

ARQUITETURA E MÚSICA ELETRÔNICA – CORPO, IMAGEM E TEMPO

José dos Santos Cabral Filho
Universidade Federal de Minas Gerais (Brasil)
Escola de Arquitetura
Rua Paraíba 697, Bairro Funcionários, Belo Horizonte, MG, Brasil
jcabral@arq.ufmg.br

Abstract

Architecture and electronic music – body, image and time

The attempts to correlate architecture and music are frequent and Schelling's idea of architecture as frozen music, although problematic, seems to prevail. This article proposes the update of these comparisons under the light of recent developments seen in the field of popular electronic music. Special considerations are made to the questions of authorship, the use of images and the bodily engagement of audiences. The immersive quality of both architecture and music is highlighted as one of the best possible grounds for comparing both disciplines.

1. Introdução – arquitetura e música

A tentativa de aproximação entre arquitetura e música é frequente ao longo da história e permanece como um tópico pelo qual os arquitetos se vêem fascinados até hoje. Para além da conexão funcional representada pelos cálculos acústicos, uma gama variada de aproximações são tentadas: correlações teóricas, formais, metafóricas e até mesmo processuais. Vitruvius, por exemplo, considerava fundamental o conhecimento musical na formação do arquiteto, Le Corbusier falava de uma acústica visual em Ronchamp, e Richard Rogers apregoa uma arquitetura que tenha espaço para o improvisado como as performances de jazz. No entanto, nenhuma tentativa de conexão foi mais popularizada que o argumento de Schelling propondo ser arquitetura música congelada.

Esta idéia de tradução formal de música em arquitetura pelo processo de congelamento é exemplificado nas inovadoras aberturas do convento La Tourette, onde a composição das janelas apresenta uma similaridade com o ritmo de uma composição musical, fruto da cooperação entre Le Corbusier e Iannis Xenakis, engenheiro e músico grego. Mas esta analogia musical direta é superada com o projeto do Pavilhão Philips onde Le Corbusier, juntamente com Xenakis, vão criar o que é considerado por muitos como a primeira experiência de multimídia. Contando também com a colaboração do músico Edgar Varese, e do cineasta Philippe Agostini, Corbusier cria o “Poème Électronique”, uma experiência de especialização da música, onde a metáfora da música

congelada é invertida e a música ganha qualidades arquitetônicas – não apenas a espacialização, mas verdadeiramente um evento arquitetural projetado no espaço e no tempo com uma duração precisa de 480 segundos (Treib 1996).

Mais recentemente, Daniel Liebeskind, Steven Holl, Richard Rogers, Marcos Novak, entre outros, tem recorrido à metáfora musical para falar de seu trabalho. Mas dessas tentativas recentes de correlacionar arquitetura e música, talvez as de Rogers e Novak sejam as que mais colaboram para abrir perspectivas minimamente significativas. Rogers vai fazer um comparação processual, sugerindo que a arquitetura deveria ser comparada ao jazz, no sentido de que o jazz é uma forma musical que tem o improvisado como uma de suas principais características (Rogers 2001). Novak vai ser responsável pela popularização da expressão ‘arquitetura líquida’, uma arquitetura de base digital cuja dinâmica seria o inverso da arquitetura congelada de Schelling (Novak 1994a). Novak, entretanto, nos alerta que qualquer comparação atual entre arquitetura e música tem primeiro que se indagar sobre qual arquitetura e qual música se está falando (Novak 1994b).

Neste sentido, a proposta deste artigo é investigar quais questões podem ser apontadas em uma comparação entre arquitetura e música, consideradas as mudanças sofridas por ambas com a generalizada adoção das tecnologias digitais. Para este exercício comparativo será considerado em especial a música eletrônica, onde o impacto das

tecnologias digitais tem sido proeminente e aponta para mudanças significativas no modo de criação, produção e distribuição musical. Para tanto será feita uma descrição do cenário da produção da música eletrônica, seguida de uma tentativa de correlacioná-la com as perspectivas abertas para a produção da arquitetura contemporânea pela adoção das técnicas de manipulação digital.

2. Música eletrônica, corpo e imagem

Música eletrônica, é a princípio, qualquer música produzida por meio de equipamentos eletrônicos. Os primeiros experimentos são datados de 1920 com a invenção do Theremin pelo físico russo do mesmo nome. Desde então, um número cada vez maior de músicos passou a experimentar com os meios eletrônicos de produção musical. No início, estes experimentos aconteciam no âmbito da chamada música erudita, em oposição à música popular. Compositores como Stockhausen, Cage e Varese, entre outros, vão abrir novas perspectivas, alterando radicalmente nossa ideia de música. Posteriormente estes experimentos de vanguarda vão ser assimilados por um movimento popular de música eletrônica. Essa migração do erudito para o popular vai gerar uma infindável lista de novos estilos. Assim, a partir dos anos 80 a expressão música eletrônica vai servir de denominação genérica para uma série de sub-gêneros musicais tais como Ambient, House, Techno, Electronica, Drum'n'bass, Trance, Electro, Garage, Hardcore techno, Acid jazz, etc. Este gênero populares de música eletrônica vão, de forma cada vez mais crescente, ser impactados pelo uso disseminado do computador, que vai alterar de forma significativa desde a criação e produção até a divulgação musical.

2.1. Música eletrônica e estratégias digitais de cooperação

No que diz respeito à criação, o impacto do computador vai ser radical, alterando a forma como os músicos lidam com a ideia de composição. Além da produção sintética de sons, estratégias de manipulação baseadas nas possibilidades de corte e colagem, tipo sampling e mixing, vão se popularizar e colocar em cheque a

noção tradicional de autoria. Consequentemente há uma abertura para o trabalho cooperativo e transdisciplinar, fato que pode ser creditado em grande parte à facilidade de compartilhamento advinda com o digital. Esta abertura vai aproximar a música eletrônica de outras áreas artísticas que até então não eram vistas necessariamente como áreas afins, tais como vídeo, multimídia, computação gráfica, instalação e performances. A ideia de trabalho cooperativo se torna frequente e o termo 'coletivo' vai ganhar uma significação específica no meio das artes eletrônicas: o agrupamento colaborativo, com um grau maior ou menor de informalidade, que busca romper as barreiras disciplinares. Grupos como Tomato, Anti-Rom, D-Fuse entre outros, agregam profissionais de várias origens: música, publicidade, design gráfico, artes plásticas, arquitetura, etc. Como resultado desta conjugação entre artistas de campos diversos, os grandes festivais de música eletrônica passam a incluir outras formas de arte eletrônica e, no sentido inverso, vários festivais de arte eletrônica vão dar um ênfase especial à música eletrônica. Os exemplos desta fusão são muitos: Transmediale em Berlim, Ars Electronica em Linz, Sonar em Barcelona e em São Paulo, Elektra em Montréal, etc.

2.2. Música eletrônica - imagem e engajamento corporal

Nesta fusão entre música eletrônica e arte digital, o uso da imagem vai ganhar uma proeminência tal que chega a alterar o modo como a música é difundida e usufruída: uma apresentação de música eletrônica não é mais algo puramente sonoro, é fundamentalmente também visual. E, diferentemente da ideia do videoclipe, que a princípio ilustra e acompanha a música, o uso da imagem na música eletrônica é mais complexo, explorando frequentemente um universo de formas abstratas e sintéticas, resultantes das possibilidades advindas com o design gráfico computadorizado (D-Fuse 2004). Tais imagens são geralmente usadas nas apresentações ao vivo, sendo manipuladas em tempo real, em consonância com o espírito e reação do público, o que dá origem ao chamado VJ (video jockey). O uso intensivo da imagem

vai ser caracterizado também por uma tendência a uma espacialização das imagens, ou seja, a consideração do espaço como mais um elemento de composição da performance musical. Esta tendência de espacialização, pode ser vista também como uma tentativa de conseguir um engajamento corporal dos participantes, que se vêem imersos em um ambiente de total envolvimento sensorial.

É interessante observar que, diferentemente do jazz, onde a improvisação se baseia na interação entre os músicos, na música eletrônica a improvisação se fundamenta na interação entre o músico (DJ ou VJ) e o público. O DJ/VJ sente a motivação do público e em resposta altera sua música/imagem, ao alterar sua música/imagem ele altera a motivação do público e assim subsequentemente, num constante movimento de mútua retroalimentação que em muito lembra os sistemas cibernéticos.

3. Arquitetura contemporânea e música eletrônica

Conforme já argumentei em outro lugar, quatro deslocamentos conceituais podem ser apontados como potencialmente revolucionários na prática da arquitetura, como fruto da disseminação das tecnologias digitais (Cabral Filho 2004). Estes deslocamentos acontecem no processo criativo do arquiteto, nas estratégias de representação, na arquitetura enquanto objeto construído e na identidade do habitante. Tais deslocamentos podem ser comparados às mudanças ocorridas no cenário da música eletrônica, discutidas acima:

- Na prática criativa do arquiteto: o foco do ato de projetar deixa de ser o desenho de objetos passando a ser a programação de processos que gerem o objeto. Neste sentido o desenho da geometria do objeto perde importância, ficando o resultado formal sujeito à intervenção de um maior número de agentes e condicionantes. Na música eletrônica este deslocamento pode ser comparado à mudança na idéia de autoria, com a abertura para apropriação de trabalhos alheios através de sampling, mixing e outras estratégias.
- Nos processos de representação: a estratégia do desenho projetivo cede lugar à construção de modelos parametrizados, que abre possibilidade de experimentação e testes do projeto antes de sua construção. Na música eletrônica este deslocamento pode ser equiparado à possibilidade de criação e de manipulação digital de elementos musicais, que transforma a idéia de composição no conceito de design.
- Na conformação do objeto arquitetônico: a idéia de arquitetura como duração e resistência é substituída pelas possibilidades de plasticidade e comunicação, quando objeto arquitetônico passa a se moldar de modo não traumático às mais variadas injunções externas, quer sejam elas de natureza estética ou programática. Na música eletrônica, este deslocamento encontra paralelo na idéia de que a música só se concretiza na performance musical e que esta é de natureza aberta, ou seja, todo o material sonoro fixado em gravação funciona como matéria prima para o verdadeiro evento musical.
- Na identidade do habitante: há o deslocamento da idéia de usuário para a idéia de sujeito arquitetônico, onde o habitante deixa de ser fruto da função e passa a ser um sujeito que se faz em consonância com o lugar arquitetônico. Na música eletrônica, a relação de mútuo feedback entre a platéia e o músico (DJ ou VJ), abre espaço pra uma relação de interação complexa, onde a audiência não é passiva e se torna responsável pelo resultado final da apresentação. Neste sentido, Aaron Besty (Betsky 1997), argumenta que a pista de dança é sim uma forma de arquitetura. Podemos completar dizendo que uma quase arquitetura se configura na pista de dança, uma arquitetura instantânea que se forma e se dissolve (que se faz e se desfaz) no ritmo da música, ao sabor do DJ ou do VJ. Assim, podemos dizer que se com o videoclipe a música encontra o cinema, com a música eletrônica e as imagens digitais interativas a música eletrônica encontra a arquitetura.

4. Conclusão

Como nos lembra Novak, ao longo da história a música já se reinventou de maneiras muito mais profundas e ousadas do que aquelas experimentadas pela arquitetura (Novak 1994b). Isto talvez se deva às características intrínsecas da arquitetura e sua extrema dependência de fatores externos para sua realização – fatores econômicos, programáticos, físicos, etc. Esta situação de dependência externa parece ser agravada pelo panorama cultural deste início de milênio que apresenta uma disponibilização excessiva de informação, uma tendência forte ao uso de estratégias digitais descorporificadas, e uma clientela cada vez mais submetida a valores de uma indústria cultural massificante. A prática arquitetônica atual ensaia alguns passos na direção de abordar estes problemas, mas as iniciativas são ainda muito tímidas e talvez, mais uma vez a arquitetura não tenha a ousadia de se reinventar.

No entanto, a forma como a música eletrônica lida com condicionantes similares parece indicar um caminho que poderia ser almejado pela arquitetura. A música eletrônica manipulada ao vivo diante da multidão na pista de dança se transforma num momento de expressão e plena criação, tanto por parte de quem dança, quanto de quem produz a música, nos mostrando que há possibilidade de equacionarmos questões cruciais que parecem insolúveis, tais como a conciliação entre excesso de informação e criatividade, expressão criativa autoral e efetivo engajamento criativo da audiência. E o que é mais significativo é que isto é conseguido pela adoção generalizada das tecnologias digitais submetidas ao crivo radical da arte. Na verdade, talvez uma das lições que a prática arquitetônica possa apreender da música eletrônica contemporânea seja a sua vinculação com as artes em geral e não apenas com as artes plásticas. Quando Schelling falava da arquitetura de sua época como música congelada, ele apontava uma tradução de

uma arte temporal, a música, para uma arte plástica, a arquitetura. Mas como já superamos de longe esta idéia da arquitetura como arte plástica, se quisermos comparar arquitetura e música na atualidade deveríamos abordar as duas disciplinas pelo que elas tem de mais peculiar - o fato de ambas apresentarem uma qualidade de envolvimento imersivo cujo desvelamento só se dá no tempo, e que por consequência necessita do ouvinte ou do habitante para ganharem a concretização almejada. Neste sentido a música eletrônica é exemplar.

Referências

- Betsky, A. 1997. *Queer Space: Architecture and Same-sex Desire*. New York: William Morrow and Company.
- Cabral Filho, J. S. 2004. De Volta às Origens- Por uma Arquitetura sempre contemporânea. *Topos Revista de Arquitetura e Urbanismo*. 02, 87 – 90.
- D-fuse. D-Fuse. <<http://www.dfuse.com>> (10-08-2005).
- D-Fuse. 2004. *D-Tonate_00*. London: Onedotzero Ltd. (DVD)
- Le Corbusier, 1990. *Text and Sketches for Ronchamp* (Local não indicado): Rene Bollet Reddat.
- Martin, E, ed. 1994. *Architecture as translation of music*. New York: Princeton Architectural Press.
- Novak, M. 1994. *Computation and Composition*. In *Architecture as translation of music*. editado por Martin, E. New York: Princeton Architectural Press.
- Novak, M. 1994. *Breaking the cage*. In *Architecture as translation of music*. editado por Martin, E. New York: Princeton Architectural Press.
- Rogers, R. *Floornature*. <<http://www.floornature.com/worldaround/articulo.php/art11/5/en/arch11>> (10-08-2005).
- Treib, M. 1996. *Space Calculated in Seconds*. New Jersey: Princeton University Press.

José dos Santos Cabral Filho, arquiteto e professor da Escola de Arquitetura da UFMG, é mestre (1993) e PhD (1996) pela University of Sheffield na Inglaterra. Suas pesquisas junto ao LAGEAR (Laboratório Gráfico para a Experiência da Arquitetura - EA-UFMG) tem enfocado o potencial liberador das tecnologias da informação e as formas sutis de subversão cultural, com ênfase especial nos processos interativos de projeto arquitetônico. É membro fundador do IBPA (Instituto Brasileiro de Performance Arquitetura) e tem publicado ensaios sobre a convergência entre corpo, mídia e lugar.