

A arte do looping. A *loop station* como instrumento de prática performativa musical

Alexsander Jorge Duarte

INET-MD – Instituto de Etnomusicologia, Centro de Estudos em Música e Dança

Universidade de Aveiro, Portugal

duartealex@gmail.com

Resumo: Neste artigo procuro refletir sobre uma prática performativa musical que tem por característica utilizar a *loop station* – máquina que permite a gravação e reprodução de áudio de forma cíclica (o *loop*).

Em 2001, a empresa Boss lançou no mercado a primeira *loop station*. Foi desenvolvida como um pedal, ou seja, para se operar com os pés, de forma a possibilitar aos instrumentistas um auto acompanhamento. A *loop station* permite ao performer construir camadas de áudio de forma a criar uma estrutura (ritmo, linhas de baixo, harmonia, etc.) sobre a qual performa seu solo. Essa vertente é comumente designada por *live loops*.

Assim, este trabalho propõe perceber em que sentido a tecnologia da *loop station* põe em questão o conceito de prática performativa musical (Béhague, 1984) e suas implicações no e para o mercado da música. Parto da reflexão de minha situação enquanto *looper* (performer que incorpora a *loop station* em seu *setup*), de entrevistas com outros *loopers* e da análise de publicações científicas que abordem a utilização da *loop station* em performance musical, além de websites e comunidades virtuais acerca desse tema.

Palavras-chave: loop station, looper, live loops, performance musical.

Abstract: In this article I reflect on a performative musical practice characterised by the use of the *loop station* – a machine that permits audio recording and cyclical playback (the *loop*).

In 2001, Boss Company launched the first loop station. It was developed as a foot pedal, so as to enable musicians to self-accompany. The loop station allows the performer to build audio overdubs to create a structure (rhythm, bass lines, harmony, etc.) over which he performs its solo. This component is commonly referred to as *live loops*.

This work proposes to reflect in what sense loop station technology brings into question the concept of performative musical practice (Béhague 1984) and its implications within and for the music industry. I depart from my situation as *looper* (a performer who incorporates a loop station on his setup), interviews with other loopers and the analysis of academic publications that focus on the use of the loop station in musical performance, such as websites and virtual communities about this subject.

Keywords: loop station, looper, live loops, musical performance.

Introdução

Este artigo aborda um tema de investigação que se insere no âmbito de um projeto de pós-doutoramento iniciado em janeiro de 2016 com financiamento da FCT – Fundação para a Ciência e a Tecnologia. Trata-se, portanto, de um trabalho recente cuja primeira apresentação em congresso de âmbito académico deu-se em dezembro de 2015 em Aveiro/Portugal, na 3ª edição do Post-ip – Fórum Internacional de Pós-graduação em Estudos de Música e Dança. Este artigo é, precisamente, resultado da comunicação apresentada nesta ocasião.

Neste sentido, o foco deste trabalho centra-se no estudo de uma prática performativa musical que tem por característica utilizar a *loop station* – máquina que permite a gravação de áudio e reprodução de forma cíclica (o *loop*). O ponto de partida para tal decorre de uma motivação pessoal, enquanto performer, pelo uso da *loop station* como recurso incorporado à performance musical individual no sentido de possibilitar a criação de uma maior densidade sonora.

Para desenvolver o corpo teórico e analítico sobre este tema, proponho procurar refletir sobre questões como: em que sentido a tecnologia da *loop station* altera e/ou põe em questão as condições da prática performativa? Qual o seu impacto no/para o mercado? Quais as características (técnicas e estéticas) do repertório produzido a partir desta vertente? Em que contextos se dá o consumo deste repertório? Em que sentido esta ferramenta pode ser usada em contextos educativos da música?

Dessa forma, o suporte metodológico proposto para atender este propósito assenta em duas dimensões, uma dimensão prática (de carácter etnográfico e de pesquisa na web); e uma dimensão teórica (de compreensão e reflexão). Assim, procuro refletir sobre o conceito de performance a partir da abordagem de autores como Béhague (1984) e Zumthor (2007) cuja proposta incide em considerar os diferentes contextos de produção e consumo do produto artístico bem como o processo de performance da audiência.

O que é a *loop station*?

A indústria fonográfica emergiu e se consolidou a partir do século XX com a apropriação dos recursos tecnológicos que proporcionam a reprodução de sons através de aparelhos mecânicos (Zan 2001). Desde os cilindros de cera e discos de vinil, fitas cassetes até aos fonogramas digitais em CD e outros suportes (WAV, MP3, etc.), tanto as limitações como as independências proporcionadas pelas tecnologias incidem sobre os conceitos técnicos e estéticos referentes ao repertório musical produzido pela indústria. Este facto pode ser verificado tanto no âmbito do desenvolvimento dos instrumentos como da aparelhagem de captação e reprodução dos sons.

Em 2001, a empresa Boss lançou no mercado a primeira *loop station*. Trata-se de uma

máquina que permite a gravação de áudio e reprodução *ad infinitum*, de forma cíclica, repetitiva (o *loop*). Foi desenvolvida como um pedal, ou seja, para se operar com os pés, de forma a possibilitar aos instrumentistas um auto acompanhamento. Atualmente, com o crescimento da prática *beatbox* (percussão vocal), há máquinas para serem operadas com as mãos, inclusivamente com uso da tecnologia *touchscreen*, além do uso de pc ou tablets controlados via midi por *foot controlers* ou *launchpad*¹.

Com a *loop station* o performer constrói camadas de áudio de forma a criar uma estrutura (ritmo, linhas de baixo, coro de vozes, etc.) sobre a qual performa o seu solo. Esta vertente performativa é comumente designada por *live loops* e tem como característica o facto de não utilizar samplers ou tracks pré produzidas e disparadas no momento da performance, tudo é antes performado em tempo real.

Outras empresas de hardwares e softwares também colocaram no mercado máquinas com a mesma arquitetura (Digitech, Tc Helicon, entre outras), sendo contudo a Boss a empresa que mais tem se destacado, sobretudo pela continuidade que tem aplicado em seus projetos. Ao longo da primeira década deste século, os pedais se desdobraram em: RC 20 XL, RC 1, RC 2 e RC 3 (todos estes com possibilidade de gravação e reprodução de uma track); RC 30 (com duas tracks sincronizadas), RC 50 e RC 300 (com 3 tracks sincronizadas) e o último modelo lançado no mercado, o RC 505 (com 5 tracks sincronizadas).



Figura I. Modelos de loops station Boss. Da esquerda para a direita: RC-3; RC-30; RC-300 e RC-500.
Fonte: http://www.bossus.com/categories/loop_station/

O investimento desta empresa neste mercado pode ser verificado pela promoção de um evento de caráter competitivo a nível mundial, o *Boss Loop Station World Championship*, organizado em três edições, entre 2011 e 2013 (Cf. em http://www.bossus.com/community/boss_users_group/1217)

Esta tendência tem crescido consideravelmente ao longo dos anos promovendo a emergência de comunidades que têm em comum a utilização de *live loops* em suas performances. Estes performers são designados como *looper*, *loop artist* ou, ainda, designados por *one man band* (no caso dos performers individuais que utilizam vários

¹ Controladores MIDI são dispositivos que transmitem informação MIDI (Musical Instrument Digital Interface).

instrumentos). Exemplos de alguns loopers conhecidos são: Dub FX, Reggie Watts, Ed Sheeran, Matthew Schoening, Josie Charlwood, Kewahi, Gavin Castleton, Andrew Bird, Yellow Ostrich, Grace McLean. No cenário português destaca-se o trabalho de Noiserv e, no brasileiro, Thiago Ramalho (finalista do *Boss Loop Station World Championship 2013*). O considerável número de loopers com trabalho publicado na web pode ser verificado na plataforma http://www.loopers-delight.com/cgi-bin/profiles.cgi?step=view_all

Evolução da loop station

O artigo **“Reflexive loopers for solo musical improvisation”** (Pachet et al. 2013), apresenta uma análise de um tipo de performance comumente verificada no contexto do uso do loop: a criação de uma camada harmônica sobre a qual se improvisa um solo. Os autores concluem que o recurso do loop acaba por ser, em termos de performance musical, repetitivo e monótono. Confrontando as referências bibliográficas deste artigo nota-se que a única alusão ao loop é o manual do pedal RC-3 da Boss. Importa aqui considerar: a) a carência de material acadêmico produzido sobre este tema; b) que este modelo é um dos mais simplificados e, portanto, limitadores em termos de recursos oferecidos ao performer (Cf. figuras 1 e 2).

Contudo, no decorrer dos anos os projetos desenvolvidos pela engenharia de áudio neste âmbito passaram a oferecer maiores recursos no sentido de proporcionar ao performer a aplicação de efeitos, sobretudo sobre as camadas já gravadas e reproduzidas no loop, de modo a criar maior controle sobre os parâmetros disponíveis. É o que se verifica na tabela a seguir que apresenta alguns modelos de loop station e algumas de suas respectivas características:

	RC-1	RC-3	RC-30	RC-300	RC-505
Tracks	1 Stereo Track	1 Stereo Track	2 Stereo Tracks	3 Stereo Tracks	5 Stereo Tracks
Memory	1 memory 12 minutes	99 memories 3 hours	99 memories 3 hours	99 memories 3 hours	99 memories 3 hours
Effects	X	X	5	16	21 input FX 25 Track FX
Drum Patterns	X	10	10	17	85
Mic Input	X	X	OK	OK	OK

Figura II: evolução da série loop station Boss - a partir de descrição de características disponível no website da Boss: http://www.bossus.com/categories/loop_station/

Na figura acima, pode-se verificar a oferta de parâmetros disponíveis nos diferentes modelos de pedais. As *tracks* se referem ao número de faixas, isto é, o número de pistas possíveis para se fazer a gravação em tempo real. É importante não confundir a *track* com o *overdub*. Este último diz respeito às camadas sobrepostas de áudio. Em todos estes modelos é possível se reproduzir *overdubs*, em todas as *tracks*. Contudo, um maior número de *tracks* permite fazer, ao longo do desenvolvimento do tema musical, uma combinação entre estas de forma a fazer soar diferentes resultados sonoros. A *memória* diz respeito à capacidade de armazenamento de dados em horas. Os *efeitos*, também chamados de *FX*, geralmente são os que se encontram disponíveis em softwares e hardwares de edição de áudio ou mesmo de efeitos aplicados à guitarra elétrica como, por exemplo: *delay*, *reverb*, *chorus*, *flanger*, *pitch shift*, etc. *Drum pattern* se refere a um banco de ritmos, geralmente sampler de bateria, com diferentes compassos e condução rítmica como jazz, rock, hip-hop, etc. O canal *input* de microfone abre uma maior possibilidade para se criar loops com a voz ou instrumentos de sopro, por exemplo, ao mesmo tempo que continua a permitir conectar um instrumento via cabo TS como guitarra ou baixo².

A partir da observação dos diferentes modelos de *loop station* é possível perceber que, dependendo do modelo que o performer tiver à sua disposição, maiores possibilidades este terá para procurar compensar o problema da repetitividade e monotonia apontados pelos autores do artigo acima referido (Pachet *et al.* 2013).

O fluxo do som: *setup*

No âmbito da performance musical há uma série de projetos que incorporam diferentes recursos tecnológicos ao seu alcance (Portovedo 2012). No caso da prática de *live loops*, o performer também pode procurar associar à *loop station* outros periféricos que lhe permitam manipular os sons com maior precisão. A descrição do conjunto destes equipamentos é o que comumente se designa por *setup*. Alguns performers costumam apontar, no caso de vídeos ou entrevistas, a descrição do seu *setup*, incluindo o tipo de instrumento utilizado além do software e de outras informações neste sentido.

Esta situação verifica-se, por exemplo, num vídeo, disponível no *youtube*, onde Josie Charlwood descreve o material utilizado em performance do tema musical *Feel Good* dos *Gorillaz*:

Equipment: Boss RC-30 (for loops); TC-Helicon VoiceLive2 (vocal effects and harmonies); FS-6 Dual Footswitch; CME UF-80 Keyboard; Left Hand Fender Stratocaster; Roland XV-

² Para além destes parâmetros apresentados, há ainda outros a se considerar como porta USB ou MIDI, possibilitando a transferência de dados de um dispositivo a outro. No entanto, para o propósito deste artigo, esta componente não será abordada.

5050 (for synth sounds); Sonar X1³.

A repercussão deste vídeo resultou em mensagens enviadas à performer que, na sequência, produziu um vídeo com o propósito de desenvolver um tutorial para que outros possam (dentro das possibilidades de seus recursos tecnológicos, sobretudo) reproduzir sua performance⁴.

É precisamente neste sentido, ou seja, a partir do interesse em perceber como se dá o processo de elaboração, organização e fluxo da performance, que procuro centrar o objeto deste trabalho e que é, no fundo, uma extensão do que proponho desenvolver no âmbito da performance artística.

Assim, o que percebo a partir de minha própria experiência e da observação de entrevistas e análises disponíveis na web é que este tipo de abordagem demanda o investimento no sentido de aprimorar os conhecimentos acerca dos recursos tecnológicos aplicados à produção sonora. Isto não somente em relação ao domínio dos softwares e hardwares específicos mas também aos tipos de sinais, cabeamentos, corrente elétrica e demais aspectos que, de uma maneira geral, diz tradicionalmente mais respeito aos técnicos e engenheiros de som do que aos músicos propriamente.

Neste sentido, apresento a seguir o *setup* com o qual tenho estado a trabalhar atualmente:

Equipment: Boss RC-30 (for loops); 2 FS-5U Footswitch; Boss VE 20 (vocal effects and harmonies); Boss GP 10 (guitar processor); DI (Direct Inbox); AMP (Amplificador, sem especificação)

A arquitetura do fluxo do sinal de áudio neste *setup* se dá da seguinte forma:

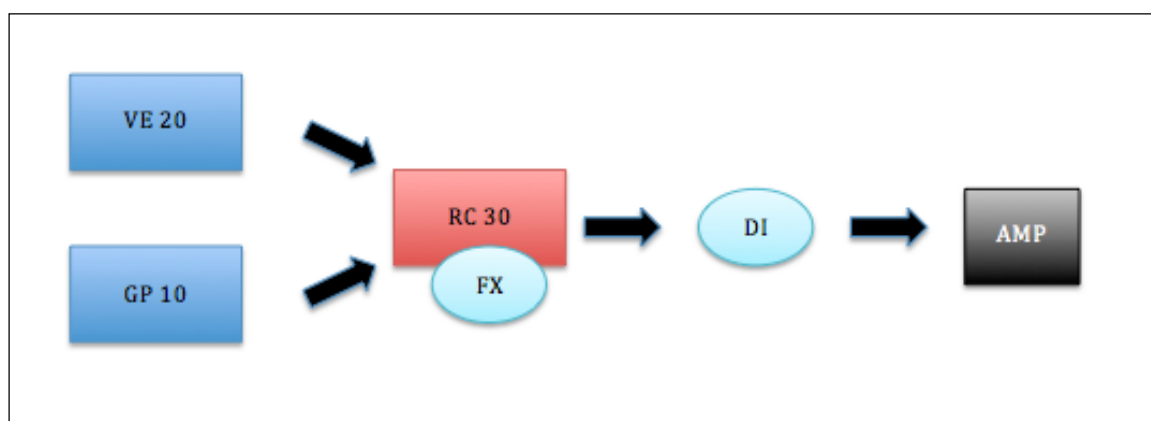


Figura III: Arquitetura de *setup* Alex Duarte. Autor: Alex Duarte.

À medida que os recursos disponíveis no *setup* se ampliam – bem como as possibilidades

³ Este vídeo foi enviado em 03/08/2011 e conta com 3.684.445 visualizações até ao momento desta redação. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=izrL7pBdkaw> (consulta em 09/03/2016).

⁴ Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=Z0TglUqDe-s> Acesso em: 09/03/2016.

para o desenvolvimento da performance – torna-se necessário uma metodologia de organização do material musical de modo a estabelecer um roteiro para que o performer possa se orientar e otimizar sua prática de ensaio e, conseqüentemente, sua atuação perante a audiência. Neste sentido, passei a adotar uma anotação ao modo de um guião (que chamo de **“projeto”**) onde estejam apontadas importantes orientações como o número de *patches*⁵ utilizados no pedal de guitarra ou microfone, a sequência de acionamentos de pedais para aplicar determinados efeitos, a preparação de seleção de track para acionar *stop* ou *play*, etc.

⁵ Termo utilizado para se referir a um banco de informações salvas num determinado dispositivo.

Setup: RC 30 (*loop station*) / VE 20 (*vocal performer*) / GP 10 (*guitar processor*)

VE: segurar pedal direito 2s para ativar controle. Patch 63 (radio)
RC: fx posição *filter | rhythm guide type 0*

1. *track 2*: aciona o RC com contagem e começa gravar
2. grava dois compassos (*loop*) e *overdub*
3. synt (GP 01)
4. wah (GP 87)
Change track (footswitch)
5. *track 1*: baixo (abaixa volume GP)
6. fx on & ritmo off: canta refrão 1ª vez
7. *rhythm type 7*; volume 0; *rhythm on*
8. fx off; refrão 2ª vez
9. *stop all*; volume *rhythm*
10. *track 1*; VE 62 (down no pedal esquerdo – p/ patch 62)
11. canta 1ª estrofe
12. repete 2ª estrofe (mesma estrutura)
13. *stop track 1*; *footswitch* (selecionar *tracks 1 e 2 on*)
14. canta 3ª estrofe
15. *footswitch* (selecionar *track 2*)
16. *stop all*; *track 2 play*; canta refrão 1ª vez
17. volume 0
18. canta refrão 2ª vez
19. || repete estrutura para o restante do tema musical

Figura IV: exemplo de “projeto” exploratório. Autor: Alex Duarte.

Entretanto, como a configuração de *setups* varia de performer para performer, cada um acaba por desenvolver uma técnica própria, fazendo com que a linguagem dos *loopers* acabe por ser particular e de difícil reprodução por outros performers. Pode ocorrer que, ao se tentar reproduzir determinada interpretação, o performer se depare com limitações no seu *setup* em relação ao de outros. Por outro lado, estas limitações podem fomentar a criatividade no sentido de se procurar criar outras alternativas para se interpretar um mesmo tema musical.

Considerações finais

A *loop station* pode ser uma interessante ferramenta na performance musical. Entretanto, precisamente pelo facto de ser o *loop* uma componente repetitiva, pode haver uma tendência a se criar uma atmosfera monótona (Pachet *et al.* 2013). Assim, os performers que têm alcançado maior visibilidade (tomando-se como parâmetro os vídeos com elevado número de visualizações em plataformas como o *youtube*) apresentam, como alternativa, uma espécie de *técnica expandida* a fim de compensar esta fragilidade. Isto se dá pela manipulação dos parâmetros do som (disponíveis em cada dispositivo) de acordo com os recursos oferecidos pelos equipamentos que compõem seu *setup*.

Isto pode ser verificado em dois exemplos de um mesmo tema musical – Love Someone –

perfeito por Dub FX⁶. No primeiro caso (2008) o performer utiliza o modelo *loop station* Boss RC 300 e, no segundo (2013), o RC 505 (ver figuras 1 e 2). Em ambos os casos, além dos dispositivos *loop station*, o performer utiliza outros dispositivos como um processador de efeitos no qual conecta o microfone (um modelo GT-10B, também da Boss, desenvolvido como processador de efeitos para baixo elétrico).

No primeiro exemplo, após construir 3 *tracks* – ritmo (*beatbox*), harmonia (vozes em coro) e linha de baixo - Dub FX desenvolve sua performance combinando, a partir de *stops* e *plays*, diferentes texturas de *playbacks*. Em paralelo, no pedal GT-10B, segue aplicando efeitos na voz de forma a criar diferentes secções (distinguindo, por exemplo, secções de voz com *delay* no refrão). No entanto, estes efeitos não são aplicados aos áudios manipulados nas *tracks* construídas (*loops*)⁷. No segundo exemplo, o performer constrói 5 *tracks* – 2 ritmos, 1 harmonia 2 linhas de baixo – e, além dos recursos descritos no primeiro exemplo durante o desenvolvimento da performance, também aplica efeitos nas *tracks* (uma vez que o dispositivo apresenta uma arquitetura mais apropriada a este propósito).

A incorporação da *loop station* ao *setup* da performance pressupõe o desenvolvimento de uma técnica que, para ser alcançada, a meu ver, obriga a considerar este recurso como um instrumento e, neste sentido, a buscar uma metodologia de estudo para o aprimoramento de seu domínio. No caso particular do uso de dispositivos controlados com os pés, configura-se uma componente de fisicidade do performer, enquanto opera os dispositivos, para a qual é pertinente uma abordagem peculiar de reflexão.

Nos exemplos acima citados é possível perceber duas situações distintas de atuação do **“corpo” na performance**: no primeiro caso, ao utilizar o modelo *loop station* RC 300, a performance centra-se no controle dos dispositivos a partir dos pés; já no segundo, apenas o processador de efeitos (GT-10B) é controlado por estes. Ao utilizar o modelo RC 505 a performance apresenta elementos que aproximam às técnicas dos DJs (controle de *faders* e *knobs* com as mãos).

Pelo que pude perceber, não há disponível até ao momento um material didático que possa direcionar o performer neste aspecto. Portanto, o que pretendo abordar no decorrer desta pesquisa de pós doutoramento é o desenvolvimento de uma linguagem analítica, recorrendo também à escrita musical, para elaborar uma apostila de exercícios e sugestões de repertórios que possam atender aos diferentes graus de domínio técnico, bem como em relação aos diferentes equipamentos de *loop station* e respectivos *setups*.

⁶ O primeiro exemplo está disponível em vídeo no endereço <https://www.youtube.com/watch?v=UilnBOVHpO8> (enviado em 16/10/2008 e que conta com mais de 22.500.000 visualizações) e o segundo em <https://www.youtube.com/watch?v=74hMqfAHwCo> (enviado a 24/04/2013 com mais de 14.000 visualizações).

⁷ Outro aspecto a se destacar é o protagonismo do corpo nas diferentes performances, sobretudo em relação ao tipo de dispositivo *loop station* utilizado: no primeiro caso (RC 300), trata-se de um dispositivo a ser controlado pelos pés; já no segundo (RC 500) trata-se de um dispositivo controlado pelas mãos.

Outro aspecto que este trabalho, ainda em fase exploratória, pretende abordar centra-se na compreensão do processo de interação entre os performers e o desenvolvimento dos projetos da engenharia de áudio. O exemplo acima apresentado (Dub FX) é emblemático neste sentido uma vez que a segunda performance - com o modelo *loop station* RC 505 - encontra-se no website da empresa Boss como um dos vídeos disponíveis como *review* do equipamento (<http://www.bossus.com/products/rc-505/>).

Como contributo, este trabalho prevê a elaboração de uma disciplina piloto – a ser explorada na Universidade de Aveiro com alunos voluntários de pós-graduação – onde se desenvolva uma metodologia de ensino a partir da exploração do *looping*. Esta deverá ser desenvolvida em dois módulos, sendo: I – elaboração de método e aplicação em sala de aula; II – continuidade e conclusões. Cada módulo terá a duração de um semestre letivo sendo o processo (anual) reproduzido de modo a replicar os resultados obtidos no ano piloto.

Referências Bibliográficas

Béhague, Gerard (1984) “Introduction” in Béhague, Gerard (ed) *Performance Practice: Ethnomusicological Perspectives*. London: Greenwood Press. (03-12)

François Pachet, Pierre Roy, Julian Moreira, and Mark d'Inverno (2013) “Reflexive loopers for solo musical improvisation” in *Proceedings of the SIGCHI Conference on Human Factors in Computing Systems (CHI '13)*. ACM, New York, NY, USA. (2205-2208)

DOI=<http://dx.doi.org/10.1145/2470654.2481303>

Portovedo, Henrique Daniel (2012) *Sistemas musicais interativos no ensino especializado da música*. Dissertação de mestrado, Universidade de Aveiro.

<http://ria.ua.pt/handle/10773/10144> [acedido em 08/03/2016]

Zan, José Roberto (2001) “Música popular brasileira, indústria cultural e identidade”. *Eccos. Revista Científica*, 3 (1): 105-122.

http://www.nics.unicamp.br/muspop/Musica_Popular/Publicacoes_files/71530108.pdf

[acedido em 10/10/2012]

Zumthor, Paul (2007) *Performance, recepção, leitura*. São Paulo: Cosac Naify.

