

**Entre o novo e o obsoleto:
memória, rastros e aura do *hardware* na *chipmusic***

***Between the new and the old:
memory, trail and hardware's aura in chipmusic***

Camila SCHAFER¹

Resumo

Este artigo toma como objeto de estudo a cena *chipmusic*, considerando-a como uma atualização da virtualidade *hardware*. O objetivo é identificar como e por que o *hardware* dura nos mais diferentes produtos desta cena, seja nas capas dos álbuns, nas músicas gravadas, nos sites ou nos vídeos reproduzidos nas apresentações ao vivo. Para analisar estes empíricos foram realizadas entrevistas e utilizados os métodos da intuição, da cartografia e da dissecação. Dessa forma, chega-se à constatação de que o *hardware* pode ser pensado como uma virtualidade que perpassa a sociedade e a cultura, atualizando-se não só nos equipamentos a, b ou c, mas também em manifestações culturais diversas.

Palavras-chave: *Chipmusic. Hardware. Aura. Rastro.*

Abstract

This article takes as its object of study the chipmusic scene, considering it as an update to the virtual hardware. The goal is to identify how and why the hardware lasts in more different products in this scene, in the album covers, in the songs recorded on the websites or in videos played in live performances. To analyze these empirical, interviews were conducted and the methods used intuition, mapping and dissection. Thus, one comes to the realization that the hardware can be thought of as a virtuality that permeates society and culture, is not only updating the equipment a, b or c, but also diverse cultural manifestations.

Keywords: *Chipmusic. Hardware. Aura. Trail.*

¹ Mestre em Ciências da Comunicação pelo Programa de Pós-graduação em Ciências da Comunicação (Unisinos) e jornalista no Hospital de Clínicas de Porto Alegre (HCPA). E-mail: c.camila.87@gmail.com

Introdução

Na *chipmusic*, as músicas são produzidas por meio do chip sonoro presente em consoles de videogame e computadores domésticos antigos. Entre os mais utilizados estão os videogames GameBoy (console portátil da Nintendo), NES (também conhecido no Brasil como Nintendinho) e os computadores Commodore 64 e Commodore Amiga. Também são manipulados equipamentos atuais, como o console portátil Dingoo, mas por pouquíssimos artistas. Além do *hardware* original, outro recurso disponível para tocar e compor as músicas são os emuladores, *softwares* que simulam o funcionamento dos equipamentos antigos ou dos próprios chips sonoros dessas máquinas. Programas que utilizam *samples*² de *game music* também podem ser utilizados, mas tanto essa opção, quanto a dos emuladores, são as menos atrativas para os músicos. Segundo eles, os emuladores não reproduzem fielmente a sonoridade dos equipamentos e os *samples* acabariam restringindo a composição, que não seria totalmente autoral. Além disso, como são *softwares*, eles não ofereceriam o desafio e a diversão que os usuários buscam nas máquinas originais, mais limitadas tecnicamente. Assim, quanto mais difícil a composição musical, mais valorizado será o trabalho do músico, que precisa criar melodias mesmo com as limitações técnicas dos equipamentos, como a quantidade de canais reduzida. Esse foi o primeiro indício que nos fez perceber e questionar a importância do *hardware* para a cena³ *chipmusic*.

Na *chipmusic*, para que o equipamento possa ser utilizado para criar música é necessário que seja instalado nele um *tracker* (*software* que cria sons digitais através de um sistema organizado de notas, separadas por diversos canais de áudio). Atualmente, o mais utilizado é o LittleSoundDJ (LSDJ), lançado em 2000 para o GameBoy, o que fez o console portátil se tornar um dos símbolos da *chipmusic*. O *software* se tornou um sucesso entre os músicos da cena musical eletrônica devido às possibilidades de

² Trecho ou fragmento de uma música.

³ O termo “cena” é utilizado neste trabalho como verbete: “conjunto de fatos, circunstâncias e elementos relacionados a certa atividade ou ação; situação, contexto, cenário; campo de interesse ou atividade”. Fonte: Dicionário Aulete. Disponível em: <<http://aulete.uol.com.br/cena>>. Ou seja, podemos entender a cena *chipmusic* como sendo composta não só pelos produtos especificamente musicais, mas também pelas obras visuais e audiovisuais, pelas formas de circulação, pelas bases tecnológicas e pelos acionamentos sociais.

composição musical e facilidade de uso. Vários artistas passaram a ver o console portátil como uma plataforma musical barata e com resultados bastante atraentes.

No Brasil, os projetos de *chipmusic* que temos conhecimento são o Pulselooper (SP), Droid-on (SP), Ghouls'n'Eggs (SP), Escaphandro (SP), Subway Sonicbeat (SP), The Industrialism (RJ), Reset Sound System (SP), Chiptots (MG), Vox Castoridae (ES), Ruggery Iury (RJ), My Midi Valentine (AL), além do coletivo Chippanze, que surgiu em 2008 e é formado por três músicos e um artista visual.

Como forma de divulgar o trabalho e trocar conhecimentos e experiências, muitos artistas da *chipmusic* passaram a se organizar em coletivos. Eles sobrevivem basicamente na internet, por meio de sites, blogs, fóruns e *netlabels* (ou selos independentes)⁴. Em alguns desses coletivos existem designers gráficos e VJs, responsáveis pelas artes das capas dos álbuns e pelas imagens mixadas durante as apresentações ao vivo. Para a reprodução das imagens ao vivo é utilizado um *mixer* (mesa para mixagem eletrônica de som, mas que neste caso é utilizada para imagens), onde o VJ mescla as imagens, que vão desde figuras geométricas aleatórias, até imagens de *games*, imagens que lembram *games*, *pixelart*⁵ e figuras abstratas.

1 O *hardware* como devir

Para poder criar músicas em um console de videogame ou computador antigo, o músico precisa ter acesso ao chip sonoro desse equipamento. Os *trackers* servem para isso e para facilitar a tarefa de composição. O chip sonoro não tem a capacidade de armazenar dados (como músicas ou notas). Ele apenas recebe o código inscrito no *software* do jogo (ou no *tracker*) e o transforma em ondas sonoras para que o *hardware* execute o som. O acesso ao chip, então, se dá por meio das teclas de controle ou *joysticks* que o equipamento possui e pela interface gráfica do *tracker*. Portanto, não é o chip sonoro que os músicos manipulam diretamente, mas a máquina.

Apesar de o chip sonoro ser importante a ponto de nomear a cena e determinar até onde o equipamento pode ir, é o *hardware* como um todo que gera a sonoridade característica e que possui as limitações consideradas desafiadoras para os músicos. O

⁴ Trata-se de um selo que existe na web e que disponibiliza músicas em formato digital para *download* gratuito ou pago, embora grande parte seja de graça.

⁵ Forma de arte digital onde cada *pixel* da imagem é editado separadamente.

chip sonoro, mesmo tendo nome e características próprias (chips de consoles do mesmo modelo podem inclusive proporcionar timbres diferentes), não possui uma identidade ou memória para as pessoas. Já a máquina possui uma memória relacionada ao som, às imagens, à jogabilidade e a uma série de outros elementos característicos dela.

O que os músicos querem, portanto, é a sonoridade das máquinas antigas com seus chips sonoros e toda a aura que elas carregam. Benjamin (1892 - 1940) falava em aura quando se referia às obras de arte, que eram únicas. A reprodutibilidade técnica teria tornado a existência delas serial, desvalorizando seu aqui e agora (BENJAMIN, 1985). No entanto, a grande maioria dos produtos hoje em dia é produzida em série. Com os videogames e computadores não é diferente. A aura, então, parece estar muito mais ligada a um tempo e espaço, a determinado contexto e estágio da técnica em que um produto surgiu, do que especificamente à sua existência única. Ou seja, sabemos que determinado produto não é único, que existem vários iguais a ele, mas o aqui e agora desses produtos (que já pertencem ao passado) ainda existem porque estão registrados na memória das pessoas. Se não fosse assim, os músicos prefeririam os *softwares* que emulam o chip de áudio (e que seriam mais fáceis de manipular) ou então utilizariam o chip sonoro dos equipamentos antigos em outras máquinas, talvez até mais atuais. É por isso que, quando os artistas refuncionalizam determinados *hardwares* para resgatar especificamente o som dos seus chips sonoros, conseqüentemente eles estão fazendo retornar também toda a simbologia que está por trás desses equipamentos e que não envolve somente a sonoridade. Quando falamos em tecnocultura, relacionamos o desenvolvimento das tecnologias com o surgimento de práticas sociais e culturais em torno delas. No caso da *chipmusic*, podemos pensar que essa prática só se desenvolveu porque tem como base a atmosfera que os videogames e computadores antigos carregam e que se relaciona com o estágio da técnica em que eles surgiram.

Dessa forma, percebemos que o período em que as máquinas utilizadas na *chipmusic* surgiram precedeu todas as emulações que hoje são feitas por *softwares*, ou seja, estamos falando em um período ligeiramente anterior à cultura do *software*, de acordo com a definição de Manovich (n. 1960). Ainda que os equipamentos e seus chips sonoros fossem acionados por programas, naquela época eles ainda eram menos protagonistas que os *hardwares*. De alguma forma, os músicos que preferem os equipamentos antigos no lugar dos sintetizadores atuais cheios de possibilidades,

acreditam que o *hardware* é mais manipulável que o *software*, considerado uma caixa preta maior. O *hardware* é imprevisível, pode gerar efeitos não programados e pode ter características diferentes mesmo em modelos idênticos. O *software* é que se adapta ao equipamento e não o contrário, porque o *hardware* é que possui limitações que nem sempre conseguem acompanhar o que o programa é capaz de fazer.

O que os artistas buscam, então, é o retorno do protagonismo cultural do *hardware*, não só nas músicas, mas em todos os produtos originados na *chipmusic*. Em plena cultura *softwarizada*, percebemos que o que se propõe é uma experiência artística baseada na estética produzida pelo *hardware* de um estágio da técnica anterior ao nosso.

O conceito de aura esteve constantemente em construção e foi reformulado várias vezes por Benjamin, na medida em que ele fazia novas descobertas. No entanto, o que a maioria dos comentadores do filósofo concorda é que a aura não é a qualidade de uma coisa ou de uma obra de arte, mas uma experiência sensorial e psíquica da pessoa como um todo. Por caracterizar essa experiência única, sensorial e psíquica, poderíamos pensar que jamais os adeptos da *chipmusic* conseguiriam ter de volta a aura dos equipamentos antigos que utilizam e do estágio da técnica em que essas máquinas se desenvolveram. No entanto, isso não nos impede de analisar e de perceber que existe entre eles esse desejo. O que muda é que, diante da impossibilidade de ter exatamente a aura daquele tempo, cria-se um ambiente ou fenômeno original, que resgata alguns rastros daquela época, mas que não deixa de trazer elementos novos.

O *hardware*, pensado como uma virtualidade, se atualiza de diferentes formas, não apenas na materialidade x ou y, no equipamento a ou b. Essa virtualidade também é responsável pelo funcionamento da cultura e da sociedade na forma de um grande aparelho. Vamos chamar essa tendência virtual de *hardware* durante. Utilizamos a nomenclatura porque entendemos que o *hardware* dura, é um devir, de acordo com a concepção de Henri Bergson (1859 – 1941), podendo se atualizar de diversas formas, entre elas nas práticas da *chipmusic*.

Acima de tudo, Bergson (2006) reflete sobre o tempo. Para ele, o tempo verdadeiro é a duração (*durée*), não o tempo cronológico, do relógio, que é espacializado. A duração é o movimento do passado em relação ao presente e às possibilidades do futuro, por isso requer que alguma coisa passe, tenha passado e se conserve. Há sempre um certo retorno do passado no presente, num movimento

contínuo do virtual para o atual e vice-versa. O passado nunca deixa de ser, ele se conserva, e o presente a cada instante deixa de ser, ele age. Essa é a diferença de natureza entre eles. É na duração que se dão essas diferenças de natureza (virtual e atual), a multiplicidade qualitativa. O espaço, por sua vez, só nos dá diferenças de grau (aumento e diminuição), multiplicidade quantitativa. “Diferenciar-se é o movimento de uma virtualidade que se atualiza” (DELEUZE, 2004, p. 57). Portanto, dizemos que algo é virtual quando está em potência e pode se atualizar. É um devir, um “vir a ser”. Já o atual é a forma como o virtual se “mostra”. Assim, pensamos no *hardware* como um virtual que se atualiza no GameBoy, no Commodore 64, na capa de um álbum da *chipmusic*, nos vídeos apresentados durante o show, entre outros, conforme veremos adiante. O termo memória, ou lembrança-pura, diz respeito então à conservação do passado, não aquilo que passou ou desapareceu, mas o que se conserva. “A memória não é somente o princípio de conservação do passado, mas também o retorno incessante do passado em direção ao presente, a presença do passado no presente ou para este presente” (BRAGA, 2007, p. 5).

Os meios, em suas diversas camadas, acumulam memória, que por sua vez retorna incessantemente ao presente. Quando a lembrança se atualiza, torna-se imagem-lembrança. Ao lembrarmos de algo, estamos sempre lembrando de forma diferente. Nossa memória, ou as imagens passadas, se misturam à nossa percepção do presente.

Na verdade, não há percepção que não esteja impregnada de lembranças. Aos dados imediatos e presentes de nossos sentidos misturamos milhares de detalhes de nossa experiência passada. Na maioria das vezes, estas lembranças deslocam nossas percepções reais, das quais não retemos então mais que algumas indicações, simples “signos” destinados a nos trazerem à memória antigas imagens. (BERGSON, 1999, p. 30)

Bergson (1999) separa a memória em dois tipos: a memória-pura e a memória-hábito. A lembrança de algo que aprendemos de cor tem todas as características de um hábito. Como todo hábito, ela é adquirida pela repetição de um mesmo esforço. Uma vez aprendida a ação, criado o hábito, não há nada que a coloque no passado. Ela faz parte do presente da mesma forma que o hábito de caminhar ou escrever. Ao contrário, a lembrança de algo particular não tem nenhuma das características do hábito, porque, entre outras coisas, possui uma data e não pode, portanto, se repetir. Ela registra, sob

forma de imagens-lembranças, todos os acontecimentos de nossa vida cotidiana à medida que se desenrolam, atribuindo a cada fato seu lugar e sua data. Por ela se tornaria possível o reconhecimento de uma percepção já experimentada. Na *chipmusic*, percebemos que em diversos de seus produtos são utilizados rastros ou vestígios de determinado estágio da técnica, que seria entre os anos 1980 e 1990. Esses rastros é que acionam as imagens-lembrança que as pessoas possuem dessa época.

Walter Benjamin, quando fala na aura dos objetos, também reconhece o poder da memória, fazendo uma reflexão que se aproxima muito da de Bergson. O autor entende por aura o conjunto de imagens (imagens-lembrança, talvez?) que surgem na memória involuntária e tendem a se agrupar em torno dele. Um objeto aurático seria aquele que, em sua aparição, além da sua visibilidade, desdobra também sua constelação de imagens.

Walter Benjamin compreendia a memória [...] como uma aproximação sempre dialética da relação das coisas passadas a seu *lugar*, ou seja, como a aproximação mesma de seu *terlugar*. [...] Deduzia disso (de maneira muito freudiana, por sinal) uma concepção da memória como atividade de escavação arqueológica, em que o lugar dos objetos descobertos nos fala tanto quanto os próprios objetos [...]. (DIDI-HUBERMAN, 1998, p. 174).

Para Benjamin, quando entramos em contato com o objeto memorizado, pensamos que o reencontramos e que podemos manipulá-lo, classificá-lo, enfim, tê-lo conosco. Porém, para tomar posse desse objeto, tivemos de revirar o solo, escavar, revirar seu local originário. Ou seja, possuímos o objeto, mas não o seu contexto, seu lugar de existência e de possibilidade. Não o tivemos e não o teremos, só podemos ter as recordações e um olhar talvez melancólico sobre o lugar no qual esses objetos existiram, segundo Didi-Huberman (n. 1953). Não temos sua aura. Dessa forma, na *chipmusic* verificamos que o lugar dos equipamentos, seu contexto, não é esse na qual eles aparecem hoje. Eles pertencem a outro lugar – as décadas de 1980 e 1990 – que nós não podemos nem poderemos ter. Por mais que os artistas da *chipmusic* queiram recuperar a aura dessas máquinas, o máximo que talvez seja possível ter são recordações sobre essa época, lembranças que são resgatadas atualmente. O virtual *hardware* se atualiza de maneira diferente agora. Não mais como aqueles equipamentos que faziam parte daquela época, mas como equipamentos que retornam ao presente trazendo

recordações do passado, enriquecendo esse presente e deixando outros rastros para o futuro.

Falando em rastro, é preciso explicar como este termo (*Spuren*) é utilizado, nesta pesquisa, de acordo com as reflexões de Walter Benjamin. “O termo, ambigualmente, aponta para uma presença e uma ausência. Aquilo que resta de um passado, de uma trajetória, pode constituir uma base para tentar compreender o que ocorreu a um indivíduo ou a uma sociedade” (SEDLMAYER; GINZBURG, 2012, p. 8). Benjamin afirma que a modernidade é marcada pelo desaparecimento de traços de memória, aura, experiência, hábitos, entre outros. A sociedade burguesa, então, tentaria compensar isso pelo confinamento em seus interiores (*intérieur*) onde, segundo Benjamin, o indivíduo procura deixar rastros de sua identidade. O burguês tem medo de que os vestígios de sua existência possam desaparecer, então mesmo que não consiga deixar rastros dos seus dias na Terra, pelo menos ele tenta deixar rastros de seus artigos de consumo, que ganham valor afetivo em vez do valor de uso. O burguês cria um mundo seu, particular, para ter a sensação de pertença. Logo, habitar e viver no mundo moderno burguês é deixar rastros.

Da mesma forma, os *hardwares* utilizados na *chipmusic* continuam habitando nossa cultura e é deixando rastros que os artistas, de alguma maneira, buscam criar um ambiente no qual se sintam pertencentes e, para isso, utilizam diversos traços daquele lugar, daquele contexto que essas máquinas habitavam.

2 Rastros do *hardware* na *chipmusic*

Nesta parte do artigo, faremos a análise de alguns dos produtos da *chipmusic*. Devido ao espaço reduzido, limitamo-nos a escolher apenas um exemplo de cada um destes produtos para que o leitor consiga visualizar a reflexão que estamos propondo.

2.1 Músicas gravadas

Analisando as músicas gravadas e vídeos de apresentação, percebemos que, em meio aos sons aparentemente simples e que parecem não seguir uma melodia, está um chiado, semelhante ao de um canal de televisão fora do ar. Ele é característico desse tipo

de música porque os equipamentos utilizados têm, em sua maioria, um canal de ruído branco.

Quando falamos em música, de maneira geral, estamos falando em um conjunto delimitado e ordenado de frequências sonoras, que são organizadas de acordo com determinados padrões⁶. O ruído branco, que é o utilizado na *chipmusic*, é a soma de todas as frequências sonoras que o ouvido humano é capaz de perceber, soando com a mesma intensidade, de forma que não conseguimos distinguir nenhuma frequência específica. Ainda na música, o ruído é caracterizado como “notas erradas, desafinações, entradas equivocadas, respirações ofegantes, suspiros, espirros, tossidos, remexer das cadeiras, ranger de portas, enfim eventos que perturbam a execução e entram em atrito com o discurso musical estabelecido” (LANZONI; OLIVEIRA, 2011, p. 90). Já na eletrônica, na comunicação, na cibernética e na informática, o ruído é relacionado a algo imprevisto, um acidente. Seja um “chuvisco” na tela da televisão, a granulação de uma foto ou um vírus de computador. É o sistema que sai do seu eixo. No entanto, essa ideia se tornou insuficiente desde as obras de vanguarda do início do século XX, como o movimento futurista italiano, que propunha a utilização dos mais diferentes tipos de ruídos (explosões, trovões, rangidos, apitos, assobios, gritos, freadas, folhas, murmúrios e sussurros) na música (LANZONI; OLIVEIRA, 2011). Hoje, diversos estudiosos e artistas mostraram que o sistema também precisa do ruído pra funcionar.

Na *chipmusic*, por exemplo, o chiado não é algo indesejável e não intencional, pelo contrário, ele é intencional (e até de certa forma natural) e considerado uma espécie de marca estética das máquinas das décadas de 1980 e 1990. Hoje, mesmo tendo sido superada, especialmente nos jogos eletrônicos, a sonoridade desses equipamentos antigos é resgatada na *chipmusic*. O efeito até pode ser gerado via *software*, mas o que chama a atenção é a preferência pelos *hardwares* que possuem essa característica, como se existisse maior “pureza” no ruído original, criado pelo equipamento.

Por fazer parte da memória dos *hardwares*, o ruído é rastro e se esse elemento for retirado da *chipmusic*, talvez não seja possível que as imagens-lembrança dos *hardwares* sejam recuperadas ao se ouvir a música. O chiado faz parte da aura dos

⁶ Disponível em: <www.estacaomusical.com.br/aprendendomusica/22/ruído-branco>. Acesso em: 11 abr. 2013.

hardwares, que contempla o lugar temporal onde essas máquinas surgiram e se desenvolveram.

2.2 Capas dos álbuns

As capas dos álbuns da *chipmusic* podem conter diferentes tipos de rastros dos *hardwares*, como a imagem desses equipamentos, imagens ilustrando o processo de produção das músicas, imagens de jogos eletrônicos ou imagens que utilizam uma estética característica dos *games* e produtos culturais dos anos 1980 e 1990. A capa é uma das formas de comunicar a música de um artista e geralmente traduz visualmente as faixas ou o nome do disco, traz imagens dos músicos ou então alguma imagem que a banda queira passar ao público. Ela cumpre essa mesma função na *chipmusic*, porém, como a utilização dos *hardwares* antigos é justamente o que chama a atenção na cena, essa é uma explicação para que eles apareçam com tanta frequência nas artes dos álbuns. Também é a forma de os artistas reafirmarem seu desejo pelo retorno do protagonismo do *hardware*, uma vez que os equipamentos aparecem muito mais como personagens principais, nas capas, do que os próprios músicos.

Fonte: <<http://www.8bitpeoples.com/discography>>.



Figura 1: Capa do álbum *ZX Spectrum is Alive*.

O álbum *ZX Spectrum is Alive* (figura 1) é uma coletânea, em que participam os integrantes do grupo AY Riders (Yerzmyey, X-Agon, Factor6 e Gasman). Ela é uma homenagem ao computador ZX Spectrum e reforça (literalmente) no próprio título a ideia de que esse *hardware* ainda está vivo. A utilização da imagem de um martelo quebrando o computador parece criar uma metáfora significando que mesmo que a obsolescência (representada pelo martelo) tenha feito com que os equipamentos antigos fossem descartados, eles resistem ao tempo e continuam vivos. Essa imagem pode ser representativa do desejo dos adeptos da *chipmusic* de manter o protagonismo desses *hardwares*. Outro elemento que reforça a ideia de que o ZX Spectrum está vivo são as fitas coloridas que aparecem no canto inferior direito da capa, que são as mesmas utilizadas no canto inferior direito do computador e representam sua marca registrada. As mesmas cores das fitas são utilizadas nos números das faixas, por exemplo. Cores simples, com poucas variações de tons. Na parte inferior do verso da capa vemos um computador antigo, com um monitor quadrado, como os modelos CRT (*Cathodic Ray Tube* – tubo de raios catódicos). Esse é o símbolo do selo 8bitpeoples. Ele aparece em todas as capas de álbuns lançadas pela *netlabel*, juntamente com o código do disco, seguido pelo nome do coletivo (The 8bitpeoples). Também se utiliza a estética pixelizada e codificada da linguagem informática e dos *games* das décadas de 1980 e 1990.

2.3 Sites

A mesma estética de que falamos, de imagens pixelizadas, textos que parecem códigos, cores vibrantes e ruídos pode ser verificada também nos sites dos coletivos e dos projetos individuais. É o caso do site do coletivo Chippanze (figura 2). Ele traz um fundo preto com fontes verdes, fazendo referência aos antigos monitores de fósforo verde (figura 3), abundantes justamente na década de 1980.

Fonte: <http://www.subwaysonicbeat.net/>.

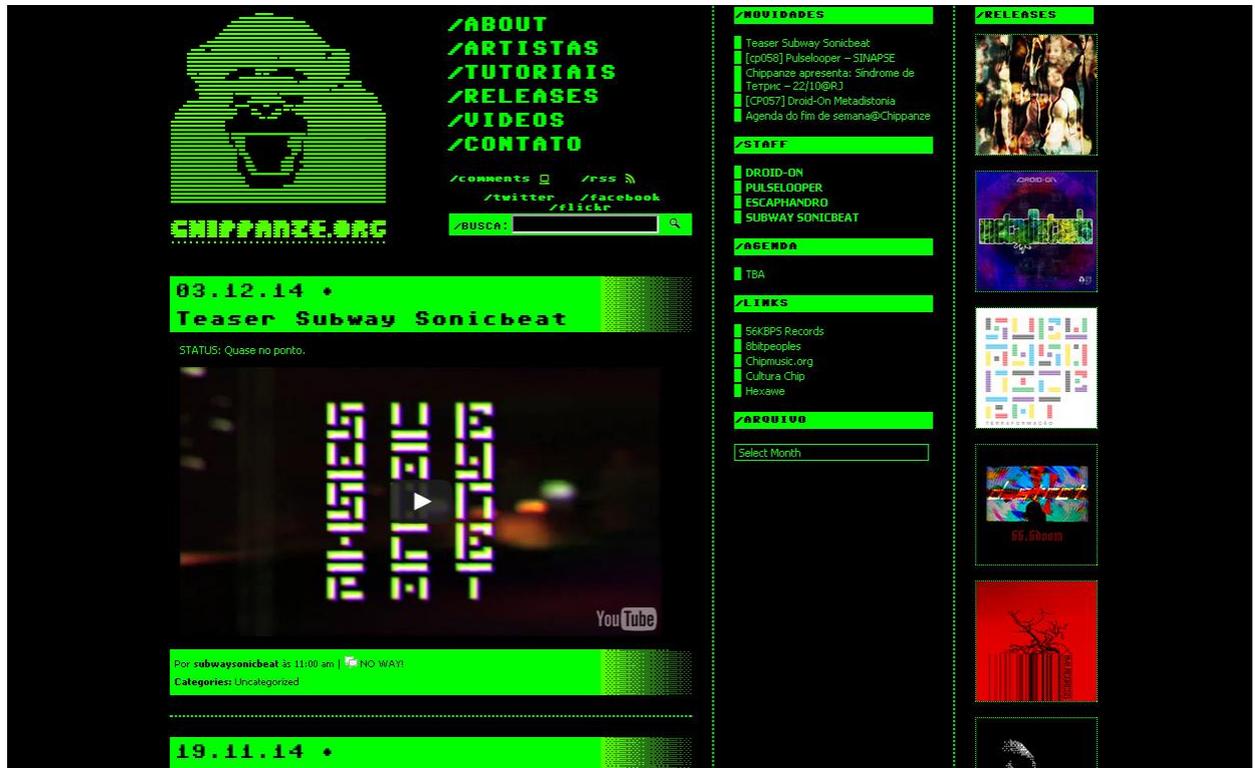


Figura 2: Site do coletivo Chippanze.

Fonte: <http://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/6/69/IBM_PC_5150.jpg>.



Figura 3: Monitor de fósforo verde.

Além de possuir uma estética simples, que utiliza apenas duas cores e uma tipografia que lembra a linguagem informática, a própria arquitetura de informação desses sites remete aos primórdios da web. Percebemos que a maioria dos sites da cena *chipmusic* mantém a estrutura quadrada, recheada de textos, com muitas informações divididas em blocos e sem nenhum tipo de animação, característica de épocas anteriores da internet, época que esses artistas tentam recuperar utilizando esse tipo de rastro. A maioria dos sites utiliza um menu principal e uma ou duas colunas laterais apenas, design simples, que lembra também os blogs. Poucos são os que fogem dessa estrutura ou utilizam mais imagens do que textos. Podemos pensar que essa coisa “dura” (*hard*), mas também simples dos equipamentos antigos, ganha um grafismo, uma cara, na interface dos sites da *chipmusic*. São sites feitos por pessoas que gostam dessa estética para pessoas que também gostam dessa estética.

2.4 Vídeos utilizados nas apresentações ao vivo

Assim como na música eletrônica, durante os shows são projetadas imagens em um telão como recurso para chamar a atenção do público. Desde as primeiras apresentações, o coletivo Chippanze utiliza a projeção de imagens. De acordo com Kilpp (n. 1948), em algum momento, os restos das imagens produzidas por uma mídia serão utilizados em outra. Essa abundância de imagens na cultura contemporânea se explicaria, segundo a autora, muito menos pela necessidade de os indivíduos se comunicarem por imagens e muito mais por uma necessidade de agir, transitar e conectar (KILPP, 2012). Ou seja, percebemos nos artistas da *chipmusic* um desejo por recriar um ambiente na qual os *hardwares* voltem a ser protagonistas. Para isso, eles se utilizam de imagens que transitam e que se conectam para gerar diferentes significados e transmitir diferentes mensagens.

As imagens utilizadas são as mais variadas, indo desde figuras geométricas até fotografias e *frames* de vídeos (figura 4). Em uma apresentação do projeto Droid-on, em 2012, o VJ do coletivo mescla fotografias com *pixelart* e imagens aleatórias, como figuras geométricas.

Fonte: Elaborada pela autora. Vídeo disponível em:
<http://www.youtube.com/watch?v=9XpGzWIr_Oo>.



Figura 4: Frames do vídeo da apresentação do projeto Droid-on no Artengine, em 2012.

No exemplo, percebemos a utilização de uma fotografia onde aparecem um bebê e um chimpanzé, possível referência ao nome do coletivo. Em outro *frame* vemos uma imagem com a logomarca do projeto Droid-on, que está se apresentando musicalmente. No entanto, como o VJ faz muitas experimentações visuais, algumas imagens acabam se misturando ou parecendo totalmente sem sentido, como a da galinha. Algumas das imagens projetadas atualmente nos shows ainda mantêm uma estética característica dos equipamentos utilizados para gerar as músicas. A utilização de *pixelart* é um exemplo, mas há também efeitos, como o de negativo de filmes fotográficos (material já obsoleto atualmente, com as câmeras digitais), que lembram a todo o momento que estamos ouvindo uma música produzida com *hardwares* antigos. Essa pode ser considerada uma das funções das imagens nas apresentações. Como os consoles e computadores se

misturam a cabos e outros equipamentos, fica difícil para o público conseguir visualizar como a música é composta. As imagens projetadas, ao utilizarem uma estética característica desses equipamentos, acabariam então mostrando que a composição é feita com *hardwares* antigos, ao acionarem imagens-lembrança deles.

A utilização das imagens nas apresentações ao vivo também segue o mesmo princípio de improviso da música. O VJ mixa as imagens em tempo real e acompanhando o ritmo da música. Ainda que ele possua um banco de imagens pré-selecionadas, é no momento da apresentação que ele cria seu trabalho. Também o ruído da música é refletido nas apresentações visuais, pois como as imagens são mixadas, misturadas, em certos momentos se cria uma confusão entre elas, que pode gerar um ruído, algo que não consegue ser definido pelo espectador. O improviso e o ruído podem ser considerados rastros do *hardware*, uma vez que refletem as limitações das máquinas, que são capazes de produzir efeitos inusitados.

Conclusão

Após a análise dos exemplos, percebemos que, mesmo que os meios sejam substituídos cada vez mais rapidamente, eles incorporam memória. Ou seja, existe um conjunto de imagens que se agrupam em torno dos objetos e que nos permite considerá-los como objetos auráticos, nas palavras de Walter Benjamin. Em suas diversas manifestações, a cena *chipmusic* incorpora rastros que são capazes de acionar imagens-lembrança de *hardwares*, tanto aqueles utilizados para fazer a música quanto outros, que surgiram e se desenvolveram na mesma época.

Por mais que estejamos vivendo a cultura do *software*, ainda temos o desejo pelo físico, pelo toque e, em alguns casos, pelo analógico. Criamos relações com os equipamentos e, mesmo que em certo momento eles se tornem obsoletos, eles ainda fazem funcionar a sociedade e a cultura quando se atualizam, seja por questões de gosto, nostalgia ou estética, como os exemplos que vimos ao longo do texto.

Os meios de comunicação não morrem nem desaparecem, como afirma Jenkins (n. 1958). O que morre são apenas as tecnologias de distribuição, ou seja, as ferramentas que utilizamos para acessar o conteúdo dos meios. O mesmo acontece com o *hardware*. Mesmo que a materialidade primeira na qual ele se atualiza se torne obsoleta, ele

continuará existindo como virtualidade e se atualizando em outras materialidades diversas. Se esses equipamentos possuem memória, não é essa memória que apenas os conserva, mas uma memória que prolonga seu efeito útil até o momento presente.

Referências

BENJAMIN, Walter. A obra de arte na era de sua reprodutibilidade técnica. In: BENJAMIN, Walter. **Magia e Técnica, Arte e Política**. Obras Escolhidas III. São Paulo: Brasiliense, 1985.

BERGSON, Henri. **Matéria e Memória**. Trad. de Paulo Neves. 2. ed. São Paulo: Martins Fontes, 1999.

_____. **O pensamento e o movimento**. São Paulo: Martins Fontes, 2006.

BRAGA, Eduardo Cardoso. **Imagem digital: imagem-movimento e a fenomenologia bergsoniana**. 2007. Disponível em: <<http://www.edubraga.pro.br/estetica-aesthetics/imagem-digital-imagem-movimento-e-a-fenomenologia-bergsoniana>>. Acesso em: 10 dez. 2012.

DELEUZE, Gilles. **A ilha deserta**. São Paulo: Editora 34, 2004.

DIDI-HUBERMAN, Georges. **O que vemos, o que nos olha**. São Paulo: Editora 34, 1998.

FLUSSER, Vilém. **Filosofia da caixa preta: ensaios para uma futura filosofia da fotografia**. São Paulo: Annablume, 2011.

JENKINS, Henry. **Cultura da convergência**. Tradução de Susana Alexandria. São Paulo: Aleph, 2009.

KILPP, Suzana. Dispersão-convergência: apontamentos para a pesquisa de audiovisualidades. In: MONTAÑO, Sonia; FISCHER, Gustavo; KILPP, Suzana. **Impacto das novas mídias no estatuto da imagem**. Porto Alegre: Sulina, 2012, p. 223-238.

LANZONI, Pablo Alberto; OLIVEIRA, Lizete Dias de. A música do século XX e a Teoria Matemática da Informação: o ruído e outras incorporações da modernidade. **Revista Conexão**, v. 10, n. 20, p.89-99, 2011. Disponível em: <<http://www.ufrpe.br/etc/revistas/index.php/conexao/article/view/942/969>>. Acesso em: 10 maio 2013.

MANOVICH, Lev. **Software takes command.** 2008. Disponível em: <http://softwarestudies.com/softbook/manovich_softbook_11_20_2008.doc>. Acesso em: 15 maio 2012.

SEDLMAYER, Sabrina; GINZBURG, Jaime (Org.). **Walter Benjamin: rastro, aura e história.** Belo Horizonte: Editora UFMG, 2012.