

UNIVERSIDADE DE BRASÍLIA - UnB
Departamento de Artes Visuais

Limiars Sonoros
Breve Retrospecto Histórico e Atualizações

Krishna Passos

Brasília-DF
2009

Krishna Passos

Limiars Sonoros

Breve Retrospecto Histórico e Atualizações

Dissertação de Mestrado para obtenção do Título de Mestre em Arte, apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Arte da Universidade de Brasília - UnB

Orientadora: Prof.^a Dr.^a: Maria Luiza Fragoso
Coorientadora: Prof.^a Dr.^a: Maria de Fátima Burgos

Brasília
Junho de 2009

AGRADECIMENTOS

Seria impossível lembrar e contemplar aqui a todos que de alguma forma contribuíram com essa pesquisa, seus limites e seus rumos. Por isso, agradeço desde muito que vieram antes de mim até os mais recentes contatos e influências que, pessoal ou intelectualmente, me deram orientação, idéias, oportunidade, valor, incentivo, apoio e fé. Da mesma forma, considero impossível quantificar ou qualificar algumas das muitas colaborações e para que nenhum agradecimento especial seja injusto com os demais igualmente especiais. Por isso estão aqui, sem distinção cronológica ou ordem de valor, sabendo cada qual a sua única e insubstituível importância, da qual sou imensuravelmente grato, pois cada um é cúmplice ou inspiração e contribuiu para que eu me tornasse quem sou hoje fazendo o que faço como pessoa, artista e pesquisador e assim possibilitando que esta pesquisa se concretizasse. Muito obrigado a todos. Feliz de quem pode contar com tantas e tão importantes parcerias e companhias.

Segue, aleatoriamente e (des)ordenados, meus sinceros e eternos agradecimentos. Especialmente a:

minha irmã Yandra, Maicyra Leão, meu pai Gustavo Passos, minha mãe Leani, Malú Fragoso, Leopoldo Wolf, Maira Leão, Elder Rocha, John Cage, Fátima Burgos, a Internet, Miguel Simão, Conrado Silva, toda a turma do Interações Florestais 2008 (Parama, Mathura e família, Rodrigo Braga, Eduardo Verderame, Júlio Calado, Cristina Ribras, Elisabeth Finger, Otávio Avancine, Michelle Moura, Guilherme Teixeira, Hélène Delmonte, Flávia Vivacqua, Floriana Breyer, Nadam Guerra, Clara, Manú, Roberto, Manuela Eichner e Domingos Guimarães), Magno Assis, Adriana Vignoli, Aslan Cabral, Geraldo Orthof, Chico Science, Kraftwerk, Gisel Carriconde, Phillip Jones, Wagner Barja, Bia Medeiros, Marta Mencarine, Secos e Molhados, Cirí Quati, Luisa Gunther, Polyana Morgana, Maira Miranda, João Angelini, Luciana Paiva, Hierônimus, Camila Soato e todos os ex, futuros e atuais Fora do Eixo, Pink Floyd, Gojoba, Os Cahorros das Cachorras, Esmeraldo e todos Chico Correia, O Terço, Todos os colegas funcionários do Departamento de Artes Visuais e do PPG-Arte (UnB), Léo, Flávio, Suzete Venturelli, Bruno Vilela, Maya Desnuda, Patrícia Glayds, "Seu João do *Pif*", Lígia Saboia, Edgar Varèse, Marília Panitz, Paulo Tovar, Família Bravo Fraga, Poema, W. Rosa, Renato Matos, Roberto Freire (SOMA), Lilinha, Dr. Marcelo, Áurea Lú, Ana Luvico, Ana Felícia e Família, Maurílio, Marta e Selma (Vis), Nam June Paik, Miguel Ferreira, Diana e Tom Maia; E-Kolody, Dzyga Vertov, Daniela Bezerra, Adriana Cascaes, Miltom Marques, Mutantes, Fernanda

Mendonça, Juliano Serra, DJ Cell, Eliezer Szturm, Grupo EmpreZa, Rodrigo Focci, Marcão (orquestra sinfônica TNCS), Bode, Gustavo de Castro, Mariana Leal, Marta (Vis), Glauco Maciel (Cen), todos da Galeria COHAB, DJ Freeak, Quizziq... e a todos que, embora importantes, não lembre agora, contribuíram, mesmo que apenas em pensamento ou torcida, incluindo também os que nos auxiliam a piratear, baixar e *craquear*¹ softwares e arquivos para trabalho digital.

Sou muito grato a tod@s. Espero poder retribuir e contar sempre com vocês!

¹ Termo popular que designa a prática de desbloquear um programa ou arquivo protegido possibilitando o uso livre de softwares e arquivos pagos.

RESUMO

Limiares Sonoros – É uma pesquisa baseada numa prática/teórica da qual partiremos para traçar despretensiosamente um breve retrospecto histórico e atualizações sobre limites, paralelos, territórios e fronteiras das múltiplas relações semânticas possíveis entre o Som/Música e suas variantes como protagonista nas Artes Visuais; Performances; Audiovisuais; Instalações Sonoras; Paisagens; Arquiteturas e Objetos Sonoros dentre outras formas que compõem a rica e múltipla Arte Contemporânea nos limiares da primeira década do século XXI.

Como sabemos, as circunstâncias atuais só são presentes e possíveis graças a visionários e vanguardistas que, curiosos e inconformados, se arriscaram em caminhos e descaminhos nos abrindo novos horizontes para nossas produções atuais. Por isso apresentaremos aqui um breve recorte histórico-conceitual-científico no qual abordaremos desde os primórdios nas experimentações em Arte Sonora, mesmo antes de ser assim chamada, até seus paralelos na arte contemporânea miscigenada que se propõe a explorar o som como elemento primordial na criação de narrativas e nas explorações do espaço, tentando assim traçar um breve panorama sobre essa pluri-ambigüidade atual.

Esclarecemos ainda que a produção sonora tratada aqui não é propriamente música, pois ultrapassa as dimensões e os parâmetros musicais. Também não se enquadra nos demais seguimentos do fazer artístico, pois tem o som como base. Tão pouco encontra um campo próprio dentre as áreas de concentração do conhecimento se não seja o da própria arte contemporânea em sua totalidade. É uma exploração, a partir de contaminações e nomadismo entre o som, a música (em sua concepção tradicional ou não) e a extrapolação dela, estabelecendo paralelos gramaticais e sintáticos voltados para suas sutilezas e seu destaque como dimensão fundante em propostas que transitam entre o áudio-visual, as artes visuais e suas derivações como, por exemplo: vídeo-arte, instalações sonora, objetos sonoros, áudio-arte, design sonoro, intervenções sonoras urbanas e, quiçá *landart* sonora. É sobre um fazer semelhante a um quebra-cabeça ou um jogo de possibilidades combinatórias e inter-relacionais entre:

((((SOM | MÚSICA | ARTES VISUAIS | AUDIOVISUAL))))

Palavras Chave: Composição, arte sonora, recombinação, *sampler*, *remix*,

ABSTRACT

Sonorous Thresholds is a research based upon a practical/theoretical research from which we will unpretentiously trace a brief historical retrospective, as well as, an update about the limits, parallels, territories and borders of the multiple possibilities of semantic relations between Sound/Music and its variants as a protagonist in Visual Arts; Performances; Audiovisuals; Sound Installations; Landscapes; Sound Architectures and Objects amongst other forms that compose the rich multiple Art Contemporary in the thresholds of the first decade of twenty-first century.

We know that the current circumstances are only present and possible thanks to visionaries and vanguard-artists that, curious and reluctant, have taken risks in ways and embezzlements which have opened new horizons for our current productions. This is the reason why we will present a brief historical-conceptual-scientific aspect of these accomplishments in which we will approach the beginnings of experimentations in Sound Art, even before thus being called, until its parallels in mixed contemporary art, which considers to explore sound as primordial element in the creation of narratives and in the explorations of the space, thus trying to trace a brief panorama about this current pluri-ambiguity.

Furthermore we stress that the sonorous production treated here is not properly music because it exceeds certain musical dimensions and parameters. On the other hand it also does not fit into any segment of the visual arts since it is based on sound. Therefore, the proper field within any area of knowledge would be that of contemporary art in its totality. It is an exploration, exerted due to contaminations and nomadic-flux between sound, music (in its traditional conception or not) and beyond, establishing grammatical and syntactic parallelisms directed towards subtleties and in a way that prominences a new dimension in visual proposals that transit between audiovisual, visual arts and other derivations such as, for example: video-art; sound installations; sound objects; audio-art; sound design; urban sound interventions and, even sound land-art. It is similar to a puzzle or a game of possibilities, combinations and relations between:

((((SOUND | MUSIC | VISUAL ARTS | AUDIVISUAL))))

Key Words: Composition, sound art, recombination, sampler, remix.

Não se pode dizer que o trabalho é um produto acabado, por esse processo; de fato, freqüentemente parece ser o oposto. Como na arte das sociedades primitivas, sua vitalidade está precisamente em seu estado de constante revisão. Nesse aspecto, a forma do trabalho precisa ser considerada nada menos que a soma total das transformações.

Murray Schafer, *O Ouvido Pensante*.

SUMÁRIO

Lista de imagens.....	11
Introdução.....	15
Parte I – Introduzindo Limiares – Base Epistemológica.....	19
1.1 - Trajetórias autorais, poéticas e acadêmicas.....	19
1.2 - Relações e correlações entre partes.....	25
Parte II - Situando a Música experimental:	
Música Eletrônica – Música Concreta – Música Eletro Acústica.....	30
2.1 - Genealogia da Música Experimental e primórdios à Eletrônica atual	
Máquinas Musicais, Música Experimental, Música Eletrônica (pura), Música Concreta, Música Eletroacústica e Arte Sonora.....	31
2.1.1 - Música Experimental	31
2.1.2 - Histórico Tecnológico.....	33
2.1.3 - Música Eletrônica.....	38
2.1.4 - Música Concreta.....	43
Parte III – Territórios Entre - Sobre relações e formas: das imagens em obras sonoras, dos elementos sonoros em obras visuais e do audiovisual	52
3.1 - Cinema: do tradicional ao experimental.....	55
3.2 - Subvertendo formas.....	57
3.3 - O som na imagem.....	58
3.4 - O vídeo e suas derivações.....	60
3.5 - Multimídia (Som + Vídeo + Computador) - Aproximações e Adjacências Contemporâneas.....	62

Parte IV – Interseções - Arte Sonora, Instalações Sonoras, Objetos Sonoros, Intervenções Sonoras Urbanas e Arquitetura Sonora – Reverberações.....	67
4.1 - Aproximações sonoras - Audiovisual e Multimídia.....	69
4.2 - Aproximações sonoras – Artes Visuais (?), Performance (?), Intervenções urbanas (?)......	72
Parte V – Condensando Informações - Experimentos Poéticos da Pesquisa.....	85
5.1 - Breve trajetória – Caminhos e descaminho entre a formação do conhecimento e o direcionamento de interesses	87
5.2 - Prática artística.....	90
5.2.1 - <i>Sessão do Descarrego - (fragmento)</i> , Intervenção urbana.....	90
5.2.2 - <i>Vídeos Punhetados</i> – Vídeo/Som.....	91
5.3 - Amadurecendo experimentos.....	92
5.3.1 - <i>Do som das imagens da experiência das imagens dos sons</i> - paisagem-documentário sonoro musicado.....	93
5.3.2 - <i>Clube</i> – <i>VIZI</i> : Composição de ambiência para a exposição/installação.....	95
5.3.4 - <i>Cyiborg</i> – <i>Um Cara Normal Como Eu!</i> Vídeo/Som	96
5.4 - <i>Propostas e projetos em andamento</i>	97
5.4.1 - <i>PlastiCidade</i> -. Ambiente imersivo multimídia interativo e interações performáticas experimentais.....	97
5.4.2 - <i>Só Risos</i> – Composição, execução e direção da ambientação sonora incidental para o Projeto Tubo de Ensaios	100
5.4.3 - <i>Com Labor @tivo</i> - Composição colaborativa via Internet	102
Conclusão	105
Referências Bibliográficas.....	111
Anexos	

Anexo I - Projeto Sessão do Descarrego

Anexo II - DVD Contendo os vídeos118

- *Seção do Descarrego (fragmento)*, (8')
- *Vídeos Punhetados*, (1')
- *Cyiborg, um cara normal como eu!* (8')

Anexo III – CD Contendo as faixas:119

- 1 Pastor *Seção do Descarrego* (2')
- Série: *Dos som das imagens da experiência das imagens dos sons*
- 2 - *A Caminho do Vôo* (1'35")
 - 3 - *Ares da manhã - Catingudo Pra Raio* (3'42")
 - 4 - *Nova Xangrilounge - Mantra a Ghandarva* (20'33")
 - 5 - *Bônus² á Deusa* (1'11")
 - 6 - *Ambientação incidental para Clube VIZI*, (11'12")
 - 7 - *Industrial Para a Queda* (7'33")

Anexo IV – Projeto *PastiCidade*120

Anexo V – Folder da exposição *Clube VIZI*

² Bônus *track*, resumidamente, seria uma faixa que, à princípio, não faria parte de uma compilação em um CD, por ser uma releitura de alguma das faixas desse disco ou por não ter nenhuma relação consensual com as demais faixas. Muitas vezes essa faixa encontra-se escondida em um CD que, depois de terminada a última faixa do disco, este continua tocando um espaço com minutos de silêncio até chegar no bônus que toca repentinamente, muitas vezes surpreendendo o ouvinte que dá uma atenção diferenciada a essa faixa.

Lista de Imagens

- Figura 1: *Phonografo*, de Thomas Edson, 1877 - www.tecnosapiens.com.br, acessado em 23/03/200816
- Figura 2: *Atenção, percepção requer envolvimento*, de Antoni Muntadas, 2002 - www.javiervelilla.es/wordpress/imgs/antoni_muntadas acessado em 01/05/200820
- Figura 3: Edgar Varèse no sistema de controle sonoro do *Pavilhão Philips*, 1958 - www.exquisitemusic.blogspot.com, acessado em 11/10/2008.....24
- Figuras 4 e 5: Colagens de Mimo Rotella: *La Dolce Vita*, 2004 e *Omaggio a Marilyn* 3, 2004 - www.chelseaartmuseum.org/exhibits/2004/hollywoodtothestr e www.rogallery.com, acessado em 02/11/200825
- Figuras 6 e 7: John Cage e Duchamp jogando xadrez e fazendo música na performance, *Sightssoundsystems*, 1968 - www.un-certaintimes.blogspot.com, acessado em 12/11/200827
- Figuras 8 e 9: *Variations VII*, de John Cage, 1966 - www.medienkunstnetz.de, acessado em 12/11/200829
- Figuras 10, 11 e 12: Exemplos de *Vjing* em eventos e do maquinário usado - www.myspace.com/andrearato e www.creativeinventory.blogspot.com/2008/03/vjing-club-visuals.html, acessados em 03/03/200929
- Figuras 13 e 14: *Teleharmonium*, de 1897, e conjunto de cilindros Dentados do *Teleharmonium* www.upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/5/56/Teleharmonium1897.jpg e www.biblioteca.sinbad.ua.pt/teses/2005001706, acessados em 02/11/2008 35
- Figura 15: Luigi Russolo e seu *Intonarumori* - www.fastnbulbous.com/fester.htm, acessado em 02/11/2008 36
- Figuras 16, 17 e 18: Leon Teremim e demonstrações de sua invenção, 1928 – www.biblioteca.sinbad.ua.pt/teses/2005001706, www.137.com/theremin, www.locutor.info/CartazesPublicidade/ThereminMagCvrS, acessados em 02/11/2008 e 08/11/200837
- Figuras. 19, 20 e 21: *Manual de Voders, Playback – Gerrat* e o *Teremin* – extraídos do livro EPPLER, Meyer, *Elektrische Klangerzeugung*, Bonn – Alemanha: Dummlers Verlag, 194938
- Figuras 22 e 23: John Cage “preparando” o piano, e, o *Piano Preparado* -

www.wxyc.org/blog/2009_01_01_archive.html e www.prestoagitato.blogspot.com, acessados em 23/11/2008	42
Figura 24: John Cage em <i>Variations V</i> com Merce Cunningham e sua companhia de dança, 1965 - www.omnispac.org/2006/08/john_cage.html , acessado em 23/11/2008	43
Figuras. 25 e 26: <i>Pavilhão da Philips</i> , 1958 - www.undergroundmusiclibrary.blogspot.com/2007_03_01_archive.html e http://dodeckahedron.blogspot.com/2005_08_01_archive.html , acessados em 05/11/2008	46
Figuras. 27 e 28: <i>Pavilhão da Philips</i> e <i>Poème Électronique</i> em seu interior, 1958 – www.buziaulane.blogspot.com/2007/08/preserving-heritage.html e www.music.columbia.edu, acessados em 05/11/2008	47
Figuras. 29 e 30: Fachada e Interior do <i>Pavilhão da Philips</i> , 1958 - www.mediateletipos.net e www.clubedegeometria.blogspot.com/feeds/posts/default , acessados em 02/11/2008	47
Figuras 31 e 32: <i>Atomium</i> , Bruxelas, 1958 - www.levecomovento.blogspot.com/2008_09_01_archive.html e www.imagensviagens.com/bruxelas.htm , acessados em 02/11/2008	48
Figuras. 33 e 34: Preparativos para <i>Helikopter-Streichquartett (Quarteto de Cordas Helicóptero)</i> , de Stockhausen, 1995 - www.braunschweig.de e www1.mdr.de acessado em 05/11/2008	49
Figura 35: Stockhausen em um estúdio - www.music.columbia.edu/masterpieces/notes/stockhausen/index.html , acessado em 05/11/2008	49
Figura 36: <i>One for Violin</i> , de Nam June Paik, no <i>Neo Dada in Ter Musik</i> , 1962 - www.medienkunstnetz.de , acessado em 02/11/2008	50
Figura 37: <i>Integral Piano</i> , de Nam June Paik, 1958/63 - www.raginguniverse.blogspot.com , acessado em 02/11/2008	53
Figura 38: <i>Storyboard</i> de um filme - www.fuse-studio.co.uk/?cat=14 , acessado em 08/11/2008	56
Figura 39: Dziga Vertov - www.sensesofcinema.com/contents/directors/03/vertov.html ov , acessado em 03/11/2008	57
Figuras 40 e 41: Fragmentos extraídos diretamente do filme <i>Chelovek s Kinoapparatom</i> , 1929	58

Figura 42 e 43: <i>Techno-Buddha</i> , de Nan June Paik 1994 - web.ncf.ca/ek867/2006_10_16-31_archives.html , e www.alamut.com/images/2000_misc/technoBuddha.jpg , acessados em 02/11/2008	61
Figuras 44 e 45: <i>Addictive TV</i> em São Paulo e em Lisboa, 2006 - www.santoacervo.blogspot.com ., acessado em 02/11/2008	64
Figuras 46 e 47: Trabalhos do coletivo <i>Cinema Cru</i> - arquivo do artista, enviado por e-mail	65
Figura 48: <i>Ludos</i> , do Mesa de Luz, 2008 - enviado por e-mail pelo grupo	66
Figuras 49 e 50: <i>Tulse Luper Lise</i> , de Peter Greenaway - www.oglobo.globo.com/blogs/largman/post.asp?cod_post=131071 e www.oglobo.globo.com/blogs/mpb/ , acessados em 15/11/2008	69
Figura 51: <i>Frame</i> do <i>Orquestra YouTube</i> - www.youtube.com , acessado em 15/11/2008	70
Figuras. 52, 53, 54 e 55: <i>Sal Sem Carne</i> , Cildo Meirelles, 1975 – Extraída de HRKENHOFF, Paulo (org), <i>Cildo Meirelles - Geografias do Brasil</i> , Arteviva Produção Cultural, Rio de Janeiro 2001	72
Figura. 56: <i>Babel</i> , Cildo Meirelles, 2001- www.magalyprado.blog.uol.com.br/arch2006-10-15_2006-10-21.html , acessado em 08/12/2008	73
Figuras. 57 e 58 <i>Paraíba</i> , Chelipa Ferro, 1997 - http://www.chelpaferro.com.br , acessado em 3/2/2009	74
Figura. 59: <i>Octopus</i> – Valencia, 2007 - http://www.chelpaferro.com.br/ , acessado em 3/2/2009	75
Figura. 60: <i>Ciclotron</i> , Chelipa Ferro, 2001 - http://www.chelpaferro.com.br/ , acessado em 3/2/2009	75
Figuras 61, 62 e 63: <i>Water Music</i> , Chelipa Ferro, 2001 - http://www.chelpaferro.com.br/ , acessado em 3/2/2009	76
Figura. 64: <i>Algas e os Lagos</i> , de Paulo Vivacqua, 2007 - www.seculodiario.com.br , acessado em 3/3/2009	77
Figuras. 65 e 66: <i>Deserto</i> , de Paulo Vivacqua, 2006 - Extraído de FLÓRIDO, Marisa (curadora). <i>Arte e Música</i> . Centro Cultural da Caixa, Rio de Janeiro, 2008 e www.pretonobranco.no , acessados em 3/3/2009	78
Figuras 67: <i>CD da Lixa e Sem Título</i> , Marssares, 1998/2000 - Extraído de FLÓRIDO, Marisa (curadora). <i>Arte e Música</i> . Centro Cultural da Caixa, Rio de Janeiro, 2008.....	79
Figuras 68, 69, 70 e 71: performance <i>Sem título</i> , de Grilo, 2008 - arquivo pessoal fotografada	

em loco	80
Figuras 72, 73, 74, 75 e 76: <i>Burro Sem Rabo</i> , Hapax, 2006/2007 - www.overmundo.com.br , acessado em 11/05/2009	82
Figuras 77 e 78: <i>Chapa Quente</i> , de Hapax, 2003 - www.hapax.com.br , acessado em 11/05/2009	83
Figuras. 79, 80 e 81: <i>Transitante (GPS)</i> , de Hapax, 2006/2007 - www.hapax.com.br , acessado em 11/05/2009	84
Figuras. 82, 83 e 84: <i>Sessão do Descarrego</i> , Krishna Passos, Recife 2005 - arquivo pessoal e <i>frames</i> do vídeo	91
Figuras. 85 e 86: <i>Frames</i> extraídos de <i>Vídeos Punhetados</i> , Krishna Passos 2007, arquivo pessoal	92
Figura 87: <i>Paiol Lounge</i> – Áudio instalação, Krishna Passo, Liberdade-MG, 2008 - arquivo pessoal (Foto: Guilherme Teixeira)	94
Figuras 88, 89 e 90: Detalhes e panorama da exposição <i>Clube VIZI</i> -. Krishna Passos, Maicyra Leão e Gisel Carriconde, Recife, 2008 - arquivo pessoal	96
Figura 91: Projeção visual do projeto <i>PlastiCidade</i> , Krishna Passos e Adriana Vignoli, em pro- cesso - arquivo pessoal	99
Figura 92: Estudos para as instalação sonora para a ambientação incidental do projeto <i>Tubos de Ensaio</i> - arquivo pessoal	101
Figura 93 e 94: Imagem e textos enviados por email para realização da composição <i>Com Labor @tivo</i> - arquivo pessoal	103 e 104



Introdução

Hoje grande parte da produção artística contemporânea vem desvinculando-se de seu passado e a filiações em tradicionais escolas, principalmente com as novas mídias e processos tecnológicos, no entanto conhecer os precursores de pensamentos e iniciativas que nos deram condições para fazer e pensar o que fazemos e pensamos hoje, além de nos dar uma noção mais ampla do todo, nos auxilia a saber quem somos, o que criar e qual pode ser nosso papel. A partir de uma revisão histórica faz-se necessário observar e garimpar as possibilidades atuais buscando aproximações e o cruzamento de informações para assim traçar as semelhanças e diferenças entre essas produções, suas contribuições e relevância para nosso trabalho como desdobramentos dessas idéias na produção artística contemporânea.

Esta dissertação trata do hibridismo de formas e linguagens da Arte Contemporânea com a Multimídia e digitalização da informação. Fruto de uma pesquisa que transita por vertentes e meandros nômades e variados, abrangendo desde a música pura e tradicional e seus experimentos no início do século XX, tratando o som como “matéria pura”, até as manifestações artísticas atuais que envolvem a translação entre Artes Visuais, Multimídia e Arte Sonora dentre outras complexas articulações que levam em conta múltiplos elementos informativos e sensoriais para sua existência.

Para tanto, abordaremos temas como a Música Tradicional, Música Eletroacústica, Música Eletrônica, Cinema Experimental, Videoarte, Arte Sonora, colaboração e criação coletiva entre outros aspectos que atualmente formam a Arte Contemporânea. No entanto, nenhum desses assuntos será o centro de nossa atenção isoladamente, pois utilizamos como base fundante para nosso discurso os mesmos princípios aplicados em nossa produção artística: de uma construção híbrida e miscigenada onde se inter cruzam diversas influencias, suportes e formas. Essa condição contribui para que parte desses temas, por mais que tentemos elucidar, não sejam abordados em profundidade, além do que, dar conta de tão amplas perspectivas não caberia à presente pesquisa.

O texto que se segue está organizado em cinco partes, divididas da seguinte forma:

A Parte I - Introduzindo Limiares - Base Epistemológica, aborda aspectos preliminares à presente pesquisa e à metodologia aplicada, ligada a edição não linear, e que está diretamente relacionada com a forma de apresentação desses limiares entre Música

Eletrônica, Música Concreta, Música Eletroacústica, Videoarte, Cinema e Artes Visuais.

A Parte II - Situando a Música experimental: Música Eletrônica – Música Concreta – Música Eletro Acústica faz uma retrospectiva e reúne referências históricas sobre a genealogia da experimentação musical e sonora.

A Parte III – Territórios Entre, versa sobre relações e formas - Das imagens em obras sonoras, dos elementos sonoros em obras visuais e do audiovisual do cinema à Multimídia, ou seja, dos “Territórios Recombinantes” estabelecendo relações entre a produção sonora da parte anterior com as artes visuais, explorando aspectos que inter-relacionam os territórios da imagem e do áudio.

Na Parte IV – Interseções, falaremos sobre Arte Sonora, Instalações Sonoras, Objetos Sonoros, Intervenções Sonoras Urbanas e Arquitetura Sonora e suas aproximações às Artes Visuais, Performance e Intervenções Urbanas.

Já a Parte V - aborda a produção poética prática e autoral que é fonte e fim desta pesquisa. Obras, propostas, projetos e experiências recentes, paralelas às iniciativas contemporâneas apresentadas nos capítulos anteriores. Ao final, teremos apontamentos para o futuro dessas pesquisas, seus desdobramentos e uma breve análise relacionada ao atual contexto da Arte no panorama aqui introduzido.

No decorrer da história as práticas artísticas que nos trouxeram até a Arte Contemporânea passaram por uma intensificação nos estudos da imagem, das formas, da filosofia e da sociologia. Com as técnicas de gravação como a fotografia, o cinema, o *Phonografo*, de Thomas Edson, seguido pelos gravadores de fita, e, depois, com o Vídeo e os aprofundamentos nos processos de edição, nos sons, e em seus variados desdobramentos possíveis; a arte nos trouxe à luz reflexões acerca do tempo, do espaço, das culturas e da organização das informações como forma artística, bem como dos desenvolvimentos tecnológicos que paralelamente aperfeiçoaram-se influenciando e participando dessas modificações, tornando a arte um território nômade e variado, resultante dos processos de aprendizagem e adaptações que se intercambiam na construção de conhecimentos que se tornam coletivos via pesquisa científica e artística. Tudo isso vem a consolidar um tipo de processo, uma forma de pesquisa em arte que é ao mesmo tempo prático/teórica em que acontece simultaneamente a:



Fig. 1: *Phonografo* de Thomas Edson, 1877.

- Observação crítica da realidade e dos contextos em que o artista/pesquisador se encontra.
- Onde e porque estamos? - Imersão e percepção do espaço onde estamos e das práticas presentes e a produção poética prática e autoral que é fonte e fim dessa pesquisa,
- Experimentação prática e técnica a partir de apropriações e conexões.
- Busca da compreensão histórica que nos permite atualmente essas pesquisas e proposições práticas. Revendo artistas/cientistas, pesquisadores e movimentos na arte que, a partir do final do século XX, teorizaram e se dedicaram a questionar e a refletir a partir de uma poética sonora que superasse os paradigmas da música, pensamento que muito se aproxima às práticas presentes na contemporaneidade.
- Procura da compreensão que permita e justifique artística e filosoficamente essa, como uma prática híbrida, que cria um espaço alternativo e qual seu sentido no mundo de hoje, tanto para o mundo da arte como para o todo que a ignora como tal.

Quais os limites e parâmetros para a arte de nosso tempo, digitalizável, em que nos parece que tudo já foi experimentado, em que a arte é considerada inútil, e sua discussão uma trivialidade?

Lembremos que, por mais que se tente e se conteste, a prática artística ainda está diretamente condicionada a instâncias de legitimação artística, classificações e enquadramentos para encontrar algum reconhecimento e reverberações³.

Tais reflexões vêm há décadas permeando, não só o mundo da arte, nem as pesquisas acadêmicas sobre ele, mas também grande parte da criação, intensificando-se nas últimas décadas principalmente após a inserção dos meios digitais na produção artística. Esta pesquisa também se ocupa com tais especulações e, como não podia deixar de ser, a produção poética e autoral, que nos trouxe a ela, com instalações, intervenções urbanas, Arte Sonora e vídeo instalações, como detalharemos mais à frente, têm inclinações a explorar esses territórios e também, como elemento fundamental à apropriação e a manipulação para a composição sonora por meio de processamentos, *remixagem*⁴ e *sampler*⁵ com processadores e

³ Análise mais aprofundada dessa “Legitimação”, ver em: DINIZ, Clarice. *Crachá: Aspectos da legitimação artística*. Recife: Massangana, 2008.

⁴ Semelhante ao *sampler*, é uma modificação musical feita por outra pessoa ou pelo próprio autor, no entanto sem necessariamente resultar em uma nova criação e sim em um releitura ou adaptação.

⁵ Aparelhos e procedimentos de criação musical baseados em alteração e manipulação sonoras para criar novas e complexas melodias ou efeitos, revolucionando a forma de se pensar e se conceber a música.

“... o *sampler* evolui junto com uma cultura da *remixagem* (...) Herdeiro dos sintetizadores (instrumentos musicais criados para produzir sons eletronicamente) o *sampler* permite a conversão de trechos de música em sinal digital. Cada amostra sonora pode ser alterada, dando origem a novos sons.” BASTUS, Marcus, in:

sintetizadores.

“Por *remix* compreendemos as possibilidades de apropriação, desvios e criação livre (...) a partir de outros formatos, modalidades ou tecnologias, potencializados pelas características das ferramentas digitais e pela dinâmica da sociedade contemporânea.” (LEMOS, link ⁶) “*re-mixagem*’ conjunto de práticas sociais e comunicacionais de combinações, colagens, *cut-up* de informação a partir das tecnologias digitais. Esse processo de “re-mixagem” começa com o pós-modernismo, ganha contorno planetários com a globalização e atinge seu apogeu com as novas mídias” (⁷)

No decorrer do texto trataremos da Criação Sonora, Arte sonora e Música (em seu conceito ampliado) como semelhantes com pequenas variações, mudando o termo apenas para sugerir pequenas nuances entre estes e assim melhor transpor textualmente as idéias desta pesquisa.



<http://74.125.47.132/search?q=cache:1No4UZybOfQJ:p.php.uol.com.br/tropico/html/textos/1626,1.shl+sampler+entendido+como&hl=pt-BR&ct=clnk&cd=1>,

⁶ LEMOS, André, <http://www.andrelemos.info/artigos/remix.pdf>, Pg. 2.

⁷ Idem. Pg. 01.

Parte I – Introduzindo os Limiares - Base Epistemológica

1.1 Trajetórias autorais, poéticas e acadêmicas

Potencialidades ou essências dos sons e da música.

Os Sons e a Música são seres invisíveis que, assim como os pássaros, vespas, abelhas e borboletas, habitam o ar e os ventos. Talvez por isso eles tenham o poder de operar livremente em uma infinidade de campos e universos, por vezes extremos. Desde as leis científicas, exatas e matemáticas, como a Física, com o estudo da ondas propagadas pelo ar, suas propriedades acústicas, movimentos, ritmos, pulsações e vibrações das matérias, até seus reflexos nas sensações, reações e emoções corpóreas, suscitando o impalpável, o inapreensível, o onírico e o etéreo ao estímulo que provoca a dança.

Onde há um aparelho auditivo (ou de gravação) há sons? Não. Na verdade é o contrário: os aparelhos auditivos surgiram como uma evolução biológica que permitiu há algumas criaturas perceberem as ondas sonoras em maior ou menor amplitude. Estes são elementos que além de estabelecer amplas funções de relação, conexões, conhecimento e reconhecimento do universo que nos cerca, tem também funções muito específicas como da comunicação racional, no caso da fala, ou do puro deleite e fruição subjetiva desses “seres invisíveis”, a exemplo da música instrumental; no entanto, nenhuma dessas qualidades se excluem, ao contrário, por vezes se co-relacionam, se permeiam e se enriquecem sem perder suas “propriedades e funções” individuais. Assim, embora essas diversificadas formas auditivas coexistam sem delimitações precisas nos seus contextos naturais elas podem ser organizadas e recontextualizadas no intuito de resignificar esses elementos comunicativos e fruitivos, bem como deslocar sensorialmente o assimilador: o ouvinte, que não só ouve, mas abre-se aos sons permitindo-se essa experiência - “Atenção: percepção requer envolvimento⁸”. Ou seja a obra só se completa com a fruição.

⁸ Obra do artista catalão Antòni Muntadas, feita geralmente em *Out door, backlight, plotter* ou faixas, já apresentada (afixada) em cidades, bienais e mostras.



Fig. 2: Obra do artista catalão Antóni Muntadas em um *backlight*, Porto Alegre, 2002.

Segundo Schafer, “conceitos definem coisas e quando as coisas mudam os conceitos também mudam”⁹, ou seja, as coisas mudam e, quando elas mudam, os conceitos que as definem também mudam. Isso é uma espécie de constante atualização, reconfiguração, recontextualização, fenômenos cada vez mais presentes na arte. Essa prática é um dos principais recursos usados atualmente no campo das artes sonoras, incluindo aí do ruído e a música em suas mais variadas vertentes ligadas aos “*Samplers*”, ao “*Remix*”, à Música Eletroacústica, Concreta e Eletrônica, à Arquiteturas e Paisagens sonoras, às experiências acústicas e espaciais, que abordaremos mais à frente. No entanto, a recontextualização, no caso dessas vertentes, é essencialmente baseada na apropriação e reprocessamento de sons em meios digitais. Seja essa “matéria prima” músicas e sons gravados por meio de aparelhos de MP3¹⁰, seja essa “matéria” apropriada (“pirateada”) via Internet, o que, nesse caso, embora não caiba aqui, poderíamos discutir longamente por seu caráter subversivo, libertário e autônomo.

Método ou processo?

Esta é uma pesquisa que parte da perspectiva de uma produção prática e teórica no intuito de aproximar o leitor à nossa análise e ao entendimento dessa produção poética e artística trançando para isso paralelos entre as variadas vertentes artísticas ligadas a audio-arte e a Arte Contemporânea, que propõe a interação entre Música e Artes Visuais. Para isso abordaremos a

⁹ SCHAFFER, 1991, Pg. 36.

¹⁰ Aparelho para a reprodução de áudio, inventado em 1998, altamente difundido, porém tornado popular apenas 10 anos após sua invenção.

questão de diferentes perspectivas, começando pelas possibilidades metodológicas, depois investigando os percursos históricos, chegando em seguida às atuais tendências desse rico e múltiplo universo. Não podemos deixar de ressaltar a complexidade da proposta “visto que além da dinâmica das especificidades técnicas, e poéticas, o trabalho explora questões etéreas e subjetivas que não precedem de avaliações quantificadas nem qualificadas de forma objetiva”¹¹. Apoiados pelos conceitos e obras de John Cage, Murray Schafer, Umberto Eco, Edgar Varèse e Fluxus, dentre outros, e parte dos desdobramentos posteriores a essas propostas e idéias, aproximando-as aos dias de hoje nossa proposta é traçar um (dos muitos) panorama das possibilidades que nos permitem hoje as variadas formas de criação e conceituação na arte contemporânea, bem como desta pesquisa e prática.

Devido aos efeitos emotivos que o som pode ter, em suas amplas qualidades e variedades, subjetividade e relação com os sentimentos, comentados acima, são ainda mais complexas sua racionalização, definição e verbalização. Há muito já sabemos que o som, assim como a imagem, as texturas, o gosto e o cheiro, têm poderes que ativam sensações e instintos ainda inexplicáveis, reforçando ainda mais sua indeterminação e relatividade, assim como quase tudo na arte que não segue somente padrões fixos e dominantes. Lembremos também, que pontos de vista e opiniões sobre qualquer coisa variam tanto ou mais quanto o número de observadores e a atenção que dedicam ao observar algo, o que varia largamente entre ignorar, perceber, tomar consciência e compreender, até imergir. “Para focalizar a atenção é preciso ignorar todo o resto da criação”¹².

Outro fator relevante que dificulta o processo de análise, compreensão e apreensão dos assuntos que cercam a produção sonora contemporânea é seu caráter dinâmico e veloz em profusão e por isso amorfo. Portanto, ao propor esses paralelos entre a produção em artes visuais e som, objetiva-se dar uma noção geral que nos auxilie na compreensão do rico universo da sonoridade nas artes para além da música, buscando um melhor entendimento histórico, tecnológico, prático e teórico dos paralelos aqui propostos entre a música e as artes visuais.

A imprevisibilidade e a miscigenação da atual produção musical contribuem também para a instabilidade e a complexidade da criação de sistemas de análise que abarquem e correspondam à dinâmica desta realidade. Então partiremos aqui de preceitos, descobertas práticas das potencialidades sonoras experimentadas em profundidade entre o fim do século XIX e as seis primeiras décadas do século passado, que nos trouxeram aos resultados,

¹¹ Observação de Maria Luiza Fragoso sobre a complexidade de situar a presente pesquisa.

¹² CAGE, 2006, Pg. 333.

métodos, conceitos, técnicas e critérios atuais de criação, fruição e construção do conhecimento permitindo a libertação das formas musicais e sonoras dominantes e estáveis de até então.

Com a obstinação subjetiva de alcançar a ciência na arte e explorando seus potenciais ilimitados, propomos aqui nos permitir também a apropriação, a sensorialidade, o pensamento caótico e tumultuado como metodologia assim como acontece com a profusão e o fluxo de informações, imagem e som produzidos e circulando incessantemente a todo instante no mundo contemporâneo como podemos perceber com a Internet, a TV e boa parte da produção cultural e artística atual, de páginas de relacionamentos a estilos musicais. A arte de hoje, muitas vezes, concebida em universos mestiços, emaranhada em complexidades de sistemas e em livre associações rizomáticas¹³, não lineares e fragmentadas (assim como o próprio processo permitido pela edição não linear em vídeos). Estas questões, relativas às práticas em arte contemporânea, abrem-se cada vez mais a uma reflexão desencadeada por processos norteados, muitas vezes, pela aleatoriedade e imprevisibilidade, tanto nas apropriações feitas pelos artistas, como nas recombinações e recontextualizações que estes fazem, a partir de paralelos e possibilidades das relações semânticas entre imagens, formas musicais, palavras, registros sonoros, formação mental de imagens, narrativas e sentidos imaginários, ou seja, por uma equação que se forma de um complexo e intrincado contexto.

Quando nos propomos a tratar da atual relação entre Música e Artes Visuais será necessário considerar também, além dos meios digitais de produção e da Internet, as revoluções culturais e sociais impulsionadas por ela. Revoluções essas responsáveis pela “geração” quase infinita de novas relações e possibilidades, tanto no acesso ao conhecimento, aos recursos técnicos e aos procedimentos na obtenção de “matéria-prima” (quase imaterial - softwares e arquivos diversos), quanto na distribuição e divulgação do resultado obtido com estes recursos. Nesse sentido, as matérias primas seriam todos os meios e recursos envolvidos: o computador, os *softwares*, os arquivos, a Internet e o resultado de toda essa equação. A partir daí, podemos então, considerar como “matéria” a organização de informações baseadas em combinações binárias subseqüenciadas de algarismos 0 (zero) e 1 (um). Uma materialidade que transita em cabos de fibra ótica, ondas de satélites, rádios, torres de telefonia e redes *Wirreles*¹⁴, quase na velocidade da luz. Enfim, o fato é que esta é a “matéria-prima” dos artistas que se valem desses meios para a criação poética nessa linguagem híbrida contemporânea.

¹³ Conceito complexo e aberto desenvolvido exaustivamente por Gilles Deleuze e Felix Guattari na série Mil Platôs, que, muito superficialmente, poderíamos dizer que trata da correlação e interinfluência entre as coisas e os conceitos do mundo em constante mutação e com uma proliferação não hierarquizada podendo crescer para qualquer de suas partes.

¹⁴ Redes de comunicação sem fio. Normalmente usada para o acesso móvel a Internet.

Arte, ciência e método

O mapeamento do percurso traçado nessa pesquisa só foi possível depois de percorrido o caminho do fazer e do distanciamento deste fazer. Embora ainda se conteste nos dias de hoje o papel da arte na ciência, o que é uma constante anterior a Leonardo da Vinci, a arte e suas indeterminações continuam se firmando como férteis campos de estudo para as ciências exatas e muitos cientistas de áreas como matemática e física que a consideram uma prática em ciência, que segue suas próprias leis e propriedades (assim como na física e na química). Mesmo assim, para se enriquecer em contaminações às diferentes áreas do saber, ainda faz-se necessário correr o risco de buscar na ciência, nas universidades, na sociedade e no conhecimento empírico o lugar para a poética, por mais que, com isso, se abra espaço para a indeterminação e essa atividade seja por vezes inclassificável e nômade devido às atuais interseções entre diferentes linguagens artísticas e áreas do saber.

A produção artística musical e tecnológica, baseada no computador, hoje pode ser feita em uma salinha qualquer, com poucas ferramentas, no início do século XX só poderia ser realizada em grandes e caros laboratórios, por engenheiros e físicos altamente qualificados. Esses profissionais não eram interessados somente nos resultados finais e em desvendar os processos e incógnitas no domínio técnico dessa produção, mas também se dedicavam a estudar os efeitos emocionais, psíquicos e as suas diversas possibilidades potenciais. Hoje, essa produção técnica e artística encontra-se simplificada e facilitada em computadores pessoais menores que uma lista telefônica, com muito mais recursos disponíveis do que os maquinários no início do século passado. *Laptops* executam em segundos processos que antigos seletores de frequência, reverberadores, filtros, osciladores, câmaras de eco (dentre outros), que pesavam toneladas, ocupavam salas inteiras e levavam um tempo incomparavelmente maior para executar atividades que hoje nos parecem simples e banais. Operadas somente por especialistas que levavam, às vezes, dias, semanas e até meses empenhados matematicamente em complexos processos científicos, para se obter os resultados almejados, mesmo tendo às vezes como objetivo conseguir apenas chegar a um ruído, timbre ou a uma única nota. Podemos observar com um claro exemplo da complexidade desse processo e do maquinário envolvido; temos a seguir Edgar Varèse, em 1958, com uma aparelhagem de execução e controle de som do *Pavilhão da Philips*, que veremos adiante.

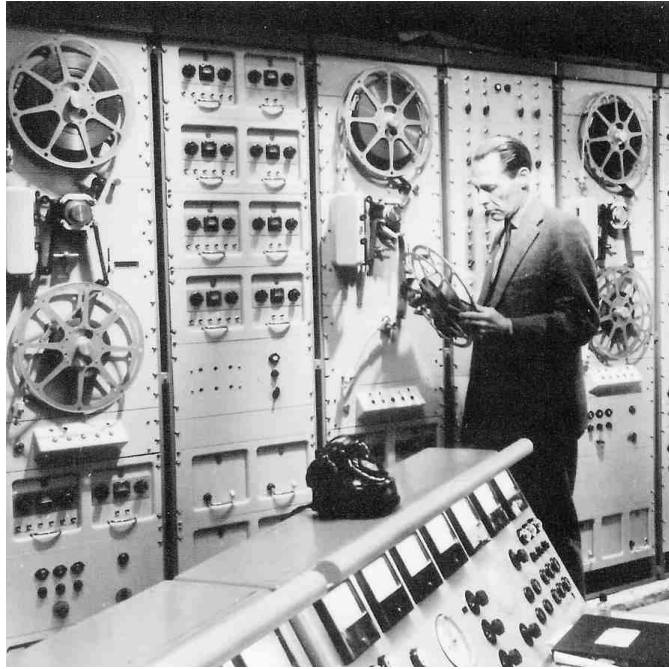


Fig. 3: Edgar Varèse no sistema de controle sonoro do *Pavilhão Philips*, 1958.



1.2 - Relações e correlações entre partes

Há muito se descobriu que se cortarmos e colarmos coisas diferentes, desde imagens, frases, até películas cinematográficas de forma a se justapor elementos e conseqüentemente seus significados, criamos um outro entendimento que não é nem o do primeiro nem o do segundo elemento isolado e sim um terceiro significante a partir da relação entre as partes. Isso pode ser averiguado de diferentes formas, tanto em práticas que remontam às primeiras colagens, as recontextualizações dadaístas e da Pop Arte, quanto à princípios que se originaram e se consolidaram na montagem cinematográfica, como abordaremos mais à frente.



Fig. 4 e 5: Colagens de Mino Rotella - *La Dolce Vita*, 2004 e *Omaggio a Marilyn* 3, 2004.

O princípio da leitura de obras de arte a partir da análise das conexões entre os elementos que as compõem é uma prática cada vez mais presente tanto na produção artística como no campo da publicidade, da semiótica, da filosofia e no mundo contemporâneo. Esse tipo de pensamento é entendido aqui, de forma simples e resumida, conforme nos explica Tomáz Tadeu, relativo ao conceito de agenciamento de Gilles Deleuze e Felix Guattari:

No léxico de Deleuze e Guattari, sobretudo no de Mil Platôs, “agenciamento” não passa mesmo disso: o arranjo a combinação de elementos heterogêneos, díspares, fazendo surgir algo novo, que não pode se resumir a nenhum dos elementos isolados que o compõem. E o que é isso se não uma multiplicidade? Agenciamento poderia ser entendido, então, simplesmente como um outro nome para “multiplicidade” com acréscimo talvez, de uma dose maior de atividade, de

intervenção, de nossa parte. (...) Combinar. Conjuguar. Misturar. Mesclar. Ajuntar. Reunir. Agrupar. Amontoar. Somar. Enxamear. Conectar. Ligar. Compor. Articular (TADEU, 2004: 36).

Neste aspecto, entendemos esse “combinar, conjuguar, misturar, mesclar, ajuntar, reunir, agrupar, amontoar, somar, examinar, conectar, ligar, compor e articular” dos arranjos de elementos heterogêneos, díspares, fazendo surgir algo novo e análogo à prática do *remix* (*remixagem*) e do *sampler*. Sintomas também de outra prática, o Videoclipe, que reafirma e denuncia o pensamento fragmentado que, embora não seja nada novo, pois teve início na revolução industrial e alimentou o Modernismo, mas que, nos últimos trinta, e principalmente nos últimos dez anos, vem se fracionando cada vez mais até a forma atual, picotada, não linear multiplicada e hipertextual, difundida pelos meios digitais.

Acreditamos por isso que qualquer observação, avaliação ou análise desse território recombinante na arte deve considerar o resultante desse processo que acontece tanto intencionalmente como intuitivamente variando de acordo com o observador. É no fruidor que a obra se completa, de acordo com sua bagagem de vida, acervos, conexões, relações, repositórios que trazem em si. É a capacidade de estabelecer ligações a partir de experiências e conhecimentos acumulados que a obra toma forma e o indivíduo dá sentido a ela.

Na arte, a leitura de um fruidor sobre uma obra é única e individual, mesmo que possa ser compartilhada e semelhante à leitura de outro fruidor. Essa singularidade é qualidade essencial para o enriquecimento, para a existência e para a perpetuação da arte como forma de extravasamento inapreensível do pensamento.

Na produção artística tecnológica contemporânea a aplicação ou adoção de sistemas de conexões e formação de sentido entre elementos constituintes de uma obra tem se ampliado a ponto de termos em uma única obra a inter-relação entre diversos elementos num mesmo meio, o digital. Como numa colagem que reúne dezenas ou centenas de imagens, que não só estão correlacionadas ou justapostas, mas sobrepostas em camadas e transparências, sem uma narrativa nem leituras pré-estabelecidas ou pré-determinadas, nem com o objetivo da construção de um sentido “claro”. As obras podem ser lidas de infinitas maneiras, de acordo com as formas do olhar, as referências, diversidade de observadores e de compreensões sobre a mesma. Além de sua leitura, seu processo de criação pode também ser aberto e processual. Estes são fatores que também corroboram com a ideia de uma “obra aberta”, conceito desenvolvido por Umberto Eco¹⁵ (e que no tocante ao acaso, ao imprevisível e à incerteza aproxima-se às ideias de John Cage). Segundo ele, a ideia de “obra aberta” teve “início quando

¹⁵ Umberto Eco explorou exaustivamente a questão da abertura na arte e na obra de arte e a partir dessa exploração formulou o livro “Obra Aberta”.

acompanhava as experiências musicais de Luciano Berio e discutia os problemas da música nova com ele”¹⁶, ou seja, foi a partir desses questionamentos que entendeu, *grosso modo*, a abertura como “ambigüidade fundamental da mensagem artística, é uma constante de qualquer obra em qualquer tempo.”¹⁷ e que “...Visando a ambigüidade como valor, os artistas contemporâneos voltam-se conseqüentemente para os ideais de informalidade, desordem, casualidade, indeterminação dos resultados”¹⁸. Além da pluralidade em sua significação ou interpretação a obra é aberta também em relação aos seus procedimentos e processos de construção.

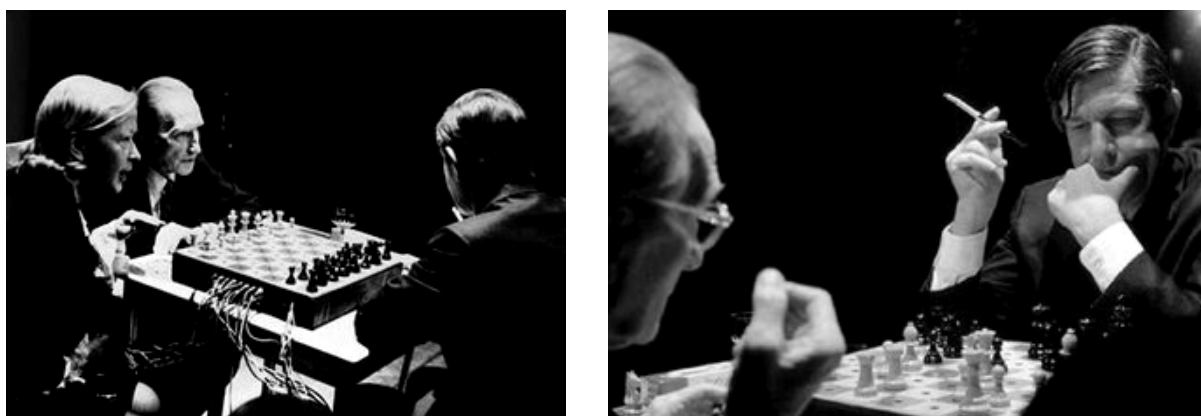


Fig. 6 e 7: John Cage e Duchamp jogando xadrez e fazendo música na performance, *Sightssoundsystems*, no festival of art and technology in Toronto. Observem também o Tabuleiro musical desenvolvido por Duchamp, 1968.

No decorrer da história da arte e da comunicação às formas de articulação entre elementos informativos sejam eles palavras, imagens, cores, timbres ou notas musicais já experimentaram diversas possibilidades de coexistência, articulação e interação entre si, mas, certamente este tipo de raciocínio e prática nunca foi tão presente e prolífero quanto hoje com as possibilidades de “cortar e colar” (Ctrl+C, Ctrl+V)¹⁹ oferecidas pelos avanços tecnológicos dos meios digitais e da telemática²⁰. Com isso algumas vertentes da produção artística contemporânea, como a produção musical, a Vídeoarte e os Videoclipes vem se destacado, provavelmente por seu aspecto dinâmico, podendo ser direcionado para diferentes fins.

¹⁶ ECO, 2005, Pg. 36

¹⁷ Idem, Pg. 25

¹⁸ Ibidem, 2005, Pg. 22

¹⁹ Corresponde ao atalho no teclado do computador para copiar e colar. Funciona para quase qualquer tipo de arquivo digital servindo para executar essa função em textos, fotografias, vídeos, arquivos de som, programas, etc.

²⁰ Telecomunicações informatizadas

Nesta dissertação vamos nos ater especialmente ao som como protagonista e elemento fundante na sintaxe da obra e suas variações. Abordando, a partir de uma ótica em artes visuais, instalações, objetos sonoros, ações e intervenções sonoras, logo, a partir de experiências estéticas que exploram os limiares entre as artes visuais, música e as artes sonoras.

Para tanto, vamos estabelecer paralelos entre as retrospectivas históricas, tecnológicas e conceituais no campo da música experimental até “eletrônica atual”; retrospectiva e paralelos sonoros nas artes visuais, de Russolo a Arte Sonora; e também na produção audiovisual abrangendo do início do cinema à produção atual dos “VJing’s”²¹ até o conceito de “música visiva”. Pensamento que vem tomando novos aspectos atualmente e que retomam os pensamentos de Oskar Fischinger, seu conceito de “música visual” e também aos propósitos de Norman MacLaren, que, em resumo, seriam de criações com sons e vídeos (animações ou qualquer imagem em movimento) *sampleados* e/ou *remixados*, simultânea e sincronicamente. Diferentemente dos animadores e experimentadores das décadas de 60, 70 e 80, no caso dos “VJing’s” os trabalhos são elaborados, em geral, para execução ao vivo e, podemos considerar como, desdobramentos dos concertos de música experimental, e eventos que, iniciados na década de 50 e articulados por pesquisadores e artistas, relacionando som, imagem e espaço, situam-se na genealogia da “multimídia”, como podemos notar nas imagens abaixo na obra *Variations VII* de John Cage e nos eventos envolvendo Vjs, como abordaremos melhor no próximo capítulo.

²¹ Uma derivação da Vídeoarte é o nome correspondente atividade profissional de artistas manipuladores de vídeos, performando em tempo real podendo variar entre elementos de vídeo como Vídeoarte, elementos extraídos da TV, de videogames, do cinema, peças publicitárias e fotografias. O VJ pode utilizar até mesmo transmissões ao vivo, webcams, câmeras de segurança, ou de qualquer outra parte do mundo via satélite, dispositivos móveis como celulares, etc. para compor experiências sensoriais. Tornadas audiovisuais com a sonoridade dos DJs, estas experiências são exibidas em telões de diversos tipos, tamanhos e tecnologias espalhados pelo evento, em fachadas de edifícios ou formas arquitetônicas da cidade e do lugar onde acontecem.



Fig. 8 e 9: *Variations VII*, John Cage. Para realizar essa obra Cage usou dentre outras coisa, 10 linhas telefônicas, 20 estações de rádio e duas emissoras de TV, 1966.



Fig. 10, 11 e 12: Exemplos de *Vjing* em eventos e do maquinário usado.



Parte II - Situando Música experimental: Música Eletrônica – Música Concreta – Música Eletro Acústica

Temos também casas de som, em que praticamos e demonstramos todos os sons e a sua geração. Temos harmonia que vós não tendes, de quartos de tom e desvios (glissandos) ainda menores de sons. Diversos instrumentos de música que igualmente desconheceis, alguns dos quais mais doces do que qualquer dos que tendes; com sinos e campainhas que são delicados e doces. Representamos sons pequenos como grandes e profundos, e igualmente sons grandes como tênues e agudos; produzimos diversos trêmulos e flutuações de sons, que no seu original são inteiros. Representamos e imitamos todos os sons articulados e letras, e as vozes e notas dos animais e pássaros. Temos certos auxiliares que, colocados no ouvido, levam mais longe a audição; temos também diversos ecos estranhos e artificiais, refletindo a voz muitas vezes, e como que projetado; e alguns que devolvem a voz mais forte do que veio, alguns mais estridentes e alguns mais profundos; ou ainda alguns transformando a voz, tornando-a diferente nas letras ou som articulado em relação ao que recebem. Temos todos os meios de transmitir sons em malas e tubos, através de linhas estranhas e à distância. (Bacon 1626, Pg. 29)

A hibridação das formas e de processos inter-relacionais de produção sonora que acontece nos dias de hoje deve-se, inclusive, à convergência dos meios acústicos e analógicos nos meios digitais. Atualmente é quase impossível restringir a uma única classificação a produção sonora contemporânea, assim como distinguir seu sistema de criação. Torna-se cada vez mais difícil distinguir ao certo qual o seu método de produção ou de onde foram extraídos seus elementos constituintes. No entanto, antes desta situação se apresentar, existiram movimentos que construíram as bases técnicas e as premissas conceituais que culminam em nossa produção contemporânea. Nesta dissertação, consideramos o paradigma contemporâneo da produção artística aqui discutida como derivações, aprimoramentos e desenvolvimentos das pesquisas anteriores que também exploraram as possibilidades de experimentalismo e apontaram para novas diretrizes conceituais.

2.1 - Genealogia da Música experimental e primórdios à Eletrônica atual – Máquinas Musicais, Música Experimental, Música Eletrônica (pura), Música Concreta, Eletroacústica e Arte Sonora.

Apesar de “Genealogia” ser um termo amplamente explorado por Michel Foucault, não abordaremos aqui as especificidades apontadas pelo autor, nos restringindo a usar no sentido de apontar para as múltiplas origens das experimentações sonoras.

Quando tratamos aqui de tecnologia na criação sonora estamos nos referindo, é claro, a séculos e milênios não só de busca pela descoberta e domínio das formas de produção, como o desenvolvimento dos rudimentares instrumentos de cordas, de sopro e peles, mas também de séculos e milênios de desenvolvimento e apuramento da audição e da abertura a estes sons. No entanto abordaremos aqui esta produção e criação a partir de propostas de deslocamento e contestação das formas musicais, iniciadas ao final do século XIX, a partir dos recursos de gravação, reprodução e processamento e criação e principalmente a partir da descoberta da eletricidade e das leis físicas que proporcionaram a manipulação e construção de sons para a produção artística.

2.1.1 - Música Experimental

Hoje em dia quando se fala em música eletrônica e experimental, é comum vir à mente imagens de pessoas fazendo sons batucando em painéis, baldes e máquinas de lavar ou então a imagem de DJ's²² e músicos em meio a uma grande quantidade de parafernália como *Headphones*²³, sintetizadores, CDJ's²⁴. Também imaginamos computadores em festas e celebrações com iluminação baixa, colorida e estroboscópica²⁵ ou então técnicos imersos em seus estúdios, trabalhando com um tipo de música conhecida popularmente como “música

²² O termo *disc jockey*, inicialmente utilizado para designar a figura do profissional de rádio que tocava LP's, depois os CD's e, atualmente, empregam o uso do MP3. O nome foi logo encurtado para *DJ*. Hoje, diante dos numerosos fatores envolvidos, incluindo a composição escolhida, o tipo de público alvo, a lista de canções, o meio e o desenvolvimento da manipulação do som, há diferentes tipos de DJs, sendo que nem todos usam na verdade discos, alguns podem tocar com CD's, outros com laptop, entre outros meios. Há, no entanto, uma vasta gama de denominações para classificar o termo *DJ*. (<http://pt.wikipedia.org/wiki/DJ>).

²³ Alto-falantes para ouvido, conhecidos também como fone de ouvido.

²⁴ Espécie de tocador de CD's com botões e controles que permite ao DJ alteração e sincronia no andamento, marcar pontos e, *looping*, além de também possibilitar alteração de timbres e ritmos, dentre outros vastos recursos de manipulação das faixas sonoras.

²⁵ Luzes que piscam como *flashes* em alta velocidade alterando a percepção visual.

eletrônica”. Este é um bom exemplo de como as produções criativas, objetos e seus conceitos, se transformam constantemente, alterando um ao outro, reciprocamente.

OBJETO ↔ CONCEITO

Música Experimental é o nome genérico dado à música que desafia as concepções tradicionais do que se entende por música, buscando extrapolar os limites, fórmulas e formas reconhecidas, tanto nos meios acadêmicos como popularmente consagrados. Há uma infinidade de formas e possibilidades de se fazer este tipo de música. Essas variantes podem surgir desde o simples ruído de objetos comuns, máquinas ou instrumentos usados de forma inovadora; das mistura de diversos estilos e gêneros; de instrumentos pouco conhecidos ou usuais e até de estruturas e métodos de composição não habituais. Pode ou não ser criada a partir de sistemas e equipamentos digitais como computadores, sintetizadores, e moduladores, dentre outros. Assim, a Música Experimental abarca um amplo leque de possibilidades musicais, determinados pelos seus procedimentos e sistemas, que podem encontrar muitos pontos de aproximação entre as práticas acima descritas, o que permite sua classificação em diversas variações de experimentações, se expandindo para arte sonora e artes visuais, ou podem se restringir a um único gênero, como a Música Eletroacústica, limitando-se rigorosamente a uma única forma e fórmula de criação, com princípios pré-definidos, a partir de procedimentos determinados, como os acima citados.

O experimentalismo e a exploração técnica e conceitual que nos interessa aqui começa sem filiações à escolas e movimentos e não é necessariamente ligado a ciência, as artes ou à música isoladamente. Essas iniciativas começam de uma forma mais geral e paralelamente entre si, as vezes isoladamente e incipiente tanto para arte como para o desenvolvimento científico e tecnológico. Surgiram lentamente no final do Século XIX, acontecendo até o final da década de 40 e início da década de 50, quando se tornaram mais consistentes, organizadas e conhecidas. A partir dessas descobertas anteriores delineia-se a Música Concreta, a Música Eletrônica (pura) e posteriormente a Música Eletroacústica. Atualmente temos uma infinidade de tendências na Música Experimental, dentre muitas outras vertentes, podemos destacar, por exemplo, a Música Industrial, Música Electro, IDM (*intelligent dance music*), Ambient, Nu Jazz, Noise, Techno e, incluindo até, o rock Progressivo e o Rock

Psicodélico.

Nos ateremos aqui especialmente à Música Experimental em seu início, a Música Eletrônica (pura), a Música Concreta e a Música Eletroacústica, não só devido à fundamental importância e contribuição destas para o desenvolvimento das demais tendências contemporâneas, que derivam e se ramificam a partir dessas, mas também para a melhor compreensão do que nos trouxe às práticas atuais.

2.1.2 Histórico Tecnológico

Transdutores

Ao final do século XIX, começaram a ser desenvolvidos aparelhos capazes de manipular os sons, transmiti-los à distância e registrá-los para posterior reprodução. Surgiam transdutores que em síntese, são dispositivos capazes de transformar um tipo de energia em outra, como por exemplo, os alto-falantes e microfones que transformam energia mecânica (deslocamento das ondas sonoras) em energia elétrica e vice-versa. Propostos inicialmente para a comunicação telefônica, originalmente concebida para transmitir/registrar a voz humana, com passar do tempo a qualidade sonora dos aparelhos e instrumentos foi progressivamente se adaptando a outros fins, principalmente os musicais.

Alto-falantes

Diante da tecnologia que estava sendo aprimorada a partir dos transdutores telefônicos, os alto-falantes concentraram primordial relevância no processo de composição musical uma vez que, são eles os responsáveis pela emissão do som. No início do século XX, com o aparecimento de dispositivos amplificadores que tornavam o som mais potente, foram desenvolvidos novos tipos de alto-falantes mais eficazes e aptos a obter uma melhor qualidade e projeção sonora, qualidades essas que passaram a ser objeto de aperfeiçoamento dos recursos na construção dos alto-falantes.

Sistemas de Amplificação

Lembrando que antes, era necessário colocar o ouvido próximo ao alto-falante para

ouvir o som emitido, ao final da I Guerra Mundial iniciou-se a investigação do amplificador, associado a alto-falantes para potencializar a emissão sonora iniciada. Segundo Bento:

Em Maio de 1919, na realização de uma campanha para obter fundos, através de contributos dos cidadãos dos EUA, para cobrir as despesas da participação americana na guerra, a *Victory Liberty Loan*, foram colocados em Nova York, 112 receptores telefônicos e alto-falantes suspensos em quatro filas (BENTO, 2005:21).

A partir daí, regista-se o uso cada vez mais constante desse recurso principalmente em acontecimentos públicos relevantemente difundidos para um número cada vez maior de curiosos, futuros apreciadores e investigadores dos recursos sonoros. Com as iniciativas do cinema sonoro esses recursos recebem outra aplicação prática e um incentivo comercial para o aprimoramento dos sistemas de amplificação, além da utilização essencial desse recurso na proliferação do uso do rádio e de experiências de emissão ondas eletromagnéticas e sinais modulados.

Gravação e espacialização do som

Além desses sistemas que desencadearam, no início do século XX, essa proliferação sonora surgiu concomitantemente aos aperfeiçoamentos nos sistemas de registros e gravação. Inicialmente criaram o fonógrafo – o primeiro dispositivo de registro sonoro, que iniciaram com sistema de cilindros que seriam posteriormente substituídos pelos discos – e só depois, por volta de 1950, os gravadores eletromagnéticos como o *Magnetophone*. Depois foram criados os recursos ópticos desenvolvidos para o cinema sonoro, cuja informação auditiva era gravada na película de acetato, paralelamente e sincronizada com a imagem e lida ópticamente pelo projetor que convertia em sinal sonoro distribuído em diferentes pontos pela sala de projeção criando uma espacialização o som. Antes, porém, como veremos a frente, já haviam vanguardistas que propunham a criação de novos instrumentos e formas sonoras que tratassem também de uma revolução musical em termos tecnológicos, conceituais e estéticos que culminaram com as descobertas e propostas que estão, brevemente, enumeradas abaixo.

1- O Telharmonium

Criado em 1897 por Thaddeus Cahill, logo após a invenção do telefone e de sua instalação nas grandes cidades, o *Telharmonium*, que seria o primeiro instrumento elétrico,

ganhou notoriedade em sua época²⁶ por seu propósito ousado: construir um instrumento capaz de produzir som a partir de oscilações da tensão elétrica distribuída através de linhas telefônicas. O som produzido era transmitido a transdutores colocados na outra extremidade. Como empecilhos para o sucesso e popularização do *Telharmonium* podemos destacar além da falta de dispositivos para amplificação, ainda não desenvolvidos, os seguintes problemas explanados por Silva e Bento:

-O instrumento – *Telharmonium* - tinha que ser consideravelmente grande para produzir os sons graves e, como Cahill quis trasladá-lo para diferentes cidades para seus *concertos telefônicos*, isso exigiria que fosse montado em alguns vagões de trem, fazendo-o oneroso e pouco pratico. (SILVA, 2003, Sem pág.)

- O instrumento consumia uma quantidade de energia muito elevada, possuindo dimensões gigantescas (o segundo *Telharmonium* construído pesava cerca de 200 toneladas). (BENTO, 2005, Pg 61.)

- As elevadas correntes elétricas que atravessavam as linhas de distribuição – que em 1906/07 eram independentes das linhas telefônicas, mas usavam as mesmas condutas – levam a que, por indução, fossem produzidas interferências nas comunicações telefônicas de voz. (idem)

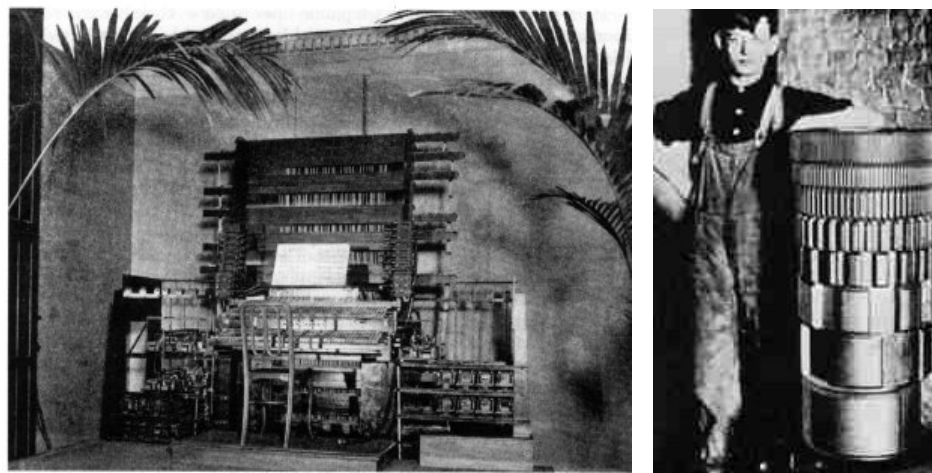


Fig. 13 e 14: *Telharmonium*, e conjunto de cilindros Dentados do instrumento. Em cada veio havia vários destes, 1897.

26

“Era a música desta festa que era diferente. Era fornecida por uma linha elétrica através de uma invenção conhecida como o *Telharmonium* que, acreditava-se, revolucionaria o entretenimento Musical em lugares como hotéis, e em certa medida nas casas particulares.” Citação de Albert Bigelow Paine ao relatar uma festa de passagem de ano na casa de Samuel Langhorne Clemens (Marc Twain)” (WEIDNEAAR, 1998).

2- Russolo e o Ruído

No advento do século XX e tendo em vista essas dificuldades apresentadas pelo *Telharmonium*, novas tecnologias musicais surgiam abrindo espaço para outros parâmetros e investigações específicas. Com conceitos inovadores, embora nem tão tecnológicos, destaca-se o trabalho do pintor e compositor futurista Luigi Russolo. Mesmo sem ter formação musical publicou, em 1913, um manifesto sobre a *Arte do Ruído*²⁷ (*L'Arte dei Rumori*). Dos Anjos nos diz algo sobre *Arte do Ruído*:

No qual rechaçava a presença ostensiva e alienante de “sons puros” na tradição ocidental da música, advogando a absorção dos “sons-ruídos” que acompanham as mais corriqueiras manifestações da vida (DOS ANJOS,2008:165).

Assim, tratava os ruídos como elementos sonoros passíveis de conterem significação musical. Construiu para isso uma série de caixas e objetos mecânicos musicais que chamou de “*intonarumori*”. Esses objetos produziam ruídos, assobios, estalos, apitos, estouros, sons guturais, entre outros inusitados para a música daquela época, iniciando a inclusão de barulhos e sons que, até então, eram estranhos ao universo musical. Para Russolo “a arte do barulho não deveria se limitar, entretanto, à mera reprodução do que se escuta no mundo, mas basear-se na combinação inventiva desses ruídos”²⁸. Essa prática, posteriormente, influenciou de forma radical diversos outros artistas e pesquisadores como, por exemplo, Pierre Schaeffer, Murray Schafer, Stockhausen e Jonh Cage, que por sua vez contribuíram para a criação da Música Experimental, Eletrônica, Concreta e Eletroacústica. Atribui-se às teorias e obras de Russolo também, um importante legado para a Arte Sonora que só viria a se consolidar décadas depois.

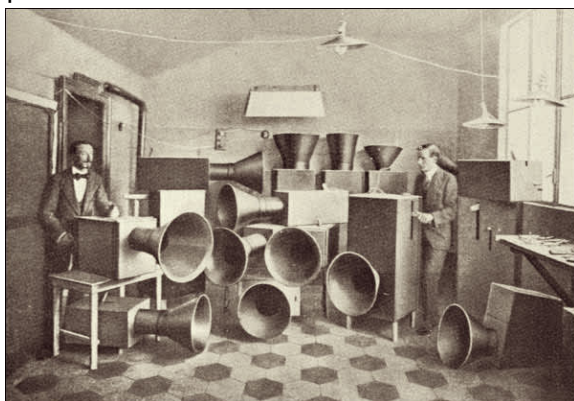


Fig. 15: *Intonarumori* de Luigi Russolo, 1913.

²⁷ Segundo Jose Miguel Wisnik o ruído é um elemento virtualmente, desorganizador de mensagem/códigos cristalizados, e provocador de novas linguagens” (WISNIK, 1989: 29-30).

²⁸ RUSSOLO, *The Art of Noise (Futurism Manifesto 1913)*, reeditado em: *Something Else Press*, Nova Iorque. 1967.

3- O Theremin

Criado em 1919 por Leon Theremin, a partir de dois osciladores de rádio de frequência. Funcionava com a aproximação ou afastamento das mãos e do corpo de duas de suas antenas. Assim a mão e o corpo do operador trabalham de forma conjunta com a antena, sendo capazes de variar a frequência e a intensidade: quando se aproxima à mão da antena a frequência emitida aumenta.

Embora seja possível encontrar *theremins* com apenas uma antena, observa-se que, durante muito tempo os formatos e padrões foram variados e diversificados com duas antenas. Uma delas, apontada para o alto, controla a frequência e é uma vara metálica reta. A outra, horizontal e de forma circular é controlada pela mão esquerda que manipula a intensidade do som. Quando a mão é aproximada o som é diminuído, quando se afasta da antena, produz um crescendo de intensidade. No *Theremin* é possível modular a intensidade do som para além da sua frequência audível. Durante algum tempo o *Theremin* foi utilizado como meio para reprodução de obras tradicionais alcançando peculiaridade na investigação de sua sonoridade. É um dos poucos instrumentos eletrônicos encontrado ainda hoje e aplicados, inclusive, em produções experimentais.

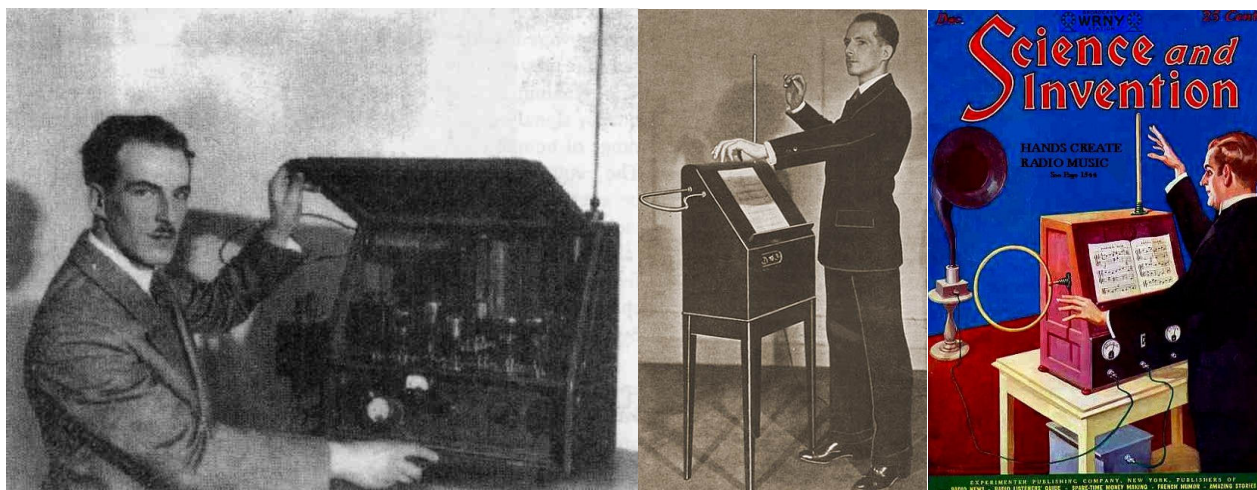


Fig. 16, 17 e 18: Leon Theremin e demonstrações de sua invenção, 1928.

Estes foram apenas alguns resultados de inúmeras invenções e tentativas, espalhadas por diversos países, de se criar as novas máquinas musicais alimentadas eletricamente.

Abaixo temos alguns exemplos dessas máquinas extraídos de um livro alemão (*Elektrische Klangerzeugung*) de 1949 incluindo também uma versão do *Theremin*.

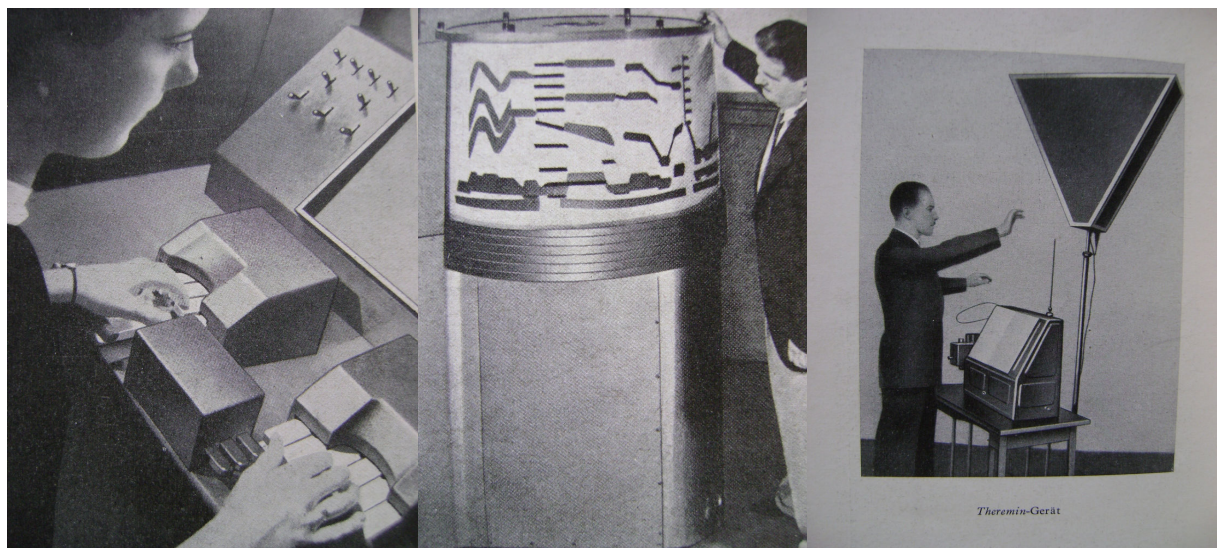


Fig. 19, 20 e 21: *Manual de Voders, Playback – Gerrat e o Theremin, 1949.*

2.1.3 - Música Eletrônica

Podemos considerar que as pesquisas em Música Eletrônica (ainda sem esse nome) tiveram sua origem na segunda metade do século XIX e início do século XX, com a invenção e descoberta do Fonógrafo, do *Teleharmonium* e do *Theremin*, dentre outros recursos de menor relevância. No entanto ela só se consolidou entre o fim da década de 40 e início de 50 do século XX, com métodos e procedimentos nada semelhantes ao que o termo nos sugere hoje com a popularização das Boates, pistas de dança e, mais recentemente, das *Haves*²⁹. Conceitualmente, a música feita hoje, chamada popularmente de “Música Eletrônica” é uma forma híbrida de combinações entre a Música Eletrônica (pura), a Música Concreta, a Música Instrumental, a Música Eletroacústica, a Música Étnica e/ou Regional e a Música Pop, dentre outras tantas influências e elementos livremente associados e incorporados a ela. Essas são apenas algumas das importantes influências na história da música que nos auxiliarão a melhor compreender este múltiplo e diversificado campo em que tanto se prolifera a criação

²⁹ Tipo de festa que dura vários dias onde se ouve e dança músicas feitas eletronicamente, mais voltada para o entretenimento universo Pop de consumo e modismo do que para a musicalidade.

contemporânea. Essa produção atual pode ser considerada como um tipo de Música Eletroacústica por utilizar igualmente, tanto sons criados artificialmente, como sons gravados, manipulando-os ou não. É nomeada também de Música Acusmática³⁰ na França e *Computer Music* na América do Norte. Mesmo que essas e outras nomenclaturas sejam preferidas por diversos compositores contemporâneos trataremos aqui desta produção pelo nome Eletroacústica, principalmente por simplificar o entendimento do leitor ao acompanhar nossa análise.

A Música Eletrônica, diferente do que se entende pelo termo no senso comum, surgiu como resultado de pesquisas, experimentos e práticas sem nenhuma relação direta com a gravação de sons naturais nem de instrumentos acústicos e muito menos com o uso do computador, que ainda estava em fase inicial de testes e sem aplicabilidade prática para a música. Essa música baseava-se então na criação de sons artificiais a partir de meios eletrônicos.

Além do *Teleharmonium*, do *Thermim* e das demais máquinas mostradas, como exemplos que elucidam o leitor na compreensão do tipo sonoro tratado aqui. Imaginemos um grande e potente transformador ou gerador³¹ de corrente emitindo um grave e ruidoso som dessa tensão elétrica, que pudesse ser modulado, amplificado, processado e retransmitido. Para Silva:

estes compositores partem dos sons puros, limpos, para a organizar seu mundo sonoro. Geradores de ondas senoidais, geradores de pulso, de onda quadrada, de ruído branco, filtros, etc. São esses os fundamentos do novo som (SILVA, 1971, Sem Pg.).

Esses tipos 'limpos' de sonoridade buscados eram criados via complexos processos desenvolvidos tanto por músicos e pesquisadores interessados na sonoridade pura, quanto por cientistas, arquitetos, engenheiros, físicos e matemáticos dedicados à experimentação do espaço, projeção e espectro sonoro e suas diferentes técnicas, bem como, desvendar suas leis físicas e elétricas. Juntos, esses pesquisadores formavam complexos grupos de trabalho transdisciplinares em grandes e sofisticados estúdios, ligados a rádios ou a

³⁰ “A expressão 'música acusmática' procura explicar a produção eletroacústica dentro de um quadro mais sensível, tomando como base a peculiaridade do concerto de peças eletroacústicas, produzido em condições 'acusmáticas', isto é, onde a fonte causadora do som - no sentido acústico - está oculta pela membrana dos alto-falantes. Isto é: o que 'causa' o som não está fisicamente presente, pois a única presença física é a dos alto-falantes. (A origem da expressão 'acusmata' conduz à Grécia pré-socrática, quando os discípulos de Pitágoras o ouviam, em suas aulas, oculto por uma cortina.)” (CAESAR, 1994, sem Pg. Em <http://acd.ufrj.br/lamut/lamutpgs/mels/mel01.htm#anchor44633>)

³¹ ... a música eletrônica constrói-se a partir de sons emitidos por geradores de frequência (...) tornando-se o gerador não só um instrumento de produção sonora mas tam,bem uma ferramenta técnica que favorece a exploração da própria física do som. (BOSSEUR, 1990, Pg. 40).

universidades, empenhados nas descobertas que permitiriam novas formas de criação, manipulação, processamento e reorganização dos sons com base nos impulsos elétricos. Enquanto isso haviam também pesquisadores preocupados em estudar o funcionamento cerebral, os sistemas da psicoacústicas, seus efeitos e propriedades.

O primeiro e mais relevante centro de pesquisa desenvolveu-se em Colônia, Alemanha, onde surgiu o primeiro estúdio de Música Eletrônica (pura), o *Nordwestdeutscher Rundfunk*, fundado em 1951. Dentre seus principais colaboradores figurava Stockhausen que, já em 1955 se desvincula da Música Eletrônica (pura) e adere aos experimentos concretos que aconteciam paralelamente na *Raidioffusion Française* (GRM) em Paris, voltados para a composição a partir de sons naturais e seus derivados modificados e manipulados (gravados inicialmente de água e metais) criando músicas baseadas em gravações de vozes humanas. Embora com algumas divergências de concepções, Stockhausen, além de ser um dos precursores da música eletroacústica, sem dúvida foi um artista que, assim como John Cage contribuiu inestimavelmente para se repensar a música, suas tradições, suas potencialidades e relações com outras artes.

Assim como são incomparavelmente mais complexas do que os instrumentos tradicionais, as novas máquinas, aparelhos musicais, instrumentos, geradores e a nova “matéria prima”, também tinham sistemas de produção e procedimentos igualmente complexos e técnicos. Portanto, não nos ateremos aqui à nos aprofundar na compreensão de seus funcionamentos, pois, além de não ser esse o nosso objetivo, isso nos exigiria um amplo conhecimento de física, engenharia, acústica, eletrônica e matemática que não possuímos, mas acreditamos que nos serviram especialmente para pontuar a produção e dar uma noção do panorama da época.

Ao contrário da Música Concreta, que abordaremos a frente e que usava os sons capturados, nos casos acima citados não havia uma entrada de sons gravados, nem microfonados, ou seja, era tudo criado pelas ondas e potências elétricas e eletromagnéticas. A partir dessas invenções e descobertas as composições eram pensadas e realizadas por meio de uma produção totalmente artificial e desvinculada dos sons naturais do mundo ou de instrumentos de cordas, de peles de couro esticadas e percutidas em caixas ressonantes, ou de sons gerados com deslocamento de ar por tubos. Manipuladas com os aparatos desenvolvidos para esse fim, as novas possibilidades abriram não só um vasto campo de pesquisa, tornando possível novas formas de criação e concepção dos sons, mas também incrementando uma percepção diferenciada do mundo sônico que nos cerca, reforçando as idéias e propostas de Russolo, Cahill e Theremin.

John Cage - Pensador/ Artista/ Inovador

Dentre os artistas precursores que desenvolveram práticas e concepções inovadoras, além de Russolo, destaca-se John Cage, um pesquisador e criador que revolucionou toda a concepção do que se entendia por música. Antes mesmo de ser influenciado pela filosofia Zen, trouxe uma infinidade de novos fundamentos, além de alterar os já existentes. Por suas contribuições na pesquisa sonora, podemos considerá-lo um divisor de águas na história das relações entre música, silêncio e sons e as outras áreas da arte, da filosofia e do conhecimento humano no contexto da produção artística ocidental. Fundamentais para a criação e a fruição artística de seu tempo e mesmo depois dele, suas descobertas reverberam até os dias de hoje, influenciando e ainda sendo digeridas e desenvolvida por diversos artistas e teóricos, abrindo caminho para a ampla aplicação de suas idéias em diferentes meios e práticas artísticas difundindo a aproximação e fusão da música às outras artes e à vida cotidiana.

Embora Cage não chegasse a ser considerado propriamente um músico dedicado a Eletrônica, em 1939 ele criou, mesmo precedido por Cahill e Theremin, o que alguns consideram e Griffiths afirma ser a:

a primeira obra composta para um aparelho elétrico de reprodução, *Imaginary Landscape Nº1*, que os músicos devem executar com gravações de frequência em discos sobre pratos movidos em diferentes velocidades variáveis (GRIFFTHS, 1987: 109).

O que atualmente poderíamos comparar aos *scratches*³² usados como uma das bases no *Rap*³³. Cage também foi responsável por inventar o Piano Preparado: um piano alterando com diversos objetos e materiais (como borracha, cortiça, metais, talheres e madeira) colocados em suas cordas para produzir uma infinidade de novos timbres diferentes do piano inalterado. A partir desse experimentalismo, muito antes dos computadores, dos sintetizadores, dos teclados eletrônicos e da música digital, nos adiantou o pressuposto de que a partir dali seria possível ter uma orquestra ao alcance das mãos. Ainda nas palavras de Griffiths:

Em 1938, Cage descobriu que era possível ter uma verdadeira orquestra de percussão sob o controle das duas mãos, adaptando objetos estranhos, geralmente de borracha,

³² Forma de controle manual direto de LP's (*Long Play's*) alterando velocidades e direção de rotação para a manipulação de sons pré gravados.

³³ Música de origem negra, norte americana, surgida a partir da década de 1980 influenciada pelo Blues, Jazz, Música Gospel e o *Soul*, além de batidas e ritmos africanos.

metal madeira ou papel, às cordas de um piano. O Piano preparado fornecia uma vasta gama de sonoridades percussivas. (*Idem*, Pg. 107).



Fig. 22 e 23: John Cage “preparando” o piano e o Piano Preparado.

Outras importantes contribuições de Cage à música foram a imprevisibilidade como método fazendo música tirando a intenção no ato de compor, como se libertasse o som das regras de composição. Também é relevante sua valorização dos sons disponíveis no mundo (sons naturais e semi-artificiais) e também a investigação e conclusão da inexistência do silêncio, experiência de John Cage na câmara a prova de som (aneóica) “onde ouviu esses dois sons: o grave da circulação e o agudo do sistema nervoso em funcionamento”³⁴. Segundo Cage, “*Es decir, lo que los otros llaman ‘silencio’. Yo intercambio los sonido y los silencios*”³⁵.

Aos poucos a música ampliou seus domínios, áreas e campos de pesquisa e atuação apontando, por exemplo, para o espaço e o tempo. Conforme Cage “A nossa experiência do tempo mudou. Percebemos eventos breves que antes poderiam escapar à nossa percepção e apreciamos os muito longos (...)”³⁶ que agora podiam ser sensorialmente modificados, alargados, aumentados, encolhidos, aprofundados e diminuídos. Estes se tornaram “objetos” da pesquisa alterando e influenciando toda a produção e a concepção sonora produzidas até então. A partir daí essa produção nunca mais foi a mesma. “Nos

³⁴ SCHAFFER, 2001, Pg. 71.

³⁵ “É dizer, o que os outros chamam de silêncio. Eu trocaria por sons e os silêncios.” (Cage, 1981, Pg. 36). Tradução livre minha.

³⁶ Cage, 1974, Pg. 331.

passamos a prestar atenção em sons que nunca avíamos ouvido antes”³⁷.



Fig. 24: *Variations V*, John Cage em com Merce Cunningham e sua companhia de dança. Observem a presença de projeções ao fundo semelhante à propostas de Vijing atuais, 1965.

2.1.4 - Música Concreta

A mais vital composição musical de nosso tempo esta sendo executada no palco do mundo... Música é, sobretudo, nada mais que uma coleção dos mais excitantes sons concebidos e produzidos pelas sucessivas operações de pessoas que tem bons ouvidos. (SCHAFER, 1991, Pg. 187)

Ao contrário da Música Eletrônica (pura), totalmente artificial e desvinculada dos sons naturais, e paralelamente a ela, havia um outro movimento na Música Experimental tão inovador quanto este, o da Música Concreta. Este consistia na apropriação e recombinação de sons (objetos sonoros) gravados do mundo. Antes de prosseguir é importante conceituar melhor a idéia de objeto sonoro observando as seguintes definições desenvolvidas por Pierre Schaeffer, ele considerava que: “Objeto sonoro é aquilo que eu ouço; uma experiência que eu distingo... é o que eu capto (...) O objeto é sonoro antes de ser musical; representa um

³⁷ Idem, Pg, 332.

fragmento de percepção...”³⁸.

E também observando as definições de Murray Schafer. Segundo as quais:

- “O objeto sonoro pode ser encontrado em qualquer parte (...) dentro ou fora das composições musicais (...) vamos entendê-lo como um evento acústico completamente auto contido. Um evento único. Nasce, vive e morre”. (SCHAFER, 1991, Pg. 177)

- “Objeto sonoro é um evento acústico cujo aspectos podem ser percebidos pelo ouvido. (...) termo pelo qual descrevemos o evento acústico cosmogênico. As paisagens sonoras são constituídas a partir do evento acústico” (Idem, 1991, Pg. 179-180).

Assim como propôs Russolo, porém aqui já amparado pelos recursos de gravação, foi Pierre Schaeffer, engenheiro da *Radiodiffusion Française* em Paris, um dos pioneiros e principais criadores desse movimento que em 1948 vislumbrou “a possibilidade de fazer uma ‘sinfonia de ruídos’, de usar os sons da vida real – transformados ou não – como material básico para uma composição musical”³⁹, criando assim as bases para a Música Concreta. Segundo o mesmo autor:

Pierre Schaeffer, chefe do setor de sonoplastia e responsável pelos arquivos de sons a serem usados em programas de rádioteatro, pensou que seria possível fazer música a partir de gravações de ruídos, palavras, instrumentos, em fim, qualquer coisa que soasse. As gravações seriam filtradas, recortadas, superpostas, mixadas no estúdio e o compositor as manipula diferente ao que o músico tradicional trabalha com as notas, e mais parecida com a forma que o escultor trabalha seu material. (SILVA, 1971, sem Pg.)

Com esse propósito, Schaeffer reuniu em torno dessa idéia um grupo de pesquisadores que coletavam ampla variedade de sons, geralmente alterados, recortados e sobrepostos para a criação das composições. Este agrupamento ocorreu na própria *Radiodiffusion Française* formando o *GMR - Groupe de Recherches Musicales*, em Paris, entre o fim da década de 40 e início da década 60, período em que Schaeffer começou a se desviar de seus propósitos iniciais e a se abrir às outras tendências da época.

Pierre Shaeffer e Murray Schafer, formalizaram a terminologia *paisagem sonora*. A criação do conceito para esse fenômeno contribui com a idéia de que, segundo Wrightson:

“O som de um lugar em particular pode, assim como a arquitetura, costumes e indumentária – expressar a identidade da comunidade, a ponto de os diferentes locais serem reconhecidos e caracterizados por suas paisagens sonoras. Porém, desde a Revolução Industrial, um número crescente de paisagens sonoras únicas vem

³⁸ BOSSEUR, 1990, Pg. 35.

³⁹ SILVA, 1971, sem Pg.

desaparecendo completamente, ou submergindo na nuvem de ruído anônimo e homogeneizado que é a paisagem sonora da cidade contemporânea, com sua tônica onipresente – o trânsito” (WRIGHTSON, 1999, S. Pg.).

Esse tipo de processamento é iniciado e descoberto a partir de experimentos e obras que, assim como fez Cage em 1939, exploravam a alteração da rotação, repetições, reversões, manipulações diretas e manuais nos discos de cera e depois vinil, os *Long Plays* (LP's) Com o surgimento e difusão das fitas eletromagnéticas, na década de 50, essa prática foi facilitada viabilizando uma outra gama de possibilidades como a simplificação dos processos de gravação e a edição direta, cortando e colando as fitas. Este fato, sem dúvida, levou novamente à superação de paradigmas e a uma diversificação dos processos e resultados.

As vertentes da Música Eletrônica e Música Concreta, depois de um bom tempo restritas a seus procedimentos, se abriram à iniciativa de diversos artistas/cientistas que não se contentavam com as limitações impostas por estes dogmas restritivos à música de então. Permitiu-se assim uma maior abrangência de recursos, o que novamente implicou em uma expansão na criação, assimilação das linguagens experimentadas e o desenvolvimento de novos conceitos. Assim, surgiu a Música Eletroacústica que se vale da criação sonora a partir das potencialidades concretas fundidas às potencialidades eletrônicas, e, ocasionalmente, também de instrumentos acústicos tradicionais ou não, somados às fitas magnéticas, *theremins* e outros aparatos tocados simultaneamente em performances, geralmente em concertos ao vivo. Além do uso de faixas pré-gravadas, os novos recursos tinham obras escritas especialmente para eles em execuções ao vivo, e eram tratados como instrumentos, reconhecidos por sérios e conceituados artistas/cientista nos mais renomados centros de pesquisa das universidades. Griffiths nos esclarece:

“Por essa época a eletrônica já se tornara tão importante na música ‘erudita’ que parecia natural alguma forma de acomodação com o popular, e que a iniciativa prática de ambos os lados”.(GRIFFITHS, 1987, Pg. 107).

Atualmente constata-se que, em termos gerais, é como se sofrêssemos um retrocesso no tocante a esse reconhecimento, onde os recursos tecnológicos e esta hibridação estão geralmente incorporados ao *Show Business* pop modista ou relegado ao submundo *underground*. Este fenômeno da miscigenação tem encontrado preconceito e resistência não só no senso comum da população com instrução mediana, mas também no campo da música “dita séria”, erudita e no próprio meio acadêmico de muitas universidades e conservatórios que, como o nome sugere conservam e mantêm formas tradicionais antigas para nosso tempo.

O Poème *Elektronik*

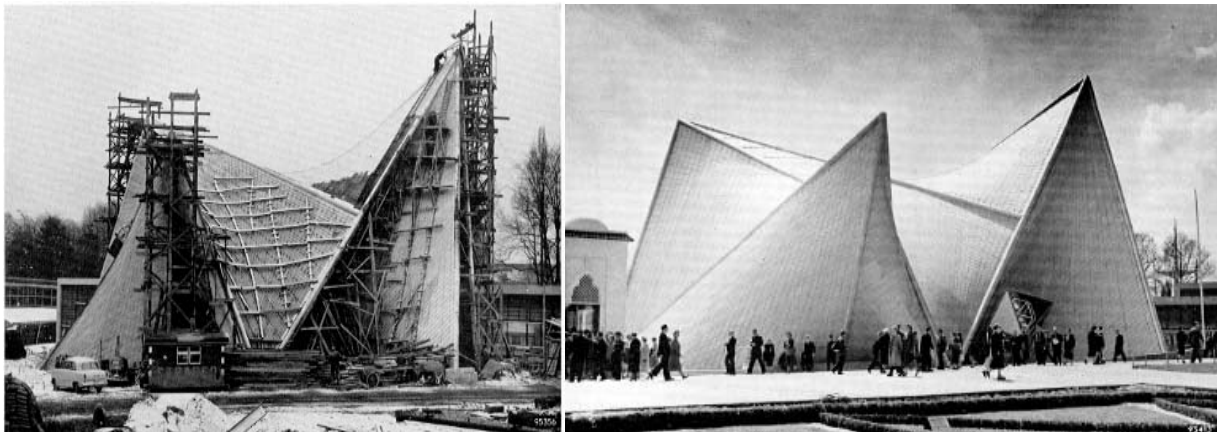


Fig. 25 e 26: *Pavilhão da Philips*, 1958.

Outro relevante acontecimento fruto da colaboração transdisciplinar entre artistas/cientistas, arquitetos/engenheiros e técnicos foi o Pavilhão da Philips, considerado por muitos estudiosos como o primeiro evento Multimídia da história ocidental realizado na Feira Mundial, em Bruxelas no ano de 1958. A multinacional, interessada em divulgar suas novas descobertas e pesquisas, encomenda a criação e a realização do Pavilhão que, em síntese foi uma imponente e arrojada edificação, concebida em relação direta com as obras da mostra, onde se experimentou a associação entre arquitetura, projeções fotográficas e cinematográficas em grandes formatos, Música Concreta, luzes e cores. Devido a sua ambiciosa grandiosidade, sua forma orgânica, seus recursos tecnológicos inovadores e a ousadia da proposta para seu tempo, tornou-se uma experiência estética nunca antes vista. Os responsáveis por essa edificação foram o arquiteto Le Corbusier e Iannis Xenakis que, além de arquiteto, dedicava-se à Música Matemática, nomeada por ele de “Música Estocástica - composições baseadas em princípios, da álgebra, e da matemática das probabilidades”⁴⁰. As composições sonoras ficaram a cargo de Xenakis, que compôs *Concreto PH*, e Edgar Varèse, compositor francês, precursor das manipulações, reorganizações do som e demais experimentos aqui abordados, iniciados

⁴⁰ SILVA, 1971, sem Pg.

por ele durante a segunda e terceira décadas do século XX. Varèse compôs para o pavilhão a obra de título *Poème Électronique*. As duas composições foram executadas em fita magnética e tocadas por 425 alto-falantes, distribuídos pelas superfícies interiores⁴¹ do teto, em diferentes volumes que, distribuídos pelo pavilhão, criavam uma inovadora percepção espacial tridimensional do som. Após a Feira, ainda em 1958, o edifício construído sobre orquestração de Le Corbusier e Xenakis foi demolido, restando-nos hoje apenas gravações em estéreo dessa experiência espacial e sonora em três dimensões da aproximação entre arquitetura, música, fotografia e cinema.

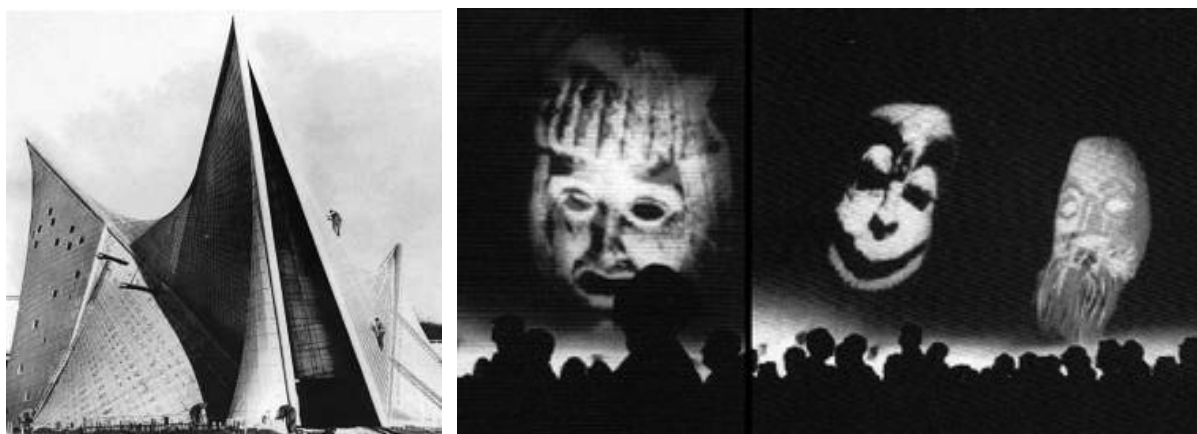


Fig. 27 e 28: *Pavilhão da Philips* e em seu interior o *Poème Électronique*, 1958.

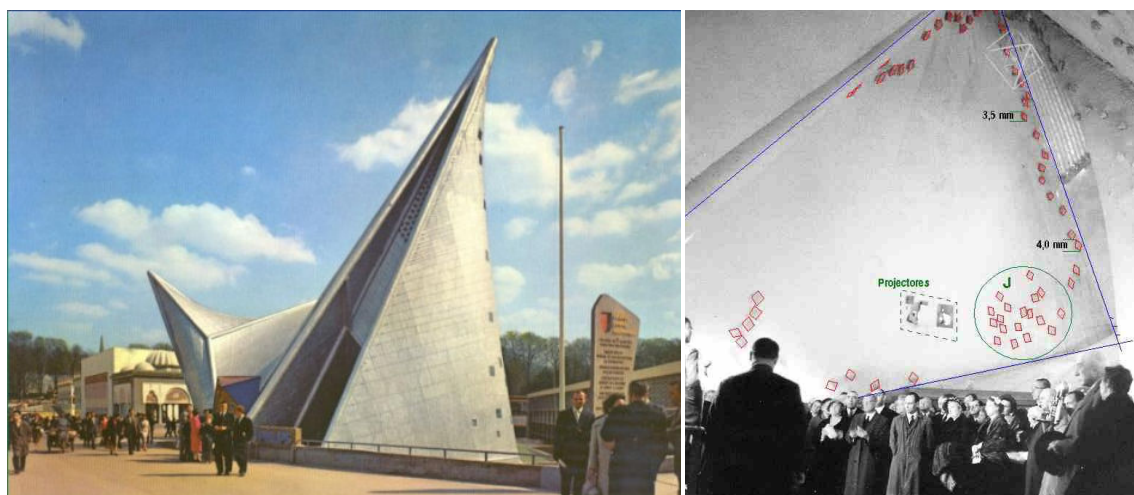


Fig. 29 e 30: Fachada e Interior do *Pavilhão Philips*. Marcados na imagem à direita em vermelho, alguns do 425 alto-falantes dispostos na forma arquitetônica, 1958.

⁴¹ BENTO, 2005, E



No local onde o Pavilhão foi desmontado hoje existe o *Atomium*, uma obra que tem o formato de uma molécula de cristal de ferro, no entanto ampliado 165 bilhões de vezes tem 102 metros de altura. Hoje funciona como um centro cultural multimídia com salas de exposição e, no alto um mirante. Composta de 9 esferas interligadas por tubos, os corredores e rampas inclinadas, interligam, com esteiras e escadas rolante, as esferas do gigante átomo que abrigam exposições e mostras audiovisuais.



Fig. 31 e 32: *Atomium*, Buxelas, 1958.

Varèse, Le Corbusier, Xenakis, Stockhausen e Cage foram responsáveis também por abrir caminho a diversas outras inovações que, embora o aprofundamento e a análise de tais questões não seja o objetivo dessa pesquisa visto que seria possível discorrer aqui longamente sobre o assunto, podemos estabelecer aqui facilmente paralelos entre as obras destes relacionado-as aos *happenings*, a *Landart*, às performances, às ações e intervenções urbanas contemporâneas. Além do Pavilhão de Bruxelas, podemos citar como breve exemplo dessa relação, a composição *Helikopter-Streichquartett* para helicópteros e quarteto de cordas, de Stockhausen:y

Composição para quatro helicópteros e quarteto de cordas. Encomendada a Stockhausen em 1991, concluída em 1993 e concretizada em 1995 em Amsterdã. Stockhausen manipula nas mesas de som registros sonoros recebidos de quatro helicópteros, quatro pilotos da força aérea holandesa e de meios visuais e auditivos cedidos pela rádio e pela televisão holandesas (12 canais áudio e 4 de vídeo). A duração desta composição é de 31 minutos e 51 segundos, incluindo a ignição das turbinas dos helicópteros e as suas próprias movimentações de subida, manutenção no ar e descida, com a intervenção sonora de cada um dos quatro elementos do quarteto, divididos pelos quatro helicópteros, enquanto Stockhausen misturava e trabalhava todos os sons produzidos. (VASCONCELOS, link⁴²)



Fig. 33 e 34: Preparativos para *Helikopter-Streichquartett* (Quarteto de Cordas e Helicópteros) de Stockhausen, 1995.



Fig. 35: Stockhausen em um estúdio.

Outro exemplo é a lendária obra 4'33" de Cage, composta em 1952 e executada ao piano. Nela o interprete coloca-se a frente da partitura em branco, preparado para tocar o

⁴² VASCONCELOS em: http://74.125.47.132/search?q=cache:hJZAi3fS-xUJ:www.novaopiniao.info/new/index.php%3Foption%3Dcom_content%26task%3Dview%26id%3D254%26Itemid%3D39+Helikopter-Streichquartett+helic%C3%B3pteros+e+quarteto+de+cordas+Stockhausen&cd=1&hl=pt-BR&ct=clnk&lr=lang_pt

instrumento e permanece inerte durante esses 4'33" acompanhando a partitura, Cage traz para dentro de sua "música" todos os ruídos e sons do ambiente e do público considerando estes a música 4'33". Esta obra já foi executada inúmeras vezes, em diversas cidades do mundo e ainda hoje é tocada e adaptada para outros instrumentos e até orquestras.

E ainda a performance do grupo Fluxus "One for Violin", no "Neo Dada in Der Musik", em 16 de Julho de 1962 (Hendricks, 2002, p. 104.) na qual Nam June Paik⁴³ faz uma "música" ou um concerto para violino, onde este instrumento é levantado lentamente acima da cabeça e depois é batido violentamente em uma mesa espatifando-o.



Fig.36: One for Violin, Nam June Paik, no Neo Dada in Ter Musik, Julho de 1962.

Dentre outras iniciativas esses três trabalhos, assim como o *Intonarumori* de Russolo e o Pavilhão de Bruxelas, questionam e contestam toda a concepção e compreensão tradicionalmente aceita do que se compreendia, até então, como música propondo a abertura das limitações no fazer artístico e nas relações com as outras artes. Abertura essa que ainda hoje, em termos gerais, não é vista com bons olhos, sendo considerada excêntrica e parecendo não ser assimilada ou compreendida. Talvez, estes experimentos estejam fadados ao esquecimento num futuro não muito distante. Seus personagens também, embora para nós

⁴³ "eu nunca uso a palavra sagrada *Happening*. Para denominar meus "concertos" que são tão metidos quanto Frank Lesta. Eu somente sou mais consciente de mim mesmo (...). Sou tão palhaço quanto Goethe e Beethoven." (Paik, 2002, p. 103 [Publicado originalmente em 1963])

sejam ícones, figuras lendárias como a de John Cage são desconhecidas de grande maioria dos profissionais em música como pude comprovar em um diálogo com um consagrado DJ do eixo Brasília, São Paulo e Espanha. “John Cage? Quem é esse cara?” Perguntou ele!

De forma menos radical que Varèse, Le Corbusier, Xenakis, Stockhausen, Cage e Fluxus (Paik), outros artistas/cientistas também propuseram reflexões sobre o lugar da música e do som, como por exemplo, L. Berio⁴⁴ que além de experimentar a poética textual e musical, sem hierarquizar uma em função da outra, buscava alcançar timbres e sonoridades aparentemente eletrônicos, obtidos por manipulações, reversões e alterações, dentre outros processos, para alterar os sons naturais gravados da voz humana obtendo assim sons nada semelhantes ao som natural e sim aos timbres eletrônicos.

De lá para cá aos poucos as duas tendências se permearam, miscigenaram-se e enriqueceram-se mutuamente. Desde os complexos grupos transdisciplinares compostos por matemáticos, físicos, engenheiros eletrônicos, músicos e arquitetos, como no caso do Pavilhão de Bruxelas, até o aproveitamento desses recursos por bandas de rock que se apropriavam dos experimentos e descobertas para conseguir efeitos espaciais, psicodélicos, robóticos e industriais. De *Kraftwerk*⁴⁵ a *Pink Floyd*, *Gentle Giants*⁴⁶ e Mutantes a Jean Michael Jarre (dentre muitos outros que se seguiram), todos parecem ter influências dessas pesquisas que aumentaram e ampliaram tecnicamente suas possibilidades criativas, enriquecendo-as com sons e timbres inusitados. Popularizaram e disseminaram na juventude da época, na contracultura de até então e na produção musical, os resultados e preceitos conquistados por Russolo, Cage, Varèse, Xenakis, Schaeffer, Schafer, Theremin, Cahill, bem como, pelos grupos de pesquisa transdisciplinar do estúdio de Colônia e pelo GMR, entre outros.



⁴⁴ “Uma pesquisa sobre as relações entre os sons eletrônicos e o fenômeno vocal esta igualmente na origem de *Thema, Omaggio a Joyce* (1958), de L Berio, a partir de um extrato de Ulysses; nesta obra, nenhum som é verdadeiramente eletrônico; mesmo os fenômenos aparentemente mais ‘artificiais’ foram obtidos de através de manipulações. Mais ou menos complexas, de elementos vocálicos gravados, frases, palavras ou fonemas isolados” (BOUSSER, 1990, Pg. 41).

⁴⁵ Grupo alemão que se valeu das descobertas, propostas e invenções acima, considerados atualmente os pais da música eletrônica contemporânea. Suas obras são constantemente revistadas em *remix* de artista por todo o mundo.

⁴⁶ Ambos grupos ingleses que tinham como bases o Rock porém experimentando estes com diversos outros elementos efeitos eletrônicos, paisagens e objetos sonoros, vide as fixas *Glas House*, em que afinam em diferentes notas o som de vidros quebrando acrescentando-lhe eco, aumentando sua velocidade e andamento em *Luping*.

Parte III - Territórios Entre, sobre relações e formas - Sobre relações e formas das imagens em obras sonoras, dos elementos sonoros em obras visuais e do audiovisual.

Um enxame de imagens não fará nunca uma gota de mel. Mas pode fazer
um lindo concerto.
(Jean-Paul Fargier. *Poeira nos Olhos*)

A crescente tendência à hibridação entre os meios, as mídias tecnológicas, móveis, locativas e a convergência digital sugere questionamentos acerca das formas de relação entre imagem e som na produção audiovisual, como os propostos nesta dissertação. No entanto, os mesmos questionamentos retornam ganhando outras formas, desafios e concepções estéticas. À medida que a produção artística expande seus próprios limites e ampliando seus campos de atuação veiculada pelas mídias digitais, o que a torna quase inclassificável, surgem novas questões, re-significações e outros horizontes a serem explorados. Por exemplo, que espaços podem ocupar o áudio, ou os elementos sonoros, em uma obra visual? Ou em uma audiovisual?

Uma vez que na arte contemporânea audiovisual, em via de regra, como o próprio nome sugere, deva haver um diálogo entre som e imagem, esse espaço não é totalmente ilimitado. Ao contrário, é um terreno múltiplo e fluido. Mas que territórios são esses? As linguagens realmente convergem e/ou se mesclam? Quais seriam então as formas possíveis de exploração desses campos? Até que ponto podemos inserir uma imagem e objetos (aqui físicos e não sonoros) em uma obra sonora e qual a sua relevância? Em que medida imagem e som podem contribuir e enriquecer um ao outro de forma a criar uma unidade onde não seja possível separar ou distinguir limites, em que um elemento atua reciprocamente sobre o outro de forma a não haver superposições hierárquicas entre eles, tornando-os inseparáveis? Longe da ilusão e pretensão de responder a tão complexos questionamentos notamos que, mesmo sendo essas investigações subjetivas e livres de regras para a expressão artística, existem algumas determinações predominantes nesse âmbito, as quais abordaremos, em parte, aqui neste trabalho.

Na produção artística atual, de modo geral, som e imagem quase sempre se apresentam justapostos, com um elemento tendendo a prevalecer e se sobressair em relação às outras partes constitutivas da obra. Por exemplo, as trilhas sonoras de filmes comercializadas separadamente destes. Quase sempre, as partes que compõe o produto

audiovisual parecem estar paralelas umas às outras numa estratégia de criação. A variedade de intensidades nessas relações pode oscilar a extremos, desde imagens, objetos, instalações e performances com referência na música, até obras puramente sonoras como as músicas experimentais, ambientações, trabalhos de Arte Sonora, ou objetos sonoro/musicais, arquiteturas e paisagens sonoras que se arremetem à experiência visual, espacial e sinestésica.

A obra *Integral Piano* de Nam June Paik, um piano/objeto que não faz som, exemplifica bem o trajeto da visualidade deslocada para o universo musical e sonoro. Já a composição 4'33" de John Cage, é uma “performance” que arremete a questionamentos e reflexões musicais deslocados para o corpo do executante, o público, o espaço e seus ruídos. É uma produção que se situa justamente no limiar entre linguagens diversificadas e não somente entre o limiar som/imagem, como muitas vezes no vídeo e no cinema, tornando difícil enquadrá-la nas categorias de música, artes visuais, audiovisual ou qualquer outra. Devido ao grande número de articulações entre diversificadas linguagens, a sutileza e variação nas dosagens das mesmas, podemos arriscar em classificá-la somente como arte contemporânea, mesmo que o termo seja amplo e não nos indique exatamente qual o tipo de obra - se uma pintura, performance, intervenção urbana ou arte sonora. Talvez, principalmente por essa indeterminação, seja possível definir uma obra artística audiovisual como contemporânea.

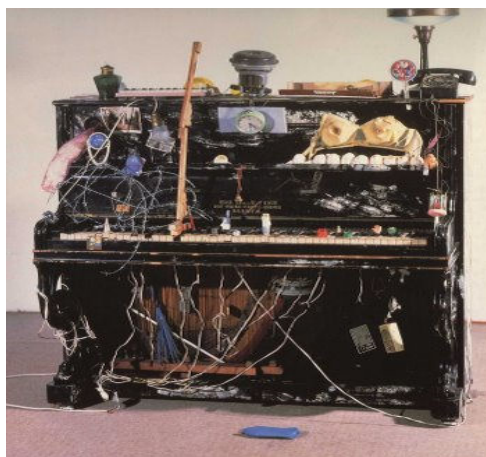


Fig. 37: *Integral Piano*, Nam June Paik, 1958/63.

A partir dessa hipótese, passamos a abordar este trabalho sob o enfoque da pesquisa voltada especificamente para um recorte de parte da produção artística sobre as linguagens sonoras e imagéticas, em que som e imagem flertem ou dialoguem. Neste recorte

buscamos, a partir da observação e análise, relações de aproximação e afastamento entre a imagem e o som. Citaremos a seguir obras que apontam para alternativas e possibilidades de criações mais harmônicas entre esses estímulos sensoriais, de forma a se estabelecer uma complementaridade interdependente, indissociável e indistinguível um do outro, e um no outro.

Uma infinidade de articulações, raciocínios, abordagens e reflexões são possíveis acerca desse assunto, no entanto iniciaremos nossa análise historicamente a partir de experimentações no Cinema e dos desdobramentos dessas entre som, imagem e edição, no início do século XX. Prosseguiremos abordando exemplos em vídeo e iniciativas nas Artes Plásticas e no audiovisual, onde o som adentra o território da imagem e da plasticidade, para depois retomarmos à sintaxe sonora e os impactos tecnológicos pelo advento do computador e da Internet como ferramentas de criação.

Para esse agrupamento foram definidos como critérios as circunstâncias e meios em que as obras, experimentos e iniciativas eclodiram e/ou a ênfase em uma dessas linguagens na composição da mesma. Observamos, porém, que essas classificações são subjetivas e, devido a isso, é muito provável que se encontrem aqui trabalhos que estejam casualmente classificados em uma determinada categoria, mas com forte tendência a se mesclar e migrar a uma outra classificação, mesmo porque esse é também um dos objetivos da presente análise. Porém, antes de prosseguirmos, é necessário fazermos algumas considerações acerca do valor e importância dada, geralmente, à imagem e (ou) ao som na criação da obra, o que constatamos ser de grande relevância para nossa melhor compreensão e avaliação do assunto aqui abordado. Partimos também dos seguintes pressupostos:

- As imagens em movimento carregam em si um grande potencial de imersão, chegando a provocar até confusão entre elas e o mundo real, como, por exemplo, em 1895, quando os irmãos Lumière exibiram projeções de uma locomotiva dirigindo-se à platéia que entrou em pânico, fugindo da projeção. Outros exemplos são os teatros de sombra, lanternas mágicas etc. Notemos também a importância que damos à visão como uma das principais referências que mede grande parte de nossas relações com o mundo e tudo que há nele. Talvez por isso, quando nos colocamos diante de uma obra audiovisual, por exemplo, somos geralmente guiados pelos estímulos visuais, sendo muito mais orientados pelas imagens do que pelos sons. Mesmo que tenhamos a nossa frente o desenrolar de diálogos ou uma musicalidade impactante, muito provavelmente, seremos conduzidos mais pelas imagens do que pelos sons.

- Por outro lado, os sons são elementos muito mais subjetivos do que as imagens. Observando uma pintura abstrata buscamos formas que se pareçam com algo que conhecemos, já o som nos causa muito mais sentimentos e sensações do que propriamente uma compreensão, tradução ou criação de um sentido, uma codificação que geralmente ocorre mais naturalmente com visualidade. A autonomia da imagem e libertação. Desde os tempos de Platão, filósofos, artistas e pensadores sugerem-nos que a imagem é mais fechada em seu conteúdo, buscando por um longo período, até a descoberta da fotografia, a representação e a cópia assim como sua leitura e interpretação, que logo buscará semelhantes na memória imagética do indivíduo. Por outro lado, o som é mais aberto e menos interpretativo assim ampliando sua experiência sensorial. Quando vemos uma imagem tendemos a racionalizar a forma e o conteúdo que nos permita compreender o que é aquilo. Quando ouvimos uma música nem sempre podemos fazer o mesmo. É possível uma outra forma de fruição e “avaliação” dessa informação considerando por sua vez ritmo, harmonia e composição, termos estes que, embora encontrem analogias na estruturação da imagem, têm significados muito distintos entre as áreas.
- Por último, consideremos as condições de mutabilidade e impermanência. Como vimos no caso dos experimentos musicais e sonoros, o assunto aqui abordado também é dinâmico e mutante e, devido a velocidade em sua constante transformação, ainda não há um distanciamento histórico que nos permita encontrar uma sistematização, quantitativa e qualitativa publicada, da recente e vasta produção artística contemporânea nesta área de criação. Portanto, as principais fontes para este estudo são geralmente artigos e sites da Internet.

3.1 – Cinema: do tradicional ao experimental

Assim como em quase todas as áreas de conhecimento, inclusive a comunicação e as artes, desde seu advento a produção em áudio visual vem se diversificando e se transformando devido aos avanços tecnológicos e às revisões conceituais intrínsecas a eles. Ora a produção artística se beneficia da tecnologia disponível, ora sugere por meio de demandas inovadoras e diretrizes para as pesquisas de aperfeiçoamento tecnológico e industrial.

Atualmente, nas criações para cinema e vídeo, em geral, a imagem é guiada por um roteiro, uma idéia e/ou uma identidade visual, que serve como estrutura fundamental para a produção. Esse roteiro textual é concebido geralmente a partir de fortes descrições, apelos e princípios imagéticos, comumente amparado por um *storyboard*⁴⁷ para que os profissionais envolvidos na produção concretizem e reproduzam visualmente a idéia do autor. Na grande maioria dos casos o processo de composição da obra audiovisual, seu produto inicial e final partem então de uma perspectiva baseada na visualidade e em alusões ópticas como referência para filmagem. Já o áudio dessa mesma produção participa com notações menores e, comumente, aparece apenas um complemento, um elemento acessório em função das imagens. Para reforçar este argumento fazemos referência ao pensamento de Arlindo Machado em *Pré-cinema e Pós-cinemas*, e citamos Roy Armes, em seu livro *On Vídeo*, onde ressalta que “as origens do cinema são vistas como oriundas exclusivamente da fotografia em que a primazia da imagem é intocável, com o som entrando apenas no final da década de 1920 e ainda para suplementar o visual”⁴⁸



Fig. 38: Storyboard de um filme

Do início do cinema, no final do século XIX, aos dias de hoje, essa dinâmica prevalece. Começou com os primeiros experimentos fotográficos e as descobertas das possibilidades daquele “novo” meio para a época, funcionando como registro e posteriormente como documentário jornalístico. Depois vieram os princípios aprimorados e desenvolvidos por Griffith⁴⁹, do cinema narrativo e ficcional, que ainda hoje predominam na produção comercial,

⁴⁷ Elaborado, a partir do roteiro, geralmente pelo diretor de arte em parceria com a diretor de fotografia e/ou diretor de um filme, é uma espécie de desenhos e esboços, semelhante a uma história em quadrinhos, com divisão de quadros, indicações e descrição para a composição fotográfica de uma filmagem.

⁴⁸ ARMES, 1999, Pg 19.

⁴⁹ Griffith foi um dos cineastas considerados o pai da gramática cinematográfica tradicional, sistematizando e desenvolvendo códigos e fórmulas para a criação de roteiros, planos, enquadramentos, fotografia, dentre outros recursos que tornaram-se dominantes não só em Hollywood mas seguido por gerações e aplicados ainda hoje. Identificou estratégias para que o filme alcance determinados resultados, como por exemplo, criar a noção de tempo decorrido, criar clímax e como compor uma linha de ação dramática. Também explorou o recurso sonoro para dar ênfase às imagens e criar atmosferas com a sonoridade disseminando essa prática para complementar

nos roteiros de ficção e documentários lineares, na TV e nas telenovelas dentre outros.

3.2 - Subvertendo formas

Mesmo com os escassos recursos da época, se comparados às possibilidades dos períodos posteriores, o início do século XX viveu uma fase de grande experimentação e inventividade. Podemos observar, por exemplo, algumas iniciativas inovadoras como é o caso das experimentações feitas pelo russo Serguei Eisenstein e também por seu contemporâneo Dziga Vertov. Em 1929, Vertov realiza *Chelovek s Kinoapparatom*⁵⁰ (Fig. 40 e 41) um dos primeiros experimentos voltados para o tratamento e edição da realidade visual (imagens documentais), sobreposição, divisão e deslocamento dos enquadramentos fotográficos estabelecendo as bases fundamentais para a montagem e tratando-a como a alma do cinema e responsável por sua construção dramática. A obra foi concebida com uma trilha sonora composta e conduzida pela Alloy Orchestra, que seguiu as instruções escritas por Vertov, e que, muito além de dar ritmo, clima e ambientá-la, tem a importante função de conduzir e dar unidade a todo o filme. Por isso, ainda hoje, Vertov é considerado por muitos pesquisadores como um dos principais precursores do cinema experimental, Videoarte e do videoclipe. Como exemplo disso lembremos de Manovich que tem um profundo estudo relacionando esse filme com a forma de produção não linear das mídias digitais. A partir dessa época surgem, mesmo que discretas, iniciativas como a de Vertov, que buscaram organizar a montagem (edição) como parte criativa, considerando-a tão ou mais importante que a fotografia, o roteiro ou a direção. Iniciativas que se valeram do ritmo e das relações entre imagem, efeitos, ruídos e da musicalidade, do ritmo e da sincronia para explorar formas de narrativas não lineares e nem tradicionais que, desde então permeiam a produção artística.

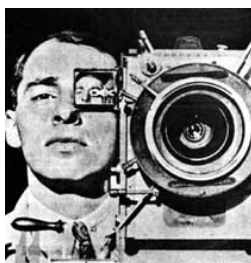


Fig. 39: Dziga Vertov

a narrativa.

⁵⁰ Um Homem Com a Câmera, conhecido também como *The Man with a Movie Camera*.

Os sons captados não soam como trilha sonora ou sonoplastia: são o "interior" da cena, isto é, não servem como complemento dramático, mas como um elemento imprescindível na composição. Os intervalos são articulados, então, como forma de obter uma canção visual, arte do movimento, onde a música e a sensação "teatral" dos movimentos corpóreos são cinema. A composição vertoviana supõe uma outra relação com a imagem, que não a corriqueira. (OLIVEIRA, link⁵¹)

Aos poucos, o cinema abria-se para as possibilidades de criação voltadas para formas de agenciamentos e conexões que não mais estavam dependentes do paradigma predominante, aproximando o experimentalismo de Dziga Vertov à filosofia contemporânea, por conceitos propostos por Deleuze e Guattari⁵².

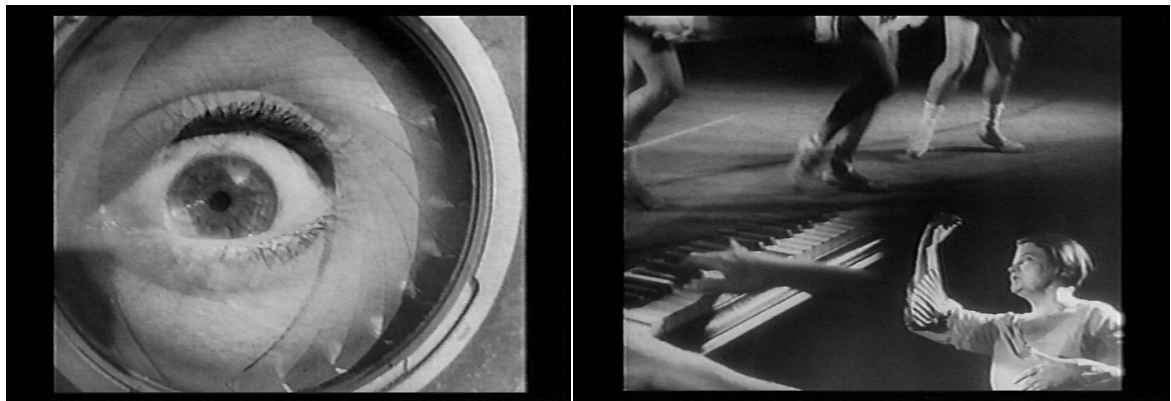


Fig. 40 e 41: *Chelovek s Kinoapparatom*, fragmentos extraídos do filme, 1929.

3.3 - O som na imagem

Na primeira metade do século XX, com o surgimento no cinema do som gravado e reproduzido em sincronia com a imagem, ou seja, rodando em uma banda específica para o áudio na mesma fita de acetato, eclodiam também os primeiros filmes musicais com seus

⁵¹ OLIVEIRA em:
<http://74.125.47.132/search?q=cache:kyJXz1xrAacJ:www.geocities.com/contracampo/vertovinventor.html+articulados,+ent%C3%A3o,+como+forma+de+obter+uma+can%C3%A7%C3%A3o+visual,+arte+do+movimento,+onde+a+m%C3%BAfica+e+a+sensa%C3%A7%C3%A3o+%22teatral%22+dos+movimentos&cd=1&hl=pt-BR&ct=clnk>

⁵² Poderíamos discorrer longamente sobre os pressupostos de Deleuze e Guattari e seus conceitos de rizoma e agenciamentos, relacionando-os aos assuntos abordados, no entanto, apenas no tocante aos rizomas, podemos concluir numa breve análise sobre esta ótica, que, o cinema vivenciou e deu margem a um processo de novos agenciamentos na sua elaboração que em *Chelovek s Kinoapparatom* foi experimentado profundamente.

estereótipos e clichês, regidos e dirigidos pelo (e ao) mercado cinematográfico nos moldes de Hollywood.

Na metade desse mesmo século XX, surgem com propósitos experimentais a *Nouvelle Vague*⁵³ e as vanguardas francesas, o Neo-realismo Italiano⁵⁴ e o cinema soviético de Tarkovski, produções que contribuíram como contraponto à produção massiva dos musicais e dos filmes hollywoodianos comerciais, a exemplo *Sing' im the Rain*⁵⁵, de 1952, e, com Elvis Presley, em *Jailhouse Rock*, de 1957.

Após esses movimentos, o cinema só veria novamente experimentações inovadoras como as realizadas por Vertov, que equilibrassem o áudio à imagem, em 1983, quando o diretor Godfrey Reggio e Philip Glass compuseram o filme *Koyaanisqatsi – Uma Vida Fora de Equilíbrio*. Nesse filme o áudio, concebido em forma de musical e sem diálogo ou texto, se reflete nas imagens dando-lhes, um ao outro reciprocamente, ritmo e velocidade assim como Vertov em *Chelovek s Kinoapparatom*. Seguindo a bem sucedida parceria e a mesma dinâmica de inter-relação som/imagem, Reggio e Glass compuseram depois mais dois filmes: *Powaqqatsi – Vida em Transformação* (1988) e *Naqoyqatsi* (2002), num trabalho de mais de 20 anos, completando assim a obra conhecida como *Trilogia-Qatsi*. Citamos a seguir depoimento de Philip Glass nos “extras” que acompanham o DVD de *Koyaanisqatsi*:

digamos que há uma distância entre imagem e música, e quando o espectador passa desse limite ele personaliza o acontecimento. É aí que se torna algo dele. A transação entre música e imagem ocorre quando o ouvinte atravessa o espaço entre um e outro... a música pode nos contar o que vemos ⁵⁶ (GLASS, em depoimento).

Podemos perceber nas últimas décadas o recorrente retorno dessas inquietações quanto à relação de subserviência do áudio comparado à imagem, retornando em obras, pesquisas, reflexões, reavaliações e revisões dessas relações. Esse retorno, muito provavelmente, se dá devido às ferramentas digitais e à facilidade que elas proporcionam para experimentação, comprovada pela larga quantidade de obras híbridas e multimidiáticas que

⁵³ Movimento do cinema francês de ruptura com o cinema tradicional e comercial típico das contestações dos anos sessenta, expondo o erotismo e a rebeldia buscando novas formas de narrativa seus principais precursores foram Jean-Luc Godard e François Truffaut.

⁵⁴ “Neo-realismo italiano foi um movimento surgido ao final da segunda grande guerra e caracterizou-se pelo uso de elementos da realidade numa peça de ficção, aproximando-se até das características do documentário. Realizado muitas vezes sem rodeios, diferentemente das ficções tradicionais, as ficções do neo-realismo buscavam representar a realidade social e econômica de uma época. Teve no Brasil reflexos tardios que originaram o Cinema Novo.

⁵⁵ Cantando na Chuva

⁵⁶ Trecho extraído de entrevista que acompanha a edição brasileira do DVD *Koyaanisqatsi – Uma Vida Fora de Equilíbrio*.

inovam no uso dos meios tecnológicos. Neste sentido, Eduardo Mendes afirma que “nas décadas de 50 e 60, somente o imagético foi alvo de estudos, já que, a maioria dos críticos e teóricos compreendiam o cinema como uma arte essencialmente visual tendo o som a mera função de acompanhamento”⁵⁷. Também encontramos na Dissertação em Comunicação, pela Universidade Fluminense, intitulada “*Análise e Experimentação da Imagem e do Som*” (2006), de Elizabete Jacob, as mesmas impressões, onde a autora afirma que “a Direção de Arte cria a base material da visualidade de imagem que será valorizada pela luz, pela decupagem, pelo registro efetuado pela câmera, pela montagem e pelo som.”⁵⁸ Notamos com base em tais afirmações que, para muitos artistas, público e estudiosos o áudio evidentemente é usado como um utensílio funcional de valorização da imagem, listado aqui por Jacob como último elemento a enriquecer, a “valorizar”, a produção do filme.

Se para alguns é evidente e recorrente a reflexão e o incômodo sobre o desequilíbrio entre os estímulos sonoros e visuais, para outros há um conformismo e reforço disso. Segundo Moacir dos Anjos, “como resultado dessa reduzida capacidade de absorção dos ruídos, a representação da vida contemporânea ancora-se mais no sentido da visão de que na capacidade da escuta”⁵⁹. Conclui-se então que, atualmente embora esses parâmetros estejam sendo intensamente questionados, revistos e atualizados desenvolvendo novas formas de criação e compreensão, esse assunto ainda está longe, e talvez seja até impossível, de ser devidamente equacionado no campo da práxis artística.

3.4 - O vídeo e suas derivações

... a baixa definição do som da mídia televisiva considerando-o como inferior, se comparada às resoluções da imagem, (...) a superioridade da imagem sobre o som e os prejuízos que essa forma de conceber o audiovisual acarreta para o resultado final da obra. (...) fundamentam-se na fragilidade dos equipamentos de áudio, na concepção dos envolvidos nessa produção, na ausência de estudos e na própria complexidade da linguagem musical, gerando um quadro que, sob alguns aspectos, esclarece a produção audiovisual hierarquizada nas diferentes mídias (BELLEBONI, 2004, sem. Pg.)⁶⁰.

⁵⁷ Mestre em Ciências da Comunicação pela Universidade de São Paulo (1994) e doutor em Artes pela mesma universidade, onde hoje leciona. Tem experiência na área de Artes, com ênfase em audiovisual, atuando principalmente nos seguintes temas: edição de som, *sound design* e cinema. (MENDES, 1993, sem Pg.).

⁵⁸ JACOB, Pg. 62 em http://www.bdttd.ndc.uff.br/tde_busca/arquivo.php?codArquivo=907 em 25/09/2008.

⁵⁹ DOS ANJOS: *O Barulho do mundo*, 2008, em FERRO: 2008, Pg. 165.

⁶⁰ Dissertação em: <http://www.ufscar.br/rua/site/?p=147>, acessado em 25/09/2008

Notamos então que a relação som/imagem é uma problemática que vem persistindo por mais que avancemos tecnologicamente. Já nos idos de 1960 e 1970, as invenções do vídeo-cassete e do *videotape* influenciaram as artes visuais e audiovisuais como um todo. Possibilitaram o surgimento de uma criação livre e independente do cinema, da linearidade e das narrativas tradicionais como, por exemplo, os trabalhos de Nam June Paik, que estão na genealogia da Vídeoarte. As inovações de então foram absorvidas posteriormente pelo universo da música, se ramificaram no videoclipe, e, por sua vez, tornaram-se um subproduto da Pop Art, voltado para a publicidade e o consumo e de massa divulgando bandas e artistas, apropriando-se de estilos e ideologias que são vendidas como mercadorias. Questões que estão subliminarmente nas obras de Paik absorvendo os avanços tecnológicos e a “matéria prima” disponível a partir destes novos aspectos criativos possibilitados pela física, eletrônica, química e áreas que, até então, salvo experimentos já citados, comumente, não tinham aplicação como meio criativo em arte.

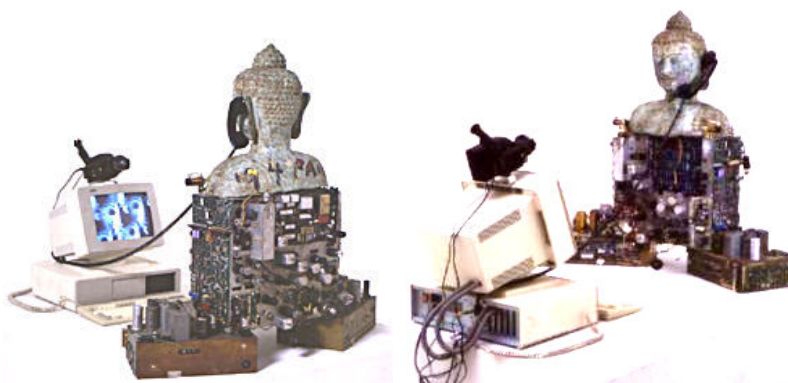


Fig. 42 e 43: *Techno-Buddha*, Nan June Paik, 1994.

Defendemos nesta dissertação que as tecnologias digitais e suas contribuições para o campo das artes sugerem mais que uma simples contaminação, mas um novo paradigma produtivo e necessário. É preciso gerar uma “desterritorialização” que inverta e subverta o sistema verticalizante, desconstruindo as práticas instituídas. “Desterritorialização” essa baseada nos pressupostos de Deleuze e Guattari, sendo:

Movimento pelo qual “se” abandona o território. É a operação da linha de fuga. (...) pode ser recoberta por uma reterritorialização que a compensa, com o que a linha de fuga permanece bloqueada (...) nunca é simples, mas sempre múltipla e composta: não apenas porque participa a um só tempo de formas diversas, mas porque faz convergirem velocidades e movimentos distintos, segundo os quais se assinala a tal ou qual momento um “desterritorializado” e um “desterritorializante” (DELEUZE, 1997: 197).

A partir dessa desterritorialização é possível o apagamento dos limites (subjetivos, mas evidentes) entre imagem e o áudio, de forma a potencializar uma obra artística que não se atenha a um ou a outro elemento, mas, que viabilize efeitos sinestésicos e ápticos, como propõem Deleuze e Guattari em seus conceitos sobre o espaço liso. Composições onde áudio e vídeo funcionem e atuem de forma nômade e com dimensões de intensidades variáveis. Como afirmam os autores: “o espaço nômade é liso, marcado apenas por ‘traços’ que se apagam e se deslocam com o trajeto (...) O nômade se distribui num “espaço liso”, ele ocupa, mantém, habita esse espaço e aí reside seu princípio territorial”.⁶¹

Essa produção é ao mesmo tempo pertencente e familiar, mas subverte a linguagem como um “estranho no ninho” tanto no território da imagem, como também no da música. Não é música, não é filme, não é vídeo, não é imagem e não é som separadamente, mas é tudo isso junto e indissociável.

Com as atuais potencialidades digitais do vídeo, da fotografia e do som, pode-se extrair fragmentos de imagens filmadas de forma documental, registros urbanos, apropriações de programas e noticiários de TV, de rádio, fotografias, cenas de filmes, vídeos filmados com celular, sons gravados de gravadores em fitas e aparelhos de MP3 e *softwares* “baixados”⁶² pela Internet . Assim, abre-se uma infinidade de novas possibilidades que não implicam mais em fórmulas fixas, estáveis e enquadráveis de produção e, sim, em alternância constante entre essas dinâmicas possibilidades técnicas e poéticas dos meios informáticos.

3.5 Multimídia (Som + Vídeo + Computador) - Aproximações e Adjacências Contemporâneas

Dentre as expressões artísticas em audiovisual em que o som tem se sobressaído, comparado à imagem, podemos destacar os Vídeo-clipes, os vídeos filmados em apresentações ao vivo (*unplugged*). Mais recentemente, num fenômeno que vem conquistando espaço e se fortalecendo rapidamente, estão os artistas que trabalham com a exibição ao vivo de conteúdo audiovisual, os Vjs⁶³. Individualmente ou coletivamente realizam performances de edição, fusões e efeitos em projeções de vídeo ao mesmo tempo em que performam os DJs

⁶¹ DELEUZE e GUATTARI, 1997, Pg. 43.

⁶² Processo de apropriação que copia para o computador variados tipos de arquivos, disponíveis na Internet, de simples textos e fotos até *softwares* e vídeos de grande extensão e complexidade.

⁶³ Vjing's ou “ *vídeo jockey*” é a denominação geralmente dada aos profissionais responsáveis pela manipulação em tempo real performando ao vivo em eventos, na maioria das ocasiões, funciona como uma alegoria às músicas e relaciona-se com ela via ritmo, clima, assunto mas pode também ser aleatória.

com *sampler's* e *mixagens* de músicas e batidas, geralmente compostas a partir de influências estéticas do universo contemporâneo da “música eletrônica”, de massa ou não.

Embora não sejam propriamente objeto dessa pesquisa, constata-se também que os Vjs, fazendo performances visuais em tempo real e instantâneo no acontecimento, indicam uma tendência voltada para a questão da imersão e da experiência socializante presencial compartilhada coletivamente. Nas cidades ou em outras paisagens, apontam também para a translação a outros sentidos alterados, no caso pela vivência e presença no espaço físico, luminoso e potencializado pelo áudio, pela musicalidade do ambiente sonoro e pela imersão compartilhada no ambiente festivo. Exploram e criam assim situações potenciais para a pesquisa artística, desterritorializando e reterritorializando-a. Mesmo sendo uma vertente importante e rica no contexto da análise de nosso campo de investigação por se desvincular de linhas narrativas, interlocuções, representações e até conteúdos intencionais, sendo por vezes, também, realizada de forma aleatória. Decidimos, não se aprofundar na análise dessa área de atuação devido a sua diversidade e impermanência, como veremos brevemente a seguir.

Retornamos então para a porção sonora que compõe as obras em audiovisual. Ao longo do século XX, diversas descobertas e invenções se ocuparam de explorar esse campo resultando em equipamentos e processos que, atualmente, assim como as produções imagéticas concentram-se no uso do computador como principal ferramenta e suporte para a criação. Essa produção é tão recorrente nos dias de hoje que podemos considerar o computador um instrumento (não só musical, visual ou artístico) que contém muitos outros em si. Vejamos o reflexo disso na opinião clara e simples de Eufrásio Prates⁶⁴, pesquisador e artista que produz a partir de tais meios:

Classifico computadores numa categoria instrumental: são meios válidos como outros quaisquer, para produzir sons e, conforme a semiose do ouvinte – interprete dos signos que percebe segundo determinados modelos, experiências e critérios – considerá-los musicais ou não. (...) contemporâneos parecem esquecer: música é realização de sons e silêncios, eventualmente até produzidos com ferramentas virtuais, das quais não se pode abstrair a tradução (seja de MIDI, seja de síntese) e amplificação capaz de movimentar o ar em frequências audíveis (PRATES, 2005: 57).

Como exemplo disso e da hibridação som/imagem, que encontra paralelos com os Vjs, temos o coletivo multimídia inglês *Addictive TV* formado por Graham Daniels e Nick Clark

⁶⁴ Eufrásio Prates: É doutorando em Arte na Universidade de Brasília. Graduado em Música, e Mestre em Comunicação também pela Universidade de Brasília com especialização em Filosofia pela Universidade Católica de Brasília. Trabalha com Comunicação, Novas Tecnologias, Educação, Artes e Semiótica, com ênfase em composição e Musicologia, atuando em temas como: música experimental, estética, semiótica, comunicação, filosofia e novo paradigma (física).

(Fig. 44 e 45) Um dos mais importantes grupos nessa área, apresenta-se tanto em festas como em teatros, e que, além disso, produzem material para o Cinema e para a TV inglesa. Já *remixaram* o filme *Cidade de Deus*, de Fernando Meireles, uma animação japonesa, *Tekkon Kinkreet* e estão atualmente desenvolvendo um projeto com danças típicas do Himalaia. Esse coletivo utiliza tocadores de CD's e DVD's, a DVJ-1000, por exemplo, que funcionam como controladores com os quais pode-se interagir, em tempo real, com imagens e sons ao mesmo tempo permitindo a manipulação e edição ao vivo entre duas ou mais imagens e sons.⁶⁵



Fig. 44 e 45: *Addictive TV* em São Paulo e em Lisboa, 2006.

Segundo o *Addictive TV*:

A cena inteira pode ser considerada um movimento, talvez o primeiro movimento do século XXI, mas como não é facilmente definível em palavras, as pessoas pensam que aquilo que os VJs estão fazendo nos clubes é o mesmo tipo de coisa que Peter Greenaway está fazendo no cinema. Acredito que estão debaixo do mesmo teto, mas é muito diferente. **Ainda não está enquadrada em conceitos, é bastante amorfa e está em constante transformação** [grifo meu]. Cada um desenvolve um tipo de linguagem, mas podemos dizer que estão todos debaixo do teto da música visiva. (*ADDICTIVE TV*, site: http://rrauri.uol.com.br/cena/3596/SB_2007_-_Addictive_TV_lidera_movimento_dos_VJs).

Poderíamos também relacionar esse pensamento às animações de Oskar Fischinger⁶⁶ e seu conceito de “música visual” aproximando-o ao *Addictive*, mas as outras relações e aproximações feitas já nos são suficientes.

⁶⁵ OAU, Photon Shepherds e Jazz *Machine* são outros relevantes grupos que seguem uma linha de trabalho semelhante ao Addictive TV

⁶⁶ Artista plástico e animador (1900-1967) que teve seu interesse voltado para o cinema e a música, trabalhando especificamente com estes dois suportes; obras visuais inspiradas em obras musicais, criando o conceito de Música Visual (Visual Music).

Assim como o *Addictive TV*, existem outros grupos e artistas com iniciativas semelhantes, possivelmente apontando para a crescente busca de alternativas que tendem para a essa constante hibridação, como por exemplo, o trabalho do coletivo brasileiro Cinema Cru (RJ). Proposto por Alexandre Gwaz, com formação em Ciências Sociais e Antropologia Visual, que trabalha também como montador e *sound designer* para cinema. Tem as participações de Smael no grafite, Léo Panthera na edição e Dario Gularte nas edições e manipulações. Como se vê, um grupo com aptidões multidisciplinares. Misturam performances em tempo real integrando a música *sampleada* por Gwaz, projeções audiovisuais de Léo e Dario, grafitadas ao vivo por Smael sobre uma tela com imagens projetadas. Segundo eles, fazem uma espécie de “vídeo-instalação manipulada ao vivo com a edição de elementos sonoros e visuais sugerindo a construção de um fluxo cinematográfico irrestrito combinando elementos de ruídos urbanos, signos do cinema e do grafite executados ao vivo”⁶⁷. Abaixo um exemplo de fusão dos grafites e imagens projetadas.

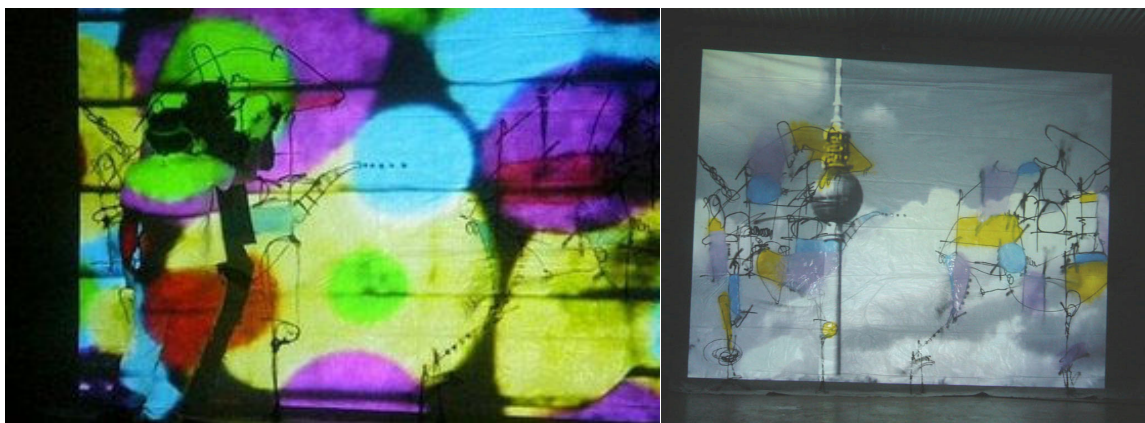


Fig. 46 e 47: Coletivo *Cinema Cru*, 2008

Outro grupo que vem explorando esses limites é o *Mesa de Luz*, de Brasília, que vem criando uma espécie híbrida de música. Surgido em 2008, composto pelos artistas Hierônimus do Vale, Marta Mencarini e Tomás Seferin, todos com formação em artes visuais, e Tomás também em engenharia de som. O grupo realiza apresentações audiovisuais performáticas a partir de *remix* entre materiais, objetos, imagens e sons, com projeções em *liveimage* (audiovisual ao vivo). Enquanto Tomás trabalha a sonoridade, Marta manipula os

⁶⁷ Trecho de email encaminhado por Gwaz.

objetos, materiais e imagens, sobre uma mesa de vidro iluminada ao mesmo tempo em que Hierônimus manipula (com *software* para Vijing) as imagens captadas por três câmeras, incluindo uma que filma a mesa por baixo. Segundo eles “O som dá a métrica onde o vídeo e a colagem abraçam-se”⁶⁸.

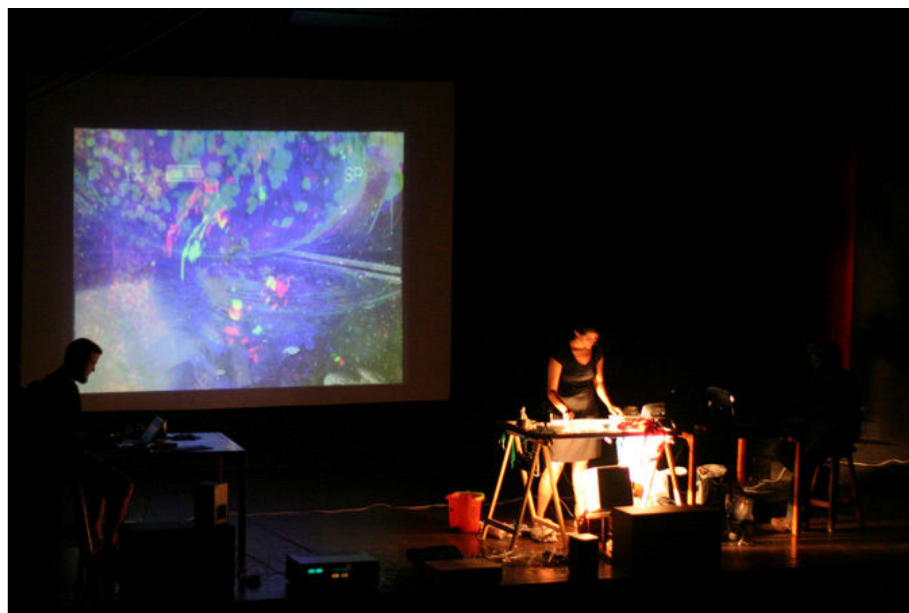


Fig. 48: *Ludos*, Mesa de Luz, 2008.

⁶⁸ Extraído de texto deles enviado por e-mail.

Parte IV – Interseções - Arte Sonora, Instalações Sonoras, Objetos Sonoros, Intervenções Sonoras Urbanas e Arquitetura Sonora - Reverberações

Uma das principais propriedades do som é esculpir o espaço
(Dominique e Jean-Yves Bosseur, *Revoluções*).

Embora existam variadas nuances e determinações que diferenciem Música Experimental, Arte Sonora, Arquitetura e Paisagens Sonoras, *Design* Sonoro, Instalações Sonoras, Objetos Sonoros e Intervenções Sonoras Urbanas, trataremos aqui do que é comum e intrínseco a todos estes veículos artísticos: o som e a exploração de suas potencialidades para além da música, para além da sua relação com a imagem, para além do volume, da forma e de sua espacialização. Aquela porção quântica e alquímica que, associada a outros elementos dispara a completude da obra e nos faz vibrar física e psiquicamente na mesma frequência dela.

Já citamos e comentamos anteriormente sobre diversas iniciativas, obras e autores como Varèse, Schafer, Schaeffer, Xenakis, Stokhausen e Cage, que estão na genealogia dessa arte. No entanto, estes por terem surgido e se dedicarem a um contexto principalmente do meio musical são considerados como próprios à Música Experimental. Artistas como, Oskar Fischinger, Norman McLaren, Peter Greenway, os coletivos *Addictive TV* e *Cinema Crú* são geralmente classificados como artistas audiovisuais pela importância da imagem em suas obras. Já artistas como Russolo, Paik, Cildo Meirelles, NAVE, *Grilovsk*, *Chelipa Ferro* e *Hapax*, que veremos à frente, nos são apresentados, como artistas visuais tanto por emergirem na cena das artes visuais, como por trabalharem com objetos, espaço, corpo, cidade, memória e identidade. Identificamos em todos esses casos, em maior ou menor grau, o mesmo tipo de anseio: o intuito do rompimento de paradigmas, da translação e intercâmbio entre linguagens para ultrapassar modelos artísticos predominantes a partir da enfática alquimia em que o som/música é agente central, com sua própria constante superação e a expansão de seus conceitos.

Para alguns artistas e pesquisadores dessa miscigenação é evidente que há um ramo do trabalho em arte com o som que perpassa tanto a música (em seu conceito expandido) quanto a performance, ações e objetos sonoros; intervenções, paisagens e arquiteturas sonoras. Analisar essas aproximações sob a luz da Arte Sonora nos traz mais clareza sobre o objeto tratado. Por outro lado exclui e ignora parte essencial na composição de muitas obras

desse gênero, seja sua articulação com a imagem, com objetos, com o espaço ou com o corpo. Não nos parecendo satisfatória tais classificações percebemos que, ao tentar investigar e compreender essas produções híbridas somos recorrentemente levados a fazê-lo numa perspectiva mais abrangente à luz da Arte Contemporânea. Essa produção ultrapassa a sonoridade, a visualidade, a plasticidade ou musicalidade, sendo estes parâmetros insuficientes para que possamos lançar nossa especular noção do ampliado campo artístico que temos potencialmente a explorar. Sobre as experimentações emergentes do meio musical já demos um panorama retrospectivo que nos esclareceu questões como: porque estamos e onde nos encontramos nesse percurso das experimentações artísticas e seus reflexos?⁶⁹. A seguir abordaremos parte dessa intercessão no campo do audiovisual e das artes visuais.

Enquanto escrevemos, muitos artistas iniciam, desenvolvem e aprofundam suas trajetórias artísticas que proliferarão em mais obras híbridas e miscigenadas. Seria possível enumerar uma grande quantidade de experimentações artísticas, grupos e propostas atuais, algumas mais proeminentes que outras. No entanto, a amostragem quantitativa não se adequa a nossa proposta metodológica para a análise dessa produção específica. Vamos então apresentar a seguir um breve apanhado de obras, com um recorte sobre as artes visuais, que nos servirá de referência para observarmos comparativamente algumas das principais vertentes contemporâneas da produção de artistas que desenvolvem trabalhos a partir dessa hibridação criativa: som/música/espaço/imagem.

Temos noção das dificuldades em apresentar essa amostragem, não tanto pelas especificidades do recorte definido, mas principalmente pelo fato de que nada substitui o contato com a obra e, nesse caso, a problemática do distanciamento se agrava quando a obra, descrita em palavras escritas e imagens, é fundamentada no som. Também por isso a idéia aqui não é nos debruçarmos em uma análise profunda sobre determinadas obras ou práticas artísticas e sim demonstrar descritivamente alguns pontos, dentre os quais:

- O quanto essa atividade, baseada na miscigenação sonora como protagonista e agenciadora de outros elementos é diversificada;
- O quanto já foi feito e explorado nesse campo;
- Como os limites dessa atividade encontram-se emaranhados a outros campos artísticos, urbanos, tecnológicos, sociológicos, e filosóficos.

⁶⁹ Como colocado inicialmente, lembremos novamente que consideramos que: na arte, a experimentação prática e conceito não antecedem um ao outro, mas influenciam-se intercalada e reciprocamente, alterando-se constantemente a partir da prática artística.

Por isso optamos em nos concentrar em exemplos que por meio de algumas estratégias e alternativas de criação, experimentadas nas obras selecionadas, questionam os próprios paradigmas que regem a criação, seus territórios e seus limiares.

Inclassificáveis Limiares: Vídeo Arte? Audiovisual? Artes Visuais? Performance? Instalação? Intervenção? Arte Sonora?

4.1 Aproximações sonoras - Audiovisual e Multimídia

Peter Greenaway

Numa escala internacional e contemporânea ao assunto tratado, além do *Addictive TV* dentre outros é relevante o trabalho de Peter Greenaway, cineasta e artista multimídia (se é que ainda podemos fazer esse tipo de classificação sem nos contradizer) que vem questionando os limites do cinema. Sua mais recente obra *Tulse Luper Live* (ilustrada abaixo) contém composições cinematográficas em tempo real. Manipulando as imagens ao vivo, cria um desdobramento do cinema combinando ao roteiro elementos e linguagem de videogame, da Videoarte e da performance. Podemos considerar essa obra uma modalidade imersiva e digital de cinema. Para tanto, Greenaway utiliza uma interface *touch screen*⁷⁰ de alta definição, com cinquenta polegadas, onde performa suas *remixagens*. Dessa forma, mescla todos esses elementos tornando-os indissociáveis em sua criação híbrida, provocando uma miscigenação situada nos limiares entre a música, imagem, espaço, performance e tecnologia além, é claro, do conteúdo narrativo (“assunto”) da obra.



Fig. 49 e 50: *Tulse Luper Live*, performance de Peter Greenaway com *touch screen* de 50 polegadas, 2008.

⁷⁰ Monitor de cristal líquido (LCD) sensível ao toque.

Marcelo Camelo

Retornando à produção brasileira é importante ressaltar também, dentre outros, além do coletivo *Cinema Cru*⁷¹, as recentes experimentações de Marcelo Camelo⁷². Em seu projeto *Orquestra YouTube*, faz um tipo de composição em som e vídeo feita na Internet dentro do site *www.youtube.com*, com a manipulação dos vídeos lá postados e disponíveis. O artista pré seleciona vídeos postados no site e, de acordo com seu sistema, abre e acessa cada um dos vídeos, em diferentes momentos, enquanto registra todo esse processo. O registro dos experimentos, dessa composição, são posteriormente postados no mesmo site onde estão disponíveis desde o dia nove de novembro de 2008, em: <http://www.myspace.com/orquestrayoutube>, como podemos observar na imagem abaixo. Nos dois primeiros dias foram acessados mais de mil e quinhentas vezes. Sobre a proposta Marcelo Camelo comenta:

“O método é novo e ainda descubro coisas a cada seção. Outro dia botei uma mulher pra dançar na tela uma dança árabe enquanto fazia sobreposição de sanfonas e clarones e glass harmônica, que são aqueles instrumentos de vidro. Ficou lindo demais. Minha vontade é fazer apresentações ao vivo no cinema”. (Camelo em: <http://oglobo.globo.com/blogs/mpb>)

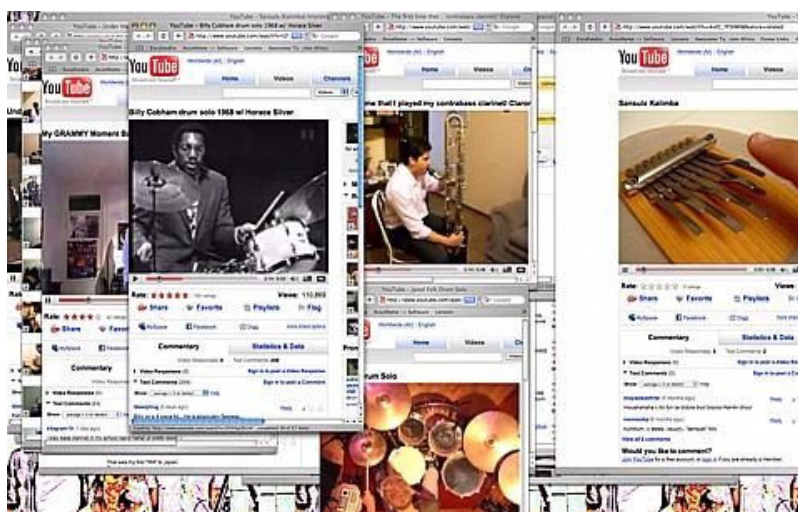


Fig. 51: *Orquestra YouTube*, Frame do vídeo, 2008.

⁷¹ Importante observar também a produção do coletivo Recifeense *Recombo* utilizando fragmentos televisivos, projetados, remixados à música eletrônica com uma banda de músicos, em Performances ao vivo, tanto em Casas noturnas e teatros e espaços públicos onde inserem aí a cidade e a paisagem urbana quase como uma intervenção urbana.

⁷² Marcelo é ex-integrante da banda pop “*Los Hermanos*” mas sua produção recente nada tem a ver com a música Ana Júlia, aquela mesma que emplacou nas paradas de sucesso há alguns anos atrás.

Nesse caso há também uma abordagem sobre autoria, co-autoria e apropriação, procedimentos e posturas cada vez mais explorados e presentes na arte contemporânea. Segundo Manovich “fazer algumas afirmações gerais sobre autoria em relação ao *remix* seria uma ilusão”⁷³. Mesmo assim declara que “um bom *remix* é um diálogo entre o autor do *remix* e os autores dos trabalhos que estão sendo *remixados*. (...) pode ser também com meu próprio eu antigo”⁷⁴ referindo-se, nesse caso, a *auto-remixagem* do artista quando faz releituras de suas próprias obras.

Assim como a fotografia provocou uma reavaliação nas relações e concepções sobre pintura, desenho e imagem, derivando em outras linguagens como o próprio cinema e depois o vídeo, o cinema, a TV e a fita K7 revolucionaram também nossas relações com o tempo, o espaço, o movimento, as comunicações e a informação alterando inclusive nossa percepção do mundo. Saímos da caverna de Platão e buscamos entender o que nos cerca a partir dessas outras lentes e filtros. A sociedade e sua produção artística tem sofrido, nas últimas duas décadas, uma nova revolução influenciada e possibilitada pela informatização e a telemática, que media grande parte de nossas atividades, colocando à disposição *softwares* (aplicativos) e manuais para as demandas técnicas além de uma infinidade de conteúdo informacional, arquivos sonoros e visuais, reais e/ou virtuais, dos mais variados. Para a produção sonora, especificamente, essa mediação disponibiliza uma infinidade de batidas, bases e solos dos mais variados instrumentos: vinhetas, ruídos, paisagens, arquiteturas e objetos sonoros além das ferramentas para processar e recombina em novas obras essa “matéria prima”. Essa forma, por sua vez modifica todo o processo criativo e nossas concepções de obra de arte e de artista, aproximando-os ao cotidiano e à vida, que atualmente se passa em companhia dos computadores e da amada e odiada tecnologia com os quais, sem que percebamos habituamos-nos a viver intimamente numa relação de interdependência.

⁷³ *A era da infoestética* - Manovich em entrevista a Cícero Inácio da Silva, 2007, www.uol.com.br/tropico/html/print/2928.htm.

⁷⁴ *Idem*.

4.2 - Aproximações sonoras – Artes Visuais (?), Performance (?), Intervenções urbanas (?)

Cildo Meireles - *Sal Sem Carne*, 1975. (Antropologia, artes visuais ou arte sonora?)

Sal sem Carne é o segundo Lp de Cildo Meireles, gravado e produzido pelo artista e editado pela Galeria Luiz Buarque de Holanda & Paulo Bittencourt. Realizado com material, quase todo coletado em uma viagem a Goiânia em 1974, em que entrevista índios remanescentes de um massacre a uma tribo Kraô motivado por disputa de terras entre indígenas e fazendeiros. O massacre foi investigado por seu pai que, na época, trabalhava no Serviço de Proteção aos Índios. Foi a primeira condenação por assassinato de indígenas no Brasil. A capa do disco abaixo é composta por fotografias de Cildo, seu irmão e seu pai, quando ainda, no Serviço de Proteção. Para Cildo, o disco:

É um Lp gravado em oito canais: quatro ligados à civilização invasora, a cultura dita ocidental, e os outros quatro ligados à cultura local, indígena. O disco foi gravado de maneira que, mudando o balanço do som, os quatro canais portugueses e os quatro indígenas pudessem ser ouvidos em Speakers diferentes.

Parte do material para o disco foi gravado em Trindade, durante a Romaria do Divino Padre Eterno.

Um dos canais dedicados a cultura branca tem como base a rádio-relógio, o tempo. Outro é parte da missa da procissão. Tem também depoimentos de romeiros miseráveis, que não eram brancos nem índios. A ele eu fazia a pergunta: Você é um Índio? Você sabe o que é um Índio: Eles respondiam que Índio comia carne sem sal. Essa resposta aparecia como grande diferenciador. Há também trechos da música da folia, que é muito bonita. Acabei também entrevistando um kraô, sobrevivente dos massacres, que era um mendigo em Goiânia. (MEIRELLES, 2001, Pg. 66).



Fig. 52, 53, 54, 55 *Sal Sem Carne*, Cildo Meireles, 1975.

Cildo Meireles – *Babel*, 2001, (Instalação ou arte sonora?)

Já em *Babel* (2001), na ilustração abaixo, Cildo cria um totem, nave ou torre onde reproduz a Babel bíblica com dezenas de rádios. Todos são ligados e sintonizados em diferentes estações que ecoam diversas emissoras de diferentes países. A obra é apresentada em ambiente com iluminação baixa e as luzes do rádio/torre/totem/nave que cintilam ao longe onde se ouve uma massa sonora embaralhada e quase homogênea. A aproximando-se é possível ouvir diferentes línguas, sotaques, estilos musicais e também identificar de que é composta esta Babel.



Fig. 56: *Babel*, Cildo Meirelles, 2001.

Chelpa Ferro

Outra produção de repercussão e destaque na cena internacional e brasileira é a do coletivo Chelpa Ferro, fazendo referência a uma moeda sem lastro, feita de um metal pesado e pouco valioso ironiza o mercado e o valor da obra de arte. Composto por dois artistas plásticos da Geração 80, Jorge Barrão e Luiz Zerbini e o artista audiovisual Sérgio Mekler. Desenvolvem-se em 1995 e transitam entre as variações deste universo criando performances, apresentações ao vivo, objetos, espaços, instalações e vídeos tendo sempre o som como elemento central fundamentando suas composições. Segundo Moacir dos Anjos eles provocam “... uma quase indistinção entre a arquitetura dos lugares e os sons que os ocupam e moldam (...)”⁷⁵ e, em suas obras “(...) os sons permitem amalgamar tempo e espaço de forma a não se poder distinguir entre uma dimensão e outra”⁷⁶ como podemos perceber no apanhado de obras abaixo.

Chelpa Ferro - Paraíba, 1997 (instalação ou arte sonora?)

Trata-se de uma obra composta por uma gaiola, canários belga ou periquitos australianos, caixas de som, microfones, amplificador, mesa de som e efeitos. O canto dos passarinhos é processado e amplificado nas caixas de som localizadas nas extremidades da gaiola.



Fig. 57 e 58 Paraíba, Chelpa Ferro, 1997.

⁷⁵ DOS ANJOS: *O Barulho do mundo*, 2008, em FERRO: 2008, Pg. 171.

⁷⁶ Idem.

Chelpa Ferro - Octopus – Valencia, 2007. (*Landart*, arquitetura ou arte sonora?)

No Encontro entre dois mares: Bienal de São Paulo – Valência. Obra de espacialização, arquitetura e paisagem sonora adaptada em uma grande área aberta e livre com oito caixas de som para criar essa tridimensionalidade. É uma obra que poderíamos considerar como próxima à *landart*.



Fig. 59: Octopus - Valencia, Chelpa Ferro, 2007.

Chelpa Ferro - Ciclotron, 2001. (instalação ou arte sonora?)

Amplificador, oscilador de frequência, alto-falante, cuba de acrílico e café. Um oscilador de frequência gera uma frequência inaudível, que cria formas e desenhos orgânicos e geométricos na superfície do café.



Fig. 60: Ciclotron, Chelpa Ferro, 2001.

Chelpa Ferro - *Water Music*, 2001 (instalação ou arte sonora?)

Mesa de ferro e madeira, toca discos, amplificadores, CD *players*, monitores, câmeras de vídeo, alto-falantes, fonte luminosa e suíte “música aquática”de Hendel. Câmeras de segurança foram instaladas em pontos estratégicos do local da exposição. As câmeras transmitiam imagens ao mesmo tempo em que 4 *pickups* tocavam a suíte “*Water Music*” de Handel em momentos diferentes.



Fig. 61, 62, 63: *Water Music*, Chelpa Ferro, 2001.

Paulo Vivacqua

Com formação em música contemporânea, passando por composições de trilhas sonoras e jazz, trabalhado com som no contexto das artes visuais por achar que a criatividade na música é insuficiente na sala de concerto, ele prefere abordar o som como espaço imaginário criando do som esculturas, instalações ou objetos expandindo a experiência do espaço, com o campo sonoro, preenchendo ambientes em que a peça emissora de som, o alto-falante, tem um lugar determinado.

Paulo Vivacqua - *Algas e os Lagos*, 2007. (Música, instalação, escultura ou arte sonora?).

Esculturas feitas com camadas de vidro, espelhos, alto-falantes e luz fria, uma espécie de "escultura musical", onde a música é parte fundamental da peça.



Fig. 64: *Algas e os Lagos*, Paulo Vivacqua, 2007.

Paulo Vivacqua - *Deserto*, 2006, (Música, instalação, Vídeoarte ou arte sonora?).

Em *Deserto*, Vivacqua usa areia como representação de um pequeno deserto. Em vídeo projeta um céu azul que gradualmente se torna branco (em *loop*) e na areia estão espalhados cinco canais de som. Estas cinco camadas de som funcionam como que cinco

camadas de memória que se sobrepõem e vão formando este lugar imaginário. Os sons são de ventos que às vezes se tornam vozes sussurradas como pequenas criaturas espalhadas na areia.

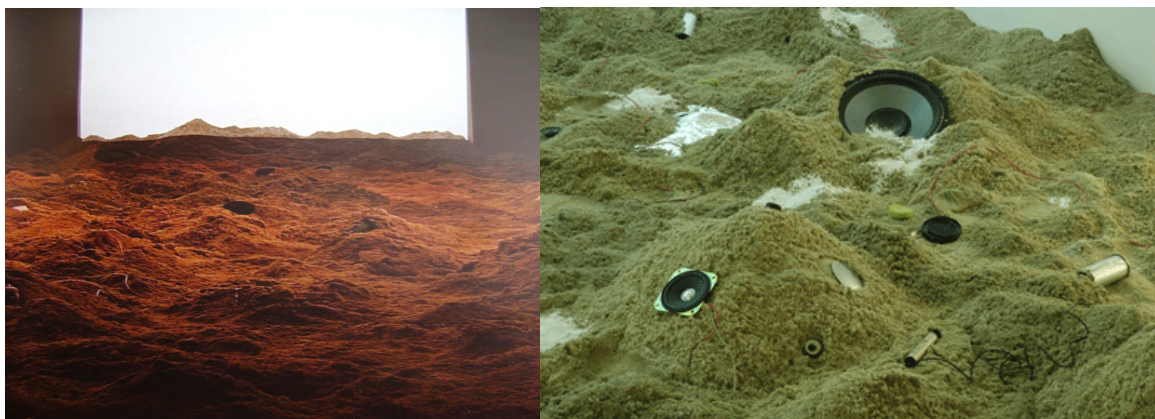


Fig. 65e 66: *Deserto*, Paulo Vivacqua, 2006.

Marssares

Nas duas obras que se seguem Marssares subverte o uso dos aparelhos de tocar CD a partir da adulteração dos próprios CDs. Foi apresentado na exposição *Arte e Música*, entre outubro e novembro de 2008, no Centro Cultural da Caixa (RJ) é considerado uma instalação mas caso fosse vendido ou distribuído para o público poder experimentar essa bem humorada proposta tornar-se-ia um objeto de... arte sonora ou o que?

Marssares - *CD da Lixa*, 1998/2000, (Objeto, Cd, instalação, arte sonora?)

Associação de duas imagens: Um CD forrado de lixa e uma gravação sonora de um ponto esticado como uma massa, uma célula sonora de tambores inicialmente com poucos segundos, depois de esticada passa a ter quatro minutos. O CD gira e produz arrasto no *player*, uma metáfora, quase real, do atrito ao giro e da danificação do aparelho. A imagem do arrasto arremete a imagem do som, um ponto-motor, referência aos ritmos africanos e ao transe dos rituais. A ilusão ascende a dúvida se o som que ouvimos é por si ou pela fricção da lixa nas entranhas do aparelho. A mídia danifica o meio. O aparelho 'respira' e é a sua presença que sentimos (MARSSARES, 2008: 26.).

Marssares - *Sem título*, 1998/2000, (Objeto, Cd, instalação, arte sonora?)

"Com o uso de uma furadeira esse CD foi perfurado. Uma broca atravessou diversas vezes a superfície da mídia. Quando *laser* do leitor óptico cai em um desses furos, o CD *player* se perde e tem que inventar o percurso da leitura. O som que está gravado aqui é o ambiente de um espaço aberto, uma paisagem. Agora

existem furos na paisagem ligando infinito a infinito.
Para experimentar essa sensação, transporte-se para o espaço virtual que essa mídia carrega. O ambiente gravado, capturado e comprimido aqui.
Perceba o espaço em sua dimensão, distante da visão, imaginando em idéia, sentindo pelo corpo e ocupado pelo som. Comprima esse espaço em um plano, perfure o plano, em seguida descomprima o espaço” (Idem).



Fig. 67: *CD da Lixa e Sem Título*, Marssares, 1998/2000.

Grilo

Conhecido também como *Grilowsky*, é artista performático de Recife⁷⁷ que trabalha com som, vídeo e também publicações entre CD/livro/Zine onde experimenta fontes e formas sonoras e poéticas incomuns. Faz também performances catárticas de música experimental, como *Body Sounds* (2008) um trabalho que ele define como uma “performance eletro-orgânica”.

Grilo - *Body Sounds*, 2008, (Instalação, performance, música, arte sonora ou arte tecnológica?).

Em um cinema ele usa três microfones e 12 estetoscópios médicos pregados ao

⁷⁷ Também de Recife podemos citar o extinto coletivo NAVE (Núcleo de artes Visuais e Experimentos), que atuou até o ano de 2002. Faziam composições experimentais usando a apropriação e manipulação de Objetos Sonoros urbanos, depoimentos, etc., além da instrumentação com banda, baixo, guitarra e bateria.

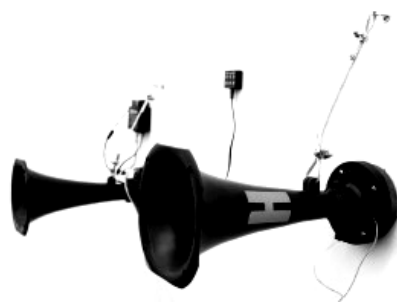
corpo. Sobre ele há uma projeção de imagens internas do corpo como endoscopia, radiografia, ultra-som, ressonância magnética e palavras que vão se alternando durante aproximadamente vinte cinco minutos de performance. Enquanto ele bate pelo corpo, profere de fases a balbucios, gritos e sussurros os sons extraídos de seu corpo são amplificados e ligados a uma mesa de som, a pedais e efeitos onde são processados e retrabalhados um por um Músico/técnico/DJ/produtor de música experimental.



Fig. 68. 69, 70, e 71: Performance *Sem título*, Grilo, 2008.

Hapax

Hapax significa a instantaneidade do instante. Se auto denominam um Coletivo de Artes, não estando restritos à cena das artes visuais, nem a cena da música ou a qualquer classificação limitante. Iniciado a partir de 2001 realizando nas noites de sexta-feira uma espécie de uma performance-instalação, no bairro da Lapa (RJ), durante 8 meses seguidos. Trabalham a partir de restos de ferro, sucata industrial, objetos capazes de criar e apresentar a sonoridade e os timbres de uma música urbana, pop e experimental. Realizam então músicas feitas com sintetizadores, baterias eletrônicas, rádios UHF e *sampler's machados* a objetos,



além de, restos de produtos e máquinas domésticos e industriais que, durante as performances são desconstruídos e reconstruídos com máquinas, esmeris, furadeiras e barras de aço com que golpeiam e alteram as carcaças e resíduos industriais.

Além desta música realizada performaticamente trabalham também com intervenção urbana, com esculturas, objetos e publicam CDs “musicais”. A pesquisa do som, dos objetos sonoros, que compõem o ambiente do espaço público, da cidade permeiam as obras do *Hapax*.

Formado por Daniel Castanheira, Ericson Pires e Ricardo Cutz, assim como o Chelpe Ferro, tem formações e profissões diversas, poesia, música, teatro, cinema e artes visuais, o que contribui para a hibridez de seus trabalhos. Para Cutz;

Captar a sonoridade que vem da rua, gerada pela cidade com sua cacofonia de movimentos, de pessoas, de meios de transportes, de ruídos e barulhos muitas vezes não identificados, mas presentes, sempre foi o interesse do grupo (...). É a cidade como experiência. A performance como a experiência da cidade. A arte como uma experiência sensorial. (CUTZ, Ricardo [Hapax], em <http://hapax.com.br/>.)

Hapax –.Transitante, (Instalação, performance, música, intervenção urbana, arte sonora ou arte tecnológica?).

Transitante é uma pesquisa composta por três trabalhos que têm em comum o movimento, o som e a cidade: *Burro-sem-rabo*, *Chapa Quente* e *Virtugravuras*.

Hapax – Burro-sem-rabo, 2006/2007:

É um carrinho, desses usados por catadores e recicladores, com uma aparelhagem de som e ruídos que emite sons criados em estúdio. Esse carrinho integra duas ações do grupo, em 2006, no Rio, e em 2007, em Belo Horizonte, em que realizavam uma deriva pelas ruas da cidade com o carrinho enquanto captavam outros sons da rua com um pequeno gravador digital. No final da caminhada fazem uma apresentação ao vivo usando som de

estúdio e som capturado, ficando o *Burro-sem-rabo* como objeto (paisagem) sonoro (a) e memória material, da intervenção, performance derivante. O *Burro-sem-rabo* e todo esse processo são bases também para *Virtugravuras*.



Fig. 72 e 73: *Burro Sem Rabo*, Hapax, 2006/2007.

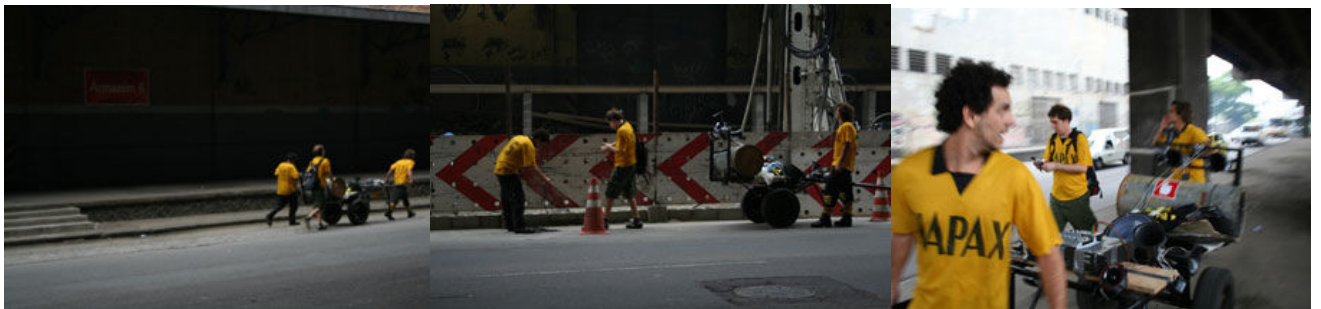


Fig. 74, 75 e 76: *Burro Sem Rabo*, Hapax, 2006/2007.

Hapax – Chapa Quente, 2005, (Instalação, performance, música, arte sonora ou arte tecnológica?).

É um objeto performático e interativo. Formada por três chapas de ferro no chão que, a partir de sensores conectados a programas com arquivos e *softwares* sonoros e de *sampler's*, geram sons misturados ao ruído emitidos pelas próprias chapas de aço quando o grupo performa, ou o público que é convidado a participar, dançando, caminhando ou pulando nelas, ou melhor “tocando” elas.



Fig. 77 e 78: *Chapa Quente*, Hapax, 2003.

Hapax - Burromobile, (Instalação, performance, música, Vídeoarte, intervenção urbana, arte sonora ou arte tecnológica?).

Integram o processo de *Transitante* vídeos produzidos pelo *Burromobile*, um programa criado pelo grupo com a parceria de um engenheiro cartógrafo. Por meio de suas interfaces (um celular, um aparelho GPS e um computador) o programa converte em som e imagem coordenadas do GPS, em derivas do *Burro-sem-rabo* pela cidade. Segundo eles “A idéia é criar uma cartografia visual e sonora”⁷⁸. Criam então, “padrões gráficos e sons obtidos em regiões diferentes da cidade (...) por exemplo, mapearam quadras, ruas e praças com o formato das letras que compõem a palavra “Pode”. Cada movimento gerou uma interferência sonora e um vídeo-poema”⁷⁹

⁷⁸ CUTZ, Ricardo (*Hapax*), em <http://hapax.com.br/>.

⁷⁹ Idem.

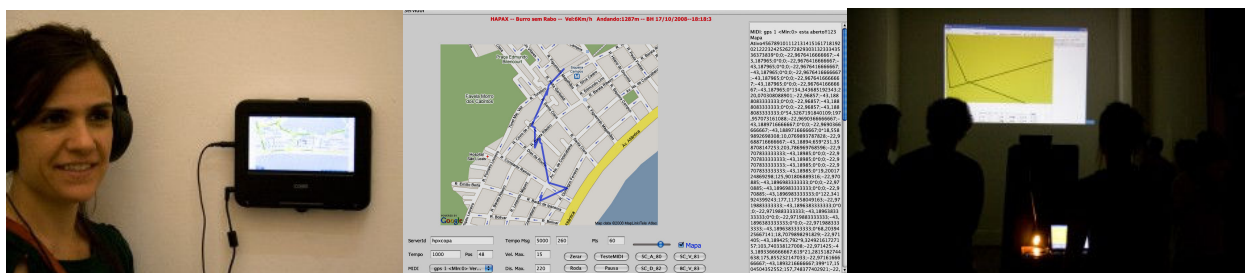


Fig. 79, 80 e 81: *Transitante (GPS), Hapax, 2006/2007.*

Como podemos perceber nesse breve panorama recortado de alguns dos muitos limiares sonoros, essa prática artística se constrói a partir de inúmeras variações e possibilidades de articulações dos elementos visuais e sonoros, agregados a outros experimentos, para a criação de uma estética multimidiática. Nossa seleção e tentativa de sistematização é proposta pelas aproximações na exploração de recursos e estratégias exploradas por esses artistas.

Ao recapitular o sucinto relato sobre o desenvolvimento das produções audiovisuais e multimídia, nos limiares apresentados, notamos que, dos antigos estúdios de Música Concreta, Laboratórios de Música Eletrônica (pura), da feira de Bruxelas, até as iniciativas atuais como as propostas pelos coletivos *Chelva Ferro*, *Cinema Crú* e *Hapax* existe uma recorrência crescente de iniciativas artísticas que emergem a partir da interdisciplinaridade na formação do artista ou dos componentes desses grupos que formam colaborações multidisciplinares. Esse outro olhar ou essa diversificação do olhar e dos agenciamentos são também fatores que podemos perceber como essenciais para o enriquecimento e a variação das experimentações, das pesquisas, dos conceitos e do próprio fazer e viver a arte em busca de uma expressão mais livre e afinada com o seu tempo. A partir de tais reflexões é que se desenvolve a produção poética, prática e autoral que é fonte e fim dessa pesquisa, a ser abordada a seguir.



Parte V – Condensando Informações - Experimentos Poéticos da Pesquisa

O homem, enquanto pessoa é o único que pode elevar-se acima de si mesmo, como ser vivo, e partindo de um centro situado, por assim dizer, alcança o mundo tempo-espacial, convertendo as coisas, e entre elas também a si mesmo, em objeto de seus pensamentos.

(Max Scheler, *Visão Filosófica do Mundo*)

Conforme explicitamos anteriormente esta pesquisa baseia-se em uma produção artística prática para o desenvolvimento de uma articulação teórica e conceitual. Parte dessa poética autoral prática será tratada a seguir. Após o apanhado histórico, conceitual e artístico/científico apresentado até aqui, chegamos a uma produção que acreditamos oferecer ao leitor uma noção mais ampla dos múltiplos componentes da complexa equação que envolve as práticas híbridas, bem como de sua (des)localização nômade entre a música experimental, as artes sonoras, as artes visuais, a multimídia, as artes digitais e suas variantes que compõem uma situação, um contexto e uma cena artística onde os vários recursos de produção estão emaranhados e a instabilidade e entropia já se tornaram processos intrínsecos à arte contemporânea.

Como bem nos acrescenta Manovich ao abordar esse momento histórico tratando-o como “era da informação” e de uma “cultura *remix*”, segundo a qual: “Atualmente, várias formas de estilo de vida, e culturais – música, moda, *design*, arte, aplicações *web*, (...) comida estão cheias de *remixagens*, fusões, colagens e *mash-ups*”,⁸⁰ na qual estamos imersos.

Para ele, as novas práticas culturais na “era da informação” são respostas às novas prioridades dessa sociedade, que em síntese seriam:

“dar sentido à informação, trabalhar com ela e produzir conhecimento a partir da informação. (...) essa aproximação permite relacionar alguns dos mais importantes e interessantes projetos numa grande variedade de áreas da cultura contemporânea (cinema, arquitetura, *design* de produto, moda, [...] arte, espaço etc) como a expressão de um único problema –como mapear a informação em formas. (Idem.)

⁸⁰ MANOVICH, sem Pg.

Essa produção autoral que é fonte e fim desta pesquisa retro-alimenta a produção artística e reflexão teórica semelhantes às diversas articulações discutidas e demonstradas até aqui. É uma prática que reconhece e se apropria de elementos e formas inicialmente externas à dinâmica artística convencionais propondo infindáveis possibilidades à medida que, partindo muitas vezes do próprio esgotamento e banalização de algumas linguagens, se vale dessa saturação e subverte seus princípios iniciais, funcionais e puristas criando processos onde o que norteia a produção é um exercício composicional livre, solto e apto às demandas da própria obra, de sua relação com o mundo, do processo, da casualidade e da intuição criativa. Para Basbaum:

Existem circuitos com muitas limitações e que é preciso implementar algum mecanismo que reinvente este circuito, que possa criar um modo de intervir e buscar brechas para trazer dados novos, para agrupar os artistas e criar experiências de intercruzamento cultural entre esses artistas. (...)...o melhor lugar para o aparecimento do trabalho de arte depende de sua própria estratégia. Quer dizer, uma obra de arte não precisa necessariamente aparecer na galeria ou museu. Ela pode aparecer em qualquer lugar. Em sua estratégia de aparecimento, ela vai estar ligada à estratégia de linguagem com a qual está envolvida. (BASBAUM, 2002: 116)

Como já demonstramos, de Russolo a Cage, de Cildo Meirelles a *Chelpa Ferro*, essa prática não se restringe a si mas é um movimento que se expande às outras esferas, refletindo em dimensões que perpassam as formas artísticas extrapolando fronteiras entre as artes, os campos do conhecimento e seu espaço na sociedade e na cidade. No entanto, o foco principal, como já deixamos claro, é a exploração do som como protagonista e até veículo dessa criação que transita entre arte sonora, as demais formas artísticas e suas ramificações tecnológicas.

Assim, como pudemos observar nas iniciativas artísticas apresentadas, o processo criativo das obras que selecionamos a seguir, também emerge de uma formação transdisciplinar em um percurso que resulta do aprendizado formal e informal da música erudita, do audiovisual e das artes visuais, observando também as diversificadas ampliações de seus campos restritos.

Como tratamos aqui de uma produção artística autoral e cuja fala sobre a obra é do próprio artista, especulamos acerca da produção partindo de uma visão mais parcial e pessoal, pois é avaliada de dentro para fora. Logo, trata-se de uma análise bem particular revelando uma visão singular da qual, talvez, nem os leitores, nem os fruidores das obras compartilhem.

5.1 - Breve trajetória – Caminhos e descaminho entre a formação do conhecimento e o direcionamento de interesses:

Essa trajetória pessoal em arte inicia-se em 1992, estudando música erudita, mais objetivamente, percussão sinfônica com todo seu rigor e precisão. Após três anos dedicados a esse aprendizado desviei-me de seus caminhos por alguns anos, dedicando-me ao estudo do cinema e vídeo, participando de diversos cursos (teóricos, profissionalizantes e técnicos) e quatro filmes de curta metragem em 35 mm.

Em 1999, após cinco anos longe da formação musical retornei ao caminho do som e, no intuito de melhor compreender a espontaneidade, inventividade e originalidade, dentre outros ricos aspectos do universo sensível de culturas e comunidades que produzem sonoramente, o que, devido a sua naturalidade, poderíamos comparar às imagens *Naiffs* nas artes visuais. Partindo desse interesse lancei-me a campo, de forma autodidata, dedicando-me à música regional brasileira, à percussão popular, aos pífanos⁸¹ e às rabecas⁸². Para isso fiz viagens periódicas, procurando e descobrindo músicos, tradições e mestres, fazendo gravações e observando atentamente essa prática me rendeu um vídeo documentário sobre um mestre⁸³ dos pífanos de Caruaru (PE).

Embora eu ainda não percebesse, nessa época já estava exercitando e aguçando a prática de ouvir atento as paisagens sonoras encontradas nesses caminhos. Após esse período participei de bandas e projetos musicais menos experimentais durante aproximadamente 3 ou 4 anos enquanto começava a me dedicar academicamente às artes visuais.

A formação em artes visuais, devido a sua ampla abrangência de suportes e possibilidades trouxe de volta novamente à prática e estudo o audiovisual, durante um período de sete anos em que usei basicamente o vídeo, como suporte para minha Vídeoarte ou incluído em minhas vídeo instalações. Durante essa fase passei a trabalhar profissionalmente, dentre outras coisas, principalmente com edição em vídeo e filmagem, época em que retornei a aguçar os ouvidos e a escuta, experimentando colagens e fusões sonoras, ensaiando em meus vídeos,

⁸¹ Flauta rústica feita de “taboca” (espécie de bambu) tocada junto às Bandas de Pífano, *Pife* ou Cabaçal, que tem origem da miscigenação cultural indígena e europeia espalhando-se por diversos estados do nordeste e norte com uma musicalidade rica e alegre.

⁸² Violino rústico artesanal de influência ibérica

⁸³ Mestre João do *Pif*: pessoa muito importante nesse trajeto, tem em si um manancial de ricos ensinamentos, da arte dos primitivos pífanos (aprendida com seus antepassados fazendo todos os instrumentos a ferro e fogo) à arte da vida e ao qual sou um eterno e grato admirador.

casualmente também em intervenções urbanas, o retorno e reafirmação no território da música/som. Porém, esse interesse ressurgia, agora, dentro de outra lógica, com uma concepção estética extrapolando a música mas em íntima relação com ela, com um tipo de sensibilidade e percepção sonora espacial, de texturas e corpos amadurecidos devido ao anos de estudo, prática e observação atenta às produções em artes visuais (?), música (?) e cinema (?) que enfatizam o som, dando-lhe privilégio na composição da obra.

A palavra composição é tratada aqui fazendo, evidentemente, referência ao processo de criação musical, no entanto devemos considerar o termo análogo a construir, esculpir, reordenar, recombinar e *remixar*, uma vez que estamos tratando também de espaço, tempo, cores, objetos, imagens e contextos, para compor esse tipo de obra. Essa concepção é clara e evidente inclusive para artistas que não se dedicam especificamente a esse tipo de prática. Um exemplo disso é a breve e sucinta análise que Vik Muniz faz ao afirmar que:

A consciência humana está cada vez mais complexa e confusa. Nós não temos os compartimentos certos para colocar aquilo que a gente viu num filme, sonhou ou leu num livro. Então você hoje tem uma experiência, ela está repleta de referências que se atravessam. (MUNIZ, em entrevista: Programa de TV Conexão Roberto D'Avila, 17/05/2009, TV Brasil.)

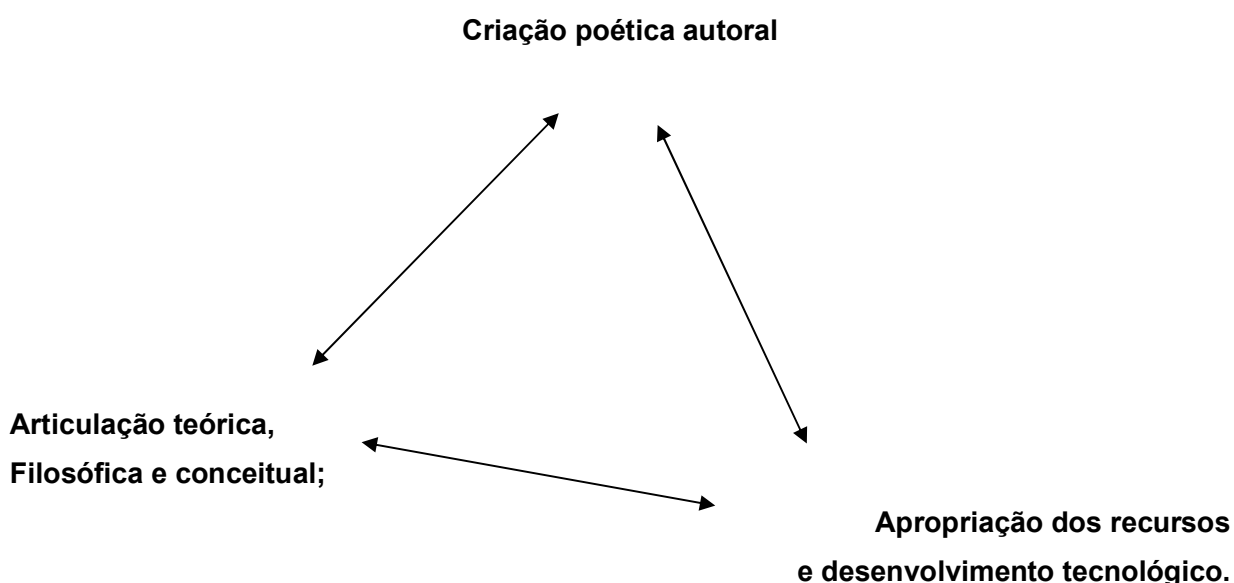
A presente dissertação e as obras apresentadas podem ser consideradas também como fortes indícios dessa complexidade que permeia a cultura e a sociedade contemporânea. Recortes extraídos formalmente de conceituados livros acadêmicos, *remixados* a fragmentos de filmes, entrevistas na TV e *e-mails* trocados entre artistas. Qualquer semelhança a um hipertexto não é mera coincidência e sim um sintoma do contexto cultural e social de nossos tempos.

A partir daí são possíveis inúmeras articulações relacionando os pensamentos e obras tratados até aqui correlacionando-os aos trabalhos e projetos autorais que se seguirão. As similaridades para as quais gostaríamos de que o leitor atentasse e tentaremos ressaltar residem em uma aproximação aos processos criativos e em uma liberdade artística onde a obra e prática não se realizam, nem se contentam com o uso de uma única linguagem ou meio, exigindo por isso a extrapolação e miscigenação de campos no fazer artístico para sua prática. Expandindo-se para outras dimensões do conhecimento do fazer e da vida esses artistas propõem ironias ou desafios despreocupados com o rigor e a delimitação desses limites, pois consideram esses determinismos ultrapassados e limitantes de sua criatividade, considerando as formas tradicionais isoladas insuficientes para a criação estética de seu tempo.

Independentemente de suas abordagens e dos fatores nas matemáticas de suas

equações artísticas, testam limites do que é arte ou não, de suas fronteiras e possibilidades alcançando, por vezes, a vida e o cotidiano que avança sobre o espaço urbano, reconfigurando os espaços artísticos e propondo alterações nas relações entre sujeito, obra, tecnologia, meio e artista na criação estética.

Da mesma forma que essa produção autoral assemelha-se também por alternar em suas práticas:



Ou seja, a tríade: Arte-Ciência-Tecnologia se retroalimentando mutuamente de forma incessante.

Como podemos ver essa prática é bastante antiga e precedida por gerações de pesquisa e atualmente são cada vez mais exploradas em interseções artísticas híbridas.

Mesmo com o reconhecimento, o respeito e a consciência de que não chegaríamos onde estamos sem os enquadramentos e limites anteriores, hoje tais classificações artísticas vêm perdendo o sentido, nos parecendo um tipo de categorização que beira a discriminação, o que não caberia ao sistema artístico atual cosmopolita e rizomático em que vivemos. Mesmo que não sejam antagônicas nem incompatíveis à coexistência entre distintas formas artísticas é preciso ser reforçar essa prática, como Caca Diegues nos esclarece com a consciência de que: “O mundo mudou, a mentalidade do mundo mudou, a tecnologia aumentou e diversificou as

possibilidades de criação, se você não acompanhar esse movimento vira peça de museu”⁸⁴. Por isso as propostas e práticas artísticas aqui apresentadas, assim como as concepções históricas tratadas, fogem a tais normalizações, nomenclaturas e enquadramentos.

A seguir um breve panorama da produção autoral prática resultante de tais proposições e algumas especulações relacionando-as às obras, conceitos e princípios apresentados até aqui. A maioria das explicações e detalhes das obras encontram-se no corpo do texto, no entanto, em alguns casos, será necessário recorrer aos anexos onde se encontram vídeos, arquivos de áudio e os projetos mais complexos na íntegra, para assim melhor aproximar o leitor às propostas artísticas comentadas.

5.2 - Prática artística:

Flerte Vídeo e Intervenções e Som

Como já indicamos antes o retorno a essa produção baseada no som se reforçou com experimentos que tiveram como plataforma o vídeo e também intervenções urbanas.

Um exemplo de como se iniciou essa prática pessoal, selecionamos uma intervenção sonora que é parte integrante de um projeto mais amplo o “*Seção do Descarrego*” de 2003/2005 e de “*Vídeos Punhetados*” uma vídeo-arte composta a partir de vídeos disponíveis na Internet.

5.2.1 - *Sessão do Descarrego - (fragmento)*, Intervenção urbana, Krishna Passos, 2003/2005⁸⁵.

O projeto *Seção do Descarrego*⁸⁶, é uma obra que se completa iniciando-se com uma complexa relação entre: Vídeo instalação, intervenção urbana, documentário, jornalismo investigativo e antropologia urbana, dentre muitas outras possibilidades de análise. A parte da obra que nos interessa aqui é a intervenção sonora urbana, feita com bicicleta (vide imagens

⁸⁴ Cacá Diegues, entrevista no programa *3 a 1*, *TV Brasil*, 10/06/2009.

⁸⁵ Vídeo com 8' em DVD e faixa de 2' no CD anexos.

⁸⁶ Projeto detalhado em anexo.

abaixo) ou carro de som, e acontecia paralelamente arremetendo para exposição onde se situava a instalação composta com elementos (objetos, publicações, som e imagens) recolhidos durante investidas à cultos. É uma espécie de contra informação irônica que ecoa, no centro urbano da cidade, pela voz de um pastor evangélico conclamando:

“Você que está sofrendo, está desesperado: Vive em meio ao vício e o pecado; está desempregado, endividado; esta doente, fracassado; traiu ou foi traído; está possuído, *emdemonhado*; está deprimido, infeliz e angustiado; vive no homossexualismo, na prostituição, no sexo ilícito; esta com encosto ou foi vítima de *emacumbamento*? Venha ter um encontro com deus e encontre a felicidade na “Sessão do Descarrego”. De 5 de setembro a 8 de outubro, no Museu Murillo Lagreca (.... endereço em Recife), de terça a domingo d as 10às 19 horas.. VENHA PARA A “SESSÃO DO DESCARREGO” E LIVRE-SE DA MISÉRIA E DA DESGRAÇA!!!”⁸⁷

Para compreender melhor esta parte do projeto *Sessão do Descarrego* é necessário recorrer ao registro em vídeo, a faixa sonora que a bicicleta emitia e/ou ao o projeto anexo.

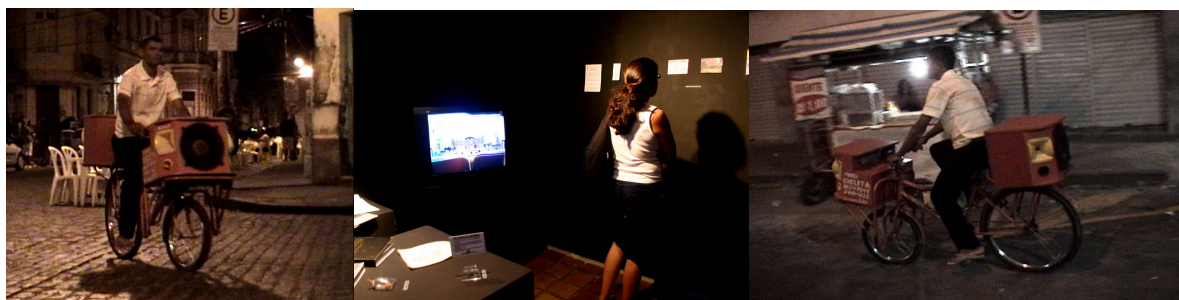


Fig. 82, 83, e 84: *Sessão do Descarrego*, Krishna Passos, Recife 2005

5.2.2 - *Vídeos Punhetados* – Vídeo/Som, Krishna Passos, 2007⁸⁸

Trata-se de um trabalho em Videoarte feito a partir de vídeos pornográficos disponíveis na Internet. Os vídeos são sobrepostos em diversas camadas, transparências, efeitos e rebatimentos em com diversas velocidades até que não se possa mais distinguir com clareza na imagem as formas humanas criando uma massa disforme conforme podemos observar nas imagens abaixo.

Essas manipulações nos vídeos resultam paralelamente em alterações sonoras

⁸⁷ Texto elaborado a partir de expressões e trejeitos recortados de pastores em cultos e nos programas de TV que atravessam a madrugada. Depois de redigir ensaiei um ator e gravei nosso pastor.

⁸⁸ Vídeo de 4' 48", em DVD anexo.

aleatórias que também sobrepostos e com suas velocidades alteradas resultam em uma massa de sons agonizantes e grotescos que variam de frenéticos, agudos demoníacos, sussurros e gritinhos até graves e monstruosos rosnados, grunhidos e sons guturais. Embora seja uma obra em vídeo o som é a parte mais importante dele, pois a idéia se completa mais pela sugestão audível do que pela imagem em si.

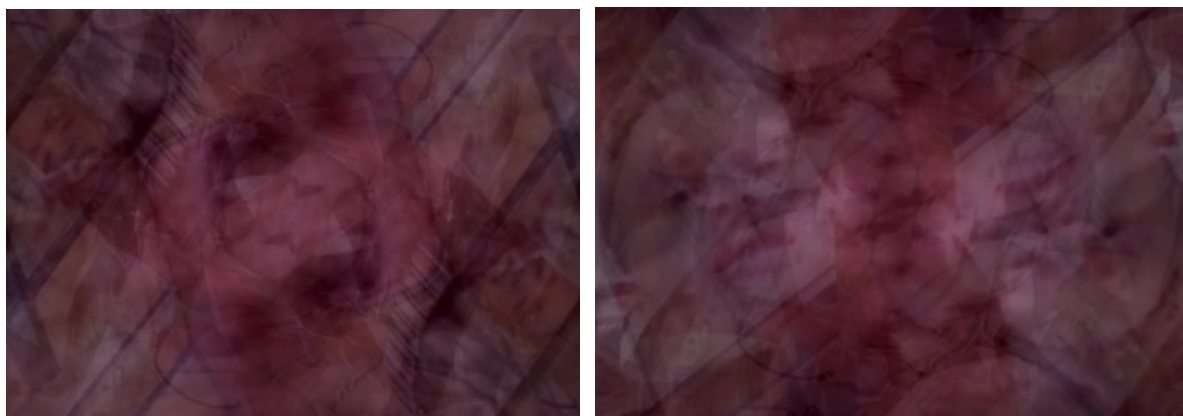


Fig. 85 e 86: *Frames extraídos de Vídeos Punhetados, Krishna Passos 2007*

5.3 - Amadurecendo experimentos

Mesmo já trabalhando com o som e usando-o de forma preponderante em algumas obras um fator foi fundamental provocou um salto propulsor. O mergulho e a navegação nesta produção predominantemente sonora, que propiciou essa pesquisa e seu aprimoramento criativo, se reafirmou com a participação, em fevereiro de 2008, em uma residência artística de 21 dias, *O Interações Florestais*, em *TéraUna*, uma ecovila no interior de Minas Gerais, na Mata Atlântica e na Serra da Mantiqueira. Via Internet as inscrições eram abertas e gratuitas. Os artistas propuseram seus projetos abertamente, discutiam e debatiam entre si sobre eles e ao final escolheram 10 projetos para conviver e se correlacionar nesses 21 dias de isolamento e imersão.

5.3.1 - *Do som das imagens da experiência das imagens dos sons* - paisagem-documentário sonoro musicado⁸⁹

Motivado por uma forte e antiga ligação pessoal à música, ao cinema documental e à prática em edição de vídeos, propus pela primeira vez nesse trajeto: um projeto somente sonoro desvinculado de outros meios, mas que também não é especificamente música. Uma experiência de “Composição [experiência sonora] Imersiva” a partir de documentações sonoras em Terra Uma, seu ambiente, seus moradores, visitantes e arredores para gerar uma composição *remixando* e *sampleando* músicas, ruídos e sons captados por lá, trazidos da cidade ou de outros recantos. O trabalho “eleito” é uma recombinação, uma espécie de paisagem-documentário sonoro musicado.

Trabalhando diariamente em meio aos participantes que contribuíram e forneceram grande parte da “matéria prima” para o processo, foram 21 dias de muita chuva, lama, experiências, descobertas e aprendizados pessoais-coletivos, muito mais intensos do que um raio que por ventura nos atinja (e realmente atingiu durante uma forte chuva). Ao final surgiu do *Paio! Lounge* na ecovila ocupando um velho paiol com uma instalação sonora ecoando os embriões iniciais dessas composições. Seu interior foi ambientado com incensos, almofadas, esteiras, tapetes, luzes azuis e roxas que cintilavam durante a noite para os visitantes imergirem na composição colaborativa, documentário do tempo e espaço vividos ali na serra da Mantiqueira com os demais artistas e sua vizinhança auspiciosa e misteriosa, um verdadeiro realismo fantástico.

Após a residência, de volta às suas cidades, os artistas puderam amadurecer e melhor trabalhar seus projetos para integrar um catálogo-DVD que conteria trabalhos finais textos impressões e registros do que foi essa interação. Para mim um rico sonho de aprendizado e compartilhamentos no elo perdido e desfeito no tempo e no espaço mas que me trouxe até aqui.

Inegavelmente com o retorno à cidade o processamento, assimilação e a reorganização das mais de 80 horas de gravações foi afetado, infelizmente, pelas demandas que a vida e a rotina impõem. Por outro lado o tempo de maturação e composição poderiam se estender infinitamente com a quantidade de material colhida aleatoriamente, sem conexão clara entre si,

⁸⁹ Faixas em CD anexo e também disponíveis na Internet em: <http://www.myspace.com/krixnahtorrent> - Apoio presença, e participação de: Eduardo Verderame; Elisabete Finger; Floriana Breyer; Guilherme Teixeira; Hélène Delmonte; Júlio Callado; Maicyra Leão; Manuela Echener; Michelle Moura; Otávio Avancini; Rodrigo Braga; Cristina Ribas; Domingos Guimaraens; Flavia Vivacqua; Nadam Guerra; Roberto; Emanuel; Nâna, Parama'; Mathura e Família.

e a infinidade de recombinações possíveis. Com a superinformação e o caos tornou-se necessário fazer recortes dos registros aceitando a impossibilidade de usar dezenas e até centenas de situações sonoras (falas, músicas feitas lá, paisagens sonoras do lugar, seu povo e nós, os forasteiros) optando então por partes mais contínuas simples e impessoais. Assim aos poucos concretizou-se em som as associações e a sonoridade que já permeavam minha imaginação, embora não fosse muito nítido no início. Como comentamos é um processo aberto, colaborativo, intuitivo em que o aleatório também é parte dos caminhos e descaminhos criativos.

Como parte desse trabalho produzi a série *Dos som das imagens da experiência das imagens dos sons*. São quatro faixas em áudio resultantes da “recombinação paisagem-documentário sonoro musicado, derivados das gravações na residência. A faixas são:

- *A Caminho do Vôo* (1'35”):
- *Ares da manhã - Catingudo Pra Raio* (3'42”):
- *Nova Xangrilounge - Mantra a Ghandarva* (20'33”):
- *Bônus⁹⁰ á Deusa* (1'11”)

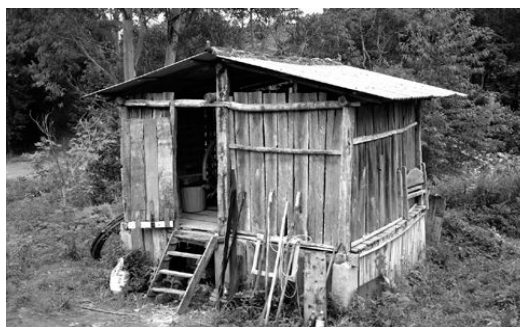


Fig 87: *Paio Lounge - Áudio instalação, Krishna Passo, Liberdade-MG, 2008.*

Para além, da cumplicidade dos que vivenciaram a residência, essa combinação se tornou também somente música a ser apreciada através do *myspace*⁹¹ por pessoas que nada sabem sobre aquela vivência. Ou seja, uma música para ser curtida porque nela se percebia um embrião de compartilhamentos que podem ser acessados sem referência anterior indo do

⁹⁰ Bônus *track*, resumidamente, seria uma faixa que, à princípio, não faria parte de uma compilação em um CD, por ser uma releitura de alguma das faixas desse disco ou por não ter nenhuma relação consensual com as demais faixas. Muitas vezes essa faixa encontra-se escondida em um CD que, depois de terminada a última faixa do disco, este continua tocando um espaço com minutos de silêncio até chegar no bônus que toca repentinamente, muitas vezes surpreendendo o ouvinte que dá uma atenção diferenciada a essa faixa.

⁹¹ Rede social na Internet que possui uma ferramenta possibilitando criar um perfil, semelhante a uma página do artista, onde suas músicas podem ser acessadas, ouvidas e baixadas, vide: <http://www.myspace.com/krixnahtorrent>.

particular ao universal. Tanto é que, passado exatamente um ano na rede e com quase nenhuma divulgação já teve quase dois mil e quinhentos acessos.

5.3.2 - Clube – VIZI: Composição de ambiência para a exposição/installação, Krishna Passos, com colaboração de Maicyra Leão e Gisel Carriconde, Recife, 2008.⁹²

Clube – VIZI é um projeto também colaborativo e complexo. Dentre outras coisas é um misto de ironia, arqueologia e sociologia urbana. Teve como resultado final uma exposição coletiva proposta por mim, Gisel Azevedo e Maicyra Leão, realizada na cidade de Recife em setembro de 2008. Correlacionando memória, a noção de vizinhança (comunidade) e o espaço musicológico do Museu Murilo La Greca. Foi na verdade uma experiência e uma vivência no museu e imediações (para melhor compreensão ver o projeto anexo).

Como o que importa para nós aqui é o som nos atenhamos a ele. Durante esse processo foram feitas gravações de depoimentos e entrevistas com os participantes, convidados a emprestar um objeto a ser exposto, falavam sobre seus objetos de afeto bem como de suas relações com o museu. Esse material, também documental, como na proposta de TerraUna, foi re combinado a outros objetos sonoros, canções nostálgicas e também a última edição do “*Repórter ESSO*” no *revelom* de 1969, fazendo uma retrospectiva de seus 28 anos de jornalismo. Com diferentes momentos emocionais entre saudosismo e intimidade. Essa composição ambientou a exposição dando-lhe unidade ao relaciona-se diretamente aos objetos, ao museu, aos participantes e suas memórias. O som se fez instalação no sentido da multidimensionalidade espacial (vertical, horizontal, profundidade e memórias múltiplas com direções desconhecidas dentro de cada indivíduo). Não se tratava apenas da sinestesia ou complementaridade sonora, mas de um ataque ao particular e um pertencimento nacionalista, a força do que evocamos como nossas preciosidades escondidas e a força do que testemunhamos coletivamente enquanto brasileiros desconhecidos e anônimos. *Repórter ESSO* - saudosismo e melancolia na constituição de nossas lembranças pessoais e imaginário de um povo expandidas ao público. A mídia que em geral nos massifica, nessa ocasião, nos uniu em uma situação de compartilhamento de emoções e memórias o ambiente sonoro se fez instalação no sentido da multidimensionalidade espacial (vertical, horizontal, profundidade e memórias múltiplas com direções desconhecidas dentro de cada indivíduo).

⁹² Ambientação incidental para *Clube VIZI*, (11'12”) em CD anexo.



Fig. 88, 89 e 90: Detalhes e panorama da exposição *Clube VIZI* - Para a qual foi composta o ambiente incidental em anexo. Krishna Passos, Maicyra Leão e Gisel Carriconde, Recife, 2008.

5.3.4 - *Cyborg – Um Cara Normal Como Eu!* Vídeo/Som⁹³

É uma “Vídeo-áudio-arte”, de 8 minutos. Foi concebida originalmente para ser apresentada numa mostra de Videoarte em um cinema da cidade de Recife. O vídeo não tem imagem, somente créditos de início e de fim é destinado à exibição em sala de projeção ou ambiente escuro com boa aparelhagem de som. Assim solicita a nós humanos ouvir e a criar nossas imagens na mente com a escuta e não com olhos. Como enxergar o que não se vê?

No vídeo/som há uma parte inicial de 3'40” somente com sons mecânicos que compus a partir de sons domésticos de uma outra trilha, *Industrial Para a Queda*, que elaborei inicialmente para uma exposição em parceria com Adriana Vignoli, artista também de Brasília. Na segunda parte do vídeo/som ouve-se um trecho, extraído de um programa de TV, em que Kevin Warwick, professor de Cibernética da Universidade de *Reading* (próximo a Londres) relata sobre um experimento que desenvolveu em que submeteu-se a uma cirurgia implantando uma cápsula de vidro, contendo uma bobina eletromagnética e um chip, no antebraço esquerdo. Tornando-se assim, o primeiro ser humano com um circuito eletrônico integrado ao corpo. Ele conectou seu sistema nervoso a equipamentos espalhados por seu escritório, estes repassavam os sinais a um computador central que coordenava o funcionamento das máquinas, tudo por ondas de rádio. Durante sua fala ele relata também que implantou um *chip* em sua esposa a fim de conectar o sistema nervoso de duas pessoas, mediado pelo computador e pela Internet. Ao fim de sua fala, Warwick faz ainda previsões para o ano de 2020 refletindo sobre um possível conflito entre máquinas, *cyborgs* e humanos, concluindo que nós, futuramente, talvez sejamos dominados pelas máquinas a exemplo do que o humano faz aos seres supostamente inferiores convidando-nos a projetar um futuro possível

⁹³ Vídeo com 8', em DVD anexo.

5.4 - Propostas e projetos em andamento:

Aqui trataremos de projetos artísticos que estão sendo atualmente desenvolvidos, ou seja, estão em processo e ainda não foram concretizados.

5.4.1 - *PlastiCidade*⁹⁴ -. Ambiente imersivo multimídia interativo e interações performáticas experimentais, Krishna Passos, colaboração Adriana Vignoli.

PlastiCidade é um projeto que diante de uma situação inusitada, é elaborado a partir de idéias antigas em mim, daquelas que vêm e se passam mas sempre retornam até que encontrar uma forma renovada para poder existir.

A convite extra oficial da FUNARTE (Brasília) fui convidado a apresentar meu portfólio visando à possibilidade de uma exposição para ocupação de sua galeria e área externa expositiva enquanto o edital de ocupação do mesmo espaço não é lançado e a pauta está em aberto. Depois de refletir compreendi que o melhor seria desenvolver um projeto novo para o contexto. A reflexão proposta por eles circulava em torno da relação arte-cidade, logo, concluí que isso está também intimamente ligado a reflexões sobre o lugar “galeria” e prática artística, a institucionalização ou des-institucionalização.

O projeto (ou *portifóliun*) deveria ser apresentado em poucos dias. Elaborar o projeto de uma exposição, ainda mais quando se trabalha com muitas referências recursos, tecnologias e suportes, é uma empreitada que exige grande esforço e dedicação e, devido a presente pesquisa teórica não haveria tempo a perder nem possibilidade dessa investida sozinho nessas condições. Assim estendi o convite recebido a Adriana Vignoli, artista com a qual eu já havia desenvolvido outros projetos em comum e tem colaborado reciprocamente em algumas investidas.

Após uma semana de longas reuniões colocando idéias na mesa retornou-me algumas idéias reconfiguradas que debatidas e readequadas foram dando forma ao projeto elaborado em menos de 7 dias. Atualmente o projeto está em fase de negociação dependendo apenas de ajustes entre detalhes técnicos e viabilidade orçamentária. Resolvidas as pendências a previsão é para se concretizar em Agosto de 2009.

⁹⁴ Projeto detalhado em anexo.

PlastiCidade (Projeto) -

- O Ambiente/Instalação

Dois espaços, um mesmo tempo. Galeria e cidade. Dentro e fora tornando visitantes da galeria e transeuntes urbanos elementos integrantes e participantes da cidade e da obra.

Perspectivas da cidade, seu centro urbano em movimento e transeuntes transportados em tempo real para a galeria. Aproximações entre espaço urbano cotidiano e espaço artístico a partir dos impactos dos novos meios e das tecnologias de massa transbordando os meios e provocando interlocuções e hibridismo entre linguagens, cidades, espaços.

Na galeria, o visitante é colocado duas vezes no espaço urbano. Uma, ao ter sua imagem deslocada e virtualmente inserida dentro da projeção, figurando como se estivesse no centro da cidade, dentro do ambiente transportado para a galeria. E, a segunda vez, ao posicionar-se presencialmente diante da imagem projetada, podendo inclusive contracenar com sua própria imagem que virtualmente está na cidade.

Propomos, então, uma experiência de deslocamento virtual em que a cidade e seus habitantes tornam-se obra ao mesmo tempo em que o espaço da obra e os participantes dela tornem-se centro urbano e seus transeuntes, confundindo-se um ao outro.

Deslocamentos que exploram as possibilidades em que cidade, galeria, cidadãos comuns, visitantes e suas sonoridades são suportes e a própria obra testa os limites e interseções entre espaços urbanos e artísticos, fundindo um ao outro.

- O Espaço sonoro

Ocupando sonoramente o espaço, haverá uma paisagem sonora composta de:

- Sons transmitidos em tempo real pela câmera de segurança;
- Sons colhidos das paisagens sonoras urbanas, enviadas pela Internet, das seguintes capitais e pelos seguintes artistas:
 - Barcelona (Espanha), Leopoldo Wolf.
 - Londres (Inglaterra), Gisel Carriconte e Philip Jones.
 - Aracajú (SE), Maicyra Leão.
 - Brasília (DF), DJ Quizzik (também é arquiteto)
 - Recife (PE), Moa Lago e Aslan Cabral.
 - Rio de Janeiro (RJ), Alexandre Gwais e Júlio Calado
 - São Paulo (SP), Eduardo Verderame.
 - Florianópolis (SC), DJ Freak.

PlastiCidade

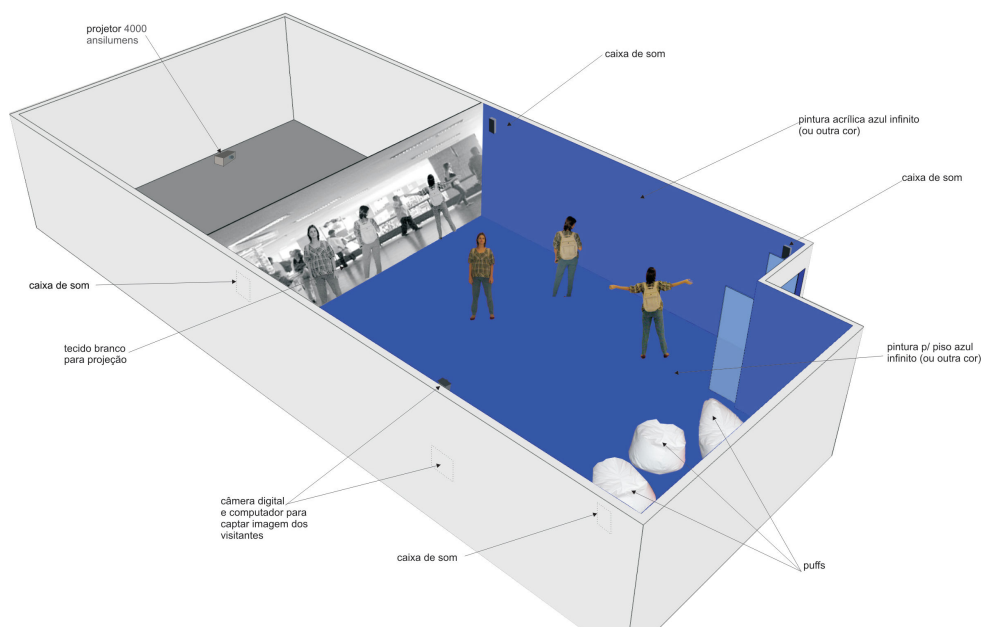


Fig. 91: Projeção visual do projeto PlastiCidade, Krishna Passos e Adriana Vignoli, em processo.

- As Interações

Explorando a galeria como espaço de experimentação, intercâmbio, diálogo e encontro de idéias que se flexibiliza para se aproximar ao público e aos artistas, propomos também três situações programadas. Serão interações performáticas durante o período expositivo, tendo sempre um ou dois artistas – do vídeo e da sonoridade – como convidados a dialogar com nosso espaço, imagens e sons.

Nesses encontros o público participará desse ambiente galeria/cidade virtual, simultaneamente às performances digitais. Performances de experimentações sonoras, executadas ao vivo com a manipulação das paisagens, texturas e ambientação sonoras acima descritas. Também haverá performances de *Vijjing* com os artistas Alexandre Rangel e Hierônimus do Vale, convidados a mixar ângulos, quinas, trechos e visões peculiares de momentos urbanos que trouxerem, para serem retrabalhados em nosso ambiente e *remixados* e produzidas em tempo real, no centro urbano e na galeria, interagindo com nossa galeria/cidade virtual.

Materiais, equipamentos e especificações técnicas para a exposição e as interações:

Tela de projeção:

Tecido Oxford ou semelhante de aprox. 3 x 7 metros.
Metalon 10 x 10 – 14 metros.

Ambiente:

Pintura cor azul infinito (ou outra).
3 *Puffs* cor branca.

Sistema para som e imagens

- (Câmera A) Uma câmara de segurança IP (transmite diretamente via Internet por cabo rede) para transmissão das imagens do centro urbano para a galeria.
- (Câmera B) Uma Filmadora na galeria para imagens a serem fundidas nas imagens da câmera A
- Computador com acesso a Internet para receber a imagem da câmera de segurança (câmera A) e também fundi-las em *Chroma key*⁹⁵ às imagens da captadas na galeria (câmera A + câmera B).
- Projetor (aproximadamente 4000 lumens) para projetar imagem virtual em que se mesclam imagens da rua e dos visitantes da galeria em tempo real (câmera A + câmera B).

Sistema de som alto-falantes, amplificador e cabos para a ambientação sonora.

5.4.2 - Só Risos – Composição, execução e direção da ambientação sonora incidental para o Projeto Tubo de Ensaios, em processo.

Neste caso fui convidado para o seguinte desafio: criar, produzir, dirigir e executar ao vivo uma ambientação incidental com duas horas de duração, uma área de 220m x 37m, ou seja, 7400m² na Universidade de Brasília aonde acontecerá sua 8ª edição o projeto Tubo de Ensaios que é um evento de performances, instalações e encenações reunindo aproximadamente 20 propostas artísticas apresentadas durante duas noites consecutivas.

Esse ano o evento tem como tema o riso, a comicidade e o humor. Pensando nessa

⁹⁵ *Chroma key* é a técnica em vídeo e cinema que, virtualmente, cria um fundo invisível e infinito permitindo a inserção de outro vídeo, cenário ou paisagem criando a ilusão de um mesmo tempo e espaço.

integração, em uma unidade e na exploração desse assunto, a idéia até aqui desenvolvida é: criar uma composição com referências do nosso imaginário, do nosso inconsciente coletivo pinçando fragmentos de vinhetas, programas de TV, filmes, propagandas, músicas e elementos que temos em nossa memória mesmo que não saibamos. Os programas e filmes dos Trapalhões, Chacrinha, as Chanchadas, as animações de Tom e Jerry; paisagens sonoras de parquinhos, escolas durante o recreio, creches e circos são exemplos disso. É só ouvir e comprovar. Então, baseado nesse referencial sonoro conceitual, estou criando uma composição que, assim como os roteiros de cinema tradicionais, seguirá uma linha narrativa com um princípio, apresentando elementos, acontecimentos que se desenrolam, o ápice e um posterior desfecho final.

Durante a execução da composição pré elaborada, eu e “músicos” convidados, dentre eles um quarteto de crianças, um percussionista e um clarinetista, iremos interagir com eventos sonoros executados ao vivo (performados) dialogando com a trilha pré elaborada.

Observações técnicas:

Para a espacialização sonora que ocupe bem o espaço e dê ênfase a uma percepção sonora ampliada, conforme esboço ilustrativo de estudos abaixo, estou elaborando um projeto para a instalação de 14 caixas de som com 350W (watts) ou mais 4 caixas de *sub grave* intercalando o canal direito e esquerdo, possibilitando assim audição estéreoescópica com a circulação do público pelo espaço.

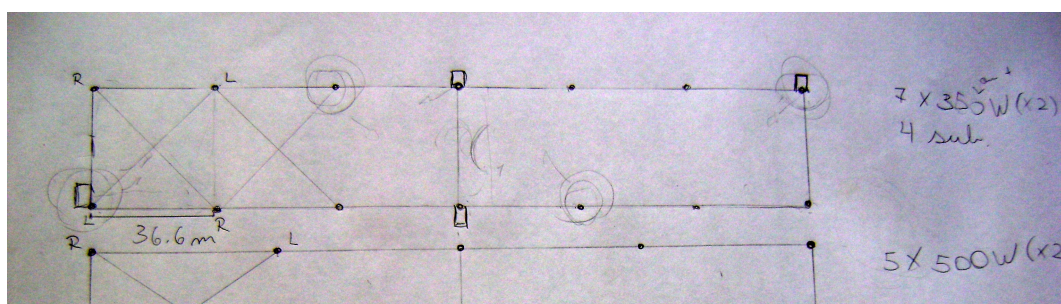


Fig. 92: Estudos para a instalação sonora para a ambientação incidental de *Só Risos - Tubos de Ensaio*, a se realizar no ICC sul (UnB), dias 4 e 5 de julho de 2009.

5.4.3 - Com Labor @tivo - Composição colaborativa via Internet, Krishna Passos e colaboradores internautas, em processo.

Essa é uma proposta que se dá com o seguinte procedimento: enviei uma grande quantidade de mensagem aos meus contatos de e-mail convidando-lhes a colaborar com a idéia de criar uma composição coletiva, selecionando e me enviando por *e-mail* um trecho sonoro com até um minuto de duração.

Esse trecho pode ser parte de uma música, uma frase, um poema, um objeto ou paisagem sonora gravada, pássaros, Instrumentos, depoimentos; em suma, qualquer som criado ou apropriado. Iniciado dia 29 de maio, foi solicitado que mandassem este material até dia 25 de junho, podendo este prazo se flexibilizar de acordo com a riqueza e quantidade de material recebido para a composição. Até agora não há como prever qual o tipo nem a quantidade de material será encaminhado, mas já recebi falas, vozes, cantos de cigarra e trechos de música. Após reunir todos estes arquivos iniciarei um complexo processo de composição. Uma prática mista semelhante à escultura, edição em vídeo, colagens, com filtros e camadas e sobreposições. Uma *remixagem* que terá por base o material encaminhado tentando não apenas incluir todos eles, mas também, correlacioná-los. Ao final, esta composição, além de ser enviada para cada participante será disponibilizada na Internet com os devidos créditos aos colaboradores, que nesse caso se equivaleriam aos nossos músicos e instrumentistas parceiros nessa orquestração e rearranjo. Abaixo segue o convite encaminhado.

Convite para colaboração

Caros amigos, colegas, parceiros, chegados e colaboradores.

Como continuidade das minhas pesquisas artísticas (poéticas e teóricas) na linha de Arte e Tecnologia, do Programa de Pós-graduação em Arte da UnB, inicio um trabalho colaborativo no intuito de incluí-lo em minha Dissertação de Mestrado (em fase de conclusão) e convido você a contribuir com essa obra/processo colaborativo via Internet.

Sobre a pesquisa

Intitulada *Limiares Sonoros*, trata de experimentações sonoras nas artes visuais, onde o som extrapola as dimensões musicais e é protagonista da obra visual e audiovisual. Ultrapassa também os próprios parâmetros e limites do olhar confundindo-se música experimental, objetos, ambientes, paisagens e arquiteturas sonoras; apropriação, *remix* e *sampler*, dentre outros tantos e complexos elementos, que compõem as formas híbridas de criação da arte contemporânea, na era da informação e de sua digitalização. Parte inicial dessa pesquisa encontra-se em:

www.myspace.com/krixnahtorrent

A composição

A idéia é a criar uma composição sonora a partir de fragmentos e elementos fornecidos via Internet pelos colaboradores convidados.

Gostaria que selecionasse e enviasse (o mais rápido possível) um arquivo contendo um fragmento sonoro de no máximo um minuto, conforme as instruções abaixo.

Este arquivo, juntamente com os arquivos dos demais participantes, será manipulado, recortado e esculpido para que a partir desses recortes uma obra sonora colaborativa seja composta por mim.

Cada participante será como um músico/compositor dessa criação e, é claro, constará nos créditos da obra assim como os instrumentistas de uma banda ou orquestra.

Essa nossa composição será posteriormente disponibilizada para audição (e downloads) via Internet, podendo ser também futuramente publicada e distribuída em CD e os arquivos poderão também ser usados em *sampler's* e *remix* em performances ao vivo. Logo a participação implica em concordância e conhecimento de que os arquivos enviados tornar-se-ão públicos.

Espero que tenha gostado do convite!

Desde já agradeço a colaboração!!! Conto você!!!

Obrigado pela atenção e interesse, bom trabalho e boa sorte para tod@s nós,

Krishna Passos
K-Torrent - Krixnah Torrent

Instruções aos colaboradores:

- 1)- Reflita e escolha um “objeto sonoro” que você gostaria de nos presentear e que considere interessante para a proposta de nossa composição.
 - Você pode escolher qualquer tipo de som: Fragmento de músicas, frases ou poemas gravados, sons urbanos, industriais ou orgânicos e residenciais.
- 2) - Grave-o da forma que quiser e puder, vale tudo: Celular, aparelho de MP3, câmera fotográfica, etc.
 - Se for editar, recortar arquivos e trechos de músicas ou gravar direto no computador há um programa (Audacity) gratuito e de fácil uso e instalação, é só baixar e usar, disponível em:
<http://www.baixaki.com.br/download/audacity.htm>
- 3) - Mande o arquivo por e-mail contendo, para inclusão na ficha técnica, as seguintes informações:
 - Nome (artístico para quem tiver), atividade que exerce e idade do colaborador.
 - A cidade e país em que está.
 - A descrição do som (Fragmento de músicas, frases, piano da música tal, latidos do Rex, etc...).
 - Para obras de terceiros, as referências: Artista, nome da música, disco, gravadora e ano.

IMPORTANTE:

Todos os arquivos devem ter até um minuto e ser enviado, preferencialmente até dia 25 de Junho e em extensão WAV ou MP3.

Ps.: Quem tiver dificuldade e preferir pode também dar as indicações exatas do arquivo que gostaria de incluir para eu tentar encontrar.

NOVAMENTE, OBRIGADO A TOD@S!!!!

Conclusão

“A cultura de hoje, sendo individualista, substitui a criação por produção artística, (...) criar é sempre descobrir o que não se sabe.”

Stewart Home. *Assalto à Cultura: Utopia Subversão Guerrilha na (anti)*

Arte do Século X

Como já foi largamente demonstrado no decorrer do texto, as obras autorais descritas acima, assim como os pensamentos e as práticas esmiuçados, leva-nos a encontrar múltiplos paralelos conceituais, formais e artísticos com reflexões que perpassam desde Russolo, em 1913, ao considerar a necessidade na música da “absorção dos ‘sons-ruídos’ que acompanham as mais corriqueiras manifestações da vida”⁹⁶; Vertov com seu processo composicional de edição do mundo; até Cage e seus pressupostos de acaso e aleatoriedade como formas de composição; passando pela especial atenção aos sons do mundo e sua organização propostos por Pierre Shaeffer e Murray Schafer; e, aproximando-se também do *Fluxus* ao propor a arte como vida, vida como arte, todos como artistas. Esses princípios, embora possam nos parecer distantes no tempo e no espaço, foram e ainda são responsáveis pelo contexto em que produzimos e arte hoje e suas variadas formas. Como vimos, as práticas e pensamentos que nos precederam são muito atuais, presentes e reverberam em uníssono não só com os princípios da presente pesquisa, mas também com as idéias Manovich relativas à uma sociedade da informação e de uma cultura *remix*, princípios contemporâneos e cada vez mais hodiernos na sociedade devido ao seu caráter inovador de abordar as intertextualidades que cada vez mais fazem sentido para arte e vida de nosso tempo.

Embora acreditemos já ter esclarecido as aproximações propostas nessa pesquisa, os procedimentos inerentes a ela, seus aspectos formais e sua transdisciplinariedade é importante frisar ainda que, variando de caso a caso, em resumo, tais paralelos transitam geralmente entre:

- Protagonismo do Som na obra;
- Translação entre meios e linguagens (Hibridismo que pode variar do desenho à *cyberarte* e suas associações para a criação – formação Interdisciplinar de coletivos e/ou artistas.);

⁹⁶ DOS ANJOS, 2008, p. 165

- Criação Intuitiva;
- Imprevisibilidade e aleatoriedade como parte do processo;
- Contestação de formas fixas –propondo outras formas ou desviando as existentes;
- Colaboração, cooperação e coautoria artística – ninguém faz nada sozinho;
- Dificuldade de acomodação e classificação e uma única linguagem artística podendo sempre ser associada para outras esferas inclusive para além da arte.;
- Mutabilidade – Variação de acordo com avanços das formas de produção, da relação entre arte e tecnologia, tecnologia e as modificações sociais que provocam em nossas vidas.

Sobre o tópico acima: *Colaboração, cooperação e coautoria artística – ninguém faz nada sozinho*. Gostaríamos de salientar que essa atividade nômade é também uma forma de se posicionar no contexto artístico em que nos situamos. Ricardo Basbaum melhor traduz este pensamento e prática afirmando:

“Existem alguns artistas que não se isolam apenas enquanto produtores de seu próprio trabalho, enquanto criadores mergulhados somente em seu próprio universo poético e que também gastam seu tempo, ou melhor, transformam o tempo de produção também em dedicação à fomentação, a produção, ao agenciamento de outros eventos, envolvendo outros artistas, outros criadores. (...) enfim tudo isso me parece bastante importante para que a gente fuja do estereótipo dessa imagem tradicional que ainda vigora do artista isolado na sua criação, apenas detentor de uma assinatura e de uma obra que em fim luta para ser bem sucedida no circuito- como se fosse possível ser artista isoladamente. De algum modo, a prática da arte está relacionada à construção de grupos, à construção de certos caminhos para que a obra circule, está relacionada mesmo a essa noção, que está tão em voga ultimamente, de comunidade (BASBAUM, 2002: 98)

Como vemos, mesmo fazendo inúmeras associações e articulações, poderíamos continuar compulsivamente traçando paralelos históricos e atuais entre práticas artísticas, avanços tecnológicos, desenvolvimentos conceituais e referências que se atravessam, se cruzam, se interpassam nesse ritual de processamento, tanto teórico quanto prático. Ou seja, uma vez que a cada obra, recurso tecnológico ou conceito abre-se um universo de possibilidades infinitas abordagens tornam-se possíveis.

A cada revisão que se fizer, desenganos e novas conexões possíveis se abrirão. No entanto é importante lembrar, mais uma vez, que qualquer tentativa de apreensão e cristalização do assunto não nos parece condizente com uma arte que tende a se confundir com a vida e a tecnologia em constante movimento. Esta relação por si só já é colocada em contestação com os valores artísticos fixos vigentes e a evidente impermanência das formas artísticas torna inútil qualquer conclusão que não abarque um presente em fluxo de constante

atualização e cotidiana modificação das relações entre tecnologia-cultura-sociedade-arte.

Lembremos que a fotografia não acabou com a pintura. Mesmo com tantas previsões pessimistas a pintura não morreu mas se atualizou e conquistou outras formas e assim acreditamos acontecerá com a música e as práticas artísticas atuais em meio aos reflexos da tecnologia que se renova diariamente metamorfoseando a sociedade e as práticas artísticas.

Por isso concluímos que há necessidade de uma constante atualização que não se contente em buscar formas fixas e considere as dinâmicas dos diversos fatores envolvidos compreendendo esta tendência amorfa, sua vertiginosa velocidade, impermanência e mutabilidade. E com a tecnologia cada vez mais será assim! Quanto maior dinamismo do sistema e número de elementos envolvidos maior será a dificuldade de acompanhá-lo e compreendê-lo.

Nos aproximando ao fim de nossas reflexões, limitadas pelo espaço e tempo que delimita esta etapa da pesquisa, chegamos até aqui cumprindo o propósito de todo estudo e qualquer aprendizado, onde o que se busca é aprimorar o indivíduo desenvolvendo seu saber, desvelando parte de um conhecimento, inesgotável e, até então, oculto para o aprendiz.

O conhecimento nunca se esgota, ao contrário leva à outro(s) conhecimento(s). A partir daí instiga novas e incessantes descobertas, possibilitando não só ao pesquisador, mas também ao próprio objeto renovar-se ao indicar e buscar agenciamentos ainda não explorados, e que nunca se revelaram totalmente, pois, no tocante ao assunto aqui tratado, quando menos se espera todo o contexto já se alterou. Para Dias:

A mobilidade dos métodos de trabalho dos artistas, o espaço de apresentação de sua obra e até mesmo a forma de fruição, conduzem as manifestações artísticas a uma inquietação capaz de gerar polêmicas e surgir um novo *modus operandi* e *modus vivendi* da arte, onde esta ocupa seu lugar específico no conhecimento, sugerindo reflexões da produção de significados a cada significante híbrido (DIAS, 2004: 247)

No entanto, como vimos, para se alcançar esse novo “*modus operandi* e *modus vivendi*” é necessário antes investigar as possibilidades de desconstrução⁹⁷ dos limites e fronteiras entre essas áreas de modo a tornar menos díspar, mais equilibradas,

⁹⁷ “Compreendido aqui como uma reorganização e ressignificação dinâmica, ‘Desconstrução’ tem sido relacionado com ênfase ao pensamento de Derrida, a despeito das restrições que ele mesmo faz a esse uso indiscriminado, como um rótulo genérico (...) não teremos nenhuma pressa em defini-lo, se é que em algum momento chegaremos a fazê-lo, já que o problema filosófico da *definição* atravessa todos os textos assinados por Derrida.” (NASCIMENTO, 2003: 8).

interdependentes e harmônicas as correlações entre as linguagens artísticas. Em que medida poderiam se enriquecer mais ainda nesse contato e hibridação caso não se restringissem a seus campos?

Logo, continua necessária uma maior investigação deste campo na improvável, mas rica tentativa de exaurir a distinção e o descompasso que evidentemente existe entre o uso autônomo do som que não é especificamente música ou seu destaque em obras audiovisuais e visuais, meio onde geralmente, quando muito, figura como elemento complementar à instalações.

De universos bastante distantes e processos de produção mais distintos ainda, tanto o cineasta, o *videomaker*, o vídeo-artista, o artista plástico, o diretor de vídeo-clipes quanto o *Vijjing* têm ou podem ter à sua disposição esses elementos constitutivos como base: o áudio (sons) e a imagem estática ou em movimento (considerando aqui a forma genérica independente do seu modo de produção ou meio de exibição). Porém, cada qual desses, possui suas nuances e extremos, dando mais ênfase à imagem ou mais ênfase aos sons e à musicalidade, com suas categorias, preocupações e objetivos, além das questões conceituais, econômicas, técnicas e ideológicas que estão implicadas nestas formas de produção, às vezes, apropriando-as como linguagem e criando possibilidades do fazer em arte. Dentre outros tantos, podemos tomar aqui como um exemplo simples e claro disso, a estética criada pelo uso do vídeo na Internet, especialmente do *YouTube*⁹⁸, se não criando, transformando a estética, as formas e meios dessa linguagem.

Hoje se propaga largamente uma idéia, que ganha cada vez mais inserção no senso comum, de que vivemos na era da convergência digital, reafirmado, por exemplo, com a TV digital. A *Cyberarte* já está transformando nossos paradigmas, o que virá depois da Neuroarte, da Nanoarte e da Arte Genética? Mesmo caminhando dessa direção, questões básicas como a dissolução entre essas fronteiras, tão presentes, ainda não foram superadas e talvez nunca sejam devido as suas especificidades. É uma dificuldade semelhante a que se propõem artistas que desenvolvem uma arte a partir do olfato ou do paladar.

Como alcançar essa convergência técnica, e realmente ultrapassar esses limiares, fronteiras e barreiras entre as linguagens que cerceiam a arte, sem antes se questionar como se dá essa convergência em termos conceituais e estéticos no tocante ao reconhecimento como linguagem artística de formas não tradicionais?

A música, com sua dinâmica, intensidade, penetração cultural, rapidez de

⁹⁸ www.youtube.com, é o site de vídeos mais popular da Internet. Nele qualquer usuário pode colocar e assistir seus próprios vídeos e os de outros usuários do mundo todo. Foi comprado pela empresa *Google* em outubro de 2006 por US\$ 1,7 bilhão (Revista Época, N°450, janeiro de 2007: 34)

propagação e alcance direto que, devido a fenômenos relacionados aos avanços tecnológicos tais como difusão pela Internet, barateamento e a facilitação ao seu acesso, vem contaminando com essas qualidades o território do uso das imagens e do espaço.

Por fim, além da necessidade de constante atualização e revisão dos pontos levantados, fica evidente para nós que a atuação artística híbrida a que nos propomos ainda não encontrou uma área do fazer artístico que a acomodasse sem desconforto mesmo que essa prática seja cada vez mais comum, em termos de reconhecimento acadêmico e artístico, ainda não foi devidamente assimilada nem conceitualmente, nem institucionalmente. Essa condição faz com que visitemos exposições, assistamos filmes, shows e concertos mas o que fazemos quando nos propomos a fruir uma obra que não se enquadra em tais nomenclaturas? Como nos referir e nomear a atividade? Produzir e fruir obras como 3'44" de Cage, ou uma intervenção sonora ambulante pela cidade? E participando de uma composição colaborativa via Internet? No caso das composições sonoras que extrapolem a música, nos parece que teremos sempre que buscar refúgio nas artes sonoras, artes visuais ou arte e tecnologia. Ora, a medida que estamos tratando de uma atividade onde o som é uma imaterialidade flexível agregam-se valores associados às circunstâncias revelados pelo som e sua paisagem constituintes, seria possível afirmar que cada som tem uma identidade formada por seus aspectos constitutivos como, por exemplo, qualidade da gravação, ruído de fundo, emotividade selecionada dentre outros elementos que desvendam por tanto um caráter pessoal e íntimo mas que também alcança o universal. Ou seja estamos usando a tecnologia para tratar de cultura, sociedade, vida e da arte que há nelas. Podendo até afirmar que fazemos uma curadoria do mundo ao trabalhar com a seleção de fragmentos e sua reorganização.

Outra importante consideração que não poderíamos deixar de fazer após percorremos este caminho é que: embora uma dissertação e pesquisa de mestrado tenham várias funções para o conhecimento coletivo de uma sociedade e para o sistema acadêmico, reconhecemos principalmente, ao finalizar esta etapa, as evidências de que, a sua principal função é nos servir como instrumento, veículo e suporte para o pleno exercício e prática da reflexão crítica, que a tanto enriquece o ser humano.

Como tentamos evidenciar no decorrer da presente pesquisa há uma crença em fatores, idéias, relações e casos alheios a uma pesquisa tradicional incorporando em si abordagens artísticas e de demais áreas do saber beirando uma crença quase ufanista da uma arte como ciência que, além de poder comportar todas as outras áreas do conhecimento, aproxima-se da alquimia propondo uma "química" que, a tudo pode incluir como matéria prima, meio e suporte, sublimando a própria matéria. Uma prática quase metafísica que trabalha em

planos sutis invisíveis e inexplicáveis procurando alternativas para existir e amplificar seus domínios.

Ao buscarmos uma auto-afirmação em meio à fluida entropia do mundo; da arte em que nos encontramos e a tantos questionamentos que se interpenetram a única e breve resposta a que nos arriscamos, e ainda nos cabe aqui, para acalantar tais inquietações é um pensamento simples e breve de YoKo Ono nos esclarecendo que: “Na vida, na arte é necessário criar um caminho próprio(...) mas isso não é um estilo, ainda que alguns prefiram chamar assim, é apenas uma forma de estar no mundo”⁹⁹. Ou seja: a arte e a vida se complementando e reverberando uma na outra.

Cada pensamento construído é formado por idéias que o precederam e ajudarão a formulação de pensamentos posteriores. Assim, como o presente é resultado do que foi o passado o futuro será resultante do que fazemos aqui e agora.

⁹⁹ ONO, 1998, Pg. 48.

Referências bibliográficas:

- ADORNO, Theodor e HORKEIMER, Max- *A Dialética do esclarecimento, Fragmentos Filosóficos- A Indústria Cultural: O esclarecimento como mistificação das massas*: em http://adorno.planetaclix.pt/d_e_industria_cultural.htm, acessado em 23/07/2007.
- ALENCAR, Renata. *Vídeo-arte: Entre o Atual e o Virtual*, sem página, sem ano, in: www.unilestemg.br/revistacomplexus/textos_revista01/01artigo01_renata01.doc, acesso em 11/11/2007.
- AMARAL, Lílian. Mediações; *Arte pública, cotidiano urbano e reconstrução social*, in: MEDEIROS, Maria Beatriz (Org.). *ANPAP- Arte em Pesquisa: Especificidades*, vol.2, Brasília: Editora da Pós-graduação em Arte da Universidade de Brasília, 2004.
- ARMES, Roy. *On Vídeo*. São Paulo: Summus, 1999.
- BACON, Francis, *The New Atlantis* 1626, in: <http://infomotions.com/alex2/authors/bacon-francis/bacon-new-633/bacon-new-633.pdf> , Acessado em 22/02/2009 (tradução: Maicyra Leão).
- BASBAUM, Ricardo *O Papel do Artista como agenciador de eventos e fomentador de produções frente a dinâmica do circuito de arte*. In: O Visível e o Invisível na Arte Atual- Ciclo Internacional de Palestras/ CEIA.- Belo Horizonte: Centro de Experimentação e Informação em Arte, 2002.
- BASTOS, Marcus. *Remix como Polifonia e Agenciamentos Coletivos* in: DUPRAT, Camila; CASTRO E SILVA, Daniela; MOTA, Renata (org.) *Territórios Recombinantes, Cadernos do Instituto Sérgio Mota no. 13*, São Paulo: Coleção cultural, 2007.
- BATTCKOCK, Gregory. *A Nova Arte*, São Paulo: Editora Perspectiva, 1975.
- BELLEBONI. Luciene. *A difícil relação entre imagem e som no audiovisual contemporâneo*, 2004, in: www.jornalismo.ufsc.br/.../historia%20da%20midia%20audiovisual/trabalhos_selecionados/luciene_belleboni.doc, acesso em 12/04/2008.
- BENTO, Pedro, *Recursos, idéias, concepção e realização material no alvorecer da música electrónica - o poème electronique de Edgard Varèse* (Dissertação), Aveiro- Portugal, Departamento de Comunicação e Arte, Universidade de Aveiro, 2005. em <http://biblioteca.sinbad.ua.pt/Teses/2005001706> visitado em 05/01/2009
- BEY, Hakim. *TAZ - Zona Autônoma Temporária*, São Paulo, Conrad editora do Brasil, 2001.
- BOSSEUR, Dominique e Jean-Yeves, *Revoluções Musicais – A Música Contemporânea Depois*

- de 1945, Lisboa, Editora Caminho, 1990.
- BOSSEUR, Jean-Yves. *Musique et Arts Plastiques: Interactions au XX siècle*. Paris: Minerve, 1998.
- BRISSAC, Nelson. *Intervenções em Megacidades*. in www.acd.ufrj.br/pacc/artelatina/brissac.html, acessado em 06/07/2008.
- CAGE, John. *The future of Music* in: FERREIRA, Glória e COTRIM, Cecília.(org) *Escritos de Artistas – Anos 60/70*, Rio de Janeiro:Jorge Zahar, 2006.
- CAGE, John. *Para los Pajaros*, Caracas-Venezuela: Mote Ávila Editores, 1981.
- CARVALHO, Flávio, *Experiência Nº 2*, Rio de Janeiro, Nau, 2001.
- CASTELLS, Manuel. *Internet e sociedade em rede*, in: MORAES, Denis de. *Por uma outra comunicação: mídia, mundialização cultural e poder*. Rio de Janeiro: Record, 2003.
- COHEN, Renato, *Performance como Linguagem*, São Paulo, Ed. Perspectiva, 2002.
- CUTZ, Ricardo (*Hapax*), *Arte sonora: entre a plasticidade e a sonoridade – um estudo de caso e pequena perspectiva histórica*. (dissertação) Rio de Janeiro: UFRJ, 2008.
- DA SILVA, Cícero Inácio, *A Era da Infoestética*, in <http://p.php.uol.com.br/tópico/html/print/2928.htm>, acessado em 23/04.2009.
- DELEUZE, Gilles. *Cinema II: a imagem-tempo*. São Paulo, Ed. Brasiliense, 1990.
- DELEUZE, Gilles e GUATTARI, Felix: *Mil Platôss – capitalismo e esquizofrenia, vol. 3 e 5*. São Paulo Ed. 34, 1997.(original publicado em 1980), disponível no link <http://www.4shared.com/networksearch.jsp?searchmode=2&searchName=mil+plat%C3%B4ss>
- DIAS, Geraldo Sousa. *A obra de arte no espaço urbano* in: MEDEIROS, Maria Beatriz (Org.) *ANPAP, Arte em Pesquisa: Especificidades*, vol.2, Brasília: Universidade de Brasília, 2004.
- DINIZ, Clarice. *Crachá: Aspectos da legitimação artística*. Recife: Massangana, 2008.
- DO VALLE, Raul; MANZOLLI, Jonatas. *Trilhos Sonoros da Ferrovia: a composição inserida numa instalação Sonoro-visual*, 1995, em www.nics.unicamp.br/ acessado 23/01/2009.
- DUARTE, Fábio. *Cidades na sociedade de informação: clusters urbanos* in: www.vitruvius.com.br/arquitextos, acessado em 24/10/2008.
- ECO, Umberto, *Obra Aberta*, São Paulo, Perspectiva, 2005.
- EPPLER, Meyer, *Elektrische Klangerzeugung*, Bonn – Alemanha: Dummlers Verlag, 1949.
- FARGIER, Paul. *Poeira nos Olhos*, in PARENTE, André (org.). *A Imagem-Máquina: A Era das Tecnologias do virtual*, Rio de Janeiro: Editora 34, 1993.

- FERRO, Chelipa. *Jungle Jam*. Rio de Janeiro: Imprensa Oficial-Caixa Cultural, 2008.
- FIGUEIRÓ, Carlos e ALMEIDA, Anselmo Guerra. *Estratégias composicionais na interação homem-máquina*. In: *XV Congresso da Anppom*. Rio de Janeiro: Anais do XV Congresso da Anppom, 2005.
- FIGUEIRÓ, Carlos. *Composição Interativa - Estratégias e Relatos de Processos*. (dissertação) Goiânia: UFG, 2003.
- FOUCAULT, Michel. *A arqueologia do Saber*, Forense Universitária, Rio de Janeiro, 1986.
- FOUCAULT, Michel. *Vigiar e Punir: nascimento da prisão*, Vozes, Petrópolis, 1987.
- FRAGOSO, Maria Luiza (Org). *[Maior e igual a 4D] arte computacional no Brasil: reflexão e experimentação*, Brasília: Universidade de Brasília, Programa de Pós-Graduação do Instituto de Artes, 2005.
- GIBSON, William. *Neuromancer*; São Paulo: Aleph, 1991.
- GRIFFITHS, Paul. *A Música moderna*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1987.
- GUATTARI, Felix. *As Três ecologias*, Ed. Papirus, Campinas, 1990.
- HAACKE, Hans e BORDIEU. Pierre. *Livre Troca*, Bertrand Brasil Ed. 1995.
- HARAWAY, Donna J. *Manifesto Ciborque: ciência, tecnologia e feminismo-socialista no final do século XX*. In: SILVA, Tomáz Tadeu da (Org). *Antropologia do ciborque – as vertigens do pós-humano*. Belo Horizonte: Autêntica, 2000.
- HENDRICKS, John, *O que é Fluxos? O que não é! O porquê*, Brasília/ Rio de Janeiro: Cento Cultural Banco do Brasil/ Takano editora. 2002.
- HOLANDA, Aurélio Buarque de. *Novo dicionário da língua portuguesa*, 2^a. edição. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1986.
- HOME, Stewart. *Assalto à Cultura: Utopia Subversão Guerrilha na (anti) Arte do Século XX*. São Paulo: Conrad editora do Brasil, 1999.
- INTERNACIONAL SITUACIONISTA. *Teoria e Prática da revolução*, São Paulo, Conrad editora do Brasil, 2002.
- JACOB, Elizabete. *Análise e Experimentação da Imagem e do Som* (dissertação), 2006, em http://www.btdt.ndc.uff.br/tde_arquivos/28/TDE-2006-08-04T132449Z-255/Público/UFF-Com-Dissert-ElizabethJacob.pdf, acessado em 25/09/2008.
- JACQUES, Paola Berenstein. *Apologia da Deriva, Escritos Situacionistas sobre a cidade/ Internacional Situacionista*. Rio de Janeiro: Casa da Palavra, 2003.
- JOHNSON, Steven. *Cultura da interface*, Rio de Janeiro, Jorge Zahar Ed., 2001.
- LEMOS, André. *Cyborgização da Cultura Contemporânea*. In:

<http://www.facom.ufba.br/pesq./cyber/lemos/cyborg.html> acessado em 05/01/2004.

- LÉVY, Pierre. *Cibercultura*, São Paulo, Ed 34, 1999
- MACHADO, Arlindo A *Arte do Vídeo*, Ed. Brasiliense, São Paulo, 1988.
- MACHADO, Arlindo. *Pré-cinemas & Pós-cinemas*. Campinas: Papyrus, 1997.
- MACIUNAS, George, *Neo dada na música, teatro, poesia, arte*. HENDRICKS, John (org), *O que é Fluxos? O que não é! O porquê*. Brasília/ Rio de Janeiro: Centro Cultural Banco do Brasil/ Takano editora. 2002.
- MANESCHY, Orlando. *Imagens deslocadas - vínculo, corpo e arte*, in: MEDEIROS, Maria Beatriz (Org.). *ANPAP- Arte em Pesquisa: Especificidades*, vol.2, Brasília: Universidade de Brasília, 2004.
- MURRAY , Janet, *Hamlet no Holodeck – O Futuro da Narrativa no Ciberespaço*, Editora: UNESP, São Paulo, 2003.
- MARSARRES. *Descrição de trabalho*. In: FLÓRIDO, Marisa (curadora). *Arte e Música*. Centro Cultural da Caixa, Rio de Janeiro, 2008
- MCLHUAN, Marshall, *Os meios de comunicação como extensões do homem*, São Paulo: Cultrix, 2002.
- MEIRELLES, Cildo, *Descrição de trabalho*, in: HERKENHOFF, Paulo (org), *Cildo Meirelles - Geografias do Brasil*, Arteviva Produção Cultural, Rio de Janeiro 2001.
- NASCIMENTO, Evandro. *Derrida*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2004.
- NEPOMUCENO, Luíza de Arruda, *Elementos de Acústica Física e Psicoacústica*. São Paulo: Edgard Bucher LTDA, 1994.
- ONO, Yoko, *Árvores do desejo Para o Brasil*, Secretaria de Cultura e Esportes do Distrito federal, Brasília, 1998.
- PAIK, Nam June. *A nova antologia da música*. In. HENDRICKS, John, *O que é Fluxos? O que não é! O porquê*. Brasília/ Rio de Janeiro, Centro Cultural Banco do Brasil/ Takano editora. 2002 (Originalmente publicado na Revista Mensal da Universidade para o Hinduísmo de Vanguarda, 1963)
- PARENTE, André. (Org.). *Imagem-Máquina: A era das tecnologias do virtual*. Rio de Janeiro: Editora 34, 1996.
- PRATES, Eufrásio. *Luminálioto: Computação e Improvisação Musicais a Serviço de Uma Semiose Holonômica e Fractal*, in: FRAGOSO, Maria Luiza (Org.). *(Maior-Igual) 4D, Arte Computacional no Brasil*, Brasília: Universidade de Brasília, 2005.
- PUPPO, Eugênio, *Cinema Marginal Brasileiro – Filmes produzidos nos ano 60 e 70*: Centro Cultural Banco do Brasil, Rio de Janeiro, 2004.

- RICHARD, Nelly, *Intervenções críticas*, Belo Horizonte, Editora UFMG, 2002.
- RIBEIRO JÚNIOR, João. *Introdução ao Existencialismo*, Campinas, Edicamp, 2003.
- RUSSOLO, *The Art of Noise (Futurism Manifesto 1913)*. Nova Iorque/EUA, Something Else Press, 1967.
- SCHELER, Max. *Visão filosófica do Mundo*, São Paulo: Pás e Terra, 1986.
- SCHAFFER, R. Murray. *A Afinação do Mundo, paisagem sonora*,. São Paulo: Unesp, 2001.
- SCHAFFER, R. Murray. *O Ouvido Pensante*. São Paulo: Unesp, 1991.
- SCHAFFER, R. Murray, *Esquisofonia*, in:
<http://74.125.93.132/search?q=cache:JQkRVil65GIJ:www.rizoma.net/interna.php%3Fid%3D131%26secao%3Desquizofonia+esquisofonia&cd=1&hl=pt-BR&ct=clnk>, acessado em 20/12/2008
- SILVA, Conrado *O Caminho Para o Nada*, in. Revista Equipe, IAA/UnB, Dezembro de 1971.
- SILVA, Conrado, *O Século Mais Intrigante de Toda a História da Música*, Brasília, 2003.
 Livro em processo de publicação.
- TADEU, Tomás. *A filosofia de Deleuze e o Currículo*, Goiânia: Faculdade de Artes Visuais, 2004.
- TINHORÃO, José Ramos. *Os sons que vêm das ruas*. São Paulo: Editora 34, 2005.
- TOFFOLO, Rafael B., OLIVEIRA, Luis F. e ZAMPRONHA, Edson. *Paisagem Sonora: uma proposta de análise*, 2003, in: www.zampronha.com, acessado em 23/01/2009.
- XAVIER, Ismail *O discurso cinematográfico. A opacidade e a transparência*, São Paulo, Ed. Paz e Terra, 2005.
- TRAGTENBERG, Lívio. *Artigos Musicais*. São Paulo: Editora Perspectiva, 1991.
- WISINIK, Jose Miguel, *O Som e o Sentido: Uma Outra História das Músicas*. São Paulo: Companhia da Letras, 1989.
- WRIGHTSON, K. *An introduction of Acoustic Ecology. Journal of Eletroacoustic Music*. v.12, mar. 1999., in:
http://undesignio.lulucamargo.com/misc/introducao_a_ecologia_acustica.doc, acessado em 23/01/2009.

Programas de TV:

MUNIZ, Vik, em entrevista: Programa de TV *Conexão Roberto D'Avila*, 17/05/2009, TV Brasil.

DIEGUES, Cacá, em entrevista: Programa 3 a 1, *TV Brasil*, 10/06/2009.

Periódicos:

ELECTRICAL REVIEW. Speeches Through Radiotelephone Inspire New York Crowds (31/05/1919), pp. 895-896. In <http://earlyradiohistory.us/1919vic.htm>, acessado em : 03/03/2009. Tradução livre: Maicyra Leão

Revista Época, Nº450, Editora Globo, Janeiro de 2007.

Filmes:

VERTOV, Dziga: *Chelovek s Kinoapparatom*, 1929.

REGGIO, Godfrey: Reggio, *Koyaanisqatsi – Uma Vida Fora de Equilíbrio*, 1983.

Páginas da Internet:

ADDICTIVE TV, entrevista concedida a Felipe Frozza, 2008, in <http://site.rraurl.com/cena/3596> , acessado em 20/04/2008.

WEIDNEAAR, Reynold. (1998) *Thaddeus Cahill's "Dynamophone/Telharmonium" (1897)*, in: <http://120years.net/>. acessado em 03/03/2009. Tradução livre: Maicyra Leão

<http://acd.ufrj.br/lamut/lamutpgs/mels/mel01.htm#anchor44633>, acessado em 29/10/2006

<http://geocities.com/projetoperiferia5/definicoes.htm>, acessado em 29/10/2006

http://videotexto.info/hiper_realismo.html, acessado em 29/10/2006

, acessado em 15/11/2007.

http://undesignio.lulucamargo.com/misc/introducao_a_ecologia_acustica.doc, acessado em 24/09/2008.

<http://victorrebullida.blogia.com/2007/marzo.php> , acessado em 24/09/2008.

<http://hapax.com.br/>, acessado em 23/01/2009.

Anexos:

Anexo I - Projeto Sessão do Descarrego

Anexo II – DVD Contendo os vídeos: *Seção do Descarrego* (fragmento), (4' 48'')

Vídeos Punhetados, (1')

Cyborg, um cara normal como eu! (8')

Anexo III – CD Contendo as faixas: 1 Pastor *Seção do Descarrego* (2')

Série: *Dos som das imagens da experiência das imagens dos sons*

2 - *A Caminho do Vôo* (1'35'')

3 - *Ares da manhã - Catingudo Pra Raio* (3'42'')

4 - *Nova Xangrilounge - Mantra a Ghandarva* (20'33'')

5 - *Bônus¹⁰⁰ á Deusa* (1'11'')

6 - *Ambientação incidental para Clube VIZI*, (11'12'')

7 - *Industrial Para a Queda* (7'33'')

Anexo IV – Projeto *PastiCidade*

Anexo V – Folder da exposição *Clube VIZI*

¹⁰⁰ Bônus *track*, resumidamente, seria uma faixa que, à princípio, não faria parte de uma compilação em um CD, por ser uma releitura de alguma das faixas desse disco ou por não ter nenhuma relação consensual com as demais faixas. Muitas vezes essa faixa encontra-se escondida em um CD que, depois de terminada a última faixa do disco, este continua tocando um espaço com minutos de silêncio até chegar no bônus que toca repentinamente, muitas vezes surpreendendo o ouvinte que dá uma atenção diferenciada a essa faixa.

Anexo II – DVD Contendo os vídeos: Seção do Descarrego (fragmento), (8')

Vídeos Punhetados, (1')

Cyborg, um cara normal como eu! (8')

Anexo III – CD Contendo as faixas:

1 Pastor Seção do Descarrego (2')

Série: *Dos som das imagens da experiência das imagens dos sons*

2 - *A Caminho do Vôo* (1'35")

3 - *Ares da manhã - Catingudo Pra Raio* (3'42")

4 - *Nova Xangrilounge - Mantra a Ghandarva* (20'33")

5 - *Bônus¹⁰¹ á Deusa* (1'11")

6 - Ambientação incidental para *Clube VIZI*, (11'12")

7 - *Industrial Para a Queda* (7'33")

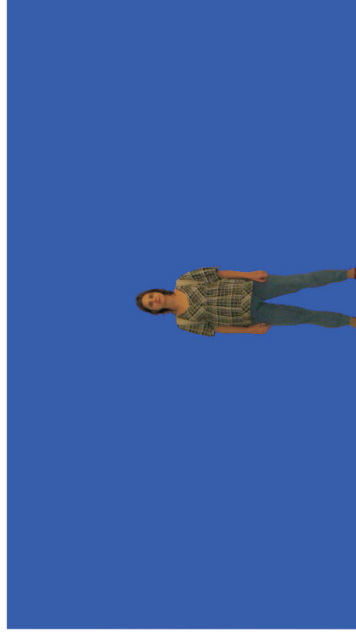
¹⁰¹ Bônus *track*, resumidamente, seria uma faixa que, à princípio, não faria parte de uma compilação em um CD, por ser uma releitura de alguma das faixas desse disco ou por não ter nenhuma relação consensual com as demais faixas. Muitas vezes essa faixa encontra-se escondida em um CD que, depois de terminada a última faixa do disco, este continua tocando um espaço com minutos de silêncio até chegar no bônus que toca repentinamente, muitas vezes surpreendendo o ouvinte que dá uma atenção diferenciada a essa faixa.

Anexo IV – Projeto *PastiCidade*

PlastiCidade



+



=



Imagem da Câmera A - Câmera de segurança IP que transmite diretamente (via Internet por cabo de rede) imagens, em tempo real, do centro urbano para a galeria.

Câmera B - Filmadora para captação das imagens dos visitantes a serem fundidas às imagens da câmara A.

Projeção resultante do Chroma key, imagens captadas, em tempo real, na rua e na galeria (câmera A + câmara B).

PlastiCidade

