



Universidade Federal da Paraíba
Centro de Comunicação, Turismo e Artes
Programa de Pós-Graduação em Música

Rush Cover (PB): tecnologia MIDI e performance

José Andrade de Melo Júnior

João Pessoa

Junho/2020



Universidade Federal da Paraíba
Centro de Comunicação, Turismo e Artes
Programa de Pós-Graduação em Música

Rush Cover (PB): tecnologia MIDI e performance

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Música da Universidade Federal da Paraíba, como requisito parcial para a obtenção do título de Mestre em Música, área de concentração em etnomusicologia, linha de pesquisa Música, Cultura e Performance.

José Andrade de Melo Júnior

Orientadora: Prof^a. Dr^a. Alice Lumi Satomi

João Pessoa

Junho/2020

Catálogo na publicação
Seção de Catalogação e Classificação

M528r Melo Júnior, José Andrade de.
Rush Cover (PB) : tecnologia MIDI e performance / José
Andrade de Melo Júnior. - João Pessoa, 2020.
76 f. : il.

Orientação: Alice Lumi Satomi.
Dissertação (Mestrado) - UFPB/CCTA.

1. Etnomusicologia. 2. Rock. 3. MIDI - Tecnologia. 4.
Bandas cover. I. Satomi, Alice Lumi. II. Título.

UFPB/BC

CDU 78.39(043)



**UNIVERSIDADE FEDERAL DA PARAÍBA
CENTRO DE COMUNICAÇÃO, TURISMO E ARTES
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM MÚSICA
DEFESA DE DISSERTAÇÃO**

Título da Dissertação: **RUSH Cover (PB): tecnologia MIDI e performance.**

Mestrando(a): **José Andrade de Melo Junior**

Dissertação aprovada pela Banca Examinadora:

Assinatura manuscrita em tinta preta de Alice Lumi Satomi.

Dra. Alice Lumi Satomi Orientador/UFPB

Assinatura manuscrita em tinta azul de Eurides de Souza Santos.

Dra. Eurides de Souza Santos
Membro Interno do Programa/UFPB

Assinatura manuscrita em tinta azul de Alexandre Magno da Silva Ferreira.

Dr. Alexandre Magno da Silva Ferreira
Membro Externo ao Programa/UFPB

João Pessoa, 23 de julho de 2020

Dedico este trabalho a Neil Peart, baterista do Rush, falecido no dia 7 de janeiro de 2020. Sua paixão pela música e pela vida é um exemplo que jamais será esquecido.

Agradecimentos

Agradeço à UFPB, especialmente ao Programa de Pós-Graduação em Música e a todos os professores que o compõem. Os conhecimentos adquiridos durante o curso foram imprescindíveis para o presente trabalho, especialmente nas disciplinas Etnomusicologia I e II, que constituíram pilares essenciais. Agradeço também aos funcionários e colegas com quem tive a oportunidade de dividir esta honrada jornada.

Agradeço aos professores que me direcionaram na jornada musical desde os primeiros anos com afinco e dedicação: Luiz de França, Mozart Vieira e Norma Romano.

Agradeço à minha amada Deborah pelo carinho e dedicação e deixo aqui o agradecimento especial a Eduardo, Walter e Waldir, por permitirem que o trabalho de pesquisa fosse realizado, pelas entrevistas, conversas, ensaios e pela oportunidade de participar um pouco do processo de imersão na performance da música do *Rush Cover* ((PB)).

Finalmente, deixo meus agradecimentos finais a Deus, Criador e Redentor de tudo que existe, que permitiu chegar até aqui.

RESUMO

O presente trabalho encontra-se situado no nicho dos estudos etnomusicológicos sobre a música popular urbana. Esse estudo se alinha a diversos trabalhos acadêmicos realizados nos últimos anos no Brasil sobre o gênero *rock* (ALENCAR, 2015; RIBEIRO, 2010; TROTTA, 2005). Trato aqui especificamente sobre a performance da banda cover paraibana *Rush Cover* ((PB)). O enfoque está na performance musical em si, objetivando compreender e registrar os processos utilizados para a incorporação da tecnologia MIDI na performance da banda. Para tal propósito, foi realizada uma pesquisa interacionista, através da etnografia de ensaios e algumas apresentações feitas pela banda. Por meio dessas observações, entrevistas e conversas tomou-se conhecimento da forma como o trio paraibano introduziu em sua performance tais recursos tecnológicos, aproximando-se de fato da forma como essa música é realmente executada pela banda canadense. Mais estudos sobre a formação de bandas *Cover* podem trazer à luz esclarecimentos importantes sobre a formação da identidade dos músicos e das cenas musicais nas quais estão inseridos, como também trazer dados importantes sobre os processos iniciais de aprendizagem dos músicos de *rock*. Bandas de fama mundial muitas vezes começaram tocando *Covers* (como é o caso do *Rush*) e muitos artistas passam a realizar trabalhos de tal natureza, com o intuito de prestar tributo a seus artistas favoritos e manter, assim vivo, um determinado repertório por meio da performance (ZUMTHOR, 2002) e não apenas por meio de discos ou vídeos colecionáveis pelos fãs.

Palavras-chave: etnomusicologia, *rock*, cultura, MIDI, bandas *Cover*

ABSTRACT

The present work is located in the niche of ethnomusicological studies on urban popular music. This study is in line with several academic works carried out in recent years in Brazil on the *rock* genre (ALENCAR, 2015; RIBEIRO, 2010; TROTTA, 2005). The work deals specifically with the performance of the cover band *Rush Cover* (PB) from Paraíba. The focus is on the musical performance itself, aiming to understand and record the processes used to incorporate MIDI technology in the band's performance. For this purpose, an interactionist research was conducted, through the ethnography of essays and some presentations made by the band. Through these observations, interviews and conversations, I became aware of the way in which the Paraíba trio introduced such technological resources in their performance, approaching the way in which this music is truly performed by the Canadian band. Further studies on the formation of Cover bands can bring to light important clarifications on the formation of the identity of the musicians and the musical scenes in which they are inserted, as well as bring important data on the early learning processes of *rock* musicians. World-famous bands often started playing Covers (as is the case with *Rush*) and many artists start to perform works of this nature, with the intention of paying tribute to their favorite artists and keeping a certain repertoire alive through performance (ZUMTHOR, 2002) and not just through records or videos collectible by fans.

Keywords: ethnomusicology, rock, culture, MIDI, Cover bands

Lista de ilustrações

FIGURA 1 - Segunda formação da banda <i>Rush Cover</i> com Zé Filho, em 1994 e em 2016, em evento especial comemorativo.....	23
FIGURA 2 - Da esquerda para a direita: Walter, Edu e Waldir.....	24
FIGURA 3 - Trecho de sequência MIDI.....	31
FIGURA 4 - Waldir configurando o teclado <i>Roland Juno-DI</i>	38
FIGURA 5 - <i>Rush Cover</i> com um fã assistindo ao ensaio.....	39
FIGURA 6 - Diagrama esquemático demonstrando a ligação dos equipamentos MIDI.....	44
FIGURA 7 - Interface do <i>V-Sampler</i>	45
FIGURA 8 - Janelas de edição do <i>V-Sampler</i>	46
FIGURA 9 - <i>Power Windows</i> (1985), da banda <i>Rush</i> – Capa de <i>Hugh Syme</i>	48
FIGURA 10 - Sequência MIDI de <i>Grand Designs</i> aberta no <i>Reason 7</i>	50
FIGURA 11 - Introdução em modo de edição.....	50
FIGURA 12 - Alguns dos <i>racks</i> do <i>Reason</i> usados em <i>Grand Designs</i>	51
FIGURA 13 - <i>Combinator</i> utilizado para o timbre da introdução com os seus dispositivos à mostra.....	52
FIGURA 14 - <i>Audiomatic</i> em destaque.....	53
FIGURA 15 - <i>Rush Cover</i> na Sala Wladimir Carvalho.....	54
FIGURA 16 - Show no Café da Usina.....	58
FIGURA 17 - <i>Downtown Pub</i> , Recife/PE.....	61

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	9
CAPÍTULO I - Uma breve apresentação: <i>Rush</i> e <i>Rush Cover</i> (PB)	15
1.1 Conhecendo o <i>Rush</i>	15
1.2 Conhecendo o <i>Rush Cover</i> (PB).....	21
CAPÍTULO II – Sintetizadores e MIDI.....	26
2.1 Sintetizadores	26
2.2 Síntese musical: síntese eletrônica, síntese subtrativa e aditiva	27
2.3 O que é MIDI?	29
CAPÍTULO III - Dos ensaios às apresentações: A implementação do MIDI na performance.....	34
3.1 O início de uma nova fase	34
3.2 Descrevendo os equipamentos.....	41
3.3 Programando os sons de teclado para a música <i>Grand Designs</i>	46
3.4 Os shows	53
CAPÍTULO IV – Considerações sobre performance e bandas cover	63
CONCLUSÃO	68
REFERÊNCIAS	70
GLOSSÁRIO	72

INTRODUÇÃO

O presente trabalho estuda a banda *Rush Cover* (PB), que há vinte e cinco anos dedica-se exclusivamente a apresentar o repertório do *Rush*, trio de *rock* progressivo canadense formado no início dos 1970. Nosso objetivo principal é analisar o processo de implementação de recursos MIDI pelo grupo paraibano, compreendendo como se deu a aprendizagem e a assimilação para a incorporação do recurso na performance. A escolha por esse objeto de pesquisa e por esta abordagem se deu principalmente pelo interesse pessoal no *rock* progressivo e por ter conhecido os músicos no momento em que estavam retornando às atividades da banda.

Composta atualmente por Waldir Dinoah (baixo e voz), Eduardo Montenegro (bateria) e Walter Guimarães (guitarra) - músicos estes que tiveram importante atuação na cena musical de João Pessoa - (PB) em vários outros projetos - a banda, que já teve outras formações, modificou recentemente a forma de abordar e executar a sua música. Essa mudança foi feita com o intuito de se tocar tal qual a banda canadense, emulando ou reproduzindo seus detalhes. Além do virtuosismo característico, outro elemento que tornou o trio famoso foi a habilidade de integrar sons de teclado por meio de sintetizadores, controladores e pedaleiras sem o acréscimo de um outro membro. Por vezes há quatro, cinco e até seis partes sendo executadas simultaneamente por apenas três músicos.

Estas partes adicionais de teclado eram anteriormente tocadas pelo *Rush Cover* (PB) por meio de *playbacks* (reprodução de áudios gravados e armazenados em *CD*, *MD* ou *MP3*) e são agora executadas com pedaleiras, teclado controlador e sintetizador, assim como a concepção original da banda canadense autora das composições. Esse processo acarreta diretamente uma maior dificuldade para os integrantes, uma vez que executar cada parte de teclado e efeitos adicionais passa a ser de incumbência do músico responsável por ela. Ou seja, tal parte não será automaticamente reproduzida por um *CD player*, por exemplo, mas deverá ser executada ou acionada pelo músico que já estará ocupado com a parte de seu instrumento, quer seja guitarra, baixo ou bateria.

O elemento chave que serviu de pivô para uma mudança drástica na performance da banda foi a implementação do MIDI¹, recurso que possibilita a ligação de vários dispositivos

¹ MIDI (Musical Instruments Digital Interface ou Interface Digital de Instrumentos Musicais) é um protocolo de comunicação entre unidades físicas – instrumentos digitais, módulos e conectores – e lógicas tais como programas de computador e de armazenamento e processamento de dados em teclados digitais modernos. Através deste recurso é possível enviar 16 canais de informações através de uma única conexão. O MIDI processa e envia dados que correspondem a diversos parâmetros musicais como intensidade, duração, tempo, alturas, entre outros. Com

(instrumentos musicais, módulos, controladores e computadores) e a interação entre eles, servindo inclusive para se alternar entre um conjunto de programações específicas para cada canção. Vale salientar que para além das possibilidades musicais do MIDI, o *Rush Cover* (PB) também o utiliza como controlador de programa de vídeo, trabalhando sincronizado com os áudios gerados e controlados por teclados e pedaleiras. Tais usos abrem, portanto, uma infinidade de possibilidades, que precisam ser pensadas, exploradas e experimentadas num longo processo que envolve a preparação de cada músico em casa como também nos ensaios em que são testadas a funcionalidade e efetividade dos recursos.

Sendo assim, investigo o modo de fazer e as implicações técnico-artísticas desses procedimentos com suas consequências, benesses e dificuldades geradas, a fim de que se esclareçam as dúvidas que surgirão e que se possa lançar luz sobre o impacto que a adição dessas novas ferramentas trouxe para a banda. Busco tratar então, de como se deu e quais os efeitos práticos da implementação do recurso MIDI para a performance da banda foco de nossa análise. Logo, como objetivos específicos, pretendo conhecer como é feita a preparação e o planejamento dos músicos para os shows; explorar a dinâmica de ensaios e como é o processo de aprendizagem do repertório, tanto individualmente como coletivamente; investigar como é feita a preparação dos arquivos de áudio que serão acionados via MIDI pelos músicos; estudar como são preparados os timbres de teclado que são utilizados pela banda; averiguar como são acionadas as partes via pedaleira MIDI que controlam timbres e partes executados ao vivo (quer sejam linhas melódicas ou acordes não previamente gravadas); além de sondar o modo como diversos dispositivos são conectados e usados juntos pela banda, inclusive para o controle de vídeos sincronizados à execução das músicas.

Uma das grandes inquietações de qualquer disciplina se refere aos limites que a mesma abarca, suas definições teóricas, objetos de estudo etc. Não é diferente com a etnomusicologia (LUHNING, 1990) que, desde o seu começo como disciplina independente, já passou por uma série de modificações. A princípio o enfoque da área estava no estudo das músicas de tradição oral, algo que foi se expandindo, até chegar nas pesquisas mais recentes que incluem, dentre outros objetos de estudo, a pesquisa sobre música popular urbana e midiática. Com um leque amplo de possibilidades, praticamente não existe mais nicho musical que não possa ser estudado por um ponto de vista etnomusicológico, abarcando o objeto para além da matéria sonora em si.

tal recurso é possível conectar aparelhos de diversos fabricantes diferentes uma vez que funciona como linguagem de dados comum para a comunicações entre eles.

Além da expansão dos limites relacionados à escolha dos objetos, a etnomusicologia também lida com questões referentes à interdisciplinaridade, uma vez que possui uma forte ligação com outras ciências humanas e lança mão de qualquer ferramenta que seja necessária para uma devida compreensão do fenômeno a ser estudado. A compreensão de que a música é um produto cultural não isolado de outros elementos componentes da cultura dá à disciplina um largo arcabouço para o estudo efetivo dos fenômenos musicais, quaisquer que sejam e independente de sua localização geográfica (NEGUS, 1999).

O *rock* no Brasil tem sido cada vez mais estudado em tempos recentes pelas mais diversas disciplinas dentro da área de humanas. Além da etnomusicologia (RIBEIRO, 2010; TROTTA, 2005), abundam trabalhos sobre este gênero nas letras (PEREIRA, 2016), comunicação social (ALENCAR, 2015) e até direito (SCHWARTZ, 2014). A maioria dos trabalhos tratam do trabalho de bandas brasileiras dos anos 1960 e 1970, como também do tempo de maior sucesso comercial do *rock* brasileiro nos anos 1980, época em que o gênero atingiu o ápice de popularidade na mídia e aceitação da grande massa, com bandas como Barão Vermelho, RPM e Legião Urbana.

Para o propósito desta pesquisa, foram selecionados aqueles trabalhos que possuem um certo grau de afinidade e relevância, podendo contribuir de forma satisfatória para os objetivos desejados. No âmbito da etnomusicologia, não se pode deixar de citar o exemplar trabalho realizado por Hugo Ribeiro, em sua tese de doutorado que posteriormente se tornou um livro publicado, *Da fúria à melancolia: a dinâmica das identidades na cena rock underground de Aracaju* (2010), em que delineia conceitos a respeito dos diferentes estilos de Metal encontrados na cidade a partir do estudo de caso de três bandas. A respeito do aspecto da diferença, também deve-se destacar o artigo de Tiago de Quadros Maia Carvalho, intitulado “A diferença como elemento constituinte na dinâmica social da cena *rock/metal* em Montes Claros – MG” (2012). Todos estes trabalhos tratam mais especificamente de bandas dedicadas ao trabalho autoral.

Como embasamento sobre bandas cover, há diversos trabalhos sendo realizados nos últimos anos. Para o escopo de minha pesquisa, selecionei aqueles trabalhos que possuem um certo grau de afinidade com o objeto de estudo em questão. Por ordem cronológica, cito a Dissertação de Mestrado em Musicologia de Paula Agrello Nunes Oliveira, *Cover: identidade e performance na música popular de Brasília* (2011), em que a autora estudo o trabalho de artistas brasileiros que tocam *cover* dos *Beatles*. A Dissertação de Mestrado em Comunicação Social escrita por Bruno Maia de Alencar, intitulada *All you need is love: o processo de formação de uma banda ghost* (2015). Em seu trabalho, o autor analisa as estratégias miméticas utilizadas pela banda cover para se apropriar e recriar a performance e a atmosfera dos shows

da banda inglesa *The Beatles*. Por fim, o artigo de Thiago Haruo Santos, da área de Antropologia Social, por título de *Corpos miméticos: uma interpretação do K-Pop cover em São Paulo* e publicado na Revista Tulha (2018). Em seu artigo o autor resume o trabalho de pesquisa realizado para a sua Dissertação, em que descreve os processos miméticos utilizados pelos artistas que apresentam *covers* de *K-Pop* em São Paulo.

Embora venha surgindo um interesse por essa área da atividade musical, por vezes menosprezada, há ainda a necessidade de se preencher essa lacuna, uma vez que a maioria dos trabalhos faz uma análise da performance, história ou de conteúdo das letras de bandas autorais. Mais pesquisas em etnomusicologia sobre o assunto têm muito a contribuir para a compreensão dos mecanismos para a apreensão do *rock* e outros gêneros musicais. Várias bandas e artistas que se notabilizaram pelo seu material autoral começaram fazendo versões, tais como Elvis Presley, *Deep Purple*, Roberto Carlos e a Jovem Guarda no Brasil e o próprio *Rush* ‘canadense’. O fato é que bandas cover podem ter tanto a função de aprendizagem como de prestar tributos a artistas ou repertórios já consagrados. Neste sentido nota-se uma semelhança ritualística entre o que ocorre no *rock* com o que ocorre nas músicas populares de tradição oral. Obviamente, o modo de transmissão utilizado para o *rock* e outras músicas populares urbanas é a gravação e difusão via mídias.

Dentre os gêneros de música popular urbana ou midiática, o *rock* figura entre os mais difundidos, tendo uma grande penetração entre pessoas das mais variadas faixas etárias espalhadas por várias partes do mundo. Em parte, tal fenômeno se deve ao processo de globalização em que aqueles países com maior domínio de meios tecnológicos e financeiros conseguem transmitir sua cultura de forma massiva e num formato que pode ser facilmente absorvido e consumido. Segundo Trotta (2005, p. 184), “A consolidação da música popular como forma principal de comercialização de discos colaborou para a sedimentação da música enquanto um bem de consumo, ou seja, um produto”. Essa talvez seja uma marca dos tempos atuais em que uma parcela considerável de bens culturais é transmitida em forma de produtos, por meio de modelos comerciais parecidos com os industriais. Assim sendo, é comum que se ouça falar em termos como indústria cultural, indústria fonográfica, indústria cinematográfica, etc. Deve-se levar em consideração, contudo, que todas essas indústrias são produtos da cultura como um todo, pois “todas as indústrias são culturais” (NEGUS, 1999, p. 23).

Para que haja uma verdadeira e efetiva conexão entre os produtores dos bens culturais e sua plateia, é necessário muito mais que uma mera propaganda, fetiche ou sugestão. É preciso que os produtos ou serviços que carregam um significado cultural sejam continuamente interpretados pelo público, uma vez que tais bens não falam por si só. (NEGUS, 1999, p. 23).

Com isso notou-se que um processo contínuo de identificação e interpretação é requerido para que um grupo de pessoas decidam de forma espontânea e livre por absorver algum determinado produto cultural.

Assim, em vez de falar da identidade como uma coisa acabada, deveríamos falar de *identificação*, e vê-la como um processo em andamento. A identidade surge não tanto da plenitude da identidade que já está dentro de nós como indivíduos, mas de uma falta de inteireza que é “preenchida” a partir de nosso exterior, pelas formas através das quais nós imaginamos ser vistos por outros (HALL, 2006, p. 39)

Com essa perspectiva, analiso como se deu o interesse pela música da banda *Rush* a ponto de que fosse criada uma banda cover e para embasar esta pesquisa utilizo também o artigo “Visagens do *Rock* de Belém” (2017), de Fábio Fonseca de Castro e Elielton Alves Amador, além da dissertação de mestrado que trata de *rock* e da construção de identidades e discurso de Anísio Batista Pereira, intitulada “*Geração Coca-Cola*”: Discursos e identidades jovens construídas no *rock* brasileiro da década de 1980 (2016). Toda a parte técnica tratada no texto a respeito da tecnologia e recursos MIDI será embasada por um trabalho da área de Engenharia Elétrica, André Campos Machado (2001), que trata de forma bastante detalhada do assunto e que muito irá contribuir para as explicações necessárias acerca da matéria, elucidando como funciona essa tecnologia e como a mesma foi utilizada pela banda *Rush Cover* (PB).

Para a metodologia deste trabalho, a principal ferramenta foi a observação unida à análise posterior dos dados coletados. A maior parte da coleta foi realizada entre abril de 2015 e dezembro de 2016, compreendendo um longo período em que foi possível realizar observações em vários ensaios, conversas e alguns dos shows realizados nesse espaço de tempo. Destaco aqui o primeiro show realizado em João Pessoa após mais de uma década no dia 11 de julho de 2015 na Sala Vladimir Carvalho da Usina Cultural Energisa e que é um marco para a banda, trazendo uma performance utilizando pedaleiras controladoras, teclado controlador e sintetizador, similarmente a como é executada originalmente pelo *Rush*.

Nesse período, também foi realizada uma longa entrevista com cerca de duas horas de duração, no dia 25 de julho de 2015, e que contou com dois dos três músicos, a saber: Walter Guimarães e Eduardo Montenegro. Foi uma entrevista semiestruturada que teve como intuito esclarecer diversos pontos relacionados à banda em si, como também ao início da carreira de cada músico individualmente. Vale também salientar que houve observação participante durante o processo de pesquisa, uma vez que durante a preparação para os shows que marcariam o retorno das atividades do *Rush Cover* (PB) fui convidado pelo baterista Edu Montenegro para

auxiliar na programação dos timbres de teclado da música *Grand Designs*.

O restante da pesquisa foi basicamente feito através da análise de textos extraídos de livros, revistas e websites tanto sobre o *Rush* quanto o *Rush Cover* (PB). As fotografias também exercem papel fundamental para a compreensão de como se dá a performance no tocante à organização do palco e para que se tenha uma ideia do aparato que é tocado pelos integrantes durante um único show. Observações adicionais foram feitas no dia 7 de maio de 2017 no *Downtown Pub* de Recife e 3 de junho de 2017 no Café da Usina Cultural Energisa.

Após coletados e analisados, os dados foram organizados para a elaboração da análise. Muitos dos dados foram utilizados durante o próprio texto da dissertação, assim como em seu apêndice. A atual pesquisa enquadra-se como do tipo exploratória e interacionista, ou seja, de observação do participante ou sujeito pesquisado como “membro ‘imerso’” (COULON, 1995, p. 75), tornando, por isso, a pesquisa etnográfica e qualitativa.

Espero com este trabalho iniciar um processo investigativo que possa trazer uma compreensão sobre a temática das bandas covers e em específico sobre a inserção da tecnologia MIDI para integrar diversos equipamentos (computadores, controladores e teclados) e a forma como tal processa impacta na performance. Iniciarei por meio de uma apresentação do *Rush* (Canadá) seguida de uma apresentação do *Rush Cover* (PB). No capítulo seguinte tratarei das questões técnicas referentes ao MIDI, a fim de situar o leitor com os termos² e possibilidades de atuação dessa tecnologia. Nessa etapa, foi onde houve uma maior incursão no processo de observação participante. Em seguida, há uma etnografia dos ensaios e apresentações aos quais pude estar presente, podendo averiguar como se deu no palco a implementação de tudo aquilo que foi preparado no decorrer dos ensaios e reuniões. Por fim, analiso como essa tecnologia absorvida pelo trio paraibano impactou para agregar a uma performance mais fidedigna, algo que é sempre um alvo para as bandas covers.

² Um glossário contendo os termos técnicos contidos no texto pode ser encontrado após as referências. Para a realização de tal, foram utilizados os trabalhos de Carlos Pacini (2014), José Vasconcelos (2002), Monique Brandão (2017), André Campos Machado (2001) e diversos manuais de teclados eletrônicos.

CAPÍTULO I - Uma breve apresentação: *Rush* e *Rush Cover* (PB)

Neste primeiro capítulo do trabalho, é apresentada de forma resumida o histórico tanto da banda canadense quanto da banda pessoense que lhe presta tributo. Não é o intento aqui um esgotamento da história dos agentes - tal tarefa cabe a historiadores e biógrafos - mas tão somente apresentar os grupos por meio de fatos históricos relevantes e marcantes que julgo pertinentes ao leitor, para que esse possa, assim, compreender de forma satisfatória o texto em seu decurso mais adiante. Explica-se aqui, por meio de eventos históricos, como se deu a inserção dos sintetizadores e da tecnologia MIDI na performance de ambas as bandas, com uma criando e inovando por meio desse processo e outra aprendendo e mimetizando tal processo.

Rush possui várias biografias já escritas, além de matérias em revistas e sites que podem ser facilmente adquiridos e encontrados. Para o presente trabalho, foi selecionada a primeira biografia oficial da banda (BANASIEWICZ, 1988) como fonte principal, uma vez que traz fatos relevantes, mas focando sua narrativa nas mudanças musicais ocorridas de um disco para outro da banda. Já para o *Rush Cover* (PB), que não possui uma biografia escrita, a principal fonte de informação são os relatos dos próprios músicos, conseguidos por meio de entrevista e conversas. Também foram utilizados materiais recolhidos na internet e no livro *O rock paraibano nos anos 80* (MEDEIROS, 1998).

1.1 Conhecendo o *Rush*

O trio canadense teve um começo bastante parecido com o de diversas bandas, que iniciaram suas atividades de forma despreziosa em porões, garagens ou sótãos, tocando as canções de seus artistas favoritos. À época, *Cream*, Jimi Hendrix e *The Who* eram bandas de notoriedade e sucesso internacional que conquistavam os jovens mundo afora, influenciando uma geração a ingressar na música por meio de um som cada vez mais pesado e visceral. Assim foi com a banda iniciada por Alex Lifeson (guitarra), John Rutsey (bateria) e Jeff Jones (vocal e baixo). Os três adolescentes passavam as noites e fins de semana tentando aprender as canções de *hard rock* mais em voga na época e procuravam por oportunidades de tocar para uma plateia, indo além de seus pais enfurecidos com o barulho ensurdecido que faziam (BANASIEWICZ, 1988).

As primeiras apresentações foram em um café localizado no porão de uma Igreja Anglicana e o cachê da banda era de 25 dólares canadenses. O repertório já estava aprendido, a banda devidamente ensaiada, mas faltando poucos dias para o seu lançamento, uma urgente

preocupação veio à tona: faltava-lhes um nome. Foi quando o irmão mais velho do baixista, Bill, surgiu com a proposta de que eles utilizassem o nome “*Rush*”. O termo em inglês que se refere à agitação, à correria e à pressa pareceu perfeito para aqueles adolescentes ansiosos por tocar as músicas dos seus ídolos distantes. Toronto era uma cidade bastante provinciana e distante dos centros cosmopolitas onde o *rock* que lhes era agradável estava sendo feito. Aquela sonoridade que lhes arrebatara chegava por meio das rádios e lojas de discos, mas o que eles queriam era reproduzir aquilo ao vivo e não demoraria até que quisessem compor suas próprias canções (BANASIEWICZ, 1988).

Após algumas apresentações com essa formação, o baixista e vocalista Jeff Jones avisa há poucos dias de um show marcado que não tocaria pois iria a uma festa de aniversário. É quando entra em cena aquele que seria o baixista e vocalista definitivo do Rush, Geddy Lee. Segundo Banasiewicz (1988), já conhecido de Alex, Geddy era quem emprestava o amplificador de baixo para que o trio se apresentasse. Foi assim, às pressas, que ele foi iniciado, tendo que aprender o repertório em poucos dias e ainda com a função dupla de tocar e cantar, algo com o qual não estava ainda habituado. Assim segue a banda, com seus integrantes estudando e tocando no tempo livre.

A fim de aprimorar a sonoridade do grupo, resolveram adicionar um quarto elemento: um tecladista, chamado Lindy Young. Em janeiro de 1969, eles estreiam como quarteto. Entretanto, apesar do sucesso inicial, a adição de um quarto membro à banda traria instabilidades que seriam decisivas para o que viria a ocorrer pelas próximas décadas. A sonoridade estava cada vez mais próxima do *blues rock*. O novo membro começava então a roubar a cena com seus vocais e musicalidade, chegando ao ponto em que decidiram expulsar Geddy Lee da banda colocando Joe Perna em seu lugar. Foi nesse período também em que conheceram Ray Danniels, que viria a ser seu agente e com o qual mantiveram uma longa relação por sua carreira inteira. Nessa época, a banda mudou seu nome para “*Hadrian*” e começou a ir atrás de shows maiores e mais rentáveis. As coisas pareciam estar indo bem até que houve interesse de Alex e John por um som mais pesado que estava surgindo na Inglaterra, feito por bandas como *Deep Purple* e *Led Zeppelin*. As divergências em torno da sonoridade da banda levaram a uma ruptura, deixando Alex e John sozinhos sem uma banda (BANASIEWICZ, 1988).

Nesse momento, é quando convidam Geddy Lee de volta à banda e retomam o uso do nome *Rush*. Os jovens aspirantes a estrelas do *rock* estavam cada vez mais engajados em uma sonoridade pesada e tinham agora um interesse mais sério em fazer da música o seu modo de vida, o que ia de encontro aos anseios de seus pais, que esperavam que seus filhos fossem para

a faculdade e seguissem carreiras respeitáveis. O *rock* era visto de forma muito negativa e era no máximo tolerado como um passatempo, mas o interesse da banda era se profissionalizar. Seus integrantes tentavam, por meio de Ray Danniels, conseguir uma agenda de shows lotada. Não foi fácil, afinal o *rock* não possuía um público amplo no Canadá, que é até hoje um país com uma densidade demográfica relativamente baixa. Outro fator que dificultou nesse processo foi o repertório da banda, que havia passado a incluir basicamente músicas autorais e desconhecidas da plateia, que esperava ouvir os sucessos do momento tocados no rádio. Por tal motivo, os músicos tiveram que conseguir empregos e só tocavam no tempo livre, pois a renda dos shows não era suficiente para a subsistência.

De acordo com Banasiewicz (1988), em fevereiro de 1971, ocorreu a última tentativa de se trabalhar com um quarto membro na banda. Foi convidado o guitarrista Mitch Bossi para tocar guitarra base na banda, o que não tardou para resultar em um fracasso total. Bossi não possuía o mesmo nível de comprometimento e não tinha as mesmas metas que os demais. Alex, Geddy e John decidiram que a partir desse momento prosseguiriam apenas como trio. Esse fator foi decisivo e selaria de vez os acontecimentos que viriam posteriormente na carreira da banda, levando-os a uma direção ainda inexplorada, desbravando possibilidades tecnológicas e musicais pioneiras.

O trio seguiu uma rotina causticante de trabalho com seus empregos durante o dia e tocando à noite, tentando produzir novas músicas autorais no tempo livre. O seu agente logo percebeu que isso não traria o resultado desejado, pois era preciso uma gravação como também a transmissão via rádio. Em 1973, a banda realizava sua primeira gravação e tentava vendê-la, sem sucesso. O único acordo obtido foi com a *London Records* para distribuir um *single* caso Ray Danniels criasse seu próprio selo, fazendo surgir a *Moon Records*. A primeira música de trabalho foi um fiasco total e a banda decidiu correr um risco ainda maior gravando um disco completo de forma independente. Sem dinheiro e sem o auxílio de uma gravadora os músicos entram em estúdio com um orçamento bastante baixo, aproveitando as horas em que o espaço não estava sendo utilizado, durante a madrugada. Assim foi gravado o álbum homônimo e de estreia do *Rush*, lançado em março de 1974. A influência do *Led Zeppelin* é facilmente notada da primeira à última faixa (BANASIEWICZ, 1988).

Com a gravação em mãos, Ray partiu para conseguir fechar turnês e colocar os discos nas rádios tanto no Canadá quanto nos Estados Unidos. Seu plano era audacioso. Ao invés de fazer a banda sair por mais de 3 mil km em turnê até Winnipeg, ele queria conquistar centros populosos no norte dos Estados Unidos, como Nova Iorque e Detroit, que estavam a pouco mais de 1 mil km. Após várias tentativas malsucedidas, uma das faixas foi escolhida para ser

divulgada na rádio WMMS. A historiadora e consultora de rádio Donna Halper, então Diretora de Programação da WMMS de Cleveland, resolveu colocar no ar a canção “*Working Man*”, que foi um sucesso imediato. A faixa que fala de uma rotina maçante e dura de um trabalhador rapidamente se faz ecoar e ganhar ressonância na sociedade de Cleveland. Esse sucesso estrondoso na WMMS levou a um show em junho de 1974. Com o sucesso do show logo uma turnê de cinco meses de duração foi marcada para iniciar em agosto do mesmo ano (BANASIEWICZ, 1988).

No meio da preparação para essa turnê, a banda foi pega de surpresa pela saída do baterista John Rutsey. John já estava se desagradando dos rumos musicais rumo ao *rock* progressivo que os outros dois integrantes estavam propondo, com a relação demonstrando claros sinais de desgaste, somando-se a isso as incertezas em relação ao êxito do futuro profissional da banda. Segundo Banasiewicz (1988), após quase seis anos de tentativas frustradas, o baterista não estava mais disposto a lidar com oportunidades pouco rentáveis e decidiu parar de tocar. Faltando poucas semanas para a turnê, Alex e Geddy se viram forçados a procurar um novo baterista em cima da hora e foram abertas audições para a banda. É quando entra em cena o jovem Neil Peart.

O sujeito magro e alto, de cabelo curto, trouxe seu kit de bateria armazenado em baldes de lixo e causou uma má impressão em Alex, que não via nele nada do que se poderia esperar em um astro do *rock*. Porém, após a sua performance, os dois integrantes ficaram bastante impressionados com sua musicalidade, técnica e ferocidade ao tocar a bateria, embora o visual esquisito fizesse com que Alex ficasse reticente, resolvendo ouvir mais um baterista. Após essa nova audição, os dois estavam certos de sua escolha e, no dia do aniversário de Geddy Lee, 29 de julho de 1974, Neil Peart foi anunciado oficialmente como novo baterista do trio, tendo à frente a turnê mais importante deles até a data, com cerca de duas semanas de preparação.

A turnê foi um sucesso e, por meio dela, a banda finalmente conseguiu um contrato com uma gravadora (*Mercury Records*) no valor de 250 mil dólares. A performance do trio arrebatou as plateias nos Estados Unidos da América, revelando que a energia e a técnica de Neil Peart eram os ingredientes que faltavam ao grupo. Ávido leitor, ele logo viria a se tornar o letrista principal, trazendo maior profundidade às composições e sendo essencial para os trabalhos emblemáticos que a banda estaria por fazer em direção ao *rock* progressivo denso, com discos cada vez mais conceituais.

Com essa nova concepção e decididos a seguir a todo custo por esse caminho, decidiram contrariar totalmente as sugestões da gravadora que queria novos discos na mesma linha do primeiro, com hits tão poderosos quanto “*Working Man*”. Os três jovens estavam cada vez mais

interessados na sonoridade de bandas com *Yes* e *King Crimson*, e resolveram apostar todas as fichas nessa mudança de estilo para os novos discos. O resultado da empreitada foram dois álbuns em 1975, *Fly By Night* e *Careless of Steel*. Por mais que o resultado tenha agradado os fãs, os álbuns não foram sucesso de crítica e tampouco tiveram uma boa vendagem, colocando em xeque o que parecia ser o momento de ascensão pelo qual tanto esperaram.

Diante de uma encruzilhada, a banda tinha duas escolhas: ceder às pressões da gravadora ou insistir em um caminho de exploração musical e incertezas comerciais. Decididos a vencer apenas em seus próprios termos e confiantes na ótima recepção que suas performances ao vivo geravam na plateia, decidiram mergulhar ainda mais no *rock* progressivo e dessa vez resolveram gravar uma suíte em faixa de 20 minutos. “2112” representa um marco não só para a banda, mas como para o *rock* progressivo, tendo sido inspirado pela escritora Ayn Rand. *Cygnus*, o personagem principal criado por Neil Peart, que enfrenta sozinho toda a Federação, é uma alegoria não apenas filosófica do indivíduo lutando para buscar sua própria identidade diante de uma coletividade cada vez mais autoritária e homogênea, como também representa a luta da própria banda contra o *show business* que, em troca de sucesso garantido, tende a render-se às fórmulas prontas e garantidas contra a busca por originalidade, experimentalismo e inovação artística.

O novo disco, que recebeu o título da faixa mencionada, foi lançado em 1 de abril de 1976. O produtor e a própria banda estavam muito incertos do resultado comercial do disco e foi grande a surpresa para todos, especialmente para a gravadora, quando uma semana após o lançamento o disco já tinha vendido 100 mil cópias. Esse álbum traz para a banda dois marcos importantes, a saber: o sucesso comercial fazendo uma música que não era feita com finalidades comerciais e a inserção de partes de teclado. Com o sucesso comercial obtido, a banda sepultou quaisquer influências e pressões da gravadora sobre o processo criativo-musical, liberando os músicos de forma definitiva para que experimentassem e fizessem aquilo que bem lhes aprouvesse. Isso fez com que o grupo mergulhasse cada vez mais em busca de sonoridades próprias, experimentando novas tecnologias e trazendo temas que usualmente não eram tão explorados no universo do *rock*. Outro fator decisivo que faz do *Rush* uma banda única em relação às demais foi o fato de adicionar partes de teclado às músicas sem acrescentar um novo integrante (BANASIEWICZ, 1988).

Finalmente a banda havia se firmado e o conseguiu como trio. Ninguém mais queria arriscar a solidez musical e a estabilidade de relacionamento conseguida entre os membros acrescentando uma nova cabeça pensante. As partes de teclado do disco, gravadas por Hugh Syme e Geddy Lee, eram executadas ao vivo apenas pelos três integrantes. Geddy acrescentou

a partir daí um sintetizador *MiniMoog* e uma pedaleira *Moog Taurus* aos equipamentos utilizados ao vivo (BANASIEWICZ, 1988). Nos álbuns seguintes, o uso de sintetizadores se intensifica cada vez mais e se torna uma marca registrada da banda. As partes de teclado do *Rush* atingiram um nível tal que se tornou referência e influência para inúmeros outros artistas e bandas e são consideradas algumas das partes mais interessantes e bem-feitas do *rock* progressivo. Quer sejam os efeitos, as frases, os solos ou os *loops* de sintetizadores, a banda se tornou referência quando o assunto é teclado mesmo sem ter um instrumentista exclusivo para tal. Especialmente a partir dos anos 1980, as partes de teclado são tão numerosas em algumas canções que todos os três são responsáveis por elas e isso se deveu principalmente pelo surgimento do MIDI, recurso este que será abordado de forma apropriada no próximo capítulo. Ambos Geddy e Alex passam a tocar sintetizadores e pedaleiras controladoras. Neil incorpora pads eletrônicos ao seu kit de bateria, como também marimba eletrônica.

Produzido em 1981, o disco *Moving Pictures* é considerado por muitos como um dos melhores discos de *rock* progressivo da história. Os três músicos canadenses levaram o trio de *rock* a um patamar nunca antes alcançado e nunca depois superado. “*Tom Sawyer*” (música tema do seriado *MacGyver*) é um exemplo marcante das intrincadas partes criadas em estúdio e executadas pela banda ao vivo. Nos *links* a seguir, temos dois vídeos com as demonstrações dos sintetizadores utilizados nesta música (*MiniMoog* e pedaleira *Moog Taurus*) sendo programados para esta canção: *Minimoog* <https://www.youtube.com/watch?v=bq5ENi-IP58> e *Moog Taurus* <https://youtu.be/GnEg0wEJMDo>. “*YYZ*”, a faixa instrumental do disco, foi composta em homenagem ao Aeroporto de Toronto, no Canadá. A introdução traz a identificação do Aeroporto em Código *Morse* sendo executada com um arranjo bastante complexo no compasso de 10/8. Uma performance dela pode ser vista no endereço eletrônico a seguir aqui: https://www.youtube.com/watch?v=OUGXb_oZz4.

Durante todos os anos 1980, diversos discos foram gravados trazendo inovações tecnológicas importantes somadas a uma mudança estilística profunda, com a banda absorvendo a sonoridade característica da época e uma abertura a outros gêneros musicais, como o *punk rock*, o *reggae*, o *jazz* e o *hip hop*. Essa década marcou definitivamente a sedimentação do sucesso e a fidelização do público da banda até os dias de hoje.

Vale pontuar que, desde a entrada de Neil Peart, a banda nunca teve uma alteração em sua formação, mesmo quando uma tragédia familiar deixou o baterista ausente da banda por cinco anos, entre 1997 e 2002. Com a morte da filha e da esposa, Neil anunciou sua aposentadoria e não foi sequer cogitada a sua substituição por partes dos outros integrantes. A banda voltou às atividades com a gravação do disco *Vapor Trails*, de 2002, disco gravado

apenas com bateria, baixo e guitarra sem a presença de teclados e com um estilo bastante próximo do *rock* alternativo. Em 2003, o grupo tocou pela primeira vez no Brasil no festival *Rock in Rio*, show esse que virou um celebrado DVD.

Em 2013, o trio foi induzido ao Hall da Fama do *rock* e, em 2015, celebrou 40 anos com a turnê R40, em que tocava um show em ordem cronológica reversa, começando com músicas do último disco e terminavam o show com o seu primeiro sucesso “*Working Man*”. Essa foi a última grande turnê da banda, a qual se seguiram shows mais espaçados em poucos países. Essa diminuição do ritmo da turnê se deveu em grande parte a problemas de saúde de Neil Peart e Alex Lifeson, que já demonstravam cansaço e desinteresse pelas longas turnês que marcaram a carreira da banda por décadas. Por fim, em janeiro de 2019, foi anunciado por Alex o encerramento das atividades da banda em caráter definitivo. Tal pronunciamento pôs um ponto final aos rumores de que a banda poderia gravar um novo disco ou fazer turnês curtas no futuro. Em 7 de janeiro de 2020, morre o baterista Neil Peart em decorrência de um tumor cerebral.

1.2 Conhecendo o *Rush Cover* (PB)

Falar do *Rush Cover* (PB) é também falar da história do *rock* e do metal na Paraíba. Os músicos que constituem este trio tributo foram bastante atuantes na construção do cenário musical do *rock*/metal paraibano desde meados dos anos 1980. Este projeto não foi para nenhum deles a primeira banda ou a primeira experiência musical coletiva e sim a possibilidade de prestar tributo ao trio de *rock* progressivo canadense e ao mesmo desafiarem-se artisticamente para alcançar o nível técnico e musical necessários para a execução desse repertório. Não se trata, pois, de um mero passatempo ou divertimento pessoal, mas sim um compromisso para com a música do *Rush* que levou esses músicos a buscarem um aperfeiçoamento cada vez maior no decorrer de mais duas décadas de história.

Eduardo Montenegro (bateria) e Waldir Dinoá (baixo) foram os responsáveis por dar o pontapé inicial para o projeto, que começou de forma despretensiosa como um mero desafio e provocação. Um desafiando o outro na difícil tarefa de aprender da forma mais fiel possível as suas respectivas partes. Como bem relatou o baterista Eduardo em uma das conversas, aprender aquelas músicas parecia um desafio inatingível, dada a sua grande dificuldade técnica. À época, não se contava com os recursos tecnológicos nem material didático ou transcrições. Todo o trabalho tinha que ser feito pela audição repetida dos trechos, tudo isso controlado manualmente pela manipulação do disco de vinil. A velocidade da execução era controlada à mão, fazendo o

disco girar lentamente (algo que obviamente altera a afinação do áudio, então a música tinha que ser apreendida lentamente em uma tonalidade para depois ser transposta). O processo descrito por Eduardo para a aprendizagem das músicas era bastante engenhoso, diferindo muito das facilidades e praticidade atuais, em que um simples aplicativo no celular é capaz de alterar a velocidade, afinação e tonalidade de uma canção.

Entretanto, atualmente, pode-se contar com uma vasta quantidade de sites, vídeos e métodos que ensinam passo a passo as mais diversas músicas. Conforme relembra Waldir “não havia transcrições nem tablaturas” das músicas, não havia vídeo aula nem *YouTube*”. Assim, os músicos tinham que aprender diretamente da gravação, descobrindo os instrumentos através de tentativa e erro de modo a procurar emular aquele som que estava sendo ouvido. Ao avaliar o lado positivo dessa restrição, o mencionado baixista ressalta a característica falha da partitura em sua incapacidade de trazer todas as minúcias e nuances interpretativas que não podem ser grafadas e que esse longo processo é recompensador pelo fato de o músico estar descobrindo por si só as maneiras de como se reproduzir a sonoridade de sua banda favorita. É um trabalho de trazer para si aquela performance, saindo apenas da mera audição passiva para uma performance ativa, na qual o fã passa a exercer o próprio papel do ídolo. Assim, mais à frente, ele poderá repassar essa experiência para uma audiência que de outra forma não poderia presenciar uma performance ao vivo desse repertório.

Waldir já havia cantado canções do *Rush* na época em que era vocalista da banda *Shock*, uma das bandas pioneiras do metal na Paraíba. Após os dois membros iniciais terem iniciado o projeto e começado aprender o repertório, chegou a hora de tocarem músicas publicamente, sendo que, para isso, necessitavam de um outro membro: um guitarrista. Daí surgiu o convite para aquele que foi o primeiro guitarrista do *Rush Cover* (PB), o violonista e guitarrista Marcelo Macedo, conhecido como Marcelinho e proprietário do estúdio Peixe-Boi. Após um médio período, quando a banda já estava se apresentando, deu-se a saída de Marcelo Macedo do trio, sendo chamado para substituí-lo o guitarrista Zé Filho, com o qual Eduardo já havia trabalhado na banda Sociedade Anônima, que “gravou um disco independente – Pessoas Anônimas. Deste LP, emplacou o *hit* ‘Garota Prodígio’ nas FM locais” (MEDEIROS, 1998, p. 62).

Conforme a banda foi ampliando seu repertório e foram surgindo as oportunidades de tocar tanto no estado como fora dele, os integrantes começaram a se deparar com um fato inusitado. Viram que em Recife - PE havia certa rejeição quando produtores tomavam conhecimento que a banda era paraibana. O mesmo ocorreu mais tarde em outros locais, o que fez com alguns produtores anunciassem o *Rush Cover* como sendo pernambucano, adotando a sigla “PE” em cartazes e anúncios.



FIGURA 1 - Segunda formação da banda *Rush Cover* com Zé Filho, em 1994 e em 2016, em evento especial comemorativo.

Fonte: Arquivo da página da banda no Facebook -
<https://www.facebook.com/rushcover/photos/a.581161018679338/910627959065974>

Nessa fase, o enfoque do repertório foi nas canções do *Rush* que eram baseadas em *power trio* (guitarra, bateria e baixo) e, quando se fazia necessário, eram utilizados playbacks via um tocador de CD em que estavam gravadas as partes de teclado e efeitos. Assim, a banda tocava “por cima” das gravações de teclado. Por pressão de Eduardo, Waldir adquiriu um teclado para aprender as partes das músicas nas quais Geddy Lee largava o contrabaixo e tocava as partes de teclado ele mesmo. Iniciava-se então um processo de aprimoramento e de aproximação à performance original. Alcançar a autenticidade e a originalidade da performance da banda canadense passava a ser uma meta e uma obsessão. Algo que não é nada simples e

fácil de se duplicar em todos os detalhes, especialmente pela ausência de todo o aparato tecnológico necessário. Há de se lembrar que, nessa época, por conta dos custos de importação, os equipamentos chegavam ao Brasil com um preço altíssimo e outros sequer estavam disponíveis no mercado, sendo necessária uma importação direta (algo ainda mais dispendioso e custoso).

Após a saída de Zé Filho, entra para o trio o guitarrista Walter Guimarães, com o qual a banda passou mais tempo e conseguiu aprofundar ainda mais o nível da performance, integrando pedaleiras MIDI e mais teclados para, assim, executar o repertório tal qual o faz o trio canadense. Walter havia integrado a banda de metal pessoense *Metal Brain* com a qual gravou o disco *The Core of Life*. Além deste trabalho, também gravou com diversos outros artistas, incluindo Gustavo Magno. Conhecido pelo virtuosismo à guitarra, seu empenho por aprender o repertório do *Rush* e emular o estilo de Alex Lifeson é algo relatado pelo baterista Eduardo e elevou o patamar de execução. Com essa formação, a banda viajou para São Paulo e passou a ser conhecida entre as bandas cover brasileiras do *Rush* por ser a única a não recorrer a um número maior de integrantes, permanecendo fiéis à formação em trio. O único período de longo hiato da banda ocorreu com a emigração de Waldir para a Argentina, tendo um reinício às atividades com sua volta para o Brasil, conforme relatarei mais adiante neste trabalho.



FIGURA 2 - Da esquerda para a direita: Walter, Edu e Waldir.

Fonte: Arquivo da página da banda no Facebook -

<https://www.facebook.com/rushcover/photos/a.581161018679338/581197912008982>

Os vídeos a seguir demonstram a banda tocando no Dokas Bar de Recife, em 8 de maio de 2004. Neste vídeo já vemos a banda atuando com as pedaleiras e teclados, mas ainda não há a integração via MIDI dos equipamentos e os áudios de *loopers* e sequências ainda não podiam ser executados no formato que a banda passaria a utilizar posteriormente e que está descrito à frente no texto. No primeiro link temos a performance de YYZ e no segundo de *Subdivisions*:

- YYZ: https://www.youtube.com/watch?v=akYRo9e_2k0
- *Subdivisions*: <https://www.youtube.com/watch?v=GR7czqQgj9c>

CAPÍTULO II – Sintetizadores e MIDI

2.1 Sintetizadores

Numa revisão da classificação dos instrumentos por Hornbostel e Sachs, o MIMO *Consortium* classifica os sintetizadores como *electrophones* ou eletrófonos, ou seja, instrumentos que se utilizam de corrente elétrica para a produção sonora. (MIMO, 2001, p. 21). Um sintetizador é um instrumento eletrônico que pode ser analógico ou digital, gerando a partir dele próprio ondas sonoras, quer seja por meio da manipulação direta da eletricidade ou da manipulação de dados por meios lógicos através de programação. Há ainda aqueles que executam um som previamente gravado (ou sampleado) e armazenado em um dispositivo que pode ser tanto analógico como digital. O meio pelo qual o intérprete tem acesso aos sons também é variado, indo de teclas semelhantes às de um piano, botões, superfícies sensíveis ao toque, entre outros.

O surgimento dos sintetizadores propiciou uma verdadeira revolução no modo de se fazer e ouvir música, tanto na música contemporânea de concerto como na popular midiática. O desbravamento da música eletroacústica e eletrônica, sem sombras de dúvidas, foi alavancado pelas pesquisas e invenções que se desenrolaram por todo o século XX até os dias atuais. O *theremin* foi uma das primeiras incursões na produção de música eletroacústica, em que a manipulação de um campo eletromagnético era responsável pela geração do som. O *teleharmonium* de Thaddeus Cahil e o *Trautonium* de Maurice Martenot também foram importantes precursores (VASCONCELOS, 2002, p. 198). O primeiro sintetizador construído em 1957 foi o *RCA Mark II*, um imenso aparato que funcionava a válvulas e foi adquirido pela *Princeton University*. Os primeiros sintetizadores analógicos produzidos em larga escala e com tamanho e preços acessíveis viriam apenas na década seguinte, após a apresentação de Arthur Moog do seu primeiro protótipo em 1964 (PACINI, 2014, p. 37) e do seu primeiro modelo de produção em 1967, o *Moog Série 900* (PACINI, 2014, p. 40). À época já era bastante popular o teclado eletromecânico *Mellotron* que funcionava por meio da execução de sons gravados em fita e acionados pelo teclado, mas não havia nele nenhum mecanismo para síntese ou modificação do som, como é típico dos sintetizadores.

Já foi visto previamente que os sintetizadores são eletrófonos, que podem ser analógicos ou digitais, mas os distingue dos demais instrumentos? É sobre esse aspecto característico que o texto se debruçara a partir de agora e a chave para essa compreensão é a manipulação dos meios de produção sonora.

2.2 Síntese musical: síntese eletrônica, síntese subtrativa e aditiva

A compreensão de como a manipulação sonora se dá por meios eletrônicos, exige diretamente o devido entendimento dos aspectos físicos do som. Isso se deve ao fato de que por mais que se variem os instrumentos e seus modos de produção do som, trata-se invariavelmente do mesmo fenômeno físico, havendo, portanto, um denominador comum na música acústica, eletrônica ou eletroacústica. Se tornou corriqueiro e banal ouvir sons eletrônicos. Estão presentes em tudo e em todo lugar: nas calculadoras portáteis, nos aparelhos celulares, nos computadores, nas chamadas telefônicas e nos sistemas de áudio e informática que avisam as pessoas nas filas de bancos. Apesar de ser um fenômeno relativamente recente e com farta documentação, escapa muitas vezes de uma reflexão mais profunda.

Como em qualquer instrumento ou fonte sonora, o objetivo é gerar sons, independentes de quais meios sejam utilizados. No caso dos sintetizadores analógicos, a manipulação de uma corrente elétrica gerará um sinal que após ser amplificado e transferido para um alto-falante, poderá ser ouvido. No meio dessa cadeia, encontram-se ainda outros processos que são responsáveis pelo resultado sonoro final e que tem relação direta com a própria natureza física de um som acústico, a saber: altura, timbre e intensidade. Na síntese eletrônica nomeia-se estes termos respectivamente como: *pitch*, *timbre* e *volume*. Pela combinação e alteração destes parâmetros se chega ao som desejado.

O *pitch* é gerado e controlado pelo oscilador, responsável por criar uma onda periódica determinada pelo músico (não tendo que necessariamente obedecer ao temperamento, dependendo do equipamento e da programação do músico). O timbre é controlado pelo filtro ou módulo responsável por manipular os harmônicos do som principal, gerando diferentes nuances e características. O volume atua na intensidade do som, tanto no aspecto micro quando no macro. No micro, o volume atua no formato que a onda terá, e no macro, atua na dinâmica geral do som, em seu ataque, sustentação e decaída. Para mais detalhes sobre sintetizadores, síntese eletrônica e programação, recomendo uma série de três aulas em vídeo sobre síntese musical intitulada “*Intro to Synthesis*” de Dean Friedman, nos seguintes links:

- <https://www.youtube.com/watch?v=atvtBE6t48M&list=PLTPsQRWGQTxdb1Yn6JvqcxHGSEGL9uN4M&index=47>
- <https://www.youtube.com/watch?v=gJkxGvhOS-M&list=PLTPsQRWGQTxdb1Yn6JvqcxHGSEGL9uN4M&index=48>
- <https://www.youtube.com/watch?v=zK3m8sMkTE4&list=PLTPsQRWGQTxdb1Yn6JvqcxHGSEGL9uN4M&index=49>

À manipulação destes parâmetros para a produção sonora, dá-se o nome de **síntese subtrativa**. Isto porque a onda gerada inicialmente pela corrente voltaica, vai tendo seus elementos constituintes subtraídos para se chegar ao resultado desejado. Pode-se alterar em tempo real a sua altura (em semitons, tons ou microtons), a sua cor (por meio da equalização e escolha de quais harmônicos serão retirados) e seu volume. O procedimento básico é que seja gerada “uma onda periódica com tantos harmônicos quanto possível. Em seguida, usar um filtro de boa qualidade e flexível para remover (subtrair) os harmônicos indesejáveis” (PACINI, 2014, p.77). Em resumo pode-se estabelecer que a essência da síntese subtrativa é “filtrar (subtrair) as partes do som que não se deseja ouvir” (PACINI, 2014, p.78).

Outra ferramenta adicional encontrada nos sintetizadores é a **síntese aditiva**, que consiste no processo de combinar diferentes ondas simultaneamente, a fim de gerar uma onda resultante complexa. “A função precípua de um sintetizador é a de criar sons complexos. Isto ele consegue, porque é capaz de gerar, alterar e fazer mistura (*mixing*) de várias formas de ondas elétricas” (VASCONCELOS, 2002, p. 201). Os tipos básicos de ondas com as quais os sintetizadores trabalham são: dente de serrate (*sawtooth*), quadrada (*square*), triangular (*triangle*), senoidal (*sine*) e ruído (*noise*), (PACINI, 2014, p. 87).

Além destes procedimentos básicos citados por ora, há muitos outros que compõem o aparato utilizado na síntese eletrônica. Cito aqui o *sampler*, que possibilita a gravação de um som qualquer e sua armazenagem e reprodução; o *sequencer*, que possibilita ao músico gravar aquilo que ele executa no próprio instrumento; o *arpeggiator*, que executa padrões rítmico-melódicos programados pelo músico ao acionar uma única tecla ou tocar um acorde; e por fim, o *looper*, que permite a reprodução infinita de qualquer trecho armazenado na memória do instrumento. Nos anos 1980, tais funções eram usualmente feitas por módulos separados ou estavam disponíveis, uma ou mais delas, em variados teclados. Hoje em dia, no entanto, tais funções estão presentes na maioria dos teclados do tipo “*workstation*”, que integram internamente estas funções, de forma que se tornam verdadeiros estúdios portáteis.

A facilidade com que estes recursos estão acessíveis nos instrumentos atuais, somado ao fato de que a programação é feita de forma bastante intuitiva, torna todo o processo bastante rápido e fácil. Contudo, ao se examinar mais a fundo a origem dos sintetizadores e das ferramentas de gravação, se vê que muitos destes processos levaram uma grande quantidade de tempo e esforço humano para serem realizados. Os primeiros sintetizadores analógicos sequer possuíam uma forma de armazenar a programação realizada pelo músico. Alguns dos efeitos mais comuns, como *chorus*, *flanger*, *phaser* e *delay*, eram feitos em estúdio pela manipulação direta do engenheiro de áudio na fita do gravador e apenas depois foram construídos

equipamentos específicos. O documentário *The New Sound of Music* (1979), da rede de TV britânica BBC, mostra os bastidores e um histórico das inovações nas gravações sonoras e, por consequência, em qualquer atividade musical que se utilize da eletrônica (quer seja para síntese eletrônica, gravação ou amplificação). Segue aqui o endereço para o documentário: <https://www.youtube.com/watch?v=dUTdun0tFE8>.

2.3 O que é MIDI?

Nesta seção do texto, falarei sobre as possibilidades do MIDI, com uma explanação voltada à sua prática e ao seu uso, sendo precedido por um breve histórico. Como já foi dito antes, a principal fonte de nosso trabalho foi a dissertação *Tradutor de arquivos MIDI para texto utilizando linguagem funcional clean* (2001), de André Campos Machado. Com este capítulo, espero que as demais partes do texto possam ser facilmente compreendidas, uma vez que abordarei vários conceitos relacionados com o que tratarei agora. Saliento que usarei apenas aquelas explicações que considero mais essenciais, evitando questões demasiado técnicas, especialmente quando levadas para a área da computação, uma vez que não possuo profundo embasamento técnico-teórico para tal. Todavia, as explicações necessárias para a compreensão dos conceitos e das abordagens serão feitas buscando uma forma mais didática possível.

MIDI é a sigla para “*Musical Instrument Digital Interface*”, ou seja, trata-se de uma interface digital para instrumentos musicais, uma linguagem que permite a comunicação entre instrumentos musicais eletrônicos, computadores e outros dispositivos. O protocolo MIDI, portanto, inclui os dados dessa comunicação que formam a linguagem pela qual se faz a conexão entre os diversos equipamentos. Sendo assim, o padrão MIDI pode ser dividido em três partes: a linguagem de comunicação, o *hardware* (equipamentos físicos) e suas interfaces e cabos para transmissão e recepção da informação. O nome dado para este tipo de formato é *Standard MIDI Files - SMF*.

De acordo com Machado (2001, p. 24), “O *midi* nasceu da necessidade de interligar vários sintetizadores de forma que todos pudessem ser controlados por apenas um músico”. Vale salientar que, na época de surgimento, já se tratava dos sintetizadores digitais, não que estes houvessem substituído os analógicos, mas já estavam em amplo processo de comercialização e utilização. Tal necessidade se fez urgente, pois, à época, a capacidade de armazenamento e programação dos sintetizadores era bastante restrita comparada aos atuais, fazendo com que vários sintetizadores tivessem que ser usados por um mesmo músico durante

a performance. Como cada fabricante utilizava uma linguagem ou programação particular e específica, não era possível para o músico conectá-los e controlá-los todos ao mesmo tempo, mudando timbres, cenários etc. Por conta dessa necessidade, no começo dos anos 1980, dois grandes fabricantes resolveram somar esforços para trabalhar em conjunto, com o intuito de criar uma linguagem que permitisse a comunicação entre dispositivos de diferentes marcas. Foram eles Ikutarô Kakehashi, fundador da *Roland*, e Dave Smith, fundador da *Sequential*, que propuseram a ideia de uma linguagem padrão para todos os fabricantes.

A esses se somaram posteriormente as marcas *Obberheim* e *Moog*. Segundo Machado (2001), nesse momento surgiu a ideia do padrão de comunicação MIDI e da interface *Universal Synthesizer*, os quais foram apresentados ao público na mostra NAMM de junho de 1982. Nos períodos seguintes, representantes e engenheiros de todos os grandes fabricantes trabalharam conjuntamente para aperfeiçoar a tecnologia MIDI que, em pouco tempo, tornar-se-ia o padrão para toda a indústria. Com o desenvolvimento dos computadores pessoais e a possibilidade de uso dessa tecnologia, surgiu a intenção de utilizá-las em uso conjunto com o computador. Dessa forma, pôde-se utilizar os computadores como sequenciadores e editores de partitura. Para tal finalidade, em 1984, a *Roland* lançou sua primeira placa de interface MIDI, denominada “mpu401”, que possibilitava a conexão entre teclados e computadores utilizando o protocolo MIDI.

Importante pontuarmos aqui que o MIDI não se trata do som em si, não transmitindo um sinal de áudio. O recurso transmite na verdade um conjunto de instruções por meio de dados, para que as máquinas, quer sejam computadores ou teclados eletrônicos, comuniquem-se entre si e reproduzam os sons de acordo com o que está informado. Os dados introduzidos pelo usuário ao tocar no teclado controlador são recebidos pelo sequenciador (podendo estar contido dentro do próprio teclado ou em um computador), que grava tais dados a serem transformados em áudio. A sequência MIDI, ao ser aberta em um programa de gravação em modo de edição, lembra bastante os rolos utilizados nas pianolas do século XIX. Tais instrumentos registravam mecanicamente, em um rolo de papel, a performance do músico que depois poderia ser reproduzida automaticamente ao ser acionada a alavanca. No rolo, ficavam registradas as teclas tocadas (alturas) e o tempo das mesmas pelo comprimento dos furos no papel (ritmo). Da mesma forma acontece com o sequenciador MIDI, que registra a performance e os comandos para posterior execução.

Agora imaginem que aquele rolo contendo as informações da performance seja os dados da sequência MIDI: esses dados contêm todas as informações necessárias para a performance. Diferentemente do rolo da pianola, que só pode ser executado por aquele instrumento, esse

conjunto de informações registrados no sequenciador MIDI pode ser transferido posteriormente para qualquer outro dispositivo compatível com o protocolo. É como se alguém pegasse o rolo da pianola e o colocasse para ser executado por uma orquestra ou por qualquer outra formação instrumental. Essa é uma das maiores possibilidades do MIDI, que permite inclusive que, após registrada a performance, esta tenha seus dados editados e/ou corrigidos. A sequência se torna assim uma espécie de partitura para ser lida digitalmente e transformada em som por qualquer computador ou teclado eletrônico. Abaixo, segue uma imagem que demonstra claramente um trecho de sequência MIDI:



FIGURA 3 - Trecho de sequência MIDI. Disponível em:

http://blog.landr.com/wp-content/uploads/2016/11/What-is-Midi_700x340-pianoroll.gif

Utiliza-se um sequenciador como central ou como master. Esses sequenciadores são usados para gravar, editar, enviar e reproduzir os dados MIDI que compõem o seu projeto, podendo ser oriundos de um *rack*, teclado sintetizador ou *workstation* e até mesmo de um computador. No protocolo MIDI, os diversos parâmetros ou vetores musicais são transformados em valores numéricos que servem de comunicação entre o usuário e o sistema. Tudo isso será transformado em *bits*, em unidades digitais, para que esses dados sejam enviados e recebidos pelos diversos equipamentos do sistema. Dito isto, basta pensarmos que parâmetros como altura, intensidade, ritmo, figuras musicais, vibratos e uma série de outros componentes musicais são transformados em dados.

Muitos destes parâmetros são medidos e numericamente representados entre 0 e 127. Isso pode ser observado em qualquer teclado na sua configuração de volume que vai de 0 a 127, este é o padrão básico para ir do silêncio absoluto ao volume máximo. Essa escala também é utilizada para diversos parâmetros, inclusive na configuração de efeitos. Basicamente tudo em

MIDI que diz respeito à intensidade, desde o ataque e a decaída do som de um determinado timbre, fica nessa escala de valor. Fora isso, é trabalhado com o valor binário bastante simples de ligado ou desligado para a ativação ou desativação dos mais diversos comandos possíveis no teclado ou no programa de gravação (botões *play*, *stop*, *transpose* etc.). Isso permite que, a partir de um teclado remoto, comande-se um programa de gravação, permitindo até mesmo que isso seja feito sem uso de fio, através de um controlador *wireless*. Listo abaixo alguns dos parâmetros mais comuns:

1. Teclas *ON* e *OFF*: quando a tecla é pressionada ou solta, ativada ou desativada;
2. *Pitches*: alturas ou notas;
3. *Velocity* (velocidade): quão rápido a tecla é pressionada, determinando a dinâmica na escala de 0 a 127;
4. *Aftertouch*: quão forte a tecla é mantida pressionada, podendo resultar em vibrato ou outro efeito programado;
5. Tempo ou *BPM*: o andamento que servirá de base para a sequência e será usada para sincronizar os diversos dispositivos;
6. *Pan*: a passagem dos dados que se transformaram em áudio do canal L para o R ou vice versa;
7. Modulações: dizem respeito a configuração de diversos efeitos;
8. Volume: determina o volume geral ou individual de cada instrumento;
9. *Attack*: determina o período de início do som após a tecla ser abaixada;
10. *Decay*: determina o tempo que o som leva para desaparecer após a tecla ser levantada.

O que o MIDI também faz é sincronizar ritmicamente mais de um instrumento para que, assim, a execução ocorra sem nenhum tipo de atraso e sem causar choques na execução dos ritmos ou padrões rítmicos entre um dispositivo e outro. Isso é possível pois, normalmente um dos equipamentos ficará funcionando como o relógio MIDI a partir do qual todos os demais serão sincronizados. Tal recurso é importante, pois o tempo é registrado em sua duração em segundos e suas frações, só para depois esses dados serem transformados em figuras rítmicas quando é utilizado um sequenciador que trabalha com as informações precisas de andamento e fórmula de compasso.

Caso se grave sem o metrônomo, o sequenciador MIDI irá registrar a performance tal qual ela é, sem que haja possibilidade de transformar finalmente em figuras rítmicas com precisão. Graças ao sequenciamento e à ferramenta de sincronização disponível no protocolo

MIDI é que irá alinhar tudo que for gravado a um determinado andamento e a uma fórmula de compasso, tornando possível que imperfeições da performance ou pequenas imprecisões sejam corrigidas. Isso é feito através da ferramenta “*quantize*”, que corrige automaticamente ou a comando do usuário, fazendo com que a execução se encaixa no mapa rítmico do relógio MIDI, determinado pelo andamento e pela fórmula de compasso. Em alguns casos, é possível inclusive determinar a subdivisão que será utilizada para essa quantização do ritmo.

Essa ferramenta ganhou bastante popularidade nos anos 1980, pois permitiu gravações de levadas rítmicas bastante precisas de percussão eletrônica e bateria eletrônica, que foram usadas largamente em gravações no mundo todo. Isso permitiu que os outros instrumentos fossem gravados de forma mais solta, uma vez que não se precisava gastar tanto tempo com a gravação da bateria ou não se fazia necessária a gravação de uma bateria rudimentar que seria regravada posteriormente. Com essa base rítmica sólida e bem quantizada fica mais fácil para os técnicos trabalharem para sincronizar e editar todas as partes instrumentais, fazendo-as soar de forma coesa. Para alguns, esse procedimento faz com que a performance musical perca um pouco de sua naturalidade, uma vez que não é próprio do ser humano executar uma música de forma tão precisa. Há toda uma discussão com relação ao uso ou não do MIDI nas gravações (até mesmo com relação ao uso do metrônomo) e em situações ao vivo. O fato é que essa foi uma ferramenta bastante utilizada pelo *Rush* e que possibilitou a utilização de diversos equipamentos conectados entre si para que fossem utilizados ao vivo de uma forma funcional e segura. Possibilitou também que o *Rush Cover* (PB) lançasse mão desse recurso para a ativação dos vídeos ao vivo.

CAPÍTULO III - Dos ensaios às apresentações: A implementação do MIDI na performance

3.1 O início de uma nova fase

O retorno das atividades da banda foi possível graças ao retorno de Waldir Dinoá ao Brasil. O baixista, que estava residindo na Argentina, regressou ao Brasil em 2015 para assumir um cargo no Tribunal de Contas em Recife- PE e, com isso, teve o ímpeto e a oportunidade para retomar os ensaios e a agenda da banda. Por conta de sua residência na capital pernambucana, os ensaios ocorriam mensalmente conforme era possibilitado pela agenda de trabalho. Foi nesta época que conheci pessoalmente o baixista e o vocalista da banda, embora já tivesse conhecimento de suas habilidades como músico tanto no *Rush Cover* quanto em outros projetos. Pude acompanhar um dos primeiros ensaios nessa fase de retorno, que ocorreu em um estúdio na Avenida Josefa Taveira, no bairro de Mangabeira, em João Pessoa - (PB). Tratava-se do espaço Manga Beat, que à época estava quase que sendo utilizado exclusivamente para gravações, mas por vezes abria alguns horários para ensaios. O referido ensaio do grupo foi marcado para o período da tarde. Ao chegarmos à frente do estúdio, fomos surpreendidos com a enorme quantidade de equipamentos, tendo em vista que seria um ensaio de um trio. Facilmente seria equipamento para 4 ou 5 músicos, desde peças de bateria, teclado, guitarras e acessórios de notebooks a uma maleta com cabos.

Após subirmos com todos os equipamentos, pouco tempo depois chegou Waldir e logo um clima de nostalgia e camaradagem tomou conta do estúdio. Histórias são repartidas e nota-se a ansiedade e a alegria por tocar novamente a música dos grandes ídolos. Tudo atrapalhado por apenas uma coisa: a quantidade enorme de equipamentos a serem montados e ligados. Todo esse processo levou quase uma hora e meia e entre desempacotar mochilas, desenrolar fios e conectá-los, um dos instrumentos tomava lugar de destaque: uma pedaleira MIDI. Mal sabia que todo aquele equipamento era talvez metade de tudo que a banda viria a utilizar e que logo a uma pedaleira se somariam mais duas.

Terminadas a montagem e a passagem de som, começaram a tocar. O que se segue a partir daí foi algo bastante diferente daquilo a que estava habituado em se tratando de ensaio, especialmente de bandas de *rock*. A começar pela preocupação em se deixar a voz em um patamar maior de volume e com o equilíbrio de todos os instrumentos para que tudo fosse ouvido da melhor forma possível. No entanto, o que era mais diferente do que todas as experiências que tive com bandas de *rock*, foi o fato de que cada integrante conhecia com

propriedade sua própria parte e a dos demais. Nada de erros graves ou de ouvir na hora para aprender um trecho. Os erros, conforme eles apontavam durante as pausas, estavam entre diferenças de andamentos, dúvidas entre versões previamente executadas e novas versões que seriam adotadas futuramente. Para mim, que nunca tinha visto a banda tocar, não parecia que estavam há tantos anos sem tocar. Parecia que, com mais algumas repetições da música, estariam em plenas condições de se apresentar na noite daquele mesmo dia.

A novidade viria quando fosse introduzida a pedaleira MIDI para não recorrer ao uso de sequências com metrônomo. A dificuldade de tal método é bastante perceptível: a banda precisa estar no mesmo andamento do trecho gravado, que será tocado quando da ativação via MIDI, e isso sem o auxílio do metrônomo. Esse foi o grande desafio nesse primeiro ensaio e foi uma surpresa saber que é dessa forma que a banda canadense toca em seus shows. Algumas tentativas depois, tudo já estava se encaixando, ficando claro que para o trio paraibano o problema estava em apertar o botão exato no momento exato enquanto executavam as músicas, que já dominavam há décadas.

Terminado o ensaio, todo o processo dispendioso de montagem tinha que ser desfeito e, mesmo com a ajuda do funcionário do estúdio, não levou menos de meia hora. De todo o tempo contratado para o ensaio, cerca de apenas metade deste foi de fato empregado no ensaio das músicas. O tempo necessário para preparar todo o arsenal de equipamentos, conectá-lo e testá-lo antes de se tocar e para desmontar e checar antes de guardar poderia ser preciosamente utilizado no processo de refinamento que era desejado pela banda e foi um motivo de queixa dos músicos em todo o processo que acompanhei. O tempo e o dinheiro gastos certamente são altos, pois fechar pacotes de uma hora de ensaio em um bom estúdio não é algo barato.

Rush costuma ensaiar em um estúdio por meses antes de uma turnê, todo o processo de montagem leva dias e não é refeito nem desfeito até que seja o momento de sair em viagem. Este é um luxo com o qual o *Rush Cover* (PB) não pôde contar. Sem dúvidas, facilitaria bastante todo o processo e evitaria a fadiga gerada ao se carregar tanto equipamento de forma incessante para os ensaios. Essa seria outra queixa frequente dos músicos e que se refletiria por vezes em lesões que resultariam em cancelamentos de ensaios. As músicas em si já demandam bastante do condicionamento físico dos executantes, especialmente para o baterista e, somando-se a isso, a montagem e a desmontagem mais o transporte, chega-se em algo próximo do esgotamento físico absoluto após um show de três horas e meia de duração (o tempo médio de um show do *Rush*).

Diante de tantas dificuldades, poder-se-ia questionar: por que não ensaiar em casa? Ter um espaço particular poderia resolver se não todos, a maioria de tais questões. O fato é que, por

mais que fosse desejado, não havia este lugar preparado para se receber os ensaios da banda. Em nossos dias, inexistente a cultura de banda de garagem. A sociedade em geral - leia-se vizinhos - é cada vez mais intolerante com músicos praticando seus instrumentos sozinhos ou coletivamente em ensaio. Apesar de vivermos em um mundo cada vez mais barulhento e cheio de ruídos perturbadores e nocivos à saúde, quando se trata da práxis musical, esta fica banida do cotidiano das vizinhanças nos bairros, em apartamentos ou casas. Nos anos 1980, período em que Eduardo, Walter e Waldir iniciaram, era banal que bandas ensaiassem na casa de um dos músicos ou de algum amigo. Hoje tal prática se tornou algo praticamente proibido dadas as novas legislações, que fizeram com que ensaios fossem feitos apenas em estúdios de ensaio com aluguel de horários para as bandas ou quando há uma adaptação em algum cômodo da casa, possuindo tratamento acústico que permita que se toque em qualquer horário.

Nesse período de retomada das atividades da banda, Eduardo já havia demonstrado o interesse de transformar a sala de estudos da sua residência em estúdio de ensaios, o que permitiria manter a bateria montada integralmente todo o tempo para os ensaios da banda, contendo ainda um P.A. para voz e teclados e os amplificadores de baixo e guitarra. Dessa forma, todo o equipamento, incluindo as pedaleiras, poderiam ficar sempre montadas para pronto uso, poupando tempo, energia e uma quantia significativa de dinheiro. Enquanto isso, a banda seguia ensaiando em diferentes estúdios da cidade. Tive a oportunidade de assistir alguns desses ensaios em momentos diferentes de preparação e inserção dessa tecnologia que implicava numa nova forma de performance para os músicos.

Em uma oportunidade posterior ao relatado anteriormente, pude assistir a um ensaio no estúdio de Tota nos Bancários. Nesse momento, já estavam trabalhando para a utilização das três pedaleiras controladoras, exatamente como é feito pelo *Rush* (vale salientar também que vários trechos são acionados via MIDI pelo baterista por meio de *pads* eletrônicos): uma usada pelo guitarrista e outras duas pelo baixista, uma quando está cantando e tocando baixo e a outra para quando está posicionado ao teclado, ficando embaixo deste. Falar-se-á mais detalhadamente sobre isso mais à frente. Foi somada uma pedaleira controladora feita à mão por um construtor brasileiro ao arsenal da banda (as duas anteriores sendo uma *Tokai* e uma *Roland*). Esta pedaleira controladora foi usada em diversos ensaios e teve seu uso abandonado devido a certas instabilidades durante o uso, que exigiam que a mesma fosse desligada e reconectada, assim como o programa reiniciado, algo que não ocorria com as outras duas pedaleiras anteriores. Tal falha foi notificada ao fabricante que sugeriu algumas medidas que não foram efetivas, levando à retirada deste equipamento, uma vez que tais percalços gerados na preparação seriam uma verdadeira tragédia durante a performance no show.

Nessa etapa de preparação, várias músicas novas estavam a ser ensaiadas para a inclusão nas apresentações futuras. De modo similar ao que pude observar anteriormente com a banda, também no processo de aprendizagem das novas músicas as partes individuais de cada instrumentista já estavam apreendidas e o ensaio servia apenas para encaixar as diversas partes e se tirar algumas dúvidas. Da mesma forma como com as músicas incluídas no repertório há mais tempo, quando algumas audições eram feitas apenas para clarear as dúvidas com relação a uma ou outra versão. As repetições eram feitas para fixar na memória as partes e acostumar os músicos a tocarem juntos as novas músicas, além de ajudar no processo de ganho de resistência e “estamina” para os longos shows (especialmente para o baterista).

Nesse estúdio, por não haver espaço suficiente para se montar todo o equipamento, foi necessário um planejamento para se passar as músicas em um ensaio de acordo com a configuração instrumental exigida para ser tocada pelo baixista. Com isso, agruparam-se as músicas que exigiam teclado com a pedaleira usada montada abaixo da estante do teclado e aquelas que deviam ser executadas com a pedaleira usada ao lado do pedestal de microfone. Por conta do espaço, também não se pôde montar a bateria completa com todos os tambores conforme seriam montados em show. De qualquer forma, mesmo não podendo se ter tudo montado tal qual viria a ser utilizado no palco, os ensaios puderam familiarizar a banda com o processo de se tocar o repertório com a implementação desses novos recursos, tanto os integrando ao repertório antigo quanto ao novo, quer seja reaprendendo e adaptando quanto ao ingressar nos últimos discos da banda ou naquelas músicas que antes não eram possíveis.

A partir desse ponto, passou-se a adotar uma tática para se amenizar o tempo perdido com a montagem e a desmontagem. A banda passou a contratar pacotes com horários de ensaios em dias consecutivos, por vezes até com duas sessões de ensaio no mesmo dia. Dessa forma, barateou-se o custo dos ensaios com um aumento significativo do aproveitamento do tempo contratado. Reduziu-se também o desgaste físico, uma vez que montagem e a desmontagem não eram feitas no mesmo dia e havia a possibilidade agora de pausas para descanso, permitindo, assim, o devido descanso físico e mental, aumentando o rendimento e acelerando a aprendizagem.

Apesar da melhoria do aproveitamento, a banda passou a encarar dificuldades relativas à estrutura do estúdio: infiltração de água em uma das salas ocasionando mofo no forro e carpetes; canais da mesa apresentando mal funcionamento e ruídos; amplificadores com ruídos, botões defeituosos e caixas com falantes estourados. Todos esses problemas não apenas comprometiam a qualidade do som ouvido, dificultando a música em si, mas causaram danos à saúde dos músicos, como gripes, dores de cabeça, zumbidos no ouvidos e rouquidão no

vocalista, ocasionada tanto pelo mofo presente na sala como pelo som deficiente, que acabava fazendo com que ele cantasse mais forte que o realmente necessário.

O novo estúdio escolhido para os ensaios da banda foi o Estúdio Praia, localizado no bairro Pedro Gondim, ainda em João Pessoa - (PB). O espaço era conhecido desde a época em que se localizava no bairro do Bessa, mudando posteriormente para uma casa em que passou a contar com três salas de ensaios, uma a mais do que a antiga instalação. A maioria dos ensaios se deram na sala média do referido estúdio, ampla o suficiente para que fosse montado todo o equipamento conforme seria utilizado nos shows. Nos ensaios realizados neste estúdio, tanto seguiu-se a estratégia previamente adotada, como se pôde também fazer ensaios gerais em que se executava todo o setlist com o equipamento montado tal qual no show.



FIGURA 4 - Waldir configurando o teclado *Roland Juno-DI*. Maio de 2015.

Fonte: Arquivo da página da banda no Facebook -

<https://www.facebook.com/rushcover/photos/a.603675593094547/689212514540854>

Na imagem acima, pode-se observar o baixista Waldir configurando o teclado sintetizador *Roland Juno DI*. Esse teclado tanto era utilizado como gerador de som quanto teclado controlador para o som de lead usado em “*Tom Sawyer*”, através do qual se acessava os sons (acordes, efeitos etc.) do *software* instalado no computador. Já o teclado debaixo, que não era utilizado como controlador, era utilizado em “*Subdivisions*” para todas as partes como também em outras canções, uma vez que sua biblioteca sonora é bastante efetiva para a proposta da banda, contendo uma coleção de sons marcantes dos anos 1980 e 1990.



FIGURA 5 - *Rush Cover* com um fã assistindo ao ensaio. Outubro de 2015, estúdio Praia.
 Fonte: Arquivo da página da banda no Facebook -
<https://www.facebook.com/rushcover/photos/a.603675593094547/760255980769840>

Na imagem pós-ensaio, com os três músicos e um fã do *Rush* vestindo a camisa da banda, pode-se observar as três pedaleiras controladoras MIDI usadas pelo trio, sendo a de baixo a Tokai e as outras duas *Roland*. Ao contrário da fotografia anterior, este novo ensaio retratado foi realizado na sala pequena do estúdio.

Uma novidade que também foi introduzida à performance da banda foi o recurso de vídeo, a fim de aprimorar ainda mais a performance. Foi contratado um profissional especializado (conhecido como Flávio Metralha) para fazer os vídeos que seriam reproduzidos simultaneamente durante os shows. Foram necessárias diversas reuniões de trabalho com o especialista em vídeo para a preparação do material que deveria ser sincronizado com a performance musical da banda. Todo o material foi preparado e lançado durante o show realizado na Usina Cultural Energisa, na sala Vladimir Carvalho, em João Pessoa - (PB). Para o trio, tratava-se de um grande salto na performance das músicas do *Rush*, uma vez que há um grande apelo visual nos shows da banda canadense, em que materiais visuais acrescentam bastante significado às performances das canções.

Com essa novidade, veio também um custo adicional bastante alto, uma vez que requer tanto um profissional para criar e editar os vídeos como o auxílio profissional durante os shows, já que, com os músicos focados na execução instrumental e vocal, é preciso que haja alguém para executar os comandos e reproduzir os vídeos no computador, tudo isso nos momentos corretos. Tal processo é dispendioso e também precisa ser ensaiado, o que nem sempre é possível, já que requer gastos extras com o pagamento desse profissional. Apesar dos empecilhos, o resultado atingido foi bastante satisfatório e fez com que os integrantes decidissem por continuar utilizando os vídeos ao vivo. Entretanto, procuraram por uma forma alternativa de disparar os vídeos eles mesmos. Após um processo de pesquisa e busca pela melhor solução, resolveu-se então ativar os vídeos via MIDI, integrando o *software* de vídeo ao restante do aparato já conectado em MIDI. Desta forma, foi designada a pedaleira do guitarrista Walter Guimarães para se controlar a execução do material visual.

Uma vez que todos os vídeos produzidos por Flávio Metralha estavam em posse da banda, como havia sido prevista em contrato, foi possível dedicar um computador portátil para armazenar os vídeos em que estaria instalado *software* designado para o uso com a pedaleira controladora. O resultado disso é que houve um ganho de praticidade para os shows, uma vez que não há mais a necessidade de uma pessoa adicionada ao pessoal de apoio da banda exclusivamente para controlar a execução dos vídeos. Foi possível, assim, manter os recursos visuais anexados a performance musical, sob comando da própria banda, em uma integração bastante peculiar entre a execução instrumental e a administração de todo o aparato de áudio e vídeo sob a tutela dos próprios músicos.

Com isso, passou a ser incumbência do guitarrista tanto a ativação de efeitos sonoros como de baixos sintetizados e acordes, agora em conjunto com os vídeos. Tal tarefa só é possível com a utilização do recurso MIDI, que proporciona aos músicos conectar em cadeia diversos equipamentos e controlá-los por meio de canais diferentes, podendo ser até um número total de 16 canais ou controlar todos os equipamentos por meio de um único canal. O interessante é que, por meio deste sistema, a banda passou a utilizar cinco controladores: três pedaleiras, *pads* e um teclado. Todo este aparato para controlar uma fonte geradora de som e uma outra fonte geradora do material visual, ambas as fontes sendo dois notebooks, com um deles fazendo o papel de master de todas as cenas de música e vídeo. Tal computador estava sempre acessível ao baterista responsável por alterar as cenas de acordo com o repertório do show. Mais à frente, relatarei em detalhes um pouco da recepção da plateia ao se deparar com este novo recurso sendo introduzido na performance da banda.

Uma etapa de fundamental importância na preparação para os shows se deu fora dos

ensaios, uma vez que o problema não foi solucionado durante os mesmos. No decorrer dos encontros, ficou evidente uma desigualdade de volumes entre alguns áudios, quer seja na programação de sons de teclado ou na equalização na mixagem de diferentes faixas. Dependendo dos meios de reprodução, é bastante comum que isso ocorra. Ao se utilizar falantes pequenos ou até mesmo fones de ouvido para equalizar os ganhos das faixas de áudio, normalmente o resultado não será o esperado quando forem utilizados grandes falantes como os de um P.A. Além dos problemas de volume, há também problemas relacionados à equalização das frequências. A forma que se tentou resolver nos ensaios foi a de tentativa e erro, em que as próximas tentativas só eram possíveis nos encontros seguintes, após correções serem feitas pós-ensaio, em casa, quando o baterista Eduardo mudava as configurações necessárias nos programas de computador adequados. Com esse hiato temporal entre o *feedback* e uma nova tentativa para a solução, viu-se que esta operação era contraproducente.

Resolveram então aproveitar um feriado prolongado passado em uma casa de praia onde ouviriam e corrigiriam todo o material para as próximas apresentações. Só assim, com *feedback* e tentativa instantânea, foi que se chegou a uma solução definitiva. Pode parecer tolo ou pequeno, mas é algo que impacta profundamente durante as apresentações ao vivo, uma vez que diferenças de poucos decibéis em falantes pequenos, fone de ouvido ou até mesmo durante os ensaios serão bastante amplificadas durante os shows, em que serão reproduzidos os áudios em alto volume. Portanto, uma diferença minúscula pode se tornar gigantesca, levando a que alguns sons sejam reproduzidos de forma exagerada, sobrepondo-se a outros, fazendo com que alguns detalhes importantes passem despercebidos, pois não terão o volume necessário para serem ouvidos pela plateia.

Neste trecho, encerro a descrição ainda que breve de pontos importantes que foram percebidos no processo de preparação para os shows, especialmente nos ensaios. Farei a seguir uma breve descrição dos equipamentos, como foram ligados e com quais finalidades atuavam, algo que dará uma importante noção para o leitor de como se deu a performance por meio da utilização desses recursos tecnológicos. Logo em seguida, debruçar-me-ei acerca da preparação específica sobre um timbre de teclado para música “*Grand Designs*”, do disco *Power Windows* (1985).

3.2 Descrevendo os equipamentos

Anteriormente, foi tratado sobre o que é MIDI e um pouco do desenrolar dos ensaios

preparativos para os shows do grupo *Rush Cover* (PB). Agora, descreverei os equipamentos e como os mesmos foram conectados, já que vários dispositivos foram utilizados para que se pudesse executar todas as partes de teclado. Este artifício que foi engenhosamente utilizado pela banda canadense foi aqui em parte copiado pela banda paraibana. Não se pode afirmar, porém, o quanto foi copiado ou não, pois não tenho acesso a um inventário completo dos equipamentos que porventura foram utilizados pelo *Rush*. O que se pode verificar é apenas aquilo que é visível por meio dos shows em registros em vídeo ou até mesmo em fotos, no mais, seria apenas mera especulação. Entretanto, pode-se afirmar que a banda cover paraibana conseguiu de forma competente simular os processos originais com os recursos disponíveis que tinham em mãos.

Como já foi visto, por meio do MIDI, é possível conectar diversos equipamentos, inclusive de fabricantes diferentes, e fazê-los “conversar”, funcionando ao mesmo tempo sem que haja conflitos. Para tal, um dos recursos disponíveis por meio do MIDI é o envio e o recebimento dos dados através de canais dedicados diferentes, ou seja, uma única fonte sonora geradora de som pode enviar e receber comandos de diferentes controladores podendo totalizar dezesseis equipamentos cada um com seu respectivo canal ou mais equipamentos desde que dividam canais. Trocando em miúdos, é possível que um gerador de som envie efeitos pelo canal 1, o timbre de piano pelo canal 2 e assim sucessivamente. Embora esse seja um método bastante comum, o que foi utilizado pelo *Rush Cover* (PB) difere, pois foi usado apenas um canal para todos os equipamentos ligados, o que é possível, pois se pode dividir o envio e o recebimento por regiões ou oitavas de um teclado, por exemplo. Esse procedimento é bastante comum quando se quer criar *divises* ou *split* em um sintetizador, o que nada mais é do que designar diferentes timbres para diferentes regiões do instrumento, inclusive direcionando efeitos ou *samples*. O mesmo pode ser feito com vários instrumentos ligados em MIDI.

Foram utilizados pela banda dois computadores portáteis ou notebooks. Destes, um ficou responsável por armazenar e executar os arquivos de áudios e o outro responsável apenas pelo material em vídeo. Tais tarefas poderiam ser realizadas por apenas um computador, mas o desempenho poderia ser diminuído ao vivo, uma vez que tais atividades iriam requerer bastante da CPU, especialmente por conta dos vídeos. Para se evitar quaisquer problemas, o baterista Eduardo preferiu dedicar um computador apenas para o material visual enquanto o outro computador teve a tarefa de armazenar enviar o áudio (via interface de áudio dedicada) e gerenciar todo o processo MIDI. Esse computador foi o *master* e os demais dispositivos *slaves*. Para isso, foi utilizado um programa chamado *V-Sampler*. Esse programa funciona de modo similar a um teclado *workstation* e nele foram utilizadas diversas cenas, uma para cada música

do repertório. Dentro de cada cena é possível alocar todas as sequências MIDI, arquivos de áudio, instrumentos virtuais e gerenciar como tudo isso é dividido para os diferentes dispositivos controladores. Como já foi dito, não foi utilizado o recurso de vários canais, sendo tudo enviado pelo mesmo canal, mas dividido por oitavas. Dentro do programa, designa-se uma oitava ou até mesmo uma tecla responsável por uma sequência e se endereça a mesma para o controlador que irá dispará-la.

Foi deste modo que o computador *master* se comunicava com as três pedaleiras controladoras, com o teclado controlador e sintetizador *Juno DI* e com os *pads* de percussão eletrônica. Cada controlador e *pad* ficou atrelado a uma oitava ou região específica nas cenas do *V-Sampler*. O mesmo para o recurso do vídeo que seria disparado por teclas específicas da pedaleira controladora do guitarrista Walter, variando conforme a canção. Essa pedaleira dialogava ao mesmo tempo com o computador que armazenava os vídeos e com o computador que armazenava os áudios além do *V-Sampler* (que gerenciava todo o sistema). Desta forma, encontrou-se uma solução simples para que todos os equipamentos fossem conectados e se comunicassem entre si, sem a necessidade de uma complexa programação e constante conferência desses dispositivos, se estariam conectados corretamente e endereçados para o canal MIDI correspondente. Assim, um único dispositivo era o *master* com todos os outros desempenhando o *slave*, ou seja, com exceção dos computadores que armazenavam áudio e vídeo (em especial do computador que gerenciava o *V-Sampler* e era responsável pelo sistema), todos os dispositivos atuavam como controladores ou interfaces entre o usuário e o sistema. Algo muito semelhante da função de um teclado de computador, que apenas dá os comandos, sendo a interface entre usuário e sistema

Por mais que houvesse áudios gravados e timbres de teclados sendo executados simultaneamente com efeitos sonoros, tudo estava sob o controle dos músicos, o que é algo completamente diferente de se tocar em cima de uma gravação (como um *playback*) cuja execução é iniciada no começo e para sozinho ao término da música, caso não haja nenhum percalço ou desencontro. Isso impacta profundamente na performance, tornando os músculos responsáveis por cada som de teclado e efeito que se desenrola durante a performance, aumentando assim a responsabilidade e ao mesmo tempo dando uma característica de controle sobre os recursos eletrônicos e sobre a tecnologia. Assim, o cover se apropria do modo pelo qual o autor original concebeu e executou suas performances. Na figura a seguir, elaborei um diagrama que visa demonstrar visualmente um pouco do conteúdo descrito:

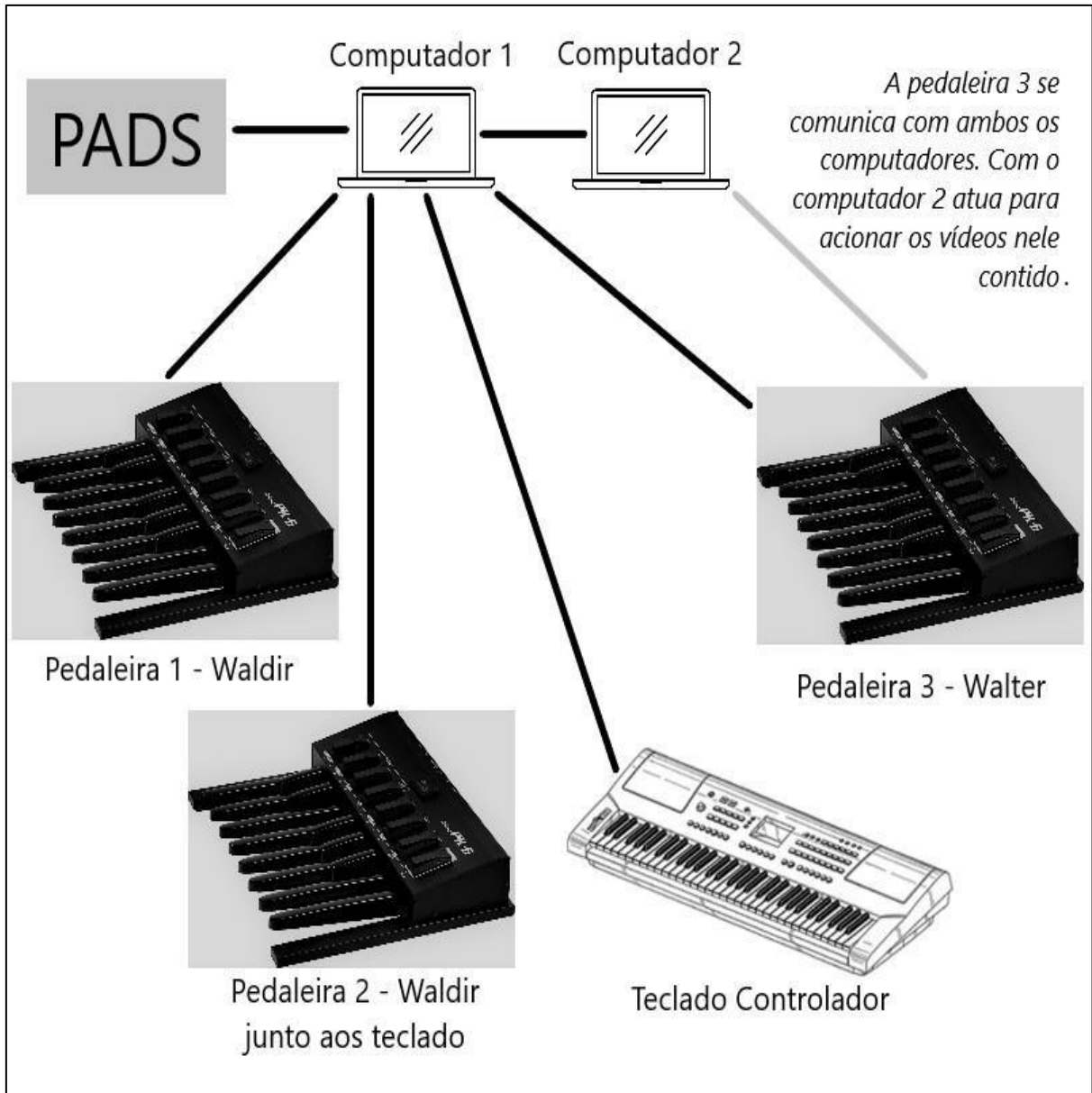


FIGURA 6 - Diagrama esquemático mostrando a ligação dos equipamentos MIDI
 Fonte: do autor.



FIGURA 7 - Interface do V-Sampler. Disponível em: <https://www.deviantart.com/saphrano/art/VSampler3-Essence-125358239>

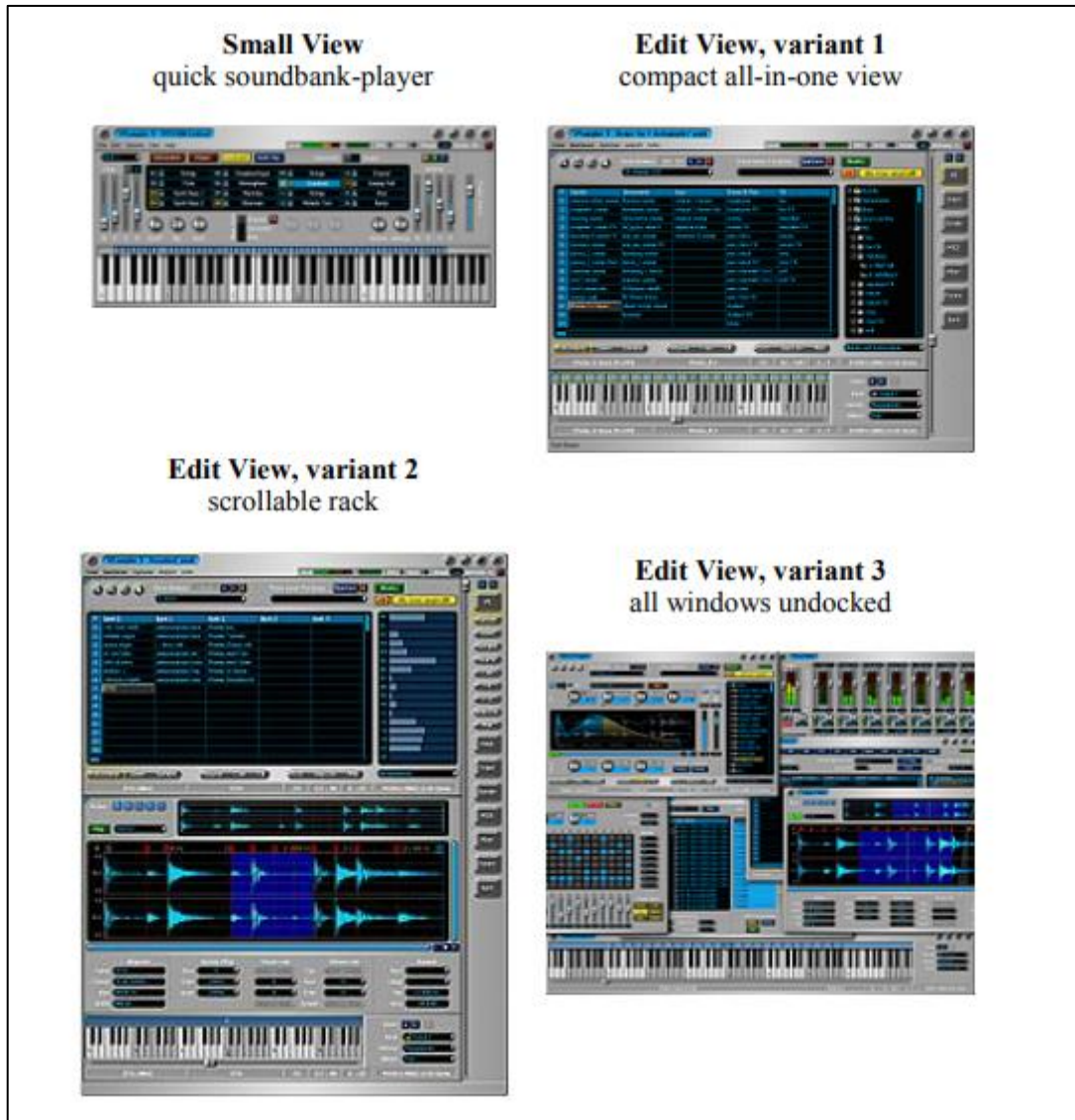


FIGURA 8 - Janelas de edição do V-Sampler. Disponível em:
http://www.midimanuals.com/manuals/cakewalk/vsampler_3/feature_overview/vsampler3en_tour.pdf.

3.3 Programando os sons de teclado para a música *Grand Designs*

Durante a preparação para os shows que marcariam o retorno das atividades do *Rush Cover* (PB), fomos convidados pelo baterista Edu Montenegro para auxiliar na programação dos timbres de teclado da música “*Grand Designs*”. Para efeito comparativo, disponibilizo a seguir *links* da gravação original e uma performance ao vivo registrada para o *DVD Time Machine*:

- <https://www.youtube.com/watch?v=M3sQXHGVuiQ>
- <https://www.youtube.com/watch?v=VqyLfSAqgP8>

Embora na *internet* haja vários timbres previamente programados disponíveis que soam

bastante convincentes para diversas músicas do *Rush* e de outras bandas, para várias outras ainda inexistem programações disponíveis ou, em alguns casos, o resultado sonoro pode não ser de agrado do músico. Nesses casos, é sempre necessário que se façam pequenos ajustes, como alteração ou inserção de efeitos, acréscimo de simulações de pré-amplificadores e alteração da equalização do timbre utilizado.

Quando mesmo isso não é suficiente, faz-se necessária a programação do timbre desde o início, partindo da escolha dos diferentes instrumentos à mixagem e à utilização de efeitos. Este último foi o caso ocorrido na preparação de “*Grand Designs*”. Tal tarefa constituiu-se em um grande desafio, já que mesmo tendo experiência na função de tecladista, não possuía larga experiência na programação de teclados sintetizadores (analógicos ou digitais), sendo que, muitas vezes, tive que recorrer a profissionais especializados em programação. Entretanto, no propósito de aprender mais sobre o processo e de conhecer mais de perto a música do *Rush*, não declinei do convite.

Essa canção faz parte do álbum *Power Windows* (1985) e é a segunda de suas faixas. Esse álbum marca uma nova fase na discografia do *Rush*, já que, nele, elementos de música pop e post punk dos anos 1980 são somadas à bagagem de *rock* progressivo tão característica do *Rush*. Os teclados foram, em sua maior parte, gravados por Geddy Lee, com as programações feitas por Andy Richards e Jim Burgess e gravações adicionais por Andy Richards. Em 30 de janeiro de 1986, o crítico musical David Fricke escreveu para a revista *Rolling Stone*: “*Power Windows* pode muito bem ser o elo perdido entre *Yes* e *Sex Pistols*” (FRICKE, 1986, tradução nossa)³. O referido álbum marca também o uso de percussões eletrônicas, sons e texturas de sintetizadores proeminentes e densos, além de uma sonoridade de guitarra diferente daquela consagrada inicialmente por Alex Lifeson. A respeito do ecletismo e novas explorações musicais e tecnológicas da banda, Chris McDonald (2009) escreve:

O ecletismo do *Rush* atuou como um gesto de separação das políticas genéricas do *rock*, e a banda usou de sua abertura estilística como uma maneira tanto de atualizar seu som como de demonstrar o seu domínio da musicalidade, desde que assim aparentemente a banda parecia poder tocar qualquer estilo popular. Ao incorporar os últimos desenvolvimentos em *rock*, e a última palavra em tecnologia na música pop, a banda poderia apresentar-se como “por dentro da última moda”, condizente com o estado da arte, como também no comando de sua direção artística (McDONALD, 2009, p. 127, tradução nossa)⁴.

³ *Power Windows* may well be the missing link between Yes and the Sex Pistols (FRICKE, 1986).

⁴ Rush’s eclecticism acted as a gesture of detachment from *rock*’s generic politics, and the band used its stylistic broadening as a way both to update its sound and to continue demonstrating its mastery of musicianship, since the band seemingly could play in any popular style. By incorporating the latest developments in *rock*, and the latest in



FIGURA 9 - *Power Windows* (1985), da banda *Rush* – Capa de Hugh Syme.

Entendido o contexto do disco tornou-se evidente que a tarefa de reproduzir o som de teclado da faixa não seria nada fácil. Teria que interpretar a canção já que não seria possível copiar com exatidão o timbre gravado, tanto por não possuir aqueles sintetizadores e computadores utilizados nem qualquer pista de como aqueles sons foram programados. Talvez nem mesmo o próprio Geddy Lee tenha acesso àqueles equipamentos e à programação que foi realizada, já que muito raramente se faz um relatório detalhado de todas as experimentações realizadas durante o processo de gravação. Além disso, há também o fato de que, no decorrer do tempo, o *Rush* veio apresentando versões diferentes das canções e os timbres de teclados têm sofrido alterações, perdendo certas nuances e detalhes contidos em disco em prol de timbres mais diretos para favorecer a clareza sonora ao vivo, o que acaba sendo imprescindível no palco.

Uma vez consciente de todas essas questões, o primeiro passo do processo foi a audição cuidadosa e repetitiva da canção, prestando atenção especial aos trechos em que os sons de teclado são mais proeminentes: a introdução e o interlúdio antes da repetição da estrofe e solo de guitarra. Ouvi duas versões distintas: a versão em estúdio remasterizada do disco *Power Windows* (1985) e a versão ao vivo contida no DVD *Clockwork Angels Tour Live* (2012), ambas baixadas pelo *iTunes*. Após algumas horas seguidas ouvindo a canção inteira e os trechos em que os teclados estão em primeiro plano, comecei a identificar quais timbres eram somados para se chegar àquele resultado sonoro:

- 1) Na introdução composta baseada em um baixo pedal à maneira de Bach: cítara (*sitar*), sino (*bell*) e sintetizador monofônico de onda quadrada (*square wave*) - essa

pop music's technology, the band could present itself as "up on the latest research", competent with the state of the art, as well as in command of its artistic direction (McDONALD, 2009, p. 127).

mesma linha se repete em diferentes momentos da canção, por vezes preparando para as estrofes e por vezes junto da estrofe, junto ao canto;

- 2) Seção de ponte com uma longa sequência de arpejos: piano e seção de cordas simulada por sintetizador (*synth string section*);
- 3) Textura presente em alguns momentos durante as estrofes: *Pads*.

Foi-nos então enviada a canção sequenciada em MIDI em sua totalidade (bateria, baixo, sintetizadores, guitarras e voz), com nossa função sendo a de enviar de volta em arquivo de áudio as partes de teclado separadas, para que fossem, assim, utilizadas por Edu para montar uma cena para a mencionada canção no *V-Sampler*. A partir daí, tive de pensar na estratégia que utilizaria para realizar a tarefa: programar instrumentos virtuais no computador para o MIDI existente ou programar em um teclado sintetizador *Korg X-50* e nos utilizar dos sons desse teclado ou uma combinação de ambos (teclado e computador). Ficou óbvio após algumas tentativas que utilizar apenas o computador na confecção dos timbres seria o método mais fácil e o que nos daria um resultado sonoro mais eficaz.

A biblioteca sonora do *Korg X-50* possui basicamente aqueles sons herdados da linhagem de sintetizadores e logo ficou claro que havia uma lacuna grande a ser preenchida com aqueles sons típicos de outros fabricantes. Além dessa questão, havia uma limitação quanto à própria engenharia de programação e à interface. Um timbre qualquer de um teclado normalmente é fruto da soma de vários timbres e, portanto, é difícil às vezes isolar um timbre primário e recombina-lo, já que, por vezes, em sintetizadores digitais de baixo custo, os sons primários não são tão fiéis aos sons que se propõe simular. Por tal motivo, acabei optando por utilizar apenas a biblioteca do *Reason 7*, que permite a escolha dos timbres entre vários *racks* de simuladores de sintetizadores diferentes, partindo de sons primários que simulam mais fielmente os sintetizadores analógicos. Além disso, a interface do programa permite um acesso mais interativo, intuitivo e fácil de todos os parâmetros disponíveis para a manipulação timbrística. Na figura⁵ a seguir, está mostrada toda a sequência MIDI de “*Grand Designs*” que funciona como uma partitura indicado ao programa as notas, durações, intensidades, manipulações de afinações (*pitch bend*), sustentação de notas (por meio do *sustain pedal*) etc.:

⁵ As figuras que seguem (10 a 14) foram criadas por mim ao editar os timbres no programa *Reason 7*, e visam apenas ilustrar a interface com qual a trabalhei. São mostradas diferentes janelas do programa em situações distintas e executando recursos distintos. Com estes recursos disponíveis, não foi necessária a utilização de nenhum outro programa.

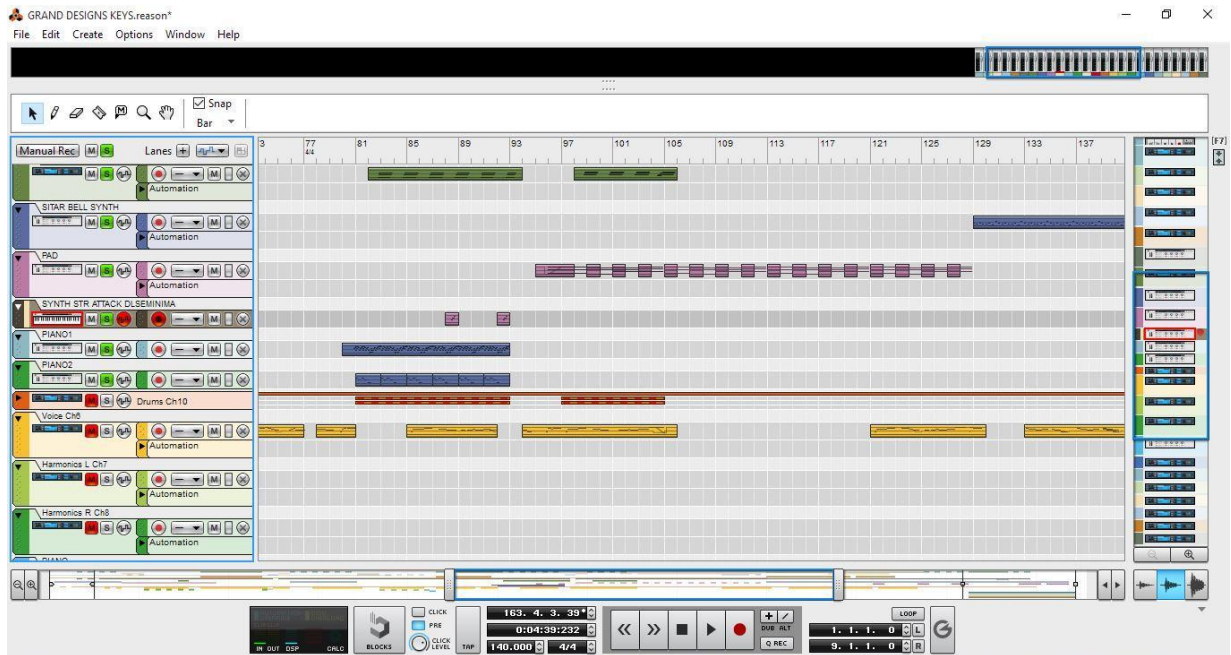


FIGURA 10 - Sequência MIDI de *Grand Designs* aberta no Reason 7.
Fonte: do autor.

Na próxima figura, têm-se em destaque a parte da introdução em modo de edição, na qual se pode perceber de modo bastante simples e claro os diversos parâmetros MIDI que podem ser facilmente modificados caso necessário:

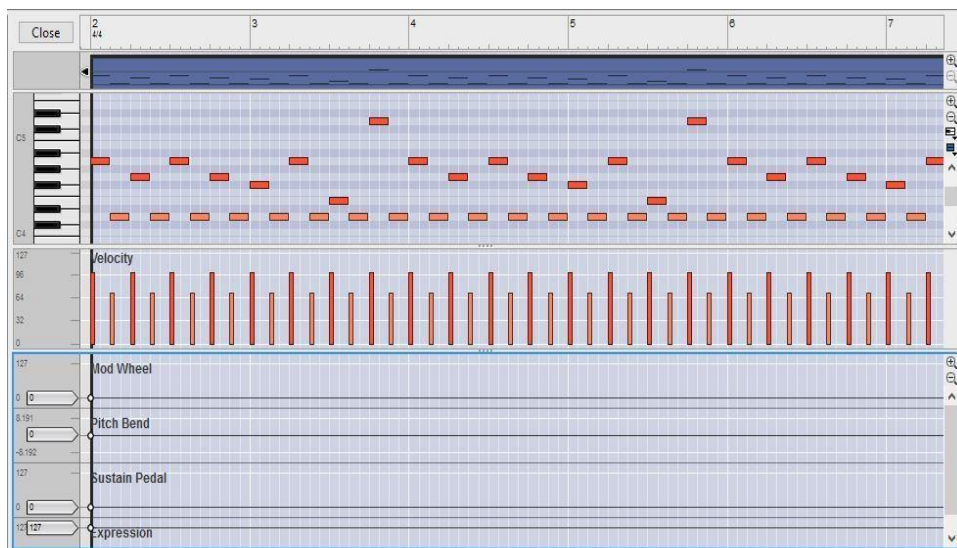


FIGURA 11 - Introdução em modo de edição.
Fonte: do autor.

Após averiguada toda a sequência em comparação com o áudio original da música, pude enfim dedicar-nos ao processo de programação dos timbres em si. Para tal, nas faixas cujas partes continham apenas um timbre, simplesmente designei um instrumento para ela e firmos feitos alguns pequenos ajustes de equalização e de volume. Foi o caso para os sons “*odd tines*”

e “*synth pad*”. A seguir a visão de vários *racks* do *Reason* abertos; o segundo de cima para baixo demonstra o uso de um *rack* simples em que apenas um instrumento virtual é utilizado.



FIGURA 12 - Alguns dos *racks* do *Reason* usados em *Grand Designs*.

Fonte: do autor.

Para as demais faixas, em que havia uma maior complexidade, dada a soma de vários timbres e/ou a inserção de vários efeitos, utilizou-se uma ferramenta do Reason chamada de *combinator*, que em muitos teclados é chamada apenas de *combi*. Consiste simplesmente em um *rack* vazio ou local virtual para a inserção de diversos *racks*, nos quais o usuário pode sair acrescentando diferentes sons, simuladores de amplificadores e efeitos, alterando cada um, organizando-os em *layers* (camadas) e/ou *split* (divisão das oitavas do piano em zonas de atuação para cada timbre ou conjunto de timbres). Para a introdução, abri um *combinator* vazio para começar o trabalho do zero. A partir daí acrescentei os *racks* com os instrumentos que haviam sido identificados previamente e que se encontram listados acima no texto.

Após escolher os timbres que, segundo nossa percepção, aproximava-se mais daquele executado pelo *Rush*, iniciou-se o processo de experimentar os instrumentos em dupla e todos em conjunto para saber se soavam a contento. Com o uso do *combinator*, é possível ajustar o volume, a equalização e o *panning* (o quanto de cada som é enviado para o lado esquerdo ou direito em estéreo) por meio de uma mesa de som virtual; os efeitos podem ser inseridos à mesa e aos *racks* por meio de periféricos virtuais que simulam desde equalizadores a reverberadores, passando por geradores de padrão rítmicos. No caso específico do timbre construído para a introdução, há um *combinator* formado por:

- *Line mixer*;
- *Subtractor polyphonic synthesizer – Odd Tines* (com o UN-16 ligado a este);

- *Malström* – *Bells* (com o *RV-7* ligado a este);
- *NN-XT* – *Sitar* (com o *Audiomatic* e *Equalizer* ligados a este);
- *Thor* – *Super Square*;



FIGURA 13 - *Combinator* utilizado para o timbre da introdução com os seus dispositivos à mostra.
Fonte: do autor.

Na imagem acima, está demonstrada a configuração final que foi enviada para a utilização do *Rush Cover* (PB). Vale salientar que os efeitos acrescentados são de grande importância (em parênteses na lista acima), pois acrescentam ambiência, corrigem as frequências, trazendo certa região de harmônicos à tona, e acrescentam mais realismo aos sons digitais do programa. Tais ações corretivas foram essenciais principalmente para a simulação de cítara (*sitar*) do *NN-XT*. Muitas vezes, os timbres podem soar um pouco artificiais em programas, pois não estão passando por um processo de amplificação analógico em que a passagem do sinal pela seção de pré, força, falantes até a chegada ao ouvido acrescenta novamente harmônicos e a ambiência que ocorre naturalmente no ambiente. A falta destes processos precisa ser compensada muitas vezes em sons de teclado e, para tal, utilizei uma nova ferramenta desenvolvida para o Reason 7, o *Audiomatic*.

Com o *Audiomatic*, é possível simular o áudio produzido por 16 diferentes tipos de reprodutores, de vinil a fita *VHS*. Para o som de cítara, foi utilizada a simulação de rádio que basicamente imita o som levemente saturado e focado nas frequências médias de um pequeno

rádio à pilha. Através desse artifício, foi possível que o som final ficasse mais próximo daquele que pode ser ouvido na gravação original de “*Grand Designs*”, que provavelmente foi gravado com os teclados passando por amplificadores e caixas acústicas, depois então microfônados ou passando por pré-amplificadores e então sendo diretamente direcionados para a mesa de som e para o gravador.



FIGURA 14 - *Audiomatic* em destaque.

A seção de interlúdio em que há uma sequência de arpejos executada por piano e cordas exigiu bem menos em termos de programação para se chegar a um timbre satisfatório. Foi necessária apenas uma edição na própria sequência MIDI, já que a mesma foi feita para ser usada por qualquer dispositivo usando *GM (General MIDI)*, que contém sons mais básicos sem a adição de efeitos. Como nesse trecho é utilizado o efeito de eco, para compensar a ausência de tal, foram adicionadas notas a mais. Por conta disso, havia o resultado sonoro final de fusas sendo tocadas e, por consequência disso, retirei as notas adicionais desnecessárias e adicionei a ambiência apropriada para o trecho.

Esse processo descrito durou alguns dias de tentativas e erros, sendo muito mais o fruto de uma interpretação do som ouvido do que a tentativa de uma cópia exata do som gravado pelo *Rush* em disco de 1985 ou ao vivo em 2002. Enviei algumas vezes arquivos de áudio parciais para que fossem avaliados pelo baterista Edu Montenegro e, através de seus comentários e sugestões, cheguei à versão final que foi adotada pela banda para os ensaios e os shows.

3.4 Os shows

Nesta seção do texto, farei uma descrição de alguns dos shows do trio cover após a retomada das atividades. Os shows analisados ocorreram em João Pessoa (dias 11 de julho de 2015 e 3 de junho de 2017) e em Recife (7 de maio de 2017). Obviamente, houveram diversas outras apresentações da banda, nas quais por motivos variados não pude estar presente. Todavia, as observações feitas nessas três oportunidades foram bastante ricas e suficientes para uma

análise da performance da banda e da interação do público. A primeira delas foi feita em um teatro e as duas seguintes em bares, um de pequeno porte e um segundo de médio/grande porte. Puderam-se observar diferentes atmosferas e interações nas diferentes ocasiões, tendo diferentes significados para os membros da banda. Tais simbolismos são bastante complexos para serem expressados, mas tentarei mesmo que parcialmente demonstrar um pouco daquilo que pôde ser percebido.

O primeiro show assistido foi na Sala Wladimir Carvalho, da Usina Cultural Energisa, no dia 11 de julho de 2015. Havia uma grande expectativa para esta data, tanto por parte dos músicos como por parte do público, que já manifestava interesse na apresentação. Tratava-se da primeira vez em anos que a banda tocaria em João Pessoa - (PB). Tal hiato não foi ocasionado apenas pelo tempo em que Waldir morou fora da Paraíba, mas também se relacionou ao fato de que parece que o *Rush Cover* (PB) gozou de mais prestígio e receptividade em outras locais por onde tocou, como Recife - PE e São Paulo - SP. Portanto, havia certo clima de incerteza quanto a esse “retorno ao lar”. Ao mesmo tempo havia uma vontade bastante grande de se tocar novamente na cidade que serviu de base para o início das atividades, uma forma de se reconectar com o local, com as pessoas que já conheciam o trabalho da banda e de mostrar o trabalho para as pessoas que apenas o conheciam por meio de relatos. A implementação da tecnologia MIDI na performance da banda também foi um ingrediente a mais que seria mostrado nesse show, sendo o primeiro em que foi utilizado o recurso de vídeo que estava sendo preparado há meses.



FIGURA 15 - *Rush Cover* na Sala Wladimir Carvalho, 11 de julho de 2015.

Fonte: Arquivo da página da banda no Facebook -

<https://www.facebook.com/rushcover/photos/a.603675593094547/750960015032770>

Neste show, a banda contou com um palco de bom tamanho, consideravelmente maior do que aqueles encontrados nos bares da cidade. Tal espaço adicional resultou em comodidade para a mobilidade dos músicos e para uma montagem mais fácil dos equipamentos. O palco estava muito bem montado e organizado, chamando bastante atenção a bateria completa ornamentada com adesivos que faziam alusão a símbolos utilizados na turnê *Snakes and Arrows* (2007). Também ganharam destaque no palco os dois pedestais de microfones um posicionado ao centro e o outro ao lado, do mesmo modo que é feito pelo *Rush*. Junto a um dos microfones posicionado junto ao *rack* de teclado (com dois teclados montados e abaixo deles uma pedaleira controladora) e próximo ao outro pedestal de microfone encontrava-se posicionada uma pedaleira controladora com os suportes dos contrabaixos. A outra pedaleira controladora estava posicionada ao lado dos pedais e suportes de guitarra.

Ao centro, posicionado na parte traseira do palco, estava a bateria junto com os pads eletrônicos e os notebooks ao lado do kit, bem ao alcance de Eduardo. Toda essa configuração de equipamentos, bastante chamativa, provocou uma sensação de novidade para os que começaram a chegar no teatro, especialmente os que já haviam assistido shows antigos do *Rush Cover* (PB). Tratava-se de uma grande novidade e incremento de equipamentos para a performance da banda, uma vez que não contava apenas com baixo, guitarra, bateria e um único teclado como no início, mas sim, com um aparato de equipamentos que se aproximava cada vez mais daquele utilizado pela banda canadense. O impacto gerado na plateia pelo palco montado foi bastante notado pelos músicos, assim como também algo que viria a ser mostrado durante o show: a execução dos vídeos.

O show atrasou pouco mais de meia hora e o teatro estava com cerca de dois terços de sua ocupação total. A grande maioria do público era formada por homens de diversas faixas etárias: jovens, adultos e idosos. A banda passou por um repertório bastante extenso, contendo clássicos da banda e músicas menos conhecidas, trazendo também músicas incorporadas recentemente à discografia. O som estava bastante audível em todos os detalhes, com o baixo com demasiado volume da metade para o fim do show. Fora isso, estava bem a contento. A recepção do público foi calorosa e, de modo geral, ele permaneceu atento, participando do show do começo ao fim. Para muitos, era um momento de celebração e de lembrar; para tantos outros foi um momento de assistir esse repertório sendo executado ao vivo pela primeira vez. Uma grande quantidade de pessoas ali presente nunca tivera a oportunidade de assistir a banda canadense ao vivo e tão pouco havia conhecido a banda cover paraibana.

A execução das músicas juntamente com os teclados e as pedaleiras eletrônicas gerou uma empolgação adicional, pois é algo que normalmente não se vê sendo feito pelas bandas cover, nem mesmo em vídeos na internet. Isso gerou um impacto muito grande no público e foi algo relatado como sendo muito positivo após o show e nos dias seguintes a ele. Para Eduardo Jorge de Araújo, fã da banda, “o apuro técnico, o cuidado com a fidelidade aos timbres e as nuances dos músicos, autores das músicas” é um dos pontos ressaltados. Para Jandy Rodrigues Júnior a “fidelidade nos arranjos e execução das músicas” é um dos principais atrativos para ir aos shows do *Rush Cover*.

O material em vídeo também foi um espetáculo à parte para a plateia, uma vez que muitos vídeos agregam uma simbologia bastante peculiar às canções. Há muito de elemento humorístico em vários vídeos do *Rush*, algo que se perde quando a performance ao vivo não traz esses elementos visuais. Em especial, destaco aqui a performance da música “*Roll the Bones*”, em cuja parte intermediária há uma intervenção de rap acompanhada por um vídeo de uma caveira dançando.

A energia e a empolgação da banda para com esse show somados ao envolvimento da plateia fez com que passassem pelas 3 horas e meia aparentemente sem demasiado esforço. Obviamente há um desgaste natural em um show tão longo e com um repertório difícil, ainda mais com tantas novidades sendo implementadas e sendo esta a primeira oportunidade em que todos estes recursos foram colocados em prática. Havia seguramente uma preocupação especial com relação aos vídeos e se os mesmos ficaram sincronizados com as músicas. Isso decorreu sem grandes problemas e, a única correção que precisou ser feita posteriormente foi por conta da inclusão de um trecho de material não autorizado pela banda. Por conta própria, o técnico introduziu imagens de um clipe da banda americana Jamiroquai, algo que gerou um mal-estar para a banda e uma estranheza para o público. Afinal, tais imagens pertencem a outro artista, não fazendo parte nem do clipe original da música, tampouco fazendo qualquer alusão a algum material que tenha sido usada em algum show ao vivo do Rush. Por isso, a banda exigiu que esse trecho fosse modificado e adequado ao objetivo, que é fazer uma apresentação em tributo à banda, e que busca ser o mais aproximado à proposta original quanto possível.

Além das novidades citadas, somaram-se alguns outros elementos na proposta de fazer um tributo cada vez mais fiel. Foi adquirida pelo baterista Eduardo um tênis lançado como edição comemorativa e autografado pelo próprio Neil Peart. Além do baixo *Fender* modelo assinatura Geddy Lee, foi também utilizado um modelo *Rickenbacker*, parecido com o que é utilizado em algumas músicas. O guitarrista Walter adquiriu uma réplica da *Gibson Les Paul* com ponte *Floyd Rose* usada por Alex Lifeson. Fora isso, notou-se que o indumentário foi

parecido com aquele utilizado pela banda canadense nas últimas turnês que ficaram registradas em *DVDs*. Todo esse composto de novidades integradas à performance fora bastante impactante para o público presente naquela noite e trouxe para a banda a sensação de dever cumprido, apesar de haver entre os músicos a exigência de que pequenos detalhes fossem corrigidos e que se mantivesse o ritmo intenso de ensaios a fim de aprimorar o nível da apresentação. Esse show foi emblemático, marcando o retorno das atividades na cidade de origem do projeto, servindo de marco para o público presente e também para os que não se fizeram presentes naquela noite, que passaram a ansiar pela próxima oportunidade.

O próximo show que tive a oportunidade de assistir em João Pessoa, marcou os vinte e cinco anos de existência do grupo paraibano, coincidindo com a turnê de quarenta anos do *Rush*, sendo esta a última turnê da banda canadense. Esse show foi realizado no Café da Usina Cultural Energisa, espaço este que possui uma capacidade de lotação bem menor, com um palco igualmente menor. Tal decisão foi tomada porque, no show anterior, realizado na sala Vladimir Carvalho, não se chegou ao máximo da lotação e aquele espaço maior iria requerer a repetição de gastos com som, iluminação e vídeo. Diante deste percalço, a banda preferiu que o show fosse realizado no Café. Desta vez, pude chegar com bastante antecedência, junto com a banda e, assim, participarmos do processo de montagem dos equipamentos. Isso tornou possível termos uma real noção de como é difícil transportar todo aquele material, montar, testar e tocar no mesmo dia, sem o auxílio de uma equipe de suporte (que requeria pelo menos duas ou três pessoas). Tocar um show longo já é processo bastante dispendioso e cansativo, e além disso os músicos tinham que tomar a responsabilidade por todo processo de montagem e preparação, para depois tocar por um período superior a três horas.

A etapa de montagem foi um processo que levou um tempo superior a duas horas para ser concluído, com cerca de uma hora a mais sendo gasta apenas com a conexão e a averiguação das ligações dos equipamentos MIDI. Trata-se de um processo bastante delicado, pois são vários cabos conectados a interfaces e aos dispositivos, bastando uma falha de comunicação entre um dos aparelhos para que toda a performance ao vivo fique comprometida, sendo necessário reconectar tudo e reiniciar o sistema, incluindo os computadores. Requer calma e paciência para que seja feito de forma satisfatória, evitando assim problemas durante a performance. Nesse show, mais uma novidade foi utilizada: um sistema de Mixer (mesa de som) que é controlado remotamente via celular ou tablet. Dessa forma os equipamentos foram conectados e foi feita uma checagem; o *Mixer* foi conectado às entradas do sistema de som disponível no Café da Usina.

A alteração de local do show surtiu um efeito além do esperado. O local ficou completamente lotado, possivelmente até com uma lotação superior à que seria considerada normal. Além desse aspecto, pude notar uma diferença do público desse show em relação àquele presente no outro da Sala de Vladimir de Carvalho. No show do Café da Usina, havia certamente um público realmente conhecedor do repertório do *Rush* e dos três músicos paraibanos. Era um ambiente muito mais familiar, em parte possibilitado por esse local mais intimista. O clima de expectativa também era diferente, uma vez que não havia mais qualquer sinal de ansiedade que se poderia ter notado no primeiro show realizado em João Pessoa, há mais de dez anos. Antes mesmo do início do show, ficava nítida uma diferença: enquanto no outro havia o ingrediente da ansiedade e da surpresa, neste havia apenas uma simbiose entre músicos e plateia, ambos intrinsecamente ligados para a celebração da música do *Rush*, que a essa altura já havia anunciado o fim das atividades da banda. Somou-se a isso a comemoração pelo aniversário da *Rush Cover* (PB).



FIGURA 16 – Show no Café da Usina, 3 de junho de 2017. Da esquerda para a direita: Zé Filho, Edu Montenegro, Walter Guimarães e Waldir Dinoah.

Fonte: Arquivo da página da banda no Facebook -
<https://www.facebook.com/rushcover/photos/a.1030124177116351/1030131153782320>

Desde o começo do show, percebi uma maior participação do público, com todos conectados com a música e a performance da banda, participando até mesmo ao cantarolar trechos memoráveis das melodias das canções e de partes instrumentais. O começo do show só foi atrapalhado por problemas técnicos que não puderam ser solucionados facilmente, uma vez

que todo o controle estava sendo feito exclusivamente através do celular de Walter com o programa que simula uma mesa de som virtual. Todas as alterações precisavam ser feitas por ali, o que era obviamente inviável, uma vez que ele estava tocando guitarra e executando os comandos na pedaleira MIDI. Dentre o público presente, estava o técnico em áudio Neil Reis, a quem acabou sendo delegado o celular. Uma vez com o aparelho em mãos, ele começou a mexer nas configurações da mesa virtual, equalizando o som em tempo real. Em poucos momentos, os problemas de microfonia e discrepância de volume estavam corrigidos. O som estava mais alto do que no show da Sala Ademir Carvalho, em parte por conta do local mais reduzido. A diferença é que não estava desequilibrado, pois naquele o baixo estava por vezes com demasiado volume, a ponto de encobrir algumas partes de teclado e efeitos. Neste show, contudo, apesar de todo o volume, estava bastante equilibrado, tornando possível que se ouvisse cada parte das músicas.

Um dos pontos altos da noite que merece destaque foi o solo de bateria, tocado com bastante entusiasmo e vigor pelo baterista Eduardo. O solo é um momento esperado em qualquer show do *Rush* e não pode ser diferente numa banda que faz tributo. A bateria estava com um adesivo no bumbo com a fonte da turnê R40, mas escrito o número “25” em referência ao mencionado aniversário da existência da banda cover. Eduardo arrancou aplausos entusiasmados da plateia ao final do seu solo de mais de cinco minutos de duração. Vale salientar que não se trata de uma improvisação, mas sim de uma execução *ipsis litteris*: ele aprendeu todo o solo original, tal qual tocado por Neil Peart.

Outro momento que aqui destaco foi a música “*Mission*”. Essa composição, apesar de não ser uma balada propriamente dita, possui uma levada rítmica mais branda, com uma seção lenta e um arranjo bastante interessante, que privilegia partes melódicas com um clima bem mais intimista do que aqueles expansivos, tão característicos de tantos sucessos do *Rush*. Nessa canção, foi utilizado no material visual diversos trechos de vídeos e imagens com o time da Associação Chapecoense de Futebol, de Santa Catarina, que havia sido vitimado em um trágico acidente aéreo pouco mais de uma semana antes. Esse momento serviu como uma homenagem para os jogadores e membros da equipe e trouxe para o show uma atmosfera diferente neste instante, diria até que comovente.

O último show que relato aqui, foi o único da banda fora da Paraíba que pude acompanhar. Foi realizado em Recife - PE, no Downtown Pub, uma conhecida casa de shows localizada no centro histórico da capital pernambucana, onde vários shows de *rock* são realizados durante todo o ano. Trata-se de um bar com um visual bastante parecido com pubs ingleses e bares norte-americanos. Nota-se bastante a influência na arquitetura e na decoração

do local. Para esse show, o baixista Waldir viajou um dia antes e tinha seu retorno marcado apenas para o dia posterior. Já Edu e Walter viajaram no mesmo dia do show, com um intervalo de poucas horas antes do evento, para chegar ao local, montar o equipamento, passar o som e tocar. Foi possível embarcarmos com o trio e participar da experiência da viagem e da montagem para esse evento.

Pode-se dizer que foi uma experiência bastante interessante e que nos remete a um pouco do início do *Rush* no Canadá. Neste período, os integrantes tinham que viajar milhares de quilômetros até os locais de show em uma perua, com os músicos e todos os equipamentos a bordo, fazendo isso no final de semana e tendo que viajar de volta logo após tocar para chegar a tempo do trabalho na segunda-feira. Viajar para tocar é muito interessante, podendo ser até divertido de diversas maneiras. Entretanto, quando é feito sob pressão de horário e chegada para montagem de equipamentos, pode se tornar algo um tanto quanto estressante. Não foi o caso nessa viagem para Recife - PE, pelo menos na ida. O trajeto não trouxe nenhum desafio, sendo uma viagem bastante curta que não teve nenhum percalço. As complicações começaram ao chegar nos arredores do *Downtown Pub*. Por ser final de semana, a maior parte daquele trecho do bairro fica indisponível para o tráfego de automóveis. Todo o entorno fica com seu trânsito alterado e também se modificam as vagas de estacionamento, com a maioria dos locais se tornando proibido para estacionar. Após mais de meia hora, conseguiu-se uma solução para que se pudesse parar por um breve período às portas do *Downtown Pub*, apenas para descarregar os equipamentos e depois tentar conseguir um estacionamento definitivo.

No final das contas, esse processo de estacionar o carro e descarregar toda a carga de equipamentos rapidamente resultou no desgaste muito maior do que aquele da viagem. Com o equipamento todo dentro do bar, veio o momento de levá-lo ao palco, bastante alto em relação ao piso da casa e de acesso complicado. Tudo isso somado tornou essa montagem bem mais dispendiosa e difícil do que aquela feita anteriormente no Café da Usina. Com o horário do show se aproximando, um entrave se deu com a ligação dos equipamentos MIDI. A solução para tal foi deixarmos o baterista Eduardo à vontade após termos posicionado todos os equipamentos. Ele teve que checar fio a fio por interface diversas vezes; após algumas tentativas, o sistema veio a funcionar. Nessa altura, já estava próximo o horário marcado para o início do show, ficando logo evidente que não seria possível fazer uma passagem minuciosa do som. Por isso, foi feito apenas uma breve checagem para garantir a ligação dos equipamentos ao sistema de som da casa e seu devido funcionamento. Foi assim que se iniciou o show, sem uma passagem de som propriamente dita.



FIGURA 17 – *Downtown Pub*, Recife/PE, 7 maio de 2017.

Fonte: Arquivo da página da banda no Facebook -

<https://www.facebook.com/rushcover/photos/a.1171501352978632/1171506969644737>

Para esse show, diferente do que ocorreu nos anteriores a banda, não teve um *roadie* (auxiliar de palco) à sua disponibilidade, por isso o trabalho acabou sendo mais difícil. O show iniciou e, durante a primeira música, houve algumas microfônias, algo que foi rapidamente consertado pelo técnico de som do local (alguém bastante experiente e que já conhecia os músicos), que rapidamente equalizou o som de forma satisfatória. A partir da terceira ou quarta música, o som já estava a contento, propiciando um bom volume sonoro em que todas as partes eram ouvidas de forma equilibrada. Essa apresentação ocorreu em um dia de domingo e o local não estava com a sua lotação máxima, apenas cerca de 60% da capacidade. O que faltou em termos numéricos sobrou em empolgação do público presente, tanto com o repertório que estava sendo apresentado como pelo formato que estava sendo apresentado.

Foi a primeira vez que muitas dessas pessoas tiveram a oportunidade de ver esse tributo ao *Rush* ser realizado com os teclados e as pedaleiras controladoras MIDI, em uma clara evolução daquilo que o público recifense estava acostumado a observar nas performances anteriores do *Rush Cover* (PB) em Pernambuco. A impressão deixada nesse show foi bastante positiva e os comentários entusiasmados após a apresentação foram prova de tal. Saliento aqui que o material em vídeo não foi exibido nesse show na capital pernambucana. Por conta de problemas técnicos, não houve tempo hábil para a montagem e teste dos equipamentos de vídeo

de forma que fosse seguro utilizar tal recurso. Deixo abaixo um registro realizado por um fã e disponibilizado no *YouTube*:

- <https://www.youtube.com/watch?v=DL6W2rb1ImQ>

Após o show, veio a parte que se tornou um verdadeiro desafio e um dos motivos que levaram a banda a repensar futuras viagens sem que houvesse uma estrutura mais adequada em termos de logística. Uma chuva torrencial caiu sobre a cidade de Recife, dificultando bastante o carregamento do equipamento de volta à caminhonete do baterista Eduardo. O processo se tornou muito lento e decorreu por muito mais tempo do que o que seria habitualmente necessário. Uma trégua na chuva possibilitou o carregar de todo o equipamento.

No caminho de volta para João Pessoa, já pela madrugada, uma chuva muito forte caiu sobre a estrada tornando a viagem de regresso bastante perigosa, fazendo-nos passar por um momento de apuros pela grande quantidade de água na pista e o risco de aquaplanagem do veículo. Fora do glamour que pode ser aparentemente passado por vídeos e imagens de redes sociais, há uma parte bastante desgastante e por vezes, até perigosa, quando se trata de uma banda viajando para tocar. Muitos percalços podem acontecer, ocasionando gastos adicionais e tudo isso pode ou deve ser levado em conta (normalmente sendo completamente ignorado) na hora de se colocar na balança os cálculos de valores dos cachês.

CAPÍTULO IV – Considerações sobre performance e bandas cover

Com o presente trabalho, não espero de forma alguma termos esgotado as investigações sobre o tema, mas tão somente termos dado um passo na direção de iniciar a compreensão sobre um assunto ainda pouco estudado. Como já relatei na introdução, trata-se de um tema que ainda não havia sido abordado pela área de etnomusicologia e se vê como algo de relevância para o estudo da performance do gênero musical *rock*, uma vez que a criação de bandas cover faz parte do processo de formação da grande maioria dos músicos desse gênero. A maioria dos trabalhos foca na performance ou no estudo de bandas que lidam com material autoral, mas essa costuma ser uma etapa mais avançada na formação do artista ou do músico desse gênero, uma vez em que já se tenha aprendido e vivenciado as vertentes estilísticas e se tenha obtido o domínio do instrumento e da linguagem. A partir disso, passa a ser um passo natural o trabalho de composição e dificilmente se começa por aí, por mais que alguns tenham o desejo precoce de compor ou uma aptidão musical natural.

Usualmente, inicia-se por aprender as músicas de outros especialmente no caso dos instrumentistas e isso não difere o aprendizado do *rock* de outros estilos musicais eruditos ou tradicionais, uma vez que normalmente o músico aprende com outros aquela música que já é estabelecida, com um repertório e estilos definidos. Gostaria de citar aqui uma conversa com o luthier e baterista pessoense conhecido como Júnior Punk, em que ele se referiu a um debate sobre a forma como era tratado o seu trabalho em uma banda cover de banda de música dos anos 1980. Outro músico estava criticando-o por tocar as músicas dos outros e não trabalhar apenas com repertório autoral, ao que ele retrucou questionando: “uma orquestra que toca *Beethoven*, o que faz senão tocar cover?”. De fato, na música erudita, tocar as composições de outros compositores estabelecidos e consagrados é algo perfeitamente normal e, em certa medida, o padrão, enquanto que, na música popular, muitas vezes tocar a música de outras pessoas é visto por alguns como um demérito, como se aqueles músicos não tivessem capacidade composicional ou criativa. De certo modo, pode-se ainda comparar a forma de atuação das bandas covers com os artistas eruditos que seguem a *historically informed performance*, que buscam por meio de pesquisas históricas e musicológicas uma interpretação o mais fidedigna possível ao que era estabelecido na época em que viveu o compositor, tendo um caráter menos intrusivo da personalidade do intérprete na execução da obra.

Esse pensamento encobre o fato de que a reprodução é um processo quase que inescapável para o aprendizado dos mais diversos estilos, como também se torna um processo

de reviver repertórios marcantes. Além disso, nas palavras do baterista do *Rush Cover* (PB), Eduardo Montenegro, trata-se de uma atividade de “fãs tocando para fãs”. Existe essa faceta dentro desse ambiente que é o de prestar tributo a músicos artistas, bandas e repertórios consagrados. No *rock*, essa é uma prática tanto realizada por bandas locais como também por bandas famosas que integram o chamado *show bis*. Várias bandas e artistas já prestaram homenagem a outros, chegando inclusive a gravar discos completos. O consagrado Eric Clapton, por exemplo, ao entrar em contato com a música jamaicana, decidiu gravar algumas canções de Bob Marley e foi um dos responsáveis pela propagação do reggae e sua popularização no Reino Unido. Já a banda de metal progressivo *Dream Theater* costuma fazer covers de outras bandas, chegando a realizar algumas apresentações em que toca álbuns completos de *Iron Maiden* e de *Pink Floyd*. Como pode ser visto, é algo bastante comum até mesmo em cerimônias célebres de premiação em que artistas famosos e premiados são convidados a tocar músicas de outros artistas.

Apesar de tudo isso, existe certo preconceito por parte de alguns músicos, críticos e pesquisadores com relação a esse tipo de trabalho. Muitas vezes se menospreza algo que não seja a performance de música autoral, mas o fato é que adentrar no processo da construção da performance de uma banda cover pode trazer um aglomerado de informações úteis para que se compreenda o processo de aprendizagem da própria performance, não do ponto de vista de criar do zero um conceito de performance, mas do ponto de vista de aprender uma performance de outro artista, tendo que, para tal, aprofundar-se no verdadeiro descobrimento sobre os modos de fazer daquele músico. Como bem pontua Zumthor (2002, p. 31): “[...] performance implica competência [...] é um saber que implica e comanda uma presença e uma conduta [...] A performance realiza, concretiza, faz passar algo que eu reconheço, da virtualidade à atualidade”. Assim, antes de realizar a performance, a banda ou o artista que fará o cover necessita conhecer profundamente o trabalho ao qual prestará tributo já que, mais do que realizar uma cópia estritamente e completamente fiel, trata-se de empreender uma releitura através daquilo que é percebido, pois “é pelo corpo que o sentido é aí percebido. O mundo tal como existe fora de mim não é em si mesmo intocável, ele é sempre, de maneira primordial, da ordem do sensível: do visível, do audível, do tangível” (ZUMTHOR, 2002, p. 78).

Saliento também que, nessa empreitada de aprendizagem de um repertório como também do uso de equipamento necessário, o músico está ampliando a sua bagagem musical e técnica, algo que, sem sombra de dúvida, acrescentará ao seu conhecimento e à sua performance. Por isso, para muitos músicos de *rock*, é de fundamental importância participar de bandas cover, quer seja no início de sua carreira ou em fases mais avançadas, pois isso lhes

dá a oportunidade de ingressar em um repertório que por vezes pode não ser o seu usual, como também aprender sobre o uso de equipamentos e novas técnicas que lhes serão úteis até mesmo em seus trabalhos autorais. Isso não é tão difícil de comprovar, sendo muitas vezes relatado em entrevistas e/ou biografias.

No decorrer do presente trabalho, pude ver, na prática, o quão difícil é realizar um show tributo, especialmente quando se busca tocar os arranjos de forma íntegra, mantendo a originalidade das gravações de estúdio ou ao vivo. É sem sombra de dúvidas um trabalho enriquecedor para os músicos, que certamente ganham uma larga experiência tanto na percepção auditiva como na pesquisa do próprio equipamento. O fato é que essa é uma atividade que é realizada por todas as bandas, em menor ou maior escala, desde as que compõem a cena *underground* àquelas já consagradas. Mesmo que não incluam mais canções de outras em seus repertórios, muito provavelmente iniciaram suas atividades aprendendo as músicas de outros artistas. Ainda que não façam coletivamente, os músicos individualmente possuem as suas parcelas de influência e o aprendizado dessas músicas de outros artistas contribui para a construção estilística, quer seja ela intencional ou não. Outro ponto importante a ser ressaltado é explorado por Zumthor (2002), quando diz:

Poderíamos assim distinguir vários tipos de performance, resultantes um do outro em gradação. Um deles é a performance com audição acompanhada de uma visão global da situação de enunciação. É a performance completa, que se opõe da maneira mais forte, irreduzível, à leitura de tipo solitário e silencioso. Um outro se define quando falta um elemento de mediação, assim quando falta o elemento visual, como o caso da mediação auditiva (disco, rádio), da audição sem visualização (performance vocal direta na qual a visão se encontra suprimida fortuitamente, por motivos topográficos) (ZUMTHOR, 2002, p. 69).

Por mais que ouvir um disco ou assistir a um vídeo de um artista ponha o fã em contato com sua música e sua performance, há aí apenas uma parte da experiência. Ser parte da plateia (e, assim, tomar parte na performance) é certamente muito diferente de simplesmente ouvir uma canção através do rádio ou até mesmo ao assistir um *DVD* em que as imagens selecionadas, por mais interessantes que sejam, não representam nem de longe o que é estar em meio à multidão durante um show ou um concerto, em que “o ouvido, com efeito, capta diretamente o espaço ao redor, o que vem de trás quanto o que está na frente. A visão também capta, certamente, um espaço; mas um espaço orientado e cuja orientação exige movimentos particulares do corpo” (ZUMTHOR, 2002, p. 87). Por meio de recortes ou lembranças de uma performance, o fã não toma parte ativa na escolha daquilo que irá focar, assim como é capaz de fazer ao presenciar

a performance ‘viva’, com os corpos presentes a materializando:

Quanto à presença, não somente a voz, mas o corpo inteiro está lá, na performance. O corpo, por sua própria materialidade, socializa a performance, de forma fundamental [...] A performance é uma realização poética plena: as palavras nela são tomadas num único conjunto gestual, sonoro, circunstancial tão coerente (em princípio) que, mesmo se distinguem mal palavras e frases, esse conjunto como tal sentido (ZUMTHOR, 2005, p. 86-87).

Por isso, para o fã, presenciar o seu artista favorito executando suas canções ganha tanta importância. A encarnação desse repertório, por meio da performance realizada fisicamente, gera uma necessidade que se expande, gerando assim também um mercado, uma vez que, para grande parte de fãs, presenciar um show daquele seu artista favorito pode ser difícil, inviável (quando existem percalços econômicos ou geográficos) ou até mesmo impossível (quando o seu artista ou sua banda não mais existe quer seja por morte ou encerramento das atividades). Assim, para que essa plateia tenha contato com o seu artista favorito, os modos possíveis são por meio de gravações, materiais colecionáveis e a performances de bandas cover. Isso pode ser bastante notado no trabalho de comunicação que nos serviu de base em que a banda *All You Need Is Love* recria a performance dos Beatles, incorporando inclusive cada detalhe estético. É impossível para um fã, atualmente, ter acesso a um show dessa banda em sua forma original, por isso a única forma de presenciar a performance e tudo o que nela está implícito é por meio de uma banda tributo ou cover. Qualquer pessoa pode ter acesso aos áudios pelos mais diversos meios, mas essa performance só é possível através desta maneira.

Essa mesma realidade agora se encontra presente para o *Rush*, uma vez que o grupo encerrou suas atividades anos atrás por motivos de saúde dos integrantes e pelo desgaste físico intenso a que são submetidos durante as longas turnês. A isso, veio a se somar a morte do baterista Neil Peart no começo desse ano, vítima de um câncer cerebral. Tais acontecimentos tornam a performance da música da banda algo ainda mais ‘extraordinário’, um acontecimento social e cultural que foge do cotidiano dos fãs, que só podem ter contato com tal repertório por meio de gravações. Como bem pontua Queiroz (2005):

“Considerada fenômeno sociocultural, a performance pode ser entendida como um modo de expressão e comunicação, que faz de um evento social um veículo carregado de sentidos e de estruturas que o engendram e uma situação diferenciada das experiências e vivências cotidianas da sociedade.” (QUEIROZ, 2005, p.431).

A performance demanda uma existência física, demanda um corpo, o qual é material

imprescindível à performance e a uma experiência estética completa. Para aquelas artes que dependem da performance, quer seja a música ou o teatro, o objeto é algo que não é inerte, e sim algo que sempre é revivido de forma mutável, instável e imprevisível. É uma experiência que só pode ser vivida em sua completude e amplitude máxima por meio do artista em contato direto com o seu público, como bem ressalta Eduardo Jorge de Araújo: “o rádio jamais conseguirá passar a emoção de uma performance ao vivo.” Tal relação ganha contornos menos claros quando se observa que o artista que vivifica a obra não é o mesmo que a compôs ou concebeu, sendo aquele também um fã ou admirador do criador da obra. Assim, no momento da apresentação, banda e plateia estão intrinsecamente ligados e unidos como admiradores, prestando um verdadeiro culto em que a expectativa colide com a realidade, conhecimento e a encarnação da obra. Como bem escreve Zumthor (2001, p. 82): “o virtual frequenta o real. Nossa percepção do real é frequentada pelo conhecimento virtual, resultante da acumulação memorial do corpo.”

CONCLUSÃO

O presente trabalho foi fruto de uma pesquisa que ingressou na jornada de músicos que contribuíram e contribuem para a música na Paraíba. Pude através desse período de pesquisa conhecer melhor a cena musical na qual estão inseridos e seus fazeres musicais, bastidores aos palcos.

Durante essa pesquisa pude também confrontar muito do que estava observando com o que tinha de conhecimento prévio, especialmente no tocante ao uso de teclados e da tecnologia MIDI. Este sempre foi para mim, um conhecimento de cunho totalmente pratico, sobre o qual nunca havia refletido ou pesquisado com profundidade. Houve concomitantemente uma necessidade por compreender do ponto de vista humano o uso dessas tecnologias e o impacto de tais, na performance e na recepção por parte do público.

Muitos dos conteúdos aqui abordados são ainda pouco explorados e possuem uma bibliografia escassa, especialmente em língua portuguesa. Isso mostra o quanto ainda há por percorrer no campo de pesquisa na área de música popular urbana, especialmente aqui na Paraíba, onde confluem e existem diversas manifestações culturais, compondo um cenário musical rico e plural. Há, por este motivo, uma importância histórica e acadêmica em se pesquisar os diversos artistas, suas obras e suas relações com o ambiente que os cercam. Neste trabalho, o foco foi dado ao aspecto etnomusicológico, aquilo que os músicos falam, pensam e comunicam sobre si mesmos, a música e seu público. Essa tarefa de registrar os fazeres musicais com suas implicações, foi, portanto, o ponto nevrálgico do presente trabalho. Adentrar e conhecer, por dentro, o processo pelo qual a banda remodelou sua performance, proporcionou-me voltar ao tempo em que estava iniciando os meus primeiros contatos com os teclados eletrônicos no interior de Pernambuco. Desta vez refletindo sobre as práticas e as conhecendo de um ponto de vista mais consciente e técnico.

Apresentei de forma abreviada panoramas históricos das bandas *Rush* e *Rush Cover* (PB), delineando e acentuando sempre aqueles fatos centrais e pertinentes ao tema da pesquisa. Posteriormente seguiram-se explicações técnicas referentes a todo o aparato musical e tecnológico utilizado pelo *Rush Cover* (PB). Nesta seção é onde se encontram as maiores novidades, dadas as lacunas sobre tais assuntos na bibliografia acadêmica e até mesmo em livros e documentos. Logo após, uma etnografia de ensaios e apresentações, objetivando mostrar os bastidores, as interações dos músicos entre si e deles com o público. Por fim, uma reflexão mais teórica, sobre a performance e sua necessidade de uma ação física e corpórea, a fim de que seja real, completa e comunique a obra a seu público. Algo mais do que essencial

em diversos fazeres musicais, quer seja para uma banda *cover* ou para uma orquestra sinfônica.

O uso da tecnologia a favor da música é sem dúvidas um dos pontos centrais do presente trabalho e procurei no decorrer do texto trazer um panorama sobre este assunto tão vasto. Síntese musical analógica e digital, MIDI e recursos de computação foram abordados tanto para fins didáticos, como também para a demonstração de como tais ferramentas contribuem para a performance musical. Por conta de uma óbvia restrição pertinente ao formato e para manter o foco no objeto de estudo, muitos conteúdos foram deixados de fora e podem servir de um prolífico campo de pesquisa no futuro. A saber, refiro-me aos *plugins* e *softwares* de uso livre, em formato *open source*, largamente desenvolvidos para *Linux* e disponíveis gratuitamente na rede mundial de computadores. Há ainda os *plugins* e *softwares* piratas, muitas vezes repassados e utilizados por seus usuários, quer seja por razões filosófica-políticas, financeiras ou até mesmo de saudosismo, uma vez que muitos dos recursos favoritos de alguns não se encontram mais disponíveis ou são incompatíveis com sistemas operacionais atuais. De toda forma, esse rico material é algo a ser explorado, tanto do ponto de visto técnico, computacional, como etnomusicológico.

O campo de estudos sobre bandas *cover*, o uso da tecnologia MIDI e a construção timbrística por meio de sintetizadores e computadores é amplo e pouco explorado em língua portuguesa. Creio que seja uma demanda urgente para os meios acadêmicos brasileiros, uma vez que existe uma quantidade enorme de material a ser pesquisado. Essa urgência se torna, sobretudo, um dever e uma obrigação imediata ao se levar em conta o quanto da música brasileira fez e faz uso dessas tecnologias, sem que haja registros documentais abundantes nem tampouco análises e estudos acadêmicos sobre tais assuntos. Uma futura pesquisa com tal enfoque pode ser bastante relevante. Tanto do ponto de vista histórico, uma vez que fará um levantamento documental do que foi feito, quanto estrutural e social, relatando a forma como os agentes fazem uso desses meios, e por fim, pedagógico, uma vez que a análise e compreensão dos procedimentos pode servir de base para o ensino e aprendizagem dos mesmos.

REFERÊNCIAS

- ALENCAR, Bruno de Maia. *All you need is love: o processo de formação de uma banda ghost*. Dissertação (Mestrado em Comunicação). Programa de Pós-Graduação em Comunicação. Universidade Paulista, São Paulo, 2015.
- BANASIEWICZ, Bill. *Visions: The Official Biography*. Omnibus Press: London/New York/Sydney, 1988.
- BRANDÃO, Monique. O que é MIDI? O guia do iniciante para a ferramenta mais poderosa da música. *Landr*, 2017. Disponível em: <https://blog.landr.com/pt-br/o-que-e-midi-o-guia-iniciante-para-ferramenta-mais-poderosa-da-musica/>
- CAMPOS, Wolney Leite. *A arte de viver da música: um estudo de caso com músicos atuantes no cenário rock/pop gaúcho*. Trabalho de conclusão (Especialização em Pedagogia da Arte). Programa de Pós-Graduação em Educação, Faculdade de Educação, Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2011.
- CARVALHO, Tiago de Quadros Maia. A diferença como elemento constituinte na dinâmica social da cena *rock/metal* em Montes Claros – MG. In: SIMPÓSIO BRASILEIRO DE PÓS-GRADUANDOS EM MÚSICA, 2., 2012, Rio de Janeiro. *Anais do II SIMPOM – Simpósio brasileiro de pós-graduandos em música*. Rio de Janeiro: UNIRIO, 2012. p. 924-933.
- CASTRO, Fábio Fonseca de; AMADOR, Elielton Alves. Visagens do *rock* de Belém. Identidade assombrada e intersubjetividade numa banda amazônica. In: *Crítica Cultural – Critic*, Palhoça, SC, v. 12, n. 2, p. 295-304, jul./dez. 2017.
- COULON, A. *Etnometodologia*. Petrópolis: Vozes, 1995.
- FRICKE, David. Power Windows. *Rolling Stone*, 1987. Disponível em: <https://www.rollingstone.com/music/music-album-reviews/power-windows-255468/> Acesso em: 7 de julho de 2019.
- HALL, Stuart. *A identidade cultural na pós-modernidade*. Tradução de Tomaz Tadeu da Silva, Guaracira Lopes Louro. Rio de Janeiro: DP&A, 2006.
- LÜHNING, Angela. Métodos de trabalho na etnomusicologia: Reflexões em volta de experiências pessoais. *Revista de Ciências Sociais*, Fortaleza, v. 22, n.1/2, 1991, p. 105-126.
- MACHADO, André Campos. *Tradutor de arquivos MIDI para texto utilizando linguagem funcional clean*. Dissertação (Mestrado em Engenharia Elétrica). Programa de Pós-Graduação em Engenharia Elétrica, Universidade Federal de Uberlândia, 2001.
- McDONALD, Christopher J., *Rock Music and the Middle Class*. Indiana University Press, 2009.
- MEDEIROS, Fábio Queiroz de. *O rock paraibano nos anos 80*. João Pessoa: Editora Universitária da UF(PB), 1998.
- NAPOLITANO, Marcos. *História e música – história cultural da música popular*. Belo Horizonte: Autêntica, 2005.

NEGUS, Keith. *Music Genres and Corporate Cultures*. London: Routledge, 1999.

OLIVEIRA, Paula Agrello Nunes. *Cover: performance e identidade na música popular de Brasília*. Dissertação (Mestrado em Musicologia). Programa de Pós-Graduação em Música, Universidade de Brasília, Brasília. 2011.

PACINI, Carlos. *O estudo da síntese eletrônica*. Pacini, São Paulo, 2014.

PEREIRA, Anísio Batista. “*Geração Coca-Cola*”: Discursos e identidades jovens construídas no *rock* brasileiro da década de 1980. Dissertação (Mestrado em Estudos da Linguagem). Programa de Pós-Graduação em Estudos da Linguagem, Universidade Federal de Goiás, Catalão, 2016.

QUEIROZ, Luis Ricardo Silva. A música dos catopés em suas dimensões performáticas e socioculturais. *Anais do Congresso da Associação Nacional de Pesquisa e Pós-Graduação em Música*, 2005, p. 430 - 438.

RIBEIRO, Hugo. *Da Fúria à Melancolia: a dinâmica das identidades na cena rock underground de Aracaju*. São Cristóvão: Editora UFS; Aracaju: Fundação Oviêdo Teixeira, 2010.

SANTOS, Thiago Haruo. Corpos miméticos: uma interpretação do K-Pop cover em São Paulo. *Revista Tulha*. Departamento de Música da Faculdade de Filosofia, Ciências e Letras de Ribeirão Preto da Universidade de São Paulo. Ribeirão Preto, SP. V. 4, n. 2, p. 54-76, jul/dez. 2018.

SCHWARTZ, Germano. *Direito & rock: o BRock e as expectativas normativas da Constituição de 1988 e do Junho de 2013*. Porto Alegre: Livraria do Advogado, 2014

TROTTA, Felipe. *Música e Mercado*. Contemporânea, v. 3, n. 2, p. 181-196. Julho/Dezembro, 2005.

VASCONCELOS, José. *Acústica musical e organologia*. Porto Alegre: Movimento, 2002.

ZUMTHOR, Paul. *Performance, recepção, leitura*. São Paulo: Cosac Naify, 2002.

_____. *Escritura e nomadismo: Entrevistas e ensaios*. Tradução de Jerusa Pires Ferreira e Sonia Queiroz. São Paulo: Ateliê Editorial, 2005.

GLOSSÁRIO

Arpeggiator: é um dispositivo encontrado em teclados ou programas de computador, que permite ao músico executar automaticamente uma sequência de notas programadas, por meio de um único toque em um botão, tecla ou um acorde. Os primeiros estavam disponíveis em sequenciadores (*sequencers*).

Attack: corresponde ao ataque inicial da nota, determinado pelo acionamento das teclas. O ataque pode ser programado de forma a ser imediato ou retardado, dependendo do efeito desejado.

Combi: no programa *Reason*, é uma programação resultante da combinação de diversos instrumentos organizados para serem executados numa mesma cena. Este termo também aparece em alguns teclados da marca *Korg* e designa a mesma função.

Combinator: é um dispositivo do *Reason* que permite que sejam abertos diversos instrumentos e efeitos simultaneamente. É o responsável pela criação dos *combis*.

Controlador: é um equipamento físico, por meio do qual um módulo, computador, *rack* ou parte lógica de um teclado eletrônico pode ser controlado. Por meio do controlador, o músico pode executar sons, sequências, efeitos, entre outros.

Decay: este termo designa a decaída do som, podendo ser programa a intensidade da diminuição como seu início e duração.

Equalizer: equalizador em português. Dispositivo físico ou virtual que serve para alterar a forma como ouvimos as frequências e harmônicos. Tais podem ter sua intensidade aumentada ou diminuída de acordo com a necessidade.

Filter: o filtro é responsável por filtrar os harmônicos gerados pelo oscilador, alterando a qualidade e timbre final. Pode ser programável, existindo os filtros passa alta (que elimina as frequências abaixo do ponto estabelecido), passa baixa (que elimina as frequências acima do ponto estabelecido), dentre outros.

Hardware: conjunto de componentes físicos de um computador ou instrumento musical eletrônico.

Layers: termo que designa nos teclados o recurso que permite que timbres sejam somados na mesma região do instrumento. Dessa forma, pode se tocar dois timbres ao se acionar a mesma tecla. A quantidade de sons que pode ser somado varia de dois nos teclados mais simples a dezesseis nos mais complexos. Nos programas de computador não há um limite exato, ficando a cargo da capacidade de processamento.

Looper: dispositivo que permite a execução de um trecho gravado ou programado

infinitamente. Pode ser encontrado em teclados, programas de computador ou pedais.

MIDI Master: é o dispositivo que, numa cadeia interligada, será o responsável por centralizar as mudanças de timbre, cenar e a sincronização do relógio MIDI.

MIDI Slave: é todo o dispositivo que, numa cadeia interligada, não esteja designado como *master*, e terá sua programação alterada por este.

Mixer: nome em português para “mesa de som”.

Pads (dispositivo de hardware): são botões usualmente quadrados (podem ter outros formatos) e que servem para se tocar as diferentes partes de uma percussão eletrônica, como também para dar início e fim à execução de um trecho previamente gravado e armazenado.

Pads (timbre de teclado): timbres de teclado que possuem ataque lento, bastante sustentação e usualmente um *release longo*. Normalmente são baseados em sons de cordas, coro ou madeiras. São famosos em diversas músicas de Pink Floyd e de inúmeras outras bandas e artistas. O documentário citado na p. 28 traz uma demonstração deste timbre.

Pan: recurso que permite direcionar o áudio para a esquerda ou direita em um sistema estéreo.

Panning: ato de se alterar a distribuição estéreo do som. Pode ser feito de forma manual, automática aleatória ou programada para ir de um lado a outro.

Pedaleira: é um termo que pode designar diferentes coisas. Pode ser um instrumento sintetizador executado com os pés, de formato semelhante à pedaleira de um órgão de tubo. Um dispositivo eletrônico para efeitos de guitarra ou baixo acionado pelos pés ou ainda, um conjunto de pedais de efeitos.

Pitch: pode ser a altura absoluta do som ou o oscilador de um sintetizador.

Pitch Bend: dispositivo encontrado em teclados (normalmente em formato de alavanca) que pode alterar a altura do som executado por uma tecla.

Quantize: recurso MIDI que permite a sincronização e correção rítmica automática, de acordo com parâmetros definidos.

Reason: é um famoso programa que simula sintetizadores, efeitos e permite a gravação multipista, além de outros recursos. Foi desenvolvido pela empresa sueca *Propellerhead Software* na sua primeira versão em 2000.

Release: determina quanto tempo o som irá durar após a tecla ser levantada.

Roadie: auxiliar de palco, responsável pelo transporte, montagem e suporte aos músicos durante e após os shows.

Sampler: é um equipamento eletrônico que grava, armazena e reproduz os sons de fontes externas.

Sequencer: é um equipamento ou programa que permite a gravação, edição e reprodução de

sons por meio de automação, execução instrumental e até pela codificação de partituras.

Split: recurso que permite ao músico dividir o teclado (físico ou virtual) em diversas regiões, distribuindo entre elas diferentes timbres ou funções, sem que elas se sobreponham (como ocorre com os *layers*).

Sustain: sustentar ou sustentação. Na síntese eletrônica diz respeito ao momento imediato após o ataque.

Sustain pedal: pedal de sustentação, encontrado em pianos e teclados.