam em busca de inspiração, “insight”, que lhes possibilitem elaborar configurações sonoras atípicas (química sonora) que possam ser aplicadas na invenção de novos sons musicais e, possam se expressar como elementos intercomunicativos. A música programática ou programática descritiva, desempenhou um papel fundamental, como elemento intercomunicativo, nas artes audiovisuais do século XIX : teatro, ópera, bale. Os dramas musicais de Richard Wagner, *Gesamtkunstwerk*, (obra de arte total) entrelinhados por *leitmotives* (motivos condutores), os *ballets* de Piot Ilyitch Tchaikovsky, são documentos sonoro-musicais intercomunicativos, interativos e ambivalentes. Sinfonias Programáticas, Poemas Sinfônicos, são também composições que narram uma trajetória histórica com imagens e paisagens sonoras, elaboradas a partir de configurações homofônicas, polifônicas, tímbricas, rítmicas, expressas virtualmente com topografias musicais acidentadas cheias de relevos e horizontes sonoros.

O processo empírico que impulsionou as primeiras experiências sonoro-intercomunicativas resultou no exercício e desenvolvimento da prática de sentidos midiáticos que tinham por objetivo a intercomunicabilidade e a interatividade audiovisual. O cinema, ao incorporar som e música como elementos estéticos de sua arte, efetivamente, contribuiu para o florescimento de uma linguagem

mediática intersubjetiva que proporcionou o surgimento de um novo modelo de discurso : o discurso sonoro-musical das trilhas de cinema. As trilhas musicais para cinema são discursos desenhados com “imagens sonoras sinestésicas, sinérgicas,” idealizados com o objetivo de provocar e ou produzir reações midiáticas, interativas, estabelecendo catarse, interagindo como elemento catalisador de emoções. A música multimídia do cinema é uma arte intercomunicativa, interativa e polivalente. É uma forma de arte que interage como cenário sonoro musical, quando sincronizado com um filme; sublinha e ressalta as emoções da narrativa, interagindo como contraponto do diálogo, e, por ser multifacetada, expressa-se como paisagem sonora, como música de concerto, podendo transmutar o teor de seu discurso, ao ser usada ou aplicada como música incidental, desterritorializando sentidos e significados.

Assim como a interação das palavras constrói redes de significação transitórias na mente de um ouvinte, assim também, a interação de elementos sonoro-musicais (melodia, harmonia, ritmo, timbre, tessitura e forma) constrói redes de significados transitórios na mente e no sistema emocional de um indivíduo. A hermenêutica dos elementos sonoro-musicais está proporcionalmente associada com o grau de cultura e o desenvolvimento intelectual-artístico do indivíduo. Imagens sonoras, ouvidas e analisadas por músicos, especialmente compositores, são interpretadas e avaliadas a partir de uma ótica musical-científica, enquanto que a massa, grande público, absorve essas imagens de uma forma mais emotiva do que racionalmente. As Imagens sonoras possuem propriedades intersubjetivas que atuam no inconsciente artificial do indivíduo provocando reações diversas : ansiedade, aflição, tristeza, alegria, deslumbramento, êxtase. O compositor especializado em música para cinema, não só possui conhecimentos teórico-musicais relacionados com acústica, iluminação, cenário, fotografia mas, principalmente, estudou a policromia sonora dos instrumentos musicais e desenvolveu habilidade na elaboração da química sonora que interage com o comportamento emocional do

indivíduo. A Psicologia musical, aplicada através de sons e música, tem sido um fator da maior importância na formação acadêmica de compositores multimídia.

A presença oculta de sentidos midiáticos, enquanto estudo de pesquisa, procura analisar e avaliar a importância e os efeitos interativos da comunicação intersubjetiva através de ícones sonoros e configurações musicais que pontuam, sublinham, ressaltam emoções e significados da arte audiovisual. Estudar os fenômenos da intermunicabilidade e da comunicação intersubjetiva de sons e música, como elementos intercomunicativos, associados à imagens e ou discursos multimídia, tem sido uma constante para o pesquisador do universo dos sentidos.

5.1 Efeitos cognitivos da comunicação através da música

Os efeitos cognitivos da comunicação através da música, têm contribuído, significativamente, para o desenvolvimento das potencialidades musicais do homem e também para a formação artística de estudantes, professores e profissionais de multimídia. O desenvolvimento da cognição musical torna o indivíduo mais sensível e consonante com as artes e as ciências humanas. A provocação e reação de sentidos midiáticos através de sons e música é um fenômeno intercomunicativo produzido por impactos sonoro-musicais sobre a platéia que assiste a um filme, um ouvinte de um programa de rádio ou de um jingle, ou sobre alguém que escuta uma música ou assiste um espetáculo musical em uma sala de concerto. As emoções suscitadas por tais impactos sonoros é uma forma de comunicação intersubjetiva cada dia mais presente e mais efetiva no relacionamento do indivíduo com as artes audiovisuais, com a cultura, com a educação musical, com as coisas do cotidiano.

Na era da modernidade, é fundamental ressaltar o papel que nossas crianças desempenham como verdadeiros agentes catalisadores

de novas tecnologias. Brinquedos educativos (expressões da arte cibernética - portadores de tecnologias) têm contribuído significativamente para o relacionamento do indivíduo com as máquinas. Os idealizadores de brinquedos interativos, *videogames* e outras modalidades, vem impulsionando, de maneira surpreendente, o desenvolvimento da prática educacional e, empiricamente, motivando o relacionamento afetivo-cognitivo entre pais e filhos. Disputar uma partida de um jogo eletrônico, assistir *videogames*, brincar de competição de conhecimentos, participar de atividades lúdicas educacionais, que proporcionem interação e intercomunicabilidade afetiva, é uma maneira intersubjetiva de desenvolver um relacionamento afetivo sedimentado, ludicamente, eu diria, em conhecimentos tecnológicos e cultura cibernética. Certamente, os efeitos resultantes desse relacionamento, contribuirão, de forma afetiva, para a formação cognitiva-educacional tanto da família quanto de estudantes e professores em salas de aula. Diante dessa realidade, faz sentido pensar que as novas tecnologias penetram em nossas vidas através de nossas crianças.

Dentro desse contexto artístico, é importante fazermos uma avaliação dos elementos que compõe e se traduzem no processo interativo dos sentidos; que são acionados e atuam como agentes intercomunicativos, provocadores de reações e emoções. Esse processo interativo, não se realizaria plena e satisfatoriamente se os ícones sonoros e musicais, criados para interagirem com o discurso visual das imagens, não estivessem presente, sincronizados com o programa, desempenhando um papel fundamental na evolução da narrativa do discurso audiovisual, interagindo como personagem coadjuvante, produtor de sentidos midiáticos. Ícones sonoros e musicais, são elementos intercomunicativos que, integrados às imagens que fazem a narrativa visual, têm por objetivo provocar, acionar sentidos midiáticos, através de impactos sonoros, produzidos por configurações tímbricas de instrumentos musicais convencionais ou eletrônicos: produtores da estética sonora contemporânea das artes audiovisuais.

Visto com uma ótica analítica, isso nos remete aos conceitos de arte, citados por Gianni Vattimo no capítulo A arte da oscilação, no seu livro A Sociedade Transparente. Para Vattimo, a estética contemporânea, abordada no ensaio *A Origem da Obra de Arte* de Heidegger, tem um significado diferente da reprodutibilidade técnica, a que se refere Benjamin. Enquanto que para Heidegger, a “noção central de obra de arte como <<realização da verdade>> está no conflito entre os dois aspectos constitutivos da obra : a exposição do mundo e a produção da terra” (*stoss*). Benjamin, cita como exemplo, a reprodutibilidade técnica do cinema, a rotação, isto é, o movimento alternativo quadro a quadro, fotogramas, os quais formam as imagens de um filme, e os efeitos de *shock*: suas impressões e reações no espectador. Gianni Vattimo, vê o cinema, no contexto de todo o seu ensaio, (com o qual estamos em sintonia) a forma de arte que realiza a essência tardomoderna de qualquer arte, a única à luz da qual é possível uma qualquer experiência estética, mesmo de obras de arte do passado”.

Artística e cientificamente, o cinema contemporâneo é uma simbiose dicotômica de artes e tecnologias. Com a crescente evolução tecnológica o conceito de *shock* de Benjamin está cada dia mais forte no discurso artístico metalinguístico da sétima arte. As produções cinematográficas da atualidade têm proporcionado ao espectador experiências virtuais fascinantes. Nas salas de projeção, a dicotomia audio-visual, com sua magia artístico-tecnológica, tem produzido impactos e arrebatado espectadores através de efeitos espetaculares que poderiam ser interpretados como *shock* ou como *stoss*. O comportamento e a ação de personagens, virtuais e cibernéticos, impulsionados pela inteligência artificial - idealizados e criados com a inteligência do homem -, nos leva a refletir sobre os conceitos de Heidegger e de Benjamin. Ao assistirmos filmes como *Matrix*, *Stars War* e *Minority Report - A Nova Lei*, entre outros, é impossível conter as reações e as emoções provocadas, concomitantemente, pelas artes tecnológica e dramática. Visto através de um prisma filosófico-

tecnológico, a sétima arte congrega todas as artes, inclusive a arte do ser (?). A indústria cinematográfica pode ser vista como um território formado por tecnologias e culturas híbridas desterritorializadas onde as inteligências natural e artificial representam e exercem papéis fundamentais na formação de novos conceitos sobre arte e artes.

Estamos vivendo um momento em que a comunicação não verbal, especialmente a comunicação sonoro-musical, (a comunicação através de sons e de música) tem contribuído, de forma vital, para o desenvolvimento e evolução dos sentidos do homem. Os efeitos cognitivos produzidos pelas artes audiovisuais, pela cibernética e a informática, vêm impulsionando o aprendizado de conhecimentos, fundamentais na formação científica psíquico-educacional das novas gerações. As crianças de hoje nascem e vivem cercadas de tecnologias, que se renovam e são aprimoradas em curtos espaços de tempo : ferramentas imprescindíveis à cognição, à educação psicomotora, intelectual e audiovisual. Na era da modernidade, a comunicação não verbal tem sido um fator transcendental no ramo da psicologia social e na sensibilização dos sentidos.

5.2 A arte como mediadora e intérprete de sentidos midiáticos

O discurso dos sons tem se revelado um agente sedutor de emoções, na comunicação multimídia. Ele faz parte de um conjunto de artes que se integram para formar mensagens midiáticas. No audiovisual, o poder de sedução do discurso dos sons - presença oculta nos filmes -, apresenta-se como um personagem coadjuvante, capaz de provocar excitação, medo, ansiedade, ternura, e, em alguns casos, levar a platéia às lágrimas. Ele atua no “ centro nevrálgico “ das emoções, faz despertar sentimentos que as imagens cênicas somente, não conseguem. A encenação de sentidos midiáticos representa uma interface intercomunicativa no confronto de platéias com as artes audiovisuais. Imagens, fotografia, cenário, iluminação, som, ação, drama, romance, vídeo-clips, personagens reais e virtuais,

anúncios e comerciais, são fatores que interagem com o espectador como agentes de comunicação não verbal.

Ao estudarmos os fenômenos dos sentidos, produzidos através de sons e música, constatamos que praticamente todas as abordagens da arte dos sons são encontradas na moderna sociedade industrial. São tantas as abordagens para se ouvir música, e a música foi projetada de tantas formas para satisfazer essas abordagens, que alguns etnomusicólogos já declararam que não existe um fenômeno universal da “música”. Na área de musicoterapia, professores pesquisadores que estudavam como um cérebro se posiciona para receber o som musical, constataram que um cérebro carente de experiências sonoro-musicais é, necessariamente, um cérebro carente de discernimento sonoro-musical. Experiências realizadas com sons e música como produtores de sentidos, têm comprovado que o hemisfério cerebral direito é perceptivo, intuitivo; produz a compreensão e é responsável pela criatividade.

Uma experiência interessante, que estudante, comunicólogo ou profissional da comunicação deveria fazer, é ouvir - em um recinto fechado, com as luzes apagadas, confortavelmente sentado e relaxado - uma sinfonia ou um poema sinfônico ou a trilha sonora de um filme, ou qualquer outra música instrumental. Ao se fazer esse tipo de experiência, pode-se constatar, através da “visão auditiva”, imagens sonoro-musicais que produzem sentidos midiáticos e estabelecem associações intersubjetivas com a imaginação.

5.3 Compositores e compositores

A arte de compor, como dom, próprio do ser humano, tem nos levado a questionar os processos empírico e científico que dão, proporcionam, capacitam a alguém compor música. Em primeiro lugar, analisaremos o fenômeno da manifestação artística que impulsiona o compositor sem conhecimento de teoria musical (compositor iletrado

musicalmente) a criar, expressar-se e se comunicar através de melodia e ritmo. Teoricamente, grande parte, para não dizer a maioria, dos compositores de música popular desconhecem os elementos básicos da música : melodia, harmonia, ritmo, timbre, forma e tessitura. Tomemos como exemplo o “ compositor do morro “ e ou o de “ mesa de bar ou botequim “ que nunca estudaram teoria musical e não têm a noção mínima, a não ser por intuição, por instinto musical do que seja elementos de linguagem musical, que importância e/ou função eles têm na expressão musical. O que se questiona é : que comunicação intersubjetiva (insight) ocorre, processa-se no interior desse indivíduo que o leva a produzir e expressar-se através de configurações rítmicas e linhas melódicas? É o dom de compor ? Heidegger diz que a linguagem é a morada do ser. Como sabemos, para se falar, se comunicar, não é necessário estudar, portanto, da mesma forma que para falar não é preciso estudar : para se compor não é necessário saber teoria musical. Assim sendo, entendemos que se a linguagem é a morada do ser a linguagem dos sons é a morada do “ ser-compositor ”.

O discurso de um compositor popular, que não possui formação teórica, é um discurso simplório, com uma linguagem comum, acessível ao grande público, fácil de ser assimilado e entendido. Por outro lado, o discurso do compositor erudito é sofisticado, com ares de nobreza, aristocracia, elaborado com conhecimentos teóricos, melodias e configurações atípicas que formam uma topografia acidentada, cheia de relevos e imagens policrômica-sonoras . Na verdade, não é o discurso que as camadas populares gostam de ouvir e, também, não interage - espontaneamente - com os sentidos das pessoas que compõe as classes C ou D.

Este é o ponto da abordagem que pretendemos exemplificar sobre sons, música e sentidos midiáticos. A música popular é simples e despretensiosa mas, paradoxalmente, tem sempre a pretensão de ser sucesso e conquistar os sentidos de todos que a ouvem. É composta,

na maioria das vezes, com melodias (lugar comum) que os sentidos já estão acostumados a identificar e a interpretar, sem que para isso seja exigido atenção ou esforço. Melodias populares são formas de expressão musical que se manifestam através dos sentidos, das emoções, do estado de espírito : nascem do coração, não do intelecto do compositor. São formas de expressão da inteligência emocional, alheias a qualquer informação acadêmica e não é necessário conhecimentos teóricos para que elas se manifestem. Essas melodias, são agentes portadores de um forte poder intercomunicativo; invadem os sentidos - as vezes dessacralizando-os - e se “ instalam “ no sistema emocional do ouvinte provocando e produzindo catarse : deslumbramento, êxtase e outros estados de espírito. É bom lembrar que não estamos nos referindo ao discurso falado mas sim ao discurso dos sons.

O compositor erudito, embora consciente desse processo empírico, elabora suas melodias com conhecimentos teóricos que formam a tecnologia musical criativa e está incorporada ao seu intelecto artístico. As linhas melódicas de seus temas, ou de suas obras, são sofisticadas e expressas com eloquência, elegância e, as vezes, lirismo; em um cenário artístico nobre, suntuoso, aristocrático. A música do compositor erudito é menos emocional e mais racional. Enquanto a música popular faz despertar sentimentos relacionados ao amor, à dor, tristeza, desilusão, alegria, a música chamada clássica (música erudita) evoca uma atmosfera cósmica e retrata a estética de um monumento artístico : um complexo arquitetônico sonoro. Nos dramas musicais de Richard Wagner, podemos constatar a presença de uma música cinematográfica, épica, repleta de cores, imagens e personagens sonoros expressos por *leitmotives*. Como já dito anteriormente, *Leitmotives* são motivos ou fragmentos temáticos, desenvolvidos por Wagner, associados aos cantores-atores e ao significado dos personagens que eles personificam. Interagem como personagens sonoros na narrativa musical do drama. São criados com

o objetivo de retratarem as principais figuras que fazem a representação dramática do espetáculo operístico.

5. 4 Quando o homem pensa musicalmente

A música do fim do período romântico no século xix, decisivamente contribuiu para o desenvolvimento e a estética da música nas produções audiovisuais. Assim como nos debates atuais de qualquer natureza não é mais aceitável de que o papel do pensamento seja o da procura de uma referência única, determinante, normativa da realidade contemporânea, assim também, não é mais aceitável de que o papel do pensamento artístico da estética sonora-musical contemporânea esteja fundamentado unicamente em conceitos normativos tradicionais que deram origem e fundamentaram as obras de compositores dos períodos Clássico e Romântico. Assim como na filosofia, o caráter ideológico do pensamento artístico da modernidade está desvinculado dos conceitos normativos do sistema tonal que serviu de estrutura à criação dos gêneros musicais dos séculos xvii, xviii e xix. A exemplo do pensamento *debole* a que se refere Vattimo, as correntes musicais contemporâneas estão sendo estruturadas em novos conceitos estéticos, que surgem a cada dia, com o avanço, em ritmo acelerado, de novas tecnologias. Estética virtual, linhas aerodinâmicas de aparelhos eletrodomésticos, imagem e som digital, robôs, cenários e personagens virtuais, iluminação, efeitos sonoros, som *surround*, captação de imagens, câmeras digitais com velocidade para 240 fotogramas por segundo, computadores, *softwares*, *sound design*, *vídeo-phone*, comunicação cibernética (sistema MIDI – Musical Instrument Digital Interface -, *softwares*,...) e muitas outras invenções, são fatores que vem influenciando, significativamente, o processo criativo que se desenvolve, evolui e conquista espaços no campo das artes : transmutando os conceitos de estética, sentimento e forma. Na música como na filosofia.

O pensamento filosófico da modernidade está fundamentado em correntes variadas e variáveis; é uma simbiose de conceitos de pensadores : cientistas, filósofos, músicos, espiritualistas, e está proporcionalmente associado com o nível intelectual, cultural e artístico do indivíduo. Na nossa concepção, o *pensamento debole*, de que fala Gianni Vattimo, em seu livro O Fim da Modernidade, flutua, especulativamente, entre os velhos e os novos conceitos formadores do caráter, da personalidade, e deságua no delta do devir e do “todo o existir”. Assim como uma molécula é formada e reproduz outra molécula que se reproduzem progressivamente, assim também - por analogia - uma idéia, um pensamento, provoca e produz outras idéias, outros pensamentos em forma de uma cadeia seqüencial , como um aglomerado de átomos formando moléculas que por sua vez reproduzem outras moléculas num processo evolutivo infinito.

A policromia sonora da música multimídia é uma galáxia cintilante, formada por timbres, tessituras, sons, cores, significados e sentidos. Os conceitos de sons intercomunicativos transcendem os limites do convencional, dos arquétipos que estabeleceram novos rumos, da própria arte; e é imperativo que transmudem-se periodicamente, para poder acompanhar a evolução científico-tecnológica, do homem, do ser e do universo.

6. A ARTE DA PRODUÇÃO MUSICAL

Ao longo de nossa narrativa entendemos que, assim como as palavras e a sintaxe do discurso literário, a música e suas combinações sonoras, causam efeitos nos sentidos e contribuem para a formação de sentidos. Da mesma forma, é importante ressaltar como a taxionomia dos sons tem sido um fator relevante na arte da produção musical. Pode-se identificar um cantor, uma banda, uma orquestra, um músico e ou produtor musical por seus conceitos sonoros e sua maneira de se expressar com os sons. Saber fazer distinção entre o som *techno-pop*, o forró (que hoje é produzido em

várias versões), o samba (que também apresenta-se em versões multiformes), o rock, o chorinho, o bolero, o rap, a mpb, o funk , o hip-hop, o jazz e muitas outras modalidades de sons e ritmos, tem sido uma fator decisivo no repertório artístico de um produtor musical. Além disso, conhecimentos de tecnologia aplicada, informática, comunicação cibernética, somados à competência, à intuição, à criatividade, à habilidade política comunicacional, visão midiática da arte de consumo e sorte, são fatores indispensáveis para se produzir, lançar e revelar, imagens, ícones e mitos artísticos no cenário multimídia.

A identidade cultural na pós-modernidade tem se desenvolvido sobre os fluxos culturais entre as nações e o consumismo global que criam possibilidades partilhadas como consumidores para os mesmos bens, clientes para os mesmos serviços, público para as mesmas mensagens e imagens entre pessoas de classes sociais diversas que estão distante uma da outra. À medida que a vida social se torna mediada pelo mercado global de modismos, estilos, “ status ”, lugares e culturas, pelos conceitos de modernidade criados pela mídia e suas imagens e pelos meios de comunicação globalmente interligados, as identidades vão se tornando desvinculadas de tempos, lugares, histórias e tradições específicas e flutuam livremente no espaço globalizado. Dentro desse contexto, somos confrontados por um elenco de diferentes identidades que fazem apelos não somente a nós mas a diferentes partes de nós, dentre os quais temos a possibilidade de fazer a escolha que melhor nos convier. Esse processo tornou-se possível em virtude da difusão do consumismo que tem contribuído para esse efeito de hipermercado global.

O produtor não pode ignorar que dentre os modelos de identificação divulgados pela mídia diariamente, existem aqueles que seduzem uma parcela maior do público, ocupando um lugar de destaque no imaginário contemporâneo. São os cantores, atores, modelos, apresentadores, músicos, escritores, políticos que possuem

um estilo que agrada mais e vende melhor uma imagens ou um produto. São as vedetes do espetáculo, que arrastam uma legião de admiradores que se espelham em suas personalidades eletrizantes : modelos de simulacros personificados, que proporcionam alegria para muitos, desperta e estimula o sonho do sucesso em outros, e imprime um sentido de razão de viver nos adolescentes deslumbrados pelas emoções da encenação de sentidos na sociedade do espetáculo.

Para Guy Debord, as vedetes do espetáculo são modelos de identificação inseridos na banalização do consumo, onde a quantidade importa mais que a qualidade. Elas brigam pela atenção e pela admiração do consumidor-espectador, impondo-se através dos meios de comunicação. Para Debord, por viver cada vez menos experiências autênticas e por viver cada vez mais através das representações, o indivíduo suprime sua personalidade, aderindo a modelos exteriores de identificação que se modificam e pluralizam constantemente.

Edgar Morin chama as vedetes do espetáculo de olímpianos. Olímpianos são os seres transformados em sobre-humanos pela cultura de massa. A mídia é capaz de transformar qualquer acontecimento, mesmo os destituídos de qualquer significação política, em um acontecimento histórico. Assim, o olímpiano pode ser mostrado como um mito inalcançável. Por outro lado, ele pode aparecer como simples mortal, quando sua vida privada torna-se pública. Daí o sucesso dos tablóides e das revistas de fofoca.

Existem várias maneiras de se produzir sucesso e fazer sucesso. Cabe ao produtor artístico desenvolver técnicas e conhecimentos de comunicação de massa, pertinentes à arte de encenar sentidos, emocionar, convencer e conquistar credibilidade através de sua competência e da capacidade de persuadir, de seduzir. Assim como a moda, a música também aponta direções e estabelece conceitos inovadores. A relação entre moda e música é clara. O produtor e arranjador Steve Martin, responsável por uma significativa

parcela do sucesso dos Beatles que o diga. A imagem dos rapazes de Liverpool, sempre foi estrategicamente produzida para criar e imprimir impressões, e suscitar emoções e frenesi onde quer que se apresentassem. As roupas, o corte dos cabelos, o som de suas músicas, a estética visual de suas imagens, contribuíram efetivamente para o sucesso da banda. Isso, sem falar da qualidade e do nível de suas músicas repletas de imagens poéticas e musicais. É importante saber que o impulso da cultura jovem acelera a difusão de valores hedonistas e traz uma nova fisionomia à reivindicação individualista. Os estilos musicais e suas respectivas “tribos” (*rock, funk, rap, hip-hop...*) apropriam-se da iniciativa da aparência e inventam outros critérios de moda que identifiquem suas imagens, e as associem ao som que eles produzem com suas bandas.

Produzir sons e música tornou-se uma atividade ambicionada e lucrativa. Além do rádio, da televisão e do cinema, outra vertente audiovisual que vem se desenvolvendo e conquistando cada dia mais espaço entre jovens e crianças é o videogame. Os videogames (jogos eletrônicos) vêm se tornando um dos produtos artístico de consumo dos mais interessantes e lucrativos. A indústria e o desenvolvimento de jogos eletrônicos, têm, indiretamente, beneficiado outras classes. Músicos, produtores, engenheiros de sons, técnicos de computação gráfica e também estúdios de gravação, entre outros, estão na lista dos mais solicitados para a realização dessa modalidade.

Idealizar e produzir música e sons para videogame também requer do produtor uma visão artístico-mercadológica de arte como bem de consumo e agente cultural. Não é uma tarefa fácil compatibilizar conhecimentos e conceitos de música programática, de eletrônica, de informática, de comunicação cibernética (comunicação entre máquinas : computadores, impressoras, scanners, interfaces midi, gravadores, dvds, videocassete, etc), para produzir uma trilha sonora. Apesar de destinar-se à atividade lúdica, trata-se de um trabalho sério que tem por objetivo atingir no mínimo, dois alvos : sonorizar uma

produção audiovisual e também proporcionar momentos de emoção a quem gosta de ouvir trilha sonora. Intercomunicabilidade e ambivalência são fatores relevantes na concepção e produção de uma trilha sonora. Os sons e a música devem ser idealizados não apenas com o objetivo de interagirem com a narrativa do filme ou do jogo mas, deve-se pensar na possibilidade - como uma forma alternativa que já tornou-se rotina -, de lançá-lo no mercado fonográfico para o público consumidor de trilha sonoro-musical.

O produtor, em especial o musical, deve ser um visionário da arte de fazer arte. Visualizar a música não apenas como objeto de consumo mas, como agente cultural, formador de conceitos artístico-culturais que contribuam efetivamente para abrilhantar e enaltecer a personalidade de quem a aprecia.. As trilhas musicais de qualidade são fontes de energia sonora, expressas na forma de um discurso musical eloqüente elaborado com imagens sonoras que formam cenários, com uma topografia configurada por relevos e planos sonoros-musicais que causam impacto e emoções fortes (fatores importantes para os adolescentes). Quem gosta de ouvir música orquestral, “surfar” em ondas de emoções fortes e “mergulhar” em um oceano virtual de imagens sonoras, ouça algumas das trilhas sonoras de John Williams, Hans Zimer, Alan Silvestre, Bill Conti, James Horner, Denny elfman, Michael Nyman, entre outros.

6.1 MPB : multipluralidade rítmica

Os corpos sonoros podem ser classificados em função do elemento vibrante, cujas oscilações, propagadas pelo meio ambiente, atingem o ouvido humano com uma sensação que o cérebro transforma em consciência sonora e que um conjunto de condicionamento fisio-psicológico sublima ao nível de emoção estética. Podemos, portanto, falar em agentes sonoros cujas vibrações derivam de uma corda, de uma coluna de ar, ou de uma membrana, que pode ser constituída de materiais diversos (pele, metal, madeira, ...). Desta

última categoria fazem parte as vibrações sonoras produzidas pelo atrito de corpos de variada natureza. Do ponto de vista da participação humana na produção do som, podemos distinguir corpos sonoros de natureza fisiológica, mecânica e tecnológica.

Quando vemos e ouvimos uma escola de samba somos imediatamente contagiados pela sinergia rítmica por ela produzida. O “complexo sonoro “ (misto de batidas diversas percutidas nos vários instrumentos que compõe a sua bateria, a energia musical de seus executantes e a alegria extasiante extravasada por seus componentes) que se projeta num espaço virtual criando um cenário de cores e matizes tímbricos, forma uma galáxia sonora onde a magia rítmica nos fascina, provoca e desperta a sedução com as ondas sonoras que impulsionam as curvas de nosso corpo; aciona nosso sistema emocional, envolvendo-nos em um abraço sonoro de confraternização e celebração dos sentidos, numa grande implosão de alegria, paradoxalmente desritmada, que nos faz levitar, e nos projeta na nebulosa daquela galáxia rítmico-sonoro configurada pela polirritmia e a energia de seus músicos.

Uma orquestra sinfônica é configurada por quatro grupos distintos de instrumentos, denominados naipes ou seções. A seção das cordas, formada por violinos, violas, violoncelos e contrabaixos ; a seção das madeiras, formada, convencionalmente, por flautas, oboés, clarinetes em si bemol e fagotes ; a seção dos metais, formada, convencionalmente, por trompas em fá, trompetes em si bemol, trombones e tuba ; e a seção dos instrumentos de percussão que é sub-divididos em dois grupos : os de sons definidos, tímpanos, xilofone, bells, vibrafone, marimba, celesta, carrilhão, etc. e os de sons indefinidos, caixa, pratos, bombo, pandeiro, gongo, triângulo, entre outros.

A bateria de uma escola de samba é uma “orquestra “ formada por instrumentos de percussão de sons indefinidos. A exemplo de uma

orquestra sinfônica, onde os contrabaixos, os contrafagotes e as tubas são os instrumentos que têm a função de reproduzir os sons graves, na bateria de uma escola de samba, os surdos são os instrumentos que têm a função de reproduzir os sons graves.

Uma escola de samba desfila, representando o seu enredo, impulsionada e energizada pelo samba enredo e o som de sua bateria, que é composta por trezentos ritmistas, mais ou menos, organizados em alas que poderiam ser denominadas seções, assim denominado em uma orquestra sinfônica. Essas alas ou seções, que podem variar de acordo com a concepção do mestre de bateria, são formadas por cuícas, pratos, agogôs, chocalhos, caixas, taroes, tamborins, repeniques e surdos. Ultimamente, até instrumentos exóticos, usados na música baiana, *axé music*, têm estado presentes em algumas baterias : xequerê, afoxé, entre outros.

O que queremos focalizar, em *close-up*, são os timbres, as levadas (batidas), células rítmicas que formam o ritmo do samba. O processo como essas células rítmicas interagem, configurando a identidade do samba, estabelecendo um sincronismo sinérgico de imagens sonoras, produzidas por instrumentos neoprimitivos, é fundamental para que o personagem samba tenha vida e, virtualmente, expresse a sua imagem rítmico-sonora.

O fenômeno rítmico-sonoro que se ouve, é o resultado da comunicação e do sincronismo intersubjetivo de células rítmicas, que são produzidas pelos ritmistas através de seus instrumentos. Essas células rítmicas formam um painel sonoro volátil que se configura no corpo-virtual-rítmico do samba.

As células rítmicas, criadas para formar o corpo virtual sonoro do samba, são expressões de um processo empírico da arte de tocar, da arte de se expressar musicalmente através de um instrumento :

criando células rítmicas, embriões de vida sonora que, agregados sistematicamente, formam corpos virtuais rítmico-sonoros.

6.2 A estética rítmica do samba

A alma do samba – energia vibratória do samba -, está, potencialmente, em cada um dos ritmistas que compõem uma bateria. A alma do samba é o som energizado com emoção produzido por cada ritmista. Está contida na célula rítmica que é expressa pela batida que soa de cada instrumento. O que cada um dos ritmistas toca é uma célula rítmica que potencialmente é um embrião rítmico-sonoro. O samba é formado pela multipluralidade de diferentes células rítmicas que, através de uma comunicação intersubjetiva, interação entre si, sincronizam-se, harmonizam-se e formam o sensual corpo-virtual-sonoro do samba. As células rítmicas, embriões de samba, são geradas através de um processo rítmico-criativo pela polaridade constituída pelo ritmista e o seu instrumento. O pensamento e as idéias rítmicas, concebidas pelos ritmistas, ganham vida sonora e cristalizam-se através de batidas desferidas em seus instrumentos - códigos sonoros -, que ouvidos simultaneamente retratam a estética rítmico-virtual do samba. Os ritmistas criam ou interpretam as células rítmicas movidos pela sua musicalidade, sua emoção, seu conhecimento empírico da arte de tocar um instrumento de percussão e a sua habilidade em se expressar ritmicamente através daquele instrumento. Três fatores : musicalidade, inteligência emocional e domínio do instrumento, são fundamentais para que as células rítmicas se cristalizem e se expressem. O pensamento rítmico-musical é um fator importante mas não é o único. Para ser parte de uma bateria, ser uma peça efetiva dentro do complexo rítmico que ela representa, é necessário saber pensar musicalmente, tocar disciplinadamente com emoção e prazer, ser preciso na execução das batidas e tocar em perfeito sincronismo com as batidas de todos os instrumentos que a compõe.

O corpo virtual rítmico-sonoro de uma bateria de escola de samba é o espectro sonoro gerado pela simbiose de células rítmico-sonoras produzidas pelos instrumentos que a compõe. Cada célula é um embrião rítmico-sonoro que, unida à outras células, embriões, configuram a forma e a estética virtual-sonora do samba.

Outro fator artístico de grande importância, são as convenções : desenhos rítmicos que ornamentam e embelezam a estética do samba. As convenções, podem ter formas diversas, variando de acordo com a criatividade do grupo e ou a concepção do mestre de bateria. Escolas de samba sempre procuraram inovar e personalizar a estética sonora de sua bateria. Faz parte do trabalho dos mestres de bateria a criação de batidas e desenhos rítmicos que enriqueçam a levada (maneira de tocar) e personalizem a estética rítmica do samba. Convenções bem executadas são recursos artísticos relevantes, na apresentação de uma escola e têm contribuído, efetivamente, para a premiação do quesito bateria nos desfiles das escolas. As famosas paradinhas, com chamadas (solos) de repenique ou de tamborins (diálogos entre as seções de instrumentos de som agudo com instrumentos de som grave), os desenhos de tamborins que eletrizam a evolução rítmica que apóia o samba enredo, convenções que alternam instrumentos de percussão com instrumentos de harmonia (violão, cavaquinho, banjo...) e outras mais, são formas rítmicas diversas, que executadas com precisão, sem desestabilizar a cadência do samba, têm contribuído, artisticamente, para a estética do discurso rítmico-sonoro.

O que torna as convenções difíceis de serem executadas com precisão é o grande número de ritmistas que formam uma bateria : trezentos, mais ou menos. Manter o andamento do samba estável, sem oscilação, já é complicado : interromper o andamento, parar o ritmo, fazer a convenção e retornar o ritmo no mesmo andamento anterior, sem correr ou atrasar, no mesmo tempo, é um ato complicadíssimo. Coordenar trezentos ritmistas tocando batidas diferentes é um trabalho difícil que requer pulso firme, equilíbrio emocional e

segurança na arte de conduzir uma bateria. Fazer paradinhas com chamadas, ou convenções que requerem alternância de instrumentos ou de alas, sem desestabilizar a cadência do samba, sem perder o calor, a emoção e, o mais importante, sem desarticular o pulso do ritmo, é o gol de placa e a glória de qualquer mestre de bateria.

É importante chamar a atenção para o que está por traz do som, da alegria, da energia impulsionadora do ritmo : o ritmo que ouvimos, que nos arrebatam, nos sincroniza e com o qual interagimos, com gingados, expressões corporais, é o resultado de idéias rítmicas diversificadas de cada ritmista, decodificadas e traduzidas em som através de instrumentos de percussão. O pensar ritmicamente em conjunto é, efetivamente, um fator da maior importância para a integração do conjunto que produz a vida sonora do samba. A vida e a alma do samba emanam do pensamento, da energia e da emoção de cada ritmista. Pensar, tocar ouvindo outras batidas diferentes complementares, e se sincronizar dentro do contexto rítmico que forma a cadência do samba, é ser parte integrante do organismo rítmico sonoro de uma bateria.

O que uma bateria produz - tomando-se por exemplo um “ corpo social rítmico “ que produz som -, é o resultado da expressão das idéias rítmicas de seus componentes, do pensamento sinérgico musical, das vibrações sonoras sincronizadas que flui dos instrumentos, enfim, vários elementos, atitudes e impressões subjetivas que se configuram em ritmo e som : energia vibratória transcódificados em samba.

Ritmistas são indivíduos dotadas de uma consciência rítmica bem desenvolvida e não têm problemas em entender (intuitivamente) a noção de inconsciente coletivo, (conceito criado pelo psicólogo suíço Carl Gustav Jung) já que eles sabem (empiricamente) o que é um grupo de pessoas ter a mesma idéia ao mesmo tempo. O conceito de individuação (*processo segundo Jung, que geraria um indivíduo*

psicológico indivisível) também é semelhante ao processo de geração de um ritmista : um personagem rítmico indivisível.

Efetivamente, uma bateria de escola de samba, a exemplo de uma comunidade social, poderia ser vista como uma associação de ritmistas, cujo trabalho consiste em se agruparem, munidos de seus instrumentos, em uma assembléia onde o *debate* é feito com idéias rítmicas portadoras de energia e emoção, de forma consensual e harmoniosa, para que desse *debate* surja o samba, configurado em um personagem rítmico-sonoro, mensageiro da alegria, da descontração e do prazer.

Imergir naquele universo rítmico-sonoro, descobrir e entender as batidas rítmico-assimétricas sincronizadas de cada instrumento que é parte integrante da configuração de uma bateria de escola de samba, é ter o discernimento e a sensibilidade, indispensável a um produtor musical, para compreender como é importante e vital a diversidade, a “ biorrítmica “ harmoniosa, a multipluralidade de idéias rítmico-musicais, a inteligência emocional como atributo criativo, a dicotomia sincronizada , os conceitos rítmico-estéticos, enfim, a liberdade de expressão artístico-musical intertraduzida e virtualmente personificada em samba.

Sob a ótica do desconstrutivismo, o que é o samba ? Poderíamos dizer que o samba é um corpo rítmico-virtual cujo DNA - código genético - é composto por células rítmicas que se agrupam e se configuram sistemicamente para delinear e constituir virtualmente um corpo amorfo, que só adquire vida no momento em que os seus pais genéticos, isto é, os músicos com seus instrumentos, o personifica virtualmente através da multipluralidade de células rítmicas, animadas pela energia mágica da emoção, do vigor, da pulsação sonoro-musical, da energia vital que anima os seus executantes ? Desde o seu primeiro *insight*, a vida do samba está na vida de cada um dos músicos que o executam. É um fenômeno virtual sonoro cuja identidade

se perpetua através da renovação da vida : não como uma forma de vida, mas como uma forma de expressão de vida de quem lhe dá vida. É a homogeneidade sonora transconfigurada por elementos rítmicos heterogêneos resultantes de impulsos sonoro-musicais que eclodem dos sentidos artísticos de seus executantes, criando uma forma de energia que dá vida a um corpo virtual-rítmico.

Um compositor e ou produtor musical é um designer de imagens sonoras multimídia : pensa e planeja musicalmente o som, a música, a letra-mensagem que integradas a anúncios, produtos, projetos, propostas, etc. possam produzir efeitos sintomáticos na massa consumidora; despertando interesse, atração, induzindo-a à experimentar, ou adquirir determinado produto; e mais : a se sentir atraída, interessada, seduzida pela fantasia, pelas emoções que a mensagem estimula, pela satisfação do querer ter , pelo prazer de usufruir o que lhe é oferecido.

A Berklee College of Music, em Boston, EUA (onde tive a oportunidade de estudar), oferece um curso para produtor musical com um programa de estudos da melhor qualidade. O curso, a exemplo do que acontece ou acontecia com a medicina e a psiquiatria, inicialmente, destina-se, concomitantemente, a músicos e produtores musicais. Ambas as modalidades estudam um instrumento, teoria, percepção musical, harmonia, instrumentação & orquestração, prática de conjunto e de orquestra. Para o produtor, além destes estudos, são ministrados conhecimentos específicos de física, eletrônica e informática aplicada à música; enquanto que para o músico o estudo é mais concentrado em conhecimentos musicais, para o produtor, o estudo dá mais ênfase a conhecimentos técnicos específicos pertinentes à arte da produção musical: gravação, mixagem, edição de som, microfones, consoles ou mesas de som, gravadores, periféricos, estúdios de gravação, etc.

6.3 Seis etapas básicas da gravação de um cd.

Um estúdio de gravação se divide em Estúdio ou Sala de Gravação e Técnica ou Sala de Controle (Control Room). O Estúdio pode ter uma ou mais cabines de gravação destinadas a gerar ambiências diferentes da sala principal de gravação. No caso da sala de controle, além de isolar influências externas, é necessário que o som ouvido, monitorado através de equipamentos específicos, soe o mais fiel possível, para que se possa avaliar eficazmente o trabalho. Portanto, Estúdio é a sala ou o conjunto de salas destinadas à captação de som (voz, instrumentos, ...). Sala de controle (*Control Room*) ou técnica é o espaço onde ficam os equipamentos e a equipe técnica.

Existem os chamados estúdios genéricos: geralmente utilizados para os processos de gravação, *playbacks* e mixagem e também os estúdios híbridos onde, além de gravações convencionais, é possível gravar e mixar trilhas sonoras em sistema *surround* 5.1, sonorizar filmes, documentários, etc. O tratamento acústico e a acústica das salas são fatores que fazem diferença em uma gravação. É importante para o produtor musical entender a física do som e saber fazer a distinção de classes. A escolha do estúdio é um passo decisivo para a realização da gravação de um cd.

Antes de optar por um determinado estúdio o produtor deve saber que para cada tipo de música que se pretende gravar existe aquele com melhores recursos técnicos e com preços mais compatível com o orçamento da produção. No mercado de trabalho, custo benefício são palavras chaves que orientam produtores e empresários em direção a empreendimentos lucrativos. Portanto, é fundamental ter conhecimento do processo que envolve a produção de uma gravação musical.

As seis etapas básicas da gravação de um cd de música popular acontecem na ordem seguinte :

1. Pré-Produção (Preproduction) - é a fase referente ao planejamento geral do cd. Nada deve ser esquecido, sob pena de se ter surpresas desagradáveis, frustrações e perdas irreparáveis no final da produção. Para que tudo se concretize satisfatoriamente é fundamental ter-se uma visão “ definida “ do produto final após procedimentos de rotina : concepção sonora, escolha das músicas, liberação de direitos autorais, capa, encarte, arranjos, cópias, músicos, ordem de gravação das músicas, estúdio, equipe técnica, turnos de gravação, de mixagem, de edição e masterização quantidade de horas necessárias para a realização do projeto, fabricação, tiragem inicial, contatos para distribuição, promoção, planilha de custos, orçamento geral, ...

2. Gravação de Base (Tracking) - gravação dos instrumentos que constituem a base de uma gravação de música popular : bateria, percussão, contrabaixo, guitarra e/ou violão, teclado (piano, sintetizador) e voz guia.

3. Playbacks (Overdubbing) - complementos dos arranjos : orquestra, cordas, metais, palhetas, solos, detalhes, backing- vocals, coro, voz definitiva.

4. Mixagem (Mixing) – combinação, modificação, aglutinação de pistas, distribuição, planos sonoros, conceituação organizacional de todos os sons gravados, para gerar o som em estéreo : esquerda – direita..

5. Masterização (Mastering) – comparação, correção de níveis sonoros de todas as músicas mixadas, para uniformizar a sonoridade do CD. Depois de masterizadas, é feita a montagem do produto, com a inserção dos intervalos entre as faixas com músicas e outras montagens eventuais.

6. Fabricação (Manufacturing) – fabricação, queimação do CD, transferência para os meios de comercialização; promoção, divulgação.

Com exceção da Fabricação, todas estas etapas são desenvolvidas e realizadas em estúdios. Devido ao elevado grau de tecnologia envolvida, vários estúdios estão aparelhados com

equipamentos específicos para etapas distintas do processo de trabalho de uma produção. Existem salas exclusivas para ensaio; estúdios para gravação de base; mixagem; edição e masterização; etc.

6.4 Música, mídia e seus efeitos

As indústrias de instrumentos eletrônicos digitais e de informática têm se desenvolvido com tanta rapidez e gerado uma concorrência tão acirrada entre seus fabricantes, que torna-se difícil para produtores, técnicos de som, músicos, entre outros, manterem-se atualizados com os novos lançamentos que se sucedem em curtíssimo espaço de tempo - quase que mensalmente. São tantas as novidades, são tantas as opções que se quisermos trabalhar com o que há de mais moderno e dispormos dos melhores recursos técnicos para realizarmos as nossas produções, teremos que investir em aparelhos que nos proporcione o melhor custo benefício em termos de tecnologia e realização profissional. Mesmo assim, considerando-se o ritmo frenético com que as novidades acontecem, temos que estar conscientes do risco que corremos para nos mantermos competitivos e atualizados.

Dessa maneira vemos, freqüentemente, novas tendências surgirem e crescerem a ponto de deixarem de ser tendências e de serem novas, convertendo-se em padrões solidamente estabelecidos. Enquanto isso, novas tendências mais recentes vão surgindo discretamente e logo acabam por desbancar esses padrões, tornando-se os novos *standards*, as novas referências. E, assim, o ciclo vai se repetindo indefinidamente.

Para o produtor musical, é fundamental saber conviver com o processo de inovação que ocorre periodicamente no mercado, nos estúdios, e saber se equilibrar em movimento no fluxo e refluxo de novas tecnologias. Não basta entender a razão e a finalidade desse crescimento e dessa renovação constante: é vital ter uma consciência formada por conhecimentos técnicos e por conceitos operacionais que

o capacitem a manter-se atualizado com as novas tendências, com os novos recursos técnicos, com novas possibilidades técnico-operacionais que proporcionam novas condições de trabalho, melhores alternativas, e contribuam efetivamente para a produção de novos conceitos de arte de qualidade para consumo; para a criação de novas estéticas sonoras.

No cinema o fator som apresenta-se subdividido em três categorias sonoras bem distintas: a dos diálogos, a dos ruídos e a da música. Embora hierarquicamente esteja em plano inferior às outras duas categorias a música, inegavelmente, exerce importância não raro decisiva no resultado final de uma produção audiovisual. Com efeito, isso se deve à sua própria natureza, isto é, à sua essência fluída e imaterial e ao seu poder de intercomunicabilidade e ambivalência. Na realidade, no plano sonoro de uma produção cinematográfica, a música, por essa fluidez e imaterialidade, representa o elemento abstrato enquanto vozes (diálogos) e ruídos (ambientação e efeitos sonoros) o elemento concreto. Isso quer dizer que vozes e ruídos terão sempre significado concreto ao passo que a música, por sua natureza eminentemente etérea e flexível, assume o sentido que se lhe quiser conferir: pode se apoderar de tudo, amoldar tudo e amoldar-se a tudo. Portanto, torna-se fácil deduzir porque uma entidade tão flexível pode se constituir em um recurso expressivo dos mais valiosos e significativos à disposição da mídia. A prova dessa flexibilidade é que a música, na produção cinematográfica, via de regra, é o único componente do filme elaborado após a filmagem, amoldando-se, contextualmente, à função dos demais componentes. A música tanto pode ressaltar e intensificar a emoção da imagem como pode desvirtuar, descaracterizar o significado da imagem.

Não é fácil definir com precisão a função da música na produção audiovisual. Circunstâncias diversas concorrem para que seja possível se fazer uma análise da multiplicidade de definições: diferentes concepções estéticas pessoais, mensagens subliminares, encenação de imagens audiovisuais, as exigências e características particulares de

cada roteiro, teor da mensagem midiática, modismo sonoro-musical, etc. Diante desse quadro, é importante observar que o objetivo artístico da mensagem midiática, da produção multimídia, do filme, influenciará decisivamente a concepção de função da música. Pelas mesmas razões, torna-se problemático estabelecer princípios estéticos conceituais que vigorem para toda a música multimídia. Entendemos que uns postulados estético básicos, abrangentes, igualmente válidos para praticamente toda a produção multimídia sejam que som e música devem ser usados para interagir como veículos de comunicação intersubjetiva que incitam emoções e fantasias através dos sentidos da audição e da visão.

A linguagem midiática contém muitos artifícios e a retórica do seu discurso é sofisticada, narcisista, apelativa e impressionista. Para alcançar o seu objetivo e exercer o seu fascínio, o seu poder, recorre, indiscriminadamente, a toda as formas de linguagens e também a todos os recursos que a torne mais eficiente, mais efetiva, mais dominadora. Um dos artifícios usados pela mídia são as mensagens subliminares: informações que nos são enviadas de modo oculto e dissimulado sem que as percebamos conscientemente. As mensagens subliminares influenciam nossas atitudes e nos induzem a reações e sensações diversas. Estão implícitas no discurso midiática, interagem de maneira discreta e imperceptível, não permitindo que o nosso consciente as percebam e as critiquem. Invadem a nossa privacidade, adentram o nosso subconsciente e nos fazem reféns de suas propostas, de seus “caprichos”. São deliberadamente utilizadas nos meios de comunicação na forma de propaganda subliminar no rádio, na televisão, jornais e revistas. Estão presentes como símbolos de significados importantes expostos em propagandas, de modo a não podermos conscientemente perceber todas as conseqüências do que está sendo exposto. Sem que percebamos, nosso subconsciente, no entanto, capta os seus significados e os associa ao que estamos vendo. A associação é uma ferramenta da maior importância na mídia. Através da associação é possível fazer com que consumidores passem

a sentir simpatia e a interessarem-se por este ou aquele produto, mediante a inclusão dissimulada de símbolos virtuais diversos nas imagens de propaganda produzidas para o público. Mensagens subliminares estão, via de regra, associadas a símbolos de sucesso, aventura, romance, paixão, riqueza, lazer, prazer, poder e tudo o mais que sonhamos um dia alcançar, realizar, ser.

Na música instrumental, mensagens subliminares podem estar associadas com o lirismo de uma melodia; com a harmonia e harmonização; com a sinergia do ritmo; com os *grooves*; com a sinuosidade de uma linha melódica; com as modulações; com os intermezzi; com as transições; com as pontes modulantes; com o arranjo; com a instrumentação e orquestração; com a policromia e imagens sonoro-musicais, entre outros. Além do mais, por sua natureza polissêmica, a música pode levar o ouvinte a surfar em suas ondas através de mensagens subliminares suscitadas por suas próprias emoções, pelo encanto e deslumbramento da magia das cores e das imagens sonoro-musicais.

Os poderes sinestésicos da música têm proporcionado lucros significativos, não apenas às indústrias de gravações musicais, mas, de forma bastante acentuada, à indústria cinematográfica e à televisiva. As músicas temas de filmes e ou de novelas tornaram-se um produto de comunicação intersubjetiva bastante discutido, avaliado e consumido pelos estudiosos e ou aficionados de trilhas sonoras. A música multimídia, a exemplo do que acontece com as sinfonias programáticas, os poemas sinfônicos, as suites sinfônicas, os balés, as rapsódias, tem se revelado uma fonte de energia sonora intercomunicativa, repleta de imagens pictóricas, dramáticas, românticas, épicas, de suspense, de ação, de mistério, entre outras; polissêmicas - com potencialidades semânticas intersubjetivas, que ajuda a narrar a história do filme ou da novela. E o mais importante, quando desvinculada do filme ou da novela para os quais foi idealizada, adquire vida independente ; produz outros sentidos, diferentes daqueles

que lhe deram origem, e ainda tem a propriedade de traduzir e retratar outras emoções. Portanto, diferente do vídeo, ao qual está atrelada, interagindo, através de um processo de sincronização audiovisual, a música quando desvinculada de um filme, por exemplo, tem sentido e expressão próprios. Pode ser apreciada como música de concerto, como arte abstrata ou ainda como elemento de comunicação intersubjetiva; deixa de ser personagem coadjuvante e passa a ser estrela principal - representando arte musical. É o próprio espetáculo; tem vida sonora, brilho, luz própria, e é capaz de subsistir como arte abstrata. Contrariamente, um filme, sem a música para o qual foi criada, perde, efetivamente, cinquenta por cento de sua força de expressão.

A música é o elemento dialógico por excelência na reapresentação cênica. Diálogo e música é uma combinação essencial às mensagens intercomunicativas de um texto ou roteiro. Na televisão, as vinhetas sonoro-musicais de novelas (chamadas ida e volta) são produzidas com a duração que varia entre cinco e dez segundos. Interagem como mensagem que anunciam o fim de um bloco e a entrada de comerciais (ida) e, também, o início de outro bloco (volta). ((Ida e Volta: assim são chamadas essas vinhetas na televisão).

6. 5 Produtores-arranjadores X sonoplastas

Durante o período em que trabalhei na Rede Globo de televisão (1978-1991) tive a oportunidade de desenvolver e colocar em prática um processo de trabalho, aplicado à criação musical e à produção de trilha sonora para novela, que contribuiu, significativamente, para a minha formação profissional. Meu primeiro trabalho foi como produtor-arranjador da novela *Dancin' Days* - um marco na dramaturgia da televisão brasileira. Apesar das dificuldades, ocasionadas pela falta de espaço físico e recursos técnicos, trabalhar com aquela equipe de profissionais, foi uma experiência marcante e enriquecedora. O que mais me gratificava era ver o meu trabalho, efetivamente adequado,

contribuir para o sucesso da novela. Mesmo com uma trilha cantada da melhor qualidade, havia espaço para ser tocado os temas e as vinhetas que eu compunha.

Naquela época, a TV Globo ainda não dispunha das instalações, logística e tecnologias hoje existentes: era ainda projeto. A sala de sonorização, que ficava no Teatro Fenix, tinha dimensões pequenas e os equipamentos eram obsoletos. Nesse espaço diminuto com alta rotatividade operacional, diretores, sonoplastas e produtores musicais se alternavam, dia e noite, sete dias por semana, na sonorização das novelas das seis, das sete, das oito e das dez horas. O ritmo das atividades era estressante e as vezes, o cansaço e a falta de recursos, deixavam o trabalho sem a qualidade que se esperava: o que ocasionava um tremendo mal estar, muitas reclamações e cobranças. O padrão globo de qualidade estava em pleno desenvolvimento e era vital para o crescimento e a imagem da empresa no campo do audiovisual. Para tanto não se admitia falhas nem desculpas. Esforço, disciplina, dedicação e empenho eram fatores indispensáveis à realização de uma produção de qualidade. Essa maratona executiva contribuiu, significativamente, para ampliar os meus limites, a minha formação e o meu crescimento profissional. Foram dias de muita criatividade, aprendizado e aquisição de uma vasta experiência no campo da produção multimídia.

Mesmo sem as instalações necessárias, a Globo tinha uma orquestra subdividida em duas: uma *Big Band* (quatro trompetes, quatro trombones e cinco saxofones, piando, guitarra, contrabaixo, bateria e ritmistas) formada pelos melhores músicos do meio musical e uma orquestra “ clássica “ formada por violinos, violas, violoncelos e contrabaixo; flauta, oboé clarinete e clarone; vibrafone, bells e tímpanos; órgão e piano elétrico. Além disso tinha-se total liberdade para, sempre que necessário, contratar executantes e instrumentos extras: harpa, cravo, trompa, ou qualquer outro instrumento que a produção exigisse. A maioria dos músicos era da Orquestra Sinfônica do Teatro Municipal

do Rio de Janeiro. Tinha também uma equipe de excelentes arranjadores e copista. Por não ter, ainda, um estúdio próprio as gravações eram realizadas em estúdios alugados.

Havia duas classes de produtores: aqueles que trabalhavam na “linha de show” e os que trabalhavam nas novelas. Os da “linha de show”, não tinham formação musical e geralmente se valiam dos arranjadores para a realização de suas produções; os de novela tinham que ter formação musical, saber fazer arranjo, tocar um instrumento e saber compor. Para evitar o chamado tráfico de influência, os produtores-arranjadores de novelas eram contratados no regime de dedicação exclusiva: não era permitido trabalhar em ou para gravadoras nem para outra emissora de televisão. Como a demanda e o volume de produções eram constantes, achou-se por bem contratar-se um regente, com experiência tanto na área de música popular como na erudita, para reger a orquestra nas seções de gravações. Assim, os arranjadores não precisariam ir ao estúdio para reger seus arranjos.

A presença do regente era uma alternativa operacional efetiva para não se interromper o fluxo da produção nos momentos de excesso de demanda, quando o acúmulo era tanto que, enquanto a orquestra estava gravando, arranjadores e copista trabalhavam, no próprio estúdio de gravação, para terminar outras músicas que deveriam ser gravadas em seguida. Quanto ao produtor-arranjador, este, tinha que fazer os arranjos e estar presente no estúdio para acompanhar a gravação dos mesmos. Em termos artístico e musical ele respondia por todo o processo. Na sala de gravação, com o técnico de som, organizava o plano de gravação; ouvia com atenção a afinação e equilibrava separadamente os naipes ou seções; ajustava o som da orquestra e cuidava para que os arranjos fossem executados com perfeição, ótima interpretação e para que o registro técnico-sonoro ocorresse com o melhor nível possível. Sua permanência na empresa dependia, acima de tudo, de seu desempenho profissional e da qualidade do trabalho

que realizava. Como a pessoa responsável pelo produto final, a ele cabia, hierarquicamente, a autoridade de conduzir os trabalhos.

O ritmo de produção era frenético e a sinergia operacional era da ordem de indústria cinematográfica hollywoodiana. O padrão globo de qualidade exigia que as produções sonoro-musicais fossem realizadas com um nível de áudio de excelência, a exemplo das trilhas sonoras para cinema. Além da qualidade, fator indispensável às produções, o trabalho deveria ser realizado no menor espaço de tempo possível. O controle era severo e não se admitia erro: sob pena de ser demitido. O regime era rigoroso e muito exigente. Para trabalhar na Globo tinha que ter perfil e saber interagir com os vários departamentos, com os núcleos e seus diretores e, de uma maneira muito especial, com os sonoplastas.

Alguns destes profissionais do áudio eram considerados verdadeiros artistas da sonorização. Dotados de sensibilidade musical, tinham uma percepção bem desenvolvida e uma inteligência emocional que os orientavam na escolha das músicas, adequadas à intercomunicabilidade das cenas com o clima sonoro-musical que estas exigiam. Aprenderam com a prática; eram conceituados e gozavam de prestígio com os diretores responsáveis pela produção audiovisual. Representavam uma verdadeira barreira no caminho do produtor musical. Primeiro, porque se sentiam senhores absolutos da posição que ocupavam. Julgavam-se imprescindíveis à execução da função de sonoplasta e, de certa forma, tinham razão: era um trabalho especializado, difícil e pouquíssimos sabiam realizá-lo com eficiência e qualidade. Segundo, porque o produtor representava uma ameaça à sua hegemonia. Diante disso, foi criada uma situação de desconforto de ambos os lados e levou algum tempo para ser contornada.

Para se ter uma idéia do que estamos nos referindo, atentem para este exemplo: o sonoplasta exercia, naquela época, a função que deveria ser desempenhada por um produtor-musical. É bom que se

saiba que na indústria cinematográfica o sonoplasta - engenheiro-técnico de som - e ou editor de áudio, são profissionais com formação especializada que, além de conhecimentos de eletrônica e de informática, sabem música e são preparados para interagirem com o audiovisual assim como um regente interage com a orquestra que rege. No que diz respeito ao sonoplasta, personagem em questão, embora este desempenhasse bem o seu trabalho, ele não tinha, (na época, a maioria não tinha) nenhuma formação acadêmica; não sabia música e não tocava nenhum instrumento. Mesmo assim, pela experiência que detinha e pela importância que representava no sistema de pós-produção do núcleo de novelas julgava-se em melhores condições e mais qualificado à tarefa de sonorizar. Tinha consciência de que sem ele o trabalho ficava incompleto e não podia ser gerado para transmissão. Além de saber operar os equipamentos com desembaraço e precisão sabia, também, escolher as músicas adequadas à sonorização da novela; era - e continua sendo - um profissional imprescindível no audiovisual enquanto que o produtor musical não era - e ainda não é. Por isso (e mais outros fatores), sentia-se mais preparado, indispensável ao exercício da função e, por razões pessoais e profissionais, fazia resistência ao novo sistema que estava sendo implementado.

O impasse ficou estabelecido no momento em que ele perdeu a autonomia - o poder de decisão da escolha das músicas que -, dali em diante, caberia ao produtor musical. Diante disto, passou a ser apenas o técnico de áudio. Essa mudança punha por terra a sua soberania”, enfraquecia a sua autonomia, feria o seu orgulho e o fazia sentir-se em uma posição desconfortável. Na realidade, o seu poder de decisão fora reduzido em cinquenta por cento, e, em virtude das conseqüências, representava uma perda inestimável. Foram anos de um reinado que ruiu em virtude da adoção de novas medidas determinadas pela superintendência operacional. A velha sistemática de trabalho teve que ser desarticulada e reestruturada para a implementação de novos conceitos; de uma nova filosofia de trabalho.

Diante desse impasse, estabeleceu-se uma competição de mentes, uma guerra de egos entre sonoplastas e produtores musicais. Foi necessárias sensatez e habilidade, por parte de ambos os lados, para reverter a situação de desconforto que existia no relacionamento profissional. Para contemporizar essa situação foi necessário recorrer ao exercício da ética e da estratégica comportamental para vencer a turbulência psicológica e superar as divergências. A superintendência de operações interagiu no processo das mudanças, como agente conciliador orientando os produtores musicais a trabalharem consensualmente com os sonoplastas, respeitando sua experiência; ouvindo suas sugestões e, sem ter que abrir mão do que considerava coerente e efetivo, sempre procurar buscar um diálogo com vistas à melhor qualidade do trabalho; procurando formar com ele uma equipe especializada, onde os conceitos e as atribuições de ambos fossem vitais para o aprimoramento da produção audiovisual e para o desenvolvimento da empresa. Deveriam, profissionalmente, trocar informações, discutir conceitos, ouvir opiniões e buscar meios que contribuíssem para a realização de um trabalho conjunto eficiente.

Outro ponto que colocava em xeque a posição do produtor-arranjador e o tornava vulnerável era o fato de, no início do processo, os diretores de novelas se dirigirem sempre ao sonoplasta, preterindo a função do produtor, demonstrando ter mais confiança no trabalho que o sonoplasta fazia e, sem nenhum constrangimento, davam a entender que se sentiam mais despreocupados e seguros com a assessoria dos mesmos. Muitas divergências ocorreram até que sonoplastas e produtores, conscientes de suas funções e responsabilidades, passassem a trabalhar em harmonia e entendessem o que cada um representava dentro do novo sistema.

O mais importante de tudo isso é que um novo mercado especializado estava se abrindo para o músico e cabia a ele conquistar esse espaço; mostrar e convencer a todos que o seu trabalho seria essencial para o sistema e para a nova estética sonoro-

musical das novelas. E assim, consciente do que deveria ser feito para reverter o quadro que se apresentava, passou a adotar uma postura ética de respeito e reconhecimento e a ver no sonoplasta um aliado com experiência profissional e conhecimentos técnico-operacionais que o ajudaria a alcançar seu objetivo. Com essa atitude, dedicou-se à realização de um trabalho de qualidade, efetivo, com conceitos novos que justificassem e valorizassem a sua presença no processo de sonorização de novelas. Movido pela vontade de acertar e com a certeza de que um relacionamento ético, com humildade e competência são fatores da maior importância na conquista da alteridade, passou a desenvolver um trabalho de qualidade e, gradualmente, foi sendo reconhecido como um profissional indispensável ao sistema e passou a se visto com admiração, respeito e credibilidade.

O motivo de toda essa polêmica era porque os sonoplastas, além de exercerem, junto com os diretores, o direito de escolherem as músicas que eram usadas na sonorização das novelas, recebiam das gravadoras discos de trilhas sonoras de filmes, música instrumental e outros lançamentos. Por outro lado, na contra mão dessa posição privilegiada, estava o produtor musical que, para ter o material necessário à sonorização da novela, tinha de fazer arranjos, compor música de clima, gravar, mixar e editar, enquanto o sonoplasta dispunha das mais recentes trilhas sonoras gravadas com as melhores orquestras sinfônicas internacionais.

Sabedores do poder que a televisão tinha para mostrar, divulgar e vender músicas e cantores através das novelas, e que estas eram uma vitrine nacional que atraía e seduzia público de todas as idades em todo o país, as gravadoras se valiam dos sonoplastas e dos diretores para projetar no mercado seus lançamentos e seus artistas. Mensalmente, um suplemento com vários discos era enviado para eles. Sem despende de um centavo sequer, tinham uma discoteca de excelência com muita variedade e as últimas novidades. Esse fato

acabou despertando atenções e sendo percebido pela cúpula da Rede Globo de Televisão. Esta, então, tendo em vista o que se apresentava, passou a adotar uma nova sistemática fonográfica dando início a um processo de produção musical para novelas onde as gravadoras interessadas em divulgarem seus artistas, liberassem o uso de seus fonogramas e os cedessem à gravadora Som Livre para ser lançado no mercado em um disco com o nome de trilha sonora da novela tal. Em vista disso, uma forte estrutura comercial começou a ser implementada e foi criado um esquema operacional que está aí até hoje e acabou sendo adotado por outras empresas.

Mesmo assim, os sonoplastas continuavam recebendo das gravadoras, trilhas sonoras de filmes e música instrumental. A emissora não dispunha de discoteca nem de uma produção musical adequado e suficiente à sonorização das novelas. Dessa forma, a única alternativa era recorrer aos discos de música de cinema que eram recebidos. Aconteceu que as gravadoras criaram suas editoras e estas passaram a exercer controle sobre o uso de suas músicas, passando a proibir a execução destas a menos que tivessem sido legalmente liberadas. Com a adoção dessa medida não seria mais permitida a utilização de fonogramas em produções audiovisuais sem o pagamento dos direitos autorais. Diante disso a empresa começou a sofrer pressões das editoras, inclusive de ordem judicial, e proibiu, terminantemente, o uso indiscriminado de músicas de outras gravadoras. Ficou estabelecido que para se utilizar um fonograma, teria que, previamente, ser encaminhado à editora um pedido de licença e acordado o pagamento dos direitos de execução. Isso, contribuiu, indiretamente, para a abertura de um novo espaço de trabalho e a contratação de produtores-arranjadores: um modelo versátil de profissional multimídia que deveria atender às necessidades da nova sistemática de produção e sonorização das produções audiovisuais.

A partir daí, começamos a desenvolver um processo de produção musical multimídia com base na música de cinema. Para tanto, o

produtor devia ter conhecimentos específicos de produção musical, ser compositor, saber orquestrar e fazer arranjo e saber tocar um instrumento. Minha participação, nesse processo, teve início na novela *Dancin' Days*, meu primeiro trabalho na Globo. Naquela época, eu era o único do quadro que, além de experiências em gravações de discos e música para cinema, orquestra, show, produção, arranjo e composição, tinha uma formação acadêmica com graduação em composição e regência pela Escola de Música da UFRJ e curso de Arranjo para Big Band e Produção Musical na Berklee School of Music. em Boston. Meus conhecimentos e minha experiência contribuíram efetivamente para que eu colocasse em prática as minhas idéias e desenvolvesse uma sistemática de produção musical multimídia com base nas técnicas musicais da composição erudita. Convicto do caminho a seguir, comecei a criar música incidental a partir de células melódicas extraídas dos temas cantados, empregando técnicas do Tema com variação; Forma cíclica (desenvolvida por César Franck); *Idée fixe* (Berlioz); *leit motif*, (Mozart-Carl Maria-Wagner); Transformação temática (Liszt); música programática descritiva, dodecafonismo e serialismo livre. Dessa forma, iniciei um processo de produção musical usando a técnica de transformação temática com a qual era possível converter samba em valsa, *funk* em música romântica, tango em chorinho, apenas para citar alguns exemplos. A iniciativa foi vista com bons olhos e a sistemática passou a ser adotada sem restrição. O resultado foi uma música com a estética sonora da música para filmes; um mosaico de imagens sonoro-musicais que acabou por levar a Som Livre a lançar no mercado as versões incidentais das músicas escolhidas para o disco da novela. Por problemas de ordem empresarial e de pagamento de direitos autorais a iniciativa não pode ser levada adiante e o projeto não deslanchou, infelizmente.

Inicialmente, o processo de escolha das músicas para o disco acontecia da seguinte forma: o diretor musical da Globo, que também era produtor musical da gravadora Som Livre, recebia a sinopse da novela com o perfil dos personagens, ouvia as orientações do autor,

do diretor, da superintendência de operações da televisão, do diretor artístico da Som Livre, da produção da novela, e dava início a uma pesquisa de campo coletando o material fonográfico que, depois de ouvido e selecionado, seria usado como tema dos personagens e comporia o disco com a trilha nacional cantada. A pesquisa acontecia em etapas porque nem sempre era possível encontrar músicas que se adequassem ao perfil dos vários personagens, das situações e dos ambientes existentes na novela. À medida que o produtor do disco ia coletando as músicas, era marcada uma reunião para a audição destas. As audições - onde deviam estar presentes as pessoas acima citadas, mais o sonoplasta e, eventualmente, o produtor-arranjador -, eram determinantes para a escolha das músicas. Vários pontos eram discutidos e considerados: a melodia; a letra, compatível com o perfil do personagem e o seu papel na história; a qualidade do arranjo e da gravação; o ritmo; a interpretação do cantor ou da cantora; etc.

Para algumas novela, era difícil encontrar todos os fonogramas e demorava algum tempo para se fechar o disco. Quando a safra de lançamento das gravadoras não era de boa qualidade podia acontecer que em uma audição nenhuma das músicas ouvidas fosse escolhida. Dependendo da dificuldade em encontrar material ou por decisão do autor e da direção, alguns artistas eram convidados para gravar a abertura ou outra música que fosse importante no contexto da trama.

A fase de escolha e seleção das músicas proporcionava momentos de debate e esclarecimentos sobre os personagens e a filosofia musical que deveria ser adotada. Os comentários e os pontos abordados resultavam em informações preciosas e esclarecedoras que serviam para mostrar conceitos da estética sonora a ser adotada.

Depois que as músicas eram escolhidas e definido os temas de cada personagem, o produtor-arranjador recebia uma cópia das mesmas, as orientações que deviam ser observadas, a sinopse com o perfil dos personagens e dava início a um processo de produção de

música incidental, do qual participei ativamente e, como já dito, passei a adotar com base na sistemática de trilha sonora para cinema. Para a estréia da novela era necessário gravar quatro versões de cada música do disco: romântico, dramático, suspense e ação e, além disso, algumas vinhetas e pontuações.

A “ trilha incidental “, como assim constava nos créditos das novelas, passou a ser desenvolvida a partir da sistemática de trilha sonora musical para filme. Ao adotar-se esse conceito, as versões instrumentais das músicas cantadas ficaram mais elaboradas; a trilha incidental ficou mais criativa e original com uma estética de música de cinema. Outro ponto que foi exaustivamente debatido e adotado como regra básica é que para a novela de cada horário fossem adotados conceitos e configurações sonoro-musicais que ressaltassem a estética audiovisual e que esta interagisse e pudesse ser vista como um elemento de identidade do horário da novela. Efetivamente, esses conceitos foram Implementados e passaram a ser adotados criteriosamente para que cada novela pudesse ser identificada, não somente através das músicas cantadas mas, também, através da estética sonoro-musical da trilha incidental. Este termo (trilha incidental) foi invenção de alguns diretores para justificar a presença de dois nomes nos créditos das novelas: o do diretor musical e o do produtor-arranjador. Prevaleceu por pouco tempo e logo caiu em desuso.

7. IMAGEM SONORA - COMUNICAÇÃO NÃO VERBAL

Na década de oitenta a gravadora Som Livre, que estava em pleno desenvolvimento e necessitava de espaço físico que permitisse acomodar os seus vários departamentos construiu, no Rio de Janeiro, um prédio próprio para instalar a sua nova sede. O edifício de sete andares foi projetado para operar com dois estúdios (A, para gravação e pós-produção multimídia e B, para gravação e mixagem de áudio) ambos, aparelhados com equipamentos “ top de linha “ e logística para alocação dos departamentos de produção, divulgação, administração,

direção, entre outros. Em vista disto, a casa antiga, bem próxima, ao lado, onde funcionava sua antiga sede, foi adquirida pela Rede Globo que adaptou o espaço para ser o seu Departamento Musical.

O que antes pertencia à Som Livre passou a funcionar como centro de produção, gravação e mixagem de áudio de toda as atividades musicais da emissora. Com essa iniciativa a TV Globo passou a dispor de um espaço com estúdio de gravação, orquestra, coro, compositores, produtores-arranjadores, arranjadores, copistas e vários funcionários. O estúdio funcionava em três turnos de seis horas cada: das nove da manhã às três horas da manhã do dia seguinte. No departamento existiam três núcleos: de novelas, de série e de linha de show. Cada núcleo tinha um quadro de produtores-arranjadores e um supervisor musical. Trabalhei anos como produtor-arranjador no núcleo de novelas. Em 1986, após ter concluído um curso de especialização de música para cinema, com bolsa do CNPq, na Grove School of Music, em Los Angeles, fui designado supervisor musical do núcleo de novelas.

Naquele período intenso de produção, comecei a fazer experiências com imagens sonoras. O processo de trabalho era complexo; exigia imaginação, razão, sensibilidade e criatividade. Recebiam-se as sinopses das novelas, o perfil dos personagens, orientações dos diretores e, munido de informações imprescindíveis, produzia-se o material musical que era usado na sonorização. Não dispunha-se de tempo hábil para assistir os capítulos prontos, cronometrar cenas e produzir a música, como normalmente se faz no cinema. Liam-se as sinopses, estudava-se o perfil dos personagens e criavam-se os temas adequados aos personagens e às situações que compunham a trama. Apesar de toda complexidade do processo criativo, pouquíssimos erros eram cometidos. A propósito, é bom lembrar que errar, na mídia, é uma palavra em extinção. Errar significa comprometer o próprio trabalho e o da equipe à qual se faz parte.

Por outro lado, recebia-se solicitação de diretores para se compor aberturas que retratassem e descrevessem virtualmente cenas, paisagens, cenários - processo de trabalho empregado na produção de videocliques, onde a música, as imagens sonoro-musicais sugerem as cenas. Foi a partir dessas experiências que passei a trabalhar concentradamente na criação e elaboração de um discurso sonoro-musical com imagens sonoras que pudessem ser traduzidas em cenas, paisagens, cenários, etc. As experiências, levadas a efeito naquele período, contribuíram efetivamente para o desenvolvimento de um processo de produção musical multimídia.

Imagens sonoras, como veículos de comunicação de mensagens midiáticas, são metáforas virtual-sonoras que interagem intersubjetivamente com o ouvinte seduzindo-o, induzindo-o aos territórios da satisfação do poder ser, do poder ter, do poder fazer, do poder realizar, etc. A Imagem sonora interage como uma interface que media o meio e a mensagem e se auto-transforma, através dos nossos sentidos e das nossas fantasias, em meio e mensagem : é uma forma de comunicação não verbal midiática com grande poder de persuasão e sedução. Seu efeito está proporcionalmente interligado com a predisposição involuntária (receptividade) de quem a ouve. Quanto maior for o sonho e os anseios do expectador mais espaço ela dispõe para exercer o seu fascínio, estimular emoções, seduzir, incitar e acionar o dispositivo das fantasias que gostaríamos de vivenciar. Compositores, produtores, sabem que uma mensagem midiática que oferece o objeto de desejo de um consumidor, envolvido por som e música que emocionam, é um presente virtual expressivo que o espectador gosta de receber. Sente prazer em desfazer os seus laços, desembrulhá-lo e consumi-lo com a sua imaginação.

Imagem sonora é som e silêncio; não é imagem contemplação é imagem sensação. Através da policromia sonoro-musical, configura-se e revela-se como meio de expressão que se caracteriza pela combinação de luz e cores sonoras de elementos musicais heterogêneos (melodia,

harmonia, ritmo, altura, intensidade, timbre, tessitura...) capaz de criar relações com linguagens, afetos e processos poéticos variados. É um meio híbrido de comunicação que em contato com a nossa percepção descortina horizontes, provoca impressões nos sentidos e nos sintoniza com mediações tecnológicas. É a imaterialidade virtual de idéias e pensamentos musicais como meio de expressão. Em salas de concerto e no espaço do eu interior reverbera, reflete sons e silêncio. Tem uma dinâmica volátil que interage como uma forma de retórica intercomunicativa intersubjetiva e estabelece *link* com o virtual imaginário.

A exemplo de um escritor que em um romance cria os personagens que dão vida virtual à sua estória, o compositor de música instrumental também cria seus personagens musicais e ou imagens sonoras moldados com estéticas musicais diversas - melódica, harmônica, rítmica -, com características, concebidas e delineadas estrategicamente para que possam ser associadas ao produto, ao evento, à imagem, à cena ou à mensagem que ele pretende levar ao público. É natural para um compositor “ver” o som através das lentes do pensamento e moldá-lo da maneira que achar mais conveniente. Além da percepção, da sensibilidade, da intuição, atributos indispensáveis, existem técnicas apropriadas que possibilitam ao compositor criar imagens sonoro-musicais aplicadas. A música de programa ou programática descritiva é um exemplo.

No campo do audiovisual, algumas mensagens publicitárias nos proporcionam bem estar, nos cativam e até nos embalam em nossos sonhos de consumo, deixando-nos levar pelo fascínio que a música e as imagens exercem sobre nós. No entanto, para o desprazer de alguns e o prazer de outros, os efeitos sonoros são, com frequência, deliberadamente criados para produzir impacto, chamar a atenção, provocar a sincronização de sentidos. Interagem, com as imagens audiovisuais, através de um discurso com forte poder de persuasão, provocando, seduzindo, envolvendo, estimulando as emoções daqueles

que são presas de seus próprios anseios, com propostas fantasiosas e apelativas : uma deliberada e efetiva chantagem emocional. Algumas mensagens são agressivas e causam forte impacto. Chegam a nos dar a impressão de que uma torrente de efeitos multimídia (som, palavras, imagem e música) está sendo despejada, como água em um copo, a ponto de transbordar o recinto onde nos encontramos e o limite de nossa atenção. São conceitos da retórica multimídia na modernidade : um transbordamento audiovisual de informações e publicidade que já é parte de nossa rotina diária.

A imagem sonoro-musical tem um poder de diálogo, um argumento semântico que dispensa explicações com palavras. É um agente intercomunicativo polissêmico : e é concomitantemente o meio e a mensagem transcodificados em energia sonoro-musical. A mídia faz uso dessa metáfora sonoro-virtual como presença oculta de anúncios de produtos diversos que são oferecidos diariamente no rádio, na televisão, no cinema ... Atua no sistema emocional do indivíduo provocando reações, produzindo emoções diversas: gustativo, olfativo, passional, auditivo, visual, enfim, a imagem sonoro-musical interage com os sentidos da visão, da audição, do olfato, do paladar, acionando os pontos nevrálgicos de quem a ouve, despertando as fantasias dos sonhos do indivíduo consumidor.

A procura por uma estética sonoro-musical intrinsecamente intercomunicativa, que se transfigure em imagem sonora midiática tem se constituído em um dos impulsos determinantes que movem compositores e ou produtores musicais em busca de sons e músicas que possam interagir, subliminarmente, com a sociedade de consumo. Essa estética sonoro-musical interagiria com expectadores e ou ouvintes em forma de comunicação não verbal produzindo ressonância comunicacional, sinergia, sinestesia, estesia. Conceber, entender e fazer uso de impressões que sons e músicas midiáticas produzem sobre a sociedade de consumo é ter nas mãos o poder de manipular, induzir, seduzir, deslumbrados e desavisados através da energia da música,

do prazer que os sons musicais proporcionam, das emoções que a música suscita, dos efeitos colaterais que ela produz.

Imagens sonoro-musicais como elemento midiático são metáforas virtuais que transportam os sonhos, as fantasias, as emoções que o consumidor espera realizar e vivenciar. A natureza mimético-catártico dos sons e da música multimídia tem potencialidades que a transforma em um agente psíquico-emocional que se apodera do indivíduo, invade, consensualmente, sua privacidade e o conduz ao reino dos prazeres. Interage como uma interface que media o meio e a mensagem e se auto-transforma, através de nossos sentidos, em meio e mensagem. Suas metáforas sonoras interagem intersubjetivamente com quem as ouvem provocando reações, produzindo emoções, êxtase. É uma forma de linguagem midiática não verbal que fala às emoções, que fortalece a esperança; estimula os anseios, oxigena os sonhos, gera sensações e impressões que motivam a vida de pessoas.

Imagens que formam a topografia sonoro-musical de um Poema Sinfônico, de uma Trilha Sonora musical, têm potencialidades que acionam nossas emoções nos levando a um estado de catarse que varia do ódio a um sentimento sublime capaz de nos levar às lágrimas, através do prazer, da dor, da felicidade, da alegria, do êxtase. Quando estamos sob os efeitos de imagens sonoras, o nosso psiquismo é atemporal: amplia-se, torna-se mágico, um segundo equivale a uma eternidade. Não é sem motivo que a mídia trabalha com o tempo, de forma conceitual e sistemática. No rádio, na TV, o tempo é contado em segundo. Cabe ao publicitário e à sua equipe criar e produzir mensagens multimídias persuasivas, convincentes, efetivas, que impressionem e sincronize a atenção do indivíduo logo no primeiro momento em que ele a vê e ou ouve, isto é, no menor espaço de tempo possível. O tempo, na mídia, é um fator da maior importância.

A música exerce sobre nós um fascínio embriagador. Primeiramente, ela nos seduz e nos envolve num abraço melodioso; depois, nos incita a “ver”

e sentir suas imagens e forma sonoras que transmutam-se em “ anagramas sonoro-musicais “, em imagens oníricas e significados metalinguísticos; toca nosso coração, inunda nossa alma com emoções transcendentais e nos projeta, através de sua energia, em uma galáxia de cores e matizes sonoros, onde alçamos um vôo virtual no universo infinito da nossa imaginação e das nossas fantasias, impulsionados pelas sensações, pela magia da sua natureza polissêmica.

Nas tragédias gregas temos a pedra filosofal da música européia ocidental. O coro trágico grego é tido como um referencial simbólico da música dramática. Na música do teatro grego, a exemplo da Poética de Aristóteles, encontra-se o arquétipo melodramático que originou a música de cena ocidental. A música estava intrinsecamente ligada à poesia e à dança. O Nomos, canção com acompanhamento ou uma peça musical, era o único tipo de representação puramente musical. O Ditirambo, uma canção em homenagem ao deus Dionísio, consta como o primeiro Nomos a ser encenado. Consta que foi a partir dele que se desenvolveram os primeiros coros trágicos. Esses coros, faziam uso dos modos - escalas modais - (jônico, dórico, frígio, lídio, mixolídio, eólio e lócrio), em suas representações com a intenção de despertar sentimentos diversos no público que os assistia. Assim, se queriam despertar a ira recorriam a um modo que provocasse esse tipo de reação; se queriam despertar a alegria usavam outro modo associado com esse estado de espírito; e da mesma forma com outros modos que podiam provocar outros sentimentos, outras reações. À essa música, que interagiu deliberadamente com as emoções, denominaram Música dos Afetos. Era usada como um elemento intersubjetivo, catalisador de emoções, que efetivamente contribuía para produzir reações, ressaltar a dramaticidade das tragédias e estabelecer intercomunicabilidade entre artistas e plateia.

Essa forma de expressão contribuiu, posteriormente, para o surgimento da Teoria dos Afetos, elaborada por compositores e teóricos do Período Barroco : consiste em associar as tonalidades, os contornos e as linhas melódicas, os padrões rítmicos, os timbres - cores sonoras -, e as dinâmicas

a determinados sentimentos, humores, ações, idéias, pensamentos, histórias, paisagens, cenários, etc. Entendemos que tanto a Música dos Afetos quanto a Teoria dos Afetos poderiam ser fatores significativamente relevante na análise de nossa tese. A exemplo do amor e da emoção, a música é uma fonte perene de valores.

Na interface de janelas um quadro se assemelha à imagem dentro de uma imagem. Usuários de computador estão sempre envolvidos em operações com um processador de texto que permite a divisão de documentos em partes. Assim também pode ser entendida uma imagem sonora : uma janela com perspectivas diversas, uma semântica musical que pode interagir com quem a ouve, estabelecendo sensações, emoções, fantasias, conforme o ponto de vista ou o momento de reflexão do ouvinte. Quantas vezes ao lermos um livro somos arrebatados por imagens literárias que nos levam à reflexões e nos conduz à direções surpreendentes movidos por outras associações que não aquelas que o autor semantizou em sua narrativa ?

Imagens sonoras de uma sinfonia de programa são paisagens, cenários imaginários, criados para serem “ vistos “ através do sentido da audição. São configurações sonoro-musicais que expressam o significado de histórias, de lendas: do programa que lhe deu origem. A exemplo de um poema sinfônico, uma sinfonia de programa é um discurso narrado com sons e música. Para se visualizar as imagens que se sucedem e formam a sua narrativa, deve-se relaxar e deixar-se levar pelos impulsos, impressões e reações que sentimos, à medida em que a nossa inteligência emocional vai analisando o que estamos ouvindo. A inteligência emocional age como um *scanner*. Enquanto ouvimos, ela vai escaneando imagens, impressões, cenários, e vai nos revelando a forma, a estética, as cores sonoras, a poética do discurso sonoro-musical.

A linguagem da música, que se faz entender através dos músicos e seus instrumentos, é um agente intercomunicativo que fala conosco através do sentido da audição, conversa com o nosso cérebro,

com o nosso coração e sem pedir licença invade a privacidade de nossas emoções e, mesmo sem fazer uso de qualquer palavra, expressa-se com grandiloquência em diversas formas e estéticas e é capaz de fazer discursos expressivos e emocionantes.

Um romance sem palavras por exemplo, é uma composição musical em que as idéias, a policromia sonora, a sinuosidade de linhas melódicas, as configurações harmônicas, se traduzem em impressões que podem ser sentidas, imaginadas, compreendidas e assimiladas segundo o estado de espírito de quem o ouve. As impressões musicais variam proporcionalmente ao grau de sensibilidade, de percepção, de emotividade do indivíduo. Lançar “ um olhar auditivo-analítico “ em uma imagem sonora, é querer ver, através da música, razão e sensibilidade expressos em sons musicais. Como sons e música são polissêmicos, o universo das imagens sonoras é mutável, onírico, repleto de impressões polivalentes : ambíguas, híbridas, metafóricas, intersubjetivas, intercomunicativas, ...O discurso da imagem sonora pode produzir reações diametralmente opostas em cada ouvinte. É um discurso sem palavras - transcodificado em metáforas sonoro-musicais - escrito para ser ouvido e interpretado pelo coração, pela inteligência emocional.

Nosso conceito, nossa visão sobre metáfora poderia ser expresso através das palavras de White (1994, p.108).

[...] A metáfora não imagina a coisa que ela procura caracterizar ; ela fornece diretrizes que facultam encontrar o conjunto de imagens que se pretende associar àquela coisa [tópico]. Funciona como um símbolo, e não como um signo: vale dizer, ela não nos fornece uma descrição ou um ícone da coisa que representa, porém nos diz que imagens procurar em nossa experiência culturalmente codificada a fim de determinar de que modo nos devemos sentir em relação à coisa representada.

PARA Derrida (1991, p.287) “ a metáfora seria o próprio homem. “

8. COMUNICAÇÃO CIBERNÉTICA - metalinguagem intercomunicativa

A world wide web, via de acesso virtual, tornou nossos sonhos uma realidade: navegar, pesquisar, através das galáxias do ciberespaço. Poder acessar, livremente, sites, links, os mais diversos possíveis – consultando, informando-se ou informando, comprando, vendendo, ouvindo música, assistindo filmes, conversando – é, realmente, o presente do futuro por nós sonhado. O mais importante não é apenas desfrutar das facilidades acima citadas mas, nos beneficiarmos de tecnologias, de informações e da contemporaneidade. Softwares, livros virtuais, instrumentos diversos, acesso aos mais importantes meios de comunicação de massa; termos a aldeia global diante de nossos olhos, “sem restrições”, para visitar, “caminhar”, viajar, navegar por recantos ecológicos, inebriar-se com a magia da inventividade, simular convívio com culturas híbridas, do Pólo Norte ao Pólo Sul, é a utopia, preconizada por visionários do passado, convertida e cristalizada em realidade científica no futuro presente!

Através de softwares, podemos empreender incursões fantásticas à galáxias interativas do espaço virtual. A concorrência e a disputa pela conquista de clientes na rede, nos proporcionam, cada dia mais, inúmeros benefícios: tanto no campo da comunicação como no campo das artes, das leis, das tecnologias, da informática e da cibernética. Dispormos de softwares que nos possibilitem ouvir e entender discursos em idiomas de outras etnias é um privilégio que a modernidade está nos concedendo. Poder traduzir os idiomas, italiano, francês, inglês, alemão, russo, japonês, chinês e outros mais, para nossa língua nativa, por meio de uma simples operação ou de alguns *clicks* no mouse, é poder proporcionar a nós mesmos o prazer do intercâmbio cultural, da interatividade virtual com raças heterogêneas.

O desenvolvimento alcançado pela informática e a cibernética chega ao ponto de nos possibilitar contato com outros planetas, como parte de nossa rotina diária. Através de uma experiência científica, levada a efeito

pela NASA (National Aeronautics & Space Administration), já tivemos o prazer de ter o nosso ego brasileiro massageado quando uma mensagem interplanetária, foi enviada da terra, por uma cientista brasileira, a um robô que dormia em uma cápsula espacial no planeta marte, o fez despertar ao som da voz da cantora Beth Carvalho com a música Coisinha do Pai (Jorge Aragão, Almir Guineto e Luís Carlos). A “comunicação cibernética “ possibilitou ao nosso samba (ritmo brasileiro) criar asas, empreender uma viagem interplanetária e disseminar música e alegria no espaço sideral. Este acontecimento deu origem a outra composição (para homenagear a diva do samba) denominada Samba de Marte (Arlindo Cruz, Almir Guineto, Sombrinha e Mazinho Xerife). Trata-se de um discurso metalingüístico, que enaltece a existência e a trajetória do samba através do tempo e, literalmente, do espaço. Esta música começa e termina com a metáfora: “onde eu cheguei, nenhum mortal chegou”. Ouçam o samba e divirtam-se com a semântica do discurso caricato-musical.

Com os recursos que a Internet nos proporciona, atuando como “universidade virtual interativa da aldeia global” o pesquisador, estudante e/ou professor, pode assistir palestras, visitar bibliotecas, museus, livrarias, ler livros virtuais, visitar lojas de vídeos, de CDs, assistir a concertos, DVDs, usufruir de intercâmbio musical através do *Napster* (o software, popular e polêmico, que permite a troca de música digitalizada via internet), fazendo *download* das músicas que deseja ouvir através do MP3 (um programa que permite ouvir musicas trocadas via internet e também um aparelho para reproduzir arquivos MP3: o MP3 *player*), afora uma infinidade de outras facilidades que podem incentivar, motivar e ajudar a nós todos a adquirir conceitos técnico-operacionais de vanguarda. Hoje, estudar, aprender, _atualizar-se via Internet, não é privilégio de alguns. Desde que se tenha um computador conectado a um provedor e tempo para navegar no ciberespaço as facilidades e os recurso tornam-se ilimitados. A Internet tornou-se um poderoso instrumento de trabalho destinado à pesquisa e um meio virtual-metafórico de comunicação cibernética.

Com o advento da Internet estabeleceu-se uma dicotomia no que concerne ao setor musical. Por um lado, a Internet exponencializa o potencial de divulgação de novas produções : artistas desconhecidos podem fazer circular pelo mundo inteiro suas músicas, suas bandas, suas imagens. Por outro lado, os *downloads* de músicas geraram uma verdadeira indústria de pirataria. Pessoas e mais pessoas, em todo o mundo, cometem crime de apropriação indébita ao baixar uma música no computador sem pagar pelos direitos autorais. A Organização para a Cooperação e o Desenvolvimento Econômico (OCDE) diz que é difícil demonstrar que a queda de 20% no volume de negócios registrado na indústria musical entre 1999 e 2003 se deve à pirataria, mas assinala que um terço dos usuários de Internet, nos países membros da OCDE, fez *download* de músicas na rede através das plataformas *peer-to-peer*. Segundo estatística da OCDE, em outubro de 2004, quase dez milhões de usuários se conectaram às redes de troca gratuita de arquivos de forma simultânea. Para a entidade, os programas mais utilizados na troca gratuita são parte de uma tecnologia inovadora e promissora (conveniência consequencial da comunicação cibernética), mas reconheceu que um grande número de internautas faz cópias não autorizadas dos arquivos. A organização destacou que em 2004 ocorreu uma mudança com o aparecimento de 230 *sites* de venda legal de música, que ofereciam mais de um milhão de arquivos. Embora no momento as vendas de música na Internet não representem mais de 2% do volume de negócios do setor, a OCDE acredita que em 2008 poderia alcançar a faixa entre 5% e 10% do faturamento.

8.1 Intercomunicabilidade globalizada

As possibilidades de troca de informações têm se expandido também para a troca de outras formas de comunicação: não apenas arquivos de dados ou informações de textos, como inicialmente concebida, mas outras possibilidades como imagens e músicas.

Algumas tentativas da indústria fonográfica têm sido realizadas com o propósito de coibir a aquisição indiscriminada de músicas, livremente, sem pagamento de direitos autorais. Concomitantemente, o mp3, padrão de arquivos de áudio compactados, criado com o objetivo de facilitar a transmissão e a troca de arquivos de áudio pela rede, vem sendo aperfeiçoado e disponibilizado em diferentes formatos no mercado. O mp3 possibilita também que sites e portais se transformem em ambientes virtuais com trilhas sonoras - cenário sonoro-musical - e imagens interativas. Nessa dicotomia generalizada, enquanto as gravadoras se unem para combater a pirataria, vários autores estão disponibilizando suas criações musicais diretamente pela Internet, totalmente livre de pagamento, visando apenas a divulgação de suas produções. Essa iniciativa de livre trânsito musical tem sido visto pelas gravadoras multinacionais como uma ameaça aos seus planos de comercialização via Internet. Embora compositores e ou produtores estejam conscientes dos problemas que possam causar às gravadoras, tudo leva a crer que dificilmente esse movimento será interrompido.

Não há dúvida de que disponibilizar músicas na Internet com fins promocionais é um método eficiente, efetivo e amplamente acessível à divulgação. A música que circula na Internet ganha visibilidade, pode ser ouvida como identidade artística, além de contribuir para a projeção de compositores, cantores, músicos, produtores, na fantástica vitrine virtual do ciberespaço. E mais, a Internet é um canal de acesso livre para noviços que buscam o reconhecimento artístico e a conquista de público. O som na Internet ainda pode ter outros prismas de consideração. Pode-se olhar através do uso da música em *web-sites*, e-mails, *webrádios* cartões virtuais, partituras e livros eletrônicos. O som, nesse caso, é mais um componente de significado e forma de comunicação, que enfatiza a expressividade de imagens e textos.

A cibercultura fez emergir uma nova forma e maneira intercomunicativas. Através da comunicação cibernética interativa-

multimídia pode-se navegar em sons e músicas, por meio de *hiperlinks*, passando por produções sonoro-musicais diversificadas: romântico, pop, clássico, técnico, instrumental, cantado, como se estivesse navegando no fluxo e refluxo das ondas de um oceano de música. Troca de arquivos, tornada possível por softwares como o *Soulseek* e o *KaZaA* permitem ao internauta baixar todo tipo de música disponibilizado na *world wide web*. O acesso à músicas compostas e ou produzidas por diferentes culturas tem resultado em grande enriquecimento cultural para músicos, compositores, produtores, editores de trilha sonora, estudiosos e curiosos em geral.

A comunicação cibernética tem desempenhado um papel relevante no *modus vivendi* da sociedade contemporânea. Arquivos eletrônicos, tecnomídia, estudo à distância através da rede, entre muitos outros, são recursos e facilidades intercomunicacionais entre sistemas, vias e meio de comunicação, que chegaram às nossas vidas para agilizar a realização de projetos, pesquisa, intercâmbio, artes, enfim, um oceano de possibilidades. Chamadas telefônicas via Internet vêm ganhando popularidade em função do uso de ferramentas como o *Skype*, que permite aos usuários falarem entre si gratuitamente usando seus computadores. Em São Francisco, nos Estados Unidos, a *Google Inc.*, a *Skype Technologies S.A.* e a *Earthlink Inc.*, estão articulando-se para financiar uma campanha para educar os consumidores sobre a realização de chamadas telefônicas pela Internet: o chamado serviço *VoIP* (*Voicing Internet Program*). A iniciativa, que recebeu o nome operacional de Internet Voice Campaign (campanha de voz pela Internet) destina-se a conscientizar os usuários sobre as vantagens do *VoIP*. Outro projeto inovador é o serviço de livro *online* que a Google está inaugurando em São Francisco. É um projeto polêmico que tem por objetivo oferecer cópias de livros online na página <<http://print.google.com>>. Em virtude das críticas que vem recebendo, desde que anunciou seus planos de escanear obras em bibliotecas, a coleção inicial do projeto, chamado de Google Print, vai ter apenas

obras de domínio público. O importante de iniciativas como esta são as contribuições que esses projetos trazem à sociedade. Possivelmente, essas iniciativas tornar-se-ão cada vez mais naturais na medida em que a comunicação entre máquinas, sistemas, empresas, entre outros, passe a ser incorporado definitivamente ao nosso *modus vivendi* como um recurso sistêmico intercomunicativo que contribui efetivamente para a integração das tecnologias com as sociedades.

O pragmatismo interativo da auto-estrada cibernética - fonte inesgotável de informações e recursos técnicos -, tem contribuído de forma significativa para o ensino à distância, para o desenvolvimento e a expansão da comunicação, para a desterritorialização de culturas, assim como para a assimilação de culturas híbridas, além de colocar o mundo diante dos nossos olhos através da tela do computador: recursos e possibilidades hodiernos que podemos usufruir graças à comunicação cibernética.

Desenvolver conhecimentos que possam ser aplicados na análise de discursos virtuais de softwares (*Cakewalk, Performer, Soundforge, Finale, Encore, Linux, Windows, Napster, mp3, canvas virtual piano*, entre outros), de instrumentos musicais MIDI (*Musical Instrument Digital Interface*), do sistema SMPTE (*Society of Motion Picture Television Engineering*), de interfaces MIDI, das músicas concreta, eletrônica, e eletroacústica. Aprender a trabalhar com D.A.W. (*Digital Audio Workstation*,) *Pro-Tools, Sonic Solutions* (gravação de áudio em disco rígido), desenvolver *know how* que possa ser aplicado na formação acadêmico-profissionalizante para produção musical, em curso de especialização, é, também um dos objetivos de nossa tese que poderá apontar uma direção para o estudo do universo científico virtual da intercomunicabilidade através dos sons, da música e seus fenômenos interativos.

8.2 Música e informática

A tecnologia eletrônica, hoje largamente aplicada em todas as atividades, inclusive à música, não pode ser dominada simplesmente pela intuição, mas sim mediante um conhecimento adequado e sedimentado por conceitos fundamentais. A tecnologia eletrônica aplicada à música é um fator altamente relevante na produção musical. Computadores, sintetizadores, softwares, instrumentos midi e outros mais, são recursos modernos digitais, que, quando aplicados à música, nada mais são do que novos instrumentos musicais com possibilidades sonoras que não se consegue nos instrumentos convencionais. Os Instrumentos musicais eletrônicos utilizam tecnologia digital - microprocessadores - e, graças a isso, podem oferecer uma série de recursos extremamente úteis para produtores musicais, compositores, músicos, entre outros.

Um desses recursos, e talvez o mais importante é a comunicação MIDI (Musical Instrument Digital Interface), que possibilita que os instrumentos se comuniquem entre si, “ falem “ uns com os outros, com computadores, com mesas de som, com gravadores, com seqüenciadores, com softwares, etc. O advento do MIDI revolucionou o cenário musical alterando radical e efetivamente a forma de se criar, produzir e executar música. MIDI é um sistema de transmissão de dados digitais, de comunicação entre aparelhos, máquinas, instrumentos musicais, computadores, softwares, etc, cuja maior utilização é a transferência e a intercomunicabilidade de informações de execução sonoro-musical. A partir desses conceitos todos os fabricantes utilizam o MIDI para transferir dados dos equipamentos musicais, armazenados em suas memórias, para outros equipamentos, para computadores, softwares, seqüenciadores reais ou virtuais. Para isso, são usadas mensagens especiais da especificação MIDI, chamadas de mensagens exclusivas de sistema (“ system exclusive messages “) ou, como são mais conhecidas – mensagens Sys-Ex.

Parâmetro importante nos instrumentos musicais é a polifonia. Polifonia, diz respeito a quantidade máxima de notas (sons) que um instrumento pode emitir simultaneamente. Na guitarra elétrica, por exemplo, o máximo de notas que se pode produzir são seis, pois só existem seis cordas. Um saxofone, por sua vez, só pode emitir uma única nota de cada vez, e por isso é chamado de instrumento monofônico. Nos instrumentos eletrônicos, entretanto, como os sons não são gerados a partir de elementos físicos (cordas, palhetas, bocais, etc.), mas sim por circuitos eletrônicos, o limite de notas simultâneas depende, portanto, da quantidade de circuitos eletrônicos - no caso de sintetizadores analógicos - ou da velocidade de processamento e capacidade do software de controle - no caso de instrumentos puramente digital. Usa-se o termo voz para designar a unidade de polifonia, de forma que uma guitarra elétrica possui uma polifonia máxima de seis vozes.

Em um teclado eletrônico cuja polifonia é de oito vozes ou notas simultâneas, cada oscilador eletrônico gera uma única nota de cada vez. Os instrumentos eletrônicos *top* de linha possuem polifonia de 32 ou mais vozes, o que permite a produção de acordes complexos simultâneos. No entanto há instrumentos em que a polifonia pode variar, dependendo do modo em que está sendo operado, por causa da sua estrutura de geração de sons. O processo mais comum de se gerar sons é a partir de osciladores (analógicos ou digitais), e a forma como esses osciladores estão configurados para operar afeta diretamente na polifonia. A polifonia máxima de um instrumento eletrônico está diretamente vinculada a um outro parâmetro muito importante dos instrumentos eletrônicos, que é a multitimbralidade.

Os instrumentos eletrônicos atuais, além de possuírem uma grande capacidade polifônica (32 vozes ou mais), oferecem um outro recurso de extrema utilidade, que é a multitimbralidade. Antes da chegada desses instrumentos, para se executar um arranjo com vários timbres diferentes (piano, baixo, bateria, cordas, metais, etc.) a partir de um

seqüenciador, era necessário que se tivesse um instrumento eletrônico ou módulo (cérebro de um instrumento sem o teclado) para produzir cada timbre. Isso não só acarretava em problemas de espaço físico, como também de transporte e de custo.

Em meados dos anos oitenta começaram a surgir os primeiros instrumentos multitimbrais, que podem produzir, ao mesmo tempo, sons de diferentes timbres. Esses instrumentos têm a capacidade de se subdividir em partes timbrais, cada qual funcionando como se fosse um instrumento independente, gerando timbres diferentes simultaneamente. Um teclado multitimbral pode operar como quatro partes timbrais, cada uma produzindo um timbre diferente (piano, baixo, bateria, e cordas). Nesse caso, usando-se um seqüenciador MIDI para controlar o equipamento, pode-se comandar independentemente cada parte, executando nelas as notas correspondentes à cada parte, independente e separadamente, concomitantemente. Assim, um instrumento eletrônico com 16 partes timbrais pode executar, via MIDI, um arranjo ou uma composição escritos para 16 instrumentos.

Os instrumentos musicais eletrônicos de hoje utilizam processo de síntese subtrativa, onde o timbre de um som original é moldado por um filtro que reduz a intensidade de seus harmônicos, conforme se desejar. Assim, cada voz do instrumento é constituída de uma estrutura modular, contendo um ou mais geradores de som - também chamado de oscilador - e alguns dispositivos que alteram este som inicial : filtros, geradores de envoltória, etc. Os sintetizadores atuais usam como timbre original amostras digitalizadas de sons acústicos ou sintéticos, chamados de “ sampler “ ou “ Waves “. Em geral, há dezenas e até centenas dessas amostras armazenadas na memória do instrumento, de forma que, se o usuário quiser criar um som de piano, por exemplo, pode usar como ponto de partida uma amostra de som de piano acústico, e depois processá-la ao seu gosto, usando os demais recursos da estrutura de geração de sons : filtros, geradores de envoltória, LFO (low frequency oscillator), ...

Como dito anteriormente, o som produzido na maioria dos instrumentos eletrônicos é sintetizado a partir de uma amostra digital - “PCM wave”. Nos sintetizadores analógicos antigos, que não utilizavam processo digital nem amostras, essa função era efetuada pelo oscilador que gerava formas-de-onda puramente eletrônicas. Ainda hoje, mesmo em instrumentos digitais, é comum usar-se o termo oscilador para designar o dispositivo que gera o som inicial.

De forma a oferecer uma gama maior de possibilidades sonoras ao músico e ou produtor musical, os sintetizadores atuais contém uma vasta quantidade de formas-de-onda, incluindo amostras de sons acústicos e também formas-de-onda puramente sintéticas. A partir daí, pode-se “construir” os timbres, “lapidando” a forma-de-onda inicial por meio dos outros dispositivos da estrutura de síntese. O uso de amostras digitais tem contribuído efetivamente para o aprimoramento da qualidade dos sons nos instrumentos, pois a imitação de sons naturais e acústicos por formas-de-onda eletrônicas fica muito aquém do que se deseja; mas usando-se uma amostra real de um som natural, o trabalho de recriá-lo no sintetizador torna-se bem mais fácil. A maioria dos instrumentos atuais é do tipo “sample-player”, isto é, são capazes de reproduzir as amostras - *samples* - previamente armazenadas em suas memórias. Há, no entanto, instrumentos que podem amostrar novos sons, dando ao músico, compositor e ou produtor musical a possibilidade de eles mesmos escolherem que amostras desejam ter na memória do equipamento: esses instrumentos são denominado “samples”.

8.3 Programando cores sonoras

Na programação de um timbre no sintetizador existem alguns parâmetros referentes ao oscilador/wave que possibilitam criar certos efeitos ou ajustes. *Waveform*, *sound*, *sample*, *tone*, determinam a forma-de-onda ou amostra digital a ser usada como som inicial pelo oscilador ou gerador de som. Em sintetizadores que utilizam *cards*

externos com amostras, denominados “PCM cards”, se o *card* não estiver inserido no instrumento o timbre não poderá ser produzido ou então será usada uma amostra interna, em substituição.

No processo de síntese por subtração de harmônicos, o filtro é o elemento mais importante. A forma-de-onda produzida inicialmente pelo oscilador, em geral é complexa, possuindo uma grande quantidade de harmônicos. É importante lembrar que a quantidade e a intensidade dos harmônicos presentes na forma-de-onda determinam a qualidade tímbrica: também conhecida como “cor do som”. Quanto maior o número de harmônicos presentes no som, mais brilhante é a sensação sonora, enquanto que, à medida que os harmônicos são subtraídos ou retirados, mais aveludado ou abafado o som se torna. A operação do filtro do sintetizador é bem semelhante à dos controles de graves e agudos existentes em um equipamento de som comum. Sua função é, efetivamente, filtrar, de forma controlada, harmônicos do som que passa por ele. Há alguns tipos diferentes de filtros, sendo que em instrumentos o mais comum é o tipo passa-baixas (“low-pass filter”), que filtra as freqüências harmônicas que estejam acima de determinado valor e deixa passar as que estão abaixo dele. Outros tipos de filtros encontrados em instrumentos são: o passa-alta (“high-pass”) que corta as freqüências abaixo da freqüência de corte e o passa-faixa (“band-pass”) que só permite a passagem de determinadas freqüências, dentro de uma certa faixa. Programar timbre no sintetizador requer conhecimentos específicos das propriedades do som, dos parâmetros, dos dispositivos e dos recursos que o próprio instrumento dispõe. Um sintetizador MIDI multitimbral programável é um sujeito cibernético intercomunicativo, com inteligência artificial.

Uma das grandes vantagens dos instrumentos eletrônicos são as diversas facilidades de controle disponíveis. Alguns desses controles simulam recursos que existem nos instrumentos convencionais, como é o caso do pedal de *sustain*. Outros como o *aftertouch*, são inovações que proporcionam um controle efetivo de expressividade. Outro recurso

é o “key velocity” - velocidade da tecla. Na maioria dos instrumentos eletrônicos de teclado a intensidade (força) com que o músico abaixa as teclas pode ser detectada indiretamente, medindo-se a velocidade com que a tecla é abaixada, daí o nome original de “key velocity”. Uma vez detectada a intensidade com que a tecla foi abaixada, o processador do instrumento pode usar este valor para atuar sobre parâmetros do som. Normalmente, como ocorre no piano acústico, o *key velocity* é usado para determinar a intensidade (volume) do som. Entretanto, graças às facilidades da eletrônica, essa sensibilidade pode ser direcionada também para atuar sobre outros parâmetros do som, como a frequência de corte do filtro, de forma a obter-se sons mais brilhantes ou mais aveludados, dependendo da força (*key velocity*) com que a tecla foi pressionada.

Diversos instrumentos - através do processamento digital -, oferecem a facilidade de ajustar a sua resposta às características dinâmicas do músico. Para isso, existem opções de sensibilidade, em geral sob a forma de curvas de resposta, que o músico pode selecionar para usar no instrumento. Com isso, pode-se obter a resposta dinâmica mais adequada à maneira de tocar, principalmente quando se está trabalhando com um teclado comandando um módulo via MIDI, quando então é possível ajustar a resposta dinâmica do teclado e do módulo, adequada às características do executante. Instrumentos profissionais eletrônicos oferecem diversos recursos adicionais que proporcionam uma grande controlabilidade sobre os parâmetros do som: aftertouch, pitchbender, sustain, pedais liga/desliga ou de atuação contínua, botões rotativos (“knobs”) e deslizantes (“sliders”). Em grande parte dos teclados e demais instrumentos atuais, pode-se determinar qual o parâmetro que um ou mais desses controles irão alterar. Dessa forma, pode-se endereçar um botão deslizante para controlar a frequência de corte de filtro, ou então um pedal para ligar/desligar o efeito de chorus, ou ainda um botão rotativo para ajustar o tempo de reverberação.

Nos instrumentos multitimbrais, onde existem várias partes timbrais separadas, em geral tem-se um único módulo de efeito, com um ou dois processadores, para todas as partes timbrais. Na maioria desses instrumentos, no entanto, é possível ajustar a intensidade (“send Level“) dos efeitos produzidos para cada uma das partes. Dessa forma, embora o tipo de efeito seja o mesmo para todos os timbres gerados pelo instrumento, para cada um deles pode-se aplicar uma dosagem diferente do efeito. Processadores de efeitos ou processadores de sinal são os dispositivos eletrônicos que alteram as características originais dos sons. Eles atuam sobre o sinal sonoro, seja ele eletrônico, produzido por um sintetizador, ou acústico, captado de um instrumento acústico ou mesmo a voz. É bom lembrar que o uso exagerado de qualquer efeito, além de produzir resultados pouco naturais, faz com que se perca a inteligibilidade do som.

8.4 Teclados arranjadores

Outro recurso que chega para facilitar o trabalho de produção sonoro-musical, arranjo, “ demos “, etc. são os teclados arranjadores. Teclados arranjadores (“ arrangers “, também conhecidos como “ home Keyboards “), descendentes diretos dos antigos órgãos eletrônicos de acompanhamento automático, são modelos de instrumentos musicais eletrônicos que incorporam em um único instrumento um sintetizador que produz os sons, um gerador de arranjos o (“ arranger “), que processa a harmonia da mão esquerda e cria as notas do acompanhamento e, na maioria dos modelos, um processador de efeitos (chorus, reverb, etc.). Muito desses teclados também dispõe de um seqüenciador MIDI, para a gravação e execução de músicas em formato Standard MIDI File. A partir das notas executadas no teclado, o “ arranger “ (ARR) gera o acompanhamento para as partes timbrais executarem. O acompanhamento pode conter diversas partes diferentes, dependendo do instrumento. Além do acompanhamento automático, o instrumento ainda produz as notas tocadas pelas mãos direita e esquerda.

O “ arranger “ é um processador inteligente que, a partir da harmonia tocada pela mão esquerda, cria os elementos do acompanhamento : acordes, arpejos, as notas do baixo (tônica do acorde ou a nota mais grave tocada) etc. Em alguns teclados mais sofisticados o “ arranger “ também gera uma harmonização sobre as notas da melodia tocadas pela mão direita. Pode-se ligar ou desligar imediatamente cada parte do acompanhamento automático, de forma a selecionar quais delas se quer que o instrumento execute em cada música. Na maioria dos teclados arranjadores tudo que o “ arranger “ cria é transmitido também via MIDI, sendo que as notas executadas por cada parte timbral são transmitidas em canais de MIDI diferentes. Isso não só permite que se use os timbres de outro instrumento para tocar o acompanhamento produzido pelo teclado arranjador, o que dá a possibilidade de novas sonoridades, mas também de gravar em um seqüenciador externo (um computador por exemplo), toda a execução e o arranjo, para ser usado posteriormente com outros instrumentos não-arranjadores. Alias, esta é uma facilidade que permite a um músico e ou produtor tocar as músicas que produziu e gravá-las em um seqüenciador. Posteriormente, essas músicas podem ser executadas pelo seqüenciador em qualquer outro teclado ou módulo multitimbral, inclusive editando e alterando partes no seqüenciador.

O seqüenciador é um gravador multipista interno de alguns teclados arranjadores que permite ao músico gravar sua execução. Na maioria dos casos, o seqüenciador limita-se a registrar a música, sem recurso de edição ou correção, mas vários oferecem seqüenciadores mais sofisticados, com múltiplas trilhas de gravação e facilidade para editar notas e os demais elementos da seqüência. Em alguns teclados arranjadores, há uma unidade de disquete que serve para salvar os estilos criados ou alterados pelo usuário e as músicas gravadas no seqüenciador interno. A maioria deles usa disquetes no formato MS-DOS (de computador PC), e muitos também podem executar seqüências de arquivos Standard MIDI Files.

O padrão MIDI, com a sua versatilidade de interfaceamento de instrumentos musicais eletrônicos e outras mídias, tem facilitado efetivamente operações profissionais de músicos e ou produtores musicais. Em um pequeno espaço, com teclados midi, seqüenciador, ou uma *workstation* como o *Pro-Tools* ou ainda um computador PC ou Macintosh, munidos de softwares multimídia, criatividade e trabalho, pode-se produzir, gravar e mixar do pop ao clássico, sem que para isso seja necessário alugar um estúdio. A propósito, tem sido imperativo para o profissional-multimídia que queira ingressar efetivamente no mercado de trabalho dispor de condições técnico-operacionais para a realização de seus projetos. Hoje, uma das condições - para se fazer parte do núcleo de produções das redes de televisão - é que o produtor além de ser instrumentista, compositor e arranjador, tenha equipamentos multimídia vintage e de última geração e instrumentos musicais que possam viabilizar a realização de suas produções. Produtores de trilhas sonoras para publicidade e propaganda e novelas são exemplos de profissionais-multimídia. A eles, em especial aos de novela, cabe a tarefa de fazer arranjos diversificados de uma mesma música, compor, produzir vinhetas, tocar, gravar, mixar e estar presente na sonorização dos capítulos, munidos de seu(s) instrumento(s), para criar sons, músicas, passagens, pontuações, para sonorizar situações imprevistas.

Efetivamente, todos os dispositivos de controle aqui citados geram mensagem MIDI ao serem acionados. Essas mensagens, ao chegarem em outro instrumento MIDI, farão com que as informações se configurem em efeitos diversos. Existem equipamentos, que para aumentar ainda mais a controlabilidade e a expressividade, permitem ao usuário reconfigurar o destino das mensagens MIDI, de forma que é possível, por exemplo, fazer com que mensagens MIDI de *pitchbender* atuem sobre o volume do som do instrumento, e não sobre a sua afinação (" pitch "). A esse recurso dá-se o nome de mapeamento, e é uma grande facilidade em termos de controlabilidade,

pois permite adequar um instrumento receptor às possibilidades de transmissão de controle MIDI do instrumento controlador (transmissor).

Todos esses recursos tecnoculturais e operacionais implicam um processo de intercomunicabilidade, interatividade, transformação, que se traduz em um novo conceito o qual chamamos de sociabilização cibernética. Muniz Sobre (2002, p.27) faz uma abordagem sobre o tema dizendo:

[...] É que a tecnocultura – essa constituída por mercados e meios de comunicação, a do quarto *bios* – implica uma transformação das formas tradicionais de sociabilização, além de uma nova tecnologia perceptiva e mental. Implica, portanto, um novo tipo de relacionamento do indivíduo com referências concretas ou com o que se tem convencionado designar como verdade, ou seja, uma outra condição antropológica.

8.5 Informática & cibernética

Informática e cibernética tornaram-se ciências complementares e vitais na arte do saber fazer; nas realizações que alimentam virtualmente a vida científico-tecnológica hodierna do ser humano. O Projeto Robótica, que vem sendo desenvolvido por jovens estudantes da UFRJ e da PUC, tem demonstrado a importância da criação de máquinas inteligentes como uma nova alternativa na produção de novas tecnologias. Robôs, programados para ler, fazer, lutar, vêm sendo aperfeiçoados com o objetivo de se obter mais recursos no campo da comunicação cibernética. Recursos esses, que possam ser aplicados em realizações que contribuam para a evolução-tecnológica-profissionalizante. Dentre esses, encontram-se a versão gladiador, desenvolvida com o propósito de se testar sua sinergia : capacidade operacional, movimentos, ação e velocidade.

A exemplo dos robôs, o *software*, com seu discurso virtual, suas possibilidades de intercomunicabilidade e sinergia técnica, tem sido uma

ferramenta da maior valia nas produções artísticas sonoro-musicais, na mídia, na informática, na cibernética, etc. Se lembrarmos que por volta de 3.000 a. C. o Ábaco foi um dos primeiros instrumentos criados para auxiliar o homem em seus cálculos, e que formalmente ele representa o início da evolução que resultou nos computadores, poderemos imaginar como serão os *softwares* num futuro não muito distante do nosso. Sem eles, um computador não pode executar a mais simples das tarefas. Através de um *software* o computador adquire vida e pode desempenhar tarefas especificadas pelo programa. Para quem não sabe, *software* é um conjunto de métodos, procedimentos, regras e documentação relacionados com o funcionamento e o manejo de um sistema eletrônico de processamento de dados. Sem ele, um computador é apenas a configuração de um conjunto de partes eletrônicas, incapaz de realizar qualquer ação. *Pro-Tools*, *Nuendo*, *Sonar*, *Sound Forge*, *Vegas* e uma porção deles, têm desempenhado um importante papel na tecnologia sonora e musical, na comunicação cibernética, na intercomunicabilidade virtual, enfim, nos processos interativos que acontecem entre eles através de interfaces, pulsos elétricos, dados, sistemas, tecnologias : analógico, digital, MIDI, entre outras possibilidades.

No séc. XIX, Charles Babbage desenvolveu um projeto com o objetivo de seguir um programa o qual foi chamado “ Máquina das Diferenças “. Esse programa utilizava um sistema de cartões perfurados que davam instruções à máquina. Esses cartões são considerados os primeiros programas de computador e foram escritos, em sua maioria, por Ada Augusta Lovelace, filha de Lord Byron, o poeta. Lady Lovelace é vista como a primeira programadora, e atribui-se a ela a responsabilidade pela criação de toda a lógica de programação da época.

Apesar de nada realizar sem um programa, o computador, quando munido com *softwares*, é uma ferramenta efetiva na interatividade cibernética e um veículo altamente versátil na comunicação não verbal.

A partir da década de 40, a evolução dos computadores vem acompanhando a evolução da indústria eletrônica. A primeira geração de computadores se caracteriza pelos computadores valvulados. Grandes e pesados, consumiam muita energia, ficavam superaquecidos rapidamente e, além disso, ocupavam muito espaço. A segunda geração foi os transistorizados, chamados também de computadores de *estado sólido*, pois não utilizavam gás, como as válvulas. Mais compactos e rápidos, consumiam menos energia e aqueciam-se menos do que seus antecessores. Com o aperfeiçoamento dos C.I. (circuitos integrados), surge a terceira geração de computadores, com máquinas mais velozes que consumiam muito menos energia e eram menores. O desenvolvimento de microprocessadores - na era do silício -, contribuiu para a criação de uma quarta geração: os microcomputadores, que com seu baixo custo foram os responsáveis pela popularização dos computadores. A quinta geração, ainda em fase embrionária, provavelmente será marcada pela memória de bolha (componentes imersos em meio líquido ou gasoso) e biochips (circuitos orgânicos).

Embora muito diferentes entre si em suas particularidades, os computadores são organizados de forma similar e são constituídos de quatro componentes:

UCP - Unidade Central de Processamento, o que é chamado de CPU (abreviatura do nome em inglês). É composto de uma unidade de controle e de uma unidade aritmética/lógica.

Unidade de Memória - É onde são armazenadas as instruções para o computador e o processamento de dados.

Unidade de Entrada e Unidade de Saída - Possibilitam a comunicação com dispositivos externos e com o meio.

Programa Armazenado - Sem um programa, como dito anteriormente, um computador não pode executar a mais simples das tarefas. Quando se instala um programa no computador, é como se injetasse vida em seu "corpo" para que ele possa realizar as atribuições especificadas pelo programa. Os programas, (também explicados anteriormente), são chamados de *software*. O computador e

os periféricos (equipamentos físicos que não fazem parte da CPU) são chamados de *hardware* (conjunto formado pelas máquinas de processamento de dados ou pelos elementos constitutivos das mesmas, quer sejam do tipo mecânico, magnético, eletromecânico, elétrico ou eletrônico). O armazenamento na memória do computador pode ser de dois tipos : principal (normalmente de semicondutor) ou auxiliar (normalmente em meio magnético, ótico ou magnético-ótico).

O sistema operacional é o programa responsável pela organização interna do computador e gerencia todos os sistemas internos da máquina. Pode ser dividido basicamente em quatro partes : 1) Fluxo - controle de entrada e saída de informações; 2) Memória - controle dos endereços das informações, contidas dentro do computador e dos endereços livres para alocação; 3) Processamento - controle das tarefas internas necessárias aos processamentos; 4) Dados - controle dos bancos de dados que estão sendo utilizados. A complexidade de um sistema operacional varia de acordo com a quantidade de informações (número de tarefas + número de usuários) que devem ser processadas ao mesmo tempo.

Os *drivers* são programas “ tradutores “. Fazem com que os periféricos se comuniquem com o computador. Por exemplo : uma determinada combinação de bits tem um significado para o monitor e outro completamente diferente para o teclado. Geralmente, cada periférico vem com seu *driver* para ser instalado. No entanto, para os tipos mais comuns de periféricos, como monitor, *mouse* e teclado, existem *drivers* de funcionamento básico já gravados na *ROM*. Mesmo sem um sistema operacional instalado, o computador ligará, reconhecerá alguns *drivers*, teclado, *mouse*, monitor e memória expandida e será capaz de pedir a localização do sistema operacio.

Levar um *notebook* em uma viagem de negócios ou mesmo de férias, é ter à mão um instrumento intercomunicativo que pode possibilitar várias alternativas. Além de gravar arquivos em CD ou DVD,

há outras opções como os *flash drivers*, também chamados de *pen drivers* ou chaves USB : são pequenos dispositivos do tamanho de um chaveiro que pesam menos de 30g, são conectados a uma porta USB (geralmente a usada para impressora e outros periféricos), e têm memória para armazenar informações digitais. Pode-se copiar arquivo de e-mail ou fotos para o *drive*. O ideal é ter um modelo mais sofisticado que têm acessórios com funções biométricas, como um leitor de digital, que permite apenas ao dono o acesso ao *notebook*. Uma alternativa seria escolher cartões de memória, iguais aos usados em câmeras digitais e celulares, que sejam compatíveis com o *laptop*. Ter um *notebook* á mão, conectado à Internet, onde quer que se esteja, é poder usufruir das maravilhas do ciberespaço, das possibilidades e dos recursos que a comunicação cibernética proporciona.

A eletrônica tem possibilitado a integração técnico-comunicacional das mídias antigas e novas, com impacto importante sobre formas e direções futuras da indústria. A força que impulsiona a implantação de novas corporações são as tecnologias de ponta que tornam possível a fusão de recursos de comunicação e informação em redes eletrônicas integradas. Eletrônica e informática interativas têm oferecido, a produtores e artistas do som e da música, um amplo leque de possibilidades. Com as novas tecnologias disponíveis à mão, um produtor-músico ou músico-produtor dispõe de recursos para produzir, tocar e gravar, ele mesmo, apenas ele, um CD ou DVD. A integração - circuitos eletrônicos, chips, interfaces - entre outros, têm ampliado o raio de ação da sinergia cibernética intercomunicativa.

No campo da tecnologia virtual, muitos equipamentos a que estamos habituados, na realidade, nunca existiram como equipamentos. Isto é, a exemplo de outros equipamentos convencionais, nunca existiram a não ser na forma virtual. Mesmo assim, para compositores-produtores-arranjadores, que vivem no mundo material, tornou-se natural conviver com esses “aparelhos” e operá-los : mesmo sem poder tocá-

los, girar manualmente seus botões, pressionar suas teclas. Como consequência, a espécie humana, ao usar a Internet, a informática e softwares para trabalhar, está sendo “reprogramada” para pensar, operacionalizar e agir no mundo virtual.

Diante da tela do computador, o ato de tocar, pegar, girar manualmente botões, teclas e outros dispositivos de aparelhos virtuais, só é possível através do cursor, comandado por nós, através do mouse. Com o lançamento da superfície de controle D-control, da *Digidesign*, um novo e grande console os usuários do sistema Pro-Tools, passaram a poder pegar vários objetos que, antes só podiam ser tocados através do mouse. A Waves, uma das líderes na produção de plug-ins, lançou um multiprocessador, com botões e luzes, em forma de aparelho para rack, mas com as funções idênticas às de plug-ins de suas linhas.

Paradoxalmente, o virtual se materializa ; o *soft* vira *hard*; a mão larga o mouse e vai para dentro da tela do computador. A *Digidesign* sinaliza para uma nova fase dos sistemas de sonorização ao vivo. Tradicionalmente física, com suas grandes mesas, pesados amplificadores e caixas de som e inúmeros periféricos, a sonorização caminha para o virtual: com o lançamento da mesa digital Venue. Com tecnologia computadorizada e usando plug-ins, a Digidesign através da Venue introduz efetivamente os métodos virtuais em um mundo tradicionalmente real.

Quanto mais adentramos o futuro, e efetivamente afinamos a nossa sintonia com a sua modernidade, mais conscientes e convictos nos tornamos de uma nova forma de vida que interage com as novas tecnologias e vem se desenvolvendo como um meio de expressão e comunicação no ciberespaço: a vida virtual. A exemplo de Deus, o homem, que é visto pela ciência como deus na terra, tem criado “ seres “ virtuais dos quais não poderíamos mais prescindir, sob pena de arcarmos com as consequências desastrosas de um retrocesso

humano-tecnológico que estagnaria radicalmente o processo de evolução e aprimoramento da humanidade. Os “ seres “ da cibertecnologia têm desempenhado um papel relevante no campo da cibercultura, da integração homens-tecnologias e, em especial, na comunicação cibernética. Falam entre si através de códigos digitais, “ dialetos “ virtuais; trabalham incansavelmente e representam uma forma de vida inteligente e submissa que manipulamos e escravizamos. São capazes de pensar por nós, de nos divertir, de contribuir para o nosso próprio desenvolvimento e, além disso, prestar-nos relevantes serviços e realizar feitos, que hoje são impossíveis para nós humanos. Na era da modernidade, a inteligência artificial desses “ seres “ têm se revelado um recurso operacional da maior importância em todas as áreas de conhecimento. “ Comunidades “ de novas tecnologias estão cada dia mais presentes no nosso cotidiano compartilhando de nossas atividades acadêmicas, profissionais, artísticas e, efetiva e significativamente, têm se incorporado ao *modus vivendi* do “ ser “ real como uma alternativa imprescindível à sua subsistência.

A última Cúpula Mundial para a Sociedade da informação (CMSI), que aconteceu durante o mês de novembro de 2005 em Tunis, contribuiu para ampliar a consciência pública da importância da inclusão digital para o desenvolvimento humano. Trouxe a público a necessidade de criar mecanismos de apoio aos países menos desenvolvidos, para a utilização adequada e eficaz das novas tecnologias, e propagou o entendimento de se exercer um controle mundial da Internet, medida essa da maior importância e inevitável até para que se preservem as conquistas de comunicação, liberdade de expressão e conhecimento que a *web* trouxe à sociedade globalizada. Não resta dúvida que há ainda um longo caminho a ser percorrido para disseminar os benefícios das novas tecnologias e também para conscientizar a massa global da sua importância para o desenvolvimento da humanidade. A CMSI abordou os problemas e as possíveis soluções para que se percorra esse caminho da universalização do acesso e da democratização efetiva dos benefícios

da chamada “ sociedade da informação”. Embora reconhecendo que ainda não se conseguiu um mecanismo mundial de coordenação da rede, o movimento tem mobilizado esforços para que um fórum mundial dê continuidade à tarefa de discutir o assunto e formular propostas. O objetivo do fórum é trabalhar pela libertação da rede da dependência de um governo único e buscar formas de internacionalizar efetivamente todo o sistema de governança. Apesar da extrema resistência dos EUA, que atualmente exerce a hegemonia do controle, houve avanço no processo e a União Européia aderiu firmemente à visão da importância dessa internacionalização. Para a CMSI é imperativa a participação dos governos para facilitar o estabelecimento dos princípios de política pública na administração dos recursos da Internet.

Comunicação cibernética diz respeito a “ inteligência, intercomunicabilidade e intersubjetividade artificiais “; em conjunto com Internet e à mídia representam vida virtual. A vida virtual como um novo conceito de vida tem se revelado - cientificamente - tão real quanto a energia que nos impulsiona. Mais uma vez citamos Muniz Sodré (2002, p.25) com quem estamos em sintonia.

[...] Partindo-se da classificação aristotélica, a mediatização pode ser pensada como tecnologia de sociabilidade ou um novo bios, uma espécie de *quarto âmbito* existencial, onde predomina (muito pouco aristotelicamente) a esfera dos negócios, com uma qualificação cultural própria (a “ tecnocultura “). O que já se fazia presente, por meio da mídia tradicional e do mercado, no *ethos* abrangente do consumo, consolida-se hoje com novas propriedades por meio da técnica digital.

8.6 Transformando conceitos

O desenvolvimento das tecnologias vem gerando transformações periodicamente. Isso nos leva a crer que outra transformação que se apresenta irreversível é o fim das placas de som. Instaladas no interior

dos computadores, as placas de som dominaram uma década da história das gravações; agora estão se despedindo. Com a chegada das rápidas portas *Fire Wire* e USB 2, as (quem poderia imaginar) velhas placas de som cedem sua função para as interfaces externas - as “caixinhas” com entradas, saída e LEDs que agora vemos ao lado dos computadores. Compactas, com áudio de boa qualidade, com muitos canais, compatíveis com todos os sistemas operacionais. Assim como as placas de som, as “caixinhas” proporcionam uma nova qualidade que é um fator responsável por sua ascensão : são móveis, podem ser usadas em qualquer computador, incluindo o notebook, e, levadas para qualquer lugar. Assim como os demais ramos de outras tecnologias, o áudio não poderia ser diferente da ciência em geral. Transformações, *up grade*, novos conceitos, novas direções, são parte da vida técnico-científica que se renova constantemente : tanto material quanto virtualmente.

Hoje, com o ritmo impressionante com que a tecnologia tem se desenvolvido, a notícia de alguma descoberta fantástica da ciência não dura mais que meses, e logo nos habituamos a ela como se sempre houvesse estado presente no nosso cotidiano. Lembro-me que em meados dos anos sessenta, sonhávamos com robôs, supercomputadores, veículos espaciais que possibilitassem viagens interplanetárias, como seria andar no espaço sideral, entre outros questionamentos. Em 1969 - depois que o astronauta russo Yuri Gagarin foi ao espaço e descobriu que a Terra é azul -, o homem conseguiu, pela primeira vez, desembarcar em outro planeta. Em vez dos supercomputadores, a década seguinte viu nascerem os micros pessoais. A indústria desenvolveu e adotou as chamadas ferramentas inteligentes. Veículos ultra-rápidos realmente surgiram, como o avião supersônico concorde para passageiros ! Como foi mesmo a história do concorde, já nem nos lembramos mais, tal a velocidade e o surgimentos de novos acontecimentos.

O DVD (Digital Versatile Disc, antes chamado Digital Vídeo Disc) foi criado em 1995 pelo consórcio Philips / Sony / Toshiba / Time Warner e chegou ao mercado em 1996, com mais capacidade, qualidade e versatilidade que o CD. Foi o início de um embate que só agora, nove anos depois, começa a dar sinal de trégua, quando o mercado intensifica anúncios de produtos compatíveis com o novo formato Blu-Ray. Desenvolvido pelo consorcio Blu-Ray Disc Association (BDA) <www.bluraydisc.com> que reúne 13 fabricantes - LG, Panasonic, Philips, Pioneer, Hitachi, Mitsubish, Sansung, , Sharp, Sony, Thomson, entre outros -, além de HP, (Hewlett Packard) Dell e Disney, que não são fabricantes de gravadores/leitores de DVD, mas participam também da definição do padrão, o Blu-Ray tem a possibilidade de se tornar a próxima geração de discos ópticos para vídeo de alta definição e grandes quantidades de dados.

Segundo a Wikipedia o nome Blu-Ray surgiu por conta da utilização, no disco, de um curto laser azul para sua leitura, que lhe permite armazenar mais dados que um DVD que usa laser vermelho mais longo. Um Blu-ray Disc tem capacidade de armazenar entre 23.3 Gb e 50 Gb, com perspectivas para que em 2010, com o desenvolvimento de estudos em nanotecnologia, os Blu-Discs permitam uma armazenagem muito maior do que é possível hoje.

A competitividade é cada vez maior e tem contribuído para o surgimento de novas opções. Um grupo formado por NEC, Sanyo e Toshiba, vem trabalhando em ritmo frenético para a definição e popularização do que já é considerado o principal rival do Blu-Ray : o HD DVD, que tem capacidade de armazenamento entre 15 Gb e 20 Gb. O que está dificultando essa operação é o problema do HD DVD não ser um padrão definido para PC. Mesmo assim, várias empresas como a New Line Cinema, Paramount Pictures, Universal Studios e Warner Bros. , além da Microsoft, que já trabalha ao lado da Toshiba, estão empenhadas no desenvolvimento de produtos que aceitem o disco óptico em formato HD DVD. Acredita-se que em breve o Blu-

Ray disc possa ser a estrela maior dos formatos : a saída para solucionar o problema ocasionado pela guerra de formatos que divide a indústria digital.

Enquanto o Blu-Ray não chega ao mercado, continua a luta entre DVD e o já considerado velho CD, que despontou na década de setenta. A LG, por exemplo, é uma das fabricantes de DVD que tem investido significativamente no mercado brasileiro. Lançou recentemente uma linha nova de dispositivos ópticos composta por cinco produtos, dentre eles gravadores de DVD Super-Multi que têm compatibilidade possível com todos os formatos. Para isso criou a Super-Multi que é compatível com todos os formatos disponíveis no mercado.

Diante de tantos projetos e das várias propostas para se chegar a um consenso sobre formatos, o consumidor já demonstrou que sedutor é o produto que apresenta flexibilidade e seja o mais simples possível. Além disso, o consumidor já tem também mostrado interesse por produtos com características especiais, como MP3 e, no que diz respeito a vídeo, novidades como Divix. A própria Philips anunciou recentemente o modelo DVP5100K que, além de suporte à Divix, tem reprodução multiformato e conexão para karaokê. Simples e prático, o pequeno DVP 3005 tem se destacado como o campeão de vendas da marca LG. Além de ser portátil, toca todos os formatos de CD. A Philips também lançou o modelo PET700 com tela de cristal líquido integrada e reprodução de DVD+R / RW; CD-R e CD-RW; MP3 e CDs com fotos em JPEG. (definir)

A fabricante francesa, LaCie, acaba de lançar no Brasil, através da Controle Net < www.controle.net >, o HD Multimídia Silverscreen para PC e TV com versões de 40 Gb e 80 Gb. Trata-se de um disco rígido portátil que aceita diversos formatos de arquivos de vídeo e áudio. Pode ser conectado diretamente a um aparelho de TV, via cabos como Scart RGB e S-Vídeo, sem conexão com o computador. Para ligá-lo a um PC, usa-se uma saída USB 2.0. Enquanto isso, a

Transcend < www.transcendusa.com > lança nos EUA o tocador de MP3, chamado T.sonic 620, que pode ser sintonizado com rádio FM e tem saída USB 2.0 para transferência de arquivo. São formatos com cores distintas e com capacidade variada de armazenamento : o verde possibilita a armazenagem de 256 Mb, o azul 512 Mb e o vermelho 1 Gb.

Está sendo lançado no mercado os processadores 64 bits. Estes processadores vão começar a fazer diferença com a chegada do Windows Vista : próximo sistema operacional da Microsoft que virá em versão de 32 e 64 bits. A arquitetura de 64 bits permitirá que aplicativos explorem mais a memória RAM do computador, proporcionando performance muito superior aos de 32 bits. A arquitetura de 64 bits trará um ganho de capacidade na memória RAM, o que, por sua vez, aumentará as possibilidades de execução de tarefas pesadas como game, fotos digitais e até renderização de imagens complexas : uma aplicação multimídia que precisa de gigabytes, por exemplo, terá grandes vantagens, pois o sistema de 64 bits consegue endereçar mais memória ao mesmo tempo proporcionando um desempenho muito melhor. Essa geração de computadores com arquitetura de 64 bits tem sido usada na computação gráfica da indústria cinematográfica. Em testes com grandes aplicações conseguiram um desempenho que garante ganhos de performance de até 70% a mais do que os de 32 bits. O Athlon64 foi o escolhido para a criação da última parte da saga Star Wars de George Lucas.

Outra novidade é o Google Earth : um programa que permite ver qualquer ponto do planeta Terra através de imagens geradas por satélites. O programa não gera imagens e rotas; ele as adquire através de acordos com empresas existentes em várias partes do planeta, que cedem as imagens e as coordenadas. No Brasil o Google Earth opera em parceria com o Geobusca : site de pesquisa e compartilhamento de dados dedicado aos usuários da tecnologia de localização GPS (Global Positioning System). O Geobusca, além de todas as

qualidades geoespaciais para usuários ou não de GPS, é o primeiro portal agregador de pontos de interesse do Google Earth no país, por poder importar e exportar diretamente os arquivos Kml/Kmz do programa.

A era digital tem proporcionado experiências fascinantes no nosso dia a dia. Não apenas na mídia, no campo profissional e artístico mas, também, nos nossos lares com a comunicação entre diferentes aparelhos. A casa digital do futuro consistirá de um centro de excelência habitacional onde as tecnologias representarão, como já foi dito, uma nova forma de vida intercomunicativa e interativa entre seres reais e seres virtuais. TV de plasma, *home-theater*, luzes, refrigeração, calefação, som, DVD, Internet, robô, telefone celular, secretária eletrônica, cérebros eletrônicos, entre outros, deixaram de ser utopia e passaram a integrar a realidade da vida moderna. Diante do exposto estamos convictos de que utopia, há muito, não é mais um sonho impossível mas, uma atitude mental, um novo conceito futurista de vida. Os telefones celulares são “ seres “ digitais da maior importância na comunicação interativa da sociedade cibernética. O intercâmbio de conteúdos que ora presenciamos e nos beneficiamos nos aparelhos celulares, sem nenhuma dúvida, serão efetivamente muito mais dinâmicos amanhã. Algumas iniciativas já estão sendo estudadas assim como novos conceitos tecnológicos estão sendo implementadas com o objetivo de lançar no mercado um aparelho com a configuração de uma plataforma móvel de distribuição de mídia: o MediaFLO (FLO de Forward Link Only). Oficialmente será chamado de MediaFLOMDS. Esta tecnologia, desenvolvida pela Qualcomm, será lançada com dois modelos. Uma das versões não opera em tempo real e permite ao usuário baixar programas para o celular nas horas passivas da madrugada, selecionando-os em um menu na operadora. O outro modelo, que está sendo industrializado em conjunto com a Verizon nos EUA é um MediaFLO em tempo real, com *streaming wireless* e móvel de vídeo em frequência adquiridas pela própria Qualcomm no espectro americano. São os resultados e benefícios positivos da

intercomunicabilidade cibernética através de máquinas e sistemas: seres digitais da vida virtual.

8.7 Formação acadêmico-profissionalizante

No Japão, o desenvolvimento tecnológico tem se processado de maneira tão imediatista, e, conseqüentemente, tem levando as pessoas a se questionarem sobre a aquisição de determinadas novidades. Até quando aquela novidade será novidade e vai satisfazê-las em termos de recursos aplicáveis à realização de afazeres e no desempenho da rotina diária ? Na modernidade, para poder se beneficiar das tecnologias e ter em mãos os chamados “top” de linha de qualquer aparelho multimídia lançada no mercado, é essencial aprender a conviver com essas tecnologias como parte da formação acadêmico-científico-profissional. Em tempos hodiernos, técnicos, profissionais, artistas e produtores de todas as áreas, só estarão bem aparelhados para o exercício de suas funções se adotarem a postura : - é através dos recursos da tecnologia operacional que eu me completo e estarei plenamente qualificado para o exercício do meu trabalho, das minhas atividades profissionais. Caso contrário, ou seja, não adotar tal postura, significa caminhar à margem da realidade dos acontecimentos, tendo-se sempre a impressão de estar na contramão do progresso, de ser visto como uma pessoa e ou um profissional retrógrado, anacrônico, que não entende a evolução tecnológica como parte do desenvolvimento cognitivo que tem contribuído efetivamente para o aperfeiçoamento da humanidade.

Vestir-se bem, ter um excelente relógio no pulso e uma caneta Mont Blanc no bolso não é mais sinônimo de competência (acho que nunca foi). A indumentária contemporânea exige, além desses detalhes, portar acessórios multimídia última geração : telefone celular, computador de bolso, Lap Top e ter um carro aparelhado com equipamentos de informática e comunicação cibernética, entre outros; e o mais importante, estar informado sobre o que acontece no mundo, saber

navegar na Internet, falar pelo menos dois idiomas estrangeiros e saber operar com desembaraço e efetivamente os equipamentos que compõe a sua indumentária. Ser um profissional competente, qualificado, versátil, moderno, tem se tornado, cada dia mais, um tremendo desafio que requer muito esforço para se superar.

A comunicação cibernética, desenvolvida, aperfeiçoada, levada a efeito nos centros de estudos e pesquisa científicos e nas produções artístico-multimídia, tem impulsionado invenções e descobertas que vão acabar por nos levar a desmistificar radicalmente o universo e a conhecê-lo melhor - à medida que uma consciência científica mais elevada se desenvolva em nós. Vistos através da ótica desconstrutivista de Jacques Derrida a nossa mente e a nossa consciência científicas ainda estão em estado embrionário. Somos, ainda, muito mais emoção do que razão. A informática, a eletrônica, a cibernética, são ciências que têm contribuído eficazmente para a evolução científico-cognitiva de gerações, que através de seus recursos vêm beneficiando-se com conhecimentos novos, com possibilidades de realizações de projetos de pesquisas que resultem no aperfeiçoamento, no domínio de outras tecnologias que venham facilitar ainda mais o desempenho técnico- profissional em todas as áreas de conhecimento.

Atualmente, a medicina é a líder nas descobertas : genoma, código DNA, transplantes, clonagens, transgenia, marca passos, órgãos biônicos, células-tronco, engenharia genética e outros mais. Depois de tanta pesquisa descobriu-se que a cura pode estar dentro do próprio corpo; que a Natureza é tão perfeita que tornou possível à sua criação, correção automática ; basta que se saiba inicializar a seqüência certa. As revistas “ Nature “ e “ Science “ publicaram recentemente um estudo inédito sobre a primeira comparação dos genomas de seres humanos e de chimpanzés. O estudo revelou que 96% das seqüências de DNA das duas espécies são as mesmas. Enquanto isso, a mídia escrita e falada divulga que uma das prioridades dos EUA para o século XXI, em termos de projeto de

estudos, é uma pesquisa científico-biológica sobre o cérebro humano. Não nos surpreendamos se, como consequência de todos esses estudos biotecnológicos, for constatado que o homem precisa ser submetido a um processo de avaliação de suas potencialidades, para ver se ele ainda é a máquina mais perfeita criada pela natureza ou se, em virtude da evolução cósmica e dos avanços da engenharia genética, concluiu-se que ele terá que sofrer algumas modificações e atualizações genéticas, ou talvez deva ser reinventado, para manter o status de : o ser mais perfeito criado pela natureza - arquétipo e paradigma da humanidade.

A gravação de um CD ou DVD, de um show ou de um programa de televisão é um acontecimento da maior importância para se fazer uma análise de comunicação cibernética. Suponhamos que o sinal - elétrico, magnético, digital -, que transita entre os aparelhos é o tema, em forma de energia, de uma conversa que se estabelece entre os vários equipamentos e as várias configurações que compõe um estúdio de gravação. O microfone, um dispositivo transdutor que converte a energia acústica (som) em energia elétrica, capta o som, converte e conduz essa energia, em forma de impulsos elétricos, para a mesa de som ou console onde, através de processadores de áudio e dos monitores (caixas de som e ou “ headphone “), ele é trabalhado e endereçado para o gravador ou máquina de gravar. Nos gravadores o sinal é convertido segundo a configuração de cada um deles : se o gravador for analógico o sinal deverá ser convertido em magnético para poder ser reconhecido, assimilado e gravado; se for digital o sinal será convertido em um código binário (0+1) compatível com a sua configuração e a sua linguagem. Após gravado, o sinal volta à mesa de som, passando pelas mesmas transformações (conversões) às quais foi submetido quando da sua gravação. No momento da audição, o sinal passa por um amplificador, que o amplifica, e é mandado para as caixas de som onde é convertido em energia acústica. Como podemos observar, virtualmente o tema (sinal sonoro) foi debatido

consensualmente e, depois de analisado, avaliado e aceito por todos (equipamentos) é reapresentado para o ouvinte em forma de som.

Se entendermos o homem como uma metáfora e que a ciência é o próprio homem, é possível que em um futuro não muito distante ele venha a se tornar o paradigma do futurismo; aquele movimento modernista concebido e lançado pelo italiano Filippo Tomaso Marinetti (1876-1944) que tem por base uma concepção exasperadamente dinâmica da vida completamente voltada para o futuro e, entre outros conceitos, prega o amor das formas nítidas, concisas e velozes. Vide exemplos de seres artificiais nos filmes: Blade Runner - o caçador de andróides e Inteligência Artificial.

Descobertas científicas têm revelado que o código genético do homem tem algumas deficiências que deveriam ser corrigidas. O Estudo das letras químicas que formam os genes seria aperfeiçoado com o objetivo de um melhor desenvolvimento de linhagens de células embrionárias. Acreditamos que isso se deve ao fato da ciência ter evoluído mais rapidamente do que a natureza esperava. Em virtude dessa evolução, o homem começa a questionar-se cientificamente sobre si mesmo. É um processo indagativo que o tem levado a considerar que para continuar sendo o arquétipo da humanidade será necessário, muito em breve, passar por um processo de reestruturação que corrija as suas deficiências genéticas e possa torná-lo apto, “como no passado”, a ser considerado uma micro configuração do macro.

Apesar de estar apenas no início, a biotecnologia, através de estudos e pesquisas, tem revelado falhas na constituição genética do homem que nos levam a crer, sem nenhuma pretensão, que a natureza também pode cometer erros ou enganos: ou será que estamos vivenciando um estágio da evolução humana que ainda não nos permite entendê-la? Estamos conscientes da evolução da vida, que se processa no universo a cada instante, embora não

percebamos. Não nos causaria surpresa alguma se, diante de tudo que se está presenciando, em termos de evolução científica, a natureza, através do próprio homem, o submetesse a uma operação “recall”. É essencial e vital, para nós mortais, ter o homem como um ser emblemático, arquétipo racional pensante, protótipo de perfeição, paradigma micro-cósmico : configuração humana reverenciada pela teologia como - imagem e semelhança de Deus.

A exemplo dos avanços da medicina, a tecnologia de Áudio partiu do calor das válvulas e dos conhecimentos dos gurus dos anos sessenta. Foi-se racionalizando, desenvolvendo-se, evoluindo utilizando-se dos meios, dos recursos e dos poderes da informática até atingir o estágio virtual presente, em que tudo é possível. Seguindo a máxima de Descarte - “ penso logo existo “, reiteramos : no mundo da modernidade, pensa-se logo faz existir. (pensa-se logo - virtualmente – existe).

Simular equipamentos, instrumentos vintage; criar equipamentos e processos novos, estabelecer comunicação, sincronização, interatividade através de impulsos elétricos, de códigos digitais, de programação automática, passou a ser um trabalho rotineiro para os técnicos e suas equipes de pessoal qualificado, envolvido na produção de tecnologias, e já não nos surpreende mais. O mundo digital, a comunicação cibernética, são realidades tecnológicas da vida científica contemporânea. Tudo que está aí, nada mais é do que a realidade do presente sonhada por visionários de um passado recente : conseqüências de utopias técnico-inovadoras. O ser humano está em constante mutação. Foi autoprogramado pela Natureza para modificar-se, ajustar-se, superar-se, reinventar-se e interagir com as tecnologias que ele mesmo inventa e ou desenvolve. É um deus : o criador supremo da vida cibernética que impulsiona o universo virtual científico-tecnológico.

8.8 Sinergia existencial

As crises, os conflitos sócio-culturais e políticos, que são parte da evolução, embora contraditórios, trazem benefícios e, às vezes, lamentavelmente, até as guerras são portadoras de soluções e contribuições que, paradoxalmente, trazem bem estar à humanidade. Acreditamos ser o nosso tempo, tanto nas artes como na vida, uma dramática, mas necessária, transição para um novo humanismo, equilíbrio de homem e máquina, matéria e espírito, razão, sentimento e expressão artístico-científico. E mais, acreditamos que, neste caminho, a arte dos sons também encontrará outras soluções de gêneros e formas, portadoras de novas comunicações da sensibilidade, através das quais os homens readquirirão o benefício da confiança e a espontaneidade da entrega e da comunhão com o outro. É nesse universo de culturas conflituosas e conflitos culturais que as artes têm se desenvolvido, transmutando-se em vertentes diversas, a exemplo do que acontece com a luz quando projetada através de um prisma formando uma gama multifacetada de raios luminosos. A história do espírito da arte e de suas expressões será sempre uma história de gêneros, formas, estéticas, intercomunicabilidade. Estudar o paralelismo que existe entre as artes é essencial para o entendimento da intersubjetividade das expressões artísticas; da memória visual-auditiva.

Parece-nos possível fixar o processo evolutivo do pensamento e da expressão como uma convergência das crises religiosas, sociais e artísticas das reformas e contra-reformas. Estabelecido o artista como centro de sensibilidade e comunicação, estabelecida a sua projeção psicológica no sentido dimensional da perspectiva e estabelecidas, com as contra-reformas (transmutações cinetífico-artístico-tecnológicas) as suas relações concretas, social-comunicativa, poder-se-ia dizer, com a natureza, com a arte e com a transcendência, é natural que o artista almeje a expressão total e a catarse numa objetivação artística que seja, concomitantemente, libertação lírica e embevecimento musical. Acrescentaríamos que, dentre todas as músicas, há na música virgem

(música que jorra de fontes cristalinas de melodias espontâneas do inconsciente humano - *insight musical*) o encantamento da descoberta de novos horizontes, a adolescência do mundo moderno sublimado em condição lírica. Em outros termos, poder-se-ia dizer que a música é a extrema catarse da objetivação artístico-musical, a humana sublimação lírica a muito almejada como afirmação do universal e do eterno. Entretanto, no fascinante quadro do mundo globalizado há um outro ponto de fixação das tendências representativas da música, embora sejam diferentes seus caminhos, resultados e conseqüências e suas associações com os seres do mundo do homem.

Os seres do mundo do homem contemporâneo são criações de sua mente simbolizadora e do grande instrumento, a fala, tanto quanto da natureza externa a ele, coisas, novas tecnologias, pessoas, instrumentos diversos, arte, modismo, tudo têm um caráter peculiarmente ideal, porque a abstração se mistura à fabricação, à criação, à cristalização do virtual. O processo de nomeação, iniciado e guiado pela inteligência emocional, cria entidades não apenas para a percepção sensorial mas para a memória, especulações, sonhos e fantasias. Essa é a fonte da concepção mítica, da presença oculta nas coisas, na qual o poder simbólico ainda não pode ser distinguido do poder físico, e o símbolo permanece fundido com o simbolismo. É uma lógica de significados múltiplos em vez de conceitos gerais de imagens e figuras representativas. É a semiótica do simbolismo não-discursivo, ao qual se é levado não pelo interesse na ciência e nas fantasias do pensamento a-científico, mas pelo estudo da poesia, dos sons, pela incursão no universo virtual, pelo estudo metafísico da presença oculta dos sentidos.

9. CONCLUSÃO

Ao longo da nossa narrativa, vimos o quanto a energia polissêmica da música é um fator relevante na expressão do discurso sonoro-musical, na representação de imagens sonoras, na comunicação intersubjetiva. Foi mostrado como os elementos básicos da música

(ritmo, melodia, harmonia, timbre, tessitura, forma, dinâmica e agógica) representam para o compositor o mesmo que as tintas e suas cores representam para o pintor. É, por assim dizer, uma palheta de cores sonoras que, o compositor dispõe para se expressar, para dar vida às suas idéias e configurá-las em imagens sonoras. Outro ponto importante é saber lançar mão da musicoterapia como ciência aplicada à música multimídia. Com conhecimentos sobre A Teoria do Tálamo é possível se explicar de que maneira a música pode alcançar a vida mental mais profunda dos seres humanos. Impulsos (música) chegam excitando a emoção, são filtrados através do tálamo (fonte das aferências para cada um dos hemisférios cerebrais) atuando como local de sinapse (conexão entre dois neurônios vizinhos) na transmissão ao córtex cerebral (centro dos elementos mais elevados, que estão envolvidos no pensamento e raciocínio) de informações sensoriais ou da sensibilidade. A música estimula por meio do tálamo, o centro retransmissor de todas as emoções, sensações e sentimentos, fazendo ponte entre o hemisfério fisiológico dominante e o mundo da realidade, despertando a emoção. A propósito, - sobre as leis psicológicas da vida mental -, a musicoterapia entende que a música cria expectativas resultantes das reações habituais desenvolvidas em conexão com estilos musicais específicos e modos de percepção, cognição e reação humana. A música é percebida e respondida de maneira bem individual ou relacionada às normas de Cultura.

A arte - traduzida e/ou retratada em cena; forma de expressão que nos provoca, nos transporta, nos leva à reflexão e a ver a beleza da estética; faz despertar em nós emoções diversas; questionamento; o prazer; aguça nossa visão e audição; leva-nos ao interior de nós mesmos; projeta-nos no espaço virtual de nosso ser, universo transcendental, metafísico, magnífico, mágico, formado por elementos que traduzem e refletem o macrocosmos -, é a forma de criação que representa e traduz o sublime dom de pensar artisticamente, de imaginar, de criar, de visualizar o invisível, de converter e cristalizar nossos pensamentos, nossas idéias e nossos ideais em algo concreto e/ou abstrato, como forma e expressão de um *insigth*

transfigurado em imagem. Contemplar uma pintura, uma escultura, assistir a um concerto ou a um balé, ouvir uma sinfonia, são atos que se “convertem” em veículos imaginários que nos transportam às galáxias do universo da semântica virtual.

Nosso estudo revela os mesmos relacionamentos entre linguagem e concepção, concepção e imaginação, imaginação e mito, mito e poesia, poesia e virtualidade, som e música. Os significados completos das palavras, das imagens, dos sons, são formas flamejantes, iridescentes, como chamas, faíscas, - vestígios sempre bruxuleantes da consciência que se desenvolve lentamente por traz deles. Um poema, um romance, uma sinfonia, um balé, uma trilha musical de um filme, contém uma multiplicidade de material “onírico espectral” que representam pensamentos não verbalizados. Essa “presença onírico-espectral”, fenômeno etéreo que auto se expressa, que contém significados, emociona, está ocultamente presente em tudo que podemos ver e sentir: entendemos (metaforicamente) como a “alma”, o “subconsciente”, o transsubjetivo, o metafísico de tudo que existe no real.

A interação da música com as artes cênicas é um fenômeno intercomunicativo estabelecido pelo discurso sonoro-musical e o universo virtual da cena. O som da cena, enquanto agente intercomunicativo, é um elemento semiológico da maior importância, que precisa ser estudado e pesquisado. É fundamental encontrarmos meios que possibilitem a manifestação da inventividade, através de experiências sonoro-musicais que motivem e impulsionem o desenvolvimento da inteligência emocional, fator vital à criatividade artística como expressão dos sentidos.

A exemplo do que ocorre na musicoterapia, onde o musicoterapeuta não têm, necessariamente, que compor a música para a cura do paciente mas sim, ter sensibilidade e conhecimentos específicos que o capacitem a diagnosticar a música certa que se adeque e atue eficazmente no tratamento de neuroses assim, também,

não é imprescindível que um produtor musical, um sonoplasta e ou um editor de som, saiba compor mas, que tenham conhecimentos - técnico-aplicáveis de adequabilidade e de métodos interpretativos de policromia sonoro-musical aplicada aos sentidos e à imaginação do ouvinte -, que os possibilitem identificar e selecionar elementos sonoros que possam ser utilizados na elaboração de uma partitura e ou na produção de uma trilha sonora multimídia. Encontrar o som ou a música apropriados à cena e ou à mensagem que pretende-se veicular, é um processo que demanda, não apenas conhecimentos científicos mas, exige inteligência emocional, sensibilidade, intuição, e uma boa noção de comunicação intersubjetiva..

Os sons, como foi dito anteriormente, possuem propriedades e qualidade dinâmica que os permitem agirem como transformadores de significados ou transformadores de sentido. Esse fenômeno varia de acordo com o estado de espírito e o ponto de vista do ouvinte. A natureza polissêmica da música é um fenômeno que está presente em todo discurso sonoro-musical. Acreditar na importância de uma pesquisa que possibilite estudar e desvendar os segredos dessa semântica interativa é mais um motivo que se tem para empreender-se um estudo transcendental que proporcione meios para nos expressarmos e nos comunicarmos através da linguagem dos sons e da música.

A música, suas imagens e as imagens por ela suscitadas oferecem um elo criativo que liga a realidade interior e exterior. Na psicanálise, a obra de Jung restabeleceu o poder da imagem em nossos dias, firmando-a como um elo de ligação com uma realidade bem mais influente do que o nosso ego racional. A imaginação criativa atualmente é vista como um agente vivo no nosso interior, uma forma vital de descobrir verdades mais profundas sobre nós e sobre o universo. Não podemos esquecer que os grandes mitos, depositários da sabedoria da Antigüidade, originaram-se na realidade da imaginação. A combinação de músicas e de imagens cria uma “forma de

conhecimento”, pois nos oferece acesso à sabedoria inata escondida na psique humana.

Com a música agindo como um meio de projeção de imagem não-verbal para encorajar a ressonância com o “eu” mais profundo, os sentimentos e impressões enviam mensagens metafóricas para o “eu” exterior. Ouvida de forma objetiva - escuta aplicada -, a música, em especial a orquestral de qualidade, estimula todo tipo de pressentimentos intuitivos. Ela incita nossas emoções através de suas imagens e revela lampejos de nossa vida interior os quais muitas vezes aparecem em sonhos como um território desconhecido. Se lhe dermos a devida atenção e a valorizarmos, essa estranha alteridade, projetada tanto pelos sonhos quanto pelas imagens, tornar-se-á uma forma natural de revelação e expressão.

Esse processo tem a ver com os métodos derivados da musicoterapia, em especial à aplicação humanista de técnicas psicanalíticas que culminam no desenvolvimento da sessão individual e do GIM (Imagens Guiadas e Música, construído pela terapeuta Helen Bonny) que consiste em uma técnica que envolve a audição de música, num estado de relaxamento para eliciar imagens, símbolos e ou sentimentos de criatividade, sentimentos de intervenção terapêutica, de auto conhecimento e de religiosidade (espirituais). As artes são parceiras legítimas da imaginação porque o estímulo artístico (particularmente a música) a intensifica.

Estamos em sintonia perfeita com aqueles que acreditam que a comunicação não verbal tem nos sons e na música os meios subjetivos mais expressivos de produção do sentido. Reiterando o que foi abordado ao longo deste estudo, gostaríamos de dizer que os efeitos de *shock* (de que fala Walter Benjamin em seu ensaio “A obra de arte na época de sua reprodutibilidade técnica “, quando se refere ao cinema) também podem ser produzidos por imagens sonoras inteligentes. Assim como a força da palavra inteligente produz sentidos,

dá vida e expressão às imagens verbais e ou literárias, assim também a força da imagem sonora inteligente produz sentidos, dá vida e expressão ao discurso musical e, através de suas potencialidades polissêmicas, pode interagir concomitantemente como significante e significado. Sobre os sentidos do silêncio, Eni Puccinelli Orlandi (1995, p.11) diz “ há um modo de estar em silêncio que corresponde a um modo de estar no sentido e, de certa maneira, as próprias palavras transpiram silêncio “. Podemos dizer que isto também se aplica à música ; as próprias imagens sonoras transpiram silêncio. Assim como há silêncio e sentido nas palavras, diríamos nós : há silêncio e sentido nos sons. Para Eni o silêncio é a “ respiração (o fôlego) da significação” Na música o silêncio é também a respiração da significação. A música como horizonte, como iminência do sentido, tal como se expressa em uma obra musical, nos aponta as direções do significado. Quando dizemos que há silêncio e sentido nas imagens sonoras, queremos dizer que elas (as imagens sonoras) são atravessadas de silêncio e de sentidos; que elas produzem silêncio e sentido; o silêncio e o sentido falam por elas; elas silenciam. Da mesma forma que as palavras, os sons são cheios de sentidos e não se “dizer “.

Sensibilidade, percepção, senso artístico e criatividade são fatores fundamentais na produção das imagens e na produção dos sentidos que dão vida e expressão à uma obra musical. As imagens sonoras ocultas em produções audiovisuais ou em representações cênicas aguçam a percepção do espectador, estabelecem catarse, arrebatando-o para um mundo virtual de fantasias e emoções, gerados, concomitantemente, por imagens visuais e a atmosfera do espectro sonoro.

Esperamos que através da reflexão sobre comunicação não verbal e produção do sentido na música, reflexão que tem como base a formulação de questões que expressassem o “ não dito “ discursivamente para que se tornassem visíveis aspectos destes que

não aparecem no tratamento lingüístico ou pragmático dado a eles, também alguns aspectos da análise do discurso sonoro-musical multimídia, como elemento interativo e intercomunicativo, tenham se tornado mais claros.

Na indagação dos possíveis caminhos evolutivos do idioma sonoro-musical, compositores e produtores não devem se prender a esquemas artístico-midiáticos preestabelecidos. Não existe limites para a criatividade e a inventividade. Não é sensato rejeitar *a priori* nem a possibilidade de ulteriores desenvolvimentos de sistemas convencionais de linguagens midiáticas nem as inovadoras hodiernas, mesmo sendo um visionário futurista. Compositores e produtores em sintonia com o seu tempo, sabem que não se deve fixar um formulário definitivo e radical; têm consciência de que as linguagens obedecem às suas leis internas de evolução, e que, portanto, só podem ser o resultado das progressivas intuições dos artistas, jamais a invenção mais ou menos racional dos gramáticos e dos conservadores.

Deve-se ter em mente que cada época histórica exige determinadas delimitações lingüísticas para que a arte conserve as possibilidades de comunicação e intersubjetividade, e que, concomitantemente, ela mantém laços necessários de relação com as épocas imediatamente anteriores. Indiferente a conceitos étnicos, a nível sócio-cultural, a conflitos ideológicos, políticos e artísticos, a magia da música e a sinergia do ritmo sincroniza mentes, emoções e expressões, transconfigura a alteridade, a biossociologia, em manifestação e expressão artística.

Reiterando as várias abordagens sobre artes, ao longo deste estudo, gostaríamos de sugerir um momento de reflexão sobre o que consideramos a mais sublime das artes: o existir. Transcendentalmente, o existir é, a arte da oscilação entre o físico e o metafísico; entre a física e a metafísica. A exemplo do que Heidegger escreve no *Ge-Stell* nosso existir (diríamos) se encontra no fluxo e refluxo dos impulsos

criativos do ser; no biorritmo da natureza; nos movimentos cíclicos artístico-metafísicos da própria arte; na cristalização de etéreos; na evolução de sentidos ônticos; na essência transmutável da estética universal; no surgimento de novas artes; nos novos conceitos e interpretações da arte e de artes; nas manifestações e expressões de artistas diversos; nas estéticas plásticas e sonoras; no som e silêncio; na reflexão sobre o belo; na experiência estética; nas ondas sonoras que se propagam no éter; nas impressões que provocam sinergia e sinestesia; nas artes como investimento: nas várias formas de discursos; nas descobertas científicas; na tecnologia da modernidade; nos eventos culturais, nas idéias dos grandes escritores; nos ideais de ‘forjadores’ da humanidade; na arte da tecnologia; na comunicação cibernética; nas imagens sonoro-musicais; na obra de arte como <<realização da verdade>>, de Heidegger; na arte da oscilação a que se refere Gianni Vattimo; nas narrativas bíblicas; nas obras literárias; na poesia; nas inteligências emocional e racional; na música; nas artes cênicas; no audiovisual; no discurso multimídia; na comunicação não verbal; nos processos de clonagens; no código genético; no desenraizamento; na oscilação de conceitos e análises; enfim, em uma infinidade de fenômenos e experiências científicas que transformam vidas, idéias, imagens e a estética de seres e coisas.

Som e Produção Musical para a Mídia tem como proposta a análise, a aplicabilidade, o uso para fins midiáticos da música como elemento intercomunicativo no discurso multimídia das produções sonoro-musicais, da publicidade e propaganda e, em especial, na indústria do audiovisual. A presença constante de uma linguagem poética, fantasiosa, imagética, persuasiva; a retórica, a repetição de “clichês semânticos”, imagens virtuais, interativas, intercomunicativas e reiterativas; as metáforas, a narrativa enfática, factual e pontual é proposital e conscientemente aplicada : visa, e tem por objetivo, imprimir força e poder de persuasão ao conteúdo das mensagens, aos conceitos, ao estudo de caso, objeto da tese. O estudo é fundamentado em discursos publicitários multimídia que são produzidos

e veiculados no rádio, na televisão, no cinema, como uma maneira de sensibilizar, seduzir e conquistar a sociedade de consumo. A mídia, usa, com frequência, metáforas e formas de expressões redundantes. A redundância é um artifício, que produz um efeito “mimético catártico”, que a mídia usa para se fazer entender, para atingir, para chamar a atenção. O discurso midiático é um discurso híbrido, artificialmente mágico, polivalente, “modulante convergente e divergente concomitantemente”. É produzido e dirigido à várias camadas sociais; daí a diversidade do “invólucro” (linguagem, expressões, retórica, sintaxe, metáforas, etc.) das mensagens que intencional e estrategicamente apelam para a redundância para, indiscriminadamente, atingir todas as classes. Procura-se, subliminarmente, falar de maneiras diversas sobre um mesmo tema. O importante é que a mensagem seja entendida; e mais que isso: que seja “captada” e guardada no inconsciente do ouvinte/espectador e, através de um processo intersubjetivo interaja como interface midiática e produza os efeitos comportamentais que a produção tem por objetivo.

Gostaríamos que os conceitos aqui apresentados e discutidos, em forma de um estudo de comunicação não verbal através dos sons, da música e suas imagens, da “inteligência, intercomunicabilidade e intersubjetividade artificiais”, pudessem ser vistos como objeto de pesquisa de um curso acadêmico-profissionalizante que tenha como proposta estudar som e música como produtores de sentidos midiáticos.

Para ilustrar nosso estudo incluímos em anexos as cópias de quatro partituras escritas para episódios distintos: três compostas para novelas e uma composta para o capítulo de uma série.

9.1 ÁGUA VIVA

Água Viva (da novela homônimo) é uma música programática descritiva composta para ser usada como cenário sonoro-musical de cenas de um passeio de barco em Angra dos Reis.

O local é rico em beleza natural. A filmagem focaliza a paisagem de um mar calmo, ilhas rochosas e céu azul.

O início da cena mostra um barco que desliza elegantemente nas águas de um tom verde-azul levando em seu convés pessoas de elite que bebem champagne, apreciam o panorama ecológico, conversam, riem : celebram a vida.

A música foi produzida para interagir com a sinergia do movimento do barco, com a paisagem, o infinito, e, também, com um momento de reflexão, quando um dos personagens se isola do grupo, vai para um outro espaço do barco e ali, só, contempla as belezas naturais do local por onde está passando e fica embevecida com as evoluções aerodinâmicas do voo de uma gaivota sobre o barco.

A dicotomia agitado e calmo se faz presente através de um movimento rítmico constante e do “ visual plácido-sonoro ” da superfície melódica. Tudo acontece com vistas a ressaltar a paisagem ecológica: a música foi confeccionada para interagir como um cenário sonoro-musical que retrata o som da cena.

A sinergia do movimento do barco é retratada por um ostinato (movimento repetitivo, obstinado) em forma de volata (progressão de notas executadas com rapidez) feito pelo piano ao longo da música.

A melodia nos violinos é plácida, interagindo com a paisagem, com o ambiente espraído, com a linha do horizonte concomitantemente, como presença virtual-sonora da cena.

No momento em que uma das personagens se isola do grupo e vai para um canto do barco, e abstraidamente contempla o vôo eletrizante de uma gaivota, ouve-se o som de uma flauta retratando a evolução aerodinâmica do pássaro através de uma configuração virtual-sonora de seus movimentos.

O cenário permanece em evidência durante a trajetória da filmagem, sonorizado pela música que também se mantém como elemento coadjuvante intercomunicativo, como presença oculta da cena.

Para essa tomada, a música foi composta depois da edição e montagem das cenas. As informações para a confecção e produção da trilha musical foram passadas pelo diretor da novela e através da leitura do *script*.

O processo empregado para a realização do cenário sonoro-musical foi : transcodificar, transfigurar imagens plásticas pictóricas em imagens sonoro-musicais.

9.2 LOUCO AMOR POEMA

Louco Amor Poema é um poema musical composto para interagir como cenário sonoro-musical de uma filmagem que foi realizada na praia de Itaúna, em Saquarema.

O cenário natural é composto pela orla marítima, deserta, um mar revolto com muitas ondas e espumas, e a igreja de Nossa Senhora de Nazaré que fica sobre um monte rochoso. O cenário natural é exuberante.

O personagem é um rapaz pobre que se apaixona por uma jovem da elite carioca e quer casar com ela. Os dois se amam mas, a família da moça não aprova o romance e, sobre pressão ela é obrigada a por um fim no relacionamento dos dois. Triste, desiludido, sem esperanças, ele caminha solitário pela praia pensando em suicidar-se.

A cena é composta por cinco momentos : 1) o personagem, fragilizado emocionalmente, é mostrado em um plano distante e vem caminhando lentamente (efeito de fade in); 2) pára e, pensativo, contempla o mar agitado, o fluxo e refluxo das ondas, a imensidão azul; 3) angustiado, começa a entrar meio vacilante na água pensando em se afogar; 4) dentro da água, quase por inteiro, antes de se deixar levar, ele percebe que o mar se acalma por um momento, como se desse uma trégua. Olha para o céu azul iluminado pelo brilho do sol e, resignado, assume uma atitude de amor à vida, sai da água e retoma sua caminhada.

Para musicar os cinco momentos que compõe a tomada, foi composto um poema com cinco pequenas seções:

No primeiro momento a música procura descrever o caminhar do personagem, que surge ao longe e vem se aproximando, através de um ostinato nas guitarras com apoio das cordas. Sobre essa estrutura sonora ouve-se uma melodia nostálgica na flauta que expressa seus pensamentos conflitantes e sua solidão (efeito fade in).

No segundo momento, quando ele pára e contempla o mar, um som agri-doce, meio enigmático, com uma coloração esmaecida, é projetado através das guitarras e dos teclados, pontuado pelo som grave do contrabaixo que expressa profundidade, mistério.

No terceiro momento, quando ele adentra a água, o mesmo tema é ouvido novamente mas dessa vez com o reforço das cordas,

gerando um clima dramático de tensão e expectativa, pontuado, mais uma vez, pelo som grave do contrabaixo intertraduzido em abismo profundo, mistério.

No quarto momento, já dentro do mar, quando ele olha para o céu e declina da idéia de se afogar, uma música etérea, volátil, como um grito de glória, é ouvida no sax alto e nos violinos, ressaltando um estado de alegria, contentamento; o prazer de viver, de sentir a vida e os seus encantos. Nessa cena o som da orquestra é brilhante, romântico, arrebatador, envolvente e busca retratar o estado de êxtase do personagem e sua volta à realidade.

No quinto e último momento, quando sai do mar e retoma sua caminhada, ouve-se, novamente, o tema do primeiro momento mas, desta vez, com o personagem visto de costas, afastando-se, ao longo da praia, com a igreja ao fundo. (efeito fade out).

9.3 UM PEIXE FORA D'ÁGUA

Um Peixe Fora D'água, é um, episódio da série Caso verdade que a TV Globo exibia nos finais de tarde, antes da novela das 18:00 hs, na década de oitenta.

Trata-se da estória de um nativo do Pantanal Matogrossense que nunca saiu de sua região e vem ao Rio de Janeiro para fazer uma cirurgia de lábio-leporino.

Desembarca no aeroporto Tom Jobim no Rio de Janeiro, meio atônito, sentindo-se completamente deslocado de seu ambiente natural : um peixe fora d'água

Dentro de um táxi, no trajeto do aeroporto para o hospital onde seria operado, ele admira a paisagem urbana com um olhar perplexo, sem entender claramente o que está vendo.

Sob o impacto das impressões causadas pela metrópole e admirado com a estética artificial do cenário urbano, começa a perceber como tudo é diferente e, em sua imaginação, fazendo associações, vai lembrando do espaço ecológico onde nascera e fora criado.

Imagens diversas eclodem em sua mente. Seu pensamento, por um instante, transporta-se virtualmente para o ambiente de onde saíra e, sob o efeito sinestésico de suas lembranças, olha para a paisagem urbana mas, perdido em suas associações, vê apenas cenas do cotidiano de sua vida em seu habitat natural.

A música, para essa produção, foi composta antes das filmagens. Recebi o *script* e orientações do diretor para compor uma abertura com imagens sonoras que sugerissem paisagens ecológicas e retratassem aspectos da vida e da cultura do local onde vivia o personagem : cenário, fauna, flora, etc.

Procurei fazer uma música híbrida, com imagens sonoras intercomunicativas, ambivalentes, com uma coloração forte, brilhante, com características regional, que possibilitasse associações com a paisagem da reserva ecológica, (local das tomadas), sua sinergia, sua dinâmica de vida.

A estética híbrida da composição é retratada através da química sonora de linhas e contornos melódicos; de formas de expressões musicais brasileira, paraguaia e andina; da polirritmia; de sons ecológicos; de configurações sonoro-musical da música daquela região.

As cores sonoras são associadas não somente com o cenário mas, também com o perfil do personagem : ingênuo, quase infantil.

Depois de feitas, filmagens e música foram vistas e ouvidas pela equipe de edição e montagem do núcleo de produções de eventos especiais da Rede Globo que analisou o áudio e o visual e selecionou as cenas que foram sincronizadas com as imagens sonoro-musicais.

O processo usado é o mesmo do vídeo-clip (onde as imagens visuais são sugeridas pelas imagens sonoro-musicais, pela letra da música, pela interpretação e encenação dos intérpretes). Esse processo foi posto em prática por *Walter Disney* e a *Disney Production Co.* nos filmes *Fantasia* e consolidou-se em uma forma efetiva de produção multimídia.

9.4 FERA RADICAL - PRÓLOGO

Prólogo, é uma composição multimídia composta para interagir como cenário sonoro-musical da novela *Fera Radical*; que aborda uma temática ruralista sofisticada com fazenda informatizada, indústria agropecuária, campo de aviação, carros e motos, atividades rurais, paisagens ecológicas -, como cenário do drama existencial de uma jovem que teve a sua família dizimada, suas terras confiscadas e, com uma atitude radical de fera ferida, decide vingar a morte dos pais e lutar para reaver o que lhe pertence.

A direção me pediu para compor uma trilha sonoro-musical, com sons eletrônicos e climas de filme de ficção, com dois momentos de um minuto cada : suspense-mistério e suspense ação. Disse-me que tinha algumas idéias sobre a locação e a ação das tomadas mas, gostaria de ouvir a música antes de fazer as filmagens. Deu-me total liberdade (o que ao contrário do que se pode pensar, é um grande risco. É quase que dizer é proibido errar.), Deixou-me totalmente à vontade para criar e me expressar musicalmente.

Por mais estranho que possa parecer, na mídia o “ diálogo executivo “ entre núcleos, diretores, produtores, artistas, quase sempre acontece como se fosse um telegrama fonado. É essencial procurar entender o que não foi dito com palavras mas apenas com intenções, sugestões. Diálogo, linguagem, subjetividade, são elementos fundamentais na comunicação multimídia. Profissionais desse universo fazem uso da percepção como uma ferramenta de trabalho : é uma interface sensorial que os capacita a entenderem com facilidade a comunicação interpessoal. Primordialmente, é necessário desenvolver a capacidade de entender e perceber o que está : nas entrelinhas dos diálogos, na semântica do discurso informativo-operacional, na linguagem semiológica que revela e expressa conceitos artísticos, nas mensagens semióticas, por exemplo.

O fator criatividade é, sempre, um requisito da maior valia nas produções audiovisuais. Dar liberdade de expressão, estimular a criatividade, proporcionar condições para que cada um participe com suas idéias, seus conceitos, tornou-se uma filosofia de trabalho, uma técnica efetiva que os superiores de qualquer campo desenvolvem com o pessoal de áreas diversas nas empresas que, cada dia mais, exige de seus profissionais um trabalho qualificado, um envolvimento participativo-criativo em suas produções. Ter liberdade para “ criar sem errar ” é o dilema de artistas, produtores, músicos, profissionais envolvidos na arte do fazer. Os sistemas das grandes empresas não admitem erro. Um erro, na cadeia de produção, pode desencadear um efeito dominó que pode comprometer o sucesso de uma produção e causar prejuízos irreparáveis. Fazer parte do núcleo de novelas da Rede Globo, por exemplo, é viver perigosamente; é manter-se em equilíbrio sobre um fio instável em movimento constante.

Dentro desse contexto, li o script e entendi que a música deveria seguir a mesma linha dos conceitos dicotômicos que estariam presentes na novela, ou seja : natural-artificial; primitivo-científico; artesanal-tecnológico; lealdade-traição, amor-ódio, etc. A música deveria

ser sofisticada com imagens sonoras produzidos por sons artificiais-eletrônicos que caracterizassem o cenário principal que era, como foi dito, uma grande fazenda : uma empresa agropecuária, numa zona rural, aparelhada com modernos recursos tecnológicos.

Para o cenário sonoro-musical do prólogo Idealizei uma música densa, conflitante, que expressa um clima soturno, imagens sonoras de impacto que suscitam suspense-mistério, suspense-ação, com conceitos de música de cinema aplicada à televisão. (Detalhe - só no momento da sonorização do capítulo vi que o prólogo era um pesadelo).

Trabalhamos com o sistema MIDI (Musical Instrument Digital Interface) para obter mais recursos sonoros. Os instrumentos usados foram : um teclado *Prophet Five II*, um módulo *AKAI*, um teclado *Emulator* , um *Mini-Moog*, uma bateria eletrônica, um computador Macintosh e efeitos diversos.

Conceitos e estéticas distintas - imagem e música -, se adequaram para fazer uma narrativa audiovisual efetiva. As imagens sonoro-musicais ressaltaram as emoções das cenas e imprimiram realismo ao acontecimento, à performance dos personagens, à dinâmica das seqüências, aos climas de suspense, mistério e ação.

Sons eletrônicos e imagens convencionais interagem, completam-se, integram-se, fortalecem-se; formam uma realidade virtual e contam uma história com ações e emoções fortes.

Música e cena, numa ação conjunta, com metáforas interativas, produzem um discurso audiovisual emocionante sem fazer uso de palavras : comunicação não verbal.

Referências Bibliográficas

- ABBAGNANO, Nicola. *Dicionário de Filosofia*. São Paulo: Ed.Martins Fontes, 2000.
- ADORNO, Theodor. *A Indústria Cultural*, in: *Textos Escolhidos*. São Paulo: Abril Cultural, 1983. (Os Pensadores).
- ALALEONA, Domingos. *História da música*. Trad. João C. Caldeira Filho. 10a. edição. São Paulo: Ricordi Brasileira, 1966.
- ANDRADE, Mário de. *Dicionário Musical Brasileiro*. São Paulo: Editora da Universidade de São Paulo, 1989.
- BALAZS, Bela. *Theory of the Film: Sound*. In WEIS, Elizabeth & BELTON, John (Ed) *Film Sound: Theory and Practise*. New York: Columbia University Press, 1985.
- BARRETO, Roberto Menna - *Análise Transacional da Propaganda*, Summus Editorial, 3.^a ed., 1981.
- BARTHES, Roland. *Elementos de Semiologia*. Trad. Izidoro Blinkstein. 12^a ed. São Paulo: Editora Cultrix, 1999.
- BARRAUD, H. *Pour comprendre les musiques d'aujourd'hui*. Paris : seul, 1968.
- BARBERO, Jesús Martin - *Dos Meios às Mediações*. 2^a. ed. Rio de Janeiro: Editora UFRJ, 2001.
- BAUMAN, Zygmunt. *Globalização – As conseqüências humanas*. Trad. Marcus Penchel. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 1998.
- BENJAMIN, Walter. A Obra de Arte na Era de sua Reprodutibilidade Técnica, in: *A Idéia do Cinema*. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 1969.
- BENADE, Arthur H..*Sopros, Cordas & Harmonia*. São Paulo, Livraria Editora LTDA., 1967.
- BERNSTEIN, Leonard. *O Mundo da Música*. Trad. Manuel Jorge Veloso. Lisboa: Edição “Livros do Brasil”, 1954.
- BIBLIOTECA SALVAT [GT] DE GRANDES TEMAS. *A Música Contemporânea*. Rio de Janeiro: salvat editora do Brasil, s.a., 1979

_____ *A Televisão*. Rio de Janeiro: salvat editora do Brasil, s.a., 1979.

_____ *O Cinema Brasileiro, Arte e Indústria*. Rio de Janeiro: salvat editora do Brasil, s.a., 1979.

BLINKSTEIN, Izidoro. *Técnicas de Comunicação Escrita*. 9ª ed., São Paulo: Editora Ática, 1991.

BOULEZ, Pierre. *A Música Hoje*. (debates). São Paulo: Editora Perspectiva, 1972.

BUSH, Carol A.. *A Música e a Terapia das Imagens*. Trad. Afonso Teixeira Filho. São Paulo: Editora Cultrix, 1999.

CARRIÈRE, Jean-Claude. *A Linguagem Secreta do Cinema*. Trad. Fernando Abagli e Benjamim Abagli. Rio de Janeiro: Editora Nova Fronteira, 1994.

CARVALHO, Ernani Macedo de - *Publicidade e Propaganda*, S. Paulo, 1977.

CAVALCANTI, Alberto. *Sound in Films*. In WEIS, Elisabeth & BELTON, John (Ed) *Film Sound: Theory and Practice*. New York, Columbia University Press, 1985.

CHION, Michel. *Audio Vision - sound on screen*. New York: Columbia University Press, 1994.

_____ *La Musique au Cinéma*. Paris: Librairie Arthème Fayard, 1995.

_____ *Le Son au Cinéma*. Paris: Ed. Cahiers du Cinéma, 1992.

Clique & descomplique. São Paulo: Klick Editora, 2001.

_____ *Músicas, Media e Tecnologias*. Trad. Armando Pereira da Silva. Lisboa: Instituto Piaget, 1994.

COELHO, Teixeira. *O Que é Indústria Cultural?*. São Paulo: Brasilense, 1994.

COOK, David A.. *A History of Narrative Film*. 2nd.Ed. New York: W.W.Norton & Company, 1993.

COPE, David. *New Directions in Music*. 6ª Ed. USA: Brown and Benchmark, 1993.

COTTE, Roger J. V.. *Simbolismo e Música*. Trad. Rolando Roque da Silva. São Paulo: Editora Cultrix, 1997.

- CRYSTAL, David. *The Cambridge Enciclopédia*. 2^a. Ed. USA: Cambridge University Press, 1994.
- DEBORD, Guy. *A Sociedade do Espetáculo*. Rio de Janeiro: Contraponto, 1997.
- DELEUZE, Gilles. *Lógica do Sentido*. São Paulo: Editora Perspectiva, 2000.
- DICIONÁRIO INFO – exame. São Paulo: Abril Cultural, sd.
- DIZARD Jr., Wilson. *A Nova Mídia – A comunicação de massa na era da informação*. Trad. Antonio Queiroga e Edmond Jorge. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2000.
- DOLAN, Robert Emmett. *Music in Modern Media*. New York: G. Schirmer, Inc., 1967.
- DOMINGUES, Diana. *A arte no século XXI: A humanização das tecnologias*. São Paulo: Fundação Editora da UNESP, 1997.
- DUQUE-ESTRADA, Paulo Cesar. *Desconstrução e Ética – Ecos de Jacques Derrida*. Rio de Janeiro: Editora PUC São Paulo: Edições Loyola, 2004.
- EISENSTEIN, S. M. *The film sense*. London, Dobson, 1948.
- ENGST, Adam C. *Internet Starter Kit*. 2nd ed., Indianapolis: IN, Hayden Books 1994.
- EHRENZWEIG, G. *A ordem oculta da arte*. Rio de Janeiro: Editora Zahar 1969.
- FAIRCLOUGH, Norman. *Discurso e Mudança Social*. Brasília: Editora UnB, 2001.
- FOUCAULT, Michel. *A Ordem do Discurso*. 6^a. ed. São Paulo: Edições Loyola, 2000.
- FRITH, Simon. *Music for Pleasure – Essays in the Sociology of Pop*. Great Britain: Polity Press, 1988.
- FREGTMAN, D. Carlos. *O Tao da Música*. Trad. Priscilla Barrak Ermel. São Paulo: Editora Pensamento, 1999.
- FROMM, Erich. *Psicanálise da Sociedade Contemporânea*. Trad. L. A. Bahia e Giasone Rebuá. 5^a. Ed. Rio de Janeiro, Zahar Editores, 1967.

- GOEPPERT, Sebastian E. Herma C.. *Linguagem e Psicanálise*. São Paulo, Editora Cultrix, 1973.
- GOLEMAN, Daniel. *Inteligência Emocional*. Trad. Marcos Santarrita. 64a. ed. Rio de Janeiro: Editora Objetiva, 1995.
- GRIFFITHS, Paul. *A Música Moderna*. Trad. Clóvis Marques. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 1997.
- GROUT, Donald Jay & PALISCA, Claude V. *A History of Western Music*. 4th Ed. New York: W.W. Norton & Company, 1988.
- HAGEN, Earle. *Scoring for Films*. New York: Criterion Music Corp., 1971.
- HALL, Stuart. *A Identidade Cultural na Pós-Modernidade*. Rio de Janeiro: DP&A, 2002.
- HAMEL, Peter Michael. *O Autoconhecimento Através da Música*. Trad: Dante Pignatari. São Paulo: Editora Cultrix, 1976.
- HANSLICK, Eduard. *De Lo Bello de La Musica*. Buenos Aires: editora Ricordi Americana, 1947.
- HARNONCOURT, Nikolaus, O Discurso dos Sons – Caminhos para uma nova compreensão musical. 2^a Ed. Rio de Janeiro: Editora Jorge Zahar, 1990.
- HJELMSLEV, Louis Trolle. *Prolegômenos a uma teoria da linguagem*. In Os Pensadores. 2^a .Ed. São Paulo: Editor: Victor Civita, 1978 .(P197-198).
- HOLMAN, Tomlinson. *Sound For Film and Television*. USA, Focal Press, 1997.
- IANNI, Octavio. *Teorias da Globalização*. 8^a Ed.. Rio de Janeiro: Editora Civilização Brasileira, 2000.
- JAMESON, Frederic. *Postmodernism and Consumer Society*. In FOSTER, Hal (Ed) *The Anti-Aesthetic: Essays on Postmodern Culture*. Port Townsen: WA, Bay Press, 1983.
- JOHNSON, Steven. *Cultura da Interface*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 2001.
- JOURDAIN, Robert. *Música, Cérebro e Êxtase—Como a música captura nossa imaginação* Trad. Sonia Coutinho. Rio de Janeiro: Editora Objetiva, 1998.
- KERCKHOVE, Derrick de. *Conncted Intelligence – he arrival of the web society*. Toronto: Somerville House Publishing, sd.

Lalande, André. *Vocabulário Técnico e Crítico da Filosofia*. São Paulo: Ed. Martins Fontes, 1999.

LANGER, Susanne K. *Sentimento e Forma*. São Paulo: Editora Perspectiva, 1980.

LÉVY, Pierre. *O que é o virtual ?*. Trad: Paulo Neves. São Paulo: Editora 34, 1999.

LOCKE, John. *Ensaio acerca do entendimento Humano*. São Paulo: Editora Abril Cultural, 1978. (Os pensadores - P.166).

MACHADO, Arlindo. *Máquina e Imaginário: o desafio das poéticas tecnológicas*. São Paulo: Fundação Editora da Unesp, 1997.

_____. *As Tecnologias da Inteligência*. Rio de Janeiro: Editora 34, 1994.

_____. *Cibercultura*. São Paulo: Editora 34, 1999.

MACKSEY, Richard e DONATO, Eugenio. (Organizadores). *A Controvérsia Estruturalista*. Trad. Carlos Alberto Vogt e Clarice Sabóia Madureira. São Paulo: Editora Cultrix, 1972.

MALANGA, Eugênio - Publicidade em Jornal, Rádio e TV - Pontifícia Universidade Católica de São Paulo Ñ Escola de Jornalismo "Casper Líbero", 3.º ano.

MCLUHAN, Marshall. *A galáxia de Gutemberg*. São Paulo: Editora da USP, 1972.

MAGNANI, Sergio. *Expressão e Comunicação na Linguagem da Música*. Belo Horizonte: Editora UFMG, 1989.

MAGNO, M.D.. *A Música*. 2ª Ed. Rio de Janeiro: Editora Aoutra, 1986.

MANCINI, Henry. *Sounds and Scores*. 2ª Ed. USA: Northridge Music, Inc., 1967.

MAINGUENEAU, Dominique. *Novas Tendências em Análise do Discurso*. 3ª São .Paulo: Editora da Unicamp, Pontes, 1997

MANZO, José Maria Campos. *Marketing – uma ferramenta para o desenvolvimento*. 5ª Ed. Rio de Janeiro: Zahar Editores, 1974.

MARITAIN, Jacques. *Introdução Geral à Filosofia*. Trad. Ilza das Neves e Heloisa de Oliveira Penteado. 11ª. Ed. Rio de Janeiro: Editora Agir, 1977.

- MASSIN, Jean & Brigitte. *História da Música Ocidental*. Trad. Ângela Ramalho Viana, Carlos Sussekind e Maria Tereza Resende Costa. Rio de Janeiro: Editora Nova Fronteira, 1997.
- MATTELART, Armand e Michéle. *História das Teorias da Comunicação*. São Paulo: Edições Loyola, 1999.
- MENUHIN, Yehudi e DAVIS, Curts W.. *A Música do Homem*. Trad. Auriphebo Berrance. São Paulo: Editora Fundo Educativo, 1981.
- MILLINGTON, Barry. *Wagner Um Compêndio*. Rio de Janeiro: Editora Jorge Zahar, 1993.
- MILO, World. MARTIN, Gary. MILLER, James. CYCELR, Edmund. *An Outline History of Western Music*. UEA: Brown & Benchmark, 1994.
- MITCHELL, Donald. *The Language of Modern Music*. London: Faber and Faber, 1983.
- MOLES, A. *Teoria da informação e percepção estética*. Rio de Janeiro: Tempo Brasileiro, 1969.
- MORIN, Edgar. *Cultura de Massas no Século XX (O Espírito do Tempo)*. Rio de Janeiro: Forence, 1969.
- MORSE, Margareth. *Virtualities: Television, Media Art and Cyberculture*. Bloomington: Indiana University Press, 1998.
- NEGROPONTE, Nicholas. *A vida digital*. São Paulo: Companhia das Letras, 1995.
- NIETZSCHE, Friedrich. *O Nascimento da Tragédia no Espírito da Música*. São Paulo: Abril Cultural, 1974. (Os Pensadores).
- O Globo. HELP Informática. São Paulo: Klick Editora, 1997.
- ORLANDI, Eni Puccinelli. *As Formas do Silêncio – No Movimento dos Sentidos*. 3ª Ed. São Paulo: Editora da Unicamp, 1995.
- PINTO, Milton José. *Comunicação & Discurso – introdução à análise de discursos*. São Paulo: Hacker editores, 1999.
- PEIRCE, Charles Sanders. *La Ciencia de la Semiotica*. Tradución de Beatriz Bugni. Buenos Aires: Ediciones Nueva Visión, 1974.
- PRENDERGAST, Roy M. *Film Music – A Neglected Art*. New York: W.W. Norton & Company, 1977.
- Ratton, Miguel. *Dicionário de Áudio e Tecnologia Digital*. Rio de Janeiro: Ed. Áudio Música & Tecnologia, 2004.

RANDEL, Don Michael. *The New Harvard Dictionary of Music*. USA: Edited by Don Michael Randel, 1986.

RAWLINGS, F.. *Como Escolher Música para Filme*. Trad. Felipe Montenegro, Lisboa, Editora Prelo, 1973.

RAYNOR, Henry. *História Social da Música – Da Idade Média a Beethoven*. Trad. Nathanael C. Caixeiro. Rio de Janeiro: Editora Guanabara, 1981.

RUBIM, Antônio Albino C., BENTES, Ione Maria G., PINTO, Milton José (orgs).

Produção e Recepção dos Sentidos Midiáticos. Petrópolis: Editora Vozes, 1982.

RUUD, Even. *Caminhos da Musicoterapia*. São Paulo: Summus Editorial, 1990.

RUNSTEIN, Robert E. *Modern Recording Techniques*. New York, Howard W. Sams & Co.,Inc., 1974.

SANTAELLA, Lucia. *Comunicação & Pesquisa*. São Paulo, Hacker Editores, 2001.

SANTAELLA, Lucia e Noth Winfried. *IMAGEM – Cognição, semiótica, Mídia*, 3ª. Edição, São Paulo: Editora Iluminuras, 2001.

SAFADY, Naief - Publicidade e Propaganda, S. Paulo, 1971.

SANT'ANNA, Armando - Teoria, Técnica e Prática da Propaganda, 2.ª ed., 5. Paulo, Pioneira, 1977, p. 252.

SAPERAS, Enric. *Os Efeitos Cognitivos da Comunicação de Massas*. 2ª. Edição. Trad. Fernando Trindade. Rio de Janeiro: ASA Editores, 2000.

SARAVIA, Forencia. *Curso de Protools*. Rio de Janeiro: Apostila, 2003.

SCHAFER, Murray. *O Ouvido Pensante*. Trad. Marisa Trench, Magda Silva e Mária Lúcia Pascoal. São Paulo, Editora Unesp, 1991.

SCHÖENBERG, Arnold. *Theory of Harmony*. Trad. Roy E. Carter. London-Boston: faber and faber, 1983.

SCHURMANN, Ernst F.. *A Música Como Linguagem – Uma Abordagem Histórica*. 2ª Ed. São Paulo, CNPq Editora Brasiliense, 1990.

SHEMEL, Sidney, KRASILOVSKY, M. William. *This Business of Music*. New York: Billboard Publications, 1974.

SILVA, Zander Campos – Dicionário de Marketing e propaganda, Pallas.

SILVA, José Afonso da - Curso de Direito Constitucional Positivo, S. Paulo, 8.^a ed., 1992.

SINGLETON, Ralph S.. *Filmmaker's Dictionary*. Los Angeles, CA, Lone Eagle Publishing Co. 1990.

SODRÉ, Muniz. *O Monopólio da Fala*. 7^a. ed., Petrópolis, RJ, Editora Vozes, 2001.

_____. *Reinventando a Cultura*. Rio de Janeiro: Vozes, 1996.

_____. *Antropológica do espelho – Uma teoria da comunicação linear e em rede*. Petrópolis, RJ, Editora Vozes

STAM, Robert, BURGOYNE, Robert, LEWIS, Sandy Flitterman. *New Vocabularies in Film Semiotics*. New York: ROUTLEDGE, 1994.

STOLBA, K. Marie. *The Development of Western Music*. 2a. Ed. USA: Brown & Benchmark, 1994.

STRAVINISKI, Igor e CRAFT, Robert. *Conversas com Igor Stravinski*. (debates). São Paulo: Editora Perspectiva, 1984.

SUAIDEN, Samir - As Ligações Perigosas na Publicidade e Propaganda, Saraiva, 1.^a ed., 1980.

SUBIRATS, Eduardo. *A Cultura Como Espetáculo*. Trad. Eduardo Brandão. São Paulo, Editora Nobel, 1989.

TAME, david. *O Poder Oculto da Música*. Trad. Octavio Mendes Cajado. São Paulo, Editora Cultrix, 1997.

TEIXEIRA Jr. Antonio. *Music to Sell By–The Craft of Jingle Writing*. Boston, Berklee Press Publication, 1974.

VILLAÇA, Nizia. *Impresso ou Eletrônico – Um Trajeto de Leitura*. Rio de Janeiro, ed. MAUAD, 2002.

Vattimo, Gianni. O Fim da Modernidade – Nihilismo e hermenêutica na cultura pós-moderna. Tradução Eduardo Brandão. São Paulo, ed. Martins Fontes, 2002

VAZ, Paulo. *O Inconsciente Artificial*. São Paulo, Unimarco Editora, 1997.

WEIS, Elisabeth and Belton, John. *FILM SOUND – Theory and Practice*. New York: Columbia University Press, 1985.

WHYTE, L.. L. *Aspects of form*, : a symposium on form in nature and art. Indiana University Press, 1991.

WISNIK, José Miguel. *O Som e o Sentido*. São Paulo: Editora Companhia das Letras, 1989.

ZAMACOIS, J. *Teoria da música*. Barcelona: Labor, 1960.

P á g i n a s n a I n t e r n e t

<http://www.clubedoaudio.com.br>

<http://www.bacstage.com.br>

<http://www.musitec.com.br>

<http://www.tecladoeaudio.com.br>

<http://www.audiolist.cjb.net/>

<http://www.hpwestudio.com.br>

<http://www.music-center.com.br>

<http://www.paginadosom.com.br>

<http://www.quanta.com.br>

<http://www.audiocircuito.com>

<http://www.staner.com.br>

<http://www.rane.com>

<http://www.digidesign.com>

<http://www.jazware.com>

<http://www.nongnu.org/protux>

<http://www.sourceforge.net>

<http://www.rosegardenmusic.com/>

<http://www.buzzmachines.com/>

<http://www.phy.ntnu.edu.tw/java/soun/zrs-synth-0.95/index0.html>

<http://www.if.ufrj.br/teaching/fis2/ondas2/ouvido/ouvido.html>

<http://www.cursos.universia.net/app/es/showcourse.asp?cid=1411>

<http://www.cic.unb.br/tutores/fcm.html>

Glossário

Adobe audition – Software para gravação digital, mixagem, edição e masterização de áudio (antigo Cool Edit Pro).

Aftertouch – controle efetivo de expressividade de alguns teclados eletrônicos.

Arranger – processador inteligente programado para criar arranjos a partir de elementos musicais.

Bios – Sigla para Basic Input/Output System. Software de construção que determina o que um computador pode fazer sem acessar programas de um disco.

Blu-ray – uma mídia com um curto laser azul para sua leitura.

Bit – Contração das palavras binary digit. A menor unidade de informação num computador.

Canvas Virtual Piano – Sintetizador virtual da Roland.

CD-ROM - *Disc Read-Only Memory*. Formato de armazenamento de dados digitais em CD usado para informações genéricas.

CD-RW – Tipo de CD que aceita regravação – CD regravável.

Cakewalk – Software com equipamentos digitais virtuais para gravação e partitura de música.

Click track – Nome dado ao sinal de andamento (metrônomo), normalmente no tempo de semínima, que é gravado numa das trilhas de uma fita para servir de referência para os músicos na sessão de gravação.

CMSI – Cúpula Mundial para a Sociedade da Informação.

Canvas Virtual Piano – Sintetizador virtual da Roland.

Chorus – Tipo de processamento efetuado num sinal de áudio que produz um efeito de “ dobra “ do som. Aparelho eletrônico.

Ciberespaço – Termo criado pelo autor William Gibson no seu livro Neuromancer. É usada para descrever o escopo de recursos e informações disponíveis na rede mundial de computadores. O termo equivale a convergência de todas as mídias: áudio, vídeo, telefone, televisão, fibras ópticas, fios e satélites.

Cibernética – Originariamente, técnica do funcionamento e do controle dos comandos eletromagnéticos e das transmissões eletrônicas nas máquinas de calcular e nos autômatos modernos; em sentido mais amplo, refere-se ao estudo das conexões

nervosas nos organismos vivos e até a grupos humanos e ao governo dos homens reduzidos a autômatos.

“ **Comunicação cibernética** “ – Comunicação entre softwares, computadores, instrumentos musicais digitais, satélites, telefones; de uma maneira geral, comunicação entre aparelhos eletrônicos e de informática.

CPU – *hardware* - conjunto formado pelas máquinas de processamento de dados ou pelos elementos constitutivos das mesmas.

D.A.W. – Digital Audio Workstation.

Digidesign – Empresa fabricante de hardware e software; Pro-Tools entre outros.

“ **Discurso virtual** ” – Conceitos de discurso dos softwares, dos sistemas, das tecnologias digitais com vida virtual e inteligência artificial, que interagem no ciberespaço e na comunicação cibernética.

DNA – Sigla de Distributed Internet Architecture; ferramenta da Microsoft para aplicações web.

DOS – Sigla de Disk Operating System, ou sistema operacional em disco.

Download – Transferência de dados de um computador para outro.

Drivers – programas tradutores que interagem com o computador.

DivX – Abreviatura de Digital Video Express. Codec de vídeo baseado no padrão de compressão MPEG 4. Reduz vídeos a cerca de 15% do tamanho de um DVD normal em quadros de 640 por 480 pixels.

DVD – Sigla de Digital Versatile Disc ou Digital Video Disc.

DVD+RW – Padrão para disco DVD regravável, desenvolvido pelas empresas Philips, Sony e HP.

e-mail – Abreviatura de Electronic Mail; correio eletrônico. Sistema de troca de mensagem entre computadores.

Encore – Software de música; programa para escrever música no computador.

Envoltória – (envelope): Comtamento dinâmico de um som no decorrer do tempo, que permite distinguir claramente, exemplo, um som com características percussivas (ex: piano) de um outro mais sustentado (ex: flauta).

Finale – Software de musica; programa para escrever música.

FireWire – Interface para conexão de periféricos que atinge taxas de transferências de até 400 Mbps e pode ter até 63 equipamentos ligados em cadeia (interconectados).

Google – Um dos principais mecanismos de busca na Internet. Foi criado em 1988, por dois estudantes da Universidade de Stanford.

Google Print – projeto de cópias de livro *online* disponibilizado na rede pela *Google Incororation* . << <http://print.google.com>.>>

Hardware – Parte física dos computadores: CPU, monitor, teclado, circuitos.

Hiperlinks – Elemento num documento eletrônico que o liga a outro campo desse mesmo documento ou a outro documento (link).

IEEE – Sigla de Institute of Eletrical and Eletronic Engineers. Sociedade internacional que responde pela definição de padrões seguidos pela indústria mundialmente. Dois exemplos de especificações criadas pelo IEEE são 802.3, para redes Ethernet, e 802.11, para redes locais sem fio.

iPod – Linha de dispositivos táteis da *Apple* para execução de música digital em MP3 e outros formatos.

JPEG - Sigla para *Joint Photographic Experts Group*. Padrão para compressão de imagens usado em fotografia digital e na web

KaZaA – Programa e serviço de troca de arquivo pela Internet. Funciona melhor com música do que com vídeos.

Key velocity – velocidade da tecla de um teclado eletrônico, usado para determinar a intensidade (volume) do som.

Knobs – botões rotativos.

LapTop – Computador tátil. A palavra significa computador “de Colo “.

LED – Sigla para Light Emitting Diode, ou diodo emissor de luz.

LFO – Low Frequency Oscillator

Link – Conexão estabelecida entre dois pontos de uma rede de comunicação. Em radiotransmissão, é o termo usado para representar a transmissão entre unidade móveis e a sede da emissora, ou entre a conexão estabelecida com satélite e estações terrestres para a geração, por ex: de eventos ao vivo.

Linux – Sistema operacional de código aberto criado pelo finlandês Linus Torvalds e modificado por programadores do mundo todo. É baseado nos padrões do sistema Unix.

Método GIM – Método Bonny das Imagens Guiadas e a Música (IGM). Método de Musicoterapia desenvolvido pela dra. Helen Bonny.

MIDI – Musical Instrument Digital Interface; Interface Digital para Instrumentos Musicais. É um protocolo de comunicação que controla a transmissão de dados entre Instrumentos Musicais Eletrônicos.

Modem – Junção das palavras Modulador/Demodulador. Designa o aparelho que converte dados digitais em sinais sonoros (modulação) para transmiti-los meio de uma linha telefônica. Do mesmo modo, o dispositivo reconverte os sinais sonoros recebidos em dados (demodulação).

Módulo – “cérebro” de um teclado ou de um instrumento musical eletrônico.

mLAN (Music Local network) – Formato concebido pela Yamaha para a transferência de dados digitais contendo informações de áudio e MIDI, e baseado no padrão IEEE-1394 (FireWire).

MMC (MIDI Machine Control) – Conjunto de mensagens MIDI destinadas ao controle de máquinas de áudio e vídeo. meio de mensagens de MMC, pode-se ativar os controles de PLAY, STOP e REC, bem como acionar os comandos de LOCATE em diversos equipamentos de um estúdio.

Multitimbral- instrumento musical eletrônico com sons de instrumentos diversos.

MP3 – Abreviatura de MPEG Layer-3 Audio. É o padrão mais usado para arquivos de áudio compactados.

Napster – Programa e serviço de intercâmbio de arquivos na internet criado Shawn Fanning no final dos anos 90. O Napster deu partida à popularização do áudio digital e à preocupação da indústria fonográfica com a multiplicação dos serviços de P2P.

NASA – National Aeronautics & Space Administration.

Nuendo - Software para gravação e edição de áudio e vídeo virtual no computador

OCDE – Organização para a Cooperação e o Desenvolvimento Econômico.

Online – Em linha ou conectado com outros equipamentos; em cadeia; na internet; na rede.

Orkut – Comunidade on-line criada para amigos, cujo principal objetivo é tornar a vida social mais ativa e estimulante. A rede social do Orkut pode ajudar uma pessoa a manter contato com amigos e a escolher, selecionar, novas amizades.

Oscilator – Dispositivo que gera sinais eletrônicos (de tensão) oscilatórios. Os parâmetros fundamentais do oscilador são: frequência da oscilação associada à altura do som; amplitude do sinal associado ao volume; forma-de-onda associada ao timbre.

PCM - (Pulse-Coded Modulation): Técnica utilizada para amostrar e codificar digitalmente sinais de áudio, ou seja, converter áudio analógico em dados digitais.

Peer-to-Peer – Uma rede ponto a ponto, na qual não há um servidor pré-definido. Todo equipamento pode desempenhar o papel servidor/cliente. Na internet refere-se a uma rede transitória que garante a um grupo de usuários com o mesmo programa acessar arquivos instalados no disco regido de outros. É o princípio utilizado pelo Napster, em sua fase pioneira.

Pen-drive – Dispositivo portátil para PC, para compactar e armazenar arquivos.

Performer – Software para gravação de música no computador Macintosh.

Pitchbender – controle para afinação de notas nos teclados eletrônicos.

Pixel – O menor ponto de uma imagem digital, cuja característica é a cor.

Plug-in – Tipo de software que atua como extensão ou complemento de outro, em geral adicionando-lhe novos recursos.

Policromia sonora – timbres, cores e configurações sonoras de instrumentos musicais.

Processador – Equipamento ou software utilizado para efetuar alterações no sinal de áudio, por meio de técnicas digitais de processamento de sinais (DPS).

Pro-Tools – Computador, Workstation ou software para gravação, mixagem, edição, masterização de áudio e vídeo.

RGB – Iniciais em inglês, das cores vermelho, verde e azul. O RGB é um modelo de cores baseado nessas três tonalidades básicas e utilizado como padrão nos monitores de vídeo.

Sampler – Designação dada a um instrumento musical eletrônico que é capaz de digitalizar sons naturais, memorizá-los e depois reproduzi-los.

Samples – Amostras digitais de sons.

Sample-player – instrumento musical eletrônico capaz de reproduzir amostras de sons armazenadas em sua memória.

Send Level – nível (intensidade) enviado dos efeitos produzidos para cada parte de um instrumento multitimbral.

Sliders – controles deslizantes

Sequenciador - gravador digital multipista de alguns teclados arranjadores ou um módulo de gravação digital multipista.

Site – Na internet, designa um conjunto de páginas que representa uma pessoa, instituição ou empresa na rede.

Skype – Rede de bate-papo via voz pela internet. O Skype se tornou para grande parte dos usuários de banda larga uma alternativa popular às ligações telefônicas comuns.

Skype Technology – Tecnologia aplicada à comunicação via telefone pela internet.

SMPTE – Society of Motion Picture Television Engineers.

Software – Programa de computador. Qualquer conjunto de instruções que controle a operação de um computador.

Sonar- - Pode ser considerado como uma versão 10 do famoso Cakewalk Pro Áudio, e possui diversos recursos novos em relação à versão 9 daquele software. (antigo Cakewalk).

Soulseek- - Compartilhador de arquivos na rede – P2P

Sound Design – Conceitualmente, sound design é a criação, manipulação e organização de elementos sonoros. É uma trilha sonora especial que engloba técnicas de produção de sons, ruídos, efeitos sonoros, música, espacialização de frequências sonoras, tecnologia digital, geralmente produzida para ser ouvida no sistema 5.1 surround.

SoundForge- Software para gravação digital, mixagem e edição de áudio.

Standart MIDI Files – Formato padrão de arquivo para armazenamento de seqüências MIDI. Os arquivos SMF são usados para intercâmbio de música em formato MIDI, e são reconhecidos pela maioria dos equipamentos e softwares modernos de sequenciamento.

Sustain – Estágio intermediário da envoltória dinâmica de um som. O *sustain* (sustentação) do som começa após os estágios de *attack* e *decay*, e continua até se iniciar o estágio de release.

S-Vídeo – Interface de vídeo no qual as informações de luminância e crominância são enviadas separadamente, o que prociona melhores resultados que os do vídeo composto.

Sys-Ex. - “ System exclusive messages “

Teoria do tálamo – “teoria Cannon-Bard de emoção“. Teoria que procura explicar de que maneira a música tem condição de alcançar a “ vida mental mais profunda “ dos seres humanos. Desenvolvida por Christofredo Jacob no estudo da Eletro Neuro Biologia

Upgrade – Atualização de um software ou hardware que se destina a substituir a versão antiga. Também é usado como sinônimo de melhorar um recurso de hardware ou software.

USB – Sigla de Universal Serial Bus ou barramento serial universal. Padrão para conectar externamente ao micro uma série de periféricos, como mouses modems e teclados. Uma entrada USB aceita a conexão simultânea de até 127 periféricos.

Vegas – Software para gravação digital, mixagem, edição e sonorização de audiovisual.

Vintage – Instrumentos musicais eletrônicos programados com sons antigos atualizados de instrumentos musicais eletrônicos das décadas de 60/70. (Retro).

Virtual – Machine – É um software que torna os aplicativos compatíveis com os sistemas operacionais mais usados. A máquina virtual mais conhecida é a do Java, a JVM (de Java Virtual Machine).

VoIP – Voicing Internet Program.

Voice Campaign – Campanha de voz pela internet. Projeto que visa a comunicação via voz online na rede.

Wave – Formato de arquivo sonoro desenvolvido em conjunto pela Microsoft e pela IBM. Os arquivos têm a extensão WAW.

Waveform – Forma de onda sonora.

Web – World Wide Web, a parte visual da internet.

Webcam – Câmara digital para captura de imagem em movimento. Ligada a um PC pode transmitir ao vivo pela internet.

WebTV – Termo genérico para toda categoria de produtos e tecnologias que permitem navegar na internet através do aparelho de TV.

Windows – Sistema operacional desenvolvido pela Microsoft. Originalmente, era um sistema de janelas, dependente do DOS, que chegou ao mercado em meados da década de 80.

Windows Móble – Sistema operacional para dispositivos móveis, desenvolvido pela Microsoft. Roda nos palmtops do tipo Pocket PC.

Workstation – Este termo significa estação de trabalho; tem sido usado genericamente para se referir a um equipamento *auto-suficiente*, isto é, que pode efetuar sozinho um conjunto de tarefas. Entre os sintetizadores e instrumentos musicais, o termo *Workstation* é usado para se referir a um instrumento que possui teclado, sintetizador multitimbral, processadores de efeitos e seqüenciador MIDI. O primeiro instrumento a ser designado como *Workstation* foi o sintetizador Korg M1.

A N E X O 1

Partitura de “Água Viva”

A N E X O 2

Partitura de “Louco Amor Poema”

ANEXO 3

Partitura de “Um peixe fora d’água”

ANEXO 4

Partitura de “Fera Radical – Prólogo”

VESPAR, Manuel Geraldo. Som & Produção Musical para a Mídia.

Rio de Janeiro: UFRJ, Faculdade de Comunicação, 2006,
Tese de Doutorado em Comunicação Social, 228 páginas.

R e s u m o

Este trabalho analisa a aplicabilidade do som e da música como elementos da comunicação não verbal. A questão central, objeto desta tese, visa ao estudo do discurso sonoro-musical não apenas como arte abstrata mas como elemento retórico-intercomunicativo e ambivalente, capaz de provocar sentimentos de alegria, tristeza, dor, excitação, ansiedade, e propiciar ao ouvinte momentos de magia, encantamento e êxtase. Concomitantemente, é também um estudo do discurso sonoro-musical, onde policromia sonora e imagens sonoras são arquitetadas, confeccionadas e usadas como elementos de produção musical não verbal, com o fim de ampliar o espaço da comunicação multimídia. Tem caráter didático. Focaliza a presença oculta do som e da música interagindo com e como mensagens subliminares na comunicação audiovisual. Procura demonstrar como a magia, o fascínio, a polissemia dos sons e da música são fatores usados como figuras retórico-comunicativas pela mídia para persuadir e seduzir a sociedade de consumo.

VESPAR, Manuel Geraldo. Som & Produção Musical para a Mídia.

Rio de Janeiro : UFRJ, Faculdade de Comunicação, 2006,

Tese de Doutorado em Comunicação Social, 228 páginas

R é s u m é

Ce travail porte sur la pertinence du son et la musique comme des éléments de la communication non-verbale. La question centrale de cette thèse, c'est l'étude du discours sonore-musical, non pas seulement en tant qu'un art abstrait, plutôt comme un élément rhétorique-intercommunicatif et bivalent, en mesure de provoquer des sentiments de joie, tristesse, douleur, excitation et de rendre à l'auditeur des moments de fascination, envoûtement et extase. Il est aussi en même temps une étude du discours sonore-musical où la polychromie sonore et imagétique est projetée, élaborée et utilisée comme élément de production musicale non-verbale avec le but de amplifier l'espace de la communication multimedia. Il a un caractère didactique. Il met au point la présence occulte du son et de la musique en interaction avec eux comme messages sousliminaux dans la communication audiovisuelle. Il cherche à dévoiler comment la fascination, le charme, la polysémie des sons et de la musique sont des facteurs employés comme figures rhétorico-communicatives pour les media, ayant pour but persuader et séduire la société de consommation.

VESPAR, Manuel Geraldo. Som & Produção Musical para a Mídia.

Rio de Janeiro: UFRJ, Faculdade de Comunicação, 2006,

Tese de Doutorado em Comunicação Social, 228 páginas.

A b s t r a c t

This work analyses the applicability of the sound and of the music as elements of non verbal communication. The central point, object of this thesis, aims at the study of the sonorous-musical speech not only as an abstract art but as a rhetoric-intercommunicative and bivalent element able to arouse feelings of joy, sadness, pain, excitement, anxiety, and to give the listener, moments of fascination, enchantment, and ecstasy. Concomitantly, it is also an study of the sonorous-musical speech where sonorous polychromy and sonorous images are planned, made, and used as elements of the non verbal musical production with the purpose to enlarge the room of the multimedia communication. It has a didactic character. It Focuses the hidden presence of the sound and of the music interacting with and as subliminal messages in the audiovisual communication. It seeks to demonstrate how the magic, the glamour, the polysemy of the sound and of the music are factors used as rhetoric-communicative-figures by the media to persuade and to seduce the consumer society.

Palavras chave : “ comunicação não verbal “; “ imagem sonora” ; intersubjetividade; intercomunicabilidade; discurso midiático; multimídia. “ música como elemento intercomunicativo “ “ comunicação cibernética “.

