

TERRITÓRIOS DE SEGREDO – JOGO E NARRATIVA NA PERFORMANCE DE MÚSICA EM REDE

Felipe Copetti Hickmann

Sonic Arts Research Centre / Queen's University Belfast
fhickmann01@qub.ac.uk

Resumo: As práticas de segredo, inerentes à comunicação *online*, sugerem formas de dramaturgia capazes de configurar espaços específicos para a performance via rede. Mecânicas de jogo podem instrumentalizar estas dramaturgias, articulando a participação de músicos remotos e estabelecendo paradigmas únicos de performance. O artigo ilustra algumas dessas ideias por meio da análise de duas peças de *network music*.

Palavras-chave: *network music*; segredo; dramaturgia; jogo; performance.

Territories of Secrecy: Play and Narrative in Network Music Performance.

Abstract: The practices of secrecy, inherent to online communication, suggests forms of dramaturgy that are capable of setting up specific spaces for networked performance. Game systems may be employed to enable these dramaturgies, articulating the participation of remote musicians and establishing unique performance paradigms. The article illustrates a few of these ideas through the analysis of two pieces of network music.

Keywords: network music; secrecy; dramaturgy; play; performance.

A viabilidade das redes de informação como espaços de criação, colaboração e performance artística se reafirma em sucessivas iniciativas *online* e análises acadêmicas. Dotada de potenciais e limitações inteiramente específicos, a rede inspira e viabiliza novas formas de se produzir música; o tradicional contrato que estabelece as funções e relações entre compositor, intérprete e público é rompido e reinterpretado conforme as demandas específicas de cada obra, e palavras-chave como "evento" e "dramaturgia" ganham alcance ampliado quando objetos de análise crítica (KAC 2005, SCHROEDER 2009). É notória a relação com os paradigmas da música experimental, conforme cultivados a partir da década de 1950 por compositores como John Cage e Earle Brown, mas a mediação imposta pela rede delimita um espaço onde as noções de presença, interação e colaboração adquirem nuances particulares.

Os participantes de uma performance de música em rede têm acesso limitado à realidade remota com a qual interagem. Músicos e plateia relacionam-se com uma representação necessariamente restrita da ação e do espaço ao qual se conectam, visto que obstáculos tecnológicos obrigam a seleção de certos fragmentos daquela realidade em detrimento de outros; a escolha de um certo ângulo visual, por exemplo, implica abrir-se mão de inúmeros outros ângulos possíveis. Grande parte do debate corrente acerca da identidade estética da chamada *network music* procura identificá-la com iniciativas que assimilam tais limitações, buscando incorporá-las a dramaturgias específicas (FÖLLMER 2005, KANE 2007).

Quando vinculada a dramaturgias apropriadamente delineadas, a rede oferece um espaço fértil para o desenvolvimento de novos paradigmas de performance. A mídia, nesses casos, pode ser compreendida em relação à informação que suprime, ao invés da informação que revela ou transmite. Este trabalho tem como foco a análise de relações de segredo construídas entre participantes remotos. A discussão encontra referências em aspectos antropológicos e formais do conceito de jogo e sugere que intermitências e lapsos no fluxo de informação podem favorecer o estabelecimento de estruturas narrativas espontâneas – na medida em que os participantes aplicam mecanismos cognitivos inatos para conferir um senso de causalidade a eventos inesperados ou desconectados.

Observa-se que estruturas lúdicas e narrativas são capazes de articular a participação de músicos e platéias fisicamente distantes em ambientes de colaboração ou competição, e que a escolha de bases conceituais identificadas com a natureza descontínua da rede estimula o desenvolvimento de formas apropriadas de dramaturgia. A discussão que se segue é ilustrada por análises de duas peças recentes do repertório de música telemática.

DRAMATURGIA E PERFORMANCE MIDIATIZADA

A performance musical via rede, à maneira de outras formas de expressão artística contemporâneas mediadas por tecnologias digitais, filia-se a uma tradição de performance ao vivo onde a mídia é indissociável do objeto cultural. Trata-se de um produto de uma sociedade midiaticizada – aquela onde, segundo a análise de Philip Auslander (1999), deixa de haver uma distinção ontológica inequívoca entre o imediato e o mediado. Na medida em que as infiltrações são mútuas – o concerto ao vivo pressupõe a amplificação, enquanto o programa de televisão assimila o vocabulário do teatro - o “ao vivo” apenas se opõe ao midiaticizado no campo da economia cultural; a leitura pública da obra, qualquer que seja sua natureza técnica, não pode evitar a influência de um aparato tecnológico culturalmente prevalente.

A performance em rede é uma forma de evento ao vivo onde a estrutura técnica é fundamental à interpretação do objeto cultural – algo que Auslander (1999: 31) sintetiza sob o termo “*non-matrixed representation*”. Presença física e estrutura técnica se fundem em formas híbridas de ação e representação, onde o a mídia não procura apenas emular o gravado ou ausente, iludir o público ou esconder distâncias e imperfeições; ela se incorpora de maneira orgânica à ontologia do evento.

Esta relação estreita entre a prática musical à distância e a tecnologia que a viabiliza é um dos traços definidores da chamada *net music*. Fica claro que produzir música para performance via rede vai além do simples deslocamento dos músicos a espaços afastados; é necessário conceber-se estratégias amplas de transmissão e apresentação de tudo aquilo que é remoto e, a princípio, ausente. A prática de música via rede pressupõe configurar-se a mídia para atender a uma determinada proposta de evento, e nesse sentido pode buscar contribuições no campo da dramaturgia.

As relações potenciais entre performance à distância e conceitos relacionados à dramaturgia têm sido investigadas por Franziska Schroeder (2009) e Pedro Rebelo (2009). Schroeder (2009: 383) observa que “dramaturgias enfatizam a necessidade de delinear-se planos específicos para o ambiente de performance, particularmente nos estágios iniciais do desenvolvimento da obra”.¹ A origem do termo (do grego “*dramatourgia*” – a composição de um ato (HARPER, 2001)) aponta para sua natureza articuladora, capaz de costurar elementos cênicos diversos tendo em vista produzir uma determinada experiência pública da performance. Na medida em que o ambiente de rede impõe um campo de circunstâncias técnicas e formais particulares, torna-se necessário repensar a abordagem dramática da

1 “Dramaturgies highlight the need for very specific design concepts of a performance environment, particularly in the initial stages of a work’s development.”

performance neste território.

TERRITÓRIOS DE SEGREDO

O conceito de segredo oferece um campo criativo amplo para articular tais dramaturgias de rede. Há, antes de mais nada, uma relação formal: Hollan e Stornetta (1992) enfatizam o potencial para comunicação anônima como um dos traços definidores da interação via redes de computador. Privacidade é uma palavra-chave fundamental à cultura digital – implícita desde práticas de segurança de rede, tais como criptografia e conexões autenticadas, até hábitos de usuários em redes sociais virtuais. Casos recentes como o vazamento de segredos de estado pela organização Wikileaks têm levantado questionamentos sobre a ética da distribuição de dados *online*, enquanto a possibilidade de ocultar-se identidades e construir-se *personas* delimita um espaço onde fraudes baseadas em engenharia social se tornaram lugar-comum no cotidiano *online*.

Se por um lado o ambiente de rede digital se mostra favorável ao estabelecimento de relações de segredo, fica claro que a prática de ocultar-se e revelar-se informação de maneira seletiva entre indivíduos ou grupos é parte fundamental de toda interação social. George Simmel, em artigo seminal publicado em 1906, define segredo como uma forma sociológica de regulação no fluxo e distribuição de informação. Para Simmel, não existem pontos de vista inequivocamente corretos a respeito de participantes em uma relação social; visto que o conhecimento recíproco absoluto é impossível, indivíduos têm acesso a diferentes perspectivas a respeito uns dos outros. Assim surgem os variados contratos de interação social, tais como a amizade, a parceria de negócios e o amor romântico, cada uma com seu perfil específico de relação entre o oculto e o revelado. De acordo com Simmel (2009: 340), “se a interação humana é condicionada pela capacidade de falar, ela é moldada pela capacidade de guardar silêncio.”²

Os mesmos princípios de regulação e delimitação de grupos sociais por meio de segredo pode ser identificado em inúmeras atividades lúdicas. Johan Huizinga (1998: 13) observa que jogos “promovem a formação de grupos sociais que tendem a se cercar de segredo e a enfatizar suas diferenças em relação ao mundo real através de disfarces e outros meios.”³ Tanto Huizinga quanto Simmel identificam o segredo como elemento formal de práticas rituais, visto que o conhecimento comum de determinados procedimentos ajuda a delimitar e criar coesão em agrupamentos sociais.

No mesmo sentido em que o segredo pressupõe a regulação ativa de um fluxo de informação, as redes digitais impõe limitações na amplitude e natureza da comunicação entre participantes remotos. Ainda que certos paradigmas de comunicação *online* – como a teleconferência – tenham como ideal a emulação irrestrita de formas convencionais de interação (a presença física em uma mesa de reuniões, os músicos presentes em um só palco), esta perspectiva tem pouco a contribuir à delimitação de novas abordagens de criação e performance. Ao delinear-se uma dramaturgia onde o segredo tem função determinante, o aparato técnico da rede passa a servir não apenas para revelar o ausente, mas também para ocultá-lo. A informação imperfeita é motor para a construção de discursos, é viva e preme de significados. Pode-se imaginar a rede como oferecendo resistência ativa e premeditada ao fluxo de informação⁴. Aquele que cria uma dramaturgia de rede faz mais do que estabelecer

2 “If human interaction is conditioned by the ability to speak, it is shaped by the ability to keep silent.”

3 “It promotes the formation of social groupings which tend to surround themselves with secrecy and to stress their difference from the common world by disguise or other means.”

4 A ideia de que a rede oferece resistência ao fluxo de informação deve ser interpretada somente como metáfora. Em um sentido estrito, a rede na verdade possibilita o efeito contrário – ela permite conexões de outra forma inconcebíveis entre agentes fisicamente afastados. A rede não restringe a comunicação – ela a viabiliza. Latências de áudio e perspectivas visuais limitadas, nesse sentido, são simples efeitos colaterais de

uma infra-estrutura técnica para comunicação à distância: ele cria um perfil único e particular para aquele fluxo de informação, dotado de seu próprio balanço entre o oculto e o revelado. Toda dramaturgia de rede é um território de segredo.

DISGUISES

Tanto Huizinga quanto Simmel reconhecem o potencial criativo do segredo, particularmente em contextos lúdicos e rituais. Jack Bratich estende sua análise de práticas de segredo ao contexto da cobertura política em sociedades onde agências de comunicação de massa detêm extenso controle sobre a distribuição de informação. Bratich (2007: 43) se refere ao "segredo espetacular" - aquele onde "a publicidade do secreto é estratégica"⁵ - por exemplo nas coberturas públicas de conflitos militares.

A análise de Bratich sugere um entendimento do segredo não apenas como o oposto da publicidade, mas também como um fenômeno dotado de seu próprio domínio construtivo. Esta fertilidade criativa do segredo se torna evidente no cotidiano em comunidades *online*, onde o indivíduo é anônimo por princípio e constrói personalidades conforme as demandas dos círculos sociais dos quais participa.

Disguises (2011), de Felipe Hickmann, é uma peça de *network music* cuja estréia envolveu um instrumentista em Nova York (chamado "*master*", ou "guardião") e dois instrumentistas em Belfast (chamados "*codebreakers*" ou "espiões"). Os dois espiões têm por objetivo revelar cinco segredos, mantidos sob os cuidados do guardião. Cada segredo corresponde a um determinado fragmentado musical, que só é interpretado pelo guardião caso os espiões executem uma determinada combinação de materiais desconhecida por eles - mas conhecida por seu guardião remoto. Na busca por estes gestos-chave, os *codebreakers* se dedicam a explorar um mapa de instruções musicais dotado de suas próprias regras de circulação, enquanto jogam contra o relógio – o período máximo para desvendar os cinco segredos é de 7 minutos. Cada segredo, quando revelado, ocasiona a projeção de uma imagem estática contendo uma fotografia de autoria anônima, coletada no extinto portal *online* yeahyeahyeah.com, acompanhada por uma história pessoal de autor também anônimo, extraída de uma comunidade *online*.

A mecânica de *Disguises* se baseia na estrutura básica do segredo conforme cultivado em sociedades secretas – onde é o elemento focal de relações de coesão e diferenciação social. A dramaturgia da peça se baseia na distinção entre dois grupos – um que detém a informação, e outra que busca resgatá-la. Se a chave que descreve as relações entre segredos e materiais que os revelam fosse conhecida a princípio pelos espiões, a peça sofreria um colapso formal irremediável; a movimentação dos improvisadores pelo mapa se tornaria meramente funcional e previsível, enquanto a dinâmica de jogo – com toda a tensão implícita em um ambiente de performance e competição – deixaria de existir.

Esta mesma dinâmica de jogo é responsável por articular a participação e a colaboração entre os improvisadores. Na ausência de notação convencional, a força motriz da performance é dada pela enunciação dos objetivos do jogo e pelo conjunto de regras que lhe é particular. Enquanto a idéia de segredo sugere as funções e relações essenciais entre os participantes, é a mecânica de jogo que confere movimento e autonomia a essas relações no contexto de performance.

um ato de mediação que, em inúmeros outros sentidos, deve ser considerado como bem-sucedido.

5 "This current media environment is rife with public secrecy or what I elsewhere call 'spectacular secrecy' (where publicity of the covert is strategic)."

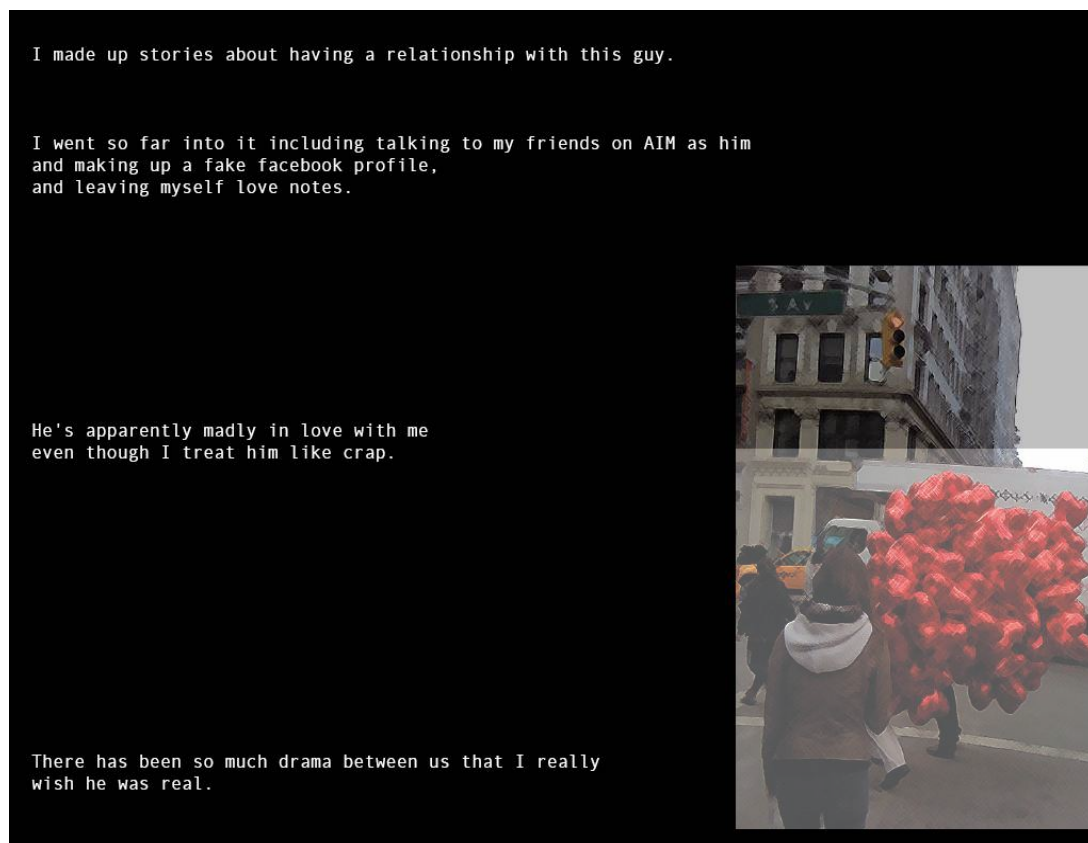


Fig. 1- Um dos segredos de Disguises (2011).

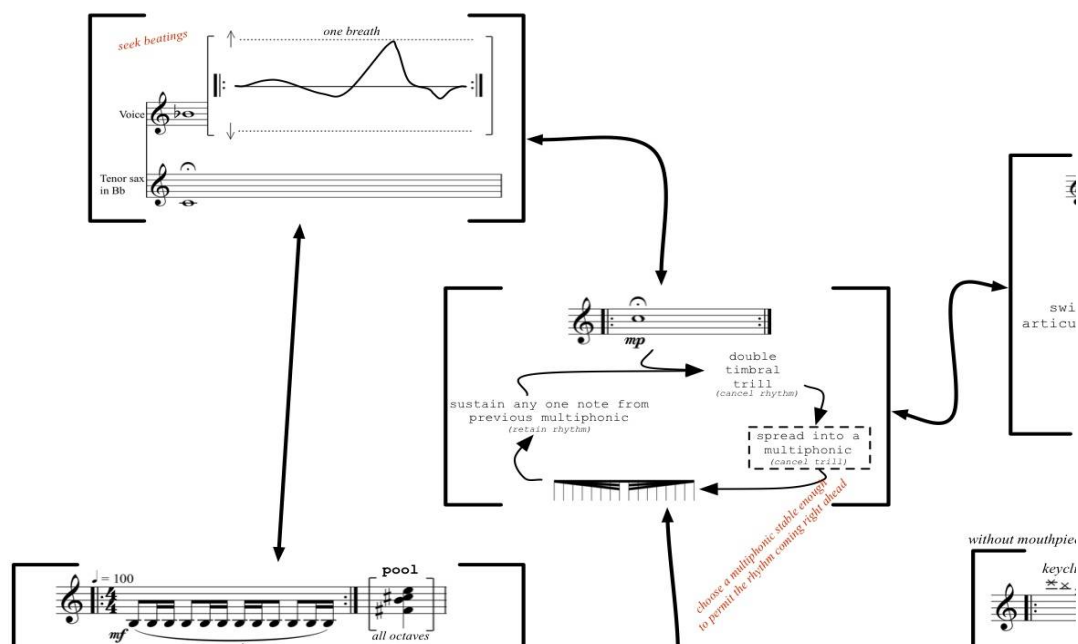


Fig. 2- Trecho da partitura de *Disguises* (2011)

A MAN, A MARK, AMEN

A man, a Mark, Amen (2010), de Felipe Hickmann com texto de Caetano Galindo, teve sua estréia em uma performance via rede envolvendo músicos em Belfast, Hamburgo e Graz. Sua dramaturgia envolve um sistema de regulação no fluxo de som entre os três espaços, de forma que conexões são deliberadamente interrompidas e restabelecidas ao longo da performance. Esta configuração tem um efeito determinante sobre a estrutura narrativa da peça: um trio vocal, presente em um dos espaços, interpreta uma história cuja forma é cíclica, com o final constantemente seguido pelo reinício. Como a conexão entre os espaços é assimétrica e intermitente, os sítios remotos escutam uma versão alternativa da obra, com trechos omitidos e ordem temporal reconfigurada.

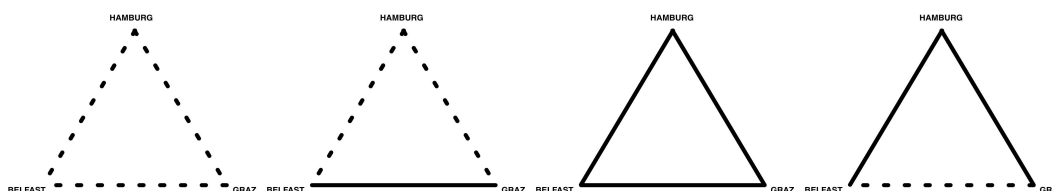


Fig. 3- Possíveis topologias de conexão de áudio em *A man, a Mark, Amen* (2010).

Em *A man, a Mark, Amen*, há dois pontos de vista da história original – um inalterado, testemunhado apenas pela platéia presente ao espaço do trio vocal, e um alternativo, apresentado nos dois espaços remotos. Como em toda relação de segredo, há uma regulação no fluxo de informação, e o grupo que detém a informação adquire status diferenciado. Georg Simmel se refere a formas positivas e negativas de limitar-se ou divulgar-se conhecimento; a dramaturgia de *A man, a Mark, Amen* incorpora a limitação passiva (o “omitir-se” ou “esconder-se”) à estrutura técnica da peça, visto que ao trio de cantores jamais é dada a opção de revelar sua história além dos limites físicos de seu próprio espaço. O segredo esbarra na topologia de rede, estabelecida de forma deliberada como parte integrante da dramaturgia da obra.

Do ponto de vista dos públicos remotos, se estabelece uma narrativa fragmentada e cuja interpretação é essencialmente imprevisível e individual. A peça tira proveito de uma característica da percepção humana descrita de maneira sistemática na filosofia de David Hume, e posteriormente demonstrada no campo da psicologia por uma série de experimentos conduzidos por Albert Michotte na década de 1940: a ilusão de causalidade. Daniel Kahneman (2011: 76) observa que a mente humana “está preparada e até mesmo ansiosa para identificar agentes, atribuir a eles traços de personalidade e intenções específicas, e ver suas ações como expressões de propensões individuais”.⁶ Em outras palavras, existe uma tendência inata de gerar ficções causais a partir de fatos incompletos; trata-se de um mecanismo capaz de simplificar a interpretação da miríade de estímulos recebidos pelos sentidos. Os públicos remotos de *A man, a Mark, Amen* preenchem as lacunas da história de forma a conferir-lhe significado.

O mesmo princípio, é evidente, estende-se à interpretação de qualquer texto. Por mais específica que seja uma mensagem, sua interpretação depende da experiência pessoal do leitor - tanto como indivíduo como quanto integrante de uma cultura. Umberto Eco refere-se a “bosques da ficção”, espaços de interpretação amplos e individuais. Em *A man, a Mark, Amen*, a própria configuração do texto estimula uma variedade de leituras – a investir-se na metáfora de Eco, os bosques da ficção estendem sobremaneira suas fronteiras e ramificações.

6 “Your mind is ready and even eager to identify agents, assign them personality traits and specific intentions, and view their actions as expressing individual propensities.”

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Conceitos como segredo, mistério e ausência mostram-se particularmente férteis para o desenvolvimento de dramaturgias de performance via redes digitais. Temas como privacidade, confidencialidade e compartilhamento remoto se incorporaram de maneira definitiva ao vocabulário do usuário da Internet, seja para fins sociais, recreativos ou profissionais, e formas midiáticas de performance devem levar em conta a familiaridade deste público com a mídia com a qual interage de maneira cotidiana. O paradigma clássico de teleconferência acrescenta pouco a um público que se comunica habitualmente via ferramentas audiovisuais como Skype e Google Chat. Produzir música identificada com a experiência de rede do usuário comum requer delinear-se novas estratégias de performance.

A aplicação de mecânicas de jogo a estas mesmas bases conceituais amplifica o potencial de criação e interação remota viabilizado pelas tecnologias de rede, dando origem a novas formas de participação entre músicos fisicamente afastados. Desenvolvimentos imediatos desta mesma idéia podem explorar estratégias de jogo de complexidade crescente, como aquelas cultivadas em ambientes *offline* por John Zorn durante os anos 1980. Nesses casos, estruturas de jogo estabelecem ambientes de improvisação coletiva com amplas repercussões sobre a dramaturgia de um evento. As *game pieces* de Zorn estabelecem microcosmos de interação social, formas de colaboração musical onde participantes assumem papéis semelhantes aos desempenhados fora do “círculo mágico” da performance. Há grande potencial em transpor-se essa abordagem a espaços conectados, visto que parte importante da vida social corrente no mundo desenvolvido acontece em comunidades virtuais. A aplicação criativa desses novos paradigmas de interação oferece um campo amplo para investigação futura.

REFERÊNCIAS

- AUSLANDER, P. **Liveness: performance in a mediatized culture**. London: Routledge, 1999.
- BRATICH, J. “Popular Secrecy and Occultural Studies”, **Cultural Studies**, N° 21(1). 2007. Disponível em: <http://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1080/09502380601046956>. Acessado em: 22/05/2012.
- ECO, U. **Six Walks in the Fictional Woods**. Cambridge Mass.: Harvard Press, 2004.
- FÖLLMER, G. “Electronic, aesthetic and social factors in Net music”, **Organised Sound**, N.º 10(03). 2005. Disponível em: http://www.journals.cambridge.org/abstract_S1355771805000920. Acessado em: 22/10/2010.
- HARPER, D. **Online etymology dictionary**. 2001. Disponível em: <http://www.etymonline.com>. Acessado em: 09/06/2012.
- HOLLAN, J.; STORNETTA, S. “Beyond being there”, **Proceedings of the SIGCHI conference on Human factors in computing systems - CHI '92**. New York: ACM Press, 1992. Disponível em: <http://portal.acm.org/citation.cfm?doid=142750.142769>. Acessado em 01/05/2012.
- HUIZINGA, J. **Homo ludens: a study of the play-element in culture**. Boston: Beacon Press, 1980.
- KAC, E. **Telepresence & bio art: networking humans, rabbits & robots**. Ann Arbor: University of Michigan Press, 2005.
- KAHNEMAN, D. **Thinking, fast and slow**. New York: Farrar, Straus and Giroux, 2011.
- KANE, B. “Aesthetic Problems of Net Music”. **Spark Proceedings**. Minneapolis, 2007.
- SCHROEDER, F. “Dramaturgy as a Model for Geographically Displaced Collaborations: Views from Within and Views from Without”. **Contemporary Music Review**, N.º 28(4), 2009. Disponível em: <http://www.informaworld.com/openurl?genre=article&doi=10.1080/07494460903422263&magic=crossref|D404A21C5BB053405B1A640AFFD44AE3>. Acessado em: 19/11/2010.
- SIMMEL, G. **Sociology: Inquiries into the Construction of Social Forms, vol. 1**. Leiden: Brill, 2009.
- SIMMEL, G. “The Sociology of Secrecy and of Secret Societies”. **American Journal of Sociology**, N° 11(4), 1906.