

UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO DE JANEIRO

ARTE SONORA:

ENTRE A PLASTICIDADE E A SONORIDADE

UM ESTUDO DE CASO E PEQUENA PERSPECTIVA HISTÓRICA

Ricardo Cutz Gaudenzi

**Rio de Janeiro
2008**

Arte sonora: entre a plasticidade e a sonoridade – um estudo de caso e
pequena perspectiva histórica

Ricardo Cutz Gaudenzi

**Dissertação de Mestrado
apresentada ao Programa de Pós-
Graduação em Comunicação e
Cultura, da Escola de Comunicação
da Universidade Federal do Rio de
Janeiro, como parte dos requisitos
necessários à obtenção do título de
Mestre em Comunicação e Cultura.**

Orientadora: Ivana Bentes

**Linha de Pesquisa: Tecnologias da
Comunicação e Estéticas**

**Rio de Janeiro
2008**

Gaudenzi, Ricardo Cutz.

Arte sonora: entre a plasticidade e a sonoridade – um estudo de caso e pequena perspectiva histórica. Rio de Janeiro, UFRJ/ECO, 2008.
123f.

Orientadora: Ivana Bentes.

Dissertação (mestrado). UFRJ/ECO/Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Cultura, 2008.

Referências Bibliográficas: f. 117-123.

1. XXXXX. 2. XXXXX. 3. XXXX. 4. XXXX.
5. XXXX. I. Bentes, Ivana. II. Universidade Federal do Rio de Janeiro, Escola de Comunicação, Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Cultura. III. Título.

Arte sonora: entre a plasticidade e a sonoridade – um estudo de caso e
pequena perspectiva histórica

Ricardo Cutz Gaudenzi

Orientadora: Ivana Bentes

Dissertação de Mestrado submetida ao Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Cultura da Escola de Comunicação da Universidade Federal do Rio de Janeiro, como parte dos requisitos necessários à obtenção do título de Mestre em Comunicação e Cultura.

Aprovada por:

Professora Doutora Ivana Bentes (orientadora)
Escola de Comunicação da UFRJ

Professora Doutora Fernanda Glória Bruno
Professora do Corpo Permanente do PPGCOM/UFRJ/
Professora Adjunta do Instituto de Psicologia/UFRJ

Professor Doutor Luiz Camilo Osório
Professor Adjunto Escola de Teatro UNIRIO

AGRADECIMENTOS

A todos que, de alguma forma, colaboraram com este projeto e com quem dividi minhas experiências sonoras.

Ao Departamento de Pós-Graduação do PPGCOM/ECO, especialmente aos professores com quem convivi.

À minha orientadora Ivana Bentes, por sua ajuda na elaboração desta dissertação.

Aos membros da banca: Fernanda Bruno e Luiz Camilo Osório.

Aos funcionários da Secretaria do PPGCOM/ECO, em especial a Arthur Vinícius, Humberto Canuto e Jorgina Silva, pela gentileza e atenção na resolução de todas as questões burocráticas que fazem parte da vida acadêmica.

Aos artistas que colaboraram e com os quais dividi experiências nos últimos anos: Alexandre Vogler, Luis Andrade, Ronald Duarte, Ernesto Neto, Laura Lima, José Celso Martinez Correa, Marcelo Drummond, Fernando Coimbra, Waldir Xavier, Lucas Bambozzi, Guga Ferraz, Helmut Batista, Paulo Vivacqua, Marssares, Sergio Mekler, Cabbet Araújo.

Aos meus companheiros de estúdio, Rodrigo Noronha, Jesse Marmo, Tony Viegas

Aos meus companheiros Hapaxers, Daniel Castanheira e Ericson Pires.

À minha madrinha Isabel Mota.

Especialmente, à minha mãe Léa, meu irmão Renato e ao meu pai Nelson.

Ao meu inseparável amigo Douglas.

À minha amada Luisa.

Sem a nação Zumbi “Fome de tudo”; Gui boratto “Chromofobia” e Hendrix “Are you experience”, nada disso seria possível.

[...] O sol brilhava e nós tomávamos uísque no gramado verde. O garçom de *smoking* aproximou-se transportando os copos de uísque sobre a bandeja. Eu apanhei um dos copos e o garçom disse para mim confidencialmente que Burt Lancaster estava fazendo sexo com as atrizes na tenda aberta no gramado. O garçom que nos servia falou gentilmente, e eu prometi que iria verificar o que Burt estava fazendo escondido na tenda. Eu tomei um gole de uísque e olhei no interior da tenda. Burt Lancaster estava sentado alegremente entre as atrizes de biquíni e mexia num gravador, produzindo sons e rindo com as atrizes, que espremiavam Burt entre elas. Eu retirei a cabeça da tenda e fui até o garçom de *smoking* que servia aos atores e atrizes de Hollywood. Eu disse confidencialmente para o garçom que Burt não estava fazendo sexo com as atrizes, que o ator somente estava fazendo música eletrônica com o gravador. O garçom agradeceu a resposta e continuou servindo aos outros convidados. [...]

(PAULA, Jose Agrippino de. *PanAmérica*, 1967, p. 58.)

RESUMO

GAUDENZI, Ricardo Cutz. Arte sonora: entre a plasticidade e a sonoridade – um estudo de caso e pequena perspectiva histórica. 2008. 123f. Dissertação (Mestrado em Comunicação e Cultura) – Universidade Federal do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2008.

‘Arte sonora’ é um termo relativamente novo, que abriga produtores de arte que não encontram no território da música retorno – estético e institucional – para suas ações. Este trabalho tem como objetivo investigar tais produções e remontar a alguns fatos que apontariam para uma possível história da arte sonora. Escolheu-se como ponto de partida a invenção do fonógrafo – o primeiro dispositivo de registro sonoro – e seu impacto na produção da música e a curiosidade despertada no mundo das artes. Entretanto, a história que revisitaremos aqui, de forma interessada, não é uma história desses dispositivos nas artes apenas, mas também uma análise dos processos de artistas como Russolo, Duchamp, Schaeffer e Cage. Lidos sob a luz de uma relação estreita com as artes visuais, apontam mais do que tentativas de renovação da música, revelando estratégias, táticas e ações que fomentam a passagem do plástico para a experiência sensorial direta – e o fazem através do som. Como fruto de minha vivência como artista e produtor de arte, questões sobre o uso do som no campo das artes foram surgindo. Assim, parte da minha produção, no grupo Hapax, e a de outros artistas, como Chelpe Ferro, Paulo Vivacqua e Marssares, são objeto desta análise. O deslizamento entre materiais, tecnologias e sensações abrigados em um amplo conjunto de ações artísticas envolvendo esculturas, instalações e performances – que resultam na criação e experiência de sons e sonoridades – será visitado.

Palavras-chave: arte; sonoridade; dispositivos.

ABSTRACT

GAUDENZI, Ricardo Cutz. Sound art: between plasticity and sonority – Short historical perspective and one case study. 2008. 123f. Dissertation (Master in Communication and Culture) – Universidade Federal do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2008.

'Sound art' is a relatively new term that shelters art producers who do not find in the musical terrain esthetic and institutional feedback for their actions. This piece will try to investigate such productions and organize some facts that could amount to a History of Sound Art. The starting point chosen was the invention of the phonograph – the first device of sound recording – its impact in the production of music and the curiosity it aroused in the art world. The History we will refer to here on an interested way, though, is not a History of such devices on the arts only, but also an analysis of the processes of artists as Russolo, Duchamp, Schaeffer and Cage. Seen under the sign of their close relation with visual arts, they point to more than the simple renovation of music, revealing strategies, tactics and actions which power the passage from plasticity to direct sensuous experience. And they do so through sound. Issues about the use of sound in art appeared as a result of my experience as artist and art producer, so part of my own production (on the Hapax group) and of other artists (such as Chelipa Ferro, Paulo Vivacqua and Marssares) are part of this analysis. I will also refer to the territory where materials, technologies and sensations contained on a broad spectrum of artistic actions such as sculptures, installations and performances, all resulting on the creation and experience of sounds and sonorities, interconnect.

Keywords: art; sonority; devices.

SUMÁRIO

1.	PRÓLOGO	10
2.	INVENÇÃO DO ÁUDIO	15
i.	Gramofone	15
ii.	Futurismo Italiano	30
iii.	Esculturas Sonoras	39
3.	ARTE SONORA E CINEMA	42
4.	SILON FERMÉ	49
i.	Pequeno Retorno do Alto-Falante	49
ii.	Vibração, Inscrição, Transmissão	50
iii.	Marcel Duchamp	52
iv.	Pierre Schaeffer	60
v.	John Cage	69
vi.	Alvin Lucier	76
5.	ARTE SONORA E TECNOLOGIA	80
6.	CENA 2001-2007	88
i.	Marssares	88
ii.	Paulo Vivacqua	94
iii.	Chelipa Ferro	99
iv.	Hapax	102
7.	CONCLUSÃO	113
	REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	118

1. PRÓLOGO

Oito da noite. Avenida Barão de Tefê... Centro Cultural Ação da Cidadania. É outubro, 2007. Cerca de 400 pessoas esperam pelo início de “Os Sertões”, de Euclides da Cunha, na montagem da Cia. Oficina Uzina Uzona. É uma terça-feira e a peça, encenada em cinco dias, permanecerá em cartaz até o próximo domingo. Como de costume, José Celso Martinez começa seus espetáculos com um prólogo musical, geralmente formado por cantos de terreiro e músicas-temas compostas para o espetáculo.

Estamos do lado de fora do enorme armazém que nos anos 90 abrigou a passagem da sua montagem de “As Bacantes”, de Eurípides, pelo Rio de Janeiro. Aos poucos, começamos a ouvir a batucada e a cantoria que vem lá de dentro. O coro e a batucada se aproximam. Seu som ressoa pela estrutura do armazém e ganha a rua, amplificado pela ressonância do prédio. Ocupa o espaço.

Os guardas da CET-Rio (Companhia de Engenharia de Tráfego) fecham a enorme avenida de quatro pistas em frente ao teatro. Soa um breque da bateria e a platéia do lado de fora vibra e responde como em um *show* de *rock*. Os portões do armazém se abrem e a Cia. toma a rua com a batucada. Atravessam até a outra margem da rua, a cerca de 30 metros. A rua está tomada. Subitamente, cessa a cantoria, param os tambores e cerca de 40 atores perfilados, totalmente em silêncio, totalmente concentrados, impõem uma situação de escuta. Ouvimos, como nunca, tudo a nossa volta: os carros, ao longe, na Avenida Perimetral; *bips* e *blips* de rádio e celulares; risos e comentários nervosos da platéia; cachorros; sirenes; passos...

Aquilo tudo, que nunca passaria de uma massa amorfa de ruídos urbanos, ganha uma nova dimensão criada pela atuação do grupo, um deslizamento, um composto de *performance* e contemplação.

A hipótese que dá origem a este trabalho era a de que no Rio de Janeiro, entre 2001 e 2004, registrou-se uma efervescência de trabalhos sonoros, em um circuito rua-museu-galeria. Parto do pressuposto de que um conjunto de artistas-espacos de exibição pode constituir uma cena. Rogo, logo, a essência do meu recorte – um estudo de caso dos trabalhos dos grupos Hapax e Chelipa Ferro e dos artistas Marssares e Paulo Vivacqua. Esses trabalhos foram pautados essencialmente pela relação direta entre objetos e sonoridades e aconteceram na maior parte do tempo em um circuito de artes visuais (galerias-museus)¹. É importante ressaltar que meu recorte se limita à produção carioca.

Hoje, não há como defender puramente a idéia de uma cena. Portanto, pretendo apresentar uma história interessada com vistas a sustentar criticamente a análise dos trabalhos realizados pelos grupos Hapax e Chelipa Ferro e artistas como Marssares e Vivacqua, dentre outros. De forma complementar, pesquiso a extensão da arte sonora como uma linguagem autônoma, descortinando seus limites técnicos e práticos, conceituais e sensuais.

Essa história interessada, portanto, é um olhar para trás, para dentro da história da arte e da música no fim do século XIX até os dias de hoje, em busca de momentos em que esses movimentos musicais, plástico-visuais e tecnológicos convergiram para essa nova linguagem. Assim, o método inicial revela-se por um interesse em dobrar a história da música. Buscar fugas, ritornelos de ações, de expressões, erros ou acertos de cálculos, dos quais o resíduo nos deu outra coisa que não uma sensação musical, mas um evento sonoro.

Mas a dissertação não deve se reter a isto – provar ou provocar os limites do pensamento musical – e, sim, encontrar outros pensamentos, íntegros, autônomos e independentes, um cenário ampliado das possibilidades sonoras. Desse modo, como em curtos-circuitos ou como em um processo de mixagem cinematográfica, voltaremos a vários pontos recorrentemente, sem, entretanto, estarmos sempre no mesmo lugar.

¹ Sem prejuízo para a dissertação, não incluirei, a não ser quando discorrer sobre Duchamp, na relação de artistas com a poesia sonora. eventos com CEP20000 ou a produção de Philadelpho Menezes e Alex Hambúrguer.

Passaremos, por diversas vezes, pelas mesmas preocupações, pelas mesmas considerações, mas perceberemos, também, que sempre haverá um elemento novo, que emerge como em um processo escultórico ou que se retém como em uma colagem. A idéia é discutir de que maneira o som deixa de ser domínio exclusivo da música para se transformar em uma potência, seja de forma consciente, seja por resíduo, assim como na estréia de Zé Celso, que serve perfeitamente ao propósito de ilustrar o território dinâmico e movediço em que vamos entrar.

Assim, este trabalho está dividido em recortes históricos que exemplificam o que pretendo discutir: um gradativo movimento para fora do campo musical e não só, mas também, uma crescente apropriação do sonoro por parte de artistas de outros campos da arte, como escultores, *performers* e artistas visuais.

Mesmo que poetas e cineastas como Jean-Luc Godard tenham realizado experiências importantíssimas com o som, ressalto novamente meu objeto, que é a relação dos grupos Hapax e Chelpe Ferro e dos artistas Marssares e Paulo Vivacqua com a sonoridade no campo das artes. Concordaremos que, na realidade, todas essas práticas podem se misturar, constituindo um conjunto de referências de transformações; entretanto, em função do escopo desta dissertação, não abordarei mais profundamente essas outras experiências².

Todos esses jogos de apropriação, de tensão e distensão operando sobre o som e a sonoridade fora da linguagem musical acabam por enunciar um novo campo estético para o som. As minhas referências históricas não pretendem ser completas ou totalizantes, pois com este trabalho não tenho a pretensão de organizar um compêndio sobre o assunto. Assim, diversos artistas e manifestações importantes não serão mencionados.

O que se deve ressaltar é que atravessaremos do serialismo, passando pelo modernismo, pela música aleatória, até a música eletrônica *pop* de hoje. Concomitantemente,

² Sobre o som no cinema, vale a pena ler o livro “Audio-vision: sounds on screen”, de Michel Chion (1994) e ouvir o CD (ECM Records) que contém a banda sonora do filme “Nouvelle Vague” (1990), de Godard.

passaremos pelo futurismo, dadaísmo, *avant-garde*, até o contemporâneo. Como música moderna, vemos a ascensão do atonalismo, de uma nova complexidade rítmica, a ruptura com as formas tradicionais e considerações a respeito do som que começam a fazer parte do universo do compositor.

Qual a influência de tudo isso na concepção dos trabalhos dos futuristas italianos, por exemplo? Na verdade, essa pergunta permanece sem resposta, porque as respostas dos artistas visuais às questões modernas foram diferentes das respostas dos músicos. O que a modernidade propicia é, ao mesmo tempo, o surgimento de um novo escopo sonoro, o que chama a atenção dos futuristas, e de novas técnicas, o que também cria novas formas de compor. Embora alguns compositores (como Edgar Varèse) também estivessem atentos a esse tipo de transformação, sua produção estava vinculada às instituições musicais, retornando à questão da renovação da música.

Praticamente, iremos do moderno ao contemporâneo passando por experiências as mais diversas no campo das artes (aqui, de maneira geral), as quais, notadamente, marcam o fim da tradição e dos princípios formais como elementos reguladores da obra.

A modernidade apresentava de início um sentido manifestamente libertatório, caracterizava-se pela disponibilidade absoluta [...] No limite, expressava o paradoxo de um sujeito que não reconhecia o mundo enquanto tal (BRITO, 2001, p. 202).

Notadamente, a necessidade da experiência real tornar-se-á também o motor de um sem-número de obras. A contemplação, como lugar específico da obra de arte, desaparece, dando lugar a ações de transposição e transfiguração em que a vivência do objeto ou da situação é por si mais valiosa. Ao lermos, por exemplo, as cartas trocadas entre Hélio Oiticica e Lygia Clark (OITICICA e CLARK, 1998), perceberemos como na pauta das artes visuais a experiência se fundamenta como *leitmotiv* para determinados artistas. Lygia e Hélio são emblemáticos. Oiticica relata a vez em que assistiu ao grupo de teatro inglês Living Theatre, descrevendo o espetáculo e especificando a necessidade de um *approach* que incluía a

participação do público na experiência. Como Paulo Vivacqua (2003) poeticamente afirma: “Vamos ao encontro de uma arte que produz uma espécie de *lugar-ritual*, que informa constantemente que as pessoas estão lá, que agimos na ‘recepção’”.

Como ponto de partida para esse percurso, escolhi a invenção do gramofone em 1889, pois esse aparelho é o primeiro a romper o esquema de produção secular da música. Entre sua invenção e o fim dos anos 60, encontraremos de forma recorrente a preocupação em reinventar ou expandir o campo musical. A história da música em si, sem dúvida alguma, é marcada por essa tendência expansiva, acolhedora, que dá conta, de tantos em tantos anos, de novos intervalos harmônicos, novos ritmos e novos instrumentos. Mas, em determinado ponto, perceberemos que não é mais de música que falamos, mas sim de uma situação ritual, estética; de um evento que nos permite experimentar de novo o mundo sonoramente. Objetos e mecanismos diversos são apenas artificios para esse fim. E é isso que pretendo mapear aqui.

O que implicou a invenção do gramofone? Em uma ruptura. Então... Vamos a ela!

2. INVENÇÃO DO ÁUDIO

Durante séculos, a apreciação da música esteve ligada diretamente a sua execução ao vivo por músicos que interpretavam uma partitura. Os limites do que é música e os limites do que constitui a linguagem musical passaram por um constante questionamento, como, por exemplo, os papéis do músico, do intérprete e do compositor.

Sérgio Freire Garcia, no Resumo de “Alto-, alter-, auto-falantes (*sic*): concertos eletroacústicos e o ao vivo musical” (2004), afirma:

As rupturas espaciais, temporais e causais vividas pela percepção auditiva frente aos novos meios de reprodução, transmissão e produção de sons (discos, rádio, gravadores, sintetizadores, computadores) a partir do final do século XIX podem ser englobadas sob um único termo: escuta mediada por alto-falantes.

Falaremos da mediação da produção sonora, compositores, instrumentistas, luthieres, desenvolvedores de *softwares*, escultores e artistas visuais. Sérgio Freire Garcia (2004) investiga as transformações sofridas no campo da música instrumental a partir da mediação eletromecânica. Sua reflexão lança luz sobre tecnologias, mídias ou suportes que transformaram o ato de produzir, consumir e produzir música. Entre o moderno e a *avant-garde*, o registro de áudio transforma a manipulação em evento estético, o som como pura linguagem. A técnica retira o som de dentro do espaço do belo, do contemplativo-sala de concerto, acaba com o caráter único da experiência de concerto mediado pelo músico e o lança no infinito da multiplicidade. O som pode ser consumido em casa, como pano de fundo para as atividades domésticas.

i. Gramofone

A meu ver, o fonógrafo e/ou o gramofone, como meios técnicos, geram uma onda de descentramento. O alto-falante, por outro lado, transforma-se em mediador da experiência acústica eletromecânica. A seu favor ou contra, transforma-se duplamente em suporte e *ready-made* em diversas obras de arte sonora. Muito se fala sobre sua fetichização, sobre a

recorrência de seu uso. Fetiche ou obrigatoriedade? Mas o fetiche não pode ser um dos motores da criação artística? Se o alto-falante está fetichizado, é porque funciona justamente na tensão que mistura a técnica com a plasticidade em um único objeto, em um mesmo momento. Mas sua fetichização nos diz respeito aqui? Antes de nos aprofundarmos nas questões relativas aos materiais, é preciso passar pela fissura provocada no pensamento musical e perceber também o deslocamento de lugar que a invenção do registro sonoro provoca.

No momento em que a reprodutibilidade técnica se faz possível, Schoenberg (1975, p. 327) afirma que “as relações sonoras estabelecidas por meio de notação necessitam de interpretação. Sem interpretação, elas não são entendidas”.

Já Adorno (1997, p. 752) declara: “Ela [a reprodução musical] serve à produção, que pode fazer-se presente de forma imediata somente como algo reproduzido, e que de outro modo se imobilizaria como texto morto; ela é a forma de todo consumo musical, já que a sociedade participa apenas das obras reproduzidas, não dos textos em si”.

Para Stravinsky (1996, p. 120), “é necessário distinguir dois momentos, ou melhor, dois estados da música: música potencial e música real. Tendo sido fixada no papel ou retida na memória, a música já existe antes de sua *performance* efetiva”.

Schaeffer (1966, p. 46) declara que “o fenômeno musical tem, portanto, dois aspectos correlatos: uma tendência à abstração, na medida em que a execução propicia o surgimento de estruturas; a aderência ao concreto, na medida em que ele se mantém ligado às possibilidades instrumentais”.

Para nós, a solução reside nos fatos: (i) como abstração, o som propicia o surgimento de diversas estruturas sensoriais que não apenas a musical; (ii) de forma concreta, as técnicas de reprodução tornar-se-ão instrumentais em si mesmas; o som deixa de ser a reprodução de um texto potencialmente morto e se torna produção, linguagem.

Como Ronaldo Brito (2001, p. 203) explicita, as vanguardas do início do século XX praticaram a morte da arte (e a morte de uma espécie de música) para salvá-la. A arte sonora não é a salvação da música, mas, sim, a emergência de “uma infinidade de novos esquemas formais, novos procedimentos [...]”, pelos quais tenderemos a passar. Para Sérgio Garcia (2004, p. 7, grifo do autor):

A música não é pura linguagem, pois, se assim fosse, seria possível compreender sua escrita sem ter que se remeter aos correlatos sonoros de seus signos. E as particularidades e os progressos da *lutherie* – inclusive a eletroeletrônico-digital – não exerceriam tamanha influência em seu desenvolvimento. Mas também não é pura sensação sonora, já que diferentes sistemas de valores (mediados pela percepção) são capazes de criar relações abstratas entre si, [...].

Assim, investigamos a formação dessas relações abstratas, como espécies de linhas de força que criam sentido poético da plasticidade sonora.

Quando Sérgio Garcia (2004) lança mão da falibilidade da música como *pura sensação sonora*, está se referindo ao constrangimento cultural que a produção musical sofreu durante séculos. Constantemente, nos referimos a músicas que ora nos deixam alegres, ora eufóricos, ora nos transmitem tristeza, sem nos darmos conta de que os intervalos musicais estão há séculos indexados culturalmente. Não é preciso afirmar que se trata apenas de um fenômeno ocidental, pois, nas culturas primitivas, a música, na maior parte das vezes, exerce a função de organizar o caos cosmogônico, com funções ritualísticas ligadas aos mais diversos afazeres, como a caça, o parto etc.³

Por música ritualística, refiro-me a músicas com uma função social. Essa afirmação também é, de certa forma, correta, se analisarmos o lugar da música na era medieval e sua função na corte. Norbert Elias (1995, p. 32, grifo do autor) afirma que Mozart foi o primeiro músico autônomo.

³ Sobre o uso da música em rituais, ver Levis-Straus e/ou o livro “O som e o sentido”, de José Miguel Wisnik (1999).

A decisão de Mozart de largar o emprego em Salzburg significou, na verdade, o seguinte: ao invés de ser o empregado permanente de um patrono, ele desejava ganhar a vida, daí por diante, como “artista autônomo”, vendendo seu talento como músico e obras no mercado livre.

Por que retroceder tanto? É preciso distinguir dentre as potências o que normatiza uma prática e o que a desorganiza, pois qual é o objetivo de um músico no século XVIII ao se tornar autônomo? Para entender o movimento de Mozart, é preciso compreender que “[...] seu empregador determinava quando e onde [Mozart] deveria fazer um concerto e, muitas vezes, o que compor” (ELIAS, 1995, p. 33).

Esteticamente, a obra de Mozart, por mais genial que seja, não nos diz respeito, mas sua atitude sociopolítica de certa forma nos serve como baliza para o tipo de movimento que estamos procurando. Um artista que se reinventa e que compõe de acordo com suas vontades, suas *tensões volitivas*, sua visão de mundo. Este é o momento em que a música deixa de ser produzida exclusivamente dentro de uma ordem funcional, de acordo com as vontades de um rei, um patrono, por exemplo, para servir de meio de expressão exclusivamente artística, sujeita à subjetividade do artista.

Para Brito (2001), o lance do moderno reside também na separação entre o que é arte e o que é o mercado de arte. Desse modo, podem-se separar melhor quais vetores atuam de cada lado. Segundo o autor, foi feita uma distinção entre o que é o ‘trabalho’ e o que é o ‘Sistema de Arte’. Assim, as ações que nos chamam a atenção são as que mais radicalmente lutaram contra as formas muito institucionalizadas. O serialismo e/ou o atonalismo em si, mesmo realizando uma ruptura secular – no caso do atonalismo –, não foram suficientes como forma de escape do campo musical, pois ainda lidavam com a estrutura rígida do ‘Sistema de Arte’ da música erudita. Avançando até o contemporâneo, nossa questão se complica, pois é preciso ser cuidadoso na análise.

Segundo Gernot Böhme (2000), a música é um objeto imaterial trabalhado secularmente por suas potências simbólicas. Músicas são, e foram, criadas por sua capacidade

de forjar nossos sentimentos, o que já as diferencia da idéia de uma arte voltada para a sensação pura, desvinculada de uma acepção criada em função de uma linguagem demasiadamente codificada. Músicas de trabalho. Músicas de parto. Músicas para relaxar. Músicas para se divertir. De certa forma, o som e a sonoridade na música se colocam a serviço de uma linguagem maior, que é o sentido que se deseja dar à composição, muitas vezes orientada por/para determinada função. A música organiza o mundo. O próprio ato de compor é organizacional.

O material da música, assim como quer Bakhtin (1990), não é o som, e sim o efeito, a *tensão volitiva* do artista que molda esse material – junta-se um pouco desse efeito de tristeza (tons menores) a um pouco desse efeito de tensão (intervalos diminutos) e a um pouco desse outro efeito de alegria (tons maiores). Ao moderno, coube questionar a emoção do artista como motor da obra.

O material, o programa da música não se esgota. A questão no campo da arte sonora é movida no trabalho de desgaste do material. Muitos artistas vão ressaltar no campo das artes a necessidade de experimentar um material. Será o mesmo que lidar com virtuose um instrumento? Não. A lida com o instrumento é um dado técnico. Mesmo que este possa ser esgotado, como a guitarra hendrixiana em chamas, nele não se encerra a experiência com o material. Como sugerem Deleuze e Guattari (1992), o material faz subir à criação suas sensações em mídias digitais; onde o material expressivo é intangível, o suporte funciona como uma espécie de materialidade virtual; sobre a criação como sensações, então os efeitos de CDs propositalmente arranhados, para que os erros de leitura funcionem expressiva e analogamente aos arranhados de vinil, rabiscos na película.

De certa forma, a arte sonora funciona um pouco como a música *pop* e a eletrônica; é preciso moldar novamente os sons, para arrancar daí novas sensações. Concordo com Paulo Vivacqua, quando ele afirma que o som é real, ao mesmo tempo em que trabalha sobre o

imaginário, o lúdico. O som é tátil, toca-nos e, nesse sentido, é efetivador das sensações. O gramofone, de certa forma, rouba da música a sua arte de criar efeitos. A arte sonora cria um imaginário novo para a arte e, em parte, ‘empobrece’ a música. Vivacqua me confia: “a arte sonora coloca a sensação diretamente no centro das afecções”.

O público não é levado a se relacionar apenas intelectualmente, pois a obra toca diretamente no corpo. O som é uma matéria que atravessa todas as barreiras possíveis. Não podemos fechar nossos ouvidos para um som, como podemos fechar os olhos para uma imagem intolerável. O som, quando escapa da música, desorganiza o espaço, desorganiza nossos corpos – ele existe apenas por ser movimento.

A obra musical só se deixa perceber em seu próprio decorrer temporal, através da atuação constante do intérprete. O fim da atividade do intérprete significa ao mesmo tempo o fim da disponibilidade do objeto estético. [...] A interpretação é necessária para preencher o hiato entre a idéia do autor e o ouvido contemporâneo, as capacidades assimilativas do ouvinte na época em questão (GARCIA, 2004, p. 12).

Nesse hiato entre a composição e a interpretação, podemos pendular e nos questionar sobre as dobras na percepção criadas nesse soluço.

Paul Lasnky (1990), compositor de música eletroacústica, reforça a idéia de que as tecnologias – modificando nossa maneira de produzir e consumir – trabalham diretamente como linguagem em si:

Eu entendo que a história da música ocidental seja marcada por consistentes e infelizes tentativas de construir máquinas de fazer música. Mas agora, que finalmente alcançamos este objetivo, a natureza das relações musicais humanas está conseqüentemente mudando profundamente – e isto continua sem anunciar, transformando a música também. Fundamentalmente as máquinas estão afetando a substância da música; para mim, a essência deste desenvolvimento reside não na nossa capacidade de modelar e inventar, mas na maneira como nós nos relacionamos uns com outros neste novo domínio.⁴

Mikhail Bakhtin, em “Questões de literatura e de estética: a teoria do romance”,

⁴ Disponível em: <<http://silvertone.princeton.edu/~paul/view.html>>.

afirma que é na potência do trabalho do artista sobre o material, moldando este a partir de suas emoções, sua visão de mundo, que surge a obra de arte, o que ele chama de *tensão volitiva* sobre um dado material. Para Bakhtin, é preciso escapar de uma estética que fundamente a obra de arte em um dado material: “E eis que no domínio da teoria da arte surge uma tendência no sentido de compreender a forma artística como forma de dado material, e não como uma combinação nos limites do material, dentro da sua definibilidade e conformidade físico-matemática e lingüística” (BAKHTIN, 1990, p. 18).

Assim, se questões formais ligadas à produção de arte sonora ainda precisam de certo mapeamento e mesmo “se os termos e conceitos no domínio do texto acabem por reduzir e encaixar os sentidos e as sensações é necessário definir para alcançar a concretude do mundo” (LAGNADO, 2001, p. 371). A questão formal busca reduzir as esculturas, as instalações, as *performances* ou as instaurações a uma unidade estrutural, o que, no campo da produção contemporânea, acaba por funcionar como um redutor. Como veremos nessa arquitetura de novas linguagens, sonoras ou artísticas em geral, uma potência constante de deslizamentos destitui da análise a pertinência de classificar obras como experiências de um campo singular.

Por que o meu interesse no pensamento de Bakhtin? Para ele, a *estética material* é falha porque encerra na materialidade do objeto o sentido da obra, quando a matéria é apenas o suporte da ação artística. A ação do artista representa para Bakhtin muito mais conteúdo do que a materialidade direta da sua produção. O conjunto de escolhas que o levam à produção de algo deve contar para a crítica de arte tanto quando o objeto em si. Porém, como estamos tentando mapear um conjunto de ações e produções que criam um novo território, precisaremos tensionar o formal com outras formas de análise crítica.

Entretanto, como lidar com uma mudança substancial na relação com o material? Quando é que um material se formaliza? Como formalização, vou entender processos, ações, proposições ou materiais que se cristalizaram como formas de expressão, no nosso caso,

como arte sonora. A trajetória da arte sonora, como de todas as artes, passa pela afirmação de seus suportes e de determinadas práticas. Nesse sentido, a formalização significa a criação de uma territorialidade composta por materiais e ações recorrentes. Cabe a nós percebermos se essa recorrência é apenas uma formalização ou se regenera em algo novo. É quando surge o interesse por Bakhtin, para balancear a crítica formalista.

Nós, com certeza, concordaremos com a impossibilidade de pensar a obra de arte como algo que resida exclusivamente no material, mas também não é possível negar a atração material do som. A dificuldade se encontra, justamente, em identificar onde reside a materialidade da obra de arte sonora: se no trabalho sobre objetos – *ready-mades* – ou não; ou se no trabalho sobre a pura sonoridade. Justamente, pode se dar na passagem, na tensão entre os dois, entre o imaterial e o material, na intersecção de um para outro. Para Paulo Vivacqua e Marssares, cada lado da obra ocupa uma potência. O objeto é o trabalho em si, como a fruição de um desejo de desenhistas, de arquitetos, um fetiche e depois o som, geralmente oriundo de uma experiência musical, de uma vivência na afirmação ou na negação da música que se transforma em contato com o objeto.

No entanto, esse mesmo objeto pode ser o espaço; esse objeto pode ser a sensação em si. “Cada sala tem um som”, afirma Vivacqua, e aí é preciso fazer falar essas vozes dos objetos, dos lugares, das pessoas. Cada encontro entre som e objeto – seja um novo som, extra-objeto (HAPAX, 2002), seja o som do objeto multiplicado, amplificado, o lugar da experiência sonora é onde se faz o trabalho. A *performance*, como afirmação da vivência interpessoal, é a afirmação dessa passagem do material (que vibra) para o imaterial que é vibrátil, que ressoa.

Consideraremos que pensar os suportes da criação musical e, posteriormente, os da produção sonora em geral, por meio de uma análise dos seus meios de fixação e reprodução, incorreríamos em ato formalista? Ocorreria a um recorte materialista, um momento de

estética material, reduzir o impacto das tecnologias e das novas tecnologias às formas de produção contemporâneas?

Para Bakhtin (1990, p. 19), “a forma de análise da técnica da obra de arte [...] tornar-se-á evidentemente prejudicial e inaceitável quando, baseado nela, se tentar compreender e estudar a obra de arte como um todo, na sua singularidade e significação estéticas”. Mas, como entender obras produzidas para o esgotamento, para o tensionamento de suportes tecnológicos? Paul Lasnky (1990) questiona:

Mas um juvenzinho seqüenciando oito pistas, usando sintetizadores e uma bateria eletrônica estará realmente fazendo algo tão complicado e rico como outro juvenzinho lutando para reproduzir um solo do Van Halen em uma guitarra? Não será esta chamada democratização da música na cultura popular realmente nada mais do que uma nova geração de instrumentos pré-programados e mal-educados, que estão apenas automaticamente perpetuando uma visão simples da música dos hábitos que acompanham?⁵

Mas será que a criação artística, a formação da linguagem, não é algo mais dinâmico, mais orgânico? Não posso negar – como músico eletrônico – que diversas máquinas de fazer música, sim, trazem embutidas assinaturas estilísticas, mas sabemos que tudo isso é passível de desconstrução e reconstrução durante o ato criativo e também receptivo.

Como lidar criticamente com o fetiche do meio técnico nas artes? Lasnky (1990) apresenta uma perspectiva conservadora, na qual a técnica assume o lugar de protagonista, deixando ao artista a simples função de obedecer aos meios. A pesquisa de arte sonora justamente mostra que a desobediência aos meios é que funciona como motor criativo. Concordamos, então. Os recursos técnicos interferem na criação. Alguns autores ressaltam os efeitos inexoráveis do *sample* e, conseqüentemente, das técnicas de *loop* e corte-e-colagem aprimoradas com a tecnologia digital, mas a linguagem não é fruto do meio técnico. Ela é fruto da vivência e do conjunto de afecções que o artista põe em jogo na hora da criação.

A escolha do dispositivo em si muitas vezes representa a escolha de um perfil de

⁵ Disponível em: <<http://silvertone.princeton.edu/~paul/view.html>>.

linguagem. Como Paulo Vivacqua, que cria sua produção sonora a partir de *softwares* baseados em *inputs* de texto. Ou Marssares e o Hapax, que fazem uso do *sampler*. Mas, na verdade, essas ferramentas tendem a desaparecer e ter seus acentos, seus sotaques, dissolvidos por uma ação, por um conjunto de decisões, táticas e estratégias que cada um põe em jogo no ato de criar, seja no atelier, seja no espaço da *performance*. A linguagem se dá como um jogo em que as ferramentas e os meios são colocados sob tensão; são levados ao esgotamento de seu programa básico, para ressurgirem como arte, pois senão é apenas reprodução.

Se voltarmos ao alto-falante e o aceitarmos como *ready-made*, como a forma do som perpetuada por sua força de mediador de toda a sonoridade mediatizada, precisaremos perceber onde ou como artistas conseguem construir um discurso afirmativo sobre a forma e uso do alto-falante. Pode ser uma facilitação? Sim. Mas pode ser também genial. De certa forma, o alto-falante é um *loop*, ao mesmo tempo matéria, ao mesmo tempo sentido; o próprio meio tornou-se o objeto fetichizado, um ponto, medida mínima do espaço.

Entretanto, antes mesmo de chegarmos à invenção propriamente dita dos instrumentos eletrônicos, é preciso romper com o modelo compositor-interpretação-público:

A primeira ruptura ocorrida no modelo de comunicação musical acima descrito é dado (*sic*) pela separação temporal entre a co-criação e a manifestação, ou seja: uma interpretação é concebida (e armazenada de algum modo) por um 'intérprete', sem que isto implique uma realização sonora imediata da obra (GARCIA, 2004, p. 13, grifo do autor).

Precisamos entender o lugar onde se dá a relação do artista com o material sonoro. Esse lugar surgirá a partir de desvios e desorganizações nos caminhos das linguagens da música e das artes. Por exemplo, buscamos o lugar e os efeitos dos dispositivos tecnológicos nessa mesma história.

Para escapar de uma visão talvez recorrente dos efeitos da tecnologia na arte, gostaria de refletir a partir da idéia de metaprograma de Flusser. Para esse autor, a distinção deve se dar sobre o uso do programa, do dispositivo, na dobra, em seu esgotamento. Em um ritornelo,

afirma que a criação se encontra novamente na tensão sobre o tecnológico e não no material em si:

Uma distinção deve ser feita: *hardware* e *software*. Enquanto objeto duro, o aparelho fotográfico foi programado para produzir automaticamente fotografias; enquanto coisa mole, impalpável, foi programado para permitir ao fotógrafo fazer com que fotografias deliberadas sejam produzidas automaticamente. São dois programas que se co-implicam. Por trás destes há outros. O da fábrica de aparelhos fotográficos: aparelho programado para programar aparelhos. O do parque industrial: aparelho programado para programar indústrias de aparelhos fotográficos e outros. O econômico-social: aparelho programado para programar o aparelho industrial, comercial e administrativo. O político-cultural: aparelho programado para programar aparelhos econômicos, culturais, ideológicos e outros. Não pode haver um “último” aparelho, nem um “programa de todos os programas”. Isto porque todo programa exige metaprograma para ser programado. A hierarquia dos programas está aberta para cima (FLUSSER, 2002, p. 26, grifo do autor).

O que vale é levar um material ou técnica ao limite de suas possibilidades e isso só é possível por meio da reinvenção, da repetição de clichês até um possível esgotamento. Na potência da repetição e no limiar do esgotamento, na cisão entre uma musicalidade pura e sua reinterpretação por meios mecânicos, digitais, acaba por surgir um manancial de possibilidades para a produção sonora, mas não exclusivamente:

Isso implica o seguinte: os programadores de determinado programa são funcionários de um metaprograma, e não programam em função de uma decisão sua, mas em função do metaprograma. De maneira que os aparelhos não podem mais ter proprietários que os utilizem em função de seus próprios interesses, como no caso das máquinas. [...] perdeu-se o sentido da pergunta: quem é o proprietário dos aparelhos? O decisivo não é quem possui, mas quem esgota o seu programa (FLUSSER, 2002, p. 27).

O que essa concepção insere no jogo é um conjunto de virtualidades, o *software*. Assim, esse conjunto mole permite que se escape de regras estéticas oriundas do pensamento perfeccionista musical, uma concepção rígida da qualidade sonora cai em desuso.

Essa fixação da interpretação exige no mínimo duas coisas: a definição de cada nota (ou evento sonoro) a ser tocada, e a determinação das relações

temporais entre esses eventos (mesmo que expressas apenas de forma relativa, estando sujeitas às variações da rotação manual de um cilindro, por exemplo). Tal mecanismo deve ser capaz de efetuar um gesto simples (como tocar um sino) ou uma ação com início e fim (controle do fluxo de ar em um tubo, percussão e liberação de uma tecla), em um ritmo pré-determinado (*sic*). Em alguns casos pode-se também controlar a dinâmica, a mudança de registros, posição de pedais. Com isto, perde-se a flexibilidade do intérprete em relação ao tempo e ao “texto” musical, flexibilidade que se expressa em diferentes níveis: na individualidade de cada execução, no controle das sonoridades, no fraseado, nas relações rítmicas, na duração de cada nota. Quanto mais simples o mecanismo sonoro – muitas vezes miniaturizado – e quanto mais esquemático o mecanismo de controle, maior será a característica automática do resultado musical (GARCIA, 2004, p. 13, 14).

Essa concepção deixa de fazer sentido para se pensar a linguagem sonora. A qualidade do som, com o transcorrer dos anos, passa a interessar esteticamente: criamos uma *temporal semiotics*⁶. O som como evento nasce da desorganização, no abandono, de todo aparato simbólico e socioeconômico vinculado à produção musical.

A arte sonora reside, portanto, menos na existência de um texto e mais na existência de um resultado, na proposição e vivência de uma experiência. Assim, alguns teóricos podem considerar as experiências poéticas de Marcel Duchamp, por exemplo, como uma forma de arte sônica, já que a desconstrução do texto poético acaba por transformar a sua leitura em uma experiência sonora, pois, a princípio, não há sentido semântico. A arte sonora se apropria, portanto, de mecanismos, de objetos, ressonâncias, efeitos físicos para criar um momento em que nossa sensibilidade auditiva é elevada e retirada da letargia cotidiana.

A audição é o único sentido que não conseguimos desligar. Estamos o tempo todo ouvindo. Habitamo-nos a não ouvir mais do que a ouvir. Diversos artistas se dedicaram a nos retirar da letargia auditiva, como Cage em sua obra *Silent Prayer*, uma espécie de estudo para a famosa 4'33". Também exploram essa ruptura Robin Minard e Paulo Vivacqua.

[...] o material se organiza na arte pela forma, de modo a transformar-se num

⁶ BRIDGET, Rob. Diagetic objects, 2000. Disponível em: <<http://www3.telus.net/public/kbridget/diegetic.htm>>; <<http://www.sounddesign.org.uk>>.

estimulador das sensações agradáveis e dos estados do organismo psicofísico. [...] a obra de arte compreendida como material organizado, como coisa, só pode ter significado como estimulador físico dos estados fisiológicos e psíquicos, ou então deve receber uma designação prática e utilitária qualquer (BAKHTIN, 1990, p. 20).

Pode ser que em diversas outras situações os objetos nos remetam a lembranças sonoras vívidas. Poderíamos até afirmar que vivemos em um constante devir musical, onde qualquer som pode nos sensibilizar da mesma maneira que a música. Segundo Ferraz (2001, p. 516), “sempre que um objeto remete a uma qualidade de sentimento sonora pode implicar de algum modo um objeto musical, mesmo que o objeto dinâmico – aquele que dispara tal sentimento – não seja um fenômeno acústico. Pode-se falar de música mesmo na ausência física de som”.

Por afirmar que qualquer som pode nos remeter a uma sensação de musicalidade ou de experiência estética, não estou negando que nossa audição funciona como um processo constante de edição, de filtragem, desconsiderando diversos sons que no momento dado não nos dizem respeito diretamente. Embora não nos seja possível negar ouvir, podemos ouvir pouco, concentradamente focando nossa audição no que nos interessa.

E assim operou o fonógrafo. Separando “a obra musical” que “só se deixa perceber em seu próprio decorrer temporal, através da atuação constante do intérprete”, da presença mesmo do intérprete, o fonógrafo instituiu a reprodução como fonte para apreciação do evento sonoro:

A gravação passou a ser aceita como uma manifestação legítima de uma obra musical, apesar de todas as suas deficiências iniciais: baixa qualidade acústica, curta duração, falta de espacialidade. Esse modo de representação foi suficientemente eficaz para que o ouvinte, mesmo distante do local e do momento da interpretação musical, o considerasse como uma concretização válida da obra em questão (GARCIA, 2004, p. 15).

Essa separação definitiva na experiência da criação sonora reside no surgimento “de uma nova modalidade de reprodução musical, que poderia ser caracterizada como transmissão (ou tradição) aural. Nela não só os ouvintes passam a ter um contato direto e quase exclusivo

com gravações [...]”, como também formulam um novo espaço criativo, pois existe a partir daí uma nova materialidade possível. O som passa a ser palpável, visível. A composição agora é sonora, e não apenas musical (GARCIA, 2004, p. 17).

Passamos pelo gramofone, película, fita magnética, disco de vinil, suportes digitais. Para cada um deles, um tipo de variação no material. Se para Bakhtin (1990, p. 20),

[...] quando um escultor trabalha o mármore, indiscutivelmente ele também o prepara na sua determinação física, mas não é sobre ele que está dirigida a atividade artística valorizante do criador, e não é a ele que se refere a forma realizada pelo artista, ainda que a própria elaboração não se realize um único momento sem o mármore; a forma escultural criada é a forma esteticamente significativa do homem e do seu corpo.

Eu pergunto: existiriam, assim, na arte sonora, algumas formas esteticamente significativas, algumas linhas de forças?

Ao analisar *Sound Fields*, de Paulo Vivacqua, em busca dessas linhas de forças, descobrimos uma espécie de *land-soundart* que mistura dois movimentos estéticos: um criado a partir da situação de escuta, que exige participação – o caminhar pelo campo que realiza a mixagem –, e outro que é a própria instalação em si – os alto-falantes pelo campo de 60 x 80 metros que podem ser contemplados a distância. É, portanto, um trabalho sustentado por deslizamentos, por um eterno vir-a-ser que se dá misturado às sensações possíveis: caminhar, escutar, contemplar, que reagem disparando as potências estéticas da obra. Quando nos referimos a esculturas sonoras, falamos de quê, propriamente? Segundo Deleuze e Guattari (1992, p. 216),

[...] pintamos, esculpimos, compomos, escrevemos com sensações. As sensações, como perceptos, não são percepções que remeteriam a um objeto (referência): se se assemelham a algo, é uma semelhança produzida por seus próprios meios, e o sorriso sobre a tela é somente feito de cores, de traços, de sombra e de luz. Se a semelhança pode impregnar a obra de arte, é porque a sensação só remete a seu material: ela é o percepto ou o afecto do material mesmo, o sorriso de óleo, o gesto de terra cozida, o élan do metal, o acorçado da pedra romana e o elevado da pedra gótica. O material é tão diverso em cada caso (o suporte da tela, o agente do pincel, ou da brocha, a cor no tubo), que é difícil dizer onde começa e onde acaba a sensação, de fato.

Concordamos com tal dificuldade? Concordaremos que sons ásperos nos remetem à sensação de aspereza? Que sons graves nos remetem diretamente à sensação de peso, de imobilidade? Estará isso tudo construído culturalmente? Pois

o ‘som’ que nos interessa parece bem ser uma organização de timbres, de ataques, de planos de presença, de ruídos utilizados como índices de uma ação instrumental, e de outros traços morfológicos que ainda não deram lugar a uma análise explícita, esta totalidade adquirindo um valor simbólico e inserindo-se em uma tradição estética (DELALANDE citado por GARCIA, 2004, p. 18, grifo do autor).

Sedimentadas as bases dessa divisão: algo de ‘naïve’: o artista tensiona este ou aquele material, estetiza-o para se referir a uma situação de mundo dada, selecionada (BAKHTIN, 1990). Por outro lado, concordamos que o material também transmite sensações, um som metálico. Assim o é porque emana de um material metálico. Então,

[...] veremos como o plano do material sobe irresistivelmente e invade o plano de composição das sensações mesmas, até fazer parte dele ou ser dele indiscernível. [...]; todavia, a sensação não é idêntica ao material, ao menos de direito. O que se conserva, de direito, não é o material, que constitui somente a condição de fato; mas enquanto é preenchido pela condição (enquanto tela, a cor ou a pedra não virem pó), o que se conserva em si é o percepto e o afecto. [...] A sensação não se realiza no material, sem que o material entre inteiramente na sensação, no percepto ou no afecto (DELEUZE e GUATTARI, 1992, p. 216).

Nosso objetivo reside em investigar a curiosidade que o áudio criou nas artes. Falamos, então, de uma expansão na qualidade, na quantidade do material, de mudanças técnicas radicais. A história da música mostra que artistas como Luigi Russolo e Cage trabalharam constantemente para expandir a paleta de sons, mas de forma a sujeitar todos ao discurso musical (KHAN, 2001). Meu trabalho é rever essa mesma história como um deslizamento que dá forma a um novo território. O que nos interessa é a maneira com que o som pode se tornar uma linguagem em si. Para Garcia (2004, p. 22), “[...] Os sons gravados, por seu lado, abrem uma imensa paleta sonora (‘Todo o audível do mundo inteiro se torna

material⁷) para a montagem acústica, [...]”. Ou seja, estamos atrás de *montagens acústicas*, sem precisar passar recursivamente pelo que entendemos como música.

Luigi Russolo, por exemplo, quis, em um primeiro momento, conferir igualdade estética aos ruídos da Revolução Industrial. Russolo foi levado a inventar seus instrumentos, em sua busca por reproduzir os ruídos das máquinas, criados a partir de uma espécie de estudo morfológico da forma dos sons. Esse estudo lhe possibilitou projetar mecanismos capazes de mimetizar, reproduzir os ruídos da Revolução Industrial.

Marinetti, contemporâneo e interlocutor de Russolo, por sua vez, manipulou sons gravados em discos de vinil. Ambos enxergavam o que seria óbvio: o mundo está se povoando de novos sons e ferramentas para manipulá-los. Façamos isso, então.

ii. Futurismo Italiano

Filippo Tommaso Emilio Marinetti, poeta italiano, publicou o primeiro *Manifesto Futurista* no prestigioso jornal *Le Figaro*, de Paris, em 1909. Em 11 de dezembro de 1896, Marinetti assistira em Paris à peça *Ubu Rei*, de Alfred Jarry, uma produção absurda e burlesca.

Uma máscara identificaria o personagem principal, Ubu, que usaria uma cabeça de cavalo de papelão presa ao pescoço, “como no antigo teatro inglês”. Haveria apenas um cenário, eliminando-se assim o subir e descer das cortinas e, ao longo da encenação, um cavalheiro vestido a rigor ergueria cartazes indicativos da cena como nos espetáculos de marionetes. O personagem principal usaria “um tom de voz especial” e os figurinos teriam “o mínimo de cor e exatidão histórica possível” (GOLDBERG, 2006, p. 1, grifo do autor).

Esses elementos, acrescenta Jerry, seriam modernos – “uma vez que uma sátira é moderna” – e sórdidos, “porque tornam a ação mais ignóbil e repugnante” (GOLDBERG, op. cit.)

Marinetti assistiu à estréia, que se transformou em um pandemônio, com gritaria da platéia – que vaiava ou aplaudia – e troca de socos entre os músicos. “Bastaram duas

⁷ RUTTMANN (1994, p. 25).

apresentações de *Ubu Rei* para que o Théâtre de l’Oeuvre ficasse famoso” (GOLDBERG, 2006, p. 3). Em 1909, Marinetti retorna a Paris para encenar sua própria peça: *Roi Bombance*. Uma sátira à revolução e à democracia, a peça apresentava uma parábola do sistema digestivo e alcançou o mesmo sucesso que *Ubu Rei*.

Embora contivesse muitas idéias expressas no Manifesto, a peça só deixava entrever o tipo de *performance* que mais tarde daria notoriedade ao futurismo. [...] Apesar de sua característica anárquica e de, na sua própria razão de ser, procurar escapar de rótulos e definições, a *performance* é antes de tudo uma expressão cênica: um quadro sendo exibido para uma platéia não caracteriza uma *performance*, alguém pintando esse quadro, ao vivo, já poderia caracterizá-la (COHEN, 2004, p. 28).

Porque a *performance* é interessante para o estudo da arte sonora? Não reside em “fazer algo, deixar acontecer” parte da obra de John Cage? Brandon Labelle, em “Background noise” (2006, p. 54), define a relação de Cage com o *background* da arte sonora:

O que as aulas de Cage introduzem é a possibilidade de fazer funcionar criativamente materiais e estratégias não relacionadas com o trabalho criativo. Acaso, estratégias, para criar espontaneidade, inventividade com objetos achados, estéticas multimídias e vida cotidiana, todos como um espaço expandido para ação do artista [...].

Para a autora, Cage, essencialmente, incorpora o ato de tomar decisões. “[...] o artista é entendido não mais como um fazedor de objetos, mas como um indivíduo no ato de tomar decisões, tipo: o que, como e quando a arte toma o lugar e qual sistema que inicia a sua produção”. O futurismo inaugura o lugar da estratégia performática como força criadora de táticas e situações que colocam ao público ir a algum lugar, tomar conhecimento de alguma coisa, fazer algo, ou ainda apenas ouvir ao som do lugar, envolver-se com a atmosfera.

Está nessa relação com o agora a fundamentação do trabalho do grupo Hapax, do Rio de Janeiro. Hapax, além de significar a *Instantaneidade do instante*, também pode ser compreendido como aquilo que acontece uma única vez. O grupo, desde o início, pautou sua produção por uma tática do efêmero, ligada à experiência do momento, do *happenig*. Uma

tática de ataque que instaurava espaço e momentos de fruição visual e sonora. Esse grupo significou minha porta de entrada no mundo das artes plásticas. O conjunto de problemas que a produção do grupo propõe passa pelas possibilidades da arte pública, pela relação dos artistas com o *ready-made*, pela poética da *performance* até chegar a uma produção explicitamente sonora.

Esta pesquisa é marcada em parte por um antidistanciamento. Sou extremamente próximo ao objeto e me motivo pela relação casual mais direta com todos os produtores que fazem parte do meu objeto de pesquisa. Passaremos, então, por um conjunto de experiências que vivi, percorrendo instalações, *performances* e esculturas que pude presenciar nos últimos anos.

As primeiras perguntas surgem agora: Por onde poderíamos começar a análise desses trabalhos? Pelo conjunto dos objetos produzidos? Pelo conjunto das proposições? Pela relação dos artistas com a *performance*? Com a escultura? Com a instalação? Com a música? Haverá uma distinção entre a sonoridade e a produção plástica material?

Mais adiante, abordaremos *Sound Fields*, trabalho realizado por Paulo Vivacqua, composto de um campo aberto, *loops*, alto-falantes e da necessidade de o público participar. Assim, nessa proposição, em que o público necessita experimentar um espaço para vivenciar uma composição sonora, não há também uma *performance*?

Para Jacó Guinsburg (citado por COHEN, 2004, p. 28), uma *performance* pode ser delineada por três componentes: o texto, o atuante e o público. De acordo com o autor, “[...] para caracterizar uma *performance*, algo precisa estar acontecendo naquele instante, naquele local [...]”.

O conjunto de apresentações do grupo Hapax entre 2001 e 2003 vale mais pelo seu conteúdo performático, caótico, ou sua “música” e sonoridades têm alguma importância também? São diversas questões que serão respondidas ao longo desta dissertação.

Uma bomba d'água ressoa sobre minha cabeça. Uma instalação hidráulica que percorre as vigas do apartamento onde moro faz com que dois cômodos vibrem. Não consigo compor com esse fundo; crio estratégias para anulá-lo. Recordo-me das inúmeras vezes em que compúnhamos na hora, da forma que desse, muitas vezes em função da qualidade e capacidade dos sistemas de som que encontrávamos, podendo afirmar que somos, sim, de certa forma, levados pela linguagem do aparato, mas também podemos ter certeza de que nossa linguagem se faz a todo instante, na fricção entre esses dispositivos e nossas forças *volitivas*.

Assim é que eventos dados podem se transformar em eventos estéticos. Como quando fomos a Paracambi, local que abriga a última estação da linha de trem que começa na estação Central do Brasil, operada pela Supervia.. Uma ação do artista Ronald Duarte, com o Hapax participando. Chegando lá, o som disponível não agüentava nem 10% dos impulsos que nosso *sampler* disparava, transformando toda a composição eletrônica em uma massa distorcida modulante. Não nos restou alternativa, a não ser trabalhar sobre essa nova matéria.

Ao mesmo tempo em que Marinetti e Russolo questionavam o lugar dos sons ordinários na ordem do contemporâneo (1914), Duchamp colocou a ação do artista sobre os materiais em um novo patamar. Após as ações de Duchamp, artista é aquele que tem o poder de dizer o que é arte (1913-17).

Com os *ready-mades*, Duchamp pedia que o observador pensasse sobre o que define a singularidade da obra de arte em meio à multiplicidade de todos os outros objetos. Seria alguma coisa a ser achada na própria obra de arte ou nas atividades do artista ao redor do objeto (ARCHER, 2001, p. 3).

Para a crítica de arte Barbara Rose, as atitudes de Duchamp marcam uma renúncia em relação à unicidade do objeto de arte e sua diferenciação dos objetos comuns. Então, as ações futuristas marcam a renúncia da unicidade do som musical e sua diferenciação dos objetos (sonoros) comuns.

Assim, foi a efervescência futurista que marcou a entrada dos ruídos na música. Marinetti, na *performance Zang, Tumb, Tumb*, sobre a Batalha de Adrianopla, exclamava: “Na mesa à minha frente eu tinha um telefone, algumas tábuas e martelos que me permitiam imitar as ordens do general turco e os sons da artilharia e das metralhadoras”. Em três partes da parede havia quadros-negros em direção aos quais, sucessivamente, ele “corria ou andava e, com giz, esboçava rapidamente uma analogia. Ao se voltarem para acompanhar todas as minhas evoluções, meus ouvintes participavam da ação, seus corpos totalmente tomados pela emoção durante os violentos efeitos da batalha descrita por minhas palavras-em-liberdade” (GOLDBERG, 2006, p. 10).

Sua “artilharia onomatopéica”, escrita em uma carta enviada das trincheiras búlgaras para Luigi Russolo, descrevia a “orquestra da grande batalha – a cada cinco segundos, os canhões do cerco evisceram o espaço com uma ruidosa anarquia de acordes – TAM TUUUMB, um confronto de quinhentos ecos dispostos a massacrá-lo, dispersá-lo pelo infinito” (GOLDBERG, 2006, p. 11).

Russolo foi definitivamente influenciado por isso: “[...] Em março de 1913, no lotado Teatro Constanzi, Russolo escreveu seu manifesto *A arte dos ruídos*. A música de Pratella⁸ havia confirmado em Russolo a idéia de que os sons mecânicos eram uma forma viável de música” (GOLDBERG, 2006, p. 11). Ele quer passar do antigo ao moderno de uma vez só:

Na antiguidade, a vida não era nada mais do que silêncio. O Ruído só nasce após o século 19, como o advento das máquinas. Os ruídos de hoje reinam supremos sobre a sensibilidade humana. Por vários séculos a vida seguiu silenciosa, muda (RUSSOLO, 2004, p. 4).

Russolo manifesta, de forma pura, uma busca por renovação. Renovação sensual, conceitual. Em seu texto, afirma a finitude do repertório da música, tanto no que diz respeito ao número de obras, quanto ao universo de timbres e sonoridades:

⁸ Francesco Balilla Pratella era um compositor contemporâneo a Russolo. Disponível em: <http://it.wikipedia.org/wiki/Francesco_Balilla_Pratella>.

Mas nossos ouvidos, bem longe de estarem satisfeitos, continuam nos pedindo sensações acústicas maiores. Entretanto, o som musical é muito restrito em variedade e em qualidades timbrísticas. A orquestra mais complicada pode ser reduzida para quatro ou cinco categorias de instrumentos com diferentes timbres: cordas, cordas dedilhadas, metais, madeiras e percussões. A Música marca seu tempo em pequenos ciclos e vagamente tenta recriar um novo timbre. **Nós precisamos quebrar este círculo vicioso de sons puros a qualquer custo e conquistar a infinita variedade de sons-ruídos** (RUSSOLO, 2004, p. 6, grifo do autor).

Para Gernot Böhme (2000), a experiência sonora deveria ser pensada a partir de um conceito de atmosfera desindexado do referencialismo cultural. Por quê? Para ele, analisar eventos estéticos sob o prisma de uma leitura prioritariamente intelectualizada, em que o sentido apreendido tem mais poder do que a sensação afetiva, reduz os efeitos do fenômeno em si. O problema de uma agenda ecológica, por exemplo, ou de uma agenda de ecologia acústica, reside no fato de esta não levar em conta o lado sensorial da experiência. Ele explica: se uma comunidade reclama do mau cheiro proveniente de gases produzidos por alguma indústria, os órgãos responsáveis pela área de saúde e ecologia são acionados para verificarem se os gases emanados causam mal às pessoas; se for comprovado que estes não afetam a saúde humana, o problema está resolvido, mas a sensação do mau cheiro perdurará. Ou seja, as sensações não são levadas em conta.

Para Böhme, a apreensão da música foi organizada da mesma maneira, de forma que as sensações puras perdem espaço para a inteligência da forma e da linguagem composicional. No caso da fábrica, a ecologia e a saúde erram porque afirmam não haver importância em conviver com o mau cheiro permanente, já que este não traz danos à saúde. De certa forma, uma acústica da atmosfera é isto: atentar para os sons que nos rodeiam, mas, a partir da economia dos nossos corpos.

Não era a isso que Russolo estava atento em 1913? Às mudanças radicais por que passava a atmosfera urbana no início do século XX? Ele lidava, do ponto de vista radical do *Manifesto*, com o esgotamento estético dos materiais com que se produzia música. Ele não estava só: diversas foram as manifestações que buscavam dar novo sentido à música, ao

atonalismo, à música serial. Mas Russolo conseguiu, de certa forma, ir além. Conseguiu ouvir o som da atmosfera e construir aparatos, dispositivos que dessem conta de reproduzi-los.

Russolo e Marinetti antecipam, de certa forma, as preocupações de Pierre Schaeffer, realizando, sem o mesmo instrumental teórico e tecnológico, algumas das experiências que ele irá realizar cerca de 30 anos depois.

Russolo como Cage, Marinetti como Schaeffer. Assim exposto, fazem subir do material afectos e perceptos. Mas, estamos o tempo todo lendo suas produções a partir da história da música, de possíveis desvios dessa história. Assim, minha proposição é: reler alguns desses fatos a partir de argumentos da crítica de arte. Da crítica tecnológica. De uma estética voltada para os sentidos. Então o futurismo, como balizador da estética sonora, se dá dentro do moderno, no caldeirão das rupturas formais e institucionais, ao mesmo tempo em que artistas como Duchamp avançavam sobre o cotidiano borrando as distinções entre vida e arte. Uma crítica de arte sonora precisa estar atenta, mas sem preconceitos. Segundo Serres (2001, p. 124):

Infelizmente, ouvimos o ruído, já não podemos fazer como se só existíssemos nós e Deus no mundo; lamentos, gritos, soluços, brados, encantamentos nos agridem muito antes de receberem sentido; temos, pois, de compor música a cada instante para sobreviver [...] Sem essa obra de fundo que contém o ruído de fundo, nada se mantém unido, nem as coisas no mundo, nem as pessoas no coletivo, nem os sentidos, nem as artes, nem as partes do corpo. A música vem da filosofia, ninguém pode se dedicar à segunda sem passar pela primeira.

Artistas avançam sobre o cotidiano, sobre os objetos ordinários do dia-a-dia, criticando a noção de que a arte deve ser bela e, ao mesmo tempo, revidando contra os mecanismos do que se chama hoje de Mercado de Arte. Serres (2001) cita Cage e sua obra *Silent Prayer*. Venho em meio a esse lamento propor poeticamente que façamos algo com isso que chamamos *ruído de fundo*, convidar-nos a percebermos esteticamente todo esse caudaloso rio sonoro em que estamos imersos sem nos deter.

Mesmo que a atitude de Russolo tivesse por fundo a idéia de reciclar a música, poderíamos rever seus instrumentos como esculturas sonoras? Em que consiste uma escultura sonora? É um trabalho sinestésico? É uma composição criada a partir de uma sonoridade? Ou em busca de uma sonoridade? Pode ser apenas o resultado de um conjunto de agregamentos que, por fim, nos dá também um som? As experiências de Burroughs com fitas, os chamados *cut ups*, seriam esculturas sonoras, ou trabalhos de declamação de poesia?

Na conversa com artistas descubro que o trabalho sobre o som apenas, mas realizado com corte-e-colagem de *samples*, constitui empiricamente formas de esculpir. O som, na forma de um *sample*, é um material. A forma é a sensação que se reconstrói na colagem. A afecção é a característica que esses sons carregam, granuloso, metálicos, aerados...

Podemos distinguir esses aspectos de manipulação sonora dos trabalhos de *sound designer* ou de compositores eletroacústicos? Gostaria de fundamentar que o trabalho do *sound designer*, seja ligado ao cinema, ou de caráter comunicacional, funciona muito em função de uma finalidade. Os sons do *sound designer* existem para esta ou aquela funcionalidade.

Como ruptura formal, o futurismo aponta a máquina como um novo evento estético e também como possível instrumento para criação artística. Os *Intonorumoris* (entonadores de ruído) de Russolo, ao mesmo tempo em que funcionam como esculturas sonoras, são tecnologias novas de fazer som. Não no sentido tecnológico, de coisa nova, mas no sentido técnico-simbólico de funcionarem como reprodutores do sonoro. Segundo Kevin Concannon (1990, p. 161):

Como com a fotografia, a gravação sonora foi desenvolvida consistentemente em busca de um refinamento da sua maior virtude perceptível: a habilidade em recriar, ainda mais precisamente, um evento retirado do seu tempo e espaço original. As duas mídias foram criadas para preservar um efeito de tempo-real, mas ambas foram manipuladas por artistas para criar realidades que só existem como reprodução.

Essa passagem reforça nossos pólos conceituais, que é a tensão do artista sobre o material; o esgotamento do suporte (material) a partir de um programa que o dobra, tensiona-o e o leva ao limite; e ainda o próprio material que empresta a obra, à composição, as sensações que lhe são inerentes. E assim foi que Marinetti se apoiou para produzir ainda no começo do século XX experiências que seriam repetidas por Schaeffer anos mais tarde.

Ainda segundo Concannon (1990, p. 161), “Marinetti compôs cinco peças performáticas para o rádio em 1930; isto pré-configurou experimentos que a música concreta iria realizar quinze anos mais tarde. Cortando e colando juntos diversos sons distintos com sons de água, fogo e voz humana, ele criou sua síntese radiofônica”.

As experiências de Marinetti e Russolo são distintas. Ao ouvir gravações de Marinetti, como *La battaglia di Adrianopoli* (A batalha de Adrianopla), percebemos o poder que ele concede ao som puramente, retirando de uma descrição detalhista seu poder e entregando tudo às onomatopéias. Assim como faria Duchamp em seus poemas (KHAN, 1992). Mesmo que alguns pensadores da época tenham torcido o nariz para o uso de aparelhos técnicos, nestes enxergando apenas um valor mimético, esses artistas e suas visões criativas fizeram dobrar as expectativas em torno deles.

Durante a investigação desses limites, provavelmente passaremos pelo lado sinestésico das obras de arte sonoras. Como que duas metades complementares, a imagem de um objeto é transformada continuamente por seu som, que normalmente a indexa. Como veremos mais adiante, uma escuta interessada pode operar uma transformação completa, desindexando, dessimbolizando um objeto. Essa experiência sensorial encontra-se presente em diversos trabalhos, como, por exemplo, em proposições que sensorializam objetos. Quando não brincam com uma auralidade expandida, conferindo peso ou leveza onde não são esperados, pode-se sugerir uma espécie de animismo. Cria-se uma anima, para objetos e espaços, assim como gostaria Gabriel Garcia Marquez ou José Lezama Lima.

iii. Esculturas Sonoras

Segundo Rosalind E. Krauss (1998, p. 52), o Manifesto Futurista “proclama um amor pela velocidade e pelo perigo. Postula um novo culto pela beleza, no qual ‘um automóvel em alta velocidade [...] é mais belo do que a Vitória da Samotrácia’ [...] o Manifesto foi o primeiro de uma longa série de proclamações por cujo intermédio os futuristas italianos buscaram afetar o curso da arte européia”. Ainda segundo esse autor, a força do Manifesto reside justamente no fato de ele não se ater a decoros de uma argumentação objetiva:

Seu veículo é a história, e é através do fluxo incessante dos acontecimentos no tempo que o autor pretendia criar seu impacto. [...] O Manifesto, colocado no centro da história, resulta em uma proclamação do conceito de velocidade como um valor plástico – a velocidade tornou-se metáfora da progressão temporal tornada explícita [...] O objeto em movimento torna-se o veículo do tempo percebido, e o tempo torna-se uma dimensão visível do espaço, uma vez que o movimento temporal assume a forma do movimento mecânico.

O espaço como uma dimensão de temporalidade, ou ainda uma temporalidade moldada acusticamente, pois, de certa forma, não é isso que as reflexões acústicas geram? Uma reverberação acentuada ou ainda um espaço demasiadamente absorvente não moldam sobremaneira a durabilidade de um som? Não residem nessa concepção do espaço como algo moldado temporalmente prerrogativas estéticas que sustentam a arte sonora?

Rosalind acentua através da leitura da obra de Umberto Boccioni, artista futurista o “mais dedicado à reformulação do estilo escultural” [...], que o objeto escultural poderia parecer o instrumento mais improvável para representar o desenrolar do tempo através do movimento”, mas não era. Boccioni deseja fundir dois modos distintos de ser, dos quais o objeto pudesse participar:

O primeiro desses modos envolvia a essência estrutural e material do objeto [...] Boccioni referia-se a esse aspecto como “movimento absoluto” O segundo modo era chamado por ele “movimento relativo” do objeto. Indicava com esses termos a existência contingente do objeto no espaço real à medida que o observador ia mudando de posição relativamente ao objeto e percebendo a formação de novos agrupamentos entre este e os objetos vizinhos. [...] Boccioni falava da necessidade de criar “um signo ou, melhor ainda, uma forma singular que substituísse o velho conceito de divisão pelo conceito de continuidade” (KRAUSS, 1998, p. 52, grifo da autora).

Krauss (1998, p. 56) analisa a obra de Boccioni – *Desenvolvimento de uma garrafa no espaço* – que é “uma obra que equaciona as preocupações da escultura com as preocupações acerca de como as coisas são conhecidas”. Levadas a cabo na forma de esculturas, as idéias de “movimento absolutos” ou “movimentos relativos” pensados a partir de um objeto parecem desejar superar as idéias superficiais geradas por uma visão parcial – por que não dizemos? – uma escuta parcial. Ao se registrar um som, juntamente com a possibilidade de reproduzi-lo infinitas vezes, o gramofone e todos os outros dispositivos mecânicos fornecem, como desejava Boccioni, algo que permite uma visão, ou melhor, uma escuta total. Pierre Schaeffer, que transforma os sons de maneira a mais consciente possível, coloca na escuta o ato escultórico. É na escuta interessada, acusmática, que nasce o conhecimento total do som. Assim, talvez seja possível distinguir esculturas que fazem som de esculturas sonoras propriamente ditas. Talvez.

Na verdade, o problema para o pensamento crítico é que “em qualquer momento de observação, uma parte considerável da superfície real da garrafa estará oculta à visão” (KRAUSS, 1998, p. 56), ou seja, muitas vezes não se sabe se o ato de composição artística se encontra ligado à história da escultura ou à história da manipulação sonora. Podemos ter um muito bem elaborado e outro não tanto. Podemos concluir que tal obra é pobre em relação à escultura, sem perceber o que fez mover no campo puro do som. São distinguíveis? Devem ser?

Essa preocupação de Boccioni – expressa em *Desenvolvimento de uma garrafa no espaço* – nos alerta para os perigos de uma crítica formal que busque dar conta de trabalhos

em que o som tenha um papel substantivo, “independente.” Assim, precisamos de um pensamento que “[...] retratando sua posição em termos de uma inteligência infinitamente móvel, seja capaz de abarcar de uma só vez todos os aspectos da garrafa” (KRAUSS, 1998, p. 56), ou todos os aspectos de uma composição sônica.

3. ARTE SONORA E CINEMA

Na cronologia dos dispositivos, a película cinematográfica aparece logo como alternativa para o uso dos discos de cera. Antes da invenção da fita magnética, que irá se tornar popular no meio de produção sonora – estúdios de música em geral –, a película manipulada de forma quase artesanal foi usada como suporte para produção sonora (falamos de um momento após a invenção do cinema sonoro). O processo de leitura óptica utilizado para o *play-back* do som na película serviu de base para artistas que pintavam a película e a projetavam para ouvir o resultado produzido. Norman McLaren é um exemplo clássico desse tipo de produção. Em *Synchromy*, de 1971, podemos perceber a precisão de um trabalho de composição sonora na película. Pela sonoridade, talvez *Dots* também faça uso da mesma técnica.

Não me cabe analisar as prerrogativas dessa produção – não é o escopo desta dissertação. Por que, então, essa aproximação? Em parte, é um exercício de licença poética, de imaginação, uma rápida reflexão sobre experiências diretas com a produção recente do cinema brasileiro. De certo modo, é uma breve reflexão a respeito dos tópicos com que tive contato recentemente. Na minha perspectiva, o trabalho com cinema restringe-se a uma lida diária com filmes que integram de certo modo a produção comercial brasileira.

Como integrante do Hapax participei, em 2002, de uma experiência de cinema proposta pela dupla dinamarquesa Christian Lemmertz & Michael Kvium, dentro da Mostra Cinema Capacete. Para um filme de oito horas, projetado em três telas, eles buscavam a trilha sonora em cada país por onde passavam. Assim, o Hapax foi convidado a participar como uma parte da trilha no dia da abertura da exposição. Nessa linha de disjunção entre imagem e som, Godard é nosso principal referencial. Basta lembrar seu filme *Carmen* (1983), das cenas dos viadutos sobrepostos a sons de água e gaivotas.

Diversos artistas já romperam a barreira do que se convencionou chamar ‘cinema’ – uma salas escura, com cadeiras fixas e uma projeção frontal criando situações que envolvem a técnica cinematográfica, mas recusando o formato de projeção comercial. Bruce Nauman, Nan Jun Paik, Norma McLaren, Lucas Bambozzi, Arthur Omar, Bill Viola, para citar apenas alguns, trabalham com os mais diversos suportes imagéticos, temas e dispositivos para operar a imagem fora do contexto particular da sala de cinema. Trabalhos como *Tempo não Recuperado*, de Lucas Bambozzi, apresentado na Exposição *Corpos Virtuais: arte e tecnologia* (2005a), demonstram o uso de tecnologias digitais com o objetivo de construir experiências de interatividade. Por meio de um *software*, planos ‘videográficos’ extraídos de um arquivo pessoal do autor são transformados em um banco de dados acessível em tempo real. O público pode manipular e escolher a qual seqüência deseja assistir, criando seu “próprio filme”. Este é apenas um exemplo recente.

No campo das artes visuais, criam-se, com o uso do vídeo e de outros formatos, situações de cinema, ou – como destaca Katia Maciel – de *trascinema*, onde se experimentam múltiplas linguagens visuais – mudanças de suporte, ausência de narrativa, disjunção total entre o discurso sonoro e o discurso imagético, ausência de uma relação explícita dessa frontalidade obsessiva e objetivante. Se fosse possível nesta dissertação ensaiar uma passagem mais aprofundada por esse tipo de produção, enfatizando o uso do som, por si só já seria algo interessante. Algumas experiências conseguem problematizar diretamente a relação entre o som e a imagem, como o trabalho de Carsten Nicolai (2002), *Telefunken*, apresentado na Exposição *Autopilot*⁹, que nos apresenta uma questão interessante. Ao plugar a saída de um *CD-player* no *input* de vídeo de um televisor, alimentando-o com sinas de áudio, Carsten gera uma animação, uma expressão gráfica do áudio tocando no CD. Para cada forma de onda, senóide, dente de serra, o artista recebeu uma

⁹ Disponível em: <<http://www.carstennicolai.com/d/publications/pdf/autopilot.pdf>>.

composição gráfica. O que se produziu? Uma experiência de cinema, imagética ou uma experiência de abstração sonora?

Acompanhando alguns *posts* com chamadas de trabalho na web, nota-se que, em alguns centros produtores de arte, se a idéia de uma composição de dois canais, com um tempo de duração específico, for criada dentro de um recorte específico de mídia – objetivado para ipod, celulares – e composta a partir de temas determinados, pode ser chamada de *sound art*¹⁰. Será conservador questionar isso? Será muito formalismo compreender que uma faixa criada para tocar em ipods, ou pensada com durações específicas, não estaria melhor se compreendida como música? É temerário passar por conservador, mas também não é preciso estar atento a tentativas vãs de pegar o “termo da moda”? Existirá alguma distinção possível entre composição sonora e arte sonora?

Quando assistimos a *JGL par JLG* (1994), de Godard, experimentamos, subitamente, essa disjunção entre som e imagem. Um despertador (pode ser telefone). A tela ainda está negra. Crianças ao fundo. Vemos uma sombra projetar-se sobre a mobília, uma foto (pintura de uma criança ao fundo). Há uma relação, mas não há ação. Ouvimos uma voz que se repete. Muda de timbre. Seca toda essa ambientação ao redor. Pouco antes de cortar para ondas, na arrebentação, um tiro, mas não um tiro, um último grito de criança pronunciando o corte. Godard é mestre em deixar falar os elementos. A disjunção abre espaço para a construção de novos significados. O som assume sentido em si próprio enquanto as imagens são ressemanizadas ou não por esses sons estranhos. Há como que a criação de um acorde, formado de imagens e sons.

¹⁰ Disponível em: <<http://www.nmartproject.net/netex/?p=242>>. “Regulations for sound compositions to be submitted 1. Theme: soundPOOL - sound compositions a challenge for imagination 2. one single piece of soundart may be submitted 3. exclusive soundformat: mp3 4. duration: minimum 3 min, maximum 15 min.” O que poderia ser uma peça única de arte sonora, com duração estipulada? Não se trata de uma chamada de trabalhos para composições sonoras? Musicais? Correndo todos os riscos de parecer formalista, não será preciso criar algum tipo de conceito, ou palavras que permitam separar, mesmo que sutilmente, esses tipos de produção?

Ao passarmos por Orson Welles e *A Marca da Maldade* (1958), encontraremos referências originais ao tratamento sonoro. A invenção da *temporal semiotics*¹¹ significa, portanto, que cada dispositivo estetiza o som ou a imagem que cria. Orson Welles pedia em suas notas que o som de um rádio em cena fosse tratado para apresentar um som defeituoso, distorcido, que remeteria subjetivamente às qualidades do próprio ambiente ou situação pela qual se passava naquele momento do filme.

Mais Velho, filme de Nilson Primitivo, finalizado em 2000, é quase todo sonorizado com técnicas digitais rudimentares: computadores velhos, placas de som de baixa fidelidade, toda essa parafernália acaba por emprestar sentido aos sons do filme. Nele, fragmentos diversos extraídos de discos jornalísticos, de rádio, criam uma supernarrativa que percorre em paralelo a narrativa imagética do filme. Uma experiência que dá conta de localizar temporalmente e criar o clima de bague-bague urbano fantástico do filme.

Retrocedendo um pouco, podemos ressaltar todas as experiências americanas com a invenção dos aparatos de difusão multicanais, que, na verdade, acompanham as necessidades artísticas de filmes como *Apocalypse Now* (1979), de Francis Ford Coppola, as primeiras versões de *Superman* e a série de *Guerra nas Estrelas*, de George Lucas.

Trabalho em um estúdio. Passo cerca de 20 horas semanais, quando não há projeto, dentro de um estúdio de mixagem de cinema. Um estúdio para mixagem de cinema não difere muito de um cinema: é frio, é escuro, mas é silencioso, e quando está desligado, o é ao ponto de nos permitir ouvir aquele zumbido interno do ouvido, reproduzindo quase fielmente a experiência de Cage com a câmara Anecoica. O trabalho de mixagem de filmes (comerciais ou para exibição em cinemas comuns), assim como o de composição e produção musical, é um trabalho de repetição. Repetimos sons, seqüências, planos, milhares de vezes.

¹¹ O *sound designer* inglês Rob Bridget cunhou esse termo para designar as características estéticas que as mídias emprestam aos sons e imagens. Cada mídia impregna seus sons e imagens de uma temporalidade que se torna afectiva, estetizante. Bridget retoma sob certos prismas as idéias de Schaeffer, de uma escuta reduzida.

Trabalhamos sobre minúcias, treinamos nossos ouvidos durante anos para ouvir e perceber as menores modificações, as mais sutis variações entre as frequências que compõem um som.

José Miguel Wisnik, em seu livro “O som e o sentido” (1999), demonstra de maneira exemplar do que é composto cada som. Decompõe os timbres nas frequências que o compõem e demonstra, usando tecnologia digital, como frequência é ritmo, explicitando nossa relação com a pulsação. Um *loop* é o elementar, mas não menos poderosa afirmação do ritmo, o *loop sempre estipula um ritmo*, uma unidade mínima expressiva. Tanto o músico, como o técnico de som, treinam para produzir um ouvido especialista nas variações dos pulsos, das frequências. São treinos diferentes, especializações diferentes para sutilezas que as pessoas ditas “comuns”, sem um estado de concentração e sem serem guiadas até elas, dificilmente perceberiam.

O trabalho sonoro consiste de compor atmosferas. Com essas palavras, reafirmo o dado de que a música é a representação de um sentido possível, quando a atmosfera é a afecção direta, é a apresentação. O trabalho técnico, da mixagem, exige que trabalhemos sobre *loops* por diversas vezes, equilibrando e desequilibrando camadas de sons que, juntas, podem funcionar tanto na experiência como na produção do sentido dramático: realistas, fantásticos, surrealistas, hiper-realistas, fantasmagóricos. O cinema americano está cheio de exemplos. A lógica do cinema de ação inventou para o som o poder do realismo fantástico; as coisas falam, têm vida e manipulam nossa percepção da narrativa. Estes são alguns dos temas caros à composição sonora de um filme: amparar a história, deslocá-la, conferir-lhe peso ou leveza. No cinema, o silêncio é ‘ouvido’ através do mínimo detalhe. Está tão silencioso que é possível ouvir isso.

Nesse caminho de composição, descobro que a matéria sonora se dá continuamente para o compositor (os diversos compositores). Ao lidar com *loops* em busca do ruído perfeito, descobrimos texturas, ritmos, ondulações. Existem nomes ou conceitos para nomear os

momentos ou movimentos da arte sonora? Analisando trabalhos de nossos artistas, percebemos que cada um se dedica de maneira exaustiva a um recorte, investindo em uma espécie de recorrência de objetos e motivos. No caso do Chelpa Ferro, vamos encontrar a bateria, os temporizadores e aparatos mecânicos, dispositivos que vibram objetos cotidianos, sacos, cadeiras, fazendo música com esse estado anímico da matéria, extraindo a sonoridade de tudo que toca em um estado contínuo de excitação animística.

Chelpa Ferro ou Christian Marclay, por exemplo, compõem também apenas imagens fixas, planas ou escultóricas baseadas em um vasto universo imaginário ligado à música ou à produção do sonoro. Como a peça *De língua*¹² (2005), criada a partir de duas fitas cassetes, remontando-nos a um beijo. O campo é vasto e aberto para cima, para o imaginativo.

Nas artes sonoras, a técnica tende a desaparecer em função da experiência, da persistência do sonoro. Quantas vezes não me surpreendi ouvindo a música, distraidamente, que desligara nos fones segundos antes? Diversas. Oliver Sacks dedicou um livro a essa persistência. Somos capazes de ouvir uma peça musical inteira na nossa mente sem nunca ter estudado uma nota de música.

Dessa forma, uma composição sonora não tem hora para aparecer, por diversas vezes aparece de repente. Tudo isso soa um pouco romântico, mas nossa questão sobre a materialidade e forma na arte sonora parece não resistir muito a formalizações, a não ser, é claro, à formalização do ato artístico. Mas isso aflige toda reflexão sobre arte. Assim, a discussão aqui não é sobre os limites da autoria, mas sim sobre as possíveis formalizações que dão origem ao campo da arte sonora. Somos incapazes de desligar nosso sentido auditivo. Somos imersos no som, nas sonoridades, mas, mesmo que a nossa audição cotidiana consiga a todo instante filtrar e selecionar o que precisamos ouvir, no oceano ruidoso do dia-a-dia, não escapamos ilesos.

¹² Disponível em: <<http://www.chelbaferro.com.br>>.

Poderíamos, então, afirmar que a arte sonora é formalizada na tensão entre um imaginário sonoro e um imaginário plástico, que pode estar relacionado ao uso de objetos materiais ou simplesmente a uma plasticidade sonora que se transforma em sentido dada uma situação proposta de difusão, de experiência sonora. Como veremos, ao analisarmos a produção de Pierre Schaeffer, do moderno para o contemporâneo o som ganha plasticidade em si. Então, para além de uma relação única com o som, os artistas, por bricolagem entre o objeto e sua(s) múltipla(s) sonoridade(s), criam a arte sonora.

Ao debater esse assunto com alguns dos artistas citados nesta dissertação, surgiu a compreensão da força da composição como elemento básico da forma de arte, ou seja, que a obra de arte é um composto de afecções, de perceptos que somam o artista. Na verdade, no contexto da arte contemporânea, constituindo-se isso em uma abertura e também em um problema (ironia), praticamente tudo pode ser transformado em objeto de arte, dependendo apenas das linhas de força que o artista, curador, galeria conseguem reconhecer no objeto dado.

“Que terror invade a cabeça de Van Gogh, tomada num devir girassol” (DELEUZE e GUATTARI, 1992, p. 220)? Que terror invade a cabeça Hapax repleta de um devir latas e sucatas? Que terror invade a cabeça de Paulo Vivacqua, repleta de um devir alto-falante?

Essas são perguntas que abrem para outros devires. O som no contexto da experiência, guiado ou não por uma composição, pode abrir para múltiplas percepções. O que desejo enfatizar é que há uma latência de afetos que percorrem o som. Em um momento, algo não musical pode ser música, ou algo pensado como música pode se tornar um ruído, uma mancha. Ser algo novo consiste em levar consigo algo do antigo.

4. SILON FERMÉ

Sobre o alto-falante, Sergio Freire Garcia afirma que a experiência moderna do sonoro foi mediada por ele; o alto-falante torna-se a personificação final do som. É todos os instrumentos em um. Dá conta de reproduzir graves, agudos, médios, ásperos, suaves e distorcidos. Como mediador, não assume a forma da coisa em si, apenas atua dissimuladamente. Quando falamos de alto-falantes, portanto, não nos referimos apenas às suas capacidades acústicas, mas do lugar de mediador da imagem do som. Artistas que lidam diretamente com o animismo dos objetos e espaços para criar conseguem, na maior parte das vezes, escapar dessa onipotência dos alto-falantes. Mas, enquanto *ready-made*, ocupa lugar demasiado grande, suscitando críticas. Sergio Freire Garcia busca dar conta do alto-falante em seu campo de produção, a música eletroacústica, mas, para investigarmos o alto-falante no campo da arte sonora, precisamos continuar a nos perguntar a respeito das relações do artista com os materiais, som, objetos e suas necessidades técnicas.

i. Pequeno Retorno do Alto-Falante

Retornando à questão do registro técnico, conclui-se que sem ele nada disso seria possível, na medida em que ele transformou objeto em coisa: “não é de se estranhar que uma documentação (ou transmissão) necessariamente imperfeita realizada pelas novas mídias estimule sua exploração para outros fins, a fim de se exprimir de certa maneira aquilo que não se tinha o costume de ver e de ouvir” (SCHAEFFER 1969, p. 91). Essa afirmação de Schaeffer corrobora e de certa forma ajuda a lançar luz sobre a questão da materialidade na arte sonora. Em *Traité des objets musicaux*, Schaeffer (1966) relata sua experiência ao trabalhar o envelope dinâmico de um som, cortando o ataque dos sons – gravando o som, instantes após gerá-lo, ou espichando-o artificialmente – aumentando o ganho do microfone no *fadeout* do som, ele parece trazer à luz respostas que podem nos ser úteis: “Onde está a invenção? Quando ela se produziu? Eu respondo sem hesitação: quando eu toquei no som dos

sinos. Separar o som de seu ataque constituiu o ato gerador. Toda a música concreta estava contida em germe nessa ação propriamente criativa sobre a matéria sonora” (SCHAEFFER, 1952, p. 15). Literalmente, na experiência do som como objeto, fora da arquitetura musical é que se dá a transformação. Assim, quando podemos experimentar um objeto para dentro de sua sonoridade, quando podemos experimentar sons dentro de um objeto, é que se dá a experiência de afecção, do percepto. Sobrepor sons, tocar discos ao contrário, gritar onomatopéias, todas são experiências que se dão no limite entre um meio técnico ou entre objetos e sons possíveis.

ii. **Vibração, Inscrição, Transmissão**

Para Douglas Khan, em “Wireless imagination: sound, radio and avant-garde” (1994, p. 1, 3, grifo do autor):

Seria razoável esperar uma curiosidade forte a respeito da resposta inicial das artes em relação ao áudio. [...] ainda os maiores ataques à música do século XX conduziram, mesmo porque sob o signo da música e do ruído – ao retorno da música. “A arte dos ruídos” de Russolo tinha como objetivo a renovação da música. O projeto de vanguarda de Russolo até Cage era o de impor uma percepção musical a sons não musicais. A estratégia reside basicamente em trabalhar o ruído e os sons do mundo como “extramusicais”.

Essa estratégia, para Khan, foi levada a tal intento que não há som que não tenha se tornado musical. Portanto, para essa estratégia funcionar, o som tem que se conformar à materialidade das idéias de musicalidade, o som minimamente codificado pela pureza da percepção e longe da contaminação do mundo.

Quando o som existe como uma experiência entre objetos, como uma experiência do espaço, quando um artista compõe essa junção ou transfiguração de som em espaço, do som em materialidade objetiva, composto de sensação que escapa de um objeto ou de uma situação em si, podemos ter uma situação de arte sonora, que pode até ser feita de matéria musical, de sons conformados por abordagens musicais. Paulo Vivacqua afirma: “Vi na arte sonora, na relação do som com a plasticidade do espaço, dos objetos, no som como afecção a

possibilidade de levar a cabo conceitos que a música moderna e contemporânea não realizaram”.

Khan (1994) afirma que nossa relação com o som como entidade surge a partir do advento do fonógrafo, no meio da ascendência do modernismo e da *avant-garde*. O fonógrafo permitiu mover-se da representação para a experiência. Seguindo a linha adotada no capítulo anterior, a Batalha de Adrianopla reflete duas importantes tendências da *avant-garde*: a junção do ruído, da música e da poesia sonora (*noise, music e sound poetry*). Khan ainda registra a resistência enfrentada na época pelos vanguardistas. Guillaume Apollinaire, por exemplo, critica um poema feito só de onomatopéias como sendo algo vago de sentidos poético, lírico, trágico ou emocional. Sustenta sua crítica com a pergunta: “Por que alguém deseja imitar verbalmente sons do mundo como o futurista assovio de um avião, quando a realidade auditiva é sempre superior?” Se alguém está interessado em criar uma ilusão de realidade auditiva, o fonógrafo é o que pode melhor realizar a tarefa: “A imitação é a ferramenta perfeita para uma arte que irá se fundar em cima da tecnologia”.

O estudo do som nas artes, “da história do som nas artes”, pode se apegar facilmente ao uso do fonógrafo durante a *avant-garde*. Mas, para além, segundo Khan, pode-se falar em três figuras mais abstratas – vibração, inscrição e transmissão. Em “Wireless imagination”, Khan (1994, p. 15) descortina esses três momentos: as vibrações, através do seu genuíno movimento, geram um espaço estruturado situando corpos e objetos nesse mesmo espaço. O processo de situar

não transforma os corpos ou os objetos, entretanto, isto apenas os coloca em uma relação de dependência para com um sistema maior [...] Enquanto a figura da vibração aponta para o céu, a figura da inscrição aponta o som diretamente para o chão.[...] Um som inscrito pode ser qualquer som, até mesmo um muito distante ou abafado, e todo processo de inscrição não está limitado ao sons prosaicos ensaiados no processo de sinestesia. Sons inscritos são, por outro lado, aperceptivos, empíricos, escrituras e tecnológicos, capazes de serem vistos, lidos, escritos e desenhados diretamente [...] a mais pronunciada impressão produzida pela figura da vibração, a inscrição, reduz o espaço a impressões sobre uma superfície.

Khan (1994, p. 20) explicita que a “figura da vibração mora no espaço do imaginário, ao passo que a figura da inscrição destrói o espaço do mundo real. A figura da transmissão combina aspectos de ambas – vibração e inscrição –, fundindo as características espaciais da vibração com a corporeidade e a objetividade da inscrição, excedendo-as em complexidade”.

Cadência histórica, as passagens vibração-inscrição-transmissão metaforicamente tornam-se como linhas de força que guiam composições de arte sonora. Objetos pontificam, mediam nossa relação com o espaço, o minimalismo o demonstrou. Como vetores-guias servem de referência, como no caso de *Burro-sem-Rabo: A Cidade será Tocada*, concomitantemente, vibração na difusão sonora, inscrição na reapropriação do espaço embaralhado pela *performance* e transmissão porque teias de comunicação digital controlavam remotamente o duplo do que se propunha no espaço do urbano.

Ainda sobre o alto-falante, Vivacqua o vê como um objeto estruturante, fetiche, que ocupa o lugar metafórico de mediador espacial. Inscrevendo com ele, Vivacqua refere-se à completude do objeto como símbolo musical, cartográfico. É um ponto, a unidade mínima da cartografia, que se inscreve diretamente sobre o espaço. O alto-falante funciona como uma espécie de partitura, pois “dois pontos distantes significam algo longo; dois pontos perto significam algo rápido”.

iii. Marcel Duchamp

A princípio, pela importância que o alto-falante assume como peça escultórica dentro da arte sonora, a presença de Duchamp aqui poderia ser entendida como justificativa para explicar seu uso do *ready-made*. Mas não somente, porque, segundo Craig Adcock, Duchamp produziu peças sonoras (musicais ou não) que exerceram enorme influência em tudo que se produziu após ele. Para Adcock (1994, p. 105), a chave para o desproporcional sucesso de Duchamp reside no fato de que

[...] ele é largamente responsável por provar que arte pode ser tudo aquilo que o artista decide que é. Na escultura, isto pode ser os objetos esquecidos do mundo – coisas ordinárias como uma roda de bicicleta e engradados de garrafas – que repousam escondidos sem serem incomodados. Na música, isso pode ser o ruído que repousa escondido nos intervalos entre as notas ou nos espaços deixados vazios entre os sons.

A escultura sonora repousa justamente na junção entre o ruído dos sons codificados e os objetos cotidianos recodificados com arte. A produção do Chelipa Ferro deixa isso claro ao transitar pelo *pop*. O Chelipa ressignifica cada objeto transposto através do som. Alguma crítica poderia ser feita à rarefação de sentido, pois a insistência no *pop*, misturado a uma leve tensão tipo ‘feira de ciências’, do Chelipa, quase sempre indica um sentido absoluto para a obra. Aquilo é aquilo e agora aquilo vibra. Mas, ao mesmo tempo, esse olhar aguçado sobre o cotidiano da produção *pop* (o Chelipa não se reduz a isso) também cria uma perspectiva crítica ou ao menos irônica de tudo isso.

Segundo Adcock (1994, p. 106), “ao isolar os interstícios entre o ritmo e ao criar um tipo de música visual ou conceitual, não necessariamente feita para ser ouvida – porque operava nos espaços entre os sons – Duchamp abre o ordinário mundo dos ruídos não musicais para as considerações artísticas intencionais”. O trabalho de Duchamp, segundo Adcock, propõe a existência de esculturas de frequências.

Assim também reflete Paulo Vivacqua sobre suas criações sonoras: “som é forma: SSSSHHHHHHHSSSSSSss [e aponta para a foto de uma duna de seu projeto *Deserto*]. O som carrega em si as características da matéria que o gerou”, declama.

Falamos então de esculturas de frequências, como queria Duchamp, mas na verdade esculturas que se formam sobre nós, no nosso compor, na afecção que experimentamos ao escutar e sentir no corpo. O trabalho de Duchamp é um tipo de “musical *ready-made*”, por ele acreditar que poderia compor como alguém que escolhe objetos aleatoriamente e, determinando uma situação, gera a composição.

Para Rosalind E. Krauss, Marcel Duchamp, com seus *ready-mades*, e mais especificamente com o urinol, conseguiu transformar a obra de arte em uma ação de transposição:

O porta-garrafas assinado, seu primeiro *ready-made*, foi transplantado do mundo dos objetos ordinários para o domínio da arte pelo simples fato de ter sido assinado pelo artista. Nesses casos, o artista claramente não fabricou ou construiu a escultura. Em lugar disso, elegera um objeto entre o número quase infinito de produtos industrializados que preenchiam passivamente o espaço da sua experiência cotidiana [...] A “obra” de Duchamp era simplesmente um ato de seleção (KRAUSS, 1998, p. 88, 91, grifo da autora).

No caso de *Fontaine*, de 1917, Duchamp não apenas seleciona um objeto. Por interferir de certa forma no posicionamento da peça, ele cria uma transformação: “A *Fontaine* era um mictório que Duchamp girou noventa graus, de modo que o lado que normalmente estaria conectado à parede passa a ser agora a parte inferior ou a base da escultura”. Para Rosalind, o público percebia que, na inversão do objeto,

[...] um ato de transferência teve lugar – um ato em que o objeto foi transplantado do mundo comum para o mundo da arte [...] a natureza desse reconhecimento difere daquela da escultura construtivista ou cubista. Não se trata de decifrar a construção formal do objeto ou o modo como as partes podem relacionar-se mutuamente na natureza dos signos ou conjuntos de significados. É um reconhecimento que muito embora deflagrado pelo objeto, não **diz respeito** ao objeto (KRAUSS, op. cit., p. 94, 95, grifo da autora).

Certa tensão formal não abandona essa reflexão. Descobrimos que tateamos por um imenso devir sonoro e referencial, em que formas e cadeias de conceitos trocam de lugar incessantemente ao sabor das operações dos artistas.

Mesmo sem abrir mão da diferença entre a linguagem musical e a linguagem da arte sonora, iremos concordar com o fato de se fazerem presentes de forma muito intensa, na arte sônica, paradigmas do que se convencionou chamar, principalmente com Cage e os minimalistas, de música experimental. Assim, algumas vezes será natural se trabalhos de arte sonora forem lidos ou até mesmo compreendidos como música experimental.

Como declara David Toop, crítico de música inglês, “os sons são tecidos com a memória”. David reverbera as afirmações de Cage: silêncio não significa algo que nega a existência do som. Para Toop, é preciso rejeitar a comum afirmação de que o “silêncio é percebido como blocos de ‘anticoisas’; e os sons ouvidos como blocos de ‘coisas’” (TOOP, 2004, p. 41, 42, grifo do autor).

O que a arte permite perceber é a diferença existente entre um silêncio *meaningless* e outro silêncio – um momento de quietude, como *container*. O silêncio que contém a potência de todas as sonoridades em si. Silêncio pode ser algo que não representa uma negação de sentido ou de produção. A atitude de Duchamp em relação à produção de arte está ligada ao seu objetivo de reduzir os elementos que compõem a obra de arte. Duchamp produz uma espécie de minimalismo que funcionaria como um motivo-guia em suas pinturas iniciais. As estratégias praticadas em suas composições sonoras estão ligadas em reconhecer, como Adcock afirma, essa mesma redução.

Para Michel Chion (citado por TOOP, 1994, p. 45), silêncio é “o negativo do som que nós ouvimos ou imaginamos anteriormente; isto é, um produto de contraste”. Para nós, então, qual é o trabalho do artista sonoro: dobrar o som ou reinventar o silêncio? Assim, o trabalho do artista sonoro é esse balanço entre uma imaterialidade constante, que pode ou deve ser trabalhada com objetos reunidos do cotidiano (Chelpe Ferro, Hapax) ou criados (Marssares), que dão vida a composições plásticas e sonoras.

As composições de Duchamp, assim como as de Cage, estavam muito ligadas à lógica da arte, porque a técnica musical não era considerada por eles. Um conjunto de estratégias ou táticas era criado para compor a peça, ao invés de um domínio técnico sobre um instrumento ou sobre as relações do som (ritmo, tonalidades, orquestração, harmonia). Era requerida a disposição em participar de um jogo. *Erratum musical*, por exemplo, consistia em retirar notas escolhidas de uma determinada escala, de dentro de uma cartola, aleatoriamente. No

final, quando tocada, a composição parecia mais uma concha de ruídos. Ao falar sobre *A roda de bicicleta*, Duchamp explica assim sua relação com o acaso como força criativa:

Isto pouco tem a ver com a idéia de *ready-made*. Ao contrário, isto tem mais a ver com a idéia de acaso. Em certo sentido, isto é simplesmente um deixar acontecer por si próprio para ter um tipo de atmosfera criada dentro do estúdio, em um apartamento onde você vive. [...] Ver a roda girando é muito relaxante, muito reconfortante, uma espécie de abertura para outras coisas fora da vida material do dia-a-dia (SCHWARZ, 1970, p. 442).

Para Adcock (1994), com certeza nos lembraremos de todas as vezes em que viramos nossas bicicletas de cabeça para baixo e ficamos a pedalá-las no vazio, espetando a roda em seus raios para ouvir... Esculturas de frequências.

Há a necessidade de diferenciar as esculturas sônicas das esculturas materiais? Elas existem isoladamente? Ao conversar com Marssares e Paulo Vivacqua, percebi que essa pergunta assume contornos diferenciados. Para Vivacqua, há uma relação formal entre o som e o objeto que o cria. Ele insiste também na construção formal de suas peças. Materiais determinados que emanam características, composições sonoras determinadas. Mas, ao mesmo tempo, seu trabalho se dá nessa transfiguração gerada no contato entre o material sonoro e o material esculpido, instalado. Sempre trabalhando com sons sintetizados, Paulo Vivacqua gosta de mimetizar, de reproduzir as características formais da relação objeto/sonoridade.

Para Marssares, por outro lado, o som vem como resultado da fricção entre uma produção músico-sonora eletrônica e sua experiência desse material (sonoro-musical) dentro do objeto – geralmente também de sua autoria. São dois corpos separados que se completam em uma escultura para ser vivenciada. Mesmo que possam ser separados como método de produção, uma vez misturados não existem mais separados enquanto produto de uma fruição artística. Portanto, a crítica de arte sonora precisa ser cuidadosa para não desejar desvendar tão profundamente os aspectos formais da obra, sob pena de descartar a experiência participativa, fator predominante em boa parte das obras.

Do ponto de vista formal, para Schaeffer o problema se resolve quando assumimos que o trabalho criativo, na era da mediação técnica, ocorre quando manipulamos o som, quando “tocamos no som”, manipulação essa permitida pelo aparato tecnológico. Se considerarmos, levianamente, a afirmação de Brandon Labelle, de que a arte sonora constitui o som como meio e material da obra em si, poderemos ter resolvido nosso assunto; mas se analisarmos o trabalho do Hapax, por exemplo, perceberemos que o som é apenas parte da experiência, em que o trabalho sobre objetos escolhidos e a visualidade da *performance* ocupam lugar demasiadamente grande no conjunto do trabalho, interferindo diretamente sobre o resultado sonoro obtido. Para Duchamp, é preciso fazer pensar, tocar na matéria e transformá-la. No que se refere ao trabalho de Duchamp com poemas, para Adcock, a essência se encontrava em retirar o que formava o sentido para criar a composição sônica.

Assim, de forma inseparável, a materialidade e a imaterialidade dos sons formam o conjunto de compostos que os artistas usam para suas obras. Para Marssares, parte de seu processo de criação escultórica tem relação direta com a possibilidade de dar corporeidade aos graves que ocupam sua imaginação.

Para Adcock (1994, p. 112), a força da “música” de Duchamp está no fato de esta não ser melódica ou ter sido feita para ser tocada, mas por ser também um *ready-made* (fato que Duchamp negou quando tratou de *A roda de bicicleta*): “Ele escolhe um sistema, uma partitura, um libreto e depois permite que operações de acaso determinem o resultado final, de forma muito similar como ele coloca um objeto, como a roda de bicicleta, o urinol, um pente, em um novo contexto e espera para ver no que vai dar”.

O que nos permite compreender essas atitudes dentro desse novo campo, que é um híbrido que surge da música e das artes visuais, é não apenas a despreocupação com o território da música, com a sacralidade do que é musical ou não, porém, mais ainda, porque além de totalmente modernos, com suas formulações diretamente ligadas à ruptura formal, à

expansão rítmica e à criação de uma ampla paleta sonora, Russolo, Duchamp e Cage não buscam diretamente (não nos primeiros momentos de cada um) as mesmas motivações que os compositores eruditos. Os temas épicos, os poemas sonoros, as questões nacionais, nada disso perpassa o rol de referências desses autores. Mesmo que a música de Debussy, por exemplo, tenha abandonado a relação com a estrutura formal dos poemas sinfônicos, sonatas etc., sua produção ainda é formal do ponto de vista da técnica de composição.

É preciso, então, que exista esse trabalho sobre o material, que é o trabalho do artista. Como diz Schaeffer, é preciso que este “toque no som”, que este o faça vibrar para que o público possa entrar na composição. Para Deleuze e Guattari (1992, p. 216), é preciso que o artista fixe os “perceptos e os afectos”:

O que se conserva, a coisa ou a obra de arte, é um bloco de sensações, isto é, um composto de perceptos e afectos. [...] a composição, eis a única definição da arte. A composição é estética, e o que não é composto não é uma obra de arte. Não confundiremos, todavia, a composição técnica, trabalho do material que faz freqüentemente intervir a ciência (matemática, física, química, anatomia) e a composição estética, que é o trabalho da sensação. Só este último merece plenamente o nome de composição.

Ao conferir materialidade aos motivos, que não são nem materiais, mas que se extraem dos afectos, dos perceptos, o artista trabalha motivos que permitam a ele moldar este ou aquele material para sustentar a composição. Assim, alguns artistas enchem salas de alto-falantes e fazem ressoar freqüências que dão vida à sala; outros criam objetos que detenham algum tipo de materialidade ao som. Talvez como os produtores de *hip-hop*, os artistas sonoros estejam em busca da batida perfeita do som perfeito. Por que não?

Do início deste trabalho até aqui, ao passarmos pelo problema da materialidade, encontramos alguns exemplos diferentes. Para Russolo, os sons da Revolução Industrial deveriam ser alçados ao mesmo nível do som organizado e purificado dos instrumentos musicais – seu objetivo era produzir uma arte do ruído, o que significava renovar a música com a adoção dos ruídos. Para tal, ele levou a cabo uma espécie de classificação morfológica

dos ruídos, para que ele pudesse, por meio de polias e engrenagens, reproduzi-los em concerto. Russolo adequou os ruídos à linguagem musical.

Marinetti, colega futurista, de grande influência no seu trabalho, ouviu nas trincheiras da guerra sons estetizados. Estetizar os ruídos – este foi o trabalho futurista. Primeiramente, foi mais uma atitude de percepção criativa do que produção.

Nesse passo, Duchamp abre os ouvidos para os ruídos da fala, dos interstícios sonoros, para a fricção entre os objetos. Duchamp, ao inaugurar o olhar sobre o cotidiano como forma de criação artística, abre caminho para diversos outros artistas, como Robin Minard, que cria composições minimalistas com o objetivo de nos induzir mais a ouvir os sons já existentes do que às próprias composições.

De certa forma, a arte sonora é esse lançar de dados sobre o universo sonoro cotidiano, em busca de eventos estéticos que já estão aí. Os poemas de Duchamp fazem isso: lançam-nos primeiramente sons que já estão ali, em repouso, precisando apenas ser provocados, assim, como no caso de *A roda de bicicleta*. Quem já não experimentou?

Poderíamos tratar a arte sonora como uma arte de fazer escolhas, de transpor sons do anonimato, através de uma escuta criativa? Na verdade, cada artista sonoro, de certa forma, se dedica a criar ou nos fazer escutar essa música de fundo, como quer Serres? Nossa escuta do dia-a-dia, que é seletiva, que filtra nossos objetos de interesse, não é criativa? Acredito que não. Mas precisaremos sempre de um lugar, como uma galeria ou um museu, para que se ative a arte sonora? Não, mas é preciso que exista alguém que nos diga: “Vá lá e ouça. Ouça quando isso balança, ouça quando isso roda. Ouça quando você mexe aqui”. A escuta cotidiana, que pode ser criativa e sagaz, não é a mesma que preenche os buracos de uma obra de arte sonora. É preciso que haja o composto, a composição, que é o trabalho do artista.

Somos guiados pela sentença: “Que terror invade a cabeça de Van Gogh, tomada num devir girassol”? Voltamos à questão dos motivos e das materialidades para concluir: “[...]”

sempre é preciso o estilo – a sintaxe de um escritor, os modos e ritmos de um músico, os traços e as cores de um pintor – para se elevar das percepções vividas ao percepto, de afecções vividas ao afecto” (DELEUZE e GUATTARI, 1992, p. 220).

Por ‘devir’, Deleuze (2006, p. 1) afirma ser um estado de acontecimento puro:

Quando digo “Alice cresce”, quero dizer que ela se torna maior do que era. Mas por isso mesmo ela também se torna menor do que é agora. Sem dúvida, não é ao mesmo tempo que ela é maior ou menor. Mas é ao mesmo tempo que ela se torna um e outro.

O que quero dizer com isso é que na essência de um ato de arte sonora podemos experimentar algo musical ou apenas plástico. Ou ainda algo que pode ser musical e plástico, simultaneamente. A arte sonora é feita de estados. Os artistas colocam o som em movimento, objetos em situações e teremos sempre esse movimento; tornar-se algo é ao mesmo tempo ser algo novo e deixar de ser outra coisa. Então, a experiência guia esse movimento, esse vir-a-ser. Para Deleuze (op. cit.), “pertence à essência do devir avançar, puxar nos dois sentidos ao mesmo tempo”.

iv. Pierre Schaeffer

Parece-me que a produção de Pierre Schaeffer foi depreciada em função da obra de Cage. Muito se fala de Cage como o responsável em expandir os domínios sonoros da música, além de lançar influência sobre grupos de arte como Fluxus, por exemplo. Schaeffer é um território perigoso. Sua obra consiste de muitos aspectos filosóficos, alguns técnicos e algumas obras sonoras. Sem poder me aproximar totalmente da obra de Schaeffer – não há traduções nas línguas que domino –, sua presença aqui, embora composta por recortes, lembranças de aulas e audições esparsas, é indispensável. Schaeffer, ao mesmo tempo em que lançou os alicerces conceituais da música concreta, com uma abordagem radical do som ordinário, também lançou alguns paradigmas tecnológicos.

Não podemos reduzir a arte sonora, assim como diversas experiências musicais, a uma noção de aceitação do ruído estetizado. Mas, concordando com Bernd Schulz (1999, p. 25),

chegamos a um paradigma que estabelece que arte sonora é “um termo inexato, que se estabeleceu para dar nome às formas híbridas de arte que se encontram na fronteira entre a música e a arte visual. Arte sonora geralmente significa instalações sonoras que misturam os fenômenos acústico e visual”. Bernd remonta a uma linha “evolutiva” que passa pelos futuristas, dadaístas, Fluxus até John Cage e sua invenção do silêncio e sua equalização entre os ruídos e os sons musicais.

Não somos os únicos a refazer esse caminho. Mas, por que depositar na igualdade entre os ruídos e os sons musicais o poder da expressão da arte sonora? Assim como Duchamp, Pierre Schaeffer criou estratégias e táticas para trabalhar os sons do cotidiano. Além da beleza de suas reflexões filosóficas, que colocam a escuta em pé de igualdade com o ato de criação, Schaeffer foi o responsável pelo desenvolvimento de dispositivos de manipulação dos sons que permitiram expandir enormemente as formas de criação sonora. É atribuída a ele a “invenção” do *loop* e, de certa forma, atribuo a ele a criação do conceito do *sampler*, ligado à invenção do *phononogè*, mas essa leitura do lado mais tecnológico de Schaeffer não é clara, por dois motivos: (i) falta de tradução de sua obra para outras línguas, o que dificulta o acesso a suas reflexões; (ii) devido a sua produção intelectual ser marcadamente de cunho estético, a produção tecnológica entrava como subsídio para a criação artística e não um fim em si. A possibilidade de manipular um som gravado instrumentalmente, para Schaeffer, é vislumbrar um universo ilimitado de possibilidades, de plasticidades novas. O *sampler*, devorado a partir da década de 1980, institui o *loop* como matriz composicional, alterando de forma radical a maneira como a música é feita. Como Marssares me declara em uma de nossas conversas informais: “Usar o *sampler* é como desviar um rio. Você pega aquele pedaço de música, aquele som e transpõe. Então, ele abre todo um novo conjunto de possibilidades”.

Ciente do lugar que a tecnologia ocupa no pensamento, Schaeffer (1966, p. 77), a princípio de forma afirmativa, questiona o papel das novas mídias: “O som é captado, gravado, ‘lido’, escutado. O que se passa? O que é que finalmente se escuta no lugar daquilo que foi escutado diretamente?” Desde a invenção dos sistemas de gravação sonora, passamos a experimentar uma escuta eternamente mediada por dispositivos de registro, assim como dispositivos de reprodução e difusão – os alto-falantes. Então, nos acostumamos a entender o material sonoro como a materialidade desses mesmos dispositivos. Mas, na verdade, a forma recorrente na arte sonora é de que o som não se organiza mais como um contínuo temporal e sim como uma manifestação material do espaço ou de objetos específicos. Portanto, a pergunta de Schaeffer é totalmente pertinente: “O que ouvimos ao final da mediação?” Eu complemento: Como ouvimos?

Como explicita Adorno, a mediação se tornou o mecanismo produtor por si mesmo, pois o que se media e se reproduz acaba por se transformar na mediação. Assim, a escuta para Schaeffer desempenha um papel fundamental na criação de uma arte nova. Segundo Sérgio Garcia (2004, p. 92), “em seu tratado, Schaeffer eleva a escuta ao *status* de prática musical autônoma, semelhante à prática instrumental. A escuta por ele chamada de musicista desempenha um papel fundamental em sua pesquisa”. Para Schaeffer (1966, p. 344), “a escuta das faturas, aquela do *homo faber*, a qual substitui o pensamento”, é também “aquela dos efeitos, do conteúdo global da sonoridade. De fato, é o primeiro esforço de uma escuta reduzida”.

Na vasculhação das mediações, o *sound designer* inglês Rob Bridget cunhou o conceito de *temporal semiotics*. Em suas experiências marcadas pela sonorização de *games*, Bridget experimentou os efeitos do uso da sonoridade como elemento de produção estética. Para ele, os dispositivos sonoros estão impregnados de sua temporalidade, de suas limitações técnicas, que acabam por se transformar em resíduos estetizantes de um determinado período.

Os chiados dos K7, os estalos dos vinis, a capacidade de uns e de outros de reproduzir sons mais graves ou mais agudos – tudo isso, do ponto de vista da criação contemporânea, é considerado potência simbólica ou de imaginário.

Para Schaeffer (1966, p. 341, grifo do autor), o ouvinte

[...] escuta o som como se o fabricasse; entrega-se a diversos ensaios, aproxima-se do objeto através de escutas sucessivas, tanto como a criança com a folha de capim reinicia inúmeras vezes para realizar seu motivo, seu tema. Embora menos manifesta, sua atividade é tão real quanto a de um instrumentista. [...] Ele trabalha seu ouvido como o outro *trabalha seu instrumento*.

Acidentes levam à criação artística. No campo da criação sonora, “sons não-intencionais”, *foundsounds*, como são chamados em inglês os sons capturados em qualquer lugar, muitas vezes se tornam material para criação sonora. Um dos primeiros trabalhos de Christian Marclay – provavelmente entre os anos 70-80 –, de forma análoga à de Schaeffer se deu um pouco por acidente: ao achar um disco na rua, em meio à passagem dos carros, a caminho da universidade e ao decidir utilizá-lo como matriz sonora para um filme que produzia, Marclay encontrou uma fonte inesgotável de *loops* aleatórios causados pelos defeitos no disco massacrado pelos carros na rua. Assim, dessa maneira, anos antes Schaeffer chegara à idéia de *loop* ou ao *silon fermé* (*closed groove*)¹³.

Marclay, em uma entrevista no suplemento *SoundArt*, da rádio experimental “Ressonance Fm”, começa com um objeto para acabar com uma composição sonora, pois um LP todo arranhado para ele acaba por ser um objeto. As estratégias de Christian, em parte, refletem as mesmas estratégias do Chelpe, uma afeição por objetos e motivos ligados ao

¹³ ‘Groove’ é o nome técnico em inglês para o sulco do toca-discos, a cavidade onde a agulha repousa. Cada sulco é feito de múltiplas ondulações que são a reprodução analógica da música. Quando Schaeffer se refere a *silon fermé* ou *closed groove*, trata-se de um sulco fechado que faz com que a agulha, ao atingir certo ponto, retorne ao início, criando um *loop*.

universo *pop* que, transpostos para o universo da galeria, puros ou em assemblagens¹⁴ múltiplas, tomam a forma de uma obra de arte.

No caso de Schaeffer, ao se deparar acidentalmente com um disco arranhado, ele descobriu um novo caminho para produção de eventos sonoros. Aquele som que se repetia, ali, indefinidamente, apresentou-se como uma coisa em si, cheia de conteúdo poético, como uma sonoridade fechada.

Durante o nosso percurso por essa pequena retrospectiva histórica, percebemos de que maneira diferentes artistas de diversos *backgrounds* lançam mão do som, dos objetos do cotidiano, do silêncio como forma de compor músicas, paisagens (ambientes) ou esculturas sonoras. Ao ouvir o disco engatando,

[...] seu ouvido repentinamente ouviu aquilo pelo o que aquilo era: um isolado fragmento sonoro repetindo-se no que ele chamou de *silon fermé* (*closed groove*). Ele nunca esqueceu a maravilha de ouvir aquele *loop*, repetindo-se continuamente, até que o pequeno fragmento de som começasse a produzir um novo sentido [...] (VEJVODA, 2005, p. 45).

Desse ponto em diante, Schaeffer iniciou um novo processo de pesquisa, como ele registra em “A la recherche d’une musique concrète” (1952): “O *closed groove* que, na verdade, é apenas um procedimento, tem um efeito enorme, tão radicalmente oposto à lógica de todos os discursos musicais vigentes, que ele dita um novo percurso, um novo ponto de partida” (VEJVODA, 2005, p. 45).

Desse modo, Schaeffer grava sons em discos de vinil, tendo em mente uma sinfonia de ruídos. Logo, ele descobriu que, ao gravar um som de um sino, segundos após fazê-lo soar, seu ataque era cortado, restando apenas a vibração pura do som do sino. Aumentando o

¹⁴ “Existem duas idéias-chaves amalgamadas à palavra ‘assemblagem’. A primeira é a de que, por mais que a união de certas imagens e objetos possa produzir arte, tais imagens e objetos jamais perdem totalmente sua identificação com o mundo cotidiano de onde foram tirados. A segunda é de que essa conexão com o cotidiano, desde que não nos envergonhemos dela, deixa caminho livre para o uso de uma vasta gama de materiais e técnicas até agora não associados ao fazer artístico” (ARCHER. 2001. p. 4).

volume do *decay*¹⁵, ele conseguia fazê-lo artificialmente durar mais. Schaeffer repetiu esse procedimento gravando diversos sons em diversos discos de vinis diferentes. Ele inaugurava a manipulação sonora através de meios mecânicos como uma forma de produção estética. Ao separar a duração de um som de seu ataque, muito se retira de suas características definidoras. É possível, com esse procedimento, anular parte da identidade de cada som. A partir dessas experiências, Schaeffer criará, mais tarde, o conceito de escuta reduzida ou escuta acusmática.

Esse procedimento, inaugural em 1950, nos dias atuais é moeda corrente na manipulação de áudio, seja no cinema, nas artes ou na música. Schaeffer “chamava estes fragmentos sonoros de ‘objetos sonoros’: ruídos extramusicais liberados, desamarrados de suas fontes físicas, refigurados em blocos de montar, potências infinitas de uma nova linguagem” (VEJVODA, 2005, p. 45). Ainda segundo Vejvoda, Schaeffer ficou hipnotizado por “fragmentos de som sem início, sem fim, explosões sonoras isoladas de qualquer contexto temporal, cristal de tempo com bordas cortantes”. Ao experimentar esses cristais com bordas cortantes, Schaeffer retira o sentido indexado pelo objeto originador do som. Assim, abre espaço para uma série de novas afecções não-formais.

Dentro das perspectivas desse projeto, embora Schaeffer tenha sido de extrema importância para a história da música, sua pesquisa, produção e parte de sua criação apresentam diversos fatos interessantes. Além de apontar o caminho da manipulação de sons captados, capturados, gravados, de incidentes do cotidiano ou de objetos cooptados para o ambiente controlado do estúdio, Schaeffer se enquadra na proposição de Vilen Flusser, ao esgotar o programa técnico e estético de sua época, insatisfeito que estava com as regras vigentes. Schaeffer, com seus procedimentos, estressou materiais – objetos, gravações –,

¹⁵ Os aspectos de duração de um som podem ser descritos através do seu envelope sonoro. Ataque, decaimento, sustentação e relaxamento são quatro etapas que definem os estágios da duração de um som. O ataque compreende os instantes iniciais do som – também é responsável pelo timbre do som. O decaimento é o momento em que o som tem sua primeira perda significativa de energia, até se estabilizar na sustentação, que é o quanto o som dura. O relaxamento (*release*, em inglês) são os instantes finais, quando o som diminui até desaparecer.

desenvolvendo tecnologias e conceitos teóricos em função de uma abertura total do imaginário poético, escapando ao vocabulário da música.

Embora me atreva a usar a obra de Schaeffer como alicerce para minha discussão, não possuo ferramentas conceituais o suficiente para analisar sua produção de forma profunda. É certo que a pesquisa de Schaeffer estivesse motivada no sentido de incrementar o vocabulário musical tanto no que diz respeito ao som, como às possibilidades conceituais. Com sua compreensão dos processos técnico-artísticos, aliada a uma sensibilidade apurada, e seguindo uma linha que remonta às inquietações dos futuristas italianos, Schaeffer transformou nossa relação com o som a partir de suas características plásticas intrínsecas e sensuais, criando paradigmas plásticos e técnicos que impulsionam música e arte sonora até os dias de hoje.

Segundo Vejvoda (2005, p. 45), Schaeffer concebeu equipamentos que permitissem lidar em tempo real com todas as amostras, todos os *samples* que ele criava no dia-a-dia do seu estúdio-laboratório. Imaginou um “órgão cujo teclado poderia disparar sons dos discos, onde ele poderia *mutar* e mixar em três dimensões um instrumento”, capaz “não apenas de substituir todos os instrumentos existentes, mas também todos os instrumentos ainda por serem inventados” (SCHAEFFER, 1952).

Schaeffer é o criador conceitual do *sampler*¹⁶, instrumento que revolucionou a música *pop* no início dos anos 90. Um instrumento digital capaz de gravar sons em uma memória e acessá-los instantaneamente através de um gatilho – teclados ou um sem-número de outros dispositivos.

É muito difícil não se deixar ser levado por estas gravações. Assim que um disco é colocado no toca-discos, uma força mágica me envolve, convidando-me a submeter-me a isso (aos sons), tão monotone¹⁷ isso se torna. [...] porque não vamos ao rádio e tocamos três minutos de “puros vagões”, alertando as pessoas que elas apenas precisam ouvir, que toda arte está em ouvir?¹⁸

¹⁶ Para explicação técnica e histórica detalhada, ver: [http://en.wikipedia.org/wiki/Sampler_\(musical_instrument\)](http://en.wikipedia.org/wiki/Sampler_(musical_instrument)).

¹⁷ Resta a dúvida se ‘monotone’ refere-se a algo monótono no sentido do que ao não variar aborrece, enfastia, ou se é possível assumir o sentido de algo monotônico que se torna mântico.

¹⁸ Essa peça se tornou conhecida como *Etude aux Chemins de Fer (Rairoadl Study)*. Disponível em: <<http://www.youtube.com/watch?v=N9pOa8u6-bA>>. Acesso em: fev. 2008.

Segundo Brandon Labelle (2006, p. 27), uma das premissas do trabalho de Schaeffer está em “descobrir que a potência do som existe, não no seu instante real e imediato, mas em sua separação de tal localidade. Como no *closed groove (silon fermé)* ou no som do sino cortado (*cut bell*), o som é cortado fora da sua fonte, como fenômeno real, e mais, como uma gravação imutável”.

Na continuidade de seu trabalho, nos embates estéticos dos anos 60, Schaeffer foi considerado por Boulez e Stockhausen um *bruitiste*, mais um cientista que um músico. Após romper com Pierre Henry, seu assistente e parceiro durante anos nos estúdios da rádio francesa, onde conduziu todas as suas pesquisas e compôs sua obra mais importante – *Symphonie pour un Homme Seul*¹⁹ –, Pierre Schaeffer dedicou-se unicamente à pesquisa, criando *Traité des Objets Musicaux* e *Solfège de L'Objet Sonore*, uma monumental coleção de sons gravados por ele acompanhados de uma descrição de características morfológicas e musicais. Schaeffer cunhou nesse processo outro conceito – ‘*l’écoute réduite*’ (*reduced listening*). Para Michel Chion (citado por VEJVODA, 2005, p. 48), significa “uma maneira de ouvir que consiste em ouvir um som por ele mesmo, como um objeto sonoro, esquecendo sua real ou suposta fonte e o sentido que isto poderia carregar”.

Para Brandon, a escuta reduzida funciona como uma possibilidade de retirar o ouvinte da posição comum da escuta culturalizada e interpretativa, direcionando sua atenção para o fenomenal, para as características essenciais do som e da música. Ainda como na liberação do som de Cage, a música concreta estimula um movimento para fora das armadilhas da linguagem *a priori*. O som é apreendido primeiro como sensação pura, para depois se tornar conceito ou sentido. Essa acepção vai diretamente ao encontro da produção de Paulo Vivacqua. É uma tensão constante entre o objeto sonoro em si mesmo (não o que o som refere) e o valor que isso carrega em si (não o que o som sugere) (LABELLE, 2006).

¹⁹ Parte da obra de Schaeffer, escrita e sonora, hoje está disponível no Instituto INA-GRM, como *L'oeuvre Musicale e Solfège de L'Objet Sonore*.

Em seu livro “Audio-vision”, Chion (1994, p. 25) explora os diversos efeitos da relação entre o som e a imagem. Ele estipula três níveis ou “modos de escuta”: casual, semântica e reduzida.

A escuta casual, a mais comum das três, consiste em ouvir um som em busca de obter informações a respeito da sua causa (ou fonte). Quando a causa é visível, o som pode prover informações suplementares sobre ela; [...] Eu chamo escuta semântica à que se refere a um código ou linguagem para interpretar a mensagem: linguagem falada, ou código Morse e outros tipos de código. [...] Pierre Schaeffer deu o nome de escuta reduzida ao modo de escuta focado nas qualidades do som em si, independentemente das causas ou sentidos.

Para Chion (1994), a percepção não é um fenômeno em si só, já que ela depende de um conjunto de objetividades formado pelo conjunto de experiências prévias. A escuta reduzida, como prática analítica, exige os sons fixados; então, mesmo que institua a idéia de que os sons têm características plásticas intrínsecas, depende sempre da ausência da fonte, o que, no caso de esculturas sonoras, acaba por ser um problema. Mas o que a escuta reduzida coloca de forma nova e inovadora é: Pode ser formulado um sistema descritivo para o som que não leve em conta nenhuma consideração de causa?

Assim, da mesma forma que faltam conceitos e termos adequados para falar a respeito do som por si próprio, carecem termos e conceitos que dêem conta de falar sobre a produção de arte sonora que se instala em um quartinho da galeria como uma forma de artes visuais ainda mal resolvida entre o tratado da escultura ou experiência de música experimental. Para Chion (1994, p. 31), de toda forma, o trabalho de Schaeffer e a escuta reduzida conseguem que o som seja experimentado e pensado momentaneamente como um objeto quase material de características palpáveis: “[...] o filme e a televisão usam o som somente em seu caráter figurativo, semântico, ou evocativo, sempre em referência ao real, sugestões causais, ou textuais – mas raramente como um material bruto formal em si mesmo”. Mesmo que a escuta reduzida não se aplique como um todo, ou ainda que a escuta acusmática – que é ouvir um som ao vivo tendo sua fonte escondida – se revelem como possíveis caminhos teóricos para

formulação crítica do som. Se é que isso será necessário – criar conceitos definitivos para as coisas, uma vez que lidamos cada vez mais com tênues fronteiras que se reduzem a cada palavra.

v. **John Cage**

Segundo Douglas Khan, é preciso rever a obra de Cage sob o prisma de um abarcamento de todos os sons do mundo e de seu subsequente silenciamento. A mim, interessa a obra *Silent Prayer*, proposição pouco conhecida de Cage, quatro anos mais nova que a famosa *4'33"*. Enfático, Khan (2001, p. 158) ressalta que Cage seguiu uma estratégia que, “rejeitando a importância de uma composição conter ou não um som musical no processo, estendeu o campo da materialidade artística a todos os sons que cercavam a performance – isto é, mudando a produção de música do lado da ação para o da audição”.

Para Brandon Labelle, essa composição também vai desempenhar papel específico no desenvolvimento de uma arte sonora. De formas distintas, Khan e Labelle vêem a obra de Cage ora de forma elogiosa, ora de forma crítica. Para Khan, Cage fez movimentos que passaram do *all sounds* a uma situação de *always sounds*. A afirmação de Cage sobre sua experiência na câmara Anecoica é famosa. Para Khan, ao afirmar que o som é um estado contínuo, Cage desmistifica a potência estética do evento sonoro em favor desse estado contínuo de imersão, que seria, na visão de Khan, uma espécie de silenciamento total. Serres reafirma esse postulado, ao exigir que compuséssemos com esse “ruído de fundo”.

Entretanto, se olharmos a produção de George Brecht e Allan Kaprow (artistas do Grupo Fluxus) e a de alunos de Cage, nas aulas de composição da New School for Social Research em Nova York, em 1958, perceberemos que o trabalho de composição sonora, geralmente, busca refletir justamente as modulações, não a continuidade. Trabalhando com acaso, com sons do “ruído de fundo”, Kaprow cria o termo *noisician*, uma contração de *noise* e *musician*. Em português, poderíamos chamá-lo de ‘ruidista’, ou ‘ruidicista’, que seria uma

tentativa sua de transmitir a intenção de incorporar sons e sonoridades em suas *performances*, sem que para isso usasse música. Brecht, refutando de certa forma a idéia de um contínuo sonoro, favorece o evento como forma estética: “Parado perto das árvores em East Brunswick, New Jersey, onde eu morava naquele tempo, eu esperava minha mulher sair de casa; atrás do meu Ford Station Wagon inglês, com o motor ligado e com o pisca-alerta esquerdo piscando, me ocorreu que um evento poderia ser feito daquela situação” (LABELLE, 2005, p. 61).

Com essas afirmações percebemos que artistas como Cage, Kaprow e Brecht formularam uma série de táticas que procurava borrar as fronteiras entre arte e vida, questão fortemente abordada durante os anos 60. Do ponto de vista dos dispositivos tecnológicos, há hoje em dia um retorno da questão da imersão, já que *ipods*, *iphones* ou os mais genéricos *smartphones* nos prometem uma conectividade e interatividade real ininterrupta. Desde os anos 60, com a criação de peças como *Variation V* ou *Reunion*, que junta Cage e Duchamp em torno de um tablado de xadrez preparado, artistas trabalham sobre a interatividade remota, a sensorialização dos corpos, dos objetos e dos espaços.

Aceitando de forma positiva o fato de que a web e mais ainda a web 2.0 é algo democrático e que o caminho que se abre inclui cada vez mais o uso de fórmulas de *software opensource* (código aberto), teremos nos próximos anos um conjunto maior de trabalhos lidando, novamente, com a questão da imersão, do ponto de vista do *networking*, do campo expandido, do social, do urbano. Seria atrevimento pressupor que assistiremos a um crescimento de ações voltadas para o espaço público reforçadas por dispositivos digitais, uma mistura de “Cidade ocupada” (PIRES, 2007) com poéticas estruturadas por roteiros de *games*?²⁰

²⁰ Um bom exemplo é visitar o *site* do Grupo Blast Theory. Disponível em: <<http://www.blasttheory.co.uk>>.

Tanto Khan quanto Labelle afirmam o esforço experimental que faz passar, para o ouvinte, o poder criativo baseado em estratégias de compor através do “acaso” e *performance*.

O pensamento de John Cage refuta a clássica tradição pela qual a música clássica tradicional opera dentro de uma dialética representacional: a forma musical relaciona-se com um conteúdo expressivo e é um meio para a criação de uma tensão crescente; que é comumente chamado de argumento musical. Em contraste, o novo experimentalismo desenvolve um sistema de permutação múltipla que consiste de unidades estruturais independentes... que fazem a incerteza algo positivo. Enquanto o argumento musical caracteriza e superdetermina a riqueza inerente ao som como interpretação de signos representativos, o trabalho aberto experimental chama por uma nova forma mental de colaboração com música onde a singularidade do momento acontece no ouvido do ouvinte (LABELLE, 2005, p. 7).

Como se dá isso? Cage passa da estratégia futurista, do *avant-garde* inaugurado por Russolo para uma estratégia que visava a ouvir os sons do mundo como música. “Primeiramente são os sons não intencionais – por exemplo, os sons ocorrendo dentro do espaço de concerto enquanto nenhum som musical está sendo intencionalmente tocado. Justamente como na velha forma de silêncio, estes sons de silêncio são ouvidos (intencionalmente) como música” (KHAN, 2001, p. 163).

A diferença entre a crítica de Douglas Khan e Brandon Labelle se concentra na idéia, para Khan, de um silenciar do mundo, atuando como um normalizador, onde nada escapa a esse ouvido criativo. Viveríamos imersos, como diz Serres, compondo a todo instante com essa ruidagem de fundo, ao passo que, para Brandon, o silêncio funciona como parte de um movimento maior de reflexão e percepção e não apenas como um estado de quietude, repouso, compreendido como um ato de produção.

Este é o caso de *Silent Prayer*. A peça consistia em produzir uma interrupção de 4’30” – duração média de uma música *pop* – no circuito de difusão da Muzak, dos *shopping malls*.

Silent Prayer: To compose a piece of uninterrupted silence and sell it to Muzak Co. It will be 3 or 4 ½ minutes long – those being the stand arts lengths of ‘canned’ music’ – and its title will be Silent Prayer (LABELLE, 2005, p. 10).

Para Labelle (2005, p. 13), a força estética contida em *Silent Prayer* é em função de tudo aquilo que ela silencia, ou seja, criando o que “John Dewey chama de ‘experiência de arte’, as forças que operam para criar a fissura entre a experiência estética ordinária e a extraordinária... [que] localiza [a arte] para além da mera contemplação”.

Silent Prayer é uma estratégia de interferência, funcionando de forma análoga às ações de arte pública, por exemplo. Essa interferência gera um desequilíbrio, criando uma espécie de transfiguração do espaço, onde o silêncio provocado volta a atenção para o ritmo do dia-a-dia, para o tempo do corpo domesticado. Revendo essas ações, hoje, elas não apenas se relacionam de maneira revolucionária com a música, mas também instituem uma ação estética sobre os espaços, situações, colocando um possível público diretamente sob a interferência artística. Misturam-se objetos do real à experiência estética. Lança-se a noção de campo expandido, onde os objetos de arte e a experiência da música extrapolam os limites da galeria, da sala de concerto. Após as primeiras experiências de Cage, a arte caminha para um afrouxamento das categorias da arte. Também se dá um dismantelamento das fronteiras disciplinares. Depois, o crescente acesso aos meios de produção, na época, fitas, gravadores Nagra, hoje *softwares*, computadores, transformam a arte incessantemente.

Uma série de questionamentos emerge de tais transformações: “A obra de arte tinha forma substancial ou era um conjunto de idéias de como perceber o mundo? Era um objeto singular ou algo mais difuso, que ocupava um espaço muito maior?” (ARCHER, 2001, p. 62). No avançar da história, assistimos a essas questões se radicalizarem novamente com o surgimento das mídias e dispositivos digitais. Veremos isso de forma mais clara quando passarmos pela obra do Hapax, em que a tecnologia móvel de celulares e GPS é utilizada para controlar uma instalação sonora a distância. Os limites entre as etapas de produção e circulação tornam-se mais tênues, assim como os próprios limites entre o público e o privado,

entre o escritório e a casa, já que hoje é possível estar conectado, produzindo interferências a todo tempo.

O que experimentamos após Cage é um reforço da noção de arte como um processo, onde importa menos o produto do que a experiência da produção. Novamente, a questão da experiência como campo-limite para a produção de arte. Com os meios eletrônicos, a questão permanece. Dispositivos permitem ao público manipular objetos e situações criando situações audiovisuais múltiplas. No recorte da minha dissertação, novamente apenas o Hapax produziu alguma coisa nesse sentido. Portanto, questões ligadas à acessibilidade tecnológica colocam-se presentes. Alguns recortes críticos europeus contemporâneos conectam a produção de arte sonora à produção de música eletrônica. A efervescência de uma cena de arte sonora na Europa, hoje, estaria ligada, para alguns críticos, mais às mudanças radicais que a tecnologia introduz no campo da produção e circulação do que a uma aceitação do mercado de arte do som como mídia. Aqui, por outro lado, parece-me que o trabalho dos artistas analisados está mais ligado a uma tradição que remonta não apenas à arte *pop* dos anos 60, ou às experiências dos Penetráveis e ao conceito de participador de Hélio Oiticica, por exemplo. A que poderíamos atribuir isso: ao alto custo da tecnologia, ou a essa ligação com a produção de arte local e global que remonta aos anos 60?

Cage ocupou uma posição fundamental ao levar a estratégia do *avant-garde* até sua conclusão. Russolo iniciou esta estratégia onde os sons do mundo e *worldliness* foram incorporados retoricamente ou de fato na música para revigorá-los. Cage exauriu esta estratégia estendendo este processo de incorporação até o limite do todo audível, possivelmente audível ou misticamente audível [...] e ele formalizou a performance da música em um lugar onde ela pode ser dependente da audição pura (KHAN, 2001, p. 164).

Na verdade, para Khan, Cage silencia o mundo, criando um jogo emancipatório para música, onde ela se encerra em si própria como um jogo de audição autônomo, feito de todos os sons do mundo, ou melhor, desse contínuo sonoro que nunca pára.

Tanto David Toop, como Brandon reafirmam o ‘axioma’ cageano de que o silêncio não deve ser visto como um bloco de antimatéria, um oposto ao som, mas sim como um estado complementar ao do som, cheio de sentido e possibilidades. Toop aponta, inclusive, para a inexistência do silêncio absoluto em qualquer mídia, sempre marcada por ruídos de fundo. O silêncio na criação de arte sonora surge, portanto, como um *container* onde é possível colocar a percepção do público em um estado aguçado. Lembro-me rapidamente da minha experiência narrada no início desta dissertação: um abrupto silenciar da banda de Zé Celso libertou um mundo de sons que repousavam amorfos no caos da ruidagem urbana.

A questão que nos colocamos a respeito da materialidade da arte sonora começa a ser respondida: fazem-se matéria sons e ruídos quase inaudíveis do nosso cotidiano através da ação do artista sonoro sobre eles ou sobre a nossa percepção deles. Cada artista pode lidar com isso de maneira diferente. Alguns buscam nos fazer prestar atenção a um entorno, perceber o som de um espaço. Outros atentam para os sons dos objetos que nos cercam e que passam inadvertidamente cumprindo as obrigações para as quais foram desenhados. As estratégias e táticas são múltiplas, as assemblagens também seguem diversas linhas de atuação, feitas ou não de *ready-mades*, de instalações ou esculturas. Alguns artistas trabalham em busca de uma concisão formal, em que a relação entre o som e os objetos, entre o que se chama plasticidade, tem uma relação direta, materialista.

Assim, para uma peça de silêncio, ou melhor, para poder transpor o silêncio em *container*, é preciso a ação criativa, volitiva do artista que consegue extrair afectos daquela situação. Embora, individualmente, qualquer pessoa possa extrair um momento estético de um lance de concentração e introspecção em função dos mais diferentes motivos, o que pode transformar o silêncio em materialidade para a criação sonora é o trabalho do artista que, ao isolá-lo em uma proposição, em uma composição de espaço, momento e ação, consegue criar um evento sonoro.

Assim, para Bernd Schultz (1999, p. 26, 28), o ponto é:

O som não mais é experimentado como um segmento de *continuum* temporal, mas sim como uma forma ouvida no espaço. [...] o ponto não é mais compor estruturas musicais para um espaço criado para audição, mas moldar o espaço acústico de forma a integrar esta atmosfera à composição.

O caminho da arte sonora está fundado em passagens históricas que borram os limites do que é isso ou aquilo na arte. Concordaremos que nosso assunto cerca-se de uma eterna tensão que pode esmerilhar os limites dos trabalhos, criando estados, momentos disto ou daquilo.

De forma análoga à ruptura com os procedimentos formais da bela arte, a contemporaneidade, como afirmado por Flusser, assistirá ao surgimento de artistas dispostos a criar suas ferramentas de trabalho. Assim como a música eletrônica “inventou” a criação de sons como manifestação estética e artistas visuais criam esculturas a partir de múltiplos materiais, alguns artistas criam as ferramentas que geram sua própria produção. Lev Manovich, no seminal “The language of new media” (2001), afirmava que residia na mão dos programadores a nova forma da arte.

Böhme, sobre essas transformações, diz que a forma da crítica tradicional não funciona mais, porque dá nome ao estado da coisa. O que precisamos é de um conceito que analise em parte a produção por seu composto de sensações: retorno ao “conceito original de estética, como um caminho de experiência da realidade, onde o conceito de atmosfera desenvolve um papel primordial. Aqui, atmosfera é descrita como um sentimento >>quasi-objetivo<<” (SCHULTZ, 1999, p. 28). Assim, abandona-se lentamente a “música para o som e, mais importante, passa-se do simbólico e representativo (música) para o fenomenológico e não-representativo (ruído)” (LABELLE, 2005, p. 123).

O artista sonoro trabalha com um legado acumulado que remonta às experiências do *avant-garde*, ligando a estratégia com o uso do ruído e dos sons do mundo de forma artística. Os objetos ordinários do cotidiano, na forma de *ready-mades*, funcionam para produzir ou

chamar a atenção dos artistas para sons, sonoridades que, fora de uma composição artística, não despertariam interesse. Levamos em conta também que o silêncio, considerado um espaço a ser moldado, ocupado, revela-se como um catalisador de sons audíveis e quase audíveis que podem ser tocados através da provocação da escuta do público. Ouvir é uma arte, a audição é criativa e nela se faz, também, arte sonora.

vi. Alvin Lucier

A construção da linguagem da arte sonora, ao longo dos anos, mexeu não apenas com a maneira como percebemos o som, como o produzimos, mas também com a maneira de relacionar som e espaço, som e temporalidade. Mas, se podemos falar em espacialidade na música, “a terceira nota do quarto compasso”, ou ainda, que seja a espacialidade contida nas gravações musicais, a princípio, ou então dos espaços vazios, do ar entre as notas, das respirações no ritmo, tudo isso é algo contido na composição musical em si, que forma um único corpo. Poucos artistas lidaram de forma tão precisa com a relação do som com o espaço como Alvin Lucier.

Quando nos referimos a arte sonora, trata-se, a princípio, do som como mídia e como objeto. Quando aceitamos o fato de que o som ocupa espaço e manipula a idéia de espaço, lidamos com a proposta de que o som é o espaço. Já discorreremos um pouco sobre isso ao passarmos por Cage e ao imaginarmos que o silêncio não é um nada, mas sim um espaço vazio onde podemos colocar e retirar sensações, que partem deste e para este retornam. Podemos esculpir o silêncio. Usá-lo materialmente. Assim, segundo McLhuan, funciona o espaço acústico que, diferentemente do espaço cartesiano, acontece de maneira multifacetada, sem necessidade de consonâncias e harmonias (DAVIS, 2002). Portanto, o espaço acústico é algo extramusical, pois não exige uma linguagem específica para existir. O espaço acústico é ritmo, que o delimita enquanto potência.

Quando, por exemplo, paro para refletir sobre a produção de *A Instantaneidade do Instante*, do Hapax, quando chegamos à relação do objeto com o sensor, havia na nossa experiência ou no nosso desejo de experiência uma vontade de expandir a materialidade do objeto através do som. A duração do objeto no espaço era expandida por um som amplificado. Ao tocar o objeto, o público não recebia o esperado, mas sim algo expandido para além do que esperaria do som de um tonel ou cuba de máquina de lavar. A escultura se ampliava no espaço, fazendo-o reverberar; eletronicamente amplificada, hipersensorializada, a sensação tátil extravasava o contato direto, compreendendo o resto do corpo.

Para Brandon Labelle (2005, p. 23), “o som e o espaço são inextricavelmente conectados em uma dinâmica onde um performatiza o outro, transformando auralidade em espacialidade e o espaço em definição aural”. Brandon ressalta que um som geralmente é constituído por propriedades que ressaltam características de um espaço dado, através dos efeitos da reverberação e outras formas de reflexão. Na verdade, é um híbrido onde o som é transformado pelo espaço e o espaço se faz presente através do som. Brandon, assim como Schaeffer e Chion, ressalta que os sons, dentro do processo natural de escuta, costumam funcionar como índices – a voz é um bom exemplo, referindo sempre para uma pessoa diretamente. Se pensarmos que o som é mais do que um índice fundamentado culturalmente ou da experiência cotidiana e sim fruto de um objeto que ressoa, que coloca em jogo propriedades físicas tanto do objeto como do espaço que ressoa, isso traz para o cenário, segundo Brandon, a idéia de que a auralidade funciona e ganha potência como veículo estético também em função do contexto, mais do que do índice.

Alvin Lucier, que completou sua formação nos anos 50, sempre manifestou uma fascinação pelo som como mídia para testar modos de atração entre a escuta e a localização espacial. “As suas peças lidam com virtualidade e todo escopo de fenômenos acústicos naturais, incluindo transmissão e radiação sonora ... reflexão... difração ... ressonância ...

ondas estacionárias ... realimentação ... batimentos ... e fala” (TENNEY, 2005, p. 12). Ligado de certa forma a uma tradição modernista, as obras de Alvin buscam anular a presença demasiadamente egoística do artista. *I am sitting in a room*²¹, ao mesmo tempo em que funciona maravilhosamente no contexto da relação do som com o espaço, também consegue extinguir da auralidade a porção indexativa do som ao fazer desaparecer a voz do autor. A idéia é reduzir a expressão individual em função do fenômeno acústico em si (COX, 2004). Para Alvin, a questão está ligada a sua relação com a idéia de composição: “Eu estou satisfeito em não compor terrivelmente demais, mas em deixar o espaço e a situação tomar conta. Em outras palavras, eu não intrometo minha personalidade no espaço... Eu só trago uma idéia simples sobre uma tarefa que os *players* podem fazer e deixo o espaço puxar os *players* à vontade” (COX, 2004, p. 44).

Positivamente, o que Alvin põe em jogo é um estatuto que segue táticas de *performance* que estão diretamente ligadas a Cage e suas proposições para o acaso. Embora Alvin seja visto como um compositor de música instrumental, suas ações nos remetem ao campo da sonoridade como plasticidade, porque o que o trabalho de Alvin consegue nos propor como reflexão é esse embate constante entre o que é som e o que é música; entre o que é sonoro e o que é plasticidade. Vários artistas, de certa forma, conseguem fazer uso de uma fenomenologia do sonoro, partindo do estudo de fenômenos físicos para um resultado estético. Esse caminho é constantemente marcado por estratégias que lançam o dado fenomenológico no âmbito de uma galeria, um museu, um espaço, no seio de uma tática performática e deixam acontecer. Mais uma vez, a composição surge como a experiência do público frente ao dado.

Sentado em uma sala, Alvin lê e grava o seguinte:

²¹ Disponível em: <http://ubu.artmob.ca/sound/source/Lucier-Alvin_Sitting.mp3>.

I am sitting in a room different from the one you are in now. I am recording the sound of my speaking voice and I am going to play it back into the room again and again until the resonant frequencies of the room reinforce themselves so that any semblance of my speech, with perhaps the exception of rhythm, is destroyed. What you will hear, then are the natural resonant frequencies of the room articulated by speech. I regard this activity not so much as demonstration of a physical fact, but more as a way to smooth out any irregularities my speech might have (COX, 2004, p. 44).

Ao fim de mais de 35 regravações, o que resta da voz é um punhado de ressonâncias, que fazem parte do corpo acústico da sala. Qualquer sentido desaparece, restando apenas um *drone*, um fluxo contínuo de frequências que representam a resposta da sala à excitação sonora causada pela voz de Alvin.

5. ARTE SONORA E TECNOLOGIA

A relação entre a produção sonora e a tecnologia pode ser tão antiga quanto a própria história da humanidade. Uma cena marcante do filme *2001: Uma Odisséia no Espaço* (1968), do diretor Stanley Kubrick, é aquela em que um dos primatas percebe que o osso-tacape serve também como uma ferramenta de poder; além disso, serve também para criar som – presumimos Afinal, o corpo responde sonoramente às fricções, frações e distensões. Qual é o som mais impactante na cena do chuveiro de *Psicose* (1960), de Alfred Hitchcock? O som da carne sendo perfurada.

Se colocarmos a fabricação de todos os instrumentos de sopro e de cordas como parte da história dos dispositivos que criam sons, e se assumirmos que a história da música é a nossa história, estaremos falando de séculos de desenvolvimento tecnológico. Mas, como a dissertação já apontou, nosso recorte tem bases historicamente ligadas ao final do século XIX e à invenção das tecnologias de registro, como princípio, ao invés das tecnologias de produção sonora, onde poderíamos, quem sabe, inserir os instrumentos musicais. De certa forma, nossa história confere com a história da música eletrônica. Para Simon Crab, falamos de aproximadamente 120 anos de história da música eletrônica, uma história feita de tentativas – ora de sintetizar sons, ora de criar instrumentos automatizáveis.

Se aceitarmos a lista de Simon Crab como fidedigna, a invenção do fonógrafo e a do piano *electro-mechanical*, de Msr. Hipps, acontecem com apenas 10 anos de diferença, de maneira quase concomitante. O que essas invenções e suas sucessoras nos propiciam é o entendimento de como, ao longo desses anos, assistimos ao surgimento de novas arquiteturas de linguagens mediadas por inovações tecnológicas que deslocam centros de tensão, desviando veios seculares. De 1867 até a cultura do *remix*, como ficou conhecida a produção sonoro-visual baseada no uso de banco de dados e/ou *samples* para criação artística, que entra em voga no fim dos anos 90, há uma intensa busca por dispositivos que permitissem tanto a

invenção de novos sons – a síntese sonora – quanto a manipulação de som em níveis mais profundos e complexos. A lista de dispositivos de registro é ampla, mas poderia ser resumida nas seguintes categorias: os que lidam com a leitura de sulcos em discos; os que lêem partículas magnéticas em fitas; os que lidam com *bits*, que podem ser em fitas – os primeiros gravadores digitais eram em fita e lineares – e os que lidam com *bits* no formato de arquivos, computadores, MP3 *players* etc.

Até a invenção do *sampler*, que data do fim dos anos 70, com a criação do *Fairlight CMI*, que era caríssimo, mas permitia a manipulação de sons previamente gravados em um disco de computador, é interessante citar o *Phonogène*, um instrumento desenvolvido nos laboratórios franceses por Schaeffer. Um *loop* feito de fita era controlado por um teclado de uma oitava. Esse teclado permitia controlar a altura do som dentro de uma escala cromática temperada. Ou seja, um som gravado nesse *loop* de fita era controlado por um teclado, podendo ser tocado. Esse é o princípio do *sampler*. Uma memória sonora capaz de ser reproduzida através de uma interface musical, geralmente um teclado.

Entre o *Phonogène* e o *Fairlight*- mesmo que este seja creditado como o primeiro *sampler* comercialmente disponível- passamos quase 30 anos. Nesse período, vivenciamos a criação de aparelhos de gravação multicanais que permitiram a artistas *pops* – Beatles, Jimi Hendrix, Led Zepellin, dentre muitos outros – inventarem novas formas de fazer música. Após, surgem os sintetizadores portáteis, como o *minimoog*. Depois, as baterias eletrônicas e a invenção do *Fairlight*, para chegarmos aos *samplers* digitais acessíveis a um maior público. Após quase 60 anos de transformações dos dispositivos de re-produção sonora, chegamos a uma nova arquitetura de linguagem, como a cultura do *remix*, mapeada por Manovich e periódicos como “The Wire” e “Wired magazine”. Para Manovich, a cultura do *remix* institui um processo de eterna recolaboração e troca entre pontos de redes sociais exponencializadas pela internet. Aberta ou não ao uso de materiais oriundos de um banco de dados, o que essa

arquitetura coloca em jogo é o próprio material da cultura, transformado em um imenso banco de dados, de onde *remixers* – musicais ou não – pegam emprestado para criar novas peças que se transformam em novos originais para serem remixados novamente mais à frente. O que o *sample* transforma ou transformará, na visão de Manovich, é a própria estrutura do material, ao borrar a distinção entre as livrarias e o material cultural “autêntico”. O *sampler* funcionou como dispositivo agenciador dessa tensão.

Como nova arquitetura de linguagem, o *sampler* significa muito para a produção de música eletrônica, assim como para variantes, como *hip-hop* e *funk* (não são também eletrônicas?). Manovich faz uma analogia, comparando a cultura com o leito de um rio que, enchendo sem parar, vaza em busca de novos leitos. O *sampler* e a cultura do *remix* funcionam de certa forma sob essa lógica. Jovens produtores, sem acesso a veículos de massa que operam dentro da lógica unitária, funcionam como esses novos leitos, dando vazão a essa enxurrada de informações que é a cultura na era da informação.

Mas, antes disso, no campo da música, o *sampler*, as baterias eletrônicas e os sintetizadores representaram a chave de entrada no campo da produção. As ferramentas eletrônicas, digitais ou não, viabilizam a produtividade incessante fora dos eixos de acumulação do capital. O livro “Sem logo”, de Naomi Klein (2002), demonstra de que maneira as grandes corporações reagiram à explosão de produtividade que não apenas cria, mas também recria a partir da fibra do sistema de produção cultural cotidiano.

O *sampler* e o *samplear* acabariam ligados à lógica do *cool hunter* da cultura digital. Como arquitetura de linguagem, apontam para a divisibilidade e duplicidade infinita²², não há perda e os custos tendem a zero – se falarmos na acessibilidade aos *softwares*, por meio da web. No momento de elaboração desta dissertação, comentaristas de novas tecnologias, economistas e *trend hunters* apontam a viabilização total de conteúdo on-line, de graça,

²² BETANCOURT, Michael. A aura do digital. In: **Geomatrix**: hábitos reconfigurados. Catálogo do FILE. São Paulo, 2007 Publicado originalmente em: <<http://www.ctheory.net>>.

sustentado pelo baixo custo dos sistemas de servidores na web e pela invencibilidade dos esquemas P2P de troca de arquivos.

No recorte desta dissertação, o tecnológico ficou em segundo plano frente à leitura dos traços estéticos materiais. Não há uma negação da tecnologia, mas, mesmo que em Paulo Vivacqua, Marssares e Hapax boa parte de sua produção sonora se dê em um ambiente digital com o uso de *softwares* e computadores, nos trabalhos a relação com tecnologia é deixada de lado em favor de uma experiência de objetos, sonoridades ou do corpo. Apenas o Hapax produziu, a seu tempo, uma pesquisa tênue, onde dispositivos tecnológicos aparecem como coadjuvantes da obra.

O maior passo dado foi a colaboração do Hapax com Carlos Leonardo Povia (doutor em engenharia cartográfica). Para o festival Arte.mov de 2007, o Hapax e Leonardo produziram um conjunto de *softwares* que permitiram realizar o controle do *software* de composição e *performance* Live, do fabricante alemão Ableton, com as transformações das informações de coordenadas e velocidade contidas no GPS na linguagem MIDI²³.

Seguindo a linha de pensamento explicitada por Flusser, o grupo esgota o programa do GPS, subvertendo-o de sua configuração inicial, de localizador, e o transforma em um agenciador sonoro. Seguindo a lógica *DIY*, os *softwares* possibilitaram a realização de uma *performance* de música eletrônica – composição feita de *loops* rítmicos e melódicos, que eram modulados e filtrados pelos dados gerados pelo GPS. Ainda dentro das pesquisas do grupo, sensores fizeram parte de um conjunto instalação/*performance*, onde esculturas eram potencializadas por esses sensores. O que o grupo desejava com essa outra proposição era agenciar os objetos em uma situação-galeria – esculturas, *ready-mades* – com dispositivos que extraíssem hipersensorialidade ou pudessem produzir música com o movimento do corpo.

²³ Disponível em: <<http://pt.wikipedia.org/wiki/MIDI>>. Acesso em: fev. 2008.

Há dois pensamentos distintos nessas propostas. A primeira proposta, do GPS, coloca em jogo a mobilidade geográfica e a portabilidade dos dispositivos digitais, criando um estado de hiperconectividade e hiperprodutividade que borra totalmente as fronteiras entre entidades sociais antes definidas como espaço de trabalho, espaço de lazer etc. O digital como suporte ou ferramenta transforma completamente nossa relação com o tempo produtivo e os espaços. O grupo resume a empreitada no *release* de imprensa: transformar a cidade em interface para composição de uma peça sonora, que será mediada com uma *performance* de deriva urbana. Até aí, como passamos do fetiche tecnológico – mediar a cidade com interface para composição eletrônica – para um enunciado poético? O grupo consegue realizar superpondo camadas de sons que retornam em si mesmos, ora de estúdio, ora adensados pela experiência deles no contexto urbano, ressoando carros, túneis, esquinas etc.

A segunda proposição do grupo pertence à ordem da prótese, onde a tecnologia aparece como uma extensão do corpo. Os sensores alongam a extensão do corpo. Há, portanto, uma diferenciação, uma tecnologia que opera diretamente sobre o corpo e uma tecnologia que altera os espaços – mesmo que simbólicos – por onde anda o corpo. No cerne dessas questões, poderíamos questionar a rarefeita presença de iniciativas ou de uma produção mais explícita nessa cena em relação ao aparato, aos dispositivos sonoros? Banco de dados, colaborações remotas via web, web-rádio²⁴. A que se deve esse distanciamento do “carioca” do circuito de produção eletrônica? É possível se contentar com os procedimentos de Paulo Vivacqua? Ou a relação do Chelpe com baterias eletrônicas e sintetizadores?

Alguns críticos europeus gostam de *linkar* a explosão de arte sonora do fim dos anos 90 e início de 2000 ao *boom* da música eletrônica e a facilitação dos meios para produção de música. Essa conexão é feita com a ideologia *do-it-yourself*, que a cena de música eletrônica do fim dos anos 80 herda do *punk* e que acaba exponencializada com a introdução dos

²⁴ É importante ressaltar a existência de Romano, artista carioca que se dedicou, por um tempo, a produzir um programa para web-rádio chamado Oinusitado. Disponível em: <<http://www.oinusitado.com/index.php>>.

miniestúdios digitais e com a criação da web, que exponencializa de forma radical os sistemas de difusão. Uma olhada no circuito de música techno demonstra isso, com a explosão das lojas de internet e uma quantidade de produções que tornam não apenas impossível acompanhar, como também consumir intimamente o que se despeja na rede semanalmente.

No campo das mídias, além do *download* de MP3, o cartão SD e o *pen drive* USB ocupam cada vez mais o lugar do combalido CD. Fabricantes de equipamentos para DJs constroem cada vez mais equipamentos multiformatos, com entrada para uma série de mídias e cada vez mais conectividade direta com os computadores. Do campo expansível das mídias, podemos pular para o campo em expansão das interfaces. Tenori-on, Reactable, Monome, Kaos Pad, interfaces de controle e produção musical que se metamorfoseiam. Assumem os mais diversos devires, podendo ser ora instrumento, ora controle, ora visualidade. O modo de criação dessas interfaces também é interessante, como no caso do Monome. Criado por um casal na Filadélfia, trata-se de um objeto de uma plasticidade minimalista, sem marca e que assume diversas configurações de acordo com o *software* que estiver rodando na máquina do *performer*. Assim como assume um status *no logo*, embora ele em si já seja um logo, reverbera a ética *opensource* no *hardware*, customizável, *hackavel*, é uma peça única que se alastrou como objeto de desejo, com uma comunidade forte que troca aplicativos e vídeos inventando novos usos e desusos para a coisa.

Será uma ética nova? Não interessa mais ao fabricante ser dono do produto, detentor do *design*; a quem interessar, o Monome pode ser comprado como *kit* redesevolvido. É uma arquitetura aberta para cima. Assim como Monome, o Reactable, que esteve no Brasil ano passado, por conta do FILE, é outro instrumento eletrônico que praticamente pode ser montado em casa.

Escrito em parte em Java e parte em C++, parte de sua estrutura é quase um código aberto, permitindo a qualquer usuário fazer o *download* dos programas e montar um em casa.

A única parte indisponível é a interface gráfica, que é algo à parte, e esse algo é que será posto à venda. No campo da interface, a principal questão é a busca de rupturas com as formas instrumentais normais. Diversos *softwares* emulam o *feeling*, sem falar nos gráficos e nas formas de controle dos instrumentos analógicos. Tanto o Reactable como o Monome foram desenvolvidos tendo-se em vista uma relação nova, ilimitada, com a produção de som. Na página do Reactable, lemos: *colaborative, intuitive, sonically interesting, learnable and masterable*. Composto de uma tela e um conjunto de objetos, o Reactable é o que chamam de *tangible interface*, quase uma instalação interativa, onde cada objeto dispara um som e/ou um efeito, um filtro que vai atuar sobre o som. Facilmente manipulável, sua interface gráfica traz um *feedback* inigualável do som que se forma, com o desenho vivo, como um filme, da forma da onda à sua frente.

Confrontados Reactable e Monome, questionamo-nos sobre os limites da ética *opensource* e sobre o peso da interface em criações eletrônicas ou de arte interativa. Se o Monome é um livro aberto, o Reactable esconde parte essencial de sua estrutura – o código da interface. Será a interface o motor da ação? Como poderíamos relacionar a interface e o processo de criação sonoro? Voltamos de certa forma à afirmação de Lasnky, que contesta o vocabulário contido nas próprias máquinas. Mas o que acontece quando transformamos a cidade em interface? O processo de minituarização e as pesquisas de interface andaram praticamente de forma concomitante. Se nos lembrarmos das nossas primeiras experiências com computadores, realmente ficaremos assustados com o que se faz hoje com um *iphone*. Mas se conseguirmos desfeticizar o poder técnico das tecnologias, haverá resposta para a pergunta inicial? Qual é o motor da ação? Assim como a pergunta sobre as linhas de força da arte sonora acaba sem resposta, para essa outra também não há resposta aparente.

As miniaturas colocaram o mundo na palma das nossas mãos. No meu laptop eu escrevo minhas teses, componho minhas músicas, que são vendidas em *sites* ao redor do

mundo, com os quais faço contato, mandando e-mails desse mesmo computador, onde edito os vídeos do Hapax e aprendo a programar Java para meus passos futuros. A internet e a portabilidade transformaram o indivíduo em um constante produtor, onde não há mais divisão entre trabalho e lazer. Mas nesse conjunto infindável de possibilidades reverberam os conceitos de Manovich? Seremos escravos dos *ready-mades* tecnológicos?

6. CENA 2001-2007

i. Marssares

Lendo a respeito da obra de Carsten Nicolai, artista alemão com bastante destaque no cenário europeu de arte sonora – embora ele afirme que o que ele faz é arte visual –, esbarrei com esta citação de Cox (2002, p. 14), músico e crítico de arte, no catálogo da exposição individual de Carsten, *Autopilot*:

Em 1796, Ernst Chladni, o pai da acústica moderna, arrastou o arco de violino na borda de uma chapa de metal coberta de areia. Gemendo nesta e naquela direção, os grãos de areia começaram a cair formando figuras distintas, de linhas simples e curvas para padrões elaborados reminiscentes de estrelas, labirintos e mapas topográficos. Chladni acreditava ter descoberto alguma coisa extraordinária: a imagem do som, uma linha direta de conexão entre os dois sentidos mais estéticos – ver e ouvir. Vibrando em deslumbramento com os padrões que ele havia gerado, diz-se que ele declarou: “O som pinta” (citado em TOOP, 1995, p. 258).

Como Christoph Cox afirma, uma linha de força permeia a história da *sound art*, tentativas poéticas de criar visualizações, dar corporeidade ao som.

O trabalho de Marssares apareceu para mim na exposição coletiva “Instalatom”, realizada por Capacete Entretenimentos em 2003, com curadoria de Helmut Batista e participação de Tetine, Marssares, Chelipa Ferro, Paulo Vivacqua e Felipe Lacerda. A exposição foi realizada no Castelinho do Flamengo, uma construção na Praia do Flamengo, de pavimentos com dimensões diferentes e de certa forma quase contíguos. A exposição ocupou dois dos andares do Castelinho. Nela, Marssares montou uma espécie de corredor de madeira, por onde o público poderia entrar. Ao fundo, dois alto-falantes pulsavam frequências graves que faziam vibrar nosso corpo dentro do corredor.

Fui ao encontro de Marssares na galeria que o representa, A Gentil Carioca, situada no centro do Rio de Janeiro, na Praça Tiradentes. Próxima ao Teatro João Caetano e ao Teatro Carlos Gomes, a galeria forma, junto com a Durex e o Largo das Artes, um novo triângulo de galerias voltadas para arte contemporânea e, principalmente, artistas jovens. No meio desse

triângulo localiza-se o Centro Cultural Hélio Oiticica. Conversamos por mais de três horas e descobri que Marssares também havia feito, em 1999, um projeto com um burro-sem-rabo, uma *performance* iniciada em Copacabana, que terminou na mesma rua onde sete anos depois o Hapax iria chegar com o seu burro-sem-rabo. Conversamos sobre sua relação com o som, com música e com as artes.

Música e arte sempre estiveram presentes em sua vida, como uma proposta viável de trabalho, apoiado que foi pelo pai desde pequeno a estudar artes e contando com um ambiente musical onde teve os primeiros contatos com a música através da mãe que tocava piano. Hoje, Marssares tem 34 anos e sua primeira produção sonora efetivada no circuito foi em 1999, quando começou a realizar *Compressed Files*, um trabalho marcado pelo acaso e pela espontaneidade da *performance*. Para *Compressed*, selecionava *samples* ao acaso, recortando músicas de que gostava, frases musicais a esmo. Depois, com o auxílio do computador, ia criando situações de *performance* onde lançava *loop* contra *loop*, em uma improvisação feita de encontros e desencontros sonoros.

Marssares me conta que aprendeu a compor com o computador, brincando com *loops* e *samples*. Diz que sua matéria-prima musical durante bom tempo foram os *samples* de música, que aprendeu a trabalhar em um processo de colagem. Para ele, trabalhar com *samples*, em suas próprias palavras, é como trabalhar com o desvio de um leito de rio. Cada música original é um rio e, ao retirar um pedaço dela, ao se utilizar de um *sample*, é como se abrisse um novo caminho em um novo universo.

Seus trabalhos com arte sonora iniciam-se de uma pesquisa sobre objetos e materiais que quase o levou a estudar *design* industrial, com especialização em projetos e produtos. Define a plasticidade de seus objetos a partir de uma espécie de procura pelo grave perfeito, por uma relação direta com os instrumentos de percussão do samba e com o grave do *funk* carioca. Tanto a obra montada no Castelinho do Flamengo em 2003, como na exposição

individual *Tambor*, de 2004, na Galeria A Gentil Carioca, essas relações com o grave, com a materialidade do som, surgem de uma pesquisa de *samples* desses instrumentos.

Uma vez pronto o objeto, Marssares passa a experimentá-lo sonoramente. Diz que parte de uma relação com os aspectos físicos do som. Projetos de caixas acústicas são usados como referência para criar os volumes básicos. Ele diz que não os respeita na régua, mas parte de projetos de áudio para caixas de graves manipulando-os visualmente para atingir seus objetivos plásticos. Ele ressalta: “Não há uma pesquisa, mas apenas uma referência técnica”. Esse experimentar do objeto faz com que composições musicais inspiradas no *dub*, no *funk* atemporal se transformem em plasticidade, escapando de uma conclusão como música. O som torna-se sujeito das condições do objeto. É modificado por ele, para ele. Assim, levadas de surdo, de percussão, *grooves* de funk, *dub*, transformam-se em pulsações, em disparos de frequências na mão do artista, na “mão” do objeto. As experiências de composição das obras do Castelinho e do *Tambor* retornam a estratégia de *Compressed*. Para criar os sons que eram tocados nos objetos, foi feito o recorte de só utilizar sons graves, mas estes eram lançados ao acaso, adicionados uns aos outros da mesma maneira de *Compressed Files*.

Compressed Files também coloca em prática uma espécie de desobediência técnica, porque a ação baseada na aleatoriedade de pulsos e ritmos era criada ao utilizar um *software* de maneira não intencionalmente planejada. O que quero dizer? Apesar de contida como possibilidade no código do programa, o *play-back* dessincronizado não faz parte, *a priori*, da expectativa objetiva para a qual foi criado. Marssares utilizava para *performance* um programa de *play-back*, um *player*, como são chamados os programas criados para que possamos ouvir música e assistir a filmes no computador, sem poder manipulá-los. Novamente, voltamos a Flusser, quando a tensão sobre o código, quando o esgotamento das soluções prontas leva à criação de algo novo. Essa leitura coloca em perspectiva a idéia de Manovich de que, na linguagem da arte eletrônica, tudo é criado com base em um conjunto

dado (o banco de dados, por exemplo), com o trabalho artístico se transformando em uma espécie de operação de seleção. Isso acaba por colocar em questão a noção de autoria, já que muitas vezes essas livrarias são pré-selecionadas pelo fabricante. No caso de Marssares, o artista vai trabalhar na criação de seu próprio banco de dados – seus *samples* –, o que já é em si um trabalho; embora não desça ao nível do código, o artista consegue colocar a ferramenta digital em jogo.

Marssares define seu trabalho como uma espécie de busca por uma materialidade do som. Uma mistura entre esse trabalho escultórico em madeira, onde Marssares examina escultura após escultura, a relação material do som com seus corpos ressonantes, segundo o próprio Marssares:

O funcionamento sonoro dos objetos é fundamental, não um funcionamento muito técnico, mas uma imersão sonora, uma experimentação do som no objeto de uma forma empírica. As caixas acopladas em diferentes situações recriam o ambiente e o que nós vamos viver nele e a experiência sonora projetada nelas é o meu *test-drive* ao finalizar a construção do objeto.

Marssares traça uma linha bem definida de atuação. Trabalha sobre a madeira, com efeito, para dar materialidade aos graves que usa em suas composições, que, sem dúvida, bebem diretamente na fonte do *funk* carioca. Voltando à criação da individual *Tambor*, Marssares reforça essa relação entre um desejo de dar materialidade ao grave da sua música e a confecção do objeto. Via e-mail, ele me relata:

Falar sobre os *Tambor*... Partiu da intenção de materializar o grave do meu sistema de som... Busquei a forma do surdo, um instrumento nosso do samba. Os *Tambor* vieram na onda dos *Parques de Som* que, no ano 2000, tinham começado a desenvolver em idéia e em protótipo.

Marssares, de certa forma, resolve bem as questões que nós colocamos. Se, por um lado, desenvolve um trabalho escultural bem resolvido, com a construção de caixas acústicas estetizadas, que evocam uma relação direta com o imaginário do samba e do *funk*, e que não são tão exclusivamente as tais caixas; são, na verdade, quase-penetráveis, que dão conta de lidar com uma proposta mais plástica, visual, sensorial, no sentido de propor um espaço

imersivo. Do outro lado dessa produção, encontramos a produção de músicas que são tocadas e experimentadas diretamente nessas caixas. Marssares, geralmente, inaugura suas exposições com *performance* musicais realizadas com o uso de tal aparato.

O trabalho dos artistas sonoros, muitas vezes, organiza-se em função desse desejo de realizar a experiência do sonoro, fora do domínio do musical. Mesmo se utilizando de música, no sentido comum do termo, as proposições desejam compor uma situação de experiência que não esteja codificada dentro da linguagem musical. Assim, a música instalada acaba por funcionar como um motor para imersão do corpo em um ambiente paralelo, onde é posto para funcionar o poder do nosso corpo como aparelho sensório. É assim na idéia de *Fields* de Paulo Vivacqua, ou é assim também na proposição *Parques de Som*, que Marssares não conseguiu ainda realizar completamente. Na descrição do artista (via e-mail):

Caixas de sub-*woofers* planas como plataformas, construídas para serem enterradas no chão, criando uma superfície de vibração sonora em que é possível sentir ao caminhar sobre elas. As caixas são módulos múltiplos, projetados para proporcionar a união entre eles. A idéia de buscar o “grave redondo” veio daí.

Hermano Viana, reverberando a corrente européia de pensamento, enfatiza as transformações que a tecnologia digital e de áudio realizaram nos últimos 20 anos, como um caminho que passa pela música eletrônica *pop* e nos faz chegar à arte sonora. Para ele, os graves que habitam a música de pista, seja no *dub* jamaicano, seja no *drum 'n bass* londrino ou nos precursores do techno de Detroit, acabam por constituir uma nova materialidade, onde o som não funcionaria mais apenas para ser ouvido. Com a invenção do grave no techno, o som passa a ser sentido. Hermano, ao lançar a faixa LFO (*Low Frequency Oscillator*)²⁵, a banda homônima, formada por Mark Bell, Gez Varley e Martin Williams, introduziu no repertório dançante um som de frequências tão graves que não era possível ouvi-las, mas sim senti-las. Retornamos à experiência proposta por Wisnik: se você decompõe um som em suas

²⁵ Disponível em: <http://www.en.wikipedia.org/wiki/Low_frequency_oscillation>.

freqüências e consegue desacelerá-las até uns 30, 20 hz, o que um *sampler* pode fazer por você, é possível ver a nota definida virar pulsações, batimentos rítmicos. Para Hermano:

O som – e nunca uma outra sonoridade tinha adquirido tanto o direito de se tornar superstar – passava a existir, não como onda, mas como um outro corpo físico qualquer, que poderia ser apalpado como um “objeto relacional” de Lygia Clark, ou que poderia ser vestido como um parangolé de Hélio Oiticica. Seu sucesso foi literalmente estrondoso e hoje é presença obrigatória em qualquer pista de dança. O achado do LFO tornou explicitamente compreensível algo que alguns críticos, principalmente Frank Owen, advogavam desde o nascimento da house e do techno: aquilo não era apenas música, mas também arquitetura. Toda a música eletrônica contemporânea, e não apenas a ambient music, se transformava em um ambiente no qual o ouvinte pode circular, ou penetrar²⁶.

“Objeto relacional”, de Lygia Clark, os “Parangolés”, de Hélio Oiticica, e toda uma espécie de linha produtiva, baseada no precário, funcionam não apenas para explicar a relação tênue dos artistas com a tecnologia, mas também para explicar a relação dos nossos artistas com a história recente da produção brasileira de arte. Ao citarmos os trabalhos de Paulo Vivacqua, Marssares e a instalação-performance *A Instantaneidade do Instante*, do Hapax, poderíamos nos aproximar, como sugere Katia Maciel, do conceito de “participador” de Hélio Oiticica? Katia Maciel (2003, p. 33) usa esse conceito para descrever um “sujeito imerso na experiência das imagens, não mais aquele que está diante de, como sujeito renascentista”. Para nós seria esse sujeito imerso em uma experiência auditiva que só se dá por participação?

Assim, estamos de certa forma diante de uma tradição que, fundamentalmente, acredita na participação do público como chave para realização da obra. Mesmo que alguns de nossos artistas também produzam alguns trabalhos voltados quase que exclusivamente para observação, para serem expostos em galeria, boa parte dos trabalhos de Marssares e Hapax, por exemplo, criaram-se com base na idéia de que o público deve ser movido de uma posição de mero espectador e ambos, assim como Vivacqua em seu *Fields* e em *Sentinela*, rompem também com o espaço da galeria para ocuparem espaços públicos como a rua, praias ou parques.

²⁶ Disponível em: <<http://www.overmundo.com.br/banco/chelipa-ferro-ii-2004>>.

ii. Paulo Vivacqua

Para Vivacqua, som é forma, é espacial. Ele me fala isso olhando para uma foto do seu trabalho atual *Deserto*, uma instalação de dimensões variáveis, feita de areia, alto-falantes e uma projeção de céu azul.

...Aqui, neste trabalho, tem várias vozinhas, tem som de ventos, sssssssshhhhhhhhhhhssssssssshhhhhh... [balbucia alguns sussurros] que são umas vozinhas mesmo, que são granuladas, síntese granular, peguei umas vozesinhas e granulei, e... aí ficou superbonito, porque ficaram umas vozes velozes, dialetais e ventosas... E o som é forma, cara, o som cria, forma, duna [assovia novamente] É tudo representação espacial...

Seu trabalho com som busca a afecção, uma experiência não-narrativa. Experimentamos com o som a passagem da informação para o território da pura sensação. Para Paulo, uma repetição; um som de sino repetindo-se durante uma hora, passa de um sino para uma sensação, para uma afecção. Paulo discorre sobre como a música é narrativa. Já a arte sonora, não; a arte sonora é, por princípio, não-narrativa, é diretamente algo que gera um lugar, o lugar-ritual. O som gera um estado e é isso que lhe interessa. Pergunto se ele separa som e música. Ele me responde:

Não, não separo, não... Não separo não. Na verdade, estou dentro do som como gerador de estados, não música, porque música é mais narrativa. O que me interessa mais aqui é o estado; até pode haver uma melodia, alguma coisa, mas o que me interessa é criar um estado, uma situação, uma situação até dramática, mas não narrativa. A narrativa é reduzida a seus elementos geradores; um som grave cria um estado, um som grave mais uma luz fria... Isso já gera outra coisa; o trabalho não é só em cima do som, mas como o som é uma afecção direta muito forte, a narrativa é reduzida a seus elementos geradores...

Sobre sua relação com o som como matéria expressiva, Paulo Vivacqua explica:

O som é uma matéria que traz em si mesmo um forte potencial imaginário, é o mesmo princípio que leva alguém a se emocionar com uma música qualquer e sentir-se, por assim dizer, transportado para um “outro lugar”. No meu trabalho, em minhas instalações, procuro justamente explorar a idéia deste “outro lugar”, um lugar anterior ao próprio espaço concreto, que se dá na experiência de cada um como um espaço imaginário e interior²⁷.

²⁷ Disponível em: < <http://www.rizoma.net/interna.php?id=257&secao=esquizofonia>>.

Para mim, é como escapar da relação codificada da música. Paulo concorda:

É... Eu entro no som dentro das artes plásticas, isto é, eu entro no som como gerador de um estado e de um lugar, quer dizer, isso que eu acho... O som gera um lugar, então, quando o som está sendo tocado nesse lugar ele é intransponível, ele não pode ser ouvido em outro lugar, porque vai ser uma outra sensação, outro estado...

Uma outra instalação, uma outra escultura. Paulo Vivacqua complementa: “É uma outra... é... pode ser a mesma... É uma outra instalação, uma outra escultura”. O trabalho de Paulo é notadamente marcado pelo uso de alto-falantes:

O próprio alto-falante pequeno de 2²1/4, o qual uso extensivamente na construção dos objetos escultóricos, é um elemento estrutural e fundamental na composição destes. O alto-falante [de modelo genérico, mostrado fora da caixa de som] pode ser visto como um ready-made, com a peculiaridade de que emite som, ao mesmo tempo apresenta-se como elemento gráfico de um ponto que, ordenado em série e ligado aos fios, assemelha-se, em seu conjunto, a um circuito, uma partitura ou código, por exemplo²⁸.

Essa questão me lembra da recorrência de alguns materiais nos trabalhos de arte sonora e cito uma entrevista dele postada no site rizoma.net, na qual ele fala de sua relação com o alto-falante:

É... Aí tem o elemento, na verdade plástico, real, mas não só plástico, mas mistificante do objeto, o objeto que faz som, tipo assim, isso eu acho muito interessante... E o alto-falante objeto é um objeto clássico, no sentido que é um objeto universal, universalmente espalhado... E ele é muito simples e de um design muito funcional e, ao mesmo tempo, um signo, funciona como um signo; para mim, funciona quase como partitura, como tipo assim... como espacialização, como representação musical até... quando eu estava falando do espaço representado...

Paulo afirma que a música é pura representação. “Dó, ré, mi... Isso não existe enquanto matéria. É uma invenção, uma convenção. Você ouve um som que ele é metálico, isso é muito interessante. Porque que o som é metálico? Porque existe um material chamado metal e certa experiência física...” De ressonância desse material, eu completo. Ele continua:

²⁸ Idem.

Exatamente de ressonância desse material, que te fez identificar esse som como metálico, que na verdade é um dado invisível... e a forma como ele é usado... Então, você modeliza essas ações e pode gerar uma espécie de escultura mental... uma escultura através do som, uma abordagem escultórica...

Em relação ao som? – eu pergunto. “Em relação ao som. E, nesse sentido, escultórica porque ela não é temporalmente direcionada como uma narrativa musical...”.

Digo a Paulo que o seu processo de composição parte de uma abstração através do uso de algoritmos para gerar dentro do computador estruturas sonoras, procedimento este ligado às técnicas de música eletroacústica e princípios conceituais da música aleatória. Esse método de geração algorítmica baseia-se em lançar dados, muitas vezes na forma de texto, no computador, que processa tais informações, sintetizando os sons que o artista só vem a conhecer depois.

Esse processo de composição é uma abstração... É uma abstração... Eu nunca tenho esse conhecimento minucioso de uma coisa atrás da outra. Na verdade, a minha questão é criar esses parâmetros e como é que eles se preenchem depois, não só na sua geração como depois na sua superposição, claro que há na verdade [toca o interfone]... é uma amiga minha que ‘tá’ chegando [toca o interfone].

Fields é resultado dessa relação direta com a música. Tendo estudado com Koellreutter, Rodolfo Caesar e Vania Dantas, Paulo começa sua produção como uma espécie de “cura” para sua educação musical. *Fields* era composto por quatro *loops* de tamanhos diferentes, que foram difundidos por um campo de 80 por 60 metros. Dessa maneira, *Fields* era uma composição de música aleatória.

Digo a ele que isso me interessa. Um *loop* vai em 60 minutos, o outro vai em 58 minutos, um outro em 42 minutos e o outro vai em 50 minutos. Isso, ao longo do dia vai... Paulo completa: “Isso, ao longo do dia, vai gerando um monte de variantes e isso é um barato. Um vai deslizando sobre o outro”. Então, ele vai criando encontros e desencontros que não são previstos e isso de certo modo é uma realização de música aleatória de modo efetivo, não como representação.

Paulo Vivacqua, junto com o Chelipa Ferro, é um dos artistas de maior visibilidade internacional entre os artistas sonoros cariocas citados nesta dissertação. Paulo iniciou sua produção em 2000, com a instalação *Mobile*, no Rio de Janeiro. Meu primeiro contato com o trabalho dele foi durante sua exposição individual no prédio da Escola de Cinema Darcy Ribeiro, no centro do Rio de Janeiro. Em um prédio meio em reforma, meio abandonado, Helmut Batista curou a exposição “InstalaSônica”.

O caráter performático de uma proposição de arte se coloca em trabalhos onde o espectador é levado a tomar uma posição ativa para usufruir do trabalho. Nesse sentido, *Fields*, ao mesmo tempo em que funciona como uma instalação, como uma espécie de *sound landart*, efetiva também um caráter performático, pois o público precisa derivar sobre o campo, experimentar o espaço em todas as suas variáveis, para vivenciá-lo também sonoramente, mixando a música, individualmente. Para traçar esse paralelo entre a arte sonora e a *performance*, é preciso buscar semelhanças que permitam perceber a arte sonora como uma forma de *performance*. Essa relação se dá, segundo RoseLee Goldberg (2006, p. 142), porque a *performance* se estabelece quando, para os artistas nos anos 60, “[...] o objeto de arte passou a ser considerado algo totalmente supérfluo, e formulou-se a idéia de ‘arte conceitual’, ‘uma arte que tem nos conceitos seu material’”. Para esses artistas, conceituais ou performáticos, “[...] a arte conceitual implicava a experiência do tempo, do espaço e do material, e não sua representação na forma de objetos, e o corpo se tornou o mais direto meio de expressão” (GOLDBERG, 2006, p. 142).

Da mesma forma, diversos trabalhos de arte sonora pretendem colocar o corpo no centro do trabalho de arte. Alguns de seus trabalhos, como *Fields* e *Sentinelas*, propõem ao público que este se mova, que procure e efetive sua experiência do trabalho através da sua participação. A produção de Paulo Vivacqua se divide em dois sentidos distintos, com *Fields*, *Sentinelas* e parte da “InstalaSônica” apontando para a mesma direção, onde a experiência do

som e espaço se mistura a motores da obra. A outra metade de suas obras está ligada à produção de móveis e instalações que lidam com a plasticidade do material transfigurada em uma representação sonora, como foi o caso em *Mobile*, *Nipheias* e na instalação *Deserto*.

Lidar com o espaço, ou lidar com a sensação do espaço, estas e outras proposições são fundadoras da lógica da arte sonora, “[...] outros construíam espaços nos quais tanto eles quanto a sensação de espaço do espectador seriam determinados pelo meio ambiente específico” (GOLDBERG, 2006, p. 143). A *performance* constitui-se, portanto, como o campo de atuação do corpo dentro do campo da arte. O corpo é matéria de expressão. O corpo é colocado no centro. É preciso vivenciar algo, ter uma experiência. Nesse sentido, propor ao público: Mova-se por este espaço e perceba de que forma novos sons misturam-se compondo uma estrutura musical. A obra se realiza, primeiramente, como proposição de uma experiência e, secundariamente, como um trabalho de composição acústico.

Alguns artistas forneciam instruções aos espectadores, propondo que eles próprios encenassem as performances. Acima de tudo, o público era instado a perguntar onde se situavam, exatamente, as fronteiras da arte: onde, por exemplo, terminava a indagação científica ou filosófica e começava a arte, ou o que distinguia a linha sutil que separa arte e vida [...] Algumas das primeiras “ações” conceituais eram mais instruções escritas do que *performance* real, um conjunto de propostas que o leitor podia ou não pôr em prática, conforme lhe parecesse melhor. Por exemplo, Yoko Ono, em sua contribuição à exposição “Informação” no MOMA, no verão de 1970, instruía o leitor a “desenhar um mapa imaginário [...] caminhe por uma rua da cidade seguindo o mapa” [...] (GOLDBERG, 2006, p. 143-144).

Portanto, se a construção de instalações sonoras propõe a seu público que faça isso ou aquilo, que se desloque por um determinado espaço em busca da composição sonora, isso faz com que a própria fronteira entre essas duas linguagens fique em parte borrada também. “Em cada caso, os que seguissem as instruções supostamente vivenciariam a cidade ou o campo com uma elevação da consciência. [...] o observador era agora convencido a ver o ambiente como se o fizesse com os olhos do artista” (GOLDBERG, 2006, p. 145).

Entretanto, uma ressalva deve ser feita em relação ao trabalho de composição sonora de Paulo Vivacqua. Mesmo que possamos supor que parte de seu trabalho se realize dentro de um jogo performático, não podemos esquecer que Paulo parte de um conjunto composto de séries de *loops* que são misturados enquanto o público participa. Então, em relação à estratégia primeira da *performance* de sugerir um jogo possível de possibilidades de onde surgirão eventos estéticos, Paulo já oferece um quadro pronto, seus *loops*.

Olhando retrospectivamente o trabalho desses artistas, podemos concluir que a arte sonora se apresenta com um campo vasto de experimentações e materiais, onde som, objetos, *performance* e um senso de atitude e desejo por participação se fazem presentes. Se a pergunta “o que é arte sonora?” pode abrir para um *loop*: é som que é som que é som, por considerar que a arte sonora é arte a respeito do som; é arte onde o som é mídia, mas na verdade a resposta não se encerra em um *loop*, porque, como vimos, coloca em jogo não apenas o acústico (LABELLE, 2004), mas também todo nosso variado conjunto de afecções.

iii. Chelpa Ferro

Devo ressaltar que esta dissertação, de certa forma, foi pautada por trabalhos e artistas com os quais tive contato. Quando afirmo que se constitui em uma cena de arte sonora no Rio de Janeiro entre 2001 e os dias atuais, é porque vivi um momento de efervescência de proposições e sensações em que trabalhos com som se mostraram muito presentes. Entretanto, por motivos vários, não houve oportunidade de manter um contato direto, pessoal com os integrantes do Chelpa Ferro. Assim, a apresentação de seu trabalho aqui se torna mais uma descrição, baseada em informações armazenadas no site²⁹ do grupo, onde encontramos os materiais que vão integrar a produção do Chelpa.

O Chelpa Ferro, segundo Hermano Viana, é um bando, não uma banda. Na verdade, será um grupo de arte sonora? O grupo é formado por Luis Zerbini, Barrão e Sergio Mekler.

²⁹ Disponível em: <<http://www.chelpaferro.com.br>>.

O Chelipa, como é chamado no circuito de arte, é um dos grupos mais produtivos no campo da arte sonora. Uma visita rápida ao site deles mostra a intensidade de sua produção. Da mesma maneira, demonstra como artistas se utilizam de materiais e estratégias recorrentemente. No caso dos trabalhos sonoros, isso se torna mais evidente porque objetos e sons instalados, colocados em locais distintos, ativam, modificam acústicas distintas, produzindo trabalhos diversos.

Na única conversa que mantive com Sérgio Mekler, falamos sobre ‘fazer som’ – essa é uma expressão que é quase uma gíria entre músicos: “... E aí, vamos fazer um som?”

É a mesma coisa que chamar um amigo para tomar uma cerveja ou outro moleque para dar um ‘rolé’ de *skate*. Compromete um descomprometimento em relação à ação ao tempo e matéria. ‘Fazer um som’ é estar com gente de quem você gosta em uma ambiente no qual você se sente bem e com um grau de liberdade que geralmente não se experimenta em casa. Assim, quando conversamos, falamos de ‘fazer som’, de Hendrix, Led Zeppelin e outros.

Eu costumo afirmar que o trabalho do Chelipa, o trabalho de galeria, escultural, é marcado por uma relação direta com o animismo da literatura fantástica sul-americana. Impregnado de referências do universo *pop*, o Chelipa é hábil em sacudir e dar vida a objetos que, vibrando, nos fazem ouvir seus murmúrios. Repetem, nos mais diversos ambientes, engrenagens e *ready-mades* compostos de objetos como cadeiras, alto-falantes, motores e utensílios domésticos. Ressaltemos que quando o som é usado como meio, o meio onde se faz soar o som passa a fazer diferença.

O Chelipa detém um grande número de exposições e participações em eventos, como: Bienal de Veneza (2005), Bienal de São Paulo (2002, 2004), Bienal de Havana (2003). O primeiro trabalho do Chelipa remonta a 1997. Chamado “Chelipa Ferro”, foi apresentado no Paço Imperial do Rio de Janeiro: Uma boneca de plástico repousa em uma caixa de plástico, com alto-falantes sobre os seios e o sexo. Canários cantam em uma gaiola, tendo seu canto

amplificado e processado por pedais de efeito. Oito alto-falantes vibram bolas de pingue-pongue repousadas em seus cones.

Para Hermano Viana, eterno defensor e propagador do Chelipa,

O Chelipa Ferro amplifica as prazerosas descobertas barulhentas da música do século XX (incluindo as ramificações brasileiras: do desafio dissonante da bossa nova – bem disfarçado pela sua elogiada tranqüilidade – à lataria mais que moderna das escolas de samba), muitas vezes levando-as ao seu limite mais extremo ou extremista. A lição do-it-yourself do punk (reprocessada pelos “home studios” do techno) foi seguida à risca.

Nesse mesmo ano o Chelipa lança seu primeiro disco, composto de experiências com esses materiais e guitarras. Em 1998, realiza o trabalho “Gabinete do Chico”.

O cérebro é o centro ou regulador do chamado sistema nervoso, muito semelhante à perfeita **disposição das campainhas, groove box, guitarras, baixo, osciladores, teremins, eletrodomésticos, portavozes, fios eletrônicos, reatores, balões, teclados, amolador de faca, tvs e projetores de vídeo**. Tal sistema estende-se por toda a casa, mas, o mais interessante é que, como o próprio edifício, ele é composto de quatro estações (como que quatro repartições), colocadas umas sobre as outras (grifo meu).

Em 2001, Chelipa Ferro apresenta a exposição “Chelipa Ferro”, na Galeria Fortes Vilaça, em São Paulo e nos fazem conhecer elementos que estarão presentes por boa parte de sua produção até então. Brincando entre os limites do audível e o inaudível, montam alto-falantes sobre osciladores, desenham sobre a água, misturam um lado lúdico do invisível imaterial a uma inocência de feira de ciências. A característica de feira de ciências pode ser um tanto pejorativa, onde o descritivo pode tomar conta do sentido da obra ou ressaltar a recorrência dos aspectos físicos, de aparato e dispositivo que cercam as produções sonoras. O estúdio de música de cinema muitas vezes ocupa o lugar mitológico de centro de controle, como o de uma missão espacial.

Na exposição, o Chelipa mostra *Chuva*, que depois será reapresentado na Bienal de Havana (2003) e vai virar *Nadabrahma* na Bienal de São Paulo (2004) e na individual HUM, apresentada no Museu de Arte Moderna (MAM) no Rio de Janeiro, em 2003. *Chuvas* e,

depois, *Nadabrahma*, é composta de galhos de árvores (pau-negro), uma base de ferro e um motor conectado a um dispositivo de liga-desliga acessível ao público – no MAM, onde vi a instalação, tratava-se de um imenso botão vermelho. Completam essa disposição fios que conectam o sistema ao botão e à eletricidade. A denominação *Chuvvas* é devida à sonoridade causada pelo chacoalhar dos galhos secos. Da primeira versão, na Galeria Fortes Vilaça, às versões apresentadas na Bienal de São Paulo e no Rio de Janeiro, a peça cresce, aumentando de tamanho, passando de um único galho a diversos galhos.

O forte impacto visual de *Nadabrahma* é causado pelos mecanismos simples e eficazes de que o grupo se utiliza, que, por levar tudo para um lado mais poético, lúdico, nos faz pensar: “Hum! Parece que essas máquinas querem me dizer algo!” Também foi em 2001 que o Chelipa apresentou pela primeira vez *Jungle*, mecanismo para sacos plástico e motores que faz girar o plástico produzindo sons. Em 2003, no MAM, o Chelipa apresenta *Detalhes*, variação sobre o tema: os objetos são colocados dentro de sacos plásticos e vibram. *Jungle Jam* é uma variação apresentada em 2006, na Foundation for Art and Creative Technology (FACT), Liverpool. Diversos *Jungles* vibram, chacoalham, compondo uma música de ruídos mecânicos e batimentos rítmicos.

iv. Hapax

O Hapax³⁰ atuou de 2001 a 2007 realizando uma série de trabalhos marcados nitidamente pela *performance* e por uma relação com *ready-mades* compostos de materiais pós-industriais de ferro e aço. Sucatas industriais montavam assemblagens esculturais que eram usadas como instrumentos de percussão. Durante vários meses, o trabalho do grupo consistiu em realizar um conjunto de intervenções urbanas que criavam um momento de celebração e desobediência, com calçadas transformadas em palco. Com esse tipo de

³⁰ O grupo Hapax foi formado em 2001 por Ericson Pires, Ricardo Cutz e Claudio Monjope. No mesmo ano, passa a integrar o grupo Marcelo Mac e, em 2003, Daniel Castanheira. Ainda em 2001, Claudio Monjope deixa o grupo. Entre 2001 e 2005, o Hapax realizou diversas *performances* e lançou o álbum “O que está acontecendo”. Desde então, vem participando, esporadicamente, de mostras e festivais. Mais informações no endereço: <http://www.grupohapax.com>.

performance, o grupo se identificou com um outro “movimento” do Rio de Janeiro, chamado *Atrocidades Maravilhosas*. Segundo Ericson Pires (2007, p. 272), membro do grupo Hapax, em seu livro “Cidade ocupada”, o trabalho do *Atrocidades Maravilhosas* era constituído de “uma grande expectativa que girava em torno da recepção de mídia e público da cidade. Para eles, o trabalho se realizaria no impacto sobre a mídia não-especializada, sendo transformado em evento *sui generis* em meio à paisagem urbana, criando ruído e estranhamento”.

Adotado como parte desse movimento, o grupo participou do “Panorama de Arte Contemporânea do MAM” (Rio de Janeiro, São Paulo, Belo Horizonte) de 2001 a 2002, curado por Ricardo Basbaum, Paulo Reis e Ricardo Resende. Como Ericson enfatiza, essa edição do Panorama teve um caráter especial por privilegiar estratégias que escapavam do circuito galeria-museu, pois “priorizaram em suas escolhas grupos, coletivos ou produtores de arte, que tivessem trabalhos ligados a ações na rua, a intervenções em espaço público, ou que simplesmente tangenciassem diálogos com o público, enquanto participante da ação de arte (PIRES, 2007, p. 273). No catálogo da mostra aparece descrito como *Hapax – Som e Performance*.

Revirando minha coleção de jornais “Planeta Capacete” (2000-2004), publicados pelo Capacete Entretenimentos, de Helmut Batista, encontro uma edição (HAPAX, 2002) que apresenta uma entrevista entre o Hapax e Luiz Camilo Osório. Nela, o grupo delinea suas linhas de ação: um trabalho plástico que possibilita uma passagem à sonoridade. Uma tática de ação efêmera em relação à própria plasticidade e sonoridades, com ênfase na relação com o espaço urbano, o *happenig*. Um recorte no imaginário ligado à tensão entre o *hitech* e o *lowtech* e o desejo de realizar um conjunto produtivo que poderia existir tanto no espaço do efêmero ligado à *performance* e ação do grupo, como também à constituição de trabalhos imersivos, interativos, para espaço da galeria, do museu.

É esta a transcrição da conversa entre os integrantes do Hapax – Ericson Pires (**EP**) e Ricardo Cutz (**RC**) – e Luiz Camilo Osório (**CO**).

CO: O Hapax começou na rua. Vocês se aproveitavam de objetos que vcs encontravam na rua ou levavam os seus objetos prontos?

EP: Levávamos.

CO: E cada vez mais esse levar foi ficando mais importante? Os objetos são mais ou menos fixos agora, não são?

RC: Não chega a ser fixo, mas tem uma duração maior, não só pelo processo de toque que é quase como um lapidar do objeto de cada objeto, é ferro bruto, resíduo de máquina industrial, máquina doméstica, pedaço de carro, que tem uma sonoridade que se agrega às outras e que não é possível executar, [...] Na verdade os objetos se fixaram depois de um certo tempo, como um naipe, mas como eles vão sendo lapidados e trabalhados, eles vão mudando com frequência. [...] Eles estão sendo transformados continuamente.

EP: Na verdade, o objeto é um utilitário, uma cadeira, que quando perde um pé já não serve mais como cadeira. Então, a gente vai e extrai um segundo corpo dela, que é a sonoridade. Depois, chega um momento em que ela já não faz mais música, mas ao mesmo tempo ela está sonorizada porque foi esculpida, e a gente foi deformando e construindo como objeto [...]

CO: E esta passagem da sonoridade para a plasticidade, ela só interessa na medida em que existe a *performance*, vocês não acham? A plasticidade não existiria para além da *performance*. Os objetos teriam autonomia para permanecer numa exposição? Esses objetos podem permanecer como resíduos da *performance*?

EP: Acho que sim. Mas, ao mesmo tempo, seria interessante que ele fosse reativado pela interação com o público, qualquer pessoa que passasse ali e pudesse tocá-lo. Então, a partir do resíduo se sugere a *performance*, para ser executada pelo passante, ou pela pessoa que vai à exposição. [...] Por exemplo, este trabalho com sensores: poderemos deixar um objeto no espaço, colocar sensores e ligá-lo a um *sampler* ou alguma coisa que irá produzir um outro som que não é o som original dele. [...]

Entre 2001 e 2004, o Hapax exercitou sua verve performática baseado na idéia de esculpir assemblagens em *performances* que produziam o duplo plástico-sonoro guiado por *ready-mades* musicais. Chamo de *ready-mades* musicais porque baseados em um trabalho de *sample* que se detinha em composições esquecidas do recorte *pop* do samba, do *samba-rock*. Em 2004, o grupo lançou um álbum, um CD co-produzido por Ivana Bentes, Ernesto Neto, Tatiana Roque, Richard Kovacks e José Renato Maia. Com esse trabalho performático, misto

de paródia de banda *punk*, misto de *happening*, misto de DJ e percussão africana, o grupo realizou um sem-número de apresentações na rua ou em eventos como Orlandia, Zona Franca (onde se aproxima do *Atrocidades Maravilhosas*), nas ruas, nos Arcos da Lapa, em festivais de *rock* e música eletrônica e participa do Panorama, no MAM. O álbum intitulado “O que está acontecendo”, lançado em 2004, vendeu até o momento 537 cópias.

O trabalho do Hapax ficou marcado por sua atmosfera de rebeldia e barulho que realizava, quando, durante algum tempo, mesclou essa desordem e instantaneidade para produzir uma massa sonora de contornos techno. Apenas em 2005, ao participar da mostra coletiva “Corpos Virtuais: arte e tecnologia”, curada por Ivana Bentes, com a *performance*/instalação *A Instantaneidade do Instante*, que o grupo pôde se afastar de sua *performance* inicial, criando um ambiente imersivo, amparado na sensorialização dos *ready-mades* – ainda provenientes do mesmo recorte pós-industrial – onde o público assistia e participava de uma *performance* que ativava os objetos e o ambiente concomitantemente. Nesse projeto, o grupo realizou pela primeira vez *Chapa-Quente*, instalação composta de três chapas de ferro, sensorializadas. Ao andar sobre as chapas, o público dispara um banco de sons que lhe permite compor uma música eletrônica aleatória ou um ambiente.

Ivana Bentes (2005) define o recorte das obras no catálogo da mostra, perguntando “como as tecnologias usadas no cotidiano, na internet, nos celulares, em games e computadores podem ser ‘reapropriadas’ pela arte. As obras apresentadas na Exposição “Corpos Virtuais: arte e tecnologia” exploram as possibilidades estéticas e sociais das imagens e dispositivos tecnológicos que, extraídos da sua banalização cotidiana, mobilizam o visitante e criam uma interação multisensorial”.

No contexto da exposição, a pergunta de Luiz Camilo no “Planeta Capacete” se apresenta totalmente pertinente: “Mas esta possibilidade do objeto permanecer sem vocês é

pertinente?” Para responder a essa pergunta, vou me utilizar do texto do Hapax, contido no Catálogo (BENTES, 2005):

O coletivo Hapax é um grupo de arte sônica, marcado pela densa experimentação de suportes não-usuais e transitivos, sucatas industriais, resíduos urbanos e tecnológicos – buscando a construção de uma experiência de linguagem. A qualidade híbrida do trabalho do grupo se reflete agora, em uma instalação/*performance/club* desenvolvendo-se sobre o transbordamento das fronteiras do público/privado, da obra/*performance*, do participante/agente de arte. Todos estão envolvidos na experiência.

Mas a pergunta que desperta curiosidade perde relevância ao se compreender a importância da experiência e a radicalização do efêmero, da potencialização do espaço público como espaço de arte, preocupações que acompanham o grupo desde o início e reverberam com mais intensidade com a *performance Burro-sem-rabo*.

A ideia de que o Hapax é um grupo de arte sonora precisa ser vista por diversos prismas. Por um lado, o grupo sempre trabalhou com a produção sonora, mas sua ênfase se direcionava para o dado cênico, performático. Entre 2005 e 2007, o grupo esboçou com *A Instantaneidade do Instante* e a *performance Burro-sem-rabo* uma linha de ação em que a sonoridade aparece em pé de igualdade com o lado performático do grupo. Em 90% do seu trabalho, os integrantes do Hapax operaram como *performers*, construindo com sucatas de ferro esculturas quase randômicas, feitas de um jogo combinatório preestabelecido. Tais esculturas eram construídas durante a *performance*, cujo tempo não ultrapassava 50 minutos, e eram esculturas que serviam como fonte para a percussão de influências afro-industriais.

O grupo sempre adotou uma postura suicida em sua relação com as instituições, por exemplo, assumindo um discurso antiinstitucional e alheio às capturas de um possível mercado. Na Exposição “Corpos Virtuais: arte e tecnologia”, as esculturas, pela primeira vez, assumiram uma forma definitiva. Em *A Instantaneidade do Instante*, o primeiro trabalho a ter um nome, além do álbum, o grupo montou uma espécie de instalação, um ambiente onde o

público imergia para assistir e participar de uma *performance* formada por números cênicos que tinham por objetivo explorar objetos sensorializados e produzir sons.

Excessivamente marcados por esse caráter performático, que parecia encerrar todas as questões do grupo, *A Instantaneidade do Instante* foi a realização de um desejo latente, expresso desde 2002, como consta na entrevista concedida a “Planeta Capacete” (2002). A questão da escultura é a que fica mais claramente resolvida, pois o grupo apresenta uma pequena série de assemblagens que podiam ser manipuladas e estavam dispostas de forma estática. Pouco depois, no início de 2006, o grupo participou da exposição coletiva “Abre-Alas” da Galeria A Gentil Carioca. Para essa exposição, o grupo buscou trabalhar com uma escultura que mantivesse a pesquisa com sensores e, por outro lado, que andasse em direção oposta aos trabalhos apresentados pelo grupo.

Seus materiais permaneceram os mesmos – sucatas, sensores e um *sampler* que tocava sons de água quando uma chapa era percutida –, uma continuidade da pesquisa com os sensores, chapas e *samplers* iniciada como idéia em 2002 e realizada em primeira forma em 2005, em *A Instantaneidade do Instante. Chapa-Quente* foi um dos primeiros trabalhos idealizados como instalação, composta de forma a integrar o público diretamente, já que sem a ação do público nada acontecia. Ao sapatear, ou simplesmente andar sobre as chapas, sons eram disparados, criando uma composição sonora que só funcionava enquanto alguém se movimentasse em cima das chapas. Uma variação dessa obra foi realizada como *performance* na abertura de um centro cultural em 2006. Nessa outra versão, as chapas foram dispostas na vertical e eram tocadas com baquetas. *Samples* de uma *Bachiana* de Vila-Lobos eram disparados quando as chapas eram percutidas. Nessas instalações, só com a ação física se dava a conclusão da obra, pois todas apenas funcionavam através de uma performatização delas. Esta é uma das características fortes do Hapax: resolver suas obras com a *performance*.

Se olharmos para a produção do grupo entre 2001 e 2005, perceberemos uma concisão material e de estratégias, dedicando-se sempre ao uso das sucatas como material escultórico. As esculturas sempre se davam performaticamente, funcionando plástica e sonoramente. O trabalho sobre produção musical eletrônica, que nesse período foi pensado como uma base para as *performances*, só ganha alguma autonomia em 2005, com a realização de *A Instantaneidade do Instante*.

Encontramos mais pistas sobre as questões formais da tecnologia no Hapax na entrevista para o “Planeta Capacete”:

RC: Na verdade, acho que a gente percebeu dentro de todas estas noções, de *lowtech* ou da primitividade, destes encontros da música tecnológica, com a percussão que transita pelo candomblé, ou pela própria escola de samba, é possível você reconhecer todos esses tipos de frases, [...] Percebemos que aqui, hoje, com o capital simbólico que a gente tem e no país que está vivendo, é possível trabalhar só com o *lowtech*, dado gerador de uma certa singularidade sonora; diretamente ligado ao que coloquei agora, é preciso buscar formas de se produzir que incluam a superação das potências em jogo; entra aí a discussão técnica e talvez uma noção de arte povera³¹.

EP: Porque a povera não é como uma bandeira da década de 60. Eu cito a arte povera, mas não é como uma negação do tecnológico, nem da tecnologia; é, na verdade, incorporar. A tecnologia a gente pode incorporar, dentro dessa condição que a gente está.

RC: Porque, na verdade, é você que está querendo estimular, realizar, provocar, pesquisar formas de interação, formas de novos corpos, até chegar num corpo biônico. Então, a gente percebeu que tudo isto que a gente vem fazendo pode ser enquadrado dentro de uma criação cosmológica pelo uso da sucata, a ruptura com o baixo, com a bateria e com a guitarra como interfaces sonoras diretas; a gente está rompendo porque quer outra sonoridade, que está no uso dos *samples* nossos, que está no ferro.

EP: É uma busca de outra sonoridade e a própria relação dos objetos é uma relação de sonoridade, não de plasticidade, e por isso a plasticidade é secundária, mas é um elemento que se faz presente.

CO: Acho que essa afirmação do acontecimento, desse tempo performático, é que é que eu acho que não pode ser negligenciado. O difícil do permanecer é justamente o permanecer sem perder a intensidade, a potência do instante.

EP: Mas você não acha que ele pode ser recriado com alguém que interaja com o objeto? Se você cria uma situação e tem um resíduo dela, você tem a situação realmente, mas tem a possibilidade desta situação ser realizada por outro indivíduo que está ali interagindo no espaço e não há reprodução da

³¹ Disponível em: <<http://www.tate.org.uk/modern/exhibitions/artepovera/default.htm>>.

nossa situação porque é uma experiência dele, singular; é a relação que ele tem que dar porrada naquele objeto, e aí ele vai experimentar o som dele. Então, ele já está criando.

RC: O projeto do *Chapa-Quente* é justamente uma proposta para que as pessoas tivessem tal liberdade de criação no dado da experiência. A pessoa entra no ambiente, haveria *loops* da música (de baixo, bateria, teclado) e o movimento da pessoa no espaço é que faria o arranjo da música. Aí não é só o eletrônico; a pessoa tem que experimentar com o corpo na ação [...]

EP: De que a coisa não está criada, que a criação é dela, você tem algumas sugestões, mas a situação vai sendo criada.

RC: E aí a questão do *lowtech/hitech* surgiu, porque o hitech seria o sistema de radares e sensores de presença e o lowtech seria o sensor de contato. É lógico que a interação vai variar de acordo com as possibilidades tecnológicas.

Em 2006, o grupo realizou o *Burro-sem-rabo, performance* de deriva urbana com o objetivo de ocupar virtualmente espaços marginalizados de uma metrópole. A *performance* consistiu de uma caminhada pela cidade do Rio de Janeiro, com saída da Rodoviária Novo Rio e chegada a um centro cultural no bairro do Catete, Rio de Janeiro. Na segunda vez em que foi realizado, agora em Belo Horizonte, como parte da programação do festival de mídias móveis Arte.mov, curado por Lucas Bambozzi, Rodrigo Minelli e Marcos Boffa, o *Burro-sem-rabo* contou com um localizador GPS, um celular GSM e foi completado por uma instalação audiovisual.

O trabalho consiste em levar por esse percurso um burro-sem-rabo “preparado”. Alto-falantes, uma mesa de som, um tocador de MP3, um gravador portátil digital, um *notebook* são utilizados para difundir sons pré-preparados durante o percurso em sítios específicos. Dessa maneira, além de se lançar em uma *performance* deambulatória, o grupo interfere na paisagem sonora da cidade. Dessa forma, o grupo cria ocupações virtuais em espaços hoje abandonados pelo progresso urbano, ou articulando ressonâncias acústicas de espaços, como o viaduto da Avenida Perimetral ou o próprio MAM. O grupo, de certa forma, articula a mesma estratégia de Alvin Lucier, dispersando sons em contextos, arranjos urbanos e arquitetônicos em busca de suas ressonâncias, reverberações. Às vezes, os sons se articulam

como uma interferência cotidiana, cíclica, como no caso das difusões na Praça Mauá, no centro do Rio de Janeiro; às vezes, tocam em um espaço, como no MAM.

No texto que integra o catálogo da Arte.mov 2007 (Belo Horizonte), o grupo conceitualiza o trabalho:

Na *performance Burro-sem-rabo*, a cidade é transformada em uma interface para criação de uma peça sonora tocada remotamente através de uma transmissão de celular. O *Burro-sem-rabo* apresentado em Belo Horizonte estará equipado com um GPS³², de onde todas as coordenadas do trajeto vão sendo desde o início captadas e transmitidas via GSM para um servidor de internet, onde são armazenadas e retransmitidas em tempo real para um computador montado no parque, próximo ao Palácio das Artes, rodando dois *softwares*: um musical e outro que converte os dados do GPS em MIDI³³. No *software* musical, sintetizadores³⁴ e *samplers*³⁵ terão seus timbres modulados através da leitura das coordenadas do GPS. O computador, junto com alto-falantes e projetor de vídeo, forma um ambiente audiovisual instalado na área externa do Palácio das Artes, onde será o ponto final da deriva. Nesse local, o público do festival e os usuários do parque em geral poderão acompanhar o processo de conversão das coordenadas em desenho da rota percorrida e em dinâmicas sonoras geradas por essa mesma rota.

Ao final, todos os sons gravados durante o percurso – que são compostos misturados dos sons de estúdio com os sons e ressonâncias da cidade – são reprocessados em uma *performance* de música eletrônica. Aqui vale a pena ressaltar o papel da tecnologia digital na *performance*. Embora funcione a maior parte do tempo como um personagem invisível (e o é), a proposição em si só é possível graças ao imediatismo possibilitado por ela, pois o gravador digital se transforma imediatamente em um disco rígido ao ser conectado ao computador, possibilitando a manipulação de todos os sons gravados durante a deriva, por meio de um conjunto *notebook-sofwares* desenvolvido para *performance* de música eletrônica ao vivo.

De certa forma, isso traz algum impacto estético para a *performance*? De que forma isso implica o resultado sonoro do grupo? Se levarmos em conta a formulação de Paul Lasnky

³² Disponível em: <<http://www.pt.wikipedia.org/wiki/GPS>>.

³³ Disponível em: <<http://www.pt.wikipedia.org/wiki/MIDI>>.

³⁴ Disponível em: <<http://www.pt.wikipedia.org/wiki/Sintetizador>>.

³⁵ Disponível em: <<http://www.pt.wikipedia.org/wiki/Sampler>>.

– de que as máquinas de fazer música são na verdade máquinas de reproduzir uma determinada linguagem – como fica? Se considerarmos, como quer Flusser, que o importante não é o aparato, mas sim como se esgota o programa, poderíamos concluir que o grupo está usando bem o programa, embora esteja distante de subvertê-lo ou até dobrá-lo. Na verdade, o que se coloca em jogo é a própria extensão do material gerado, difundido, gravado e posteriormente reprocessado em uma espécie de eterno retorno. Aqui, a meu ver, o grupo deu ênfase de maneira clara ao seu trabalho sobre a matéria sonora, saindo da esfera de produção de uma música *pop* ou muito codificada e adentrando o campo da experiência do sonoro como uma ferramenta de ocupação e transformação do espaço. Isso tudo sem perder de vista seu caráter performático e ainda seu trabalho com *ready-mades* ao lançar mão do uso de um burro-sem-rabo.

Em sua segunda versão, o *Burro-sem-rabo* foi realizado de forma mais complexa, sendo acoplado à *performance* um localizador GPS que, acoplado a um celular GSM, permitia recuperar em tempo real e transmitir dados sobre a localização, velocidade e distâncias do grupo enquanto ele derivava por Belo Horizonte. Nessa versão, o conjunto GPS/GSM permitiu ao grupo controlar remotamente um *software* de produção musical. A partir de suas coordenadas e velocidade, o grupo manipulava uma composição a distância via satélite. Nessa apresentação de *Burro-sem-rabo*, co-titulada *A cidade será Tocada*, desenvolveu-se o mesmo aparato *performance/deambulação-difusão-gravação-performance* musical da primeira versão, com a adição de uma instalação audiovisual composta de uma imagem renderada em tempo real do circuito que o grupo realizava em Belo Horizonte, somado ao *software* controlado remotamente. Para entender melhor, a cada variação nas coordenadas ou velocidade do grupo pela cidade correspondia uma ação sobre o *software* de música. Para uma corrida nas ruas, um eco ou uma reverberação excessiva respondiam no computador.

Na verdade, o trabalho do Hapax sempre foi marcado por essa intervenção na rua, pelo lançar dos corpos de encontro ao fluxo das cidades. Na produção de *Burro-sem-rabo*, o grupo, pela primeira vez, pôde contar com a elaboração de *softwares* que permitiu a realização do controle remoto. Dentro das máquinas digitais, sendo tudo código, é possível elaborar quase todo tipo de transformação. Assim, foi possível transformar as linhas de código do GPS, que eram representações binárias de latitude, longitude, distância percorrida, velocidade, em linguagem MIDI, uma linguagem de computação que tem por objetivo representar a *performance* instrumental dentro do ambiente digital. Então, para cada gesto dentro da urbanidade, havia uma analogia gestual musical, mas de uma musicalidade eletrônica, quase de DJ.

O Hapax se colocou dentro da cena como um objeto errante, não deixando nada, apenas registros em vídeo e som. Não efetivaram uma passagem para o mercado de arte como produtores de objetos. Seus ambientes sempre dependeram de sua presença física ativa. Só faltou ao Hapax uma legenda: “Não tente isto em casa” ou “Feito por profissionais”.

7. CONCLUSÃO

A relação com um estudo de caso reduz de certa forma o alcance desta dissertação. Vi-me afastado de uma leitura mais ampla do impacto da tecnologia no campo da produção de sonoridade. Em parte amplamente documentado, esse impacto estende-se diretamente da produção à distribuição, gerando um quadro de desespero para uns e alegrias para outros. Não há modelo a seguir no campo da distribuição. Grandes artistas distribuem, eles mesmos, suas músicas, mas poderão fazer o mesmo os pequenos artistas? Também não há modelo a seguir no campo da produção. Entre usuários de banco de dados e/ou criadores de *softwares* e *hardwares* customizados, os caminhos são múltiplos e multifacetados.

O quanto importa se criamos a partir dos bancos de dados ou se customizamos nossos hardwares, escrevemos nossos softwares? A invenção do *ready-made* já havia colocado o banco de dados ao dispor da criação artística. O que o processo digital gera é a exponencialização do acesso e multiplicação dos mesmos bancos. Não há limite. O custo de hospedagem tende a zero, o custo de oferecer conteúdo on-line idem, é a teoria da Cauda Longa (ANDERSON, 2006). Experimentamos no campo da música a radicalização desses fenômenos, mas como isso tudo implica esteticamente? Já deglutimos o *loop*, já nos acostumamos com os sintetizadores e em baixar e ouvir música em MP3. O celular, provavelmente, ocupará o lugar do computador, basta ver o que vem pela frente com o *iphone*. Alguns dias atrás, a Apple lançou um SDK³⁶ – Software Development Kit – para o *iphone*. Além de poder administrar toda uma série de negócios on-line de qualquer lugar, em pouquíssimo tempo também essa mesma pessoa poderá fazer música efetivamente, rodando o mesmo *software* que ela rodava em sua máquina caseira. Vivemos um tempo de hiperprodutividade, onde a distinção entre trabalho, lazer, descanso fica cada vez mais esfacelada. Novas interfaces surgem. Imaginemos instrumentos que respondem a toque dos

³⁶ Disponível em: <<http://www.apple.com/quicktime/qtv/iphoneroadmap/>>. Clique no *link* para assistir a uma ação de marketing de Steve Jobs. Pule o início e vá direto para o desenvolvedor de *softwares*.

dedos ou que, chacoalhados, fazem isso ou aquilo. Já está tudo no *iphone*. Mas como essas inovações de interface se conectam com a linguagem? Para Brian Eno, não há vantagem em trabalhar com algo que em poucos minutos deixa todo o corpo inativo, excitando apenas olhos e dedos. David Toop também enfatiza o *lack* de espetacularidade, quando, ao invés de vermos alguém pulando com uma guitarra, vemos alguém de olho na tela de um computador. Alguns dos avanços que mostramos até aqui estão ligados à busca de novas formas de interação entre os códigos e nosso corpo e mente. Algumas perguntas para um novo estudo: de que maneira as interfaces nos fazem produzir outras linguagens?

Ao mesmo tempo, ao finalizar a escrita deste texto, meus “objetos” de pesquisa Marssares, Paulo Vivacqua, Hapax e Chelipa Ferro mostram que a tecnologia está distante do discurso artístico, com exceção do Hapax, que manteve uma pesquisa voltada para o uso de sensores e para o desenvolvimento de novas interfaces para criação de arte como os *softwares* do *Burro-sem-rabo*. Se concordarmos que o trabalho do Chelipa, a partir de máquinas e mecanismos, também lança um olhar sobre o tecnológico, também concordaremos que se trata de um discurso sobre o *lowtech* como potência. Mas isso é o todo possível, acessível? Ao afirmar a baixa produtividade tecnológica neste recorte, também estou negando alguns dispositivos como os *samplers*, que já não respondem como imaginário tecnológico. O *sampler*, como entidade tecnológica, está naturalizado, sua novidade remonta aos anos 80-90 praticamente. Buscamos, então, propostas que construam interfaces entre tecnologias intangíveis e tangíveis. Soluções customizadas que não representem a visão empreendedora desta ou daquela empresa de *software*, por melhor que sejam estes. Ao falar de arte e tecnologia, devemos buscar sempre esse possível esgotamento do *software*, com artistas e grupos dobrando *softwares* e sistemas.

Ao mesmo tempo, como propõe Manovich, os artistas que lidam com arte eletrônica, por diversas vezes, são levados a desenvolver suas ferramentas, que se misturam com o

próprio devir ou sentido do trabalho. Esse fenômeno, muitas vezes libertador, acaba por se tornar em parte um motor da fetichização da tecnologia, porque esta ocupa parte intensiva do discurso artístico. Essa experiência eu vivi, quando produzíamos o *Burro-sem-rabo (A Cidade será Tocada)*, pois a criação dos *softwares* necessários ocupou boa parte do processo de criação. No centro desse processo, nossas discussões foram na maior parte das vezes a respeito da interface entre uma escala geográfica medida em graus e quilômetros e sua equivalência com o girar de um botão. Compreender e empreender tal transformação ocupou mais tempo do que o processo de composição sonora e o de experiência da *performance*. Mesmo que os objetivos alcançados tenham sido gratificantes, falar sobre tecnologia passou a ser mais importante, pelo menos durante um tempo.

Nesse mesmo caminho podemos situar algumas experiências bem-sucedidas, como os grupos re:combo, Coldcut, Farmersmanual, Overmundo e Ccmixer, que colocam a internet como meio e visam à colaboração em rede. Em alguns desses casos, o meio, como cita McLhuan, é mais importante que o conteúdo gerado. O festival FutureSonic, de Manchester, em seu *statement*, já em 2003 lançava o olhar sobre propostas que levavam para a rua tecnologias portáteis e que colocavam a mobilidade como motor de produção da ação artística. Hoje, em 2008, debruça-se sobre a produção a partir de redes sociais e *networkings*. O festival Arte.mov dedica-se à produção formulada a partir de celulares e dispositivos móveis. Se o *walkman* significou a individualização, as novas tecnologias digitais reforçam o caráter gregário e social do homem, com colaborações em rede e as múltiplas opções de troca on-line.

Desde o início da dissertação, podemos perceber de que modo a tecnologia está ligada à arte sonora. Podemos concluir que sem a invenção do fonógrafo não teríamos avançado sobre a sonoridade e construído um novo campo de atuação artística. O que é possível perceber também, hoje, é que o domínio do tecnológico sobre o som torna-se mais tênue,

pois, em diversas situações, a obra não se constitui como um processo específico de relação com a tecnologia, que em boa parte das vezes desaparece como ferramenta. Por qual motivo os artistas cariocas a que me refiro neste trabalho estão de certa forma alheios a uma produção de arte extremamente tecnológica, é outra questão curiosa. Falta de recursos ou de interesse?

Ao finalizar este trabalho, é-me possível concluir que a hipótese de cena de arte sonora, no Rio de Janeiro, não se constituiu como um todo, havendo apenas um momento de coincidências – quando os artistas citados apresentaram efervescência coletiva, registrada em parte por Capacete Entretenimentos e Galeria A Gentil Carioca. De 2005 para cá, os trabalhos não se tornaram rarefeitos, os espaços, sim, como, por exemplo, a saída de cena do jornal “Planeta Capacete” como organizador de exposições, voltando suas atividades para a produção de condições de intercâmbio para artistas. Também podemos perceber que os artistas mantêm uma ligação muito forte com correntes e idéias formuladas durante os anos 60, com uma relação muito estreita com a produção de objetos – que podem ocupar um lugar bem definido no circuito de artes – e com a produção reduzida de experiências dos dispositivos tecnológicos. Poderíamos insistir na produção por parte de Marssares e do Hapax de um agenciamento de objetos por meio de dispositivos de produção sonora eletrônicos? Acho que isso não resolveria a questão da tecnologia no nosso recorte.

Consolidada como campo autônomo, a arte sonora é o agenciamento do som dentro do campo das artes visuais. Não podemos falar de um território de arte sonora dentro do campo da música. Aí falaríamos de música experimental, mesmo que muito se parecesse com o que identificamos como arte sonora – a produção de objetos, situações de escuta, *performances* que realçam sonoridades. Ao mesmo tempo, ainda não podemos falar de um campo exclusivo da arte sonora. Ele não existe fora dos circuitos de arte – galerias, museus, festivais e bienais. A produção de arte sonora está, portanto, permeada de devires, mas se conecta diretamente a uma lógica possível da escultura, seja feita de *ready-mades* ou de objetos construídos – casos

do Chelpe Ferro e Hapax e, depois, Marssares. Da mesma forma, os artistas citados oscilam sempre entre a produção musical e a produção sonora que ocupa o espaço da galeria. Poderíamos quase afirmar que todos eles falam em “fazer um som”. Podemos também assumir que a produção dos quatro é bem distinta, com assinaturas bem individualizadas e percursos distintos.

A respeito de uma história da arte sonora, delineamos que os momentos analisados aqui como pontos-chaves para uma compreensão geral das transformações no campo da sonoridade não representam a totalidade das possibilidades nem pretendem dar conta por completo das relações de todos os artistas sonoros com história da arte ou da música. Diversos outros pontos de inflexão foram omitidos, assim como os trabalhos de referências de diversos outros artistas. A trajetória que parte da invenção do áudio, passa pelo futurismo, *avant-garde*, Cage, Schaeffer, Alvin Lucier até nós, contemporâneos, foi formulada com base em sua recorrência nas minhas leituras sobre o tema e por parecer pertinente como base para compreender os artistas aqui analisados.

Relato não poder apreciar ainda mais profundamente os trabalhos de artistas como o Grupo Fluxus, Christina Kubish, Robin Minard, Carsten Nicolai; outros artistas brasileiros, como Paulo Neflidio, Romano; e outros estrangeiros, apresentando mais casos e outras soluções tecnológicas, que, entretanto, poderão ser temas de uma pesquisa futura.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ADCOCK, Craig. Marcel Duchamp's gap music: operations in the space between art and noise. In: **Wireless imagination**: sound, radio, and the avant-garde. KHAN, Douglas. Cambridge, Massachusetts: MIT Press, 1994. 452p. p. 105-138.

ADORNO, Theodor W. Zur gesellschaftlichen Lage der Musik. **Gesammelte Schriften**: Band 18 (Musikalische Schriften V). Frankfurt am Main: Suhrkamp, 1997. p. 729-777.

ANDERSON, Chris. A cauda longa: do mercado de massa para o mercado de nicho. Rio de Janeiro: Campus, 2006. 256p.

ANDRADE, Luis. Quasi cinema, blocks-experiments in cosmococa CC 3: Maileryn. A fragrância narcótica da arte. **Arte & Ensaios**, Rio de Janeiro, ano VI, n. 6, p. 105-115, 1999.

ANDRADE, Luis. **Love's house**: 13 artistas em curta temporada. Rio de Janeiro: Casa da Palavra, 2002. 228p.

ARCHER, Michael. **Arte contemporânea**: uma história concisa. Tradução de Alexandre Krug e Valter Lellis Siqueira. São Paulo: Martins Fontes, 2001. 263p.

ATTALI, Jacques. **Noise**. 7. ed. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2002. (Theory and History of Literature; v. 16).

BAKHTIN, Mikhail. **Questões de literatura e de estética**: a teoria do romance. Tradução de Aurora Forsoni Bernadini, José Pereira Júnior, Augusto Góes Júnior, Helena Spryndis Nazário, Homero Freitas de Andrade. 2. ed. São Paulo: Hucitec, 1990.

BAMBOZZI, Lucas. Novos cinemas. **Planeta Capacete**, Rio de Janeiro, ano 2, n. 9, p. 61-84, out.-nov.-dez. 2003.

_____. O tempo não recuperado. In: BENTES, Ivana (Org.). **Corpos virtuais**: arte e tecnologia. Rio de Janeiro: Centro Cultural Telemar, 2005a.

_____. Realidade – Intimidade. Por que realidade? (isto é real). In: BENTES, Ivana (Org.). **Corpos virtuais**: arte e tecnologia. Rio de Janeiro: Centro Cultural Telemar, 2005b.

BARR, Tim. **Kraftwerk**: from Düsseldorf to the future (with love). London: Ebury Press, 1998.

BASBAUM, Ricardo (Org.). **Arte contemporânea brasileira**: texturas, dicções, ficções e estratégias. Rio de Janeiro: Rios Ambiciosos, 2001.

BENTES, Ivana (Org.). **Corpos virtuais**: arte e tecnologia. Rio de Janeiro: Centro Cultural Telemar, 2005.

BÖHME, Gernot. Acoustic atmospheres: a contribution to the study of ecological aesthetics. **Soundscape**: The Journal of Acoustic Ecology, v. 1, n. 1, Burbury, B. C.: Simon Fraser University, 2000. p. 14-18.

- BRITO, Ronaldo. O moderno e o contemporâneo (o novo e o outro novo). In: BASBAUM, Ricardo (Org.). **Arte contemporânea brasileira: texturas, dicções, ficções, estratégias**. Rio de Janeiro: Rios Ambiciosos, 2001. p. 202-216. 413p.
- CHARNEY, Leo; SCHWARTZ, Vanessa R. (Org.). **O cinema e a invenção da vida moderna**. Tradução de Regina Thompson. São Paulo: Cosac & Naify, 2004. (Coleção Cinema, Teatro e Modernidade).
- CHION, Michel. **El cine y sus oficios**. Traducción Amador de los Ríos. Madrid: Catedra, 1992. (Coleção Signo e Imagem).
- _____. **Audio-vision: sounds on screen**. Tradução de Claudia Goberman. New York: Columbia University Press, 1994.
- COHEN, Renato. **Performance como linguagem**. 2. ed. São Paulo: Perspectiva, 2004. (Coleção Debates).
- CONCANNON, Kevin. Cut and paste: collage and the art of sound. In: **Sound by artists**. Toronto: Art Metropole and Walter Phillips Gallery, 1990 p. 161.
- COX, Christoph. From synapse to signal: Carsten Nicolai's 'telefunken'. In: NICOLAI, Carsten. **Autopilot**. Berlin: Die Gestalten Verlag, 2002. p. 14-17.
- _____. Positive feedback. In: **The Wire: adventures in modern music**. Londres, v. 245, jul. 2004.
- DAVIS, Erik. Raízes e fios. Ciberespaço polirrítmico e black eletronic. In: **Item: Revista de Arte**, n. 5 (Afro-Américas). Rio de Janeiro: Espaço Agora/Capacete. 2002. p. 98-111.
- DELALANDE, François. **Le son des musiques: entre technologie et esthétique**. Paris: INA; Buchet/Castel, 2001.
- DELEUZE, Gilles. **Conversações**. Tradução de Peter Pál Pelbart. Rio de Janeiro: Editora 34, 1992. (Coleção TRANS).
- _____. **Lógica do sentido**. Tradução de Luiz Roberto Salinas Fortes. 4. ed. São Paulo: Perspectiva, 2006. (Coleção Estudos).
- _____; GUATTARI, Félix. **O que é a filosofia?** Tradução de Bento Prado Jr. e Alberto Alonso Muñoz. São Paulo: Editora 34, 1992. (Coleção TRANS).
- _____; _____. **Mil platôs: capitalismo e esquizofrenia**. V. 3. Tradução de Aurélio Guerra Neto et al. São Paulo: Editora 34, 1996. (Coleção TRANS).
- _____; _____. **Mil platôs: capitalismo e esquizofrenia**. V. 4. Tradução de Suely Rolnik. Rio de Janeiro: Editora 34, 2002. (Coleção TRANS).
- DENILSON, Lopes. **Música sublime: da música pop à música como paisagem**. Brasília, 2004. [paper distribuído via e-mail]

EISENTEIN, Sergei. **O sentido do filme**. Tradução de Teresa Ottoni. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1990.

ELIAS, Norbert. **Mozart: sociologia de um gênio**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1995. 152p.

FERRAZ, Silvio. Música e comunicação: Ou, o que quer comunicar a música? In: XIII ENCONTRO NACIONAL DA ANPPOM, 2001, Belo Horizonte. **Anais...** Belo Horizonte: Ed. UFMG, 2001, v. 2, p. 516.

FLUSSER, Vilém. **Filosofia da caixa preta: ensaios para uma futura filosofia da fotografia**. Rio de Janeiro: Relume Dumará, 2002. (Conexões 14).

FOCAULT, Michel. **A ordem do discurso**. 10. ed. Tradução de Laura Fraga de Almeida Sampaio. São Paulo: Loyola, 2004. [Aula inaugural no Collège de France, pronunciada em 2 de dezembro de 1970.]

_____. **As palavras e as coisas: uma arqueologia das ciências humanas**. Tradução de Salma Tannus Muchail. São Paulo: Martins Fontes, 1999. (Coleção Tópicos).

GARCIA, Sergio Freire. *Alto-, alter-, auto-falantes: concertos eletroacústicos e o ao vivo musical*. 2004. Tese (Doutorado em Comunicação e Semiótica) – Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, São Paulo, 2004.

GMACHL, Mathias. **Substantials #01**. CCA Kitakyushu, 2003.

_____. Gracefull crystallisation. **Resonance Magazine**. London: London Musicians' Collective, 2005. (Supplement Sound Art).

GOLDBERG, RoseLee. **A arte da performance: do futurismo ao presente**. Tradução de Jefferson Luiz Camargo. São Paulo: Martins Fontes, 2006.

GRIFFITHS, Paul. **A música moderna: uma história concisa e ilustrada de Debussy a Boulez**. Tradução de Clovis Marquez. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1998. 206p.

GUINSBURG, Jacó. **O teatro no gesto**. Polímica: São Paulo, 1980.

HAPAX. **Planeta Capacete**, Rio de Janeiro, ano 2 n. 5, p. 45-54, jul.-ago.-set. 2002.

HARDT, Michael; NEGRI, Antonio. **Império**. Tradução de Berilo Vargas. 3. ed. Rio de Janeiro: Record, 2001.

HEIDEGGER, Martin. **Ensaio e conferências**. Tradução de Emmanuel Carneiro Leão, Gilvan Fogel, Márcia Sá Cavalcanti Schuback. 3. ed. Petrópolis: Vozes; Bragança Paulista: Ed. Universitária São Francisco, 2006. 269p. (Coleção Pensamento Humano).

HOLMAN, Tomlinson. **5.1 Surround sound: up and running**. Boston: Focal Press, 2002.

KHAN, Douglas. **Wireless imagination: sound, radio, and the avant-garde**. Cambridge, Massachusetts: The MIT Press, 1994. 452p.

_____. **Noise, water, meat:** a history of sound in the arts. Cambridge, Massachusetts: MIT Press, 1999.

_____. **Surround sound.** In: FERGUSON, Russell (Org.). Catalogue of exhibition Christian Marclay. UCLA Hammer Museum. Los Angeles, 1 June-31 August, 2003. UCLA & Hammer Museum of Art and Cultural Center, 2003.

KLEIN, Naomi. **Sem Logo:** a tirania das marcas em um planeta vendido. Tradução de Ryta Vinagre. 2. ed. Rio de Janeiro: Record, 2002.

KRAUSS, Rosalind E. **Caminhos da escultura moderna.** Tradução de Julio Fischer. São Paulo: Martins Fontes, 1998. 365p.

KUBISH, Christina. **Klangraumlichtzeit:** works from 1980 to 2000. Exhibition in the Opel-Villen Rüsselsheim. Contributions by Carsten Ahrens, Hans Gercke, Antje von Graevenitz, Christoph Metzger. Editor Kulturamt der Städt Rüsselsheim. Keher Verlag Heidelberg, 2000.

LABELLE, Brandon. Site of sound. **Smart Art Press**, v. VI, n. 59, 1999.

_____. **Background noise:** perspectives on sound art. New York/London: Continuum Books, 2006.

LAGNADO, Lissette. A instauração: um conceito entre a instalação e a performance. In: BASBAUM, Ricardo (Org.). **Arte contemporânea brasileira:** texturas, dicções, ficções e estratégias. Rio de Janeiro: Rios Ambiciosos, 2001. 413p. p. 371-376.

LANSKY, Paul. A view from the bus: when machines make music. **Perspectives of New Music**, v. 28, n. 2, p. 102-110, 1990.

LAZZARATO Maurizio; NEGRI, Antonio. **Trabalho imaterial:** formas de vida e produção de subjetividade. Introdução de Giuseppe Cocco. Tradução de Mônica de Jesus. Rio de Janeiro: DP&A, 2001.

LINS, Consuelo. **O documentário de Eduardo Coutinho:** televisão, cinema e vídeo. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2004.

LISTA, Marcella. Expanded body. Variations V e a conversão das artes na era eletrônica. **Arte & Ensaios**, Rio de Janeiro, n. 9, p. 149-165, 2002.

MACIEL, Katia. Transcinema: um, nenhum, cem mil. In: **Redes sensoriais:** arte, ciência e tecnologia. MACIEL, Katia; PARENTE, André (Orgs.). Rio de Janeiro: Contra Capa Livraria, 2003. 333p. p. 33-44.

MANOVICH, Lev. **The language of new media.** EUA: MIT Press, 2001.

_____. **Remix & Remixability.** Disponível em: <<http://www.manovich.net>>. Acesso em: 10 mar. 2008.

MARCLAY, Christian. Accidentally on purpose. **Resonance Magazine.** London: London Musicians' Collective, 2005. (Supplement Sound Art).

- MCLHUAN, Marshall. **Os meios de comunicação como extensões do homem**. Tradução de Décio Pignatari. 12. ed. São Paulo: Cultrix, 2002.
- MINARD, Robin. **Silent music**: between sound art and acoustic design. Heidelberg: Kehrer Verlag, 1999.
- NICOLAI, Carsten. The essential is (no longer) visible. **Resonance Magazine**. London: London Musicians' Collective, 2005. (Supplement Sound Art).
- _____. **Autopilot**. Berlin: Die Gestalten Verlag, 2002.
- NIETZSCHE, Friedrich Wilhelm. **O caso Wagner**: um problema para músicos. Nietzsche contra Wagner: dossiê de um psicólogo. Tradução, notas e posfácio de Paulo César de Souza. São Paulo: Companhia das Letras, 1999. 117p.
- OITICICA, Hélio; CLARK, Lygia. **Cartas: 1964-74**. Organização de Luciano Figueiredo. Rio de Janeiro: Ed. UFRJ, 1998.
- PIERRET, Marc. **Entretiens avec Pierre Schaeffer**. Paris: Pierre Belfond, 1969. Texto extraído do rascunho de 1941 de “Technique et esthétique des Arts-Relais”.
- PIRES, Ericson. **Cidade ocupada**. Rio de Janeiro: Aeroplano, 2007 (Coleção Tramas Urbanas; v. 2).
- PLAZA, Julio. **Arte e interatividade**: autor- obra- recepção. **Concinnitas**, Rio de Janeiro, v. 4, n. 4, p. 7-34, mar. 2003.
- RUSSOLO, Luigi. The art of noise (futurist manifesto, 1913). In: COX, Christoph; WARNER, Daniel (Eds.). **Audio Culture: Readings in Modern Music**. New York: Continuum International, 2004. 454p.
- RUTTMANN, Walter. Neue gestaltung von tonfilm und rundfunk: programm einer photographischen hörkunst. In: GOERGEN, Jeanpaul. **Walter Ruttmann tonmontagen als ars acustica**. Massenmedien und Kommunikation, n. 89, 1994.
- SACKS, Oliver. **Alucinações musicais**: relatos sobre a música e o cérebro. Tradução de Laura Teixeira Motta. São Paulo: Companhia das Letras, 2007. 342p.
- SCHAEFFER, Pierre. **A la recherche d'une musique concrète**. Tradução de Sérgio Freire Garcia. Paris: Seuil, 1952.
- _____. **Traité des objets musicaux**. Tradução de Sérgio Freire Garcia. Paris: Seuil, 1966.
- SCHULZ, Bernd. Compositions in space: form and function in the sound art. In: MINARD, Robin. **Silent music**: between sound art and acoustic design. Heidelberg: Kehrer Verlag, 1999. 143 p. p. 24-33.
- SCHWARZ, Arturo. The complete works of Marcel Duchamp. 2. ed. revisada. New York: Abrams, 1970. 630p.

SCHOENBERG, Arnold. Mechanical musical instruments. In: STEIN, Leonard (Ed.). **Style and idea**: selected writings of Arnold Schoenberg. London: Faber and Faber, 1975, p. 326-330.

SERRES, Michel. **Os cinco sentidos**: filosofia dos corpos misturados. Tradução de Eloá Jacobina. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2001.

STRAVINSKY, Igor. **Poética musical em 6 lições**. Tradução de Luiz Paulo Horta. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1996. [Texto de conferências realizadas na Universidade de Harvard em 1939, publicado originalmente em 1942.]

TENNEY, James. The eloquent voice of nature. In: LUCIER, Alvin. **Reflections**: interviews, scores, writings 1965-1994. Köln: MusikTexte, 2005.

TOOP, David. **Ocean of sound: aether talk, ambient sound and imaginary worlds**. Great Britain: Serpent's Tail, 1995.

_____. Life in transit. In: **Sonic process**: new geography of sounds. Catalogue. Museu d'Art Contemporani de Barcelona, 2002. p. 59-72.

_____. **Haunted wheater**: music, silence, and memory. Great Britain: Serpent's Tail, 2004.

VAN GOGH, Vincent. **Cartas a Théo**. Tradução de Pierre Ruprecht. 2. ed. Porto Alegre: L&PM, 2007. 424p. (Coleção L&PM Pocket).

VEJVODA, Goran; Robin Young. My concrete life. *The Wire*: adventures in modern music. Londres, v. 245, ago. 2005 [article on Pierre Schaeffer].

VIVACQUA, Paulo. **Planeta Capacete**, Rio de Janeiro, ano 2, n. 8, p. 2-18, jul.-ago.-set. 2003.

WISNIK, José Miguel. **O som e o sentido**: uma outra história das músicas. São Paulo: Companhia das Letras, 1999. 285p.