

Esmerilhando Desobediência Sonora, Tecnologias Livres e Redes de Selos de Música Experimental.

Grinding Sound Disobedience, Free Technologies and Networks of Experimental Music Netlabels.

Cristiano Figueiró¹
Bruno Rohde²
Guilherme Soares³

Resumo

Neste artigo iremos descrever e analisar o impacto produzido pelas propostas lançadas no I Encontro de Selos de Música Experimental (ESME), realizado em Salvador, Bahia de 24 a 27 de outubro de 2018. Além disso iremos descrever as decisões do processo de construção do software ESMERIL, desenvolvido para essa rede de selos de música experimental. O aplicativo combina interatividade homem-máquina com a definição de um formato para a distribuição de música em quatro canais separados. A idéia foi desenvolver uma interface para remix como modelo de compartilhamento de música.

Palavras-chave: Software Livre, Aplicativos para Android, Música Experimental, Netlabels.

Abstract

In this article we will describe and analyze the impact of the proposals launched at the First Meeting of Experimental Music Stamps (ESME), held in Salvador, Bahia from October 24 to 27, 2018. In addition, we will describe the decisions of the software construction process ESMERIL, developed for this network of experimental music labels. The application combines human-machine interactivity with the definition of a format for the distribution of music on four separate channels. The idea was to develop an interface for remix as a model of music sharing.

Keywords: Free Software, Android Apps, Experimental Music, Netlabels.

¹ Músico, Professor do IHAC/UFBA onde atua como Coordenador do Bacharelado Interdisciplinar em Artes, na Área de Concentração em Arte e Tecnologia e no Mestrado profissional em Artes (PROFARTES) orientando pesquisas de Educação Musical na rede pública de ensino. Atua nas áreas de Computação Musical, Arte Interativa, Improvisação Livre e Educação. Coordenou o projeto de pesquisa Música Móvel desenvolvendo aplicativos para criação musical com dispositivos móveis.

² Músico, artista visual e programador, atua nos campos da arte sonora, música eletrônica e performance audiovisual (live visuals, live cine e instalações).

³ Programador, Músico, Gambiólogo, Professor do Cecult-UFRB onde também coordena o projeto de extensão Lab0gam (Laboratório de Gambiologia e Código Aberto). Trabalha com Puredata desde 2003. Atuou como consultor e professor em oficinas de conhecimentos livres estimulando e documentando o uso de softwares e hardwares de código aberto no programa de Pontos de Cultura de 2005 a 2013, colaborando também com projetos como Estúdio Livre e Metareciclagem. Participou de festivais, congressos, seminários diversos em diversas cidades do Brasil e exterior em iniciativas hacktivistas com ênfase em tais metodologias.

Selos de Música Experimental

Durante o encontro, músicos, produtores e programadores representando 17 selos e coletivos debateram e questionaram a dimensão tecnológica, econômica e estética da cadeia produtiva dos selos independentes que promovem um cenário de música experimental atualmente no Brasil. Além de realizarem oficinas, laboratórios criativos e performances.

A proposta do Encontro foi de aproximar as redes vivas de produção musical independente com a rede acadêmica de produção de conhecimento crítico sobre as relações entre música e tecnologia. Neste artigo iremos refletir buscando dar um passo adiante no sentido de revelar como a própria rede se reconheceu durante o encontro, fazendo análise de falas transcritas, entrevistas e dados quantitativos sobre números de publicações de música e downloads após o encontro.

Definiu-se um recorte de selos e coletivos com estéticas musicais que abrangem um universo amplo de referências desde o eletroacústico acadêmico passando pela cultura eletrônica de pista, industrial, dub, noise e novas práticas criativas que misturam sonoridades diversas. No Encontro, música experimental se refere a um recorte que abrange um tipo de atitude comprometida com a criatividade, expressão e linguagem musical - sem ter como objetivo instantâneo a comercialização do produto. Selos ou "Netlabel", são coletivos que distribuem músicas em formatos digitais para download seguindo a ética DIY. A idéia do Encontro foi observar a experiência acumulada dos selos independentes com as possibilidades da cultura digital e verificar quais práticas gerais são empregadas.

Foi feito um questionário envolvendo 16 perguntas sobre o fluxo de trabalho colaborativo, plataformas de produção e distribuição e questões subjetivas identitárias que foi divulgado e respondido por 17 selos e coletivo. Esse conjunto de dados permitiu um mapeamento inicial das práticas e estratégias comuns. Durante o Encontro foram feitas entrevistas e gravação dos debates, permitindo um olhar mais aprofundado sobre questões que foram tangenciadas no questionário anterior. A transcrição dessas entrevistas irão ajudar a aprofundar o mapeamento de estratégias de algumas das iniciativas mais atuantes e de maior proeminência da música engajada com a liberdade criativa.

ESMERIL

Uma proposta do encontro é o lançamento de um software desenvolvido especialmente para essa rede de selos. O ESMERIL é um aplicativo desenvolvido para plataforma Android capaz de mixar e criar música em um formato expandido, com quatro pistas separadas permitindo infinitas releituras da mesma música.

ESMERIL é uma plataforma gratuita para criação, performance e distribuição de música - um aplicativo para Android que reproduz música em um formato aberto e permite uma experiência de escuta interativa que poderíamos entender como uma espécie de "reprodução musical expandida" com uma estrutura musical sempre aberta para novas combinações. Pode ser utilizado tanto por interessados na apreciação de músicas na plataforma, quanto por artistas e entusiastas da música digital para recompor materiais existentes em tempo real, gerando novos gestos e resultados sonoros, que podem ser gravados no mesmo aplicativo.

Do ponto de vista do software livre (Stalman, 2017) e do aprimoramento de práticas artísticas culturais e autônomas, o ESMERIL é uma plataforma aberta tanto em código - publicada com licença GPLv3 3 - quanto na produção do conteúdo que será disponibilizado. Novas "cenas musicais" feitas para uso no ESMERIL, podem ser submetidas a um catálogo de "pacotes de samples"

por qualquer um, para participar da comunidade de desenvolvedores e colegas músicos ou ainda com alguma possibilidade de comercialização de cenas individualmente.

O ESMERIL foi desenvolvido por Bruno Rohde com concepção e pesquisa de Guilherme Soares, Cristiano Figueiró, Rafael Gherini e Bruno Rohde. Foi feito com a linguagem Pure data, utilizando uma biblioteca externa para criação da interface gráfica chamada Ofelia- biblioteca de licença livre GPLv3, criada e mantida pelo programador Zack Lee. Neste artigo iremos descrever os processos de decisão do desenvolvimento envolvendo a definição de formato da sessão, as estratégias do uso econômico de memória dos dispositivos móveis, a definição de um sistema dinâmico de memória, a criação de uma interface intuitiva expandida para remix e performances colaborativas via rede e também os problemas de criação de um sistema de vendas descentralizado de cenas musicais via aplicativo. Nesta seção do artigo serão explicados os trechos do código que demonstram o processo de resolução desses problemas visando a manutenção de uma base sólida com boas práticas para desenvolvimentos futuros.

Uma referência para o modelo de produção colaborativa do Esmeril foi o aplicativo "Ninja Jamm" do Selo Ninja Tune (UK) que movimenta uma economia ao redor desse formato de distribuição de música. A principal diferença do ESMERIL para um tocador de mídia ou plataforma de streaming é a capacidade de tocar com a música ao invés de apenas tocar a música. A capacidade de executar uma música e instantaneamente ir remixando é um sonho antigo da comunidade da música eletrônica e remonta ao período da demoscene do começo dos anos 90 quando foi definido o formato .mod que era distribuído e remixado pelos artistas da cena que usavam software trackers. O formato .mod continua sendo um padrão de compartilhamento e inspiração para novas maneiras de distribuição de música.



Figura 1 : Tela principal do ESMERIL mostrando as ferramentas de remix direto na forma da onda.

Um dos objetivos no desenvolvimento foi a criação de uma interface intuitiva, permitindo que os usuários que não são íntimos com programas de áudio tenham uma experiência fluída com o som resultante. Nesse sentido, toda a interação é feita em uma única tela, sem menus hierárquicos, tocando diretamente a forma de onda, alternando entre dois modos e selecionando quatro funções diferentes.

Cada canal possui dois modos, o modo beatslice e o modo multigranular. Cada um permite uma interação diferente na forma de onda. Esses modos são derivados de projetos desenvolvidos no projeto Música Móvel (2016). O modo multigranular oferece uma maneira de "navegar" pelo som através da possibilidade de multitoques e deslizar na forma de onda. Esse procedimento transforma as amostras de som em instrumentos polifônicos dinâmicos e cria uma relação semelhante com o instrumento musical acústico de manipulação tátil e instintiva. Cada áudio é segmentado em fatias simétricas e o tamanho de cada fatia corresponde a um grão. Cada toque na forma de onda aciona um loop no grão selecionado.

O modo Beatslicer aciona loops em regiões com fatias. O tamanho e a posição dos loops são definidos na função fatiamento com controles finos ou diretamente alterados na forma de onda com o gesto de pinçar e esticar. Este loop pode ser alterado com controles da função de efeitos, manipulando a ordem de leitura das fatias aleatoriamente, invertidas, retrógradas e "congeladas", com a possibilidade de sobrepor os efeitos.

As fatias podem ser divididas em partes muito pequenas, que podem ser sincronizadas com uma referência de batida master BPM. O usuário pode navegar pelas partes, espremer, esticar, mover-se de e para diferentes partes do loop - tudo com o toque dos dedos.

Todos esses gestos podem ser gravados em "momentos" para fazer algum tipo de composição de momentos com mudanças no tamanho, posição e mistura de fatias de amostra, assim como a aplicação de alguns presets de efeitos como congelar o bloco de som, reverter o loop jogar, loop de pingue-pongue e um pouco mais. Como esses gestos são registrados, eles podem ser tocados em uma sequência que conceitualmente chamamos de "cena" e funciona como uma espécie de "demonstração" do pacote de amostras com uma possível pontuação de gestos. O novo pacote de amostras carregado será iniciado com a predefinição inicial de uma cena. O usuário pode acompanhar a composição da cena e interagir com ela ou desativar a sequência na barra de transporte e criar novos momentos. Isso permite recriações radicais infinitas com as amostras de som.

Referências

Brinkmann, P. (2012). Making Musical Apps Using the libpd Sound Engine. Sebastopol, CA: O'Reilly & Associates.

Brinkmann, P. et al. (2016). Libpd: Past, Present, and Future of Embedding Pure Data. In: Proceedings of the Pure Data Convention.

Farnell, Andy. (2010). Designing Sound. The MIT Press.

Figueiró, C.; Rohde, B; Soares, G. (2016). Música Móvel Apps – Experimentation and open design for musical instruments in Android. In Proceedings of the Pure Data Convention.

FREE SOFTWARE FOUNDATION. (2017) O que é Software Livre? . Disponível em: <<https://www.gnu.org/philosophy/free-sw.pt-br.html>>. Acesso em: 24 jan. 2019.

SIIMI/2019

VI simposio internacional de
innovacion en medios interactivos
VI simpósio internacional de
inovação em mídias interativas
VI international symposium on
innovation in interactive media

07 A
09
MAIO
BUENOS AIRES
ARGENTINA

Kelly, Edward. (2016). Casting a Line: A Flexible Approach to Soundfile Playback Using libPd in Ninja Jamm. In: Proceedings of the Pure Data Convention.