

Fragmentos do tempo: passado e futuro narrados no álbum *Random Access Memories*, do Daft Punk

NUNO MANNA

Instituição/Afiliação
 Universidade Federal de Uberlândia
 Professor adjunto na Universidade Federal de Uberlândia, no Programa de Pós-Graduação em Tecnologias, Comunicação e Educação e no curso de Jornalismo. Doutor em Comunicação Social pela Universidade Federal de Minas Gerais.
 Contato principal para correspondência.

RAFAEL JOSÉ AZEVEDO

Instituição/Afiliação
 Universidade Federal de Minas Gerais
 Pós-doutorando na Universidade Federal de Minas Gerais, no Programa de Pós-Graduação em Comunicação Social. Músico, compositor e produtor fonográfico. Doutor e mestre em Comunicação Social pela Universidade Federal de Minas Gerais.

RESUMO

O presente trabalho explora a possibilidade de compreensão de experiências temporais abertas por narrativas que se configuram por meio dos sons e da música no álbum *Random Access Memories* (2013), do grupo francês de música eletrônica Daft Punk. Destacamos no produto os modos com que ele articula questões e dinâmicas do tempo, da memória e da nostalgia, envolvendo pelo menos duas dimensões: a maneira como a banda explora uma dialética homem-máquina, revestindo – ou desconstruindo – aspectos sintéticos com elementos próprios da “organicidade” da prática musical humana; o movimento de um suposto retorno ao passado em busca de referências da música pop, sobretudo dos anos de 1970 e 1980, aliado à busca dos sons do futuro. Com isso, buscamos não apenas caracterizar os temas do tempo que o álbum promove, mas refletir sobre a significância de tais problemas na comunicação e na cultura contemporânea.

Palavras-chave: Daft Punk; som; tempo.

ABSTRACT

This article explores the possibility of understanding temporal experiences opened by narratives that are configured through sounds and music in the *Random Access Memories* album (2013), by the French electronic music group Daft Punk. We highlight in the product the ways in which it articulates issues and dynamics of time, memory and nostalgia, involving at least two dimensions: the way in which the band explores a man-machine dialectic, assembling – or deconstructing – synthetic aspects with proper elements of human musical practice’s “organicity”; the movement of a supposed return to the past in search of pop music references, especially from the 1970s and 1980s, allied to the search for the sounds of the future. Thus, we seek not only to characterize the themes of time that the album promotes, but to reflect on the significance of such problems in communication and contemporary culture.

Keywords: *Daft Punk; sound; time.*

“Com seu quarto – e último – álbum, o Daft Punk ressuscitou em 2013 os fantasmas dos anos setenta e nos fez sentir ainda mais vivos/os.

(Les Inrockuptibles¹¹, tradução nossa)

CONSIDERAÇÕES INICIAIS: MEMÓRIAS DE ACESSO ALEATÓRIO

Em sua importante obra *Tempo e narrativa* (2010a, 2010b, 2010c), o filósofo francês Paul Ricoeur dedicou uma série de movimentos reflexivos à exploração dos processos humanos de inovação semântica, temática que atravessou sua produção. Neste trabalho, Ricoeur tratou da hipótese hermenêutica de que o tempo se torna tempo humano na medida em que se articula de maneira narrativa, e que a narrativa é significativa na medida em que desenha as características da experiência temporal (RICOEUR, 2010a, p. 9). No segundo tomo do trabalho, especificamente no capítulo dedicado ao que chamou de “experiência fictícia do tempo” (RICOEUR, 2010b, p. 173), o autor inflexionou sua tese ao exercício de leituras de narrativas que chamavam atenção para experiências virtuais do ser no mundo propostas pelos textos. Ricoeur refletia sobre as configurações do tempo produzidas pelas obras analisadas, tendo como horizonte a sua interseção com a experiência ordinária da ação. Para isso, convocou romances de Virginia Woolf, Thomas Mann e Marcel Proust que, como explicou, não eram simplesmente histórias do tempo, mas “*histórias sobre o tempo*” – o termo, inclusive, vem emprestado de Mann (RICOEUR, 2010b, p. 175). A explicação corroborava as ideias de A. A. Mendilow (1972) que destacava a obsessão da literatura moderna pelos problemas do tempo.

Esta breve introdução oferece alguns pontos que o presente trabalho toma como motes para reflexão. Em primeiro lugar, interessados nos aspectos e dinâmicas das temporalidades dos processos comunicacionais, buscamos nos amparar na proposição ricoeuriana de que as narrativas nos oferecem oportunidades plenas de significância da experiência temporal humana. Em segundo lugar, nos aproximamos de um fenômeno particular da comunicação a fim de explorar tal significância não como faríamos diante de qualquer narrativa – se entendemos que toda narrativa é temporalmente significativa –, mas porque vislumbramos, em sua particularidade, a potência reflexiva de algo que também nos parece uma interessante história sobre o tempo. Não se trata, aqui, de gestos narrativos como os de Woolf, Mann ou Proust, mas algo que envolve atenção a outras textualidades, materialidades, contextos, tradições e sensibilidades: o álbum musical *Random Access Memories* (2013), do Daft Punk.

Neste artigo, portanto, nos dedicamos a explorar a possibilidade de compreensão de

experiências temporais abertas por narrativas que se configuram por meio dos sons e da música, particularmente dialogando com a história da música pop, notadamente a partir de um produto que, de diferentes formas, convoca os temas da memória e da nostalgia. Assim, a escolha por realizar um estudo a partir deste fenômeno se dá porque, por um lado, ele nos permite reconhecer e problematizar espessuras comunicacionais do tempo que dizem respeito tanto à especificidade dos jogos temporais que ele realiza – levando em consideração o que é próprio de seus elementos técnicos e estéticos, do modo como ele convoca e tensiona certas matrizes culturais e da sua relevância enquanto fenômeno na indústria da música pop ocidental recente; por outro, ele nos permite refletir, para além dele mesmo, sobre características e sobre a significância de tais espessuras temporais na comunicação e na cultura contemporânea.

Daft Punk foi um duo de música eletrônica formado em 1993 pelos franceses Guy-Manuel de Homem-Christo e Thomas Bangalte. Seu nome se associou ao chamado *french house*, mas acabou ganhando notabilidade global com o lançamento do disco de estreia, *Homework* (1997), tornando-os tão influentes no universo eletrônico quanto The Chemical Brothers, Fatboy Slim e Air. De um modo geral, fez sua música a partir de procedimentos típicos do universo eletrônico: uso e recombinação de *samples*; exploração de sonoridades sintetizadas eletronicamente e um uso exacerbado do chamado *vocoder*^[2] imprimindo vozes robóticas no canto. Eles lançaram quatro álbuns de estúdio, ganharam e produziram remixes, envolveram-se em produções de outros artistas e ainda fizeram trilha sonora para obras audiovisuais. Um dos elementos que chama mais atenção em suas aparições performáticas é a visualidade que a dupla imprimiu ao projeto, a começar por se apresentarem em público quase que exclusivamente caracterizados como robôs.

Em maio de 2013, o Daft Punk lançou esse álbum que, com o fim da banda no ano de 2021, também seria seu último. O título *Random Access Memories* marca, desde o início, uma chave metafórica que está na base do projeto ao estabelecer uma conexão com as memórias de acesso aleatório (na sigla em inglês, RAM) – utilizadas para a escrita e leitura de sistemas digitais. Diferente de outros tipos de memória e armazenamento que operam de modo sequencial e permanente, a memória RAM oferece possibilidade de acesso imediato, de modo fragmentado e volátil, não linear. É por meio dessa ideia que o Daft Punk promove o universo diegético de seu álbum.

Outro elemento para-musical importante para a compreensão dos gestos articulados pela dupla francesa é a capa do álbum. Sobre um fundo preto, vemos a imagem de uma cabeça robótica formada por duas metades e que associamos aos capacetes utilizados pela dupla ao longo da carreira. Essas cabeças nos lembram séries de super-heróis amplamente difundidas nos anos 1970 e 1980 em produções japonesas de ficção científica como Ultraman, Changeman, Jaspion e outros. Além disso, nos remetem ao cultuado filme de Brian de Palma *O fantasma do*

paraíso (*Phantom of the paradise*), de 1974, cujo protagonista é um músico excêntrico que veste uma máscara e se utiliza de uma espécie de vocoder para voltar a se comunicar através da fala após ter sofrido um acidente que comprometeu suas cordas vocais – a referência é explicitamente assumida pela dupla do Daft Punk.

A capa não traz verbalmente o nome da banda, reforçando o anonimato e a imagem dos capacetes como sua marca. Bem ao lado dessa cabeça temos, no canto esquerdo superior, o nome do disco em letras que simulam uma assinatura manuscrita, o que já sinaliza um interessante diálogo entre o robótico e o humano. Além disso, a visualidade da capa promove uma outra articulação importante, na medida em que podemos perceber na própria disposição da imagem e na escolha tipográfica do título uma referência à capa do *Thriller* (1982) de Michael Jackson. O gesto, como veremos, não é fortuito, conectando-se ao fato de que músicos que participam do RAM se envolveram em trabalhos de Michael Jackson no passado.



FIGURA 1: Random Access Memories

Fonte: Fonte: Wikipedia



FIGURA 2: Thriller.

Fonte: Wikipedia

O LP do Daft Punk, ao mesmo tempo em que ampliava o alcance de uma banda largamente influente na música pop eletrônica das últimas décadas, revela uma importância cultural contundente sobretudo por dois aspectos que aqui nos interessa discutir. Um deles é a maneira como o duo explorou a dialética homem-máquina, revestindo – ou desconstruindo – aspectos eletrônicos, sintéticos digitais (“robóticos”) de seu universo musical com elementos próprios da organicidade e vitalidade da prática musical humana. Tal dialética é emblematicamente performada nesse álbum em função da combinação entre os elementos “mais eletrônicos” e as sonoridades “acústicas” gravadas em estúdio exclusivamente para o álbum – algo atípico em seus trabalhos anteriores – com destaque para o uso de texturas vocais menos processadas – mais “humanas” – combinadas com suas típicas vozes robóticas. Além disso, instrumentos como piano acústico, baixo, bateria, guitarras, cordas e sopros são largamente utilizados, reforçando

uma convencionalidade da composição e sonoridade de banda musical. A busca pela produção de sentidos nas canções associados à vida humana é tematizada ao longo do disco, ao abordar temas como subjetividade, sensibilidade, afetos e emoções.

O segundo aspecto, de caráter fundamentalmente temporal, que se desprende do álbum – que, a nosso ver, se articula e dá sentido ao primeiro – é a de um suposto retorno ao passado em busca de referências dos anos de 1970 e 1980, sobretudo da *disco music* e também da *soul music* e do *funk*. Tais acessos já ocorriam em trabalhos anteriores do duo, sobretudo através do *sampleamento*; em *RAM*, isso se constitui na justaposição entre o eletrônico e o orgânico. A título de exemplo, das 13 faixas do álbum, apenas um dos temas, “Doin’ it right”, não conta com o registro de uma bateria acústica como elemento rítmico preponderante. Tal gesto se revela como um “resgate” de uma humanidade associada a um tempo passado, em referência a matrizes culturais e sonoras da música dançante tomadas como marcos de uma tradição da qual o Daft Punk se coloca como herdeiro. E, se por um lado, tal movimento pode ser lido como gesto nostálgico nos termos de um mero passadismo, por outro ele nos parece associado a uma articulação temporal mais heterogênea, dinâmica e propositiva. É no sentido desses dois movimentos – para nós, articulados – que conduzimos a discussão de nosso trabalho.

Tendo em vista as temporalidades que atravessam distintos fenômenos musicais gravados e os gestos performados por Daft Punk em *RAM*, nas duas seções subsequentes, adentramos o álbum com vistas a aludir a narrativa que ali se constitui por meio de canções e temas instrumentais, refletindo sobre a especificidade da mediação do tempo que ele propõe.

Em nossa reflexão, devemos destacar, não tomamos a narrativa como algo dado, inscrito e estabilizado em um texto, mas como uma mediação do tempo humano que se institui num processo dinâmico e complexo que nos propomos a apreender pela compreensão das textualidades midiáticas (LEAL, 2018), tomando a linguagem como prática sociodiscursiva historicamente situada e em ação. Além disso, nossa abordagem, como propõe Ricoeur, apreende as narrativas aos modos de um rito “e, pouco a pouco, no conjunto das convenções, das crenças e das instituições que formam a trama simbólica da cultura” (RICOEUR, 2010a, p. 92). Tais preceitos são, a nosso ver, fundamentais para que possamos compreender a relação entre tempo e comunicação por uma chave da historicidade dos processos comunicacionais, levando a termo uma imaginação histórica (RIBEIRO; LEAL; GOMES, 2017) como modo reflexivo-analítico que privilegia as instabilidades, heterogeneidades e contradições – termos que nos parecem especialmente emblemáticos no fenômeno ora em tela.

DEIXE A MÚSICA DA SUA VIDA DAR VIDA DE VOLTA À MÚSICA

Desde seu início, *RAM* demarca aspectos que atravessam nossa experiência pela tessitura de sua narrativa. A faixa que abre o LP, “Give life back to music”, promove uma entrada em tom triunfal que se articula a partir de ataques fortes, contando com sintetizadores, piano acústico e guitarras distorcidas junto a outras guitarras mais limpas e rítmicas. Na sequência, instaura-se uma levada *dance* à Michael Jackson ou Billy Ocean, com *loops* e repetições do *groove* e das guitarras, um piano elétrico e algumas palmas. Uma voz robótica canta como um mantra: “Let the music in tonight / Just turn on the music / Let the music of your life / Give life back to music”^[3]. O refrão se repete, perpassado por intervalos, muitas vezes ao longo da faixa sem alterações timbrísticas ou melódicas, funcionam como *loops/ostinatos*^[4] tal como as outras linhas dos instrumentos do arranjo. A reiteração se consolida na faixa de abertura como uma espécie de manifesto do álbum.

O convite para – e a ação de – “dar vida de volta à música” na faixa, assim, nos indica o senso de organicidade que o duo busca em seu álbum, dimensão que encontra ecos e desdobramentos nas outras faixas. É o caso de “Within”, que encarna também em uma voz robótica, sobre tom menor, um conjunto de reflexões existenciais que conectam temas da consciência, da compreensão e da identidade: “There are so many things that I don’t understand / There’s a world within me that I cannot explain / Many rooms to explore, but the doors look the same / I am lost I can’t even remember my name”^[5]. Como uma fabulação, a canção instaura um “como se” de um mundo narrativo com um dilema que é muito explorado em obras de ficção científica: em especial a temática da Inteligência Artificial, que em livros como os de Isaac Asimov e Philip K. Dick, tende a ser associada à “tomada de consciência” de seres autômatos. Essa leitura não seria possível de maneira tão evidente se a letra/melodia estivesse sendo cantada por uma típica voz humana, sendo importante elemento figurativo do texto sonoro. O personagem da música segue cantando o sentimento de perda com certa desolação melancólica e até mesmo um toque de súplica dado o desenho melódico e harmônico da canção no refrão.

Na faixa “Beyond”, também somos convocados a experimentar o desdobramento deste “como se” de um personagem robótico atravessado pela dialética orgânico/artificial. No início temos um arranjo orquestral grandiloquente com cordas, sopros e tímpanos; tal desenho lembra arranjos típicos no universo *disco*, que logo se transporta para o *groove* da canção. Em certo ponto, entram um violão e uma guitarra *pedal steel* com *slide*, instrumentos raros na música eletrônica – o último instrumento, inclusive, é marcante na sonoridade tradicional da música country. Em certo ponto, entoa-se:

There’s no such thing as competition / To find our way we lose control /
Remember love’s our only mission / This is a journey of the soul / The perfect
song is framed with silence / It speaks of places never seen / Your home’s a
promise long forgotten / It is the birthplace of your dreams^[6].

Chama atenção a dimensão vocal do trecho final da letra a partir do verso em destaque: a melodia da voz sobe uma oitava. É como se o personagem robô tivesse encontrado meios de levantar a voz, como forma de ampliar a expressão de suas pulsões. Destaca-se também a referência à viagem da alma a um lugar onde nascem os sonhos, o que nos leva para um universo da criação e da fabulação para além da própria consciência, dimensão fundamental da complexidade humana. Em *RAM*, assim, acompanhamos os movimentos de um narrador que é fundado na tensão entre artificial e orgânico, e que traça uma jornada errática buscando formular inteligibilidade sobre sua experiência e sua memória.

Mas nem tudo o que se canta no disco vem de vozes estritamente processadas no vocoder tornando-as robóticas. Vale destacar as dançantes “Get lucky” e “Lose yourself to dance”, que têm participação do cantor e produtor, célebre na música pop contemporânea, Pharrell Williams. Em ambas as faixas, sua voz reconhecível canta – por vezes em falsete também à la Michael Jackson – os prazeres da festa, do bailar e da diversão. As vozes robóticas, nesses casos, intervêm, posteriormente, nos refrãos de modo a salientar a celebração hedonista/festiva. Algo muito semelhante é operado em “Doin’ it right”, mas com uma inversão importante: as vozes robóticas é que iniciam o canto na faixa e os contrapontos advém da participação humana. Nesse caso, as máquinas indicam o que tem que ser feito para que uma canção convoque a dança de quem a escuta – “Doing it right / Everybody will be dancing...” – enquanto a voz humana vem depois para reiterar, “If you lose your way tonight / That’s how you know the magic’s right” [7]. As distintas vozes, humanas e robóticas, se juntam em uma espécie de defesa da música dançante, mesmo que com certa ironia nesse último caso.

A tessitura orgânica dos arranjos para as canções comentadas até aqui evocam certas tradições do passado *dance* ao mesmo tempo em que se coloca em harmonia com as performances robóticas (nas vozes e nos sintetizadores). Tais construções nos permitem destacar que, intimamente atrelada à questão da humanidade performada no álbum, encontram-se as questões temporais que o Daft Punk opera. Quando retomamos os versos em *loop* da faixa de abertura, devemos entender que “dar vida de volta à música”, afinal, é um chamado à intervenção no tempo, um agir no presente a partir de uma incursão por fragmentos do passado. O gesto, na própria tessitura sonora, institui uma percepção não apenas daquilo (a humanidade) que aparentemente falta na música contemporânea, mas daquilo que supostamente se perdeu e que se busca recuperar, em detrimento (mas sem abrir mão) da tecnologia, que tem no robô seu maior avatar. E tal exercício não aponta ao passado enquanto dimensão histórica abstrata, mas constrói as referências a partir de heranças que lhes são relevantes, dignas de rememoração e “resgate”, aquilo que a banda reconhece – ou, mais precisamente, instaura – como “a música da nossa vida”. Pode-se argumentar, inclusive, que, associado a esse repertório musical, está

todo o conjunto de referências culturais, que inclui, por exemplo, cinema, TV e literatura, e que compõem um complexo espaço de experiência – retomando a categoria meta-histórica koselleckiana (KOSELLECK, 2006) – que anima a consciência histórica do álbum. E essa incursão ao passado, é importante destacar, possui uma característica mais complexa do que a de um mero passadismo.

Recortar, celebrar e resgatar a *disco* e a *soul* setentistas – e o que há de vida/humanidade nelas –, inclusive aproximando músicos proeminentes dessas searas aos de outras mais atuais ^[8], em combinação com elementos que seriam “vanguardistas” ligados à EDM (*Electronic Dance Music*) pós-anos 1990, se faz de forma provocativa, e por vezes inesperada, no álbum. “Touch” carrega elementos muito convencionais da *disco*, mas a começar pela sua dimensão vocal, preza pelo estranhamento. Quem canta é o produtor/compositor ligado a musicais hollywoodianos Paul Williams – que, não por acaso, trabalhou como compositor de canções e ator no filme *O fantasma do paraíso* –, cujo timbre vocal não parece se encaixar muito bem nesse universo. Na introdução essa voz está filtrada com vocoder gerando um aspecto muito sujo, como se fosse defeituosa entoando “Touch / I remember touch”. Com o avanço da faixa que a voz parece se metamorfosear e se estabilizar como uma voz humana. É ela que canta, embalada por um piano e performada em melodia tristonha: “Touch, sweet touch / You’ve given me too much to feel / Sweet touch / You’ve almost convinced me I’m real / I need something more / I need something more”^[9]. Em meio à tessitura do disco, fica-se a impressão de que são pensamentos que advém desses seres robóticos que estão a experimentar ou imaginar sensações e emoções humanas.

O estranhamento se torna premente justamente quando a faixa assume sua feição *disco*, mas que é um momento “de passagem”, sem canto, que antecede uma súbita interrupção do que se desenhou até ali. Daí temos um trecho bem contemplativo em que um coral humano algo infantil se junta a vozes robóticas.

Todos esses elementos nos permitem perceber que, na experiência do álbum, a referencialidade a dimensões do passado instituem uma série de conflitos. Aquilo que aparentemente se busca “resgatar”, se coloca em *RAM* de modo intempestivo, e não como mera solução ou prótese àquilo que, desde o seu início, se percebe como falta. Tais entrecruzamentos e contradições temporais ganham uma dimensão ainda mais potente quando percebemos que a incursão de Daft Punk ao passado está movida por um particular interesse pelo futuro. É nesse sentido que nos movimentamos na seção seguinte.

O SOM DO FUTURO

Tendo em vista os entrecruzamentos e embaralhamentos temporais que se projetam a partir dessa relação humano-robô que exploramos, permitimo-nos ensaiar sobre a historicidade que se desprende da narrativa que o álbum vai construindo performaticamente. De modo decisivo, destacamos aqui a faixa “Giorgio by Moroder” que chama atenção, desde seu início, por uma narração que se materializa em uma voz humana – dessa vez não cantada, mas falada – de um homem mais velho, em um inglês com forte sotaque italiano. Esse encadeamento de falas se dá a ouvir, inicialmente, em uma ambiência que nos remete a um bar ou um restaurante. Essa voz vai trançando uma narrativa autobiográfica enquanto ouvimos um tema musical ainda em baixa intensidade:

When I was fifteen, sixteen, when I started really to play guitar... I definitely wanted to become a musician. It was almost impossible because, it was the dream was so big. That I didn't see any chance. Because I was living in a little town, was studying. And when I finally broke away from school and became a musician I thought “well, now I may have a little bit of a chance”.

Nesse ponto, a música ganha mais força e assume uma levada *disco*. O *groove* é dançante e aconchegante ao mesmo tempo. E essa voz segue traçando uma trajetória de vida na música:

I wanted to do an album with the sounds of the fifties, the sounds of the sixties, of the seventies... And then have a sound of the future. And I thought “Wait a second, I know the synthesizer, why don't I use the synthesizer?”, which is the sound of the future. And I didn't have any idea what to do but I knew I needed a click, so we put a click on the 24-track which then was synced to the Moog modular. I knew that could be a sound of the future, but I didn't realize how much the impact would be. My name is Giovanni Giorgio, but everybody calls me Giorgio^[11].

Importante ressaltar algo que ocorre no arranjo nessa parte: bem quando ele, Giorgio Moroder, diz a palavra “click” pela primeira vez, todos os instrumentos que tocavam param de soar e sobra justamente o som de um click. Seu relato nos está dizendo como funciona um aparato que ficou conhecido como *sequencer*: um sinal elétrico é processado em um sintetizador modular analógico – como o citado Moog – e se criam padrões melódicos e rítmicos automatizados. A pausa na música aqui gera, pelo menos, dois efeitos: dá ênfase ao que se conta/à voz falada e essa concepção do que seria um som do futuro; ademais, acaba por demonstrar didaticamente como opera esse instrumento musical. Pois logo na sequência da “assinatura” do personagem, um novo groove se inicia de forma bem minimalista, porém imponente, que enfatiza o som do próprio *sequencer*. Daí em diante, ouvimos o arranjo progressivo baseado neste padrão – ele é, como uma locomotiva, que percorre a música.

Giorgio Moroder é o nome que mais explicitamente entra para compor o elenco de

personagens em *RAM*. Giorgio foi produtor de uma série de canções e álbuns da “era de ouro” da *disco*, e é lembrado sobretudo por seu trabalho ao lado de Donna Summer, com destaque para a célebre canção “I feel love” que se vale, justamente, do *sequencer* como elemento chamativo do arranjo. É interessante lembrar que a canção integrou originalmente o álbum de 1977 intitulado *I remember yesterday* (“Eu me lembro de ontem”), que era, ele próprio, dedicado a compor canções que, em sua maioria, faziam referências a estilos musicais de décadas do passado em releituras *disco*; “I feel love”, por sua vez, fechava o álbum simbolizando precisamente o que se forjava como a música do futuro.

Chama-nos atenção como “Giorgio by Moroder” endossa o arco narrativo no qual o LP investe e isso se projeta a partir da combinação entre sonoridade e relato autobiográfico. A canção recupera um personagem, em grande medida esquecido pelo público contemporâneo, acionando recordações às quais conectamos àquilo que se estabeleceu em torno da ideia de inovação que advém de aproximações entre o manuseio de aparatos eletrônicos e a produção musical da *disco*. Se nos amparamos nas reflexões de Ricoeur sobre a tradicionalidade (RICOEUR, 2010c), que pode ser entendida como o processo dinâmico de reinterpretação das tradições a partir da seleção de heranças do passado, podemos dizer que o procedimento se sedimentou historicamente; foi se repetindo, reiterado em diversas outras produções. Mas aqui no álbum, se apresenta como elemento que, em última instância, se ressignifica enquanto gesto de inovação. Isso reforça uma compreensão de que as relações de memória propostas pelo duo não são aleatórias como o título do álbum poderia fazer crer. A metáfora da memória RAM é significativa muito mais no aspecto de uma operação dinâmica, fragmentada e não linear que se opera na experiência do álbum. E é nesse sentido que nessa reiteração e nesse “resgate”, há sempre algo inesperado e extemporâneo que sonda nossa escuta.

Além disso, como vimos, o recurso a Giorgio não é mera restauração de um tempo perdido. Nesse caso e em outros, articula-se a multiplicidade temporal da referência a um contexto do passado que, na sua própria leitura das referências de um tempo anterior, se prestou a projetar seu futuro; nesse gesto, Daft Punk recompõe, a seu modo, e articulado a um novo contexto, sua intervenção sobre o presente. E se “Giorgio by Moroder” é um momento emblemático nessa trajetória do álbum, movimentos ambíguos como esse atravessam toda a sua experiência.

Assim, quando sugerimos anteriormente que qualquer percepção de uma ideia de nostalgia associada ao álbum deve, então, ser compreendida para além de um mero passadismo. Aqui nos valem de uma potente ideia de Svetlana Boym, apresentada em *The Future of Nostalgia* (2001):

Nostalgia nem sempre é sobre o passado; ela pode ser retrospectiva mas também prospectiva. Fantasias do passado determinadas pelas necessidades do presente têm um impacto direto nas realidades do futuro. A consideração do futuro nos faz assumir a responsabilidade por nossas histórias nostálgicas. [...] Ao contrário

da melancolia, que se limita aos planos da consciência individual, a nostalgia diz respeito à relação entre a biografia individual e a biografia de grupos ou nações, entre a memória pessoal e a coletiva. (BOYM, 2001, p. 24, tradução nossa)

Creemos que é justamente nessa complexa relação com o passado, em termos fabulares, estéticos e tecnológicos que o Daft Punk acaba por reelaborar o que se podia esperar deles (e, em certa medida, até mesmo proporem, por si, expectativas mais gerais sobre o que esperar da EDM e do pop ocidental). As heranças, reiteramos, não são artefatos estáveis do passado disponíveis a quem os busca; pelo contrário: são elementos produzidos na própria ação nostálgica que os percebe, conferindo-lhes sentidos e utilizando-os para a configuração de novas experiências sonoras. O passado – e o futuro – são recontextualizados, re-inseridos na história do pop em meio a uma narrativa sobre o tempo e sobre uma vida esquecida pela indústria fonográfica e pela cultura contemporânea.

Tal esquecimento, por sua vez, é menos um ponto de partida para a criação do álbum do que a própria percepção instituída por ele em sua estruturação mnemônica, se entendemos que esquecimento e memória são termos indissociáveis de uma relação dialética. Assim podemos pensar os gestos nostálgicos do duo como potentes em prospecção, em imaginação sobre passado, presente e futuro. Há uma dimensão produtiva em jogo, que coloca a ideia de “resgate” em xeque. E no álbum, fica claro que a fabulação a partir da dicotomia robô-humano opera como um modulador de uma tensão inventiva. Resumir a experiência de *RAM* a uma jornada saudosista por meio do som é perder de vista a potência de criação de sentidos e sensibilidades, de outros tempos possíveis.

■ CONSIDERAÇÕES FINAIS

Por tudo o que observamos até aqui a partir de *RAM*, podemos colocar em questão o que o britânico jornalista crítico de música, Simon Reynolds, chamou de *retromania*, abordando o fascínio da música pop em seu próprio passado. Reynolds elabora algumas asserções acerca da música eletrônica alicerçada por técnicas como o sampleamento justamente em uma sessão intitulada “Fantasmas de futuros passados” (2012, p. 331, tradução nossa). Ao final do tópico, depois de observar como, após os anos 1980, o sampleamento alcançou o pop *mainstream*, o passado – amplamente revolvido – tomava ares de assombração no presente comprometendo imaginações em torno do futuro da música. Partindo daí, o autor observa dois movimentos em direção ao passado que podem se relacionar a *RAM*:

Se o futuro nos abandonou sem aviso prévio, aqueles que têm instintos radicais estão, necessariamente, obrigados a voltar atrás. Na tentativa de descobrir passados alternativos e ocultos dentro da narrativa oficial, de voltar a mapear a história para encontrar caminhos não percorridos e remansos peculiares, mas férteis adjacências à narrativa oficial do pop, transformam o passado em um país estrangeiro. Outra alternativa é honrar e ressuscitar “o futuro dentro do passado”. (REYNOLDS, 2012, p. 374, tradução nossa)

Esse duplo movimento pode ser observado nos percursos traçados no álbum: de um lado, a proposta de intervenção na história do pop e da EDM revela seleções atreladas ao resgate de sonoridades e de músicos participantes aclamados nos universos *disco, funk e soul*. “Giorgio by Moroder” talvez seja o emblema da estratégia tendo em vista a fala ali impressa pelo produtor e também os jogos referenciais e didáticos instaurados no arranjo. De outro lado, Daft Punk propõe essa espécie de releitura de horizontes de expectativa – futuros imaginados no passado – que foram se aglutinando em torno desses universos musicais e que surgem como inovação no álbum não apenas em faixas como essa acima citada, mas também em “Touch” ou na própria “Give life back to music”.

Creemos, ademais, que tais jogos não buscam exatamente apaziguar possíveis ambiguidades temporais que assombram a música pop ocidental (REYNOLDS, 2012). Tanto que, no álbum, faixas como “Within” e “Beyond” convivem, sem maiores tensionamentos, com canções como “Get lucky” e “Lose yourself to dance”, marcadamente mais alinhadas a expectativas fundadas naquilo que há de mais, digamos, hegemônico no universo pop eletrônico. Há algo de irônico nisso, visto que o Daft Punk veio sendo celebrado pela crítica especializada graças ao caráter transformador firmado nos modos como executavam suas incursões pelo passado do pop e da música dançante – o modo como samplearam e manipularam fragmentos musicais de outros tempos sempre foi considerado um trunfo nesse sentido. No caso do *RAM*, a dialética sedimentação/inovação (RICOEUR, 2010) vai se sugerindo a partir dos gestos que, como buscamos ressaltar, promovem tensionamentos no horizonte de expectativas que se construiu ao longo da trajetória do duo antes deste lançamento. Por um lado, pode se considerar que o Daft Punk, aqui, se alinha às convencionalidades do pop ocidental – inclusive se valendo de invejáveis recursos de produção da indústria musical. Por outro, justamente esse alinhamento acaba por demarcar uma discordância fundada no âmago de sua história em particular. É nessa dubiedade que encontramos substrato para tomar a obra como um interessante adendo na história da música ocidental gravada.

Ao nos indagarmos sobre a significância que essa história sobre o tempo composta pelo Daft Punk produz sobre/na cultura contemporânea, podemos conectá-la a um contexto amplo no qual Ana Paula Goulart Ribeiro percebe a instituição de um mercado da nostalgia caracterizado “[...] pela comercialização de objetos e narrativas que, de uma forma emocional e afetiva, remetem ao passado, seja como referência histórica e cultural, como espaço de experiência, seja apenas

como modelo estético.” (RIBEIRO, 2018, p. 11). Acreditamos ser possível associar *RAM* ao debate vislumbrado pela autora em que diversos fenômenos culturais e processos comunicacionais são marcados por um aspecto nostálgico. No entanto, nos distanciamos de uma visada que vê nesse movimento o encapsulamento de “mal-estar”, de um “desconforto temporal” (RIBEIRO, 2018). Os dilemas e tensões tecidos e tematizados no álbum de Daft Punk nos parecem trazer uma ambivalência.

E nesse sentido, Svetlana Boym (2017) novamente nos oferece pistas interessantes a tomar a nostalgia como uma emoção histórica, “um mecanismo de defesa em um tempo de mudanças históricas drásticas e ritmos acelerados de vida.” (BOYM, 2017, p. 156). Os gestos de Daft Punk no álbum nos parecem, entretanto, alinhados ao que ela define como uma nostalgia reflexiva, que “[...] explora formas de ocupar muitos lugares simultaneamente e de imaginar diferentes fusos horários. Ama os detalhes, não os símbolos” (BOYM, 2017, p. 159). Contraponto a uma nostalgia restauradora que se apoia na reconstrução de emblemas e rituais “[...] numa tentativa de domesticar e especializar o tempo” (BOYM, 2017, p. 160).

Tais contribuições nos levam a compreender que a tessitura narrativa de *RAM* promove uma mediação da experiência do tempo na qual a nostalgia advém de operações complexas. Há, inclusive, um dado importante referente à materialidade e a experiência com os sons propostos pelo Daft Punk que, ao cabo, vale a pena ser levada em consideração, na medida em que nos permite ampliar ou mesmo recontextualizar a percepção sobre o álbum nos fluxos textuais da cultura contemporânea. Quando invocamos o *RAM* por meio da sua disponibilização no *YouTube*, chama a atenção o modo como ele foi oferecido às audiências no seu canal oficial. Em forma de *playlist*^[12], os temas foram dispostos na ordem do disco. Com exceção de três canções que ganharam videoclipes e do vídeo da faixa que abre o álbum (no qual vemos apenas a imagem estática da mesma capa impressa nas versões CD e vinil, o que é bastante comum para tocadores digitais de música), ocorre algo importante para as discussões aqui aventadas: antes mesmo da faixa começar a soar, escutamos o reconhecível som do contato entre agulha e sulco de disco de vinil enquanto temos, com a mesma tipografia da capa, seu título em branco brilhante sobre fundo preto. Logo, então, vemos o registro imagético do que seria a origem do som: um disco em rotação em uma vitrola. Observando detalhadamente o sulco do disco e seu rótulo, notamos que a cada faixa temos um posicionamento da haste da agulha, indicando o caminho da execução pelo álbum.

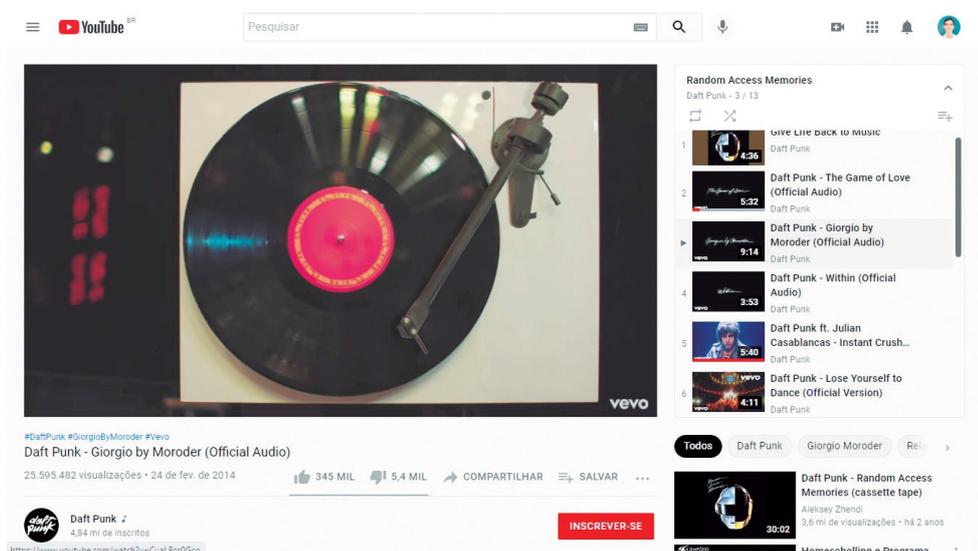


FIGURA 2: Playlist RAM no YouTube

Fonte: captura de tela dos autores

E se o que vem ao nosso ouvido é, de fato, o registro material do que o disco está tocando no aparelho que assistimos, pouco importa: o que interessa é que essas imagens em movimento, propostas por dois robôs que compõem música pop eletrônica, nos remetem a práticas de escuta sedimentadas em tempos anteriores e que são ressignificadas no contexto da cultura audiovisual digital online. Nessa estratégia, temos uma espécie de performance nostálgica e ritualizada, que não simplesmente recupera o vinil como signo cultural e da experiência musical do passado, mas que marca esse acúmulo/embaralhamento de temporalidades, em uma espécie de mise en abyme de mediações.

Os sentidos desse experimento, com sua especificidade, mas muito próximo aos movimentos observados ao longo da construção narrativa do álbum, parecem operar muito mais uma contradição reflexiva – e até mesmo irônica – do que os de um saudosismo. É dentro dos próprios limites do pensamento moderno ocidental, aquele que concebe certo ordenamento para a compreensão do passado e do futuro, que o RAM encontra suas condições de possibilidade; ao mesmo tempo, é a partir delas que o álbum promove um embaralhamento sobre tais categorias, tensionando a própria ideia linear e teleológica de uma suposta lógica evolutiva da música pop amplamente propagada em nossa cultura. E é nesse sentido que apostamos no Daft Punk, particularmente este álbum, como interessante fenômeno de mediação da experiência temporal humana, cujas espessuras nos revelam um intrincado e dinâmico processo de reimaginação do tempo e da história, fazendo dos sons matéria prima central para a fabulação.

BIBLIOGRAFIA

BOYM, Svetlana. **The future of nostalgia**. Nova York: Basic Books, 2001.

BOYM, Svetlana. Mal-estar na nostalgia. In: **História da Historiografia**: International Journal of Theory and History of Historiography, Ouro Preto, v. 10, n. 23, 2017, p. 153-165.

KOSELLECK, Reinhart. **Futuro passado**: contribuição à semântica dos tempos históricos. Rio de Janeiro: Editora PUC-Rio, 2006.

LEAL, Bruno. Do texto à textualidade na comunicação: contornos de uma linha de investigação. In: LEAL, Bruno; CARVALHO, Carlos Alberto; ALZAMORA, Geane (Orgs.). **Textualidades midiáticas**. Belo Horizonte: Selo PPGCOM, 2018, p. 17-34.

MENDILOW, Adam Abraham. **O tempo e o romance**. Porto Alegre, Globo, 1972.

REYNOLDS, Simon. **Retromania**: la adicción del pop a su propio pasado. Buenos Aires: Caja Negra, 2012.

RIBEIRO, Ana Paula Goulart; LEAL, Bruno Souza; GOMES, Itania Maria Mota. As historicidades dos processos comunicacionais: elementos para uma abordagem. In: MUSSE, Christina Ferraz; VARGAS, Herom; NICOLAU, Marcos (Orgs.). **Comunicação, mídias e temporalidade**. Salvador: Edufba, 2017, v. 1, p. 37-58, disponível em <http://www.compos.org.br/data/Comunicacao_Midias_e_Temporalidades.pdf>, acesso em 24 set 2021.

RIBEIRO, Ana Paula Goulart. Mercado da nostalgia e narrativas audiovisuais. In: **Revista da Associação Nacional dos Programas de Pós-Graduação em Comunicação** | E-Compós, Brasília, v. 21, n. 3, set/dez 2018, disponível em <<https://www.e-compos.org.br/e-compos/article/view/1491/1861>>, acesso em 24 set 2021.

RICOEUR, Paul. **Tempo e narrativa**. Tomo 1. São Paulo: WMF Martins Fontes, 2010a.

RICOEUR, Paul. **Tempo e narrativa**. Tomo 2. São Paulo: WMF Martins Fontes, 2010b.

RICOEUR, Paul. **Tempo e narrativa**. Tomo 3. São Paulo: WMF Martins Fontes, 2010c.

-
- [1] Disponível em
<<https://www.lesinrocks.com/musique/random-access-memories-le-bouquet-final-de-daft-punk-159304-26-02-2021>>, acesso em 24 set 2021.
- [2] Aparato desenvolvido nos anos de 1970 que funciona como um filtro vocal capaz de transformar a voz humana em voz sintetizada.
- [3] Tradução livre: Deixe a vida entrar esta noite / Apenas ligue a música / Deixe a música da sua vida / Dar vida de volta à música
- [4] Padrões rítmicos/melódicos que se repetem.
- [5] Tradução livre: Há tantas coisas que eu não entendo / Existe um mundo dentro de mim que eu não posso explicar / Muitos espaços para explorar, mas as portas parecem iguais / Eu estou perdido e não consigo nem lembrar meu nome
- [6] Tradução livre: Não há essa coisa de competição / Para encontrar o caminho, nós perdemos o controle / Lembre-se que o amor é nossa única missão / Essa é a jornada da alma / A canção perfeita é tramada com silêncio / Fala de lugares nunca vistos / Sua casa é uma promessa há tempos esquecida / Essa é o lugar de origem de seus sonhos
- [7] Tradução livre para os 2 trechos: Fazendo isso certo / Todo mundo estará dançando; Se você perder o caminho esta noite / É assim que saberá que a mágica está certa
- [8] Como exemplos, podemos citar artistas que advém da soul music, do funk, do jazz e da disco de uma geração de músicos mainstream que se destacaram entre os anos 1970, 1980: Paul Jackson Jr. (guitarra), John “JR” Robinson (bateria), Nathan East (baixo) e Nile Rodgers (guitarra). Ao mesmo tempo em que participam Julian Casablancas, Will Pharrell, Todd Edwards, Chilly Gonzales e Noah Lenox (Panda Bear).
- [9] Tradução livre para os 2 trechos: Toque / Eu me lembro do toque; Toque, doce toque / Você me deu tanto para sentir / Doce toque / Você quase me convenceu de que eu sou real / Eu preciso de algo mais / Eu preciso de algo mais
- [10] Tradução livre: Quando eu tinha quinze, quatorze anos, quando eu realmente comecei a tocar guitarra... Eu definitivamente queria me tornar um músico. Isso era quase impossível porque o sonho era tão grande. Então eu não vi uma chance. Porque eu vivia em uma cidade pequena, estava estudando. E quando eu finalmente saí da escola e me tornei um músico, pensei “bom, agora eu talvez tenha alguma chance”.
- [11] Tradução livre: Eu queria fazer um álbum com sons dos anos 50, sons dos anos 60, dos 70... E então eu tenho o som do futuro. E pensei “Espera um pouco, eu conheço o sintetizador, por que eu não uso o sintetizador?”, que é o som do futuro. E eu não tinha ideia do que fazer, mas sabia que precisava de um click, então colocamos um click num gravador de 24 canais que era, então, sincronizado a um modular da Moog. Eu sabia que aquilo poderia ser um som do futuro, mas eu não imaginava o tamanho do impacto que aquilo teria. Meu nome é Giovanni Giorgio, mas todos me chamam de Giorgio.
- [12] Disponível em: <https://youtube.com/playlist?list=OLAK5uy_nZZjkBu_E4oIFsb5Ey-fQ-4a0ZCqJICdQ>. Acesso em 07/09/2021.