Lílian Campesato

***Arte Sonora:
Uma Metamorfose das Musas***

**Universidade de São Paulo
São Paulo – 2007**

Lílian Campesato Custódio da Silva

***Arte Sonora:
Uma Metamorfose das Musas***

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Música, área de concentração – Musicologia. Linha de Pesquisa – História, Estilo e Recepção, da Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo, como exigência parcial para obtenção do Título de Mestre em Artes, sob a orientação do Prof. Dr. Fernando Iazzetta.

– São Paulo, 2007 –

Comissão Julgadora

Resumo

Esta pesquisa tem o objetivo de realizar um mapeamento de questões presentes em um conjunto de obras que, a partir de meados da década de 1970, vêm se agrupando sob o termo - arte sonora. Para tanto, este trabalho parte de uma aproximação com o repertório, na medida em que realiza um levantamento e análise, por meio de bibliografia, discografia, catálogos de obras e outras fontes, abordando o trabalho de vários artistas que se destacam nesse âmbito, bem como apontando diversas questões extraídas desse primeiro passo. A partir daí, constatou-se que esse repertório é bastante amplo e divergente, e que a delimitação desse campo pode ser apenas aproximada. Porém, para a realização de um mapeamento do ideário da arte sonora, foi estabelecido um levantamento e análise de obras de artistas que, de uma forma ou outra, influenciaram esse processo. Três referências fundamentais são levantadas e abordadas: a Música Eletroacústica, a Installation Art e a Performance Art. Posteriormente a pesquisa concentrou-se no que, no decorrer da dissertação, chamamos de arte sonora e a partir daí, extraiu-se cinco aspectos considerados fundamentais para a análise e compreensão desse repertório. São eles: Sonoridade, Tecnologia, Interação, Espaço e Tempo.

Abstract

The main purpose of this research is to map the central aspects that can be observed in a representative repertoire of art works that since the 70' is been labeled Sound Art. This work starts from the research and analysis of this repertoire based on the available bibliography, audiography, exhibitions' catalogues and other sources. A representative number of artists are investigated and their work analyzed. From this research it becomes evident that this repertoire is extremely large ample and divergent, and that the delimitation of this field is a difficult task. However, for the accomplishment of a mapping of the main concepts that area related to Sound Art, we proceeded the analysis of a number of works. Three basic references are investigated: Electroacoustic Music; Installation Art and Performance. Afterward the research investigated five aspects that we consider to be of fundamental importance to the comprehension of this repertoire: Sound, Technology, Interaction, Space and Time.

Com orgulho, ao meu irmão Murilo.

AGRADECIMENTOS

Aos meus pais Néelson e Meire, pelo amor e, sobretudo, apoio incondicional que sempre depositaram em meu caminho, mesmo não imaginando para que lugar ele iria apontar; muito embora sempre soubessem e acreditassem que esse lugar, construído e modificado repetidamente em meu imaginário, estava ali desde sempre.

Ao carinho especial de antigos e novos professores que, cada qual a sua maneira, me incentivaram a trilhar esse percurso pelo universo instigante da arte e do som. Aos professores da UEL: André Luis Gonçalves Oliveira, Fábio Furlanete, Magali Kleber, Hélcio Muller e Janete El Haouli. Aos professores presentes no percurso do mestrado: Silvia Laurentiz e Giselle Beiguelman pelas esclarecedoras considerações na qualificação. Em especial a Rodolfo Caesar pelo enorme carinho e receptividade desde o primeiro momento.

À Fapesp, pelo amparo à essa pesquisa, mesmo sendo ela parte de uma área tão embrionária no cenário acadêmico.

À Pós-Graduação em Música da Escola de Comunicação em Artes da Universidade de São Paulo, por propiciar espaços e apoiar o desenvolvimento de pesquisas como esta.

Aos amigos da arte e do som (e da vida): Giuliano Obici, Alexandre Fenerich, Andrei Thomaz, Vitor Kisil, Valério Fiel da Costa, Julian Jaramillo, Alexandre Porres, Débora Baldelli, Francisco Serpa, Luish Coelho, pela interlocução e amizade em caminhos tortuosos.

Aos amigos da ‘Mussum Forevis’: Rods, Macá, Érika, Fer e os incontáveis agregados, pela companhia e, principalmente, forte amizade construída nesse período.

Aos amigos de sempre: Alex Correa, Eric Mago e Zé Ricardo Passetti por compartilharem dos mesmos impulsos na busca trilhada pela música.

À pessoas queridas como José Carlos Pires Júnior, que souberam, a sua maneira, sempre me apoiar em minhas intenções com a arte e a música.

Às minhas queridas avós Nair e Maria, que com amor acompanharam e sempre me ajudaram em meu caminho. À minha adorável tia Neli, pelo amor incondicional e incentivo.

Ao querido Fernando Iazzetta, por compartilhar com afeição coisas inesperadas, assustadoras e alegremente surpreendentes que esse processo trouxe. Sobretudo pela enorme confiança desde sempre depositada, apesar da minha aparente descrença. Ao orientador parceiro, que com paciência e doçura soube dar suporte às minhas muitas idéias embaralhadas.

INTRODUÇÃO	4
1. PRECURSORES	9
1.1. Introdução	9
1.1. Questões precursoras: contexto artístico	10
1.2. Três referências fundamentais.	26
1.3. Installation Art	28
1.4. Música Eletroacústica	35
1.1.1. Música Concreta: aproximações e afastamentos	38
1.1.2. Música Acusmática: Poética das Imagens Sonoras?	39
1.5. Performance Art	40
1.1.3. John Cage e a música experimental americana	43
2. ARTE SONORA: UM PANORAMA	56
2.1. Contextualização	56
2.2. Mapeamento de concepções	58
2.3. Terminologia	66
1.1.4. Instalações sonoras, esculturas sonoras e outros termos.	71
2.4. Do Repertório e dos Artistas.	74
2.4.1. José Antonio Orts (1955)	76
2.4.2. Rolf Julius (1939)	81
2.4.3. Christina Kubisch (1948)	85
2.4.4. Felix Hess (1941)	91
2.4.5. Robin Minard (1953)	95
3. CINCO ASPECTOS FUNDAMENTAIS	103
3.1. Sonoridade	103
3.1.1. Apropriação do som pela Arte Sonora	108
3.2. Tecnologia	114

3.3. Interação	121
3.4. Espaço	127
3.4.1. Espaço sagrado	128
3.4.2. Cubo Preto: imersão	129
3.4.3. Espaços Públicos	131
3.4.4. Espaço na música e na arte sonora	132
3.4.5. Concepções de espaço na arte sonora	134
3.4.6. Arquitetura Aural	140
3.5. Tempo	143
3.5.1. Introdução	143
3.5.2. Tempo na arte sonora e tempo na música:	151
3.5.3. Discurso	151
3.5.4. Narrativa	152
3.5.5. Tempo cinematográfico, processo, tempo sincrônico.	153
3.5.6. Tempo e espectador	154
3.5.7. Aspectos temporais do repertório	156
3.5.8. <i>Stasis</i> : estaticidade e silêncio	157
3.5.9. Escalas temporais distintas	157
3.5.10. Estruturas curtas e pontuais	160
4. CONSIDERAÇÕES FINAIS	164
ÍNDICE E CONTEÚDO DO DVD	169
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	170

INTRODUÇÃO

Introdução

A partir de meados da década de 1970, na fronteira entre as artes visuais e a música, assistimos à emergência de uma forma de arte na qual o som é utilizado de modo peculiar, num processo que se aproxima mais de um contexto expandido de escultura, instalação e criação plástica do que dos modos tradicionais de criação musical, muito embora o papel da música no surgimento dessa forma artística seja marcante. Esse repertório, caracterizado pelo intercâmbio entre as artes, mesclando música, artes plásticas e arquitetura, passou a ser designado por *arte sonora* (*sound art*).

Esse termo, de fato, não contribui de maneira satisfatória para definir, explicar ou delimitar a que essa produção se refere, mesmo porque a abrangência e diversidade das obras impedem, positivamente, que se estabeleça uma definição clara. Além disso, trata-se de uma produção em constante crescimento e expansão, o que dificulta o estabelecimento de fronteiras entre esse repertório e outros contemporâneos.

Porém, é igualmente crescente o número de artistas e também de espaços de publicação artística que nomeiam seus trabalhos de arte sonora. De fato, essa forma de arte constitui um repertório de obras mais ou menos coerente, que carregam características comuns e que se abrigam sob esse termo. Dentre os principais elementos que contribuem para a realização de um mapeamento da arte sonora podemos destacar: o som e sua relação com o espaço, a importância das relações contextuais para construir os significados da obra, o forte uso de elementos referenciais e uma peculiar utilização do tempo na estruturação dos elementos sonoros.

A princípio, podemos dizer que essas produções caracterizam-se por uma forte mediação das tecnologias eletrônicas e digitais, pela mistura de meios de expressão, pela utilização do espaço como elemento fundamental no discurso, pela busca por novas sonoridades e expressividade plástica, incorporando elementos sonoros aos plásticos na criação artística. Assim, o som é o elemento que fundamenta os outros e constitui o ponto central dos trabalhos.

Essa concentração do dado sonoro na arte sonora como elemento fundamental e que estabelece relações com elementos não-sonoros, torna a realização de um paralelo com a criação musical, uma estratégia natural e direta. Essa relação entre a arte sonora e a música foi, portanto, elegida como ponto de partida desta pesquisa, bem como a investigação de aproximações e afastamentos com o repertório musical. Assim, o estabelecimento de um ponto de referência, constituiu-se como elemento recorrente do trabalho.

Porém, a arte sonora traz à tona outros modos de abordagem do som em meios artísticos que se diferem, de uma maneira ou de outra, das acepções estabelecidas pela música, sejam elas de caráter mais experimental ou mais ligadas a modos tradicionais de produção. A partir do confronto com a música e com o estabelecimento de relações com outras artes, esta pesquisa se propõe a realizar um delineamento do ideário da chamada arte sonora por meio da análise de seu repertório e do repertório que a circunda.

Não é nossa intenção estabelecer fronteiras precisas, e menos ainda impor uma delimitação estilística a essa produção. Ao contrário, optamos por partir da observação e análise de um conjunto de obras que se mostraram significativas para então tentar extrair os elementos que nos pareceram recorrentes e delineadores da arte sonora. Apesar da cuidadosa pesquisa bibliográfica e do levantamento quase exaustivo de trabalhos artísticos que pudemos realizar, constatou-se que não há ainda um trabalho consistente de investigação desse repertório. Nesse sentido, entendemos este trabalho como uma tentativa inicial de mapeamento, sem a pretensão de tornar-se definitivo e que possa servir como contribuição para um futuro aprofundamento da análise dessa vasta produção abrigada sob o termo arte sonora.

A proposta inicial deste projeto consistiu em realizar um levantamento e análise de produções artísticas sonoras surgidas nas últimas três décadas, em que há um notável processo de hibridização entre a música, elementos imagéticos e visuais, espaciais e temporais, usualmente nomeadas de ‘arte sonora’. Para tanto, o início da pesquisa se baseou no estudo de movimentos artísticos que antecederam e influenciaram este processo. Dentre eles, pensávamos em abordar uma série de artistas que, de maneira mais ou menos direta contribuíram para o desenvolvimento de trabalhos de arte sonora.

Porém, no decorrer da pesquisa, preferimos apostar numa confluência de questões conceituais precursoras, mais do que em nomes e fatos isolados. Foi a partir daí que reconfiguramos a estrutura do primeiro capítulo, visando enfatizar as referências mais diretas,

como a *Installation Art*, a *Performance Art* e Música Eletroacústica, apesar de permanecer, embora sutil, a referência a uma ampla gama de artistas e movimentos provenientes das mais diversas áreas, tais como: Erik Satie e a arte do tédio (1893); Luigi Russolo e a Música Futurista (1913); o Laboratório de audição de Dziga Vertov (1916); a obra *Weekend* (1930) de Walter Ruttmann; os intentos de Rudolf Pfenninger (1930), Oskar Fischinger (1940) e Norman McLaren (1950-80) na criação de uma nova sintaxe entre som e imagem por meio de suas animações experimentais; a proposta de Intermídia que levou à realização do Pavilhão Philips por Xenakis, Le Corbusier e Varèse (1958); Jean Tinguely (1960); a peça *I'm sitting in a Room* – (1969), de Alvin Lucier; Max Neuhaus (1977); entre outros.

Paralelamente à pesquisa a respeito de trabalhos precursores e de uma contextualização do papel do som nas artes durante o séc. XX, o projeto previa uma discussão de conceitos relativos à formação de uma espécie de gênero - *arte sonora eletrônica*, do papel da mediação tecnológica neste contexto e das diferentes conexões entre som, espaço, imagem e tempo nas artes sonoras, assunto que seria tratado no segundo capítulo da dissertação. Por fim, a terceira parte do projeto consistia na realização de um levantamento e delimitação de um repertório de obras recentes de *arte sonora eletrônica*, a fim de efetuar uma análise baseada em ferramentas apontadas pela pesquisa bibliográfica realizada anteriormente. As obras escolhidas seriam exemplos de supostos gêneros de criação artística sonora, tais como as instalações sonoras, as *soundscapes*, as *soundsculptures* e as performances.

Porém, no decorrer da pesquisa e a partir das leituras realizadas e de conseqüentes reflexões estabelecidas, preferimos alterar a disposição e distribuição dos tópicos nos capítulos, com o intuito de melhorar metodologicamente a abordagem do projeto. O antigo capítulo destinado à análise de obras diluiu-se no decorrer de todos os outros capítulos, pois acreditamos que dessa forma os exemplos e análise de obras podem ilustrar melhor o debate dos tópicos levantados logo quando eles são apresentados.

Assim, o segundo capítulo passou a estabelecer um panorama das questões que envolvem a arte sonora trazendo uma contextualização e mapeamento de concepções baseadas em uma espécie de revisão bibliográfica, onde se discutem os problemas de terminologia e são apontados os principais artistas, festivais e galerias relativas ao repertório da arte sonora.

No terceiro capítulo, cinco aspectos fundamentais são investigados, o que julgamos representar os elementos centrais para a compreensão do repertório da arte sonora. Esses elementos – sonoridade, tecnologia/interação, espaço e tempo – nos permitiram realizar uma análise dos aspectos mais proeminentes dessa produção e serviram de base para elaborar um dos pontos centrais deste trabalho que é a confrontação da arte sonora com outras linguagens artísticas, em especial, a música.

Foi realizado também uma compilação de algumas das obras citadas no decorrer do trabalho e que estão organizadas em um DVD que vai como um anexo da dissertação. Essa compilação pode ajudar na melhor compreensão das questões presentes no trabalho, pois tenta ilustrá-las. No DVD estão alguns trechos de vídeos, fotos e áudio referente a algumas dessas obras. O índice desse anexo encontra-se no final deste volume.

A partir das reflexões trazidas pelas análises entre os repertórios e pelo levantamento de algumas considerações que serão apresentadas na conclusão deste trabalho, resolvemos adotar o nome ‘Arte Sonora: uma *Metamorfose das Musas*’ no título, por tratar-se do forte paralelo estabelecido aqui entre a arte sonora e a música. O nome *Metamorfose das Musas* é simplesmente uma metáfora de um possível desvio de sonoridades, ou melhor, de concepções sonoras.

1 - PRECURSORES

1. Precursores

1.1. Introdução

O processo que culminou no que chamamos de *arte sonora* pode ser diretamente relacionado ao trabalho de artistas e movimentos que constituíram um papel precursor na exploração do som como elemento de criação artística e geração de significados, e que estiveram ligados à formação de modos de produção artística estabelecidos entre as décadas de 1950 e 1970 como a instalação, o *happening* e a própria música eletroacústica. A forma híbrida da arte sonora pode ser associada a múltiplas raízes que incluem os *happenings* do grupo Fluxus e a conceitualização musical promovida por John Cage, os trabalhos pioneiros audiovisuais de Nam June Paik, as animações sonoras experimentais de Norman McLaren, a “música visual” das animações de Oskar Fischinger, a proposta intermídia que levou à realização do Pavilhão Philips por Xenakis, Le Corbusier e Varèse, o *Hörspiel* e a arte radiofônica, as experimentações de filme sem imagem de Walter Ruttmann e as montagens de Dziga Vertov em seu laboratório de audição, o hibridismo conceitual das obras de Jean Tinguely, a concepção processual da música minimalista de Steve Reich, as esculturas sonoras de Harry Partch, a música de mobília de Erik Satie, a música ambiente de Brian Eno, a *Plunderphonia* de John Oswald, a exploração experimental das potencialidades do fonógrafo feitas por László Moholy-Nagy, entre inúmeros outros.

Neste capítulo serão abordados alguns desses artistas e movimentos que influenciaram o surgimento da arte sonora e, mais que isso, desenvolveram concepções sonoras que de uma forma ou de outra modificaram o pensamento e construção de arte com som e que se tornam referência a produções posteriores. O recorte para a abordagem desse tema buscou levantar os principais elementos que serão encontrados no repertório apresentado nos capítulos seguintes e também para dar suporte à discussão dos aspectos fundamentais da arte sonora desenvolvidos no terceiro capítulo. Além dos nomes e movimentos amplamente conhecidos e citados como precursores da arte sonora, este capítulo buscou também privilegiar artistas experimentais não usualmente citados, pois acreditamos

ser de grande importância para o entendimento do caráter híbrido em que o repertório e os artistas se inserem.

1.1. Questões precursoras: contexto artístico

Os trabalhos desses artistas de maneiras e em épocas diferentes apontam para a introdução do som como elemento essencial na produção artística do século XX. Os fatores que desencadearam essa perspectiva certamente são muitos, mas é fato que a compreensão do universo sonoro sofre mudanças significativas a partir também de uma transformação em nossa experiência cotidiana de escuta.

O trabalho desses criadores e, mais ainda da arte sonora como chamamos aqui, tornou-se possível por meio da emergência de uma cultura do áudio. Essa cultura evidencia e multiplica nossos processos de escuta, remonta a uma série de questões impulsionadas pelo surgimento de tecnologias de gravação e difusão sonora, o que Iazzetta (2006) chamou de *fonografias*. Este contexto pode ser melhor entendido na citação abaixo:

A possibilidade de gravação e reprodução sonora inaugurada pela invenção do fonógrafo por Thomas Edison em 1877 vai modificar radicalmente toda a rede de relações que se estabelecem em torno da música. O pensamento composicional ganha novas referências, a performance passa a contar com um meio de registro refinado, os meios de distribuição e comercialização da música expandem-se de modo explosivo. Mas é a escuta que talvez tenha sofrido a maior transformação em função do surgimento da fonografia. Os meios de gravação e reprodução sonora vão criar um ouvinte especialista na escuta e cada vez mais distante da criação musical [tradicional]. Ao ser colocada em evidência, a escuta passa a balizar os modos de fazer música durante o século XX. (Iazzetta 2006: 2)

É consenso afirmar que a relação entre arte e tecnologia a partir do século XX ficou cada vez mais estreita. A música insere-se especialmente nesta questão. Vários autores apontam uma série de fatores que contribuíram para essa aproximação, como por exemplo, o aprimoramento dos conhecimentos relativos ao comportamento acústico e psicoacústico do som e sua produção e processamento por meio da eletricidade. A partir, ou até concomitantemente a esse fato, surgiram, também impulsionados pela curiosidade e busca inventiva, sistemas de som que possibilitavam a gravação e geração de sons, sem precedentes históricos. As inúmeras possibilidades que esses sistemas inauguraram geraram mudanças cruciais nos modos de produção e recepção da música. Por exemplo, com a gravação, a performance dá lugar à reprodução mecânica da música, modificando a situação de escuta. A

partir daí, inaugura-se a possibilidade de escutar música sem que o ouvinte presencie a performance. Entre as consequências dessa nova situação, ocorre um deslocamento dos espaços de apreciação musical de espaços públicos, para uma situação doméstica, enfatizando uma “escuta individual” (Iazzetta 1997).

Outro processo desencadeado pela tecnologia e de fundamental importância para o entendimento da música feita a partir do século XX foi o deslocamento da ênfase no processo de produção para a recepção (audição) como experiência cultural (Mowitt 1987: 173), daí o inegável privilégio e importância da escuta na criação da música contemporânea, principalmente a eletroacústica.

Dessa maneira, a disseminação de tecnologias operou e opera na formação de uma nova escuta, promovendo mudança nos hábitos perceptivos. O próprio fato de se gravar um som e depois ouvi-lo em um sistema de alto-falantes, diferente do seu local e contexto de produção original, provoca uma outra percepção desse som. Esta simples descontextualização já inaugura mudanças cruciais na escuta e na recepção.

O aparecimento da música concreta e conseqüentemente de toda teoria experimental e discussão estética que a acompanha, só foi possível e se justifica pelo advento tecnológico. A busca que Schaeffer tanto primava do “som por si só” foi somente possível pelo surgimento de novas possibilidades técnicas e tecnológicas, como a do *sillon fermé* (sulco fechado): uma espécie de aprisionamento do som em um disco de acetato feito durante uma gravação, que era cortado (inscrito) na hora (Caesar 2000). O resultado era uma repetição reiterada do mesmo som. Essa repetição provocava uma outra percepção e análise do som em questão.

Este fato pode ser melhor exemplificado na citação de Caesar (2000) sobre a peça 'Concert de Bruits', 1948, de Pierre Schaeffer:

Nesta peça, notamos claramente como a tecnologia então empregada nos anos quarenta, a do estúdio de gravação de som em disco, deixava marcas sobre as técnicas de composição: o 'sillon fermé', de tamanho limitado pelo diâmetro dos discos e pelas velocidades de leitura, determinava uma repetitividade peculiar, aplicada seja a sons de teor narrativo, como os da locomotiva, seja a sons menos referenciais, como os de piano.

A possibilidade de fixação dos sons em um suporte, seu ‘aprisionamento’ já em 1910 provocava grande curiosidade e estranhamento haja vista os *Tone Tests*.¹ Durante todo o

¹ Apresentações públicas realizadas em teatros que comparavam a voz de uma cantora ao vivo com sua voz gravada, com o objetivo de vender os fonógrafos da companhia que fabricava os equipamentos. Centenas de apresentações eram realizadas e as pessoas, aparentemente, tinham dificuldade de perceber a diferença entre as duas versões. Para maiores detalhes sobre os *tone tests*, ver Thompson, E. (1995). "Machines, Music, and the

século XX, diferentes manipulações e usos do som gravado – fixado – coexistiram. É interessante notar que em âmbitos de criação – seja música, cinema, áudio-arte, arte sonora – essas novas possibilidades permitiram diferentes caminhos de exploração sonora. Nas músicas eletroacústicas, a possibilidade de organização de um material não tão abstrato, quanto as notas e a concepção de um modelo de realização sonora não causal, ou seja, restritos pelos modos instrumentais de performance, talvez seja a questão crucial nas transformações do papel do som na produção musical, da qual o trabalho de Pierre Schaeffer desempenha um papel fundamental.

A idéia de transformação dos modos de produção e recepção sonora por meio do advento do registro sonoro é algo que de uma maneira irreversível se fixou na formulação da música e “inaugurou o formato sonoro da arte midiática” (Garcia 1998: 35). Vale lembrar que a gravação, ou como diz Michel Chion, a *fonofixação*, não é o único advento tecnológico que transformou as relações de fazer e escutar sons. Em seu livro *Músicas, media e tecnologias*, Chion aponta de maneira clara cinco outros aspectos tecnológicos básicos, os quais ele chamou de “seis efeitos técnicos de base”: a captação, a telefonia, a fonofixação, a amplificação, a geração elétrica de sons e a remodelagem. (Chion 1997: 13). Esses aspectos constituem-se como base das mudanças nos modos de produção, difusão e apreciação musical, que se estabelecem a partir das inovações tecnológicas que se processam durante o século XX.

É preciso salientar que fora do âmbito musical estrito, alguns artistas em domínios diferentes já trabalharam com gravação do som e experimentação dessas potencialidades cerca de vinte anos antes do início da música concreta. O contexto do surgimento das tecnologias de gravação sonora e seu uso pioneiro por cineastas que criaram discursos de cinema sem imagens, o chamado ‘cinema para os ouvidos’, constitui um importante elemento precursor para o surgimento de poéticas híbridas de criação sonora. Já em 1916, o russo Dziga Vertov criava experimentos no que chamou de *Laboratório de Audição*, no qual realizaria montagens de palavras fundindo música e literatura. De acordo com El Haouli, Dziga Vertov “defendia concepções capitais, tais como as noções de ‘ruídos e sons fotográficos’ e os conceitos de ‘Rádio-Filme’, ‘Rádio-Olho’ e ‘Filme Acústico’ – termos estes também empregados nos anos 20 pelo diretor Alfred Braun da Rádio Berlim” (El

Haouli 2000: 18). Desse modo, podemos inferir que talvez Vertov estivesse de fato preocupado com a montagem em uma espécie de arte do áudio ou arte fonográfica. E aqui não nos referimos à fonografia enquanto um dispositivo de reprodução sonora, mas sim de produção.

Talvez o exemplo mais interessante e até emblemático dessas experiências no âmbito do cinema seja *Weekend* (1930), do cineasta alemão Walter Ruttmann. O próprio cineasta intitulou *Weekend* de ‘filme sem imagens’, uma espécie de ‘cinema para os ouvidos’. O interessante nessa obra é que o potencial imaginário e imagético é usado de modo semelhante ao que posteriormente iria ser abordado na música concreta, porém duas décadas depois. Para ilustrar essa questão, podemos citar um depoimento do próprio Ruttmann:

Uma vez que agora a fotografia dos sons se dá através da exposição à luz de um filme, estão disponíveis para a montagem acústica as mesmas possibilidades existentes no corte do filme. (Garcia 2004: 25)

Mas é curioso notar que a estréia do filme se deu na rádio *Reichsrundfunkgesellschaft* e *Berliner Funkstunde* e não em uma sala de cinema, como salienta Iazzetta (2006: 88). O filme tem a duração de 11’20” e é baseado em uma técnica de montagem sonora na película, que será posteriormente usada e aprimorada por Norman MacLaren.

Não podemos deixar de remarcar outra importante experiência artística, também fruto das inquietações inerentes a esse período, e que marcam sua influência nas artes do som até os dias de hoje: a rádio-arte, que seria chamada também de arte acústica. Essa arte esteve desde o início fortemente ligada à comunicação, pois é pensada, idealizada e veiculada pelo rádio, que se constituiu como um meio altamente frutífero para o desenvolvimento de experimentos artísticos no início do século XX. A chamada peça radiofônica ou *Hörspiel*, uma espécie de peça de áudio, ou obra acústica que insere diversas acepções sonoras: textos falados, diálogos, literatura e música, trouxe à música eletroacústica e à arte sonora importantes contribuições, principalmente no modo como iria utilizar o som. Acerca dos aspectos que fazem parte e conceituam esse repertório, o dramaturgo alemão Klaus Schöning esclarece:

A peça radiofônica pode ser muitas coisas. No conceito da peça radiofônica cabem muitos aspectos. A peça radiofônica funde os gêneros tradicionais. Nela se fundem: a literatura, a música, a arte dramática. A peça radiofônica pode ser: a realização acústica de texto e partitura. Mas também: a montagem de materiais acústicos originais (documentários); a literatura de fita magnética. Nela diluem-se: o lírico, o épico, o dramático. Nela fundem-se: fala, ruído, música. A peça radiofônica, como produto artístico

autônomo e também desligável do meio de comunicação em que nasceu. (Schöning apud El Haouli 2000: 17)

A utilização do rádio como instrumento de criação foi alvo de interesse de muitos renomados artistas do século XX, proveniente das mais diversas áreas, fato que, inevitavelmente leva ao interesse pelo sonoro e que potencializou a inclusão do som nas artes nesse período. Dentre os principais artistas que desenvolveram trabalhos no rádio, podemos destacar o filósofo Walter Benjamin, o dramaturgo Bertolt Brecht, o cineasta Orson Wells, o escritor e dramaturgo Samuel Beckett, o ator e poeta Antonin Artaud, o engenheiro e músico Pierre Schaeffer, o compositor John Cage, o educador e compositor Muray Schafer e o pianista Glenn Gould. (El Haouli 2000: 13).

Ainda na década de 1930, duas incursões na produção de sons sintetizados na banda ótica surgiram na Alemanha. Uma em Munique, com o cineasta Rudolf Pfenninger, e outra em Berlim, com Oskar Fishinger. Pfenninger criou uma técnica que chamou de “sons vindos de nenhuma parte”² (Levin 2004: 57), na qual o cineasta se valia do desenho feito a mão em uma película que posteriormente era fotografada, e desse modo o som era sintetizado. Já Fishinger usava a mesma técnica (de desenhar diretamente na película) a fim de criar o que chamou de filme “absoluto”, ou filme abstrato, o que Levin poeticamente definiu de “(...) musicalidade da forma gráfica em movimento na tradição da síntese cinematográfica animada (...)” (2004: 53). É interessante notar que mais uma vez foi no âmbito do cinema que houve uma antecipação do que viria a acontecer de maneira emblemática na prática da música eletroacústica, pois Pfenninger e Fishinger, usando o que Levin chamou de “notação *opto-acústica*” (2004: 51), desenvolveram um meio de criação sonora sem a necessidade da performance (instrumentos ou músicos).

² As traduções das citações são de responsabilidade da autora deste texto.

Figura 1: Oskar Fischinger com os rolos de cartolina desenhados à mão. (1932)

Figura 2: Faixas (bandas) de cartolina utilizadas por Norman McLaren na a síntese sonora.

Norman MacLaren iniciou seus trabalhos em animação já na década de 1930. É um artista escocês que se mudou para o Canadá em 1939, onde realizou a maior parte de seus trabalhos na *National Film Board of Canada*. Em seu trabalho de animação sonora experimental, ampliou as técnicas de Pfenninger e Fischinger e desenvolveu e aplicou novos métodos de sincronia entre som e imagem de maneira extensiva. Seu método pode ser claramente explicado na citação abaixo:

É esse método neo-pfenningeano de ‘som sintético animado’ – que se baseia em uma biblioteca de bandas [ou faixas] em cartolina [medindo] de uma polegada por doze, cada uma delas contendo entre um e cento e vinte iterações de um motivo de ondas sonoras desenhadas a mão e capazes de produzir todos os semitons em uma tessitura de cinco oitavas. (Levin 2004: 59)

Figura 3: Equivalência de notações dos desenhos a serem sintetizados.

MacLaren usou sua técnica e método a favor de uma construção tradicional de sons, ou melhor, de tons, como podemos notar em *Two Bagatelles* (1952) e no premiado *Neighbours* (1952). Mas foi em *Synchromy* (1971) que MacLaren, ao eliminar a câmera e associar e sintetizar a forma dos desenhos aos sons, cria uma inédita conexão e sintaxe entre som e imagem.

Para a criação de *Synchromy*, foram usadas setenta e duas faixas de cartolina para controlar a altura, cada uma contendo listras ou estrias que individualmente representam um semitom em uma escala de seis oitavas cromáticas. A semelhança é sincrônica: as listras mais finas correspondem às notas mais agudas e as mais largas às notas mais graves.³

³ Para acessar a descrição técnica completa da obra, ver MacLaren apud McWilliams, D. (1991). Norman McLaren: on the creative process. Montreal, National film board of Canada..

Figura 4: Frame de Synchromy (1971).

Em *Synchromy*, MacLaren consegue unificar em uma composição de imagens e sons a idéia de animação sonora por meio da síntese de maneira auto-referencial e auto-explicativa. Ao criar seu material visual por meio de composições e interpolações com as bandas óticas (duplicação, corte, sobreposição), MacLaren dá ênfase aos sons construídos sinteticamente por meio da manipulação do registro ótico de ondas sonoras. As cores empregadas em cada padrão de ‘traçado’ contribuem para a criação de um vívido contraste entre as idéias sonoro-visuais.

Figura 5: MacLaren desenhando diretamente sob a película.

Já no âmbito musical, o interesse e abordagem do som deu-se de maneira distinta. Nada mais emblemático do que o ruído e o timbre para exemplificar. De uma maneira geral, podemos citar dois pólos de interesse: o do ruído, que a partir do manifesto de Luigi Russolo (1913), no futurismo, constituiu-se posteriormente como um potencial de interesse na música; e o pensamento tímbrico de liberação do som fortemente influenciado pelo pensamento visionário de Edgard Varèse (1930). As questões e concepções sonoras apresentadas por Russolo e Varèse são claros focos de interesse da música, diferentemente dos experimentos no cinema, apontados anteriormente e até da posterior arte sonora.

Russolo e a música futurista são repetidamente citados pela maioria dos autores e artistas que escrevem sobre arte sonora como sendo a principal influência no surgimento desse repertório. Mas vale lembrar que sua produção musical foi bastante restrita e a influência de suas obras teve pouco alcance. Sua influência se dá muito mais pela força simbólica e textual dos manifestos futuristas (Russolo 1986 [1913]), do que pela efetiva força

de seus trabalhos artísticos. Apesar de Luigi Russolo e os futuristas terem tido uma abordagem interdisciplinar e de terem expandido o universo do ruídos (sons não musicais) na construção musical com a utilização de novos instrumentos, como os *intonarumori*, acreditamos que sua relação com a arte sonora se dá de maneira indireta. Segundo Moraes (1983: 35), o trabalho dos futuristas não resultou em obras criativas porque talvez “eles não tenham conseguido elaborar uma sintaxe precisa para os materiais recém-descobertos”, muito embora o autor indique a peça *Ionisation* (1931) de Edgard Varèse como exemplo de obra musical de mais fôlego, desenvolvida sob a influência das idéias de Russolo, apesar de não fazer referências diretas às máquinas.⁴

De fato, o movimento futurista italiano floresceu numa época em que eclodiram as vanguardas européias com seus movimentos que questionavam o papel da arte na sociedade e que refletiam as transformações ocorridas nas metrópoles e as recentes descobertas e invenções tecnológicas. Suas incursões musicais se fundamentavam na mudança do ambiente sonoro das cidades por meio do convívio cotidiano com as máquinas e seus ruídos mecânicos.

Apesar da ausência de obras significantes da música futurista, era claro o intento de Russolo em introduzir o que ele chamou de “som-ruído” no contexto histórico da música. Suas aspirações eram musicais e, apesar do insucesso artístico, era constante a tentativa de impor aos ruídos modos musicais de abordagem sonora, pois tentavam entoá-los, harmonizá-los e impor ritmos. De uma certa forma, esse intento de construir uma sintaxe por meio de categorização dos ruídos encontraria ressonâncias adiante com o ‘solfejo dos objetos sonoros’ de Pierre Schaeffer. A influência das idéias de Russolo e dos futuristas deu-se de maneira mais incisiva na música do que na arte sonora e talvez essa questão possa causar desacordo entre muitos dos teóricos e artistas do repertório da arte sonora, que regularmente invocam a influência do movimento vanguardista italiano.

⁴ Peça para orquestra de percussão composta por inúmeros instrumentos a serem tocados por treze músicos. Ainda que escrita para instrumentos tradicionais (não eram os *intonarumori*), *Ionisation* é resultado de uma pesquisa de ‘novos’ sons e de ‘novos’ modos de composição desses sons.

A idéia trazida de certa forma pelo futurismo, de ‘musicalizar’ os ruídos, atribuindo-lhes parâmetros musicais⁵ se estabelece como um processo que se intensifica durante todo o modernismo⁶ e tem um amplo desenvolvimento com as práticas da música eletroacústica.

Não é o caso aqui de se discutir essa idéia, mesmo porque faz parte de questionamentos complexos que podem ser melhor desenvolvidos em pesquisas futuras. Porém, o que queremos levantar aqui é que o desenvolvimento da arte sonora e da música traçaram cada qual seu caminho em direções distintas em relação à concepção sonora e às preocupações apontadas por Russolo que, na música futurista se relacionam, ao nosso ver, mais com a música do que com a arte sonora.

Talvez o ponto chave nesta discussão seja a busca por uma escuta musical. Apesar dessa polarização ser efetivamente desenvolvida por Pierre Schaeffer, podemos encontrar indícios dessa polarização nas idéias de Russolo, na medida em que há uma tentativa de analisar e categorizar os diferentes tipos de ruído a partir de uma classificação que se estabeleça a partir da escuta.

O dado contextual insere-se como ponto de confluência decisiva nas obras do repertório da arte sonora, como veremos no decorrer dos capítulos deste trabalho. O contexto, o ambiente, o espaço são aspectos mais comumente desenvolvidos por vertentes das artes visuais e, de maneira mais enfática, na arte da instalação. Porém, ainda na música, podemos encontrar diversos outros exemplos que apontaram para caminhos sonoros inusitados, dentre os mais emblemáticos para uma relação com o repertório da arte sonora em relação ao dado contextual. Entre eles, podemos citar a música de mobília de Erik Satie, a associação entre Xenakis, Varèse e Le Corbusier na construção do pavilhão Philips e a música ambiente de Brian Eno.

Erik Satie estabelece vários conflitos em suas composições e nos textos em que expressa suas concepções musicais. Seu estilo irônico problematiza aspectos consolidados da tradição musical, como é o caso da estaticidade e suspensão do discurso musical em *Vexations* (1893). Também em sua *musique d’ameublement*, Satie dessacraliza a obra musical colocando-a como elemento constitutivo do lugar e do contexto onde ela é escutada.

⁵ Esses parâmetros são hierarquizações comumente encontradas na organização musical de notas e escalas que, neste caso, acontece como uma categorização dos ruídos em seis famílias distintas. Podemos notar aqui uma tentativa de efetuar uma tipologia sonora.

⁶ A idéia de que existe um processo de musicalização sons sons a partir do modernismo musical é do pesquisador americano Douglas Kahn e encontra-se explicada em seu livro de 1999 - *Noise, Water, Meat: a history of sound in arts*.

A música era para ser parte do ambiente assim como um objeto de mobília, fato que inaugura uma ampliação das possibilidades perceptivas musicais até então, e introduz novos elementos e contextos na construção da obra.

De maneira semelhante, Brian Eno construiu algumas de suas músicas de modo a compor deliberadamente o ambiente, uma espécie de ocupação sonora do espaço, como podemos notar na citação abaixo a respeito de uma de suas mais conhecidas obras, *Music for Airports* (1978):

A idéia é criar uma música que preencha o ambiente de um aeroporto em funcionamento e a idéia subjacente era tentar sugerir que havia novos lugares para inserir música, novos tipos de nicho na qual a música poderia pertencer. (Eno apud Duckworth 2005: 21)

Music for Airports é uma peça baseada em seis *loops* de alturas isoladas provenientes de um canto feminino e de piano. Cada *loop* é realizado com diferentes intervalos e durações, criando, quando simultâneos, inúmeras sobreposições de *clusters*⁷.

É direta a relação que podemos estabelecer entre a arte do tédio e a música de mobília de Satie, com as músicas desenvolvidas pela empresa Muzak e a música ambiente de Brian Eno. Obviamente, a relação da produção de Satie e Eno com as músicas para elevador da Muzak se dá pelo fato de deslocarem a música para um papel descentralizado, funcionando como pano de fundo, já que as músicas do Muzak⁸ trazem um apelo altamente comercial, diferindo-se das características da produção de Eno e Satie.

Music for Airports, *Vexations* e inclusive as músicas da empresa Muzak, são alguns exemplos contundentes de uma mudança no uso do som; uma abordagem musical que agrega a idéia de contexto à concepção e criação sonora, e que é um ponto de referência para a constituição do pensamento em torno da arte sonora.

Outro importante exemplo é o desenvolvimento, no final da década de 1950, de uma proposta de intermídia que levou à realização do *Pavilhão Philips* por Xenakis, Le Corbusier e Varèse. A associação entre esses artistas provenientes de formação diversa resultou em uma pioneira proposta que aplicou processos de construção musical ao design arquitetônico. O edifício foi construído em 1958 para a Feira Mundial de Bruxelas e baseava-se em superfícies derivadas de uma mesma linha parabólica. A construção propiciou uma relação íntima entre

⁷ Termo comumente usado em música para designar um conjunto amontoado de alturas.

⁸ Muzak é uma empresa fundada em 1934 com o objetivo de criar músicas muitas vezes de melodias simples e repetitivas compostas para lojas de varejo, elevadores, aeroportos, consultórios odontológicos, com o objetivo de preencher os silêncios e mascarar os sons não desejados.

música e espaço arquitetônico, evidenciando a preocupação de se colocar em destaque, de maneira precursora, a dimensão espacial como um dos parâmetros musicais a serem trabalhados.

A criação do *Pavilhão* foi um empreendimento sofisticado e pioneiro no que diz respeito ao uso do espaço e do som, tanto em suas atribuições acústicas e arquitetônicas, quanto em seu desenvolvimento artístico, apontando de fato para uma ampliação de possibilidades artísticas tanto na música, quanto na arquitetura. O desenho do prédio que não tinha portas, mas duas aberturas para que as pessoas pudessem entrar e sair, foi baseado na função geométrica que há tempos interessava Xenakis, conhecida como parabolóide hiperbólico. O resultado dessa função é um tipo de superfície em três dimensões que possui um formato semelhante ao de uma sela.

Figura 6: Exemplo de uma parabolóide hiperbólica que pode ser descrita pela equação:

$$\frac{y^2}{b^2} - \frac{x^2}{a^2} = \frac{z}{c}$$

Embora na época do desenvolvimento do projeto do *Pavilhão Philips*, Xenakis fosse um auxiliar do já famoso e experiente arquiteto Le Corbusier, sua presença foi marcante a ponto da concepção da obra estar baseada em algumas de suas idéias composicionais, especialmente a desenvolvida em *Metastasis* (1953-54). Essa peça é composta para sessenta e um instrumentos, com ênfase na orquestra de cordas, e desenvolvida em glissandos partindo de mesma nota. Os glissandos exercem um papel fundamental na construção de um plano musical em que um estado sonoro se transforma em outro sem quebra de continuidade, de modo semelhante ao que ocorre em superfícies geométricas. Para cada um dos sessenta e um instrumentos, Xenakis escreveu uma linha independente, o que quer dizer que a partitura é composta de sessenta e um *divises* de orquestra. E são especificamente os glissandos, em *Metastasis*, que motivaram o compositor a conceber, alguns anos depois, a geometria do *Pavilhão Philips*.

Se observarmos a estrutura geométrica do pavilhão, encontraremos uma semelhança direta com o diagrama realizado por Xenakis para o desenvolvimento dos glissandos em *Metastasis* (ver figuras 7 e 8). Os glissandos realizados pelos instrumentos de cordas nessa peça partem em uníssono da nota ré, cada qual em direção a diferentes outras notas, havendo diferença de velocidade na execução do glissando, dependendo da distância da nota de chegada. E é justamente essa diferença que gera, abstratamente, o desenho geométrico que tanto se assemelha ao do *Pavilhão*.

Figura 7: Vista externa do Pavilhão Philips (1958).

Figura 8: Diagrama do plano de glissandos correspondentes aos compassos 309 a 314 de *Metastasis*. (Treib 1996: 16)

Apesar do projeto da construção ter sido inspirado em uma obra musical de Xenakis, o compositor convidado a criar a música foi o então veterano Edgard Varèse. A música em questão fazia parte da obra *Poème Électronique*, um exemplo pioneiro da criação de um ambiente com som, luz, filme e projeção sonora no espaço. A criação musical de *Poème Électronique*⁹ foi feita inteiramente em um estúdio e gravada em fita magnética. Varèse usou a gravação de ruídos de máquinas, gongos e sinos, filtrou um coro de vozes, usou sintetizadores, glissandos ascendentes e descendentes, entre outras fontes sonoras (Treib 1996: 212). Com a ajuda dos meios técnicos avançados para a época e disponibilizados pela empresa Philips, os sons de *Poème Électronique* seguiam rotas espaciais pré-estabelecidas por Xenakis, percorrendo os inúmeros alto-falantes.

O projeto interior do Pavilhão contava com cerca de quatrocentos alto-falantes, inúmeros refletores de luz, um objeto geométrico suspenso no vértice mais alto do edifício e a projeção de imagens. O percurso que o visitante estabelecia seguia uma ordem pré-determinada pela duração do *Poème Électronique* e a articulação do início e fim da apresentação, para um determinado grupo de pessoas, era feita pela audição da música *Concrète PH* (1958) de Iannis Xenakis.

O *Pavilhão Philips*, juntamente com *Poème Électronique*, foi um empreendimento bastante sofisticado para os padrões tanto tecnológicos quanto artísticos da época. Obviamente, vários problemas técnicos apareceram. Porém, é notório o empenho em desenvolver uma proposta que hoje chamamos de intermídia. A sofisticação no desenvolvimento tanto de um projeto arquitetônico baseado em uma partitura musical, quanto às engenhosas manipulações do espaço sonoro demonstram, obviamente, um enorme interesse pela tecnologia. Mais um indício do surgimento de atividades artísticas sonoras integradas. O *Pavilhão Philips* é, como o pesquisador Marc Treib (1996) bem definiu, uma espécie de espaço calculado em segundos, ou seja, um prédio baseado na trajetória do som em diversas concepções.

⁹ Para uma análise detalhada de *Poème Électronique*, ver Treib, M. (1996). Space Calculated in Seconds: The Philips Pavilion, Le Corbusier, Edgard Varèse. New Jersey, Princeton University Press.

Figura 9: Pavilhão Philips na Feira Mundial de Bruxelas em 1958.

1.2. Três referências fundamentais.

Na maior parte da bibliografia dedicada à arte sonora, pode-se notar uma referência recorrente a certos movimentos e gêneros artísticos que teriam influenciado o seu surgimento. As referências aos futuristas e ao Fluxus são quase que obrigatórias nesses textos. É notável também a insistente presença de nomes como John Cage e Pierre Schaeffer como principais antecedentes da arte sonora. Contudo, preferimos acreditar em uma confluência de questões conceituais precursoras, mais do que em nomes e fatos isolados.

Entre essas questões, podemos dar destaque às mudanças significativas ocorridas na composição musical, assim como aos cruzamentos conceituais com o desenvolvimento estético da arte em geral e seus mútuos entrelaçamentos que, a partir de alguns fatores, serão descritos a seguir.

A possibilidade de registro e edição do som desencadeou um processo de descoberta de inúmeras diferentes possibilidades de criação com o som. Os trabalhos de Schaeffer e a música eletroacústica são somente um exemplo, muito embora seja talvez a dissolução das

fronteiras entre som musical e ruído¹⁰ um dos fundamentais fatores que proporcionaram o aparecimento de trabalhos como os da arte sonora. Além disso, nota-se uma profunda transição de uma concepção abstrata do som – notas, acordes – para uma utilização do som enquanto matéria-prima, numa relação mais concreta com o dado sonoro.¹¹ A apropriação de qualquer som a nossa volta a partir de ressonâncias dos *ready mades* de Duchamp¹², a abertura conceitual de som e silêncio e a contínua tentativa de valorização do processo de criação, mais do que da obra finalizada, também remontam às concepções artísticas que irão circunscrever e influenciar a produção da arte sonora.

Outro dado importante a ser citado é a conceitualização da arte e sua influência na prática do artista que, de uma posição individualista e mistificada, passa a ser um observador do mundo que o cerca, se apropriando das estruturas observadas para a construção das estruturas do trabalho artístico. A postura conceitual que a arte tomou se ampara na ênfase da obra artística enquanto um conjunto de idéias, formas, conceitos, ao invés de enfatizar o objeto em si, ou melhor, o resultado.

É interessante notar que o desenvolvimento da performance enquanto gênero artístico coincide com o aparecimento de trabalhos que posteriormente seriam enquadrados como arte sonora, como também o desenvolvimento da instalação seja contemporâneo ao da performance e da arte sonora. Não nos parece coincidência que essas diferentes possibilidades artísticas se desenvolvam num mesmo período.

A esse respeito, podemos citar vários fatores e características que foram compartilhados entre esses movimentos, tais como o deslocamento do foco no objeto artístico em direção ao ambiente como um todo, a inclusão do corpo, tanto do espectador, quanto do artista na criação e fruição das obras, entre outros. De fato, seus entrelaçamentos foram os possíveis responsáveis pelo desenvolvimento de trabalhos que constituem um corpo de idéias e conceitos unificados sob o nome arte sonora.

¹⁰ Essa questão será melhor abordada no terceiro capítulo, onde apontaremos discussões recentes ligadas a diferentes concepções sonoras.

¹¹ A passagem de uma concepção abstrata em relação a som para uma concreta será discutida mais a fundo no terceiro capítulo.

¹² “A democratização dos sons é, ao mesmo tempo, um ato revolucionário – alguns trabalhos de esculturas sonoras e instalações sonoras atestam um novo regime do ruído na arte contemporânea, ou melhor, de concepção sonora, assim como o uso de objetos comuns por Duchamp sancionava sua pertinência no contexto artístico.”

Neste sentido, escolhemos enfatizar três referências que continuamente influenciam e se relacionam à criação, desenvolvimento e surgimento de trabalhos concebidos de arte sonora. Essas referências são: *Installation Art*, a *Performance Art* e a Música Eletroacústica.

1.3. Installation Art

A certain strain of modern art has been involved a more direct experience of these basic perceptual meanings, and it has not achieved this through static images, but through the experience of an interaction between the perceiving body and the world that fully admits that the terms of this interaction are temporal as well as spatial, that existence is process, that the art itself is a form of behavior that can imply a lot about what was possible and what necessary in engaging with the world while still playing that insular game of art. (Morris 1993 [1970]: 90)

Instalação é um gênero artístico que ganhou força na década de 1970 e se constituiu a partir de desdobramentos da idéia de arte conceitual amplamente discutida na década de 1960, que por sua vez remonta a trabalhos de Marcel Duchamp (*ready-mades*), bem como ao processo constante de desmaterialização da arte.

A efervescência de novas possibilidades artísticas impulsionadas pela arte conceitual da década de 1960 e a idéia recorrente da dissolução das fronteiras entre arte e vida, incitaram um processo de extrapolação do uso dos espaços e meios artísticos, bem como uma desmistificação da obra de arte e do artista criador. A ênfase em diferentes tipos de espaço, bem como a extrapolação de concepções e usos dos espaços, torna-se uma busca fortemente reiterada nas artes visuais do pós-guerra.

Questões acerca do dado contextual tornaram-se mais incisivas dentro de uma prática artística no final da década de 1950, manifestando-se em processos como os *Happenings*¹³ e a *Environmental Art*. É freqüente no fim da década de 1960 a discussão sobre os espaços artísticos e o sistema museológico, como por exemplo, se poder notar no texto *What Is a Museum?* (Smithson 1996 [1967]) do artista norte-americano Robert Smithson, que partiu de uma discussão entre ele e Allan Kaprow na qual questionavam a instituição do espaço sagrado das galerias e museus consagrados à exibição de obras artísticas. Essa discussão levou a uma redimensão da idéia de espaço artístico levando à constituição de gêneros como

¹³ O conceito de *Happening* será abordado no próximo item que se refere à *Performance Art*.

a *land art*¹⁴ (Robert Smithson) e a *environmental art* (Allan Kaprow)¹⁵. Smithson e Kaprow redimensionaram de maneiras distintas o uso do espaço. Enquanto Smithson caminhava em direção a um mapeamento do espaço externo, de grandes espaços naturais – o que chamou de *earthworks* -, como no famoso exemplo da instalação *Spiral Jetty* (1970), Kaprow extrapolava os limites do espaço das performances, não apenas do espaço físico, mas das relações entre o cotidiano (arte-vida), justapondo linguagens plásticas e performáticas, na criação do que ele chamou de “ambiente”.

O termo *installation art*, tem sido usado, mais especificamente a partir da década de 1980 para descrever um tipo de arte que “rejeita a concentração em um objeto em favor de uma consideração das relações entre um número de elementos ou da interação entre coisas e seus contextos” (Oliveira, Oxley et al. 1994: 03). De uma certa forma, todos esses termos (*land art*, *environment*, *assemblage*, *site*, *site-specific*, *nonsite*) foram usados para designar e se referir a práticas artísticas complexas nas quais há uma ênfase no dado contextual, apontando para uma concepção de espaço mais abrangente. Na instalação, o espaço onde a obra se insere é parte constituinte da mesma.

Um exemplo extremo dessa abrangência são os trabalhos de Christo e Jeanne-Claude (Bulgária e Marrocos), dupla de artistas que são comumente conhecidos pelo nome Christo. Suas obras criam novas maneiras de perceber paisagens familiares e para isso realizam grandes projetos, como no caso de *The Umbrella, Japan-USA (1984-91)*. Nesse trabalho, os artistas extrapolam as fronteiras espaciais das mais diversas formas, inclusive entre continentes, instalando guarda-chuvas em um longo percurso, simultaneamente em Ibaraki, no Japão, e nas estradas do sul da Califórnia, nos EUA. Neste projeto, os artistas trabalham com componentes materiais (guarda-chuvas) iguais, porém inseridos em realidades climáticas, geográficas e culturais diferentes.

¹⁴ “A *Land Art*, também conhecida como *Earth Art* ou *Earthwork* é o tipo de arte em que o terreno natural, em vez de prover o ambiente para uma obra de arte, é ele próprio trabalhado de modo a integrar-se à obra.” Wikipedia (2006). Land Art, Wikipedia.

¹⁵ Allan Kaprow usou o termo “*Environment*”, em 1958, para descrever seus trabalhos em espaços internos transformados que mais tarde seriam designados como instalações.

Figura 10: Detalhe de parte da instalação, no sul da Califórnia - “The Umbrellas Japan - USA” 1984-91 Christo.

Porém, este é apenas um exemplo da diversidade de meios, materiais e inserção de obras que são intituladas de instalações. Contudo, de uma certa forma, podemos entender a instalação como uma extensão dos caminhos situados entre tempo e espaço na escultura moderna que, por sua vez, pode ser analisada como uma arte apoiada no cruzamento do tempo e do espaço. Dos *ready-mades* de Duchamp às esculturas cinéticas, os elementos espaço-temporais constituem-se como dados indissociáveis nas obras escultóricas, como podemos perceber claramente na explanação da pesquisadora Rosalind Krauss em seu renomado livro, “Caminhos da Escultura Moderna”:

Um dos aspectos mais notáveis da escultura moderna é o modo como manifesta a consciência cada vez maior de seus praticantes de que a escultura é um meio de expressão peculiarmente situado na junção entre repouso e movimento, entre tempo capturado e a passagem do tempo. (Krauss 1998 [1977]: 6)

As obras designadas sob o termo ‘instalação’ possuem notoriamente múltiplos significados, usos e materiais, tornando-se atualmente uma prática complexa e abrangente. Porém podemos levantar algumas características que aglutinam esse repertório. Muitos desses trabalhos se inserem em possibilidades de ruptura frente ao desenvolvimento da escultura, na medida em que absorvem a idéia de contexto.

As instalações são trabalhos que, de uma certa forma, direcionam-se para uma experiência sensorial mais completa do público, na medida em que usam materiais e conceitos que invocam os vários sentidos. Na instalação, há um nítido deslocamento da idéia de contemplação para a imersão e esse processo pode ser traçado a partir de vários indícios. Entretanto, chamaremos atenção aqui à interferência (interação) do público, ressaltando seu papel na atualização da obra artística, que tende a solicitar uma participação mais ativa do espectador no processo artístico.

Talvez o trabalho do artista inglês nascido na Índia, Anish Kapoor, se insira aqui como um exemplo de obra que se localiza justamente no vértice da transformação desse processo, tanto do ponto de vista de uma escultura que traz o contexto agregando o corpo do espectador, quanto do ponto de vista de uma passagem de uma atitude inicialmente contemplativa para uma posterior imersão. E o mais interessante é o modo altamente sofisticado e delicado com que Kapoor finaliza seus trabalhos, como podemos notar em *When I am Pregnant (2005) [1992]*, uma obra tridimensional que é construída em gesso inserida em uma sala também branca. Essa obra aparece, desaparece, muda, dependendo da posição do espectador em relação a ela, pois é simplesmente uma protuberância sutil da parede que anuncia uma curva.

Figura 11: *When I am Pregnant* (2005) [1992]– Anish Kapoor

Um outro exemplo semelhante do mesmo artista é a obra *Double Mirror* (1998), na qual a relação com o espectador, e mais especificamente com o som produzido pela interação do público com seus espelhos, constitui o todo do trabalho. As superfícies espelhadas construídas por Kapoor destacam o corpo do espectador, espelhando e distorcendo não somente a sua imagem, mas também os seus sons. No caso dessa obra, o som tem lugar de destaque, pois o posicionamento extremamente cuidadoso dos espelhos (feitos em aço inoxidável repetidamente polido) produz sensações acústicas inusitadas no ambiente onde estão inseridos, propiciando a amplificação dos sons produzidos pelo espectador que se situa em uma posição específica mais próxima do espelho, provocando sensações acústicas inusitadas. O interesse e envolvimento com as questões do espaço leva Kapoor a ultrapassar as fronteiras entre os materiais, pois, neste caso, espaço e som se entrelaçam em uma noção expandida de objeto.

Figura 12: Detalhe da obra Double Mirror (1998) – Anish Kapoor

Na escultura, o objeto tem uma certa autonomia em relação ao espaço, o que leva a uma atitude de contemplação frente à obra na qual o espectador se coloca, se movimenta e age. Usualmente a obra é mantida a uma certa distância do espectador, a qual é frequentemente enfatizada pelo uso de sinais que demarcam o ponto máximo de aproximação permitida. Já na instalação, o espectador é envolto por um contexto espaço-temporal que o convida a uma situação imersiva, levando a uma possibilidade de interação efetiva.

Essa característica relaciona-se com o tempo, mas também com o espaço. Na escultura, por exemplo, a mesma obra pode estar em vários lugares, como em galerias e museus em diferentes cidades, e a ainda assim irá preservar sua essência. Ou seja, a escultura pode ser transportada de um espaço a outro sem maiores interferências em sua acepção e constituição. Isso não ocorre com a instalação, pois a obra não está no espaço, é o espaço que configura a obra. Na escultura, o objeto está no espaço e na instalação, o espaço é o objeto, a obra.

As instalações são geralmente obras híbridas que usam os mais variados tipos de materiais, desde objetos escultóricos até mídias eletrônicas, buscando instigar e interferir na maneira que um sujeito experiencia um espaço particular, desse modo aproximando-se das artes performáticas.

Outra característica recorrente nos trabalhos de instalação é a forte relação com o corpo, tanto o corpo do espectador, quanto do próprio artista. Muitos trabalhos criam situações que instigam o comportamento do público de maneira convidativa, ou até mesmo estranha e inusitada. Entretanto, o ambiente quase sagrado que envolve a obra de arte acaba criando um estado de conflito entre a tentação de interagir com a obra e a resignação contemplativa imposta pelo espaço de exposição. Ainda assim, é notória a existência de uma mudança de perspectiva na relação do espectador com a obra.

Neste sentido, na instalação, a participação do espectador é determinante num processo que pode potencializar ou reprimir o contexto, bem como o significado real ou construído de um lugar específico, pois nesse tipo de trabalho, o espaço é intencionalmente disponibilizado para impulsionar a conexão entre a história do espaço, os objetos inseridos com os espectadores.

Tempo e espaço no âmbito da arte têm sido constantemente redimensionados e, nesse campo, o espaço em que a instalação se sustenta, ao qual se refere, com o qual se articula e onde os visitantes são acolhidos, é um espaço híbrido onde coexistem o espaço da arte e o espaço da vida, do cotidiano.

A incorporação de som ou de atributos sonoros nas artes é um dado que podemos verificar de maneira mais intensa desde o modernismo, mas ao passo que a arte se encaminhou para um uso mais abrangente do espaço, do contexto e do tempo, o som passa a se inserir de maneira enfática no repertório da instalação. Da mesma maneira, as instalações sonoras propõem novas relações espaciais e temporais na medida em que subvertem o uso do espaço e problematizam a questão do tempo, como será discutido no decorrer deste trabalho.

A incorporação de elementos sonoros na instalação, ao nosso ver, contribuíram para uma mudança de perspectiva em relação ao dado sonoro e essa mudança é crucial para compreender e analisar o repertório da ‘arte sonora’. É interessante notar a ressonância entre a diversidade de exemplos artísticos tanto na instalação quanto na arte sonora, como será apontado no próximo capítulo. Nesse sentido dois elementos nos parecem essenciais para a compreensão desse repertório. Por um lado, a incorporação de aparatos tecnológicos diversos. Por outro, uma freqüente referência a elementos contextuais que aponta para fora da obra e estabelecem conexões referenciais e conceituais que, embora recorrentes no âmbito das artes visuais, aparecem de maneira muito mais tímida no campo da música.

1.4. Música Eletroacústica

Desde o fim do século XIX, a música ocidental passaria por inúmeras transformações em relação ao uso de materiais até então inusitados, tais como escalas exóticas (Debussy), artificiais (Partch), a invenção de novos instrumentos (Telharmonium, Theremin, Ondes Martenot), e a extrapolação das possibilidades dos instrumentos tradicionais (técnicas estendidas, multifônicos e uso de sonoridades não usuais). O conceito de dissonância extrapolava a conjuntura das funções harmônicas, caminhando para sonoridades cada vez mais ruidosas. Desse modo, a criação musical passaria a ampliar o leque de sonoridades a serem exploradas.

É crucial nesse processo de ampliação da sonoridade no fazer musical, o surgimento do fonógrafo e do gramofone, que tiveram uma contribuição substancial para a transformação das maneiras de se fazer e escutar música durante o século XX. A possibilidade de registro e fixação do som em um suporte material promoveu alterações decisivas no fazer musical e na sua compreensão. O rádio e a indústria fonográfica foram responsáveis por uma grande disseminação de material musical e sonoro e pelo aparecimento de novas relações do ouvinte com a música. Criar, tocar e, principalmente, ouvir música, se transformariam por completo.

A partir da década de 1940, essas transformações ganharam um grande impulso com o desenvolvimento de novas tecnologias de áudio e com o trabalho experimental de sonoridades distintas daquelas que eram comuns ao repertório musical tradicional. Esse processo culmina na criação, em 1948, da *musique concrète* e, posteriormente, de outras práticas eletroacústicas. O trabalho do compositor, a partir daí, passaria a estar vinculado ao trabalho no estúdio, levando ao aparecimento de um novo modelo de criação musical que era fortemente mediado por tecnologias eletrônicas. Os sons não estariam mais acoplados pela fisicalidade dos instrumentos musicais tradicionais, mas sim “baseados nas relações abstratas da tecnologia eletrônica” (Iazzetta 2006: 92).

Na mesma época o compositor Herbert Eimert fundou um estúdio de música eletrônica na rádio WDR¹⁶ de Colônia, estúdio assumido posteriormente pelo compositor Karlheinz Stockhausen e que se tornaria um dos mais importantes estúdios de criação de música sob suporte eletroacústico. Nascia ali a chamada *Elektronische Musik* (música

¹⁶ Westdeutscher Rundfunk.

eletrônica). Se por um lado a música concreta partia da manipulação e montagem de sons gravados, a música eletrônica iria se concentrar no universo dos sons produzidos artificialmente, os sons sintetizados. Carlos Palombini (1999: 03), aponta que a música concreta consistia basicamente em descobrir corpos sonoros e maneiras de colocá-los em vibração, gravar os sons obtidos, manipular e editar essas gravações, escutá-las e depois experimentar estruturas. Por sua vez, a música eletrônica alemã estabeleceu forte vínculo com o pensamento estruturado do serialismo integral e, ao menos em seus primeiros anos, vislumbrou nos processos de síntese sonora, a possibilidade de resolver os impasses e contradições do método serial.

Em 1966, Pierre Schaeffer publica o *Traité des objets musicaux: essai interdisciplines*, que se constitui de sete livros. Essa obra é resultado de uma pesquisa de mais de duas décadas em que Schaeffer buscou desenvolver uma teoria que amparasse a experiência no estúdio de rádio na produção da música concreta. A teoria proposta no Tratado se constrói sobre o que ficou conhecido como *escuta reduzida*: o exercício de ouvir o som em suas características acústicas perceptíveis, abstraindo as suas relações com a fonte geradora e com outras referências externas a esse som. Este exercício tinha como um de seus objetivos possibilitar uma descrição dos *objetos sonoros*, um conceito elaborado por Schaeffer a partir da fenomenologia de Husserl. Segundo Garcia (1998: 25), a criação de toda essa teoria descrita no Tratado justificava-se também para que o próprio Schaeffer “tivesse uma compreensão diante da perplexidade que essa prática musical lhe causava”.

Dentre todas as idéias que fazem parte da teoria presente no Tratado de Schaeffer, nos ateremos em duas principais: o conceito de objeto sonoro e o exercício de escuta reduzida. Segundo Garcia (Garcia 1998: 25), a criação do conceito de objeto sonoro desenvolvido por Schaeffer foi a principal base para a estruturação de sua nova teoria, visto que os antigos parâmetros de análise de som e da música não bastavam para a análise dos novos materiais sonoros. A própria situação acusmática induziria o estudo do fenômeno sonoro tal qual percebido, neutralizando a fonte sonora e propondo a “concentração da atenção nas qualidades do fenômeno sonoro percebido” (1998: 27).

Outro fator que está intimamente ligado à percepção do fenômeno sonoro é a questão da intencionalidade, pois, segundo Schaeffer (1966: 263), o objeto sonoro não tem uma existência em si, mas ele se constrói na intencionalidade da escuta. Sobre esta questão, Schaeffer comenta que:

A cada âmbito de objetos corresponde assim um tipo de “intencionalidade”. Cada uma de suas propriedades remete às atividades da consciência que lhes são “constitutivas”, e assim o objeto percebido não é a causa da minha percepção, mas sim seu “correlato”. (Schaeffer 1966: 267)

Ou seja, “a consciência constrói aquilo que quer perceber do objeto” (1998: 28).

Na tentativa de explicar melhor esse novo elemento que viria fundamentar e justificar seu sistema de criação musical, Schaeffer (1966: 269) afirma que objeto sonoro não é somente fruto de sinais físicos, da percepção do mundo exterior, mas sim uma interação entre a natureza física do som, a audição e o processo de reconhecimento sonoro. Como consequência desse fato, uma premissa fundamental para Schaeffer definir o conceito de objeto sonoro é afirmação que o objeto não é proveniente de uma percepção ou de vivências particulares, mas transcendem experiências individuais, podendo ser generalizadas e objetivadas. O objeto sonoro então é, segundo Schaeffer (1966: 271), “um reencontro de uma ação acústica e de uma intenção de escuta”.

Mas para perceber, ou melhor, para a própria existência de um objeto sonoro, é necessário mais que uma redução acusmática, pois esse tipo de redução não elimina os aspectos indiciais e simbólicos do fenômeno percebido. Usando o exemplo de Schaeffer – escutar no toca-disco um som de galope de cavalo e escutar um galope de cavalo diretamente em seu local de execução – não modifica a detecção de som de galope de cavalo, pois “o cavalo não está menos presente na gravação (sem visão) que na foto (sem audição). A acusmática não cria, *ipso facto*, o objeto sonoro”. (Schaeffer 1966: 268)

A essa intenção de não escutar mais que o objeto sonoro, Schaeffer chama de escuta reduzida. Esse procedimento consiste em exercitar, segundo Caesar (2000: 02), a escuta dos objetos sonoros, “desligando qualquer referência que não seja exclusivamente pertinente às características do objeto escutado”; ou, conforme aponta Michael Chion (1995 [1983]: 33), “a escuta reduzida é a atitude de escuta que consiste em escutar o som por si só, como objeto sonoro em abstração de sua origem real ou suposta, e seu sentido cujo qual poderá conter”.

Portanto, o objeto sonoro é algo que se percebe somente por meio de uma postura de escuta - a escuta reduzida – com uma determinada intenção. E, conforme Garcia, a busca de Schaeffer estava na discretização de uma unidade supostamente substitutiva da unidade ‘nota musical’, “complexa e delimitável apenas na intencionalidade da percepção” (Garcia 1998: 29).

Para Schaeffer (1966), o sistema da escuta reduzida constituía-se como a base para o estabelecimento de sua teoria, que por sua vez poderia compor um novo sistema para a sua

música. Dessa forma foram criados, como decorrência dessas premissas, aportes para a identificação (tipologia) e qualificação (morfologia) dos objetos sonoros, com o objetivo de conceituação do que ficou conhecido como *objeto musical*¹⁷. E como aponta Garcia (1998: 32), toda esta teoria pretendia ser um guia para os compositores a fim de construir um “repertório sonoro básico para a música experimental”.

Ainda segundo Garcia (1998: 37), quando Schaeffer cria a escuta reduzida, está propondo uma “recuperação do estatuto de primeiridade do som – da qualidade que se perdeu no processo de semiose”. Naquele momento, Schaeffer buscava uma relação diferente com a criação, que anteriormente se baseava na construção de conceitos: a relação abstrata entre notas, sistemas de composição apoiados em estruturas “*a priori*”. A própria música serial e a incessante busca pela serialização de todos os parâmetros – serialismo integral – consistiu numa espécie de ápice desse pensamento e jogo abstrato de significados. O objetivo de Schaeffer era, segundo Chion (1976: 48), “reencontrar o objeto primeiro, desvelando o ideal de uma experiência não mais mediada pelo signo, ou seja, uma experiência direta com o sensível”.

1.1.1. Música Concreta: aproximações e afastamentos

A partir daí, esse processo de autonomização da música foi largamente generalizado pela indústria fonográfica e também, em escala menor, pela divulgação radiofônica.

O disco e o rádio acabaram por eliminar de vez qualquer ocorrência visual na música, ao mesmo tempo em que contribuíram para popularizar a idéia de que música é um fenômeno estético que se realiza no plano exclusivamente sonoro. (Machado 2000: 155)

Por outro lado, a concepção do som a partir de Schaeffer inaugura uma estruturação muito diferente daquela tradicionalmente usada na criação musical. A organização parte do trabalho concreto de composição em direção ao abstrato da obra. Os sons na mão de Schaeffer, segundo Minard (2002: 44), tornam-se um material escultural. No estúdio, o compositor reage ao som de maneira muito parecida com o modo com que um pintor ou um escultor normalmente reage com suas próprias interações físicas com os materiais, podendo os resultados serem re-trabalhados várias vezes. E como em um ateliê, o trabalho com o som em um estúdio é de experimentação empírica, um ambiente onde todos os estágios do

17 Objetos sonoros identificados e qualificados por uma tipo-morfologia e classificados como *objets convenables*, ou seja, convenientes à uma construção musical.

processo criativo são trazidos de uma concepção através da experimentação de fixar um som diretamente em um meio de gravação.

Para Minard, foi a música concreta e as primeiras idéias trazidas por Schaeffer que

não somente libertaram os sons de seus contextos originais, mas também estabeleceram uma estrutura dentro da qual cada som foi colocado à disposição do artista como um novo material para ser trabalhado e moldado dentro de todas as formas do processo criativo abstrato (Minard 2002: 48).

1.1.2. Música Acusmática: Poética das Imagens Sonoras?

Por outro lado, mesmo os compositores que seguiram Schaeffer não se ativeram ao seu modelo, compondo peças que evidenciavam um desejo por experiências dinâmicas, gestuais e expressivas. Essa tendência pode ser exemplificada na composição *Hétérozygote* de Luc Ferrari, que inaugura, segundo Garcia, “um novo modelo composicional na música eletroacústica que valorizava a referencialidade extra-textual do signo sonoro e, portanto, renegava a tão prezada “escuta reduzida” de seu mestre” (1998: 36).

Outro compositor, discípulo de Schaeffer, que apresentou uma nova possibilidade de composição, acrescentando idéias à teoria de seu professor foi François Bayle. Segundo Garcia (1998: 39), Bayle preocupou-se durante a sua gestão no GRM¹⁸ em produzir música. Mas de sua ampla reflexão teórica, destacam-se duas coisas: “a nomeação de um gênero musical – a música acusmática – e o conceito de imagem-de-som ou *i-som*, conceito substitutivo de objeto sonoro”.

Segundo Garcia (1998: 40) a atitude ou escuta acusmática proposta por François Bayle “opera em um campo ampliado e se ocupa das formas sonoras, das ocorrências, dos acidentes, das imagens que elas suscitam e da viagem que essas imagens constroem”. A proposta de Bayle é fundar a acusmática como um estilo, aquele que designaria o tipo de música feita completamente dentro de um estúdio, diferentes das músicas eletroacústicas interativas, mistas, entre outras.

De fato, a música eletroacústica de tendência concreta e acusmática ajudou a expor a dissolução da fronteira entre um tratamento do elemento sonoro que oscila entre dois pólos. Por um lado, o som esvaziado de conexões que apontem para fora de suas próprias qualidades e características, ou para a relação destas com o discurso musical. Por outro, uma

¹⁸ Groupe de Recherches Musicales.

postura que potencializa as referências que os sons podem estabelecer com elementos não sonoros e extra-musicais. Essa polarização reflete um jogo de forças recorrente na história da música, e que se expõe na querela entre os que defendiam a música pura e os que advogavam em favor da música programática na segunda metade do século XIX. Se, pelo menos desde aquela época, parece haver uma maior inclinação para o primeiro lado dentro da produção musical, a arte sonora assumiu claramente o caminho contrário, apostando no poder referencial do material sonoro. Com isso pode-se prescindir de dois procedimentos fundamentais para a música, a variação e o desenvolvimento, e produzir obras em que os elementos sonoros encontram-se concentrados no tempo, mas que podem gerar uma cadeia de significações bastante complexa. Se isto pode ser visto como o estabelecimento de uma situação de conflito com a música, constitui-se também como uma via de aproximação com as artes visuais. Esses elementos serão discutidos com mais detalhes em outras partes deste trabalho.

1.5. Performance Art

A palavra performance, ou melhor, o verbo *to perform* (em inglês) não existe tradução direta em português. O termo tem origem na língua francesa arcaica - *parformance* do verbo *parformer* - e está ligado, em termos gerais, à idéia de realização, realizar qualquer atividade. Desse modo, a idéia de performance pode ser relacionada a expressões como ação, atuação, execução e desempenho.

Na história da arte, o termo performance é geralmente encontrado para designar gêneros artísticos que se direcionam a atividades temporais, tais como o teatro, a música, a dança, a poesia, se diferenciando das artes tradicionalmente ditas “do espaço”, como a pintura, a escultura e a arquitetura. A partir de movimentos artísticos como o dadaísmo, podemos notar a mudança desse paradigma e mais necessariamente, na década de 1960, nasce um gênero artístico conhecido como *performance art* (Goldberg 2001) que muito se difere do que é conhecido como performance em música. O desenvolvimento dessa modalidade se deu a partir das realizações do Grupo Fluxus e, muito especialmente, pelas performances do artista Joseph Beuys.

A arte da performance é uma arte em que as ações de um indivíduo ou grupo, em um lugar e tempo particular, constituem o trabalho. A duração desse tempo e o espaço a ser

realizado são totalmente específicos de cada trabalho. De fato, definir o que é *performance art* do que não é constitui-se uma tarefa igualmente árdua e delicada, pois os exemplos são demasiado distintos. No entanto, podemos dizer que os trabalhos, de modo geral, possuem quatro elementos básicos: tempo, espaço, o corpo do *performer* e um relacionamento entre o *performer* e o público. Consistem, portanto, num acontecimento no tempo presente, de caráter efêmero e até imaterial, o que vai à contramão de muitos gêneros das artes plásticas anteriores.

Em muitos trabalhos, como os do grupo Fluxus, encontramos forte ressonância na arte sonora. Dentre as inúmeras características e contribuições do movimento Fluxus, podemos destacar a atitude de contestação que se contrapunha ao sistema museológico, por suas performances, filmes, vídeos, *happenings* e publicações, explorando a efemeridade, a criação coletiva, a relação com o cotidiano e pela defesa de uma filosofia de não separação entre arte e vida.

O termo ‘Fluxus’, que em português significa fluxo, escoamento, foi originalmente criado pelo artista George Maciunas para ser o título de uma revista que teria como objetivo publicar textos dos artistas da vanguarda, tais como muitos dos quais tiveram seus trabalhos apresentados, entre 1960 e 1961. Todavia, ‘Fluxus’ passou a designar uma atitude e postura tanto de criação artística quanto de inserção e interação com a sociedade. A revista estendeu-se para os Estados Unidos, Japão e Europa e junto com ela uma série de performances realizadas entre 1960 e 1963.

Figura 13: Cartaz de divulgação de uma performance do grupo Fluxus.

Apesar da maior parte dos artistas integrantes do movimento serem provenientes das artes visuais, a música, ou melhor, a discussão sobre a música adquire destaque na produção do Fluxus, muito pela forte influência de John Cage no grupo. O movimento como um todo tinha como foco contestar as fronteiras da arte de maneira muitas vezes radical, dirigindo a criação artística ao cotidiano. Além da música experimental, as principais fontes do movimento podem ser encontradas numa postura muitas vezes anárquica de contestação que caracterizou o dadaísmo, os ready-mades de Marcel Duchamp (1887-1968), e em sua crítica à institucionalização da arte, e na *action painting* de Jackson Pollock (1912-1956), com sua ênfase no processo de criação ancorado no gesto e na ação. Desse modo, o corpo se estabelece como um importante meio artístico e podemos encontrar muitos desdobramentos dessa idéia tanto no Fluxus quanto em artistas e obras posteriores.

As performances realizadas pelo Fluxus são amplamente distintas, e justamente se caracterizam por essa multiplicidade, evocando várias formas de arte, como a música, o teatro, a dança e as artes visuais, pois envolvem várias ações artísticas distintas, com uma tendência intermídia. Aliás, o primeiro a conceber o termo intermídia foi um integrante do Fluxus, o artista inglês Dick Higgins que, na década de 1960, realizou alguns ensaios

analisando obras desse período que se desenvolviam inter-relacionando vários meios. A partir daí, usou o termo *intermídia* para definir o que acontecia em um *happening*, uma nova forma artística que se estabelecia na fronteira entre as artes, nos inter-meios e, dessa forma, mais do que uma simples sobreposição, uma nova síntese de idéias.

Os *Happenings* do movimento Fluxus se construía fundindo objetos, sons, movimentos e luzes num apelo simultâneo aos diversos sentidos: visão, olfato, audição, tato. A relação com o espectador era direta, na medida em que era convidado e muitas vezes convocado a participar dos espetáculos de caráter experimentais, em geral, descontínuos, sem teleologia e não-lineares, muitas vezes desenvolvidos a partir do acaso. John Cage teve um importante papel do movimento Fluxus, como podemos notar nos questionamentos inferidos por ele em 1957: "Para onde vamos a partir de agora? Em direção ao teatro. Essa arte, mais que a música, liga-se à natureza. Temos olhos, assim como ouvidos, e é nossa tarefa utilizá-los" (Cage apud Nyman, 1974:14).

De fato, John Cage inseriu-se como um dos principais músicos citados pelas artes visuais e principalmente pela arte sonora. A produção de John Cage tem papel fundamental na dessacralização do fazer musical e na redefinição dos tradicionais papéis de compositor, intérprete e ouvinte, na medida em que desenvolve uma concepção experimental e processual da música inédita até então. Assim, gostaríamos de apresentar uma breve descrição das obras e apontar a influência de John Cage no pensamento artístico que circundou a década de 1980, período que surgiu a arte sonora.

1.1.3. John Cage e a música experimental americana

Cage's influence on contemporary music, on 'musicians' is such that the entire metaphor of music could change to such an extent that – time being uppermost as a definition of music – the ultimate result would be a music that wouldn't necessarily involve anything but the presence of people... It seems to me that the most radical redefinition of music that I could think of would be one that defines 'music' without reference to sound.

Robert Ashley (1961)

A citação acima realizada pelo compositor americano Robert Ashley (apud Nyman 1974: 10) sobre a influência do trabalho de John Cage na música sinaliza a profundidade das

mudanças e transformações que o universo musical e artístico passaria a partir da introdução das idéias de Cage e da “Música Experimental”¹⁹ de seus contemporâneos.

O modo como utilizaríamos a palavra música certamente adquiriria um outro – ou outros significados –, influenciando gerações de artistas até os dias de hoje. Uma das principais características de John Cage foi seu constante empenho em ‘dessacralizar’ o fazer musical e o universo que ele gerava, com toda a tradição ocidental erudita que foi e ainda é muito presente. Os incessantes questionamentos inferidos por Cage se estendiam desde a maneira com que os compositores se relacionavam com a música, o modo como os intérpretes geralmente se dirigiam a uma partitura até a postura do ouvinte em um concerto, por exemplo.

Cage acreditava que seu próprio papel como um artista era buscar e trazer novos meios de criação e experimentação com o som. Cage queria fazer da música uma área de invenção. A música era para John Cage, “não uma forma restrita de arte que nossa civilização ocidental sempre assumiu, mas uma área vastamente ampliada de especulação que emerge como ambos, ramificação do teatro e da filosofia.” (Cage in 1962 apud Reynolds 1998: 337).

Dentre as várias vezes que John Cage se pronunciou a respeito em entrevistas e livros, é comum encontrarmos comentários e críticas dizendo que o compositor fica preso ao julgamento alheio e ao que está em ‘voga’, e que “(...) se sente na obrigação de fazer melhor, mais belo, mais imprevisível do que qualquer outro” (Cage in 1952 apud Nyman 1974: 01). Segundo Christian Wolff, a música era um simples resultado da presença de sons que estão a nossa volta, abdicando traços subjetivos de personalidade e identidade (in 1958 apud Nyman 1974: 26).

A obra que marcou a mudança de paradigma da música experimental foi a famosa *4’33”*, estreada no Maverick Concert Hall, Woodstock, New York em 29 de agosto de 1952 por David Tudor. A partitura da peça consiste em duas indicações, uma está escrito I, TACET, II, TACET, III, TACET, sendo ‘tacet’ uma indicação para o *performer* não executar nenhum som; e a outra indica ao intérprete que a peça pode ser executada por qualquer instrumento e qualquer duração de tempo.

¹⁹ Nos referimos aqui ao termo atribuído por Michael Nyman para se referir aos artistas, em sua maioria norte-americanos, que, nas décadas de 1950 e 1960 desenvolveram trabalhos que tinham como principal característica a construção/composição musical como um processo.

Figura 14: Detalhe de uma das partituras de 4'33" de John Cage

Nesta peça, nenhum som era produzido intencionalmente pelo intérprete, o que destacava os sons não intencionais²⁰, ou seja, os sons do próprio ambiente, determinados pelo acaso: rangidos de poltronas, tosses, pessoas se movimentando, etc. Este fato permitiu uma série de novas concepções e possibilidades acerca dos modos de produção, execução e recepção da música até então. Os tradicionais e até hierárquicos papéis de compositor / intérprete / ouvinte estavam se transformando e se misturando.

O *performer* não necessariamente precisava executar sons para estabelecer uma performance musical e o ouvinte teria todo o universo sonoro a sua volta para apreciar, pois a versão de Tudor mostrou que o uso do tempo, neste caso, poderia ser entendido como uma metáfora, na qual os sons do “silêncio” seriam simplesmente emoldurados por um instante de tempo, que naquele caso durou quatro minutos e trinta e três segundos, uma música de “ações e observações.” (Nyman 1974: 19).

Em 4'33", Cage propicia ao público determinar sua própria experiência artística, sua composição individual, a partir da escuta dos sons que estão ao seu redor, os sons ambientes, porque para ele, segundo Duckworth (2005: 17) “silêncio não é silêncio, mas o completo mundo sonoro, apresentando para aqueles que irão escutar a natureza em sua maneira de operação”.

Uma das grandes vertentes do trabalho de John Cage foi o uso de processos indeterminados criados pelo acaso. Para tanto, Cage, conhecido como admirador da cultura

²⁰ Depois da experiência com a câmara anecóica, Cage chama o que se costumava chamar de silêncio, de ‘sons não intencionais’.

oriental, utilizou como base o livro dos oráculos chineses - I Ching, para “responder” a questões diversas sobre material, articulação, modo de organização, etc. Como um dos primeiros exemplos, *Music of Changes* – para piano de 1951 –, foi composta usando operações do I Ching para criar diferentes tabelas para vários parâmetros na música: tempo, dinâmica, sons e silêncios, etc. Com essas tabelas, ele criou uma composição ainda usando a maneira convencional de escrita com pautas e compassos, mas a notação é proporcional, onde uma polegada equivale a uma semínima e a estrutura rítmica é expressa mudando o tempo, incluindo *accelerandos* e *ritardandos*. Neste caso, o acaso é parte do momento do pensamento composicional.

Outro importante exemplo composto no mesmo ano foi a peça *Imaginary Landscape No 4* para doze rádios, vinte e quatro *performers* e regente, na qual há dois *performers* por rádio, um para lidar com as estações de rádio e outro para controlar amplitude e timbre. Nessa peça, o processo usado é basicamente o mesmo que em *Music of Changes*, na qual Cage usa o I Ching para criar gráficos que se referem a parâmetros musicais (tempo, duração, sons, dinâmica). De sessenta e quatro gráficos, trinta e quatro são “silêncio” e, nos gráficos de dinâmica, somente dezesseis produzem mudanças, enquanto os outros mantêm a situação anterior e assim similarmente em outros parâmetros.

O próprio John Cage descrevia este processo como poder “(...) deixar os sons serem eles mesmos (...)”, na medida em que, utilizando-se de sorteios como no I Ching, ele estaria evidenciando a escolha dos eventos no momento da observação. Este processo ressalta uma forte característica em Cage, a abdicação do ego do compositor, de sua autoridade e também de seus gostos pessoais – fato até então raramente presente na história da música ocidental. Este desenvolvimento foi resultado de seus estudos com Gita Sarabhai, filósofa indiana e Daisetz T. Suzuki, Zen Budista no fim das décadas de 1940 e 1950.

Já em outras peças, como *Concert for Piano and Orchestra*, de 1958, a indeterminação está na performance, onde cada executante está convidado, pela ausência de regras, a fazer correlações pessoais da visão para o som. Este repertório atribui muitas funções até então não inclusas na rotina de um intérprete, envolvendo decisões e escolhas, procedimentos tão participativos que culminam em uma co-autoria.

A supervalorização do momento da performance como algo único gerou uma série de consequências no que diz respeito à gravação e registro desse repertório, perdendo esta sua

funcionalidade e sentido. Sobre a gravação de performances de músicas que são baseadas na indeterminação, Cage ressalta que:

A gravação não tem mais valor do que um postal; prova um conhecimento de algo que aconteceu, enquanto que a ação foi um não-conhecimento de algo que ainda não aconteceu. (apud Nyman 1974: 09)²¹.

Outros compositores da música experimental, como Cornelius Cardew também criticavam a reprodução desses registros, dizendo que eram “essencialmente vazias” (apud Nyman 1974: 09) e que a maneira tradicional de gravação excluía o contexto sonoro na qual a música estava inserida e os sons do ambiente – excessivamente importantes para esse repertório.

John Cage também ficou conhecido por seu uso não convencional de instrumentos e seu pioneirismo no uso de novas tecnologias. A exemplo disso, em 1938, ele criou o “piano preparado”, que nada mais era que um piano tradicional com objetos como borrachas, pregos, pedaços de madeira inseridos entre as cordas, o que transformava radicalmente o timbre aproximando-o de uma orquestra de percussão. As peças mais conhecidas e notáveis, dentre as muitas que John Cage compôs para piano preparado, são as *Sonatas and Interludes* de 1946-1948.

A respeito das novidades tecnológicas daquela época, John Cage fez uso artístico de quase todas. Em julho de 1942, na peça *Credo in US*, ele usou pela primeira vez²² rádio e gravações, incorporando música de outros compositores. Essa peça é originalmente para quatro *performers*: um pianista, dois percussionistas nos gongos abafados e um *performer* que toca um rádio ou fonógrafo. Para as gravações, ele sugere música de Dvorák, Beethoven, Sibelius ou Shostakovich. Cage descreve este trabalho como uma suíte de característica satírica.

Em *Imaginary Landscape No 5*, composta no começo de 1952, John Cage faz uso da fita magnética. A peça é uma espécie de colagem dos fragmentos de uma gravação. A partitura é um bloco gráfico, onde cada quadrado iguala três partes da fita, num total de oito faixas feitas a partir de quarenta e duas gravações selecionadas. Não há indicação para quais gravações devam ser utilizadas

²¹ Tradução nossa.

²² Segundo Duckworth no livro “Virtual Music: how the web got wired for sound”. Duckworth, W. (2005). Virtual Music: how the web got wired for sound. New York & London, Routledge.

Em 1959, *Sounds of Venice* foi criada para uma rede de televisão italiana. A partitura era para uma performance de televisão solo e envolvia vários itens para serem usados durante a performance. Os objetos e sons refletiam a cidade de Veneza, incluindo sinos de vários tipos, apitos de barcos e um brinquedo que miava como um gato.

Outra importante iniciativa de Cage foi expressa na peça HPSCHD feita em conjunto com o químico e compositor Lejaren Hiller, na Universidade de Illinois, entre 1967 e 1969. O computador foi programado por Hiller para gerar partes segundo critérios aleatórios. O computador permitia analisar estatisticamente a estrutura melódica da música “Jogo de Dados” – de Mozart – e de outros compositores. Conseqüentemente, Cage usaria a estatística para gerar uma peça que não seria Mozart, mas uma redefinição em um outro trabalho completamente novo. A performance da peça envolvia diversos elementos. Sete partituras para cravo podiam ser tocadas simultaneamente e acompanhadas de até cinquenta e uma fitas gravadas. A combinação entre as partes instrumentais e gravadas era livre, o que tornava as performances imprevisíveis. A peça incluía a projeção de cerca de 5000 slides contendo elementos visuais bastante diversos. As apresentações tipicamente duravam por volta de quatro horas, “com superposição das gravações e dos músicos, com visuais contínuos e membros do público entrando, permanecendo um pouco, saindo, voltando e assim por diante, e com as decisões da performance sendo tomados pelo próprios *performers*” (Chadabe 1997: 276-7).

Figura 15: Detalhe do Happening de John Cage baseado na peça *Theater Piece No. 1*

Desde o começo da década de 1950, a inclusão de ações teatrais e gestuais para os intérpretes de música passaria a ser cada vez mais freqüente, bem como o intercâmbio entre as artes. É a partir da peça *Theater Piece No. 1* que Cage realiza uma espécie de evento de atividades artísticas simultâneas, posteriormente considerado o primeiro *Happening*²³. Foi um trabalho em conjunto com o coreógrafo Merce Cunningham, que dançou ao redor do público, com o artista plástico Robert Rauschenberg, que pendurou alguns de seus *White Paintings*²⁴ no teto e também tocou gravações em uma vitrola, com a leitura de seus próprios poemas, de Richards e Charles Olson e com David Tudor tocando piano, além de projeções de filmes e slides nas paredes. Este então novo formato tinha caráter único, como algo que não se repete e que dependia e se moldava de acordo com o espaço utilizado e com a interação entre os *performers* e com a platéia. Os *Happenings* inauguraram um novo tipo de arte que incita e clama pelo uso dos olhos, ouvidos, espaço e tempo para a sua apreciação. Segundo Duckworth (2005: 15), a interação entre público, trabalho de arte e artista se tornou freqüente na década de 1960 e descrita como *intermedia art*.

A descentralização dos espaços musicais e físicos aproximou – segundo Nyman (1974: 22) – a música da pintura moderna, cuja fruição não segue uma hierarquia estabelecida ou um centro de interesse, mas pode ser iniciada e trilhada por qualquer ponto da tela e será diferente para cada observação. Como em Cage o ouvinte não é passivo, pois a construção é feita por ele: o ouvinte cria. Em *4'33*, Cage mostra que não há sentido separar som de silêncio, bem como submete seu público a perceber como sua atenção passaria a se deslocar de uma escuta de sons não tradicionalmente usados (sons do ambiente), e que não faziam parte de sua apreciação para algo que estava visualmente acontecendo: as ações e gestos realizados pelo intérprete.

Em relação às mudanças e conseqüências provocadas pelas idéias de Cage no fazer musical, podemos constatar que na música experimental de John Cage, o compositor abdica de seu tradicional poder de decisão e escolha, levando em consideração a complexidade natural de inter-relacionamento dos sons. Portanto, nota-se que os compositores estavam mais dispostos a permitir que as relações entre os sons se desenrolassem naturalmente onde todos teriam valor igual, não fazendo sentido amparar as idéias em torno de um clímax, principal base da música tradicional, fato que desfoca e enfraquece a tradicional perspectiva musical.

²³ Termo cunhado pelo artista Allan Kaprow no fim da década de 1950.

²⁴ Refere-se a uma série de quadros do autor que são pintados de branco.

Cage redefiniu as regras e funções do artista, do trabalho de arte e do público, por meio de suas particulares concepções de som, silêncio, espaço e tempo. A partir de sua produção de aproximadamente quarenta anos, podemos perceber uma contínua tentativa de valorização do processo de criação (mais do que da obra finalizada), da subversão das ferramentas tecnológicas, da interação com o acaso, da criação de novos ambientes musicais e artísticos, colocando os ouvintes, intérpretes e compositores dentro de novas situações e principalmente tornando-os conscientes do universo sonoro em que viviam.

Essas novas vivências têm significado um importante passo em direção a um amplamente novo contexto musical e artístico, fato que ressalta o trabalho de John Cage e o instaura como um dos maiores estimuladores da posterior arte sonora, entre outras atividades, influenciando gerações de artistas até os dias de hoje.

1.1.1.1. I'm sitting in a room (1969) – Alvin Lucier

Dentre os artistas amplamente estimulados e influenciados pelas idéias e experimentos de John Cage, podemos destacar o compositor, também norte-americano, Alvin Lucier, que desenvolveu trabalhos sonoros baseados na exploração de propriedades físicas do som, como por exemplo, a ressonância. Seus trabalhos freqüentemente empregavam as tecnologias que possibilitavam a edição prévia e a reprodução sonora ('tape music'), muito embora os interesses de Lucier estivessem voltados à performance (Lucier 1998 [1980]).

Em meados da década de 1960, Alvin Lucier fundou juntamente com os compositores Robert Ashley, David Behrman e Gordon Mumma a *Sonic Arts Union*. Esse grupo contribuiu para o desenvolvimento de práticas de criação sonora que muito se assemelhavam ao que posteriormente seria chamado de arte sonora. A *Sonic Arts Union* funcionou como um coletivo de compositores norte-americanos pioneiros na realização da música eletrônica ao vivo, concentrando-se na performance. O grupo esteve ativo entre 1966 e 1976, período em que realizou diversas apresentações pela América do Norte e Europa.

Boa parte dos trabalhos de Lucier dessa época buscava explorar aspectos acústicos, simbólicos e até ritualísticos de espaços físicos específicos. Aqui encontramos um paralelo direto com o desenvolvimento da idéia de *site-specific*, amplamente desenvolvida na mesma época no campo das artes visuais.

Nesse contexto destaca-se a obra *I'm sitting in a room* (1969). A peça inicia-se com a gravação de um texto falado em uma sala. Ao final da fala, essa gravação é reproduzida e gravada novamente. O resultado gravado é novamente reproduzido na sala e gravado sucessivamente. Esse processo acontece de maneira reiterada até que as ressonâncias do espaço onde as gravações estejam sendo feitas tornem-se enfatizadas a ponto de se escutar somente as frequências ressonantes que aquela sala possui, eliminando o que reconhecemos como som vocal de uma pessoa falando. Após um número razoável de iterações, o que permanece são as ressonâncias da sala excitadas pelo som da voz. Em última instância, pode-se dizer que o som da voz registrada inicialmente vai dando lugar ao som da própria sala: o que se escuta então é o som daquele espaço específico.

Na partitura, ou melhor, no roteiro dessa peça, estão descritos as orientações sobre a maneira pela qual a performance deve ser executada, especificando os equipamentos necessários, bem como o modo de utilizá-los. O texto a ser lido não precisa necessariamente ser o que consta na partitura, pois o que importa na obra é o processo reiterado de gravação e reprodução.

Embora essa peça esteja fortemente relacionada à idéia de processo enquanto estética artística, não podemos deixar de ressaltar seu aspecto espacial. Ao enfatizar as ressonâncias da sala usando para isso as articulações da fala, Lucier cria uma obra na qual o espaço acústico é destacado. Cria-se uma metáfora na qual o espaço torna-se uma voz ativa na construção de uma “experiência de escuta da arquitetura” (Blessner and Salter 2007). Essa idéia de construir obras sob a perspectiva de um espaço que “fala”, soa, é uma forte característica da arte sonora e, ao nosso ver, constitui-se uma das marcas que diferenciam esse repertório de outras práticas artísticas.

Se fizermos uma análise espectral a cada repetição, poder-se-á constatar uma mudança clara de parciais ressaltados, de modo a confirmar a proposta do compositor. A título de exemplo, realizamos cinco análises da primeira frase do texto retiradas de diferentes momentos das repetições: uma delas na primeira leitura (original), a segunda é extraída da quarta repetição, a terceira na nona iteração, a quarta já é da vigésima iteração e a última, na trigésima segunda, depois de quarenta e três minutos do início da peça. No DVD que acompanha este volume, encontra-se pequenos vídeos com a imagem do sonograma junto ao trecho sonoro correspondente.

"I AM SITTING IN A ROOM" (1969)

for voice and electromagnetic tape

Necessary Equipment:

1 microphone
2 tape recorders
amplifier
1 loudspeaker

Choose a room the musical qualities of which you would like to evoke. Attach the microphone to the input of tape recorder #1.

To the output of tape recorder #2 attach the amplifier and loudspeaker.

Use the following text or any other text of any length:

I am sitting in a room different from the one you are in now.

I am recording the sound of my speaking voice and I am going to play it back into the room again and again until the resonant frequencies of the room reinforce themselves so that any semblance of my speech, with perhaps the exception of rhythm, is destroyed.

What you will hear, then, are the natural resonant frequencies of the room articulated by speech.

I regard this activity not so much as a demonstration of a physical fact, but more as a way to smooth out any irregularities my speech might have.

Record your voice on tape through the microphone attached to tape recorder #1.

Rewind the tape to its beginning, transfer it to tape recorder #2, play it back into the room through the loudspeaker and record a second generation of the original recorded statement through the microphone attached to tape recorder #1.

Rewind the second generation to its beginning and splice it onto the end of the original recorded statement on tape recorder #2.

Play the second generation only back into the room through the loudspeaker and record a third generation of the original recorded statement through the microphone attached to tape recorder #1.

Continue this process through many generations.

All the generations spliced together in chronological order make a tape composition the length of which is determined by the length of the original statement and the number of generations recorded.

Make versions in which one recorded statement is recycled through many rooms.

Make versions using one or more speakers of different languages in different rooms.

Make versions in which, for each generation, the microphone is moved to different parts of the room or rooms. Make versions that can be performed in real time.

John Cage, sem dúvida, impulsionou várias das mais significantes mudanças no pensamento e prática musical em tempos recentes. Em relação à concepção sonora, Cage parte de uma forte premissa: “Deixe os sons serem eles mesmos” (Kostelanetz 2002 [1988]). De fato essa concepção introduz uma série de questões que transformaram o pensamento musical desde então. Contudo, ela ainda reitera uma concepção que parte do princípio de uma expectativa de apreciação musical no sentido de se voltar, por mais experimental que a obra em questão possa ser, a um ouvinte musical. Mesmo nas obras mais emblemáticas de seu pensamento, como 4’33”, a concepção de silêncio se insere dentro de um ‘paradigma’ musical, pois ele emoldurou os sons em um tempo delimitado e por mais indeterminados que sejam, seguem a expectativas musicais tanto da produção (indicação de articulação em três momentos) dessa música, quanto da recepção. Ou seja, neste caso, Cage silenciou a música para musicalizar o som. Sobre essa questão de expectativa em relação a uma escuta dos sons “por eles mesmos” em Cage, ver o artigo *The ear that would hear sounds in themselves: John Cage 1935-1965* (Dyson 1992).

É curioso notar que mesmo as tentativas mais experimentais e radicais de uso do som no âmbito musical inibiram o potencial extra-musical do som, ou melhor, de uma forma ou outra se ativeram a uma espécie de trajetória de “musicalização” dos sons. Não é por acaso que neste texto a presença de Pierre Schaeffer e John Cage é destacada, pois as concepções sonoras de ambos de fato assumem dois grandes pólos que de uma forma ou outra influenciaram grande parte das produções sonoras subseqüentes dentro e fora da música.

A exploração sonora levada a cabo pelos dois compositores esteve também fortemente mediada pelo uso de tecnologias de áudio, embora cada um deles tenha se relacionado com essas tecnologias de modo diferente. Se Cage assumiu uma postura mais casual e intuitiva no uso de aparatos tecnológicos, Schaeffer apoiou de maneira incisiva as suas pesquisas nas possibilidades oferecidas pela tecnologia de sua época, o que em certa medida reflete a maneira como os dois compositores lidaram com a música de modo geral. Esse contraste na postura de ambos compositores é enfatizado por Alistar Riddell:

Cage e Schaeffer, em seus textos e em suas músicas, exibem não apenas diferentes usos e perspectivas da tecnologia, mas também diferentes filosofias. Cage foi instigado pela tecnologia e respondeu a ela como algo esotérico, abstrato e espiritual enquanto Schaeffer engajou-se com a tecnologia com um pensamento pragmático, humanista. É interessante notar que a interação tecnológica inspira um desejo por definições formais. Embora Cage tenha trabalhado com diferentes tecnologias (gravadores magnéticos, rádios e computadores) ele parece ter evitado focar-se em qualquer uma delas a não ser com um amplo senso de curiosidade criativa. Schaeffer, ao contrário, por meio de seu foco no som

gravado parece ter se fascinado com as questões que emergiram de seu contato prolongado com a tecnologia. (Riddell 2001: 339)

De fato, a contribuição de Schaeffer foi também como a de Cage: abrir as portas para uma abordagem do som dentro de uma perspectiva própria da escultura e instalação, ou ao menos, de outro pensar sonoro. Não somente permitiu aos artistas visuais trabalharem com o som de uma maneira mais familiar, como também permitiu ambos artistas – plásticos e compositores –, eventualmente, começarem a criar ambientes em que as percepções auditivas e visuais propositadamente se fundem em novas experiências estéticas.

Embora essa influência seja algo fortemente reiterado em discursos e trabalhos artísticos sonoros, outras maneiras de olhar para o som foram sobrepostas a essas, tais como aquelas que concebem o som considerando aspectos materiais, corporais, conceituais, tecnológicos, ideológicos, contextuais e também da imaginação do público. A arte sonora apresenta alguns exemplos dessa concepção, priorizando as características contextuais que um som pode carregar e desse modo valorizar o espaço, o contexto na qual o som acontece, enquanto elemento fundamental.

2 – ARTE SONORA: UM PANORAMA

2. Arte Sonora: um panorama

2.1. Contextualização

A história do desenvolvimento musical e artístico sofreu, durante o século XX, inúmeras alterações em seus processos de atuação: produção, difusão e recepção. A partir da década de 1950, os intercâmbios entre modos diferentes de expressão tornaram-se cada vez mais efetivos, fruto das transformações de cunho tecnológico, estético, econômico, social e ideológico que vinham ocorrendo naquele período. Palavras como hibridismo e interdisciplinaridade passaram a ser usadas para referir-se à dissolução das fronteiras entre os suportes e as linguagens artísticas.

Este contexto possibilitou o surgimento de gêneros de produção artística que apresentavam novos mecanismos de entrelaçamento de meios e linguagens com uma forte tendência à mediação tecnológica. No âmbito das produções musicais surge espaço para o desenvolvimento do experimentalismo que se apresenta em certos nichos da produção eletroacústica, mas também no indeterminismo de Cage, nas explorações matemáticas de Xenakis, ou no teatro musical de Kagel. Um pouco mais tarde, por volta de meados da década de 1970, esse cenário torna-se mais explícito com o aparecimento de uma série de gêneros que poderiam ser agrupados genericamente sob o termo *Arte Sonora*, tais como: instalações sonoras (LaBelle and Roden 1999); (Hollein and Jørgensen 2002), *soundesign*, *soundsculpture* (Fontana, s/d-a), *soundscape* (Schafer 1993), *sonic art* (Wishart and Emmerson 1996); (Aldrich, 2003), *tone art e tone installation* (Julius apud Schulz and Gercke 1996).

Essas produções caracterizavam-se por uma forte mediação pelas tecnologias eletrônicas – e, posteriormente, pelas digitais –, através da mistura de meios de expressão, bem como por um posicionamento que por vezes colocava em questionamento as concepções mais tradicionais de música, instalando-se num território híbrido de criação artística. Ocorre

também uma expansão nos espaços de realização artística, fruto do desenvolvimento das mídias de comunicação de massa e das telecomunicações. O aparecimento de meios como o rádio, a telefonia, a Internet e outras tecnologias de comunicação em rede, serviram para colocar em xeque as fronteiras e os meios de atuação da arte. Esta passou a ocupar outros espaços possíveis para a sua veiculação e suas experimentações, expandindo sua produção para fora de sua rede cultural tradicional.

A partir daí, estabeleceu-se um processo de “desvio” na criação musical contemporânea por meio da inclusão de elementos extra-musicais, e mesmo não sonoros, na composição. Fatores como a revisão do papel do corpo e da corporalidade no processo de criação musical, o deslocamento da idéia tradicional de performance e a inclusão de objetos e elementos imagéticos produzindo novas relações com o meio e o espaço, tornaram-se elementos estéticos que contribuíram efetivamente para o surgimento e desenvolvimento de outras formas de arte sonora que, de alguma forma, contrapunham-se aos modos tradicionais de produção musical.

No decorrer desta pesquisa, pudemos notar a abrangência das questões presentes na análise do repertório da arte sonora, bem como a diversidade de seu repertório. Na maior parte dos textos sobre o assunto, como também em entrevistas com artistas, é frequente a referência a artistas e obras precursoras. Desse modo, realizar uma categorização de gêneros de ‘arte sonora’ ou circunscrever seu repertório pode ser uma tarefa, ao nosso ver, precipitada, muito embora esta essa classificação tenha acontecido nos meios artísticos que esse repertório circunda, de maneira gradual. Porém, acreditamos ser fundamental aqui estabelecer um mapeamento dos elementos, idéias, questões e referências a que a arte sonora se remeta para a partir disso, poder observar e analisar com mais cautela, as fronteiras entre esse repertório e outras formas de arte, em especial a música e as artes visuais.

Por *arte sonora* entendemos a reunião de manifestações artísticas que estão na fronteira entre música e outras artes, nas quais o som é material de referência dentro de um conceito expandido de composição²⁵, gerando um processo de hibridização entre som, imagem, espaço e tempo. Entre outras questões, a concepção estética desse repertório vai ao encontro da reflexão e inclusão de elementos não usados regularmente na criação musical tradicional, tais como a espacialidade, a visualidade, a performance e a plasticidade. A partir

²⁵Não nos referimos aqui à expansão da complexidade do processo composicional, mas ao fato de que esse repertório envolve a intersecção de outros meios artísticos além da música.

daí decorre um conjunto de obras que estão ligadas a gêneros que vão se estabelecendo em torno da idéia de arte sonora – *soundscape*, *sounddesign*, *soundsculpture*, instalação sonora - e que se referem ao trabalho de artistas híbridos que lidam com concepções criativas que buscam integrar noções de som, tempo, espaço, imagem e movimento.

2.2. Mapeamento de concepções

Por tratar-se de um tema muito recente e interdisciplinar, surgido há apenas trinta anos, notamos que a produção bibliográfica a respeito da arte sonora é ainda pequena. Os textos são em sua maioria ensaios dos artistas sobre os seus próprios trabalhos, apresentação em catálogos de exposições, artigos de abordagem genérica ou periférica, ou ainda, entrevistas com os artistas. Nesses textos é possível perceber uma preocupação com a delimitação do repertório criado e com a análise das principais questões que envolvem essa produção, entre elas o papel das relações de espaço e tempo, a mediação tecnológica como catalisadora do processo criativo, o forte papel da interatividade e as relações de aproximação e afastamento que o repertório estabelece com a música.

Neste sentido, a análise dos textos mais consistentes e voltados para a arte sonora, permite mapear as questões-chave que envolvem essa produção, tais como o problema da terminologia, as relações com a criação musical atual, a mudança de panorama da significação sonora, bem como seu reflexo no surgimento de novos espaços de interpretação e publicação de obras de caráter musical e sonoro. A análise do repertório traz ainda algumas questões recorrentes, como o papel do corpo como agente do fazer sonoro influenciando incisivamente a criação dos trabalhos de arte sonora, a importância do espaço em obras sonoras e a mudança na concepção do tempo na criação de obras que utilizam o som como elemento principal de expressão.

No livro *Klangkunst: Tönende Objecte und klingende Räume*, a pesquisadora e artista alemã Helga de la Motte-Haber (Motte-Haber 1999: 13) afirma que a arte sonora derivou igualmente da escultura e das instalações tanto quando da música eletroacústica, fato que reforça o problema de terminologia em relação a esse repertório. Esse livro foi uma das primeiras tentativas de realizar um mapeamento da arte sonora em seus aspectos considerados mais relevantes e presentes na ampla gama do repertório existente. Dentre as questões levantadas, três delas devem ser comentadas em função de sua relevância:

1) “arte sonora é forma genericamente não desenvolvida”;

Aqui, entendemos que a pesquisadora aponta para o estágio inicial e experimental em que a arte sonora se encontra, o que rebate nas discussões que questionam se a arte sonora constitui-se como um gênero novo de criação, ou seria apenas mais uma extensão das artes visuais. Talvez essa questão ainda permaneça sem resposta, mas o que podemos constatar até agora é que de fato a arte sonora não segue um formato específico de criação, podendo reunir desde performances nas quais o tempo fundamenta o desenvolvimento do trabalho, até obras conceituais que ocorrem em um espaço que não é físico, mas informacional, como no caso de algumas propostas feitas para a Internet.

2) “a aplicação tecnológica é frequente (mecânica, analógica e digital)”;

Neste caso, a autora refere-se a uma questão constantemente presente no repertório da arte sonora, que é mediação tecnológica. Grande parte dos trabalhos, de uma maneira ou outra, carregam uma forte participação da tecnologia, seja ela mecânica, analógica ou digital. Além disso, constantemente, estão presentes estruturas comunicativas específicas, muito frequentemente interativas, que, de um certo modo, são propiciadas pela mediação tecnológica.

3) “seus locais (espaços públicos e galerias) e seus efeitos marcam a diferença de seu repertório”.

Já aqui, a autora antecipa um dos principais aspectos do repertório. Mais que características tecnológicas, interativas, ou uma apresentação nos mais diferentes formatos, a arte sonora concebe o espaço como um elemento significantemente fundamental.

A dificuldade de se estabelecer uma delimitação de um gênero da arte sonora é apontada pelo artista sonoro mexicano Manuel Rocha Iturbide publicado no site da revista eletrônica espanhola *Resonancias* em fevereiro de 2004, sob o título *El arte sonoro: hacia una nueva disciplina*. Nesse texto, Iturbide aponta os movimentos *dadá* e futurista como responsáveis pela dissolução e rompimento das fronteiras entre as artes, com destaque para a utilização expressiva do ruído em diversas linguagens artísticas, marcando a partir daí o início do desenvolvimento de uma arte sonora. O autor comenta a inegável mudança de concepção artística, de disciplinas e fazeres isolados, do imbricamento de linguagens e expressões, apontando John Cage e o movimento Fluxus como responsáveis pela conscientização do mundo sonoro que nos rodeia. O autor ainda se preocupa em advertir que ao tentar definir arte sonora,

podemos correr o risco de demarcar e delimitar um possível novo campo na arte que sendo tão rico e completo, necessita estar em permanente auto questionamento para não se converter em uma disciplina que se defina a partir de alguns parâmetros técnicos, rígidos e concisos. (Iturbide 2004: 01)

Para Iturbide, a definição e delimitação de fronteiras da arte sonora é uma tentativa “vaga e questionável”, ressaltando a necessidade dos artistas híbridos que trabalhavam com som de autodefinir-se, como se houvesse uma necessidade de demarcação de território. Em alguns casos, esse repertório constituiria a expressão mais abstrata no campo da arte sem referenciais visuais para a sua representação. O autor chamou esses trabalhos de *audio-arte*, obras puramente auditivas que podem estar perto da música ou podem relacionar-se simplesmente com questões conceituais expressas por meio do som, como por exemplo, a poesia sonora e a peça radiofônica, na qual os poetas puderam transcender a semântica e concentrar-se na fonética, nos sons das palavras. Para Iturbide, poesia sonora é mais uma ramificação da arte sonora.

Seguindo em seu raciocínio, Iturbide coloca que toda manifestação artística que utilize som como principal veículo de expressão estaria relacionada com arte sonora, e aponta para uma referência constante à história da arte e à sua relação com o mundo sonoro. Confrontando termos recentes que foram cunhados a partir daí, como a escultura sonora, instalação sonora e a *audio-arte*, por exemplo, Iturbide questiona que se uma escultura sonora é uma escultura que soa, um instrumento musical seria também uma escultura, já que é um objeto estético e com qualidades acústicas.

O autor é cauteloso em afirmar a arte sonora como um gênero definido. Ao contrário, deixa entrever a idéia de que essa produção é e continuará sendo um campo amorfo, indefinido e propício para acolher a criatividade que se gera nos campos alternativos das artes enfatizando o papel de novos espaços de criação para a produção artística atual:

a necessidade do sistema imperante de definir e classificar a atividade artística seguirá produzindo desadaptados, *outsiders* e criadores nômades que talvez nunca encontrem um lugar próprio (...) [e] tomara que o festival de arte sonora possa, ao menos se converter em uma grande carpa no meio do deserto, um lugar de encontro aberto a todo criador que utiliza o som como principal meio de expressão. (2004: 03)

Enquanto Iturbide ressalta a conexão da arte sonora com movimentos artísticos mais experimentais do século XX, o artigo *What is Sound Art?* do artista intermídia americano N.B. Aldrich publicado no site da *Electronic Music Foundation*, traz uma série de reflexões sobre influências mútuas entre música e arte sonora, apontando para sua natureza híbrida e para suas ressonâncias com a criação musical.

Para Aldrich (2003: s/n), a arte sonora é uma nomenclatura de uso comum usada para referir-se a trabalhos de um corpo crescente de artistas e que vêm sendo rotineiramente exibido nos maiores museus e galerias especializadas em arte contemporânea do mundo, bem como num número crescente festivais dedicados exclusivamente a trabalhos de arte sonora.

Numa tentativa de mapear essa produção e de estabelecer suas relações com o repertório musical, Aldrich realizou entrevistas com artistas cujos trabalhos se destacavam no uso do som como elemento fundamental e que eram considerados artistas sonoros. O autor iniciava as entrevistas cercando de alguma forma a opinião dos artistas sobre o que seria arte sonora, sua relação com a música e o que eles achavam de uma arte sonora categórica. A partir daí, Aldrich apontou algumas diferenças entre arte sonora e música a fim de definir os seus parâmetros de investigação. Para o autor, (2003: s/n) as principais diferenças levantadas dizem respeito ao material sonoro usado na construção do trabalho, às idéias fundamentais de estrutura (contrastantes com as estruturas da música tradicional), e às intenções de escuta da peça. Essa investigação tornava clara a falta de consenso em relação à arte sonora cuja produção é tão diversa quanto o grupo de artistas que ela abrange. O autor ainda reitera não somente a existência, como a inegável força desse provável novo gênero artístico, ao mesmo tempo em que esses novos artistas estão motivados a inserir os seus trabalhos em um contexto que era anteriormente considerado música.

Assim como diversos autores que buscaram delimitar as raízes da arte sonora, Aldrich descreve as mudanças mais significativas nas quais a composição musical sofreu desde a segunda guerra mundial e indica o papel essencial de Pierre Schaeffer e John Cage. A possibilidade de registro e edição do som que inaugurou diferentes posturas em relação às fontes sonoras, entre elas a própria música concreta de Pierre Schaeffer, está na base de “alguns dos mais importantes trabalhos associados com a arte sonora” (Aldrich 2003: s/n). Por outro lado, a partir de ressonâncias dos *ready-mades* de Duchamp e das colagens de Braque e Picasso, John Cage vai propor a apropriação dos diversos sons que nos rodeiam e sua utilização como material potencial para criações artísticas, redefinindo a idéia de criação musical. Todos esses elementos são fundamentalmente refletidos na redefinição do que compõe a composição musical atual.

Aldrich elabora a idéia de que a arte conceitual recusa-se a criar objetos estéticos como mercadoria de consumo e, ao invés de enfatizar o objeto de arte, enfatiza a obra artística (o conjunto de idéias, formas e conceitos que fazem parte do âmbito da peça)

enquanto objeto ou conceito. Este fato leva a uma desmaterialização da arte, abrindo um novo espaço para inserção da música e do vídeo na galeria de arte, numa forma de apresentação que é a instalação.

Na instalação a arte sonora, ou mesmo a música estão liberadas do tempo da performance, mesmo da performance gravada e o tempo da obra passa a ser o tempo do espectador, e essa penetração no espaço da instalação constitui-se numa mudança significativa nos modos de produção da música:

Talvez seja aqui que a arte sonora verdadeiramente se estabeleça, na medida em que a música alcança a oportunidade de manifestar-se de um modo menos relacionado à performance e mais à sua existência no tempo e espaço (Aldrich 2003: s/n)

Enquanto que na performance ou na gravação o tempo é pré-determinado pela estrutura da própria obra, na instalação, o espectador estabelece o seu próprio tempo a partir de sua experiência e interesse pela obra. A instalação também oferece um contexto espacial diferente daquele promovido pela performance musical tradicional, seja ela ao vivo ou gravada. Em uma performance de música tradicional, o público geralmente tem uma relação estática e contemplativa com o espaço e conseqüentemente com o som, mesmo os sons espacialmente animados.

A instalação configura-se como um novo modo de apresentação da obra de arte. O ouvinte não está circunscrito a uma posição fixa no espaço, mas é convidado a criar sua própria relação espacial com a obra. Enquanto a maneira de se publicar música se dá, tradicionalmente, por meio da sua apresentação em performance ou pelo menos de um registro de uma performance, a instalação configura-se como “a possibilidade de publicação [da música] sem performance” (Aldrich 2003), de modo que o ouvinte encontra-se livre para estabelecer suas próprias relações com o tempo da obra e com o espaço em que ela se insere.

Em *Nuevos espacios de interpretación sonora* (Levin 1999), o curador e crítico de arte mexicano Elias Levin (1999) aborda as transformações na significação sonora trazidas por um novo contexto artístico, no qual a arte sonora se insere. O autor traça uma breve trajetória da significação sonora no século XX, reiterando o papel limitador e restritor que a música teve nas possibilidades de interpretação sonora. De fato, pode-se pensar que a música ocidental realizou uma espécie de filtro delimitador daquilo que poderia ser considerado como “som musical”, partindo de um modelo vocal e instrumental de geração sonora bastante restrita se considerada a diversidade sonora que nos rodeia. Em contrapartida, Levin aponta que a arte sonora concebe o som como um elemento plástico, capaz de ser moldado e

modificado na procura de significados “além da sua natureza intangível (Levin 1999: 135). Para o autor, uma vez isolado, o som foi liberado de suas associações culturais e o seu poder metafórico foi recuperado. Em certa medida, teriam sido essas reflexões e experimentações que levaram ao desenvolvimento e incorporação da arte sonora no circuito das artes plásticas.

Pela inerente indeterminação de seus significados, o som em sua “intangibilidade, dúctil e maleável, apesar da falta de materialidade” (Levin 1999: 131) goza potencialmente de maior liberdade associativa, fato que o torna mais susceptível à realização de metáforas:

O som produzido por uma locomotiva se aproximando não se refere somente à máquina (...) [mas também]: a um estado de espírito, a um sinal de progresso, ao passar do tempo. Música é também som, embora organizada seguindo um código racional de normas pré-estabelecidas (...). (Levin 1999: 131).

Desse modo, ao liberar-se do discurso musical o som poderia assumir formas de representação mais diversificadas e que apontam para fora da própria estrutura da obra. Para Levin, em termos gerais, a experimentação plástica com elementos sonoros não provém da genialidade de um indivíduo e sim do resultado de diferentes disciplinas e campos de ação, como a tradição musical, a rádio o cinema e a televisão. Há, portanto, uma confluência da música com outras artes, ao mesmo tempo em que existe uma separação entre o repertório musical e o repertório de arte sonora.

Segundo Levin, a arte sonora não é música levada para o espaço do museu, mas a constituição de diferentes expressões que requerem novas formas e intenções de apreciação. O fenômeno físico é o mesmo, mas a forma de compreendê-lo deve ser diferente. O fato de que os trabalhos de arte sonora estejam dispostos em museus e galerias e não em salas de concerto apenas reforça essa separação. Nesse sentido, acreditamos que não importa o quão musicais elas sejam, as peças exibidas em ambientes que não o da sala de concerto, recorrem a um desenvolvimento espaço-temporal que certamente se distancia das relações causais estabelecidas no espaço sagrado das salas musicais.

O livro organizado pelo artista sonoro Bernd Schulz (2002), *Ressonances: aspects of sound art* reúne textos de importantes nomes da arte sonora, como a artista alemã Helga de La Motte-Haber, talvez a principal pesquisadora do assunto, concentrando-se no estudo da percepção estética desse novo contexto. Mais dez abordagens para a arte sonora são apresentadas nesse livro, discutindo especialmente o uso da ‘forma’ e as condições em que ela é esteticamente construída para gerar resultados perceptivos específicos. Os trabalhos experimentais dos artistas abordados no livro constituem-se quase sempre como instâncias de

uma pesquisa fenomenológica que se reverte em trabalhos preocupados com a experimentação do elemento sonoro.

Bernd Schulz, realiza uma breve, porém consistente introdução à arte sonora em que destaca os principais aspectos desse repertório realizando um mapeamento da produção de arte sonora que teria surgido, a partir da década de 1980, na fronteira entre as artes visuais e a música. Nesse contexto, o som passa a ser utilizado como material dentro de um conceito expandido de escultura. Outro importante aspecto levantado por Schulz é a mudança ocorrida na escuta a partir de colocações do compositor e regente Hans Zender a respeito de uma espécie de deformação de nossa capacidade de escuta causada pela produção musical tradicional no ocidente (Schulz 2002: 14). A música clássica desenvolveu estratégias de construção do discurso baseadas na memória por meio da repetição frequente de formas semelhantes ou idênticas que se tornam objetivamente presentes. Zender questiona se seria possível fazer uso da nossa condição biológica para criar uma circunstância diferente, desenvolvendo uma estratégia para que nenhuma figura estabeleça um vínculo com alguma coisa idêntica no processo formal. Isto para a cultura ocidental significaria “usar o lado reverso da memória – o esquecimento – para o ato da formação, e mover a experiência única do ‘agora’ [...] com o significado que carrega na tradição Budista, por exemplo – para o foco da percepção” (Schulz 2002: 14). A exemplo disso o autor cita John Cage com seus conceitos de indeterminação e o equilíbrio entre som e ruído, sendo ele uma das maiores figuras que influenciaram e estimularam a música contemporânea e a arte sonora juntamente com Schaeffer e a música concreta.

Schulz retoma ainda a questão do domínio da visão em relação a experiência da escuta, em que o olho seria especializado em entregar material para um pensamento de identificação estrutural – ele recorta, mede, cria distância – e o ouvido nos colocaria “no centro de um reino dinâmico e cheio de energia” (Schulz 2002: 15). O autor ainda reforça que em nossa cultura, amplamente visual, o espaço se aproximaria de uma *caixa vazia* e que a arte sonora poderia ser justamente uma tentativa de uma ocupação sonora do espaço, com trabalhos em que “o senso de escuta é o que dá ao espaço visual sua atual qualidade plástica” (Schulz 2002: 15).

Para Schulz, as instalações dos artistas sonoros geralmente apelam para uma “consciência do fenômeno”, já que exploram sutilezas perceptivas dos eventos sonoros. De fato, muitas obras do repertório de arte sonora lidam com aspectos psicoacústicos e

estimulam o espectador a perceber fenômenos que geralmente não são captados, mesmo na audição de música. De maneira geral, somos capazes de perceber muito mais diferenças do que poderíamos classificar em categorias específicas: “A 1000 hertz, por exemplo, diferenças de 0,3 por cento, ou 3 hertz, podem ser percebidas. Um ouvinte normal é capaz de reconhecer por volta de 1400 diferenças ao longo da escala tonal audível” (Schulz 2002: 15). Enquanto na música tradicional essas diferenças estão reduzidas a notas discretizadas dentro do continuum audível, as tecnologias de áudio nos permitem hoje ter acesso a sutilezas sonoras que geralmente nos escapam em nosso cotidiano ou mesmo na audição de música de concerto.

Schulz especula também sobre algumas razões que dificultariam uma disseminação maior do repertório da arte sonora dentro do circuito das artes em geral. Além da “impenetrabilidade” cognitiva da experiência do fenômeno sonoro, existem ainda dificuldades técnicas de certos espaços em lidar com obras baseadas na exploração do som. Realmente são notáveis os problemas de acondicionamento sonoro em exposições realizadas em museus e galerias que foram projetadas para exibir obras de artes visuais. Enquanto os objetos visuais podem ocupar um espaço controlado e delimitado, os objetos sonoros invadem o espaço, espalham-se por ambientes adjacentes e interferem nas obras que habitam seu entorno. Soluções acústicas especiais são fundamentais para a exposição de obras que contenham elementos sonoros, e essas soluções geralmente escapam às possibilidades técnicas disponibilizadas por museus e galerias.

Ao lado dessa dificuldade em se lidar com o som em espaços de exposição, há também uma resistência estabelecida dentro da própria música que seria bastante lenta ao acolhimento de “formas híbridas entre música e artes visuais” (Schulz, p. 15). Apesar da longa história da espacialização do som na música, bem como de novas atitudes introduzidas por Cage, Schaeffer e contemporâneos, o conceito tradicional de forma musical parece, segundo Schulz, somente dificultar a aceitação da arte sonora dentro de um contexto musical e, principalmente, dentro do âmbito da musicologia.

Um dos mais recentes títulos publicado sobre arte sonora é o livro *Background Noise: perspectives on sound art* (2006) de Brandom Labelle, reconhecido artista sonoro norte-americano e escritor de vários livros sobre o assunto. O livro levanta diversas questões relacionais do som e a maneira como a arte sonora descreve, analisa, executa e interroga a condição do som e o processo pelo qual ele opera dentro de um contexto artístico. Já na

introdução do livro, intitulada *Auditory Relations*, o autor afirma a condição intrinsecamente relacional do som, na medida em que ele emana, propaga, comunica, vibra, “deixa um corpo e entra em outro; une e atordoa, harmoniza e traumatiza; manda o corpo se mover, a mente sonhar, o ar oscilar. Convenientemente escapa a definições, ao mesmo tempo que possui um efeito profundo” (LaBelle 2006: ix).

Para Labelle, o desenvolvimento da arte sonora está diretamente ligado à emergência do conceito de *site-specific* na criação artística a partir das décadas de 1960 e 1970 e de subseqüentes formas de uma prática criativa contextual, bem como coincide com o desenvolvimento da *Performance Art* e da Instalação. Fatores preponderantes nessa produção, como o deslocamento do foco no objeto em direção ao ambiente, de um corpo em direção a outros, e da adoção de uma natureza relacional, espacial e temporal do som são incorporados na produção de trabalhos sonoros. Por fim, para o autor, a arte sonora deve ser incluída no âmbito da arte contextual, enfatizando que a arte sonora é construída em torno da noção de contexto e de espaço.

2.3. Terminologia

“Sonic art”, “audio art”, “tone art”, “sound installation”, “sound art”: são todos termos surgidos recentemente para designar conjuntos de obras artísticas fortemente apoiadas no uso do som, mas que se afastam da música e da pesada carga histórica e conceitual que esse termo carrega. De fato, o que está envolvido na determinação dessa terminologia não é apenas uma busca política por espaço e a delimitação de um território artístico, mas também o delineamento de uma concepção de utilização do som.

A diversidade das obras abrigadas sob esse termo coloca em questão uma caracterização precisa desse repertório e, apesar da expressiva produção realizada especialmente na última década, ainda é discutível se a *arte sonora* pode estabelecer-se como um gênero ou categoria artística independente, ou se essas obras situam-se na relação estabelecida por diferentes movimentos experimentais que ocorreram no século XX entre a música e outras artes.

Denominar um gênero artístico de “arte sonora”, o que poderia simplesmente significar arte do som, ou mesmo arte com o som, certamente traz complicações, especialmente pelo fato de que nenhuma manifestação artística é totalmente muda ou

silenciosa. A restrição de um repertório sob esse termo implica na delimitação de um contexto histórico de uso do som em atividades artísticas e até de uma necessidade de diferenciação ou demarcação de território.

É importante salientar que a utilização de outros termos para designar trabalhos artísticos sonoros que se distinguem das formas musicais mais tradicionais é um fato recorrente na arte do século XX e institucionaliza uma divisão explícita entre criações sonoras musicais e não-musicais. Por exemplo, alguns músicos preferiram utilizar o termo *sonic art* para designar suas produções em resposta a uma querela imposta pelos fervorosos adeptos das concepções serialistas que, assumindo uma postura mais ortodoxa, chegavam a desqualificar o trabalho de criação como não pertencendo à música (Wishart and Emmerson 1996).

Essa questão é objetivamente abordada no livro do músico e pesquisador inglês Trevor Wishart, *On Sonic Arts* (Wishart and Emmerson 1996), cujo próprio título reflete o conflito que se instaura entre um certo repertório de caráter experimental e aquelas produções que tradicionalmente se encaixam sob o termo música. Embora fuja ao escopo dessa dissertação, o problema levantado por Wishart em relação à delimitação do que pode ou não ser considerado como música parece ter origem dentro da própria produção musical recente, a qual ampliou de maneira expressiva seus materiais e procedimentos de criação:

Um objetivo essencial deste livro é ampliar o campo de debate musical. Um problema que eu tive com a minha própria carreira musical é a rejeição por alguns músicos e musicólogos do meu trabalho na fundamentação de que ‘não é música’. Para evitar entrar em sofismas semânticos, eu então intitulei este livro ‘*On Sonic Art*’ e desejo responder à questão do que é ou não ‘*sonic art*’. Nós podemos começar dizendo que *sonic art* inclui música e música eletroacústica. (Wishart and Emmerson 1996: 4)

Como podemos perceber, o que o autor entende por *sonic art*, bem como os motivos que o fizeram instituir esta terminologia não se referem à construção de um gênero distinto da música, mas de uma atitude assumida em resposta a uma concepção purista de música, ou mesmo a uma política de delimitação de um campo de atuação.

Talvez o ponto chave nessa discussão resida numa abordagem mais ampla, não em relação a um provável gênero “arte sonora”, mas em relação ao papel do som nas artes. Sobre essa questão, o pesquisador norte-americano Douglas Kahn desenvolve um panorama detalhado da utilização do som na criação artística e discute amplamente por que o som tornou-se atualmente um campo recorrente de incorporação artística. Em seu livro *Noise, Water, Meat: the history of sound in arts* (1999), Kahn tenta estabelecer uma reconstituição da dimensão auditiva, a partir de um ponto de vista histórico, tomando como base de estudo o

período que vai desde o fim do século XIX até a década de 1960 – a história do som no modernismo artístico, e no pós-modernismo. O estudo do “som nas artes” é um projeto amplo e complexo, que aborda diversas facetas da utilização do material sonoro nas artes, partindo do próprio entendimento do que é som e de suas possibilidades de uso artístico, passando pela forte influência da cultura do áudio formada a partir da emergência das tecnologias de áudio, até a um contexto histórico de monopólio artístico do som pela música.

Kahn é incisivo em relação à presença dos sons nas artes em geral, ao mesmo tempo em que enfatiza a proeminência que adquirem dentro de uma perspectiva cultural mais ampla durante o século XX:

Nenhuma das artes é inteiramente muda, muitas são extraordinariamente cheias de sons, apesar de seu aparente silêncio, e as artes tradicionalmente auditivas desenvolvem-se em relação ao som de um modo bastante diferente quando são inseridas em uma cadeia de práticas auditivas. Este século torna-se mais suave e rouco [*mellifluous and raucous*] por meio de uma escuta historiográfica, que se torna mais entusiasmada com a inclusão de distantes e abafadas regiões do *sensorium*. Porém, esses sons não existem meramente para sonorizar a cena histórica; eles são também um significado por meio do qual se investiga questões da teoria e da história cultural, incluindo aquelas que nos têm rodeado por algum tempo, existindo por trás da visão periférica e da audição seletiva de campos de estudo já estabelecidos. De fato, muitas questões não foram abordadas de modo preciso porque não foram ouvidas. (Kahn 1999: 2)

É notório o fato de que as atividades artísticas envolvendo som têm se intensificado recentemente, e que isso ocorre em função de inúmeros fatores, como já explicitados no capítulo anterior. O importante aqui é apontar que muitos artistas durante o século XX utilizaram o som de maneira relevante e regular em suas produções artísticas muito antes de se poder imaginar a existência de uma categoria ou gênero independente como a arte sonora. É somente por volta da década de 1980 que alguns artistas começam a referir seus trabalhos como sendo de arte sonora. Por um lado, pode-se perceber que houve um processo de ‘explosão’ sonora no cotidiano atual, não somente no que diz respeito à profusão de sons ao nosso redor, mas também em relação à manipulação artística desses sons, fato que invariavelmente interfere na concepção e criação sonora de hoje. Por outro, há o estabelecimento de um contexto histórico particular ligado ao fato de que centros metropolitanos de arte descobriram um novo termo que politicamente favorecia seus interesses.

É emblemático notar que nas últimas décadas, grandes centros artísticos e galerias de arte desenvolveram exposições cujos próprios nomes indicam essa efervescência do dado sonoro no ambiente das artes visuais, apontando para a emergência de um novo gênero, dentre elas podemos citar a exposição *Sonic Boom: The Art of Sound* na Hayward Gallery em

Londres (2000)²⁶, a exposição *Sonic Process: a new geography of sounds*, (MACBA - Barcelona em 2002, MNAM/ Centre Pompidou – Paris em 2003, Podewil – Berlin em 2003)²⁷ e o festival *Sonambiente* em Berlin (1996 e 2006), que é um dos mais antigos a se dedicar ao repertório de arte sonora, entre inúmeros outros.

Apesar da insuficiente preocupação direcionada à arte sonora nos museus, principalmente no que diz respeito à concepção de montagem e curadoria dos trabalhos que envolvem sons, um importante intento, com significativo desenvolvimento nota-se na exposição “Sonic Process: uma nova geografia dos sons”, originalmente concebida em parceria com o Centro *Georges Pompidou* em Paris e o *Museu de Arte Contemporânea de Barcelona*, com a curadoria de Christine Van Assche (Assche, Ranciere et al. 2003). A exposição de uma forma geral tratou da confluência entre música eletrônica, cultura de sampleamento e artes visuais ocorridas na década de 1990.

Outro importante exemplo é o Festival *Sonambiente* que aconteceu primeiramente em 1996 e teve uma segunda edição em 2006. Esse festival, realizado em Berlim, destaca-se como um dos mais antigos e importantes do gênero. O festival 1996 era parte da celebração do tri-centenário da academia das artes e apresentava uma mostra internacional, a mais detalhada da época de arte sonora. Durante as quatro semanas desse festival, milhares visitantes experimentaram projetos de arte sonora realizados por mais de cem artistas participantes em mais de vinte diferentes lugares no distrito de Mitte de Berlim (centro).

A Alemanha, de fato, se destaca como um dos principais centros organizados de arte sonora no mundo, com a publicação de editais culturais específicos a essa carteira. Dentre as principais galerias de arte sonora existentes na Alemanha, gostaríamos de destacar a *Stadtgalerie Saarbrücken*, na cidade de Saarbrücken. Essas galerias têm tido uma enorme profusão de exposições de trabalhos de arte sonora desde a década de 1990 e muitos artistas que se destacam nesse cenário artístico tiveram seus trabalhos expostos lá, como por exemplo: Robin Minard em 1999, Felix Hess em 2001, e a coletiva *Resonances I e II* em 2002.

Apesar da crescente inclusão de trabalhos de arte sonora em galerias de arte e do freqüente desenvolvimento de festivais e exposições especialmente dedicadas à divulgação

²⁶ O curador foi o músico e escritor inglês David Toop.

²⁷ Todas com curadoria de Christine Van Assche, chefe do museu de arte contemporânea Georges Pompidou

desse repertório, o ambiente em que esses trabalhos se apresentam raramente estão adaptados e preparados para uma exibição satisfatória de trabalhos sonoros.

É constante encontrarmos exposições em que os trabalhos são apresentados em equipamentos de som (principalmente alto-falantes) que estão aquém das necessidades de realização do trabalho. Além dos equipamentos, as condições acústicas do espaço, muitas vezes impossibilitam uma boa apresentação da obra, sem contar os problemas de curadoria que situam obras sonoras uma ao lado da outra, sem levar em conta as diferentes nuances de tipologia e amplitude sonora que cada trabalho pode requerer.

Talvez essa questão seja mais profunda e rebata em temas delicados, a começar por um certo privilégio da visualidade sobre a escuta na cultura ocidental. Esse privilégio certamente se remete ao século XIX, a uma certa hegemonia “tecnológica, institucional e discursiva” (Kahn 1990: 301). De fato, antes da década de 1920 com os primeiros experimentos mais sólidos de obras cuja escuta é mediada por meios fonográficos, a relação dos ouvintes com a escuta era amplamente difusa e etérea. O ato de escutar obras sonoras como músicas, não tinha a ênfase que tem hoje. Não pretendemos aqui debater esse tema tão complexo e delicado, mas apenas chamar atenção para essa questão. De fato as artes desse período – anterior a 1920 - certamente não são mudas, mas o século talvez tenha sido surdo.

Não podemos deixar de citar o surgimento do termo *soundscape* (paisagem sonora) para designar um repertório que, em seu nascimento, já tinha claramente um ideal a defender: a ecologia acústica. No final da década de 1960, o compositor canadense Muray Schafer desenvolveu um trabalho pioneiro em parceria com um grupo de pesquisa na área de educação que ficou conhecido como *The World Soundscape Project* (WSP). Esse projeto partiu de questionamentos relacionados à poluição sonora urbana e se direcionou, portanto, para uma pesquisa do entorno sonoro das grandes cidades.

Apesar da filosofia ‘ecológica’ que norteava os desenvolvimentos desse grupo, o uso do termo foi aos poucos sendo incorporado à prática musical. A música acusmática foi em certa medida influenciada pelo ideário da paisagem sonora e, neste sentido podemos destacar o compositor Barry Truax como um dos principais compositores desse “gênero”.

De fato, a paisagem sonora apresenta claras ressonâncias com as artes visuais do mesmo período, onde se desdobravam relações entre o artista e o espaço urbano e, por mais que a paisagem sonora seja um campo de atuação que se direcione para áreas que estão fora do

âmbito musical, como a ecologia, a geografia e o urbanismo, preferimos aqui restringir este trabalho a uma estratégia de recorte temático e não analisar e discutir obras compostas sob esse conjunto de idéias. Desse modo, iremos nos concentrar no estudo de sub-gêneros como as instalações sonoras, esculturas sonoras, e outros gêneros, que, ao nosso ver, são menos analisados em trabalhos acadêmicos.

1.1.4. Instalações sonoras, esculturas sonoras e outros termos.

Apesar de ainda haver divergências em relação ao estabelecimento de um gênero independente chamado arte sonora, no decorrer das últimas décadas podemos notar uma proliferação de termos que se relacionam a possíveis gêneros e subgêneros que se aproximam desse repertório. Muitas vezes a designação dessas produções dá-se de maneira individualizada por parte dos artistas no intento de diferenciar seu repertório, e como explicitado anteriormente, essas questões terminológicas dentro do universo da arte sonora provavelmente se remetam a questões mais abrangentes, como àquelas apontadas por Kahn.

Não se pode deixar de comentar a diferença na acepção dos termos que designam arte sonora em inglês (*Sound Art*) e em alemão (*Klangkunst*). Arte sonora na Alemanha é um campo bastante proeminente, como será observado no próximo item deste trabalho, porém a designação do termo alemão '*Klangkunst*' conforme Schulz (Schulz 2002: 14), não é mais do que uma tradução superficial do termo '*Sound Art*' em inglês, pois a palavra alemã '*Klang*' é usualmente associada ao som musical num contexto de uma forma artística culturalmente tradicional. '*Sound*', por outro lado, adquire uma significação mais ampla e genérica que pode ser aplicada a qualquer fenômeno acústico, mesmo que não musical. E, nesse sentido a arte sonora, segundo Schulz, realmente deve muito à dissolução da divisão entre som musical – “mensagens de mundos subjetivos”, [abstratas] –, e ruído – “sons que indicam ocorrências triviais”. (Schulz 2002: 14). Porém, para o autor, embora os conceitos de *klang* (tom) e *sound* (som) sejam culturalmente distintos, fisicamente ambos referem-se ao mesmo fenômeno.

Talvez a própria diversidade de produções e a ausência de um campo delimitado para a arte sonora facilitem o surgimento de termos diferentes que são elaborados por artistas específicos, mas que se referem a um mesmo tipo atividade, como no caso da designação *tone art* e *tone installation* usadas pelo artista sonoro alemão Rolf Julius para circunscrever

seu trabalho²⁸. Com maior frequência observamos os termos instalação sonora (*sound installation*) e escultura sonora (*soundsculpture*) aplicados a uma série de trabalhos de arte sonora.

A maior parte dessas designações tem origem no idioma inglês, já que estão associadas a trabalhos iniciados nos Estados Unidos. A título de exemplo, podemos citar um dos primeiros empregos do termo *sound installation* pelo músico e artista norte-americano Max Neuhaus, para nomear trabalhos sonoros que eram desprovidos de início e fim, os quais utilizavam o espaço como elemento fundamental. Neuhaus teve uma formação musical em percussão e no decorrer de sua carreira mudou sua prática artística por questionar os tradicionais modos de apresentação musical (LaBelle 2006: 154). Ao invés de situar a apresentação musical em uma sala de concertos tradicionalmente carregada por prerrogativas da música tradicional, Neuhaus procurou alcançar um ambiente mais abrangente e público “(...) em que a experiência do som poderia surpreender a percepção” (LaBelle 2006: 154), na medida em que se baseava na premissa de que a percepção humana de espaço é moldada pela audição.

Porém, não podemos deixar de reforçar que o termo ‘instalação sonora’ é também uma extensão e uma espécie de expansão do gênero *installation art*. Conforme apresentado no primeiro capítulo deste trabalho, as instalações sonoras trazem consigo concepções provenientes das artes visuais para o desenvolvimento da arte sonora como um todo, e mais especificamente, para as instalações sonoras. A concepção e uso do espaço, a noção de *site-specific* e a desmaterialização da arte são apenas alguns exemplos que exercem forte influência na construção desse repertório sonoro.

Outra importante aproximação entre os modos de realização das artes visuais e da arte sonora é a relação entre escultura e instalação, que neste caso pode ser convertida para a relação entre escultura sonora e instalação sonora, conforme já apontado no capítulo anterior. De acordo com o pesquisador Frank Gertich, que desenvolveu um texto sobre escultura sonora no livro *Klangkunst*, intitulado *Klangskulpturen* (Gertich 1999), a concentração em um objeto ao invés do entorno sonoro, ou ambiente, é o que diferencia as esculturas sonoras das instalações sonoras, embora haja muitos exemplos que se situem na fronteira dessa divisão. Além disso, há uma tendência de que as instalações sonoras incorporem de maneira

²⁸ O exemplo emblemático de Rolf Julius será abordado em mais detalhe mais adiante no item destinado à apresentação do trabalho de alguns artistas.

mais abrangente e efetiva a tecnologia eletroacústica do que os trabalhos de esculturas sonoras (Gertich 1999). Neste sentido o autor insere as esculturas dentro de uma origem mais relacionada ao artesanato, ao procedimento mecânico, como de fato podemos perceber nos trabalhos pioneiros dos irmãos Baschet e nas esculturas cinéticas de Jean Tinguely.

Figura 16: Detalhe da escultura Sad dos irmãos Bernard e François Baschet, década de 1950.

O termo ‘escultura sonora’ é aplicado geralmente às esculturas que soam, diferentemente das obras que se propõem a esculpir o som. Ou seja, o termo escultura sonora

se relaciona com objetos que produzem ou que provocam a produção de sons, enquanto que na instalação, os sons tendem a ser utilizados para criar o contexto e o espaço da obra. Obviamente essa é uma diferenciação quase didática e em muitos trabalhos, como por exemplo os de Bill Fontana e Michael Brewster, inserem-se entre essas duas possibilidades. Essa relação entre escultura e objeto é reforçada pelo fato de que uma escultura pode ser deslocada, o que enfraquece sua relação com o espaço em que habita, enquanto que a instalação é fundamentalmente dependente do espaço que ela mesma constrói.

*Figura 17: Detalhe da escultura Soundbridge Köln/San Francisco, 1987
Soundbridge Cologne/San Francisco de Bill Fontana*

Seja qual for o termo utilizado, o que se nota é que muitos trabalhos aproximam-se pela maneira como utilizam o som numa perspectiva que não se confunde com a música, ao mesmo tempo que incorporam elementos e procedimentos oriundos de outras artes e que, nos parece, podem ser agrupados sob o termo arte sonora.

2.4. Do Repertório e dos Artistas.

Ora corredores e labirintos habitados por alto-falantes e telas, ora espaços abertos naturais de vasta amplitude, ora paisagens interferidas por sons extrínsecos, ora objetos plásticos que formam uma arquitetura e esculpem um espaço. Eles são também instrumentos de produção de imagens e sons, de superfícies onde eles se difundem, mas ainda metáforas das atividades que os produziram, com a intensidade de sua maneira de criar mundos. Sobre essas superfícies, dentro desses volumes, restos de história se vão e vêm, engendradas pelos sons, programadas por passeantes que se deslocam sobre o espaço. (Rancière 2002: 25)

A epígrafe citada acima escrita pelo filósofo e pesquisador Jacques Rancière abrange de uma maneira clara e concisa, as principais características de um repertório de obras que se constitui sob o termo *Arte Sonora*. Esse repertório é notadamente diverso entre si, incluindo diferentes meios de expressão, tais como o vídeo, a instalação, a performance presencial, a Internet. Os artistas também são provenientes das mais diversas áreas: música, arquitetura, escultura, artes performáticas, entre inúmeras outras.

É interessante notar nas entrevistas com artistas, bem como em seus próprios textos, que o início da arte sonora não é algo claro, bem como suas fronteiras e definições são abordadas de modo inconsistente até hoje. Talvez o que se chama de arte sonora tenha surgido ou adquirido este nome por tratar-se de algo novo, diferente de outras produções artísticas, em especial da música, no que diz respeito ao modo de criação. Uma característica marcante entre os artistas envolvidos com a arte sonora é a preocupação com diversos meios e linguagens e a superposição de elementos provenientes tanto da criação musical quanto das artes visuais.

Entretanto, mesmo ao detectar-se a multiplicidade de influências e a diversidade da formação desses artistas é possível vislumbrar uma produção que tem adquirido alguma afinidade nos interesses e preocupações. Questões como a abordagem do espaço acústico, da incorporação do som como elemento gerador de referências e significados e a exploração das relações entre espaço e tempo provocadas pelos elementos acústicos, subjazem à boa parte do repertório estudado.

É evidente também o contraponto entre elementos herdados das práticas das vanguardas musicais e artísticas cujo peso varia de artista para artista, e determina em certa medida as estratégias de criação de cada um deles. De modo geral, aqueles artistas que vieram de um percurso musical e que possuem uma formação regular nessa área tendem a desenvolver no tempo o material sonoro de suas obras, aproximando-se em alguma medida do discurso musical. Já os artistas cuja formação está mais inclinada para o domínio das artes visuais, possuem uma forte tendência de explorar as características espaciais dos ambientes em que são projetadas as suas obras e a enfatizar o espaço enquanto elemento acústico.

A compreensão do repertório da arte sonora deve passar, portanto, pela análise da produção de seus artistas e pelo levantamento das características particulares e processos criativos com os quais estão envolvidos. A realização dessa análise nem sempre é trivial e enfrenta logo de início a dificuldade de registro dessas obras. Muitas delas envolvem a

interconexão de diversos elementos – som, luz, imagens, objetos – e dificilmente podem ser satisfatoriamente captadas em um meio de gravação audiovisual. Outras dependem do espaço acústico em que se realizam e da experiência da obra pelo expectador dentro desse espaço particular. Outras ainda incluem elementos performáticos e interativos que só parcialmente podem ser descritos ou registrados. Em muitos casos, devido ao caráter processual de muitas obras, o registro passa a ser secundário, ou meramente ilustrativo. Em outros casos é intencional a busca pela eliminação dos vestígios da obra.

A seguir buscamos levantar um repertório que propicie um mapeamento da produção recente de arte sonora, indicando os artistas que têm se destacado num cenário internacional e de um conjunto de obras que apontem para os principais elementos criativos recorrentes nesse repertório. Embora as descrições das obras se mostrem incompleta, buscamos evidenciar em nossas análises os aspectos específicos de cada trabalho que nos ajudarão a realizar esse mapeamento.

2.4.1. José Antonio Orts (1955)

José Antonio Orts é um artista espanhol que trabalha frequentemente com a relação de conceito e matéria em sons e objetos. A maioria de seus trabalhos são instalações sonoras, luminosas ou esculturas sonoras. Os engenhos sonoros e luminosos que Orts produz estão compostos basicamente por sensores de luz, fonte de alimentação e alto-falantes que, na maioria das vezes, emitem o som ou apenas um pulso sonoro muito curto no interior de tubos de cobre ou plástico. Em algumas obras, os alto-falantes e sua resultante sonora são substituídos por uma fonte luminosa que projeta um feixe de luz de uma determinada cor. Os sensores são acionados pela luz do ambiente e disparam sons nos tubos, agrupando-os em acordes, seqüência de notas ou ruídos, escolhidos pelo autor.

A construção de suas obras, embora sejam realizadas na forma de instalações, fazem referências à música, desde a escolha dos nomes de seus trabalhos até as referências e redefinições formais e estruturais que ele aborda. Por exemplo, na instalação *Ostinato Perpetuo II* (1998), Orts agrupa tubos de plástico e insere dentro deles pequenos alto-falantes que produzem pulsos que são moldados pelos tubos e resultam em sons de altura definida. Nesse trabalho, o som vai sendo construído de modo a gerar uma unidade na repetição desses

tons e, dependendo da quantidade e incidência de luz, essa repetição vai tornando-se uma massa sonora contínua.

Figura 18: Detalhe da instalação *Ostinato Perpetuo II* (1998) de Jose Antonio Orts.

Obviamente a relação do trabalho de Orts com a construção musical se dá de maneira conceitual, na medida em que realiza re-leituras de aspectos musicais em relação à forma, estruturação e organização dos sons. Apesar da maioria de seus trabalhos fazerem alusões a terminologias musicais, fica claro o interesse de Orts em criar uma sintaxe diferente, como podemos observar na citação abaixo:

A música é gesto, é interpretação, é organização do som em ritmos compreensíveis e assimilados pelo ouvido. As instalações sonoras não contêm o gesto nem a sintaxe musical nem os ritmos humanos a os que nossa percepção está habituada. (Orts apud Gallach 1997: 130)

Uma característica empregada por Orts com frequência em seus trabalhos é a introdução de elementos do acaso para compor a estrutura de suas instalações, como podemos notar também no caso de *Blanco Ostinato* (1997), uma série de instalações

construídas por sensores, alto-falantes e tubos metálicos que produzem, na resultante, ruído branco, fazendo alusão ao nome da obra. O interessante nesses trabalhos é que Orts cria um processo original de produção sonora disparada pela incidência da luz e o resultado sonoro é o som produzido pelo alto-falante dentro dos tubos, uma poética que o artista incorpora na maioria de seus trabalhos.

Uma importante característica a ser mostrada aqui é o uso do tempo e a criação de diferentes estratégias de construção temporal em trabalhos sonoros. Na arte sonora em geral, os elementos sonoros não se sustentam em função de seu encadeamento temporal como faz a música, mas pelo seu significado imediato e por sua relação com outros elementos não temporais, como conceitos ou o próprio espaço.²⁹ O autor usa elementos rítmicos curtos ou unitários que sintetizam a idéia da construção sonora da instalação como um todo.

A título de exemplo, podemos citar as obras *Espacio Rítmico I* e *Espacio Rítmico II* (ambas de 1999). Nessas obras, o tempo em que a obra acontece é dado pela interação dos espectadores, ou seja, a idéia de narrativa linear se dilui, cedendo lugar a outras formas de organização do som no tempo. Essas obras também usam alto-falantes que geram pulsos dentro dos tubos, porém, neste caso, a construção dos tubos é aliada a alto-falantes externos que geram pulsos que não são amplificados pelos tubos. O resultado às vezes pode ser uma polirritmia de pulsos de vários timbres ou pulsos unitários, ou espaçados no tempo.

É interessante notar que a construção das instalações de Orts são formadas geralmente por esculturas que são sensíveis à luz ou à interação presencial das pessoas.

²⁹ Essa discussão será retomada no próximo capítulo, no item que discute o uso do tempo na arte sonora.

Figura 19: Detalhe da instalação Blanco Ostinato (1997) de José Antonio Orts

Orts criou uma série de instalações que faziam parte da exposição *Esculturas Sensibles* realizada no *Skulpturenmuseum Glaskasten Marl*, na Alemanha em 2004. Todas as

obras tinham características parecidas, pois elas usavam esculturas para criar instalações interativas. As instalações captavam os movimentos dos espectadores que circulavam na sala passando entre espelhos de aço colocados no chão e que, por meio de sensores de proximidade, transformavam seus gestos e movimentos em sons. Os tubos aqui serviam também de suporte às placas de aço, além de produzir o resultado sonoro dos pulsos gerados em seu interior. Dessa forma, o ritmo resultante da obra é o dos gestos dos próprios espectadores.

Figura 20: Detalhe da série de instalações intitulada Escultures Sensibles, 2004

A relação que o Orts estabelece com os imateriais – som e luz, cuja carga simbólica é diretamente proporcional a sua efêmera dimensão física, baseada em uma intervenção humana de manipulação eletrônica, toma corpo em seus engenhos fotossensíveis, que adquirem uma dimensão perceptiva global difícil de classificar em categorias estéticas comumente estabelecidas. Por mais que o próprio autor descarte a busca da obra de arte total

e pretenda exclusivamente dar forma material a uma intenção expressiva, é inevitável considerar, ao menos brevemente, algumas interrogativas tão antigas como estas questões.

2.4.2. Rolf Julius (1939)

Rolf Julius é um artista alemão que buscou explorar a sinestesia entre visão e audição na percepção do entorno sonoro. É considerado um dos artistas pioneiros do que se constitui hoje como arte sonora. Porém, podemos dizer que Julius se insere na fronteira entre os trabalhos de música experimental americana realizada no movimento Fluxus e a arte sonora. Julius não usa o termo ‘instalação sonora’, ao invés disso prefere chamar o que faz de música, usando o termo ‘concerto’ para muitos de seus trabalhos, fato que demonstra sua forte relação com as idéias de John Cage. Sua obra compreende instalações, performances, objetos, fotografias e gravuras.

No início da década de 1980, concentrou seu trabalho no espaço sonoro e explorou maneiras experimentais de conceber trabalhos sonoros em direção a novas possibilidades de uma experiência espacial, do entorno. Seus trabalhos de um modo geral canalizam a atenção para questões do entorno.

Figura 21: Detalhe do trabalho Music for the Eyes de Rolf Julius.

É nitidamente um artista influenciado pela arte conceitual da década de 1960, como podemos notar em diversos trabalhos, a citar o caso de *Music for the Eyes* (1982). É um

trabalho cujos participantes se deitam no chão e ‘vestem’ uma espécie de ‘óculos’ formado por dois alto-falantes, como se estivessem escutando pelos olhos. Neste caso, os participantes deitados e ‘cegos’, podem sentir a música sendo irradiada e transmitida pelo seu corpo, sentindo seu próprio corpo como um espaço de passagem na qual vibrações estimulam e reforçam sua percepção. Ou seja, além do aspecto conceitual de escutar os sons com os olhos ou enxergar os sons, existe também o envolvimento do aspecto sensorial e corporal na percepção do som.

De fato, os trabalhos sonoros de Julius exploram qualidades hápticas, texturais e visuais, de modo a criar metáforas sensoriais como quando ele usa pigmento colorido nos alto-falantes e sua vibração produz formas ópticas. Estas características podem ser notadas nas obras *Blue* (1990 – *Galerie Anselm Dreher*), *Music Mounts* (1988), *Green, Yellow* (1987 – *Los Angeles*), *Sound Cooking* (1984 – *Stuttgart*).

Figura 22: Detalhe da instalação *Music Mounts* de Rolf Julius, 1988.

Rolf Julius desenvolveu uma série de trabalhos com o conceito que ele chamou de ‘*small music*’. A idéia consiste em trabalhar com sons de amplitude baixa, tanto proveniente de pequenos objetos quanto de sons gravados, de um modo suave que se mistura ao ambiente, tornando-os objetos quase imperceptíveis. Nesses trabalhos, o artista utiliza pequenos alto-falantes afixados no exterior de prédios como em *Music Past a Buiding* (1987 – *Documenta*

8, Kassel), ou no interior de grandes salas, como podemos notar em *Empty Music* (1988 – *Mattress Factory* – USA). Muitas vezes os alto-falantes estão em lugares escondidos, como em baixo de pedras ou tampados com terra, no sentido de dessacralizar o modo de apreciação da arte e se aproximar de uma vivência cotidiana.

É interessante notar que em todo trabalho de Julius há uma valorização da simplicidade, chamando atenção para o conceito envolvido ou para a percepção invocada. Seu trabalho definitivamente afasta-se de ideais como beleza, virtuosismo técnico, distanciando-se de uma *glamurização* do trabalho artístico.

O estreito parentesco do trabalho de Julius com a música, mais especificamente a música experimental americana, pode ser encontrado em obras como *Cello Piece* (2002). Neste trabalho, Julius associa formas de cor abstratas e formas sonoras, imprimindo formas circulares pretas de diversos tamanhos. As impressões são feitas em material de xilogravura japonesa, o que proporciona, se visto de perto, uma grande variedade de nuances em pequenas inscrições. Rolf Julius concebe essas nuances como pequenas formas e estruturas que permitem ser empregadas musicalmente. Para este trabalho, o artista contou com a colaboração do violoncelista Michael Moser na interpretação musical de sua imagem abstrata. É importante lembrar que não se trata de uma partitura, mesmo porque não há nenhuma instrução de performance ou bula.

Figura 23: Detalhe da obra *Cellostück* de Rolf Julius, 2002

Rolf Julius também desenvolveu vários trabalhos com fotografia. Em *Gray Music Nr. 1* (1980), o artista usou uma série de quinze fotos de paredes cinzas, e sua disposição eram repetidas algumas vezes, dependendo do tamanho da sala de exposição. No mesmo ambiente, Julius inseriu uma gravação de sons de característica estática que se repetiam infinitamente, assim como as fotografias. Sua idéia era provocar uma percepção diferente do evento, na medida em que o espectador percebesse a música e a fotografia juntamente. Sobre esta questão, o artista afirma que:

Meus trabalhos são visuais e musicais ao mesmo tempo. A série de fotos não é silenciosa e as fotos não são cinzas, já que minha música gravada é a cor. (Julius apud Schulz and Gercke 1996)

2.4.3. Christina Kubisch (1948)

As instalações da artista sonora alemã Christina Kubisch são como poemas inseridos no espaço e enriquecidos com sons, de modo lírico, como uma poética de arranjar os objetos, os sons, as cores. Os poemas, de acordo com a curadora de arte Antje von Graevenitz, criam facilmente uma atmosfera de um lugar e som que se direciona a um ouvinte. “Nos poemas o ouvinte perde sua conexão corporal com a cena: ele ou ela tornam-se ‘todo ouvidos’.” (Graevenitz: 22)

Uma das grandes influências presentes no trabalho de Christina Kubisch, como na maioria dos trabalhos de arte sonora, são as idéias de John Cage, ou mais especificamente, das questões levantadas por Cage relacionadas ao silêncio na arte. Em muitos de seus trabalhos é constante a incorporação de sons do ambiente, ou até de uma interferência sonora nos ambientes naturais em que esses sons residem, na qual a paisagem sonora é o espaço. Em alguns trabalhos, Christina Kubisch insere e camufla alto-falantes em ambientes como jardins, árvores, lagos na tentativa de dialogar com o ambiente ‘natural’, como é o caso da instalação *Ein Hof und zehn Klänge* (1996) e *Random Neighbours* (1994). Nestes tipos de trabalho, a artista busca a mistura de ambientes nos quais o ouvinte, ao tentar distinguir o familiar do estranho, poderá experienciar a mistura e sobreposição dos dois: “uma música de sons sem repetição nem um desenvolvimento regular, mas com uma variedade de tons e timbres intermediários, espectros e concentrações como algo novo.” (Graevenitz 2000: 23)

Figura 24: Detalhe da instalação *Random Neighbours* de Christina Kubisch, 1994.

Em trabalhos como *Über die Stille*³⁰ (1996), a concepção de silêncio trazida pelas reflexões de Cage também aparece. Nesse trabalho a artista imprime trechos de textos de poetas do romantismo alemão em pranchetas de acrílico transparente. A temática dos poemas é o silêncio. Os textos são impressos com uma tinta fluorescente e só podem ser visualizados por meio da incidência de luz. As pranchetas são dispostas lado a lado em um ambiente escuro e silencioso, somente iluminado por pequenas lâmpadas ultravioletas afixadas nas pranchetas. Em uma versão da instalação, nenhum som é artificialmente acrescentado, ficando a cargo dos espectadores, ao lerem os textos, fazerem uma espécie de exercício de escuta, tanto com a sua memória quanto com os sons de uma sala silenciosa. Mas há também uma outra versão em que a artista insere alto-falantes escondidos tocando ruídos de computadores (impressora, teclados, ruídos de processamento, etc.) que, em amplitude baixa, produzem uma versão contemporânea do silêncio, fazendo referência aos sons que povoam os ambientes que freqüentamos cotidianamente.

³⁰ ‘On Silence’, Weinhaus Huth, Praça Postdamer, festival Sonambiente, Berlim 1996.

Figura 25: Foto da instalação Über die Stille de Christina Kubisch, 1996

Ao dispor textos em uma sala escura e quieta, Christina Kubisch estimula os seus espectadores a exercitarem sua escuta. Para ela, “quando os poetas falam sobre silêncio, eles estão sempre falando sobre escuta. Silêncio significa a mesma coisa que uma escuta concentrada na presença de sons.” (Kubisch 2000: 83). É uma espécie de escuta metafórica da memória, no momento em que se acessa a imaginação. Cada espectador poderia preencher aquele espaço sonoramente da maneira que quisesse, até porque as frases e palavras usadas geravam uma riqueza de interpretações estimulando a escuta e imaginação do espectador, como por exemplo: memória, imaginação, escuta, silêncio.

Figura 26: Detalhe da instalação *Über die Stille* de Christina Kubisch, 1996.

É interessante notar a semelhança conceitual e material de *Über die Stille* com a instalação *Sob Neblina [em segredo]* (2007)³¹ da artista plástica mineira Marilá Dardot. Nesta última, a artista também utiliza textos cuja temática é o silêncio. As frases vão formando o percurso pelo qual o visitante precisa atravessar para chegar ao fim da instalação, um "luminoso silêncio"³², que é marcado pelas frases escritas em jato de areia nas portas de vidro, nem sempre de fácil leitura. Tanto em *Über die Stille* quanto em *Sob Neblina [em segredo]* o espectador deve se aproximar dos textos, ou ficar em uma posição determinada, para que possa desvendar o que está escrito. Isto pelo fato de que no primeiro caso o texto é

³¹ Instalação realizada no Centro Cultural Banco do Brasil, em São Paulo (2007)

³² "Para que ninguém possa ver no fundo de mim e da minha última vontade por isso inventei o longo, luminoso silêncio", escreve a artista Marilá Dardot na primeira porta de vidro que inicia uma série de oito em sua instalação. (Dardot, Marilá. 2007)

escrito com uma tinta fluorescente que só aparece se iluminado e no segundo pelo fato da artista ter escrito os textos, usando vidro jateado, cuja leitura só é efetivada com a insistência do observador em achar posições possíveis de visualizar o texto em função de uma iluminação tênue que ora incide diretamente no vidro, eliminando o contraste, ora é insuficiente para a leitura.

Figura 27: Detalhe da instalação *Sob Neblina [em segredo]* de Marilá Dardot, 2007.

Em *Sob Neblina [em segredo]*, o ambiente também é silencioso, e em todas as frases esse tema é recorrente. Em um certo sentido, percorrer a instalação assemelha-se a passar por uma publicação, como se estivéssemos ‘atravessando as páginas’. É interessante, pois nos dois trabalhos a imersão toma conta da experiência, podendo tornar o percurso um tanto ritualístico. No caso do trabalho da Marilá Dardot, é na própria leitura de cada frase que o caminho se realiza: a cada porta que se abre, até que se chegue ao fim, realiza-se um exercício do silêncio.

Ambos os trabalhos, de certa forma, impõem uma experiência silenciosa, como também recorrem à memória e bagagens pessoais dos espectadores, na medida em que trabalham com frases abertas e ambíguas, na tentativa de despertar a imaginação e as diferentes escutas do espectador. E para reforçar essa sensação os dois trabalhos usam ambientes altamente silenciosos.

O trabalho *Zwölf Türen und zwölf klänge* (2000)³³ de Christina Kubisch é parte da série de instalações intitulada “consecutio temporum”. Todos os trabalhos dessa série são criados para salas que passaram por diversas mudanças históricas. *Zwölf Türen und zwölf klänge* usa o segundo andar do prédio *Opel Villa* em Rüsselsheim que foi construído em 1930 e desde lá já foi usado como dormitório de empregados, depois como hospital e, durante a segunda guerra mundial, para propósitos militares.

A instalação consiste em doze portas laqueadas de branco e doze alto-falantes também brancos fixados na soleira de cada uma dessas portas. Os alto-falantes são iluminados com luz negra de alta intensidade, que funciona como uma espécie de reagente, pois no escuro iluminado, traços do tempo são revelados, tornando-se mais visíveis como, por exemplo, rachaduras nas paredes e pequenas marcas. Neste caso, o olhar dos espectadores e seus pensamentos podem seguir os modelos daquelas linhas e marcas, traçando uma espécie de jornada em direção ao passado.

É interessante notar no trabalho a metáfora que se forma pela maneira com que a artista constrói os sons e sua relação com a disposição dos alto-falantes. São doze trilhas de sons ultra-sônicos geradas por aparelhos especialmente construídos pela artista. Da mesma maneira que a imagem dos alto-falantes é refletida na porta laqueada, os sons são espelhados acusticamente nas portas, que funcionam como refletoras desses sons. As frequências utilizadas beiram o limiar de audição humana por serem extremamente agudas, o que facilita o efetivo funcionamento de um discurso espacial.

Sobre a concepção de um espaço arqueológico na obra citada acima de Kubisch, o curador Carsten Ahrens defende que:

(...) a exposição dos traços da deterioração e das mudanças espaciais que ocorreram com o tempo, provocam *insights* associativos na história, mas nenhuma semelhança histórica. O meio artístico de mudança é limitado à luz e som. As instalações têm a característica de processos temporais cujo curso não é pré-determinado, como o próprio curso da história. (Ahrens 2000: 58)

33 “Twelve Doors and Twelve Sounds”, (Kubisch, 2000: 106)

Figura 28: Detalhe da instalação *Zwölf Türen und zwölf klänge* de Christina Kubisch, 2000.

2.4.4. Felix Hess (1941)

Felix Hess é um artista holandês que desenvolveu uma carreira artística pouco ortodoxa. Iniciou sua formação em física na Universidade de Groningen, na qual dedicou-se por anos ao estudo da aerodinâmica e ao movimento dos *boomerangs*, resistência do ar, forças atuantes, etc. Seu interesse pela arte iniciou-se no ano em que ele se mudou para a

Austrália para trabalhar em um projeto de matemática aplicada onde entrou em contato com sons de sapos e encantou-se com os “concertos noturnos” que eles faziam, principalmente pelo alto grau de “auto-organização” desses concertos, por assim dizer. É importante notar que o interesse pelo som por parte do artista seguiu um fluxo também não ortodoxo artisticamente, pois, de certa forma, seu ponto de vista era científico. Hess pesquisava a maneira com que o som se propaga no ar, como ocorrem as variações de pressão de ar, ou seja, estava mais voltado para o espaço do que para o tempo, assim como no caso dos *boomerangs* e diferente do interesse de muitos músicos, por exemplo.

As obras de Hess têm uma característica comum que é o trabalho com o que ele chamou de criaturas eletrônicas sonoras, uma espécie de sistema composto por pequenas máquinas autônomas. O artista pretende criar situações que requerem atenção especial dos espectadores, na medida em que se direcionam a complexidade. Suas criaturas interagem com outras máquinas, começando com modelos simples de comportamento em direção aos mais complexos. A concepção de complexidade do artista também foi trazida pela observação e estudo dos sons dos sapos da Austrália, que, segundo ele, “ofereciam um belo concerto tri-dimensional.” (Schulz 2001: 32) Desse modo, o artista parte do princípio de que os sapos respondem a todos os estímulos aurais, ora de modo mais ansioso, ora mais tímido, como podemos notar na citação abaixo:

Eu imaginava como as ondas e ritmos de cores de sapos poderiam surgir de grupos de cantores sem regente ou partitura, e pensei o seguinte: sapos escutam; ao ouvir chamados específicos, sua ansiedade aumenta; ao ouvir outros sons sua ansiedade diminui; isso é suficiente para que surjam ondas rítmicas? (Hess 2001: 45)

Hess se propõe a reproduzir, não os sons dos sapos, mas o processo pelo qual eles se comportam, ao gerar sons que chamam a atenção de suas fêmeas e a respostas das mesmas, em busca de um processo ativo e autônomo de produção sonora. Então o artista criou a instalação *Chirping and Silence* (Museu Provincial em Hasselt, Bélgica – 1987), na qual cada criatura sonora tinha um microfone, como uma metáfora de seu “ouvido”, um alto-falante, como a de sua “boca” e uma bateria. Os microfones transformam sons em sinais elétricos, os quais são divididos em “bons” e “ruins”. “Bons” são os sinais reconhecidos por determinados filtros. Esses sinais aumentam a “ansiedade” (*eagerness*) das criaturas. Todos os outros sons são “ruins” e elevam a “timidez” (*shyness*) das criaturas. Quando ansiedade supera a timidez, um dispositivo de tomada de decisões ativa o gerador de chamados (*call generator*). À

medida que as chamadas são emitidas pelos alto-falantes, o nível de “ansiedade” decai até que o gerador de chamadas seja desligado.

Figura 29: Esboço do sistema usado na instalação Chirping and Silence de Felix Hess.

Figura 30: Detalhe da instalação Chirping and Silence de Felix Hess, 1987.

O artista consegue com seu trabalho borrar a fronteira entre um mundo mais objetivo e científico e o mundo dos sentidos ou do senso de percepção dos fenômenos. De uma certa maneira “seus trabalhos fazem correspondência ao processo científico de construção de um modelo simplificado de um sistema biológico complexo.” (Schulz 2001: 16). Suas máquinas são baseadas nas relações de *feedback* com a rede de relações entre máquinas interativas.

Em outro momento, por meio da experimentação e observação, o interesse de Felix Hess foi em direção à pesquisa da produção sonora inaudível e da busca de modos de torná-las perceptíveis, para este intento, o artista usou os infra-sons. É preciso lembrar que, dentre os diversos modos de variação da pressão do ar, os sons são aqueles que o ouvido humano naturalmente consegue perceber, ou seja, aqueles que fazem o ar vibrar de vinte a vinte mil vezes por segundo (20Hz a 20KHz). Porém existem outras variações, muito mais rápidas (ultra-som) e muito mais lentas (infra-som) que este limite e que não conseguimos perceber.

Felix Hess considera qualquer variação de pressão de ar, uma forma de som (Hess apud Schulz 2001: 63) e desenvolve uma série de trabalhos intitulada *Air*, na qual usa diversos meios de vibração, ora som, ora luz, para tornar certas variações de pressão perceptíveis. Praticamente todos os trabalhos dessa série seguem o mesmo princípio básico. Por exemplo, em *kazeboratu* (1991) que em português significa vaga-lumes no vento, o artista constrói um pequeno circuito com um microfone de eletreto que capta pequenas variações de pressão do ar imperceptíveis ao ouvido e uma pequena luz verde piscante. Desse modo, pequenas variações de pressão, como o vento ou outras vibrações do ambiente, modificam a velocidade com que essas luzes piscam.

Em outro trabalho, intitulado *It's in the air*³⁴, Hess desenvolveu o que chamou de “cracklers”, um grupo de pequenas máquinas eletrônicas que traduziam variações de pressão de ar em sons estalados. O processo básico era o mesmo usado em *kazeboratu*. Cada uma dessas máquinas tinha um microfone, um alto-falante e um oscilador que gerava *clicks* sonoros, ao invés de luz. A quantidade de *clicks* era proporcional à variação de pressão, portanto quanto mais pressão, maior o número de *clicks* e quanto menor era a pressão, mais pausas entre os clicks. Sobre esse trabalho podemos notar a citação :\

O ruído (cracking) é uma resposta direta ao que está acontecendo no ar; primeiramente ao clima e às rajadas de vento no exterior, mas também ao abrir e fechar de portas no interior, e ainda, quando o clima está muito calmo, aos movimentos dos corpos humanos na mesma sala. (Hess 2001: 60)

³⁴ (Galeria ON de Osaka, 1996)

Figura 31: Esquema do sistema usado na série de trabalhos *How light is changed into sounds* de Felix Hess.

Os “cracklers” eram construídos por um pequeno piezo sensível que produzia um som próprio, pois ao captar o som, ele também produzia um *click* por meio do atrito entre seus componentes. Colada ao piezo era instalado entre uma pedra de um lado e um pedaço fino de madeira (balsa) do outro. A madeira produzia ressonância e a posição da pedra influenciava no timbre dos sons emitidos

2.4.5. Robin Minard (1953)

Robin Minard é um artista e compositor canadense de Québec que faz parte do grupo de artistas sonoros que trabalham também com música ou que têm em seus trabalhos uma forte perspectiva musical. Porém, o próprio artista situa-se em uma condição híbrida de produção, ora em composição musical, ora entre a arte sonora e o design acústico. Seu trabalho é marcado por experiências acústicas na cidade de Montreal onde terminou seus estudos em teoria musical e composição, especializando-se em música eletroacústica³⁵.

³⁵ É membro fundador da “Canadian Electroacoustic Community”.

Seu interesse musical envolve as relações com o silêncio de John Cage, as composições tímbricas de Ligeti e seu conseqüente modo de lidar com o espaço, mas principalmente na música eletroacústica e nos fenômenos complexos que esse gênero levantou em relação à percepção musical e principalmente para a experiência acústica.

Uma característica marcante de seu trabalho é o que ele chamou de *música para espaços públicos*, em que conecta pesquisa sonora e funcionalidade. Desde a década de 1980, o artista buscou redefinir o conceito de música funcional no contexto de um ambiente muito poluído por ruídos. Minard faz uma espécie de composição com o espaço, trabalhando com o ambiente sem condições especiais pré-requeridas. Dessa forma, ele “abandona a proteção da sala de concerto para lidar com espaços acústicos atuais do mundo urbano” (Schulz 1999: 27). Desse modo Minard busca moldar espaços acústicos para que se tornem obras destinadas à escuta. A utilização de espaços públicos exige que se criem estratégias que guiem a atenção dos ouvintes na direção de sons que compõem o ambiente natural e urbano ao mesmo tempo em que o artista “desconstrói e recombina o material acústico criando um efeito de oscilação” (Schulz 1999: 28) no qual o expectador estabelece novas conexões entre os sons familiares de um determinado ambiente.

Na instalação *Brunnen* (1994) podemos notar a ressonância dessas idéias. Essa instalação consiste em três caixas retangulares de acrílico azul alocadas assimetricamente no chão do local da instalação. Dentro das caixas há alto-falantes que transmitem uma mistura de sons naturais e sintéticos de água. As colunas de acrílico juntamente com as caixas acústicas são intencionalmente ‘afinadas’ em um quarto de tom de diferença uma da outra, produzindo uma súbita variação de altura em toda a área da instalação. O interessante é que o trabalho foi instalado na entrada do *Mozarteum* de Salzburg, cuja tradicional fonte de água em sua entrada foi substituída especialmente pelas caixas azuis da instalação, produzindo uma integração interessante entre o espaço atual e a memória do espaço acústico anterior. Além disso, há uma forte relação espacial criada pela semelhança formal entre as caixas e as janelas do prédio que cercava a instalação por todos os lados.

Figura 32: *Brunnen*, instalação Robin Minard, Mozarteum, Salzburg, 1994.

Em espaços públicos, de uma maneira geral, o artista é obrigado a lidar com o fato de que os sons e demais elementos daquele espaço, carregam um conteúdo de significação muito forte, justamente pelo fato de que os sons podem ocorrer em seus lugares de origem. Neste tipo de trabalhos, Minard acrescenta sons previamente compostos na busca de uma “percepção que paira entre identificar um fenômeno familiar e notar sons musicais inesperados” (Schulz 1999: 29).

Outra característica comumente encontrada nos trabalhos de Robin Minard é sua constante tentativa de integração entre os elementos visuais e sonoros. Em relação aos componentes visuais, Minard segue um princípio do que Schulz chamou de *forma e função*. (Schulz: 29). Desse modo, todos os elementos são intencionalmente usados para estruturar o espaço acústico, no qual o material visual (no caso, os pequenos alto-falantes) encarrega-se da metáfora visual na percepção, e essas associações são buscadas por Minard para guiar a experiência de escuta.

Como exemplo dessa integração, podemos citar uma série de trabalhos que Robin Minard produziu utilizando centenas de alto-falantes do tipo “piezo”. Dentre as obras que usaram este tipo de material, temos *Weather Station* (1995), *Klangstille* (1995), *Still/Life* (1996) e *Silent Music* (1994).

Em *Silent Music*, o artista usa cerca de 400 alto-falantes piezo-elétricos que atados aos seus fios assumem formas que se assemelham a estruturas bio-orgânicas como plantas,

fungos e trepadeiras. O trabalho é concebido tanto para espaços de exibição, quanto para espaços públicos, como jardins e praças. Os sons difundidos são geralmente misturas de fontes naturais e sintéticas e, levando em conta o tipo de alto-falante usado, as frequências privilegiadas são as agudas. Os sons são especialmente construídos para se incorporar aos espaços existentes, misturando-se ao silêncio de modo a transitar lentamente pela área da instalação, ou ficam estáticos. É interessante notar que as estruturas criadas pela disposição dos alto-falantes parecem procurar a luz, assim como plantas naturais.

Figura 33: Silent Music, de Robin Minard, Stadtgalerie Saarbrücken, 1999.

Figura 34: *Silent Music*, de Robin Minard, Warsaw Autumn Festival, WCCA, 1995

Na instalação *Klangstille* (1995), Minard usa os mesmos tipos de alto-falantes e constrói uma “trepadeira” que circunda toda a janela exterior da sala de leitura da biblioteca de matemática da “Berlim Technical University”. O artista dispõe mais de uma centena desses alto-falantes colados aos vidros na parte interna das janelas. Dentro da biblioteca, a instalação também usou vários mini-sensores de luz que eram conectados ao ambiente de programação MAX que por sua vez gerava reações acústicas de acordo com a mudança de

luminosidade do ambiente. Segundo Minard, “os sons da instalação foram criados para colorir levemente o silêncio próprio do espaço e criar um ambiente calmo, quieto conduzindo concentração e estudo.” (Minard apud Schulz 1999:107).

Figura 35: *Klangstille*, de Robin Minard, Technische Universität, Berlin, 1995.

Grande parte de suas instalações é caracterizada por um meticuloso cuidado com elementos acústicos e psicoacústicos do som o que é particularmente aparente em trabalhos que enfatizam as características arquiteturais, ou que articulam o espaço. Em *Stationen* (1992), Minard busca criar uma instalação em que “o espaço torna-se um instrumento e a arquitetura um evento acústico” (Schulz 1999: 99). Nessa obra, diversos alto-falantes são dispostos na escadaria que leva à torre do sino da Igreja Paroquial de Berlin. Esses alto-falantes reproduziam sons naturais e sintéticos que se integravam à acústica do ambiente sem perturbá-la. As frequências produzidas e controladas por um programa de computador eram difundidas em posições específicas do prédio seguindo uma organização vertical em que os sons iam adquirindo uma coloração mais aguda à medida que se subiam os degraus que levavam à torre. A filtragem das frequências mais agudas dos sons e a colocação dos alto-falantes em pontos não-visíveis ou integrados à arquitetura do ambiente dificultavam a

localização das fontes sonoras e promoviam um colorido sonoro bastante difuso. Como aponta o artista,

O nível geral de dinâmica da instalação foi ajustado para reter sempre o efeito de um colorido espacial homogêneo e leve que mudava gradualmente de registro à medida em que se subia a escada em direção à sala do sino[...] Com essas acentuações das propriedades acústicas do espaço, combinadas com a organização espacial, ao invés de temporal, dos sons a instalação criava um ambiente em que freqüentemente os sons chamavam a atenção dos ouvintes para aspectos *arquiteturais* do espaço e não apenas para um conteúdo *musical* específico (Minard apud Schulz 1999: 98 e 99).

Figura 36: Detalhe de *Stationen*, de Robin Minard, *Parochialkirche*, Berlin, 1992.

3 – CINCO ASPECTOS FUNDAMENTAIS

3. Cinco aspectos fundamentais

3.1. Sonoridade

Nenhuma outra forma artística trabalhou tão fortemente com o dado sonoro quanto à música. Especialmente por essa razão, ela se torna o campo maior de referência para qualquer outra forma de arte que use o som. A arte sonora também toma o som como elemento e material estético principal na construção de seus trabalhos, portanto, é natural que se estabeleça paralelos entre as duas artes, embora se deva estar atento às limitações dessa relação, pois as concepções sonoras muitas vezes se estabelecem em ambas as artes de maneiras distintas.

Durante o século XX, ao mesmo tempo em que se desenvolve um processo de projeção das diversas características sonoras (timbre, textura, articulação, etc) como elementos essenciais na criação musical, ocorre paralelamente nas outras artes uma expansão da presença do dado sonoro. O conhecimento da acústica e psicoacústica, o desenvolvimento de ferramentas tecnológicas de gravação, edição e difusão sonora e a extensiva ampliação dos materiais usados na arte propiciaram a freqüente inclusão do som nos processos de criação artística. Especialmente quando utilizado fora do âmbito da música, o som encarado em sua natureza efêmera, mas altamente referencial e descolado das estritas regras da gramática musical, alcançou uma grande reverberação nas artes em geral, chegando, como aponta Kahn (1999: 02), a saturá-las com sua presença durante o século XX.

Porém, a literatura específica a respeito de uma história e teoria do som, principalmente da relação do som com as artes, é ainda limitada. Para Kahn (1999: 02), a história do som nas artes é “dispersa, fugaz e altamente mediada” e o som em suas concepções artísticas raramente foi alvo de aprofundamento e pesquisa. É importante lembrar também que, de fato, várias teorias contemporâneas, a filosofia e a própria literatura invocaram a presença da sonoridade, da musicalidade e da escuta em diversos âmbitos da cultura, porém essa presença é geralmente usada como metáfora para expressar coisas que não podem ser ditas de outra forma, como se estivessem numa espécie de limite de linguagem. Por um lado, apesar de nenhuma arte ser completamente

muda, é aparente o domínio da visualidade sobre a escuta na cultura ocidental, em cuja história recente o sujeito está imerso numa profusão de modos de visualidade e contemplação da imagem nos quais aparecem vários recursos oculares, como o espelhamento, a reflexão, entre outros. Por outro lado, a linguagem musical, enquanto a arte do som por excelência na cultura ocidental moderna primou pela auto-referência, atenuando os mecanismos de referenciação a elementos externos a ela própria (conceitos, idéias, coisas, fatos), que são recorrentes, por exemplo, nas artes visuais.

De fato, durante um longo período de consolidação da música ocidental³⁶, nota-se uma inclinação para estabelecer uma linguagem auto-referencial e desvinculada de elementos tidos como extra-musicais, desde elementos concretos como objetos, imagens, até elementos conceituais como idéias, metáforas e ideologias. Com exceção da ópera e de algumas categorias da música programática como o poema sinfônico no séc. XIX, a música priorizou a referencialidade interna, uma auto-referência discursiva.

Assim, cada elemento musical tende a estabelecer uma rede de conexões com outros elementos do próprio discurso musical. Estratégias composicionais recorrentes como a variação, o contraste, o desenvolvimento, se estabelecem e se constroem a partir da relação entre os elementos internos do discurso musical.

De uma maneira geral, a música estabeleceu ao longo de sua história relações abstratas com o som. A própria partitura é um exemplo contundente dessa abstração, na medida em que faz uma representação indireta e abstrata do som a partir da notação. Na partitura os signos gráficos aproximam-se mais da concepção de nota e suas relações abstratas (intervalo, acorde, etc.) do que do som em suas características concretas (timbre, duração, etc.). É somente com a sua realização pelo intérprete que a música concebida por intermédio da nota, da escala, do acorde, da série, enfim, de elementos e estruturas simbólicas, pode mover-se da abstração musical à concreção sonora.

Essa concepção abstrata, no domínio da música refere-se ao pensamento de escritura, a uma dimensão mais afastada da realização concreta do som, a uma espécie de filtro entre a idéia de um som ou o imaginário sonoro e sua encarnação real, concreta. A composição do som neste caso é concebida mentalmente e notada em símbolos, mas só acontece de fato quando atualizada pela mediação da performance.

³⁶ Referimo-nos aqui essencialmente ao repertório geralmente associado à música erudita.

Especialmente durante o século XX, podemos notar uma crescente preocupação com os elementos que qualificam o som (timbre, textura, comportamento dinâmico) estabelecendo novas relações ao mesmo tempo de tensão e de contaminação, dentro da música. Expõe-se aos poucos uma polarização entre a nota e o som como elementos geradores do material musical.

Essa polarização é transformada em ruptura por Pierre Schaeffer que a partir do final dos anos 1940 concebe e organiza o som a partir do concreto em direção ao abstrato, num projeto que inaugura uma visão muito diferente daquela que norteava os modos tradicionais da criação musical. A música concreta instaurou uma prática fundada na pesquisa de sons, na busca de novos materiais sonoros que tradicionalmente não fazia parte do repertório musical, e de novas possibilidades de manipulação desse material por meio da gravação, edição e, especialmente, do trabalho de escuta desse material. Dessa maneira, a música (concreta) se moveria do concreto sonoro ao abstrato musical:

Quando em 1948 propus o termo ‘música concreta’, acreditava marcar com esse adjetivo uma inversão no sentido do trabalho musical. Em lugar de anotar as idéias musicais com símbolos do solfejo e de confiar sua realização concreta a instrumentos conhecidos, tratava-se de recolher o concreto sonoro, sem importar sua origem, e de abstrair dele os **valores musicais** que continha em potência’ (Schaeffer 1966: 23) - grifo nosso.

A música concreta inaugura uma perspectiva nova em relação ao som, na medida em que acrescenta (como nunca antes) uma concepção mais objetiva do som em relação às suas características físicas e perceptivas, buscando uma apreensão experiencial das qualidades sonoras. Essa perspectiva se manifestou no embate entre a *musique concrète* parisiense e a *elektronische musik* praticada em Colônia no início da década de 1950. Um dos pontos de divergência estética entre as duas vertentes em seu início estava diretamente ligado à concepção sonora. Enquanto a música eletrônica alemã gerava os sons por processos de síntese para dar forma às idéias musicais de origem serial, a música concreta partia da experiência de escuta e manipulação de sons gravados para chegar à composição. De um modo um tanto simplificado pode-se dizer que a *elektronisch musik*, com a forte influência da tradição serial da segunda escola de Viena, estaria mais preocupada na utilização de elementos e conceitos abstratos na composição, enquanto que a *musique concrète* estaria mais voltada para a experimentação com aspectos concretos do som. Entretanto, em ambos os casos nota-se uma continuidade na tendência da música ocidental em criar um discurso bastante abstrato e em que referências externas ao discurso são evitadas ou, ao menos, deixadas em um segundo plano.

Dentro e fora da música percebe-se na trajetória da arte no século XX uma tentativa de tornar *musicais* os sons em geral, e para isso há uma necessidade de afastá-los de referencialidades externas, significações que apontem para fora de suas características perceptíveis. Kahn (1999: 18) usou o termo *musicalização dos sons* como uma idéia que surge para “identificar e substituir técnicas em que sons e ruídos são feitos significantes por fazê-los musicais”, transformando-os em material estético rico e complexo que passou a habitar os domínios de todas as artes, e possibilitando o intercâmbio entre material visual e material sonoro. E neste sentido o autor ainda completa que a arte sonora, contemplada por todas as suas tendências, busca por uma espécie de estratégia de “direcionar atenção à complexidade semiótico que um som pode conter e de novas maneiras de pensar sobre o som” (Kahn 1999: 18).

Enquanto na música instrumental e eletroacústica a composição permaneceu conectada a uma aspiração abstrata, a arte sonora, acompanhando uma tendência que pode ser percebida nas artes visuais, buscou apropriar-se do som justamente pelo seu poder de referenciar qualquer tipo de objeto ou coisa, seja ela mais ou menos efêmera. Há aqui uma hibridização de estratégias presentes na música e nas artes visuais: a arte sonora aproxima-se da atitude da música concreta de explorar as qualidades tímbricas e perceptivas das mais diferentes categorias sonoras ao mesmo tempo que assume uma atitude mais flexível em relação à abstração do discurso criado a partir do material sonoro e, da mesma maneira que ocorre nas artes visuais, não encontra problemas em utilizar-se de elementos diversos (não apenas som, mas também objetos, luz, imagem, espaço, etc) para criar relações diretas e complexas de referência àquilo que está fora da própria obra. Na arte sonora, uma concepção concreta do som, aliada a uma abordagem fragmentada do tempo e ao uso do espaço esteticamente ativo, corroboram numa sintaxe na qual estruturas abstratas musicais estão longe de aparecer.

Obviamente isso não invalida a ênfase em aspectos abstratos, em que os elementos que estruturam um determinado trabalho constituem o potencial de uma criação artística. É claro também que concreto e abstrato não devem ser tratados como categorias excludentes em qualquer trabalho artístico, mas sim como polarizações que indicam uma determinada inclinação na geração de sentidos dentro da obra. Deve-se levar em conta ainda que os termos concreto e abstrato podem ser aplicados a diversos níveis dentro de um determinado repertório e a existência de ambos dentro de uma determinada

obra não deve gerar, necessariamente, algum conflito. Sobre a relação do termo abstrato na arte e na música, Jean-Yves Bosseur aponta que:

“os artistas da abstração de tendência geométrica, ao utilizar o termo concreto voltam a afirmar que as formas elementares como o quadrado, o triângulo e o círculo, não constituem de maneira alguma abstrações, mas (matéria prima) e fundamentos tangíveis e construtivos para a prática da pintura, então a pretendida representação do real repousa no fato de seus efeitos ilusionistas” (Bosseur 2001: 261).

Neste caso, a pintura parte de elementos concretos e bem delimitados que se constituem como materiais a partir dos quais a obra emerge. A concretude desses elementos se contrapõem às relações de abstração que suscitam. Trata-se de uma pintura concreta, pois *nada é mais concreto do que uma linha*. Nesse caso, a associação com a música concreta é evidente, pois de fato certas peças de música concreta se remetem a uma tradução gráfica dos sons, como se estivesse baseado em um roteiro gráfico. Não é a toa que Bosseur sugere que “não seria impossível, por exemplo, de compor uma música concreta exprimindo as equivalências de material e forma, a partir de uma pintura abstrata.” (2001: 263)

O autor também relacionou a música concreta à pintura abstrata equivalendo o conceito de objeto sonoro – estrutura que se remete a si mesmo – a uma forma geométrica abstrata, como um triângulo, por exemplo. Desse modo, as narrativas (dessas duas formas) se aproximam, podendo estabelecer inter-relações formais. Isto inclui as múltiplas qualificações de natureza plástica como a terminologia utilizada na descrição dos sons: lisos, estriados, granulados, etc.

Robin Minard (2002: 44) chama a atenção para aspectos semelhantes apontando que os sons nas mãos de Schaeffer, tornam-se um material escultural. No estúdio, o compositor se relaciona com sons de modo semelhante ao de um pintor ou de um escultor que interage fisicamente com os materiais que utilizam em suas obras, os quais podem ser manipulados, experimentados e re-trabalhados reiteradamente. E como em um atelier, o trabalho com o som em um estúdio é de experimentação empírica, um ambiente onde todos os estágios do processo criativo são trazidos por meio da experimentação e da fixação de um som diretamente em um suporte de gravação.

Desse modo, a possibilidade de um contato mais próximo e direto com o som em um nível menos mediado por representações simbólicas (como por exemplo, a notação na partitura) suscitou uma concepção concreta, quase “material” do som e uma relação diferente do artista com o objeto artístico, que passa a ser manipulado diretamente. Neste

caso, o som pode ser pensado até mesmo dentro de um conceito expandido de escultura, como material escultural, como algo plástico, passível de ser moldado, manipulado, deformado e, a partir daí, re-estruturado. É claro que o som não é fisicamente matéria, não é sólido, nem líquido, nem gasoso, mas energia mecânica gerada por variações de pressão do ar. Portanto essa materialidade do som é apenas um conceito metafórico estabelecido com essa realidade. O que ocorre é uma mudança no modo de mediação que utilizamos para lidar com o som.

Na música tradicional, nossa relação com os sons é simbólica, são os elementos gráficos da partitura que gerenciam essa relação. Na música produzida no estúdio eletroacústico, o som pode ser gravado sobre um suporte físico e a manipulação desse suporte nos dá a impressão de que estamos manipulando o som diretamente, como se ele mesmo adquirisse uma fisicalidade.

3.1.1. Apropriação do som pela Arte Sonora

O repertório da arte sonora está por um lado conectado às práticas musicais convencionais, na medida em que toma o som como elemento essencial de criação, e por outro lado encontra ressonâncias na produção recente das artes visuais uma vez que se apropria do espaço e de formas visuais para projetar o som e criar ambientes sonoros. Desse modo, é a partir da manipulação do som que se pode compreender as estratégias criativas da arte sonora. Embora a dispersão desse repertório ainda seja grande, dificultando um mapeamento mais preciso, diversos autores têm, na última década, tentado refletir sobre essa produção situando-a dentro do contexto artístico atual.

Brandon Labelle, artista sonoro norte-americano que trabalha com a referencialidade, chama a atenção para as modalidades de ativação do material sonoro. Para ele o som está envolvido em conexões que fazem “a privacidade intensivamente pública e a experiência pública distintamente pessoal” (LaBelle and Roden 1999: ix) e essas conexões são desencadeadas pela experiência da escuta. Neste sentido Labelle ainda aponta que o som sempre carrega uma carga relacional já existente, intrínseca, ainda que estruturado por ricos contextos de arte e música e seus respectivos períodos experimentais.

A partir das concepções auditivas e intuitivas que permeiam essa produção, Labelle levanta algumas instâncias da arte sonora: interação, intensidades da voz, ressonâncias das arquiteturas e o potencial da produção cultural que se endereça a um público. Neste sentido, o autor sugere e reforça três principais premissas:

- Primeira premissa: o som está sempre em mais de um lugar. A título de exemplo o autor cita que um simples evento acústico de bater palmas, escutar o som da fonte, o som entre palmas e o som da reverberação da sala já implicam em uma situação dinâmica.
- Segunda premissa: o som ocorre entre corpos. Neste caso o som é produzido e modulado não somente pela materialidade do espaço, mas também pela presença de outros corpos nos mais diversos lugares, portanto o evento acústico é também um evento social, na medida em que multiplica e expande o espaço, adicionando ao evento acústico operações de sociabilidade.
- Terceira premissa: o som nunca é algo privado/ isolado/ particular. Já neste caso, para o autor o ato de falar então é viver em mais de uma cabeça, além de uma mente individual. Ouvir é então uma forma de participação na divisão de um evento sonoro, e cada uma dessas ocorrências implicam em uma dimensão psicológica para considerar som e modos de espacialidade.

Desse modo, Labelle entende o som como um fenômeno relacional que opera imediatamente por meio de modos de espacialidade, de um presente imediato para uma transmissão distante de um ou alguém em direção a outros. Sobre essa questão, o autor conclui que “o som então atua [*perform*] com e por meio do espaço: navega geograficamente, reverbera acusticamente e estrutura socialmente” (LaBelle and Roden 1999: xi).

Enquanto na música o som é geralmente abordado em sua natureza temporal, na arte sonora sua projeção espacial torna-se particularmente relevante. É a partir dessa projeção que se criam as relações dos diversos elementos da obra, e desses elementos com as referências externas a ela. Pode-se pensar que essa projeção serve de veículo para os significados sonoros e que este processo está intimamente ligado à apropriação do som pelas artes no século XX.

O crítico e curador de arte Elias Levin aponta como o som foi considerado um elemento isolado, significativo, capaz de recriar ambientes, sensações. É um elemento plástico, se entendermos plástico como material capaz de ser moldado na procura de

significados “além da sua natureza intangível” (Levin 1999: 135). Segundo Levin, primeiramente isolado, o som foi liberado de associações culturais, extra-sonoras e, neste sentido a potencialidade metafórica foi recuperada. O autor aponta que a partir dessas reflexões e experimentações, a arte sonora passou a ser desenvolvida e incorporada no circuito das artes plásticas, na qual o autor destaca três possíveis abordagens: som como imagem; esculturas que podem ser ouvidas; e sons materiais.

Na primeira, o som é usado tirando proveito das associações mentais pode induzir. O ouvinte recria uma imagem que se torna parte de uma corrente discursiva na qual se forma alguma conexão. A intenção é que o espectador possa imaginar o que ele ouve e interpretar o som em um nível visual, sensorial e conceitual.

A segunda tenta unir o escultural com auditivo. São as chamadas esculturas sonoras, obras em que o conteúdo e o contexto sonoro são o mesmo, nos quais os espectadores são confrontados com trabalhos que ocupam um espaço físico e que incorporaram o som. O som expande o volume (físico, espacial) da peça até o limite onde pode ser ouvida, e isto implica que a pessoa vivenciando a escultura sonora está imersa na peça, dentro e ao mesmo tempo em que está rodeada pela obra.

A terceira abordagem está relacionada aos materiais. Para o autor, ser capaz de entender como o som é produzido torna-se dado fundamental de um trabalho. Nesse intento, pode-se somente captar as qualidades de altura (o que se percebe), frequência (atributo físico), variação e duração do som, todas características capazes de serem usadas como elementos distintos. Para o autor, usando essas características de maneiras particulares, em direção a uma espécie de corporificação do som, ou da escuta, “sensações físicas e corpóreas podem ser provocadas, como tédio ou relaxamento” (Levin, 1999: 137), assim exemplifica o autor.

Em seu livro “Noise, Water, Meat: a history of sound in arts”, Douglas Kahn (1999) tenta estabelecer uma reconstituição da dimensão auditiva, de estudos do som a partir de um ponto de vista histórico, tomando como base de estudo o período que compreende desde o fim do século XIX até a década de 1960, ou seja, a história do som no modernismo artístico, na vanguarda, nas artes experimentais e no pós-modernismo. Com isso o autor defende que “podemos alavancar a abertura do século para a questão [do som] e, idealmente, melhor nos afinando para a mudança de condições de auralidade [escuta] e possibilidades artísticas para o som no nosso próprio tempo.” (Kahn 1999: 03).

Deve-se notar que entre as novas possibilidades apontadas por Kahn, está a própria emergência de uma arte sonora.

Em relação à concepção sonora, o autor levanta diferenças de percurso da produção musical em relação ao estabelecimento da arte sonora. Kahn afirma que as vanguardas e as músicas experimentais, apesar das inúmeras mudanças trazidas, olharam para o "som em si" e que esta concepção buscou repetidamente uma recuperação do som musical, contradizendo de certa forma a retórica transgressiva do ruído e sua emancipação. Isso teria conexão tanto com as idéias de Russolo de introduzir ruído na música, quanto com o trabalho de Schaeffer, que trazia o pressuposto de que com a escuta reduzida poderíamos prestar atenção ao objeto sonoro sem se preocupar com coisas externas, com o resto do mundo.

Para Kahn, uma posição que considerou a significação ser o ruído do ruído foi certamente insatisfatória e, “na tentativa de escutar o que era mudo, a abundância atual de momentos históricos do som, se tornaram evidentes” (1999: 18). Parece que a arte sonora vai em direção oposta, resgatando o que o som tem de significado, representação e referência.

Como já foi apontado, a arte sonora trouxe à tona a questão representacional do som que tende a permanecer em segundo plano na música. (De fato, na música erudita séria, uma referência explícita, como uma onomatopéia, só é encontrada em músicas "menores", como se fosse um pecado criar relações contextuais dentro de uma arte tão abstrata). Esse tipo de referencialidade é comum em outras artes. Nas artes plásticas, por exemplo, a referência a contextos políticos faz parte da agenda de muitos artistas enquanto que a música engajada parece ter espaço na produção de um número relativamente pequeno de compositores e em algumas situações, a idéia de uma música politicamente engajada confundiu-se com a idéia de uma música simplificada, baseada em fórmulas reconhecidas, bem estabelecidas e de fácil compreensão.

A arte sonora vai tender para o lado oposto usando e abusando de todo o potencial referencial e representacional do som que adquire significados que estão fora da própria obra, quer dizer apontando para elementos (coisas, objetos, conceitos, idéias, fatos) e, portanto fugindo da situação de abstração da música. Esse repertório promove uma revisão dos discursos filosóficos e teóricos sobre a música (e que sustentam a música), como por exemplo, uma idéia que permeia as vanguardas de que a complexidade de uma música sofisticada reside nas relações estruturais e formais do discurso.

Assim, pode-se fazer uma relação entre os processos que sustentam as produções da música tradicional de concerto, e da música eletroacústica (especialmente a que mais se aproxima do ideário da música concreta) e aqueles que geralmente servem de ponto de partida para obras de arte sonora.

Enquanto o discurso sonoro na música tradicional tende a ser mais narrativo e teleológico, na arte sonora a narratividade não se dá por meio da estruturação temporal dos sons, mas sim pelas referências provocadas por esses sons. Com isso, não há necessidade de um encadeamento temporal elaborado dos elementos sonoros, como ocorre na música. Ao contrário, muitas vezes a ocorrência sonora aponta mais para elementos visuais e espaciais.

Em alguma medida isso pode ser observado na música eletroacústica em que o espaço tornou-se elemento significativo. Nota-se, entretanto, que enquanto na música eletroacústica a noção de espacialidade está mais voltada à projeção acusmática da localização dos sons num espaço virtualmente criado no estúdio, no caso da arte sonora a noção de espaço é mais contundente e aponta diretamente para o ambiente real onde se instala a obra. Assim, a arte sonora explora a concretude do espaço, como fazem as artes visuais, e o faz a partir de uma concretude dos materiais sonoros que utiliza, assim como na música concreta.

Mesmo que correndo o risco de cair numa simplificação excessiva, podemos esboçar um quadro de relações entre os procedimentos adotados pela música tradicional de concerto, a música concreta e a arte sonora que pode ajudar na compreensão do repertório desta última e de sua relação com o repertório musical.

QUADRO SINTÉTICO

	Música	Música Concreta	Arte Sonora	Ponto de Vista
Matéria Sonora	abstrato (nota, intervalo)	Concreto (objeto sonoro)	incorpora elementos concretos e abstratos	Composicional
Referencialidade	não referencial, abstrato, referencialidade interna (exceto na música programática)	não referencial (abstrata)	muito referencial (instalação)	Fruição
Discurso	discursivo, narrativa linear (tônica - > dominante -> tônica)	discursivo, narrativa pode ser livre	não discursivo, narrativo não linear, referencial.	
	teleológico	menos teleológico	não teleológico	Estrutura

3.2. Tecnologia

De uma maneira geral, o surgimento de novos meios tecnológicos, desde a invenção do fonógrafo, da máquina fotográfica, do projetor de cinema, da câmera de vídeo e, mais tarde, de aparatos de funcionamento eletrônico, entre eles o computador, configura-se como um dos elementos responsáveis pelas inquietações provocadas nos modos de fazer, difundir, receber e fruir arte no século XX, revolucionando os espaços, os suportes, o meio, o público e o discurso tradicional da arte. Não é diferente na arte sonora que tem a tecnologia como catalisadora de sua produção.

Se a maior parte dos campos artísticos têm recebido uma crescente influência das tecnologias eletrônicas que proliferam a partir da segunda metade do século XX, é natural que uma produção que só se estabeleça recentemente, como é o caso da arte sonora, esteja fortemente conectada com essas tecnologias. Embora sejam numerosos os exemplos de obras em que a mediação tecnológica se apresente de maneira bastante tênue, boa parte da produção de arte sonora é realizada a partir da utilização de tecnologias eletrônicas. O computador, com seu caráter de ferramenta genérica e onipresente em boa parte de nossas atividades, frequentemente se converte no ambiente de criação da arte sonora. Se não se trata de uma arte necessariamente tecnologizada, é notável a influência da tecnologia na caracterização dos materiais e procedimentos comumente encontrados na arte sonora.

Em alguns casos, a tecnologia se configura como elemento constitutivo do próprio conceito desenvolvido. Na instalação audiovisual *Esprits de Paris* (2002) do artista londrino Scanner e do norte-americano Mike Miller, a tecnologia é usada ao mesmo tempo como instrumento para a construção da obra e metáfora das relações entre as pessoas e as máquinas que as circundam. A instalação constitui-se de uma série de gravações em áudio e vídeo de ambientes de lugares específicos de Paris. Esses registros são apresentados em monitores de vídeo e tentavam supostamente ser um recolhimento ao vivo de materiais do exterior do museu. Ao mesmo tempo, em outra tela era apresentado um outro documento “ao vivo” com imagem de pessoas dançando sob uma mixagem de ruídos previamente recolhidos. O procedimento que consiste em apresentar essas gravações como verdadeiros documentos (em tempo

real) de vídeo, visam acentuar a “realidade” da informação apresentada e sugerir inadequação do espaço do museu para a exposição desses tipos de trabalho. Segundo os autores, sua pesquisa busca conjugar experiências sonoras extremas e uma intenção crítica é fazer uma aproximação com o trabalho de gravação de William Burroughs, principalmente no que diz respeito às ramificações políticas dos processos de registro e montagem (Assche, Ranciere et al. 2003: 276).

Outra obra que coloca em evidência a questão tecnológica é *//SYS*II.MiE>AbE/SoS\\[SYS*10.MeE/SoS\\BoS][\\]* do artista francês Mathieu Briand em que são usadas algumas técnicas composicionais provenientes do universo da música digital, como o sampleamento e a mixagem. A instalação de Briand consiste na criação de um ambiente rodeado em espiral por aparelhos especialmente produzidos para o trabalho que possibilitam ao público, a gravação e mixagem em vinil de uma matriz sonora em *looping*. A máquina se constitui como um instrumento ativo, oferecendo ao público a possibilidade de criação de suas próprias gravações e mixagens, produzindo por sua vez novas matrizes por meio da junção de novos trechos gravados, seguindo o modelo da espiral, com um início e um fim. Em seguida, como consequência, o som utilizado como matriz muda, passando a um *looping* infinito de sons separados. Nessa obra, o conceito de sampleamento é revisitado por intermédio do antigo suporte analógico, o vinil, e ainda convida o espectador a endossar o papel do criador que pode, por meio do *looping* infinito, estacionar todo o sistema.

Figura 37: Detalhe da instalação *[[SYS*II.MiE> AbE/SoS\][SYS*10.MeE/SoS\BoS]]* de Mathieu Briand

Por outro lado, a idéia fetichizada do uso da tecnologia como solução para as restrições daquilo que podemos criar, muitas vezes é colocada em xeque a partir do uso de elementos *low-tech* que evidenciam a natureza bruta e precária dos aparelhos. No sentido contrário de uma tendência a tornar a tecnologia um elemento limpo e ascético, alguns trabalhos vão lidar justamente com o ruído e a informalidade dos aparelhos.

A construção do mito da tecnologia como solução de todos os problemas é recorrente. O Thelahrmonium nos primeiros anos do século XX, com sua capacidade de gerar música eletricamente e transmiti-la por linhas telefônicas, foi visto como uma ferramenta de democratização da música, assim como os osciladores eletrônicos dos primórdios da música eletrônica alemã representaram a esperança de vencer, via tecnologia, os impasses colocados pela escrita serialista. Há obviamente espaço para um movimento crítico que vai na direção oposta, especialmente dentro das artes visuais de um modo geral.

Na música popular o *hiphop* e os DJs re-aproveitaram as sobras da alta tecnologia para desenvolver seus gêneros e numa vertente mais experimental alguns artistas têm se reportado ao uso aberto do ruído tecnológico. Termos como *glitch*

music e música pós-digital (Cascone 2000) referem-se a estilos que exploram deliberadamente aquilo que as máquinas modernas tende a esconder: o erro e o ruído. Como aponta Fernando Iazzetta,

O surgimento de gêneros como a música pós-digital é reflexo do impacto que o uso de tecnologia vem exercendo em alguns setores da música e expõe as consequências da onipresença de máquinas e aparelhos mediando a criação, difusão e escuta musical. (Iazzetta 2006: 122)

Artistas brasileiros como Paulo Nenflídio e a dupla Luciana Ohira Kawassaki e Sérgio Bonilha têm frequentemente trilhado esse caminho. Suas obras utilizam aparatos eletrônicos construídos pelos próprios artistas em placas de circuito impresso em que os componentes eletrônicos muitas vezes ficam expostos e fazem parte da própria obra.

Nunca ouvi você assim (2006), obra exposta por Luciana Ohira Kawassaki e Sérgio Bonilha no Centro Cultural de São Paulo, apresenta dois gravadores de fita cassete portáteis, desmontados e conectados por uma fita magnética cujos extremos foram unidos. Montados e expostos dentro de uma caixa de madeira, um dos gravadores permanecia gravando os sons do ambiente enquanto o outros os reproduzia com um atraso proporcional ao tamanho da fita circular. Em *Música dos Ventos*, Paulo Nenflídio usa um conjunto de cata-ventos colocados no exterior do edifício que usam a energia do vento para criar sinais transmitidos via ondas de rádio FM a uma escultura sonora que encontra-se situada no interior da galeria. Essa escultura, espécie de harpa elétrica, possui um motor que aciona aleatoriamente as cordas do instrumento

Figura 38: Detalhe da obra Música dos Ventos de Paulo Nenflídio

O desenvolvimento das tecnologias computacionais sugere novas situações de relacionamento do homem com o mundo a sua volta e nas artes isso traz possibilidades extremamente ricas de desenvolvimento criativo. O uso do computador como ferramenta artística inaugurou a possibilidade de registrar e manipular qualquer informação por uma mesma representação abstrata e genérica de caráter digital. Aldrich em um texto genérico sobre arte sonora afirma que essa nova possibilidade não deixa de ser uma tradução e especifica que nesse processo:

um tipo de hyper-sinestesia [ou sinestesia digital]³⁷ resulta em que todos os componentes trilhados da experiência podem ser capturados, processados e re-expressados como uma experiência diferente (ex. sons se tornam visuais, movimento se torna audível, qualquer atividade discreta pode ser calculada e redirecionada à experiência) (Aldrich 2003: s/n).

³⁷ Conceito cunhado pelo autor e melhor desenvolvido no artigo “Digital Synaesthesia!”, disponível em <http://www.nbaldrich.com/pdfs/digital%20synaesthesia.pdf>

Outra questão importante levantada pelo autor é o que ele chamou de mudança na abordagem e conceitualização da noção de *instrumento*, mudança proveniente da influência da tecnologia. Enquanto na música tradicional o instrumento possui um caráter de estabilidade, ou seja, é constituído a partir de um longo processo de desenvolvimento técnico e de adaptação às necessidades dos músicos, os instrumentos tecnológicos têm uma outra dinâmica. O rápido desenvolvimento das tecnologias eletrônicas e digitais possibilita a criação de instrumentos cujo funcionamento e controle são tão específicos que podem ser utilizados de modo diferente a cada nova obra. Além disso, inúmeros aparelhos cuja produção era destinada a uma tarefa específica, passaram a ser utilizados como instrumentos de criação sonora. Esse é o caso não apenas dos meios de registro sonoro surgidos já no final do século XIX, mas também de todos os equipamentos de produção e manipulação de áudio, incluindo aí os dispositivos virtuais criados em programas de computador. E como aponta Aldrich (2003: s/n), conseqüentemente são esses instrumentos e o design de suas interfaces que começam a definir novos modelos da atividade musical e artística, que a partir daí implicam em novas idéias de estrutura e de métodos para sua construção.

A tecnologia também pode ser uma interferência forte no processo que desvincula a produção sonora da experiência com o som. Neste sentido Philip Sherburne no texto “Sound Art/ Sound Bodies: Electronic Music’s Anatomy Lessons” (Sherburne 2002) aponta que um importante ponto a ser levantado refere-se ao fato de que com o desenvolvimento de sistemas de gravação, a performance dá lugar à reprodução mecânica da música e a escuta antes realizada nas salas de música ou em outros ambientes presenciais, é substituída pela escuta individual, criando um ouvinte especialista na escuta e cada vez mais distante da criação musical. E, com a revolução digital que torna acessível e facilita a produção e reprodução sonora e a Internet e a cultura de redes reformulando modelos previamente conhecidos de distribuição musical, a música, bem como outras formas artísticas, passa a assumir novas modalidades de produção, entre elas as formas híbridas em que diversas linguagens confluem num mesmo trabalho a partir de um instrumental tecnológico de origem eletrônica e digital. A decorrência direta é percebida na dissolução das fronteiras entre os suportes e as linguagens. E sem dúvida, é também nessa dissolução proporcionada pela tecnologia que nasce uma diversidade de gêneros e possibilidades artísticas, sendo a arte sonora apenas uma delas.

Talvez a característica mais geral e marcante do repertório da arte sonora seja o hibridismo, a dissolução de fronteira entre as artes e os artistas. Pela indiscutível dificuldade de definição da arte sonora, pelo imbricamento dos meios de expressão que utiliza termos como hibridismo e mestiçagem a partir da década de 1980 para referir-se à dissolução das fronteiras entre os suportes e as linguagens, bem como à reciclagem dos materiais que circulam nos meios de comunicação.

A produção dos trabalhos de arte sonora de fato está inserida sob um aspecto comum à produção artística desse período, o hibridismo. Esse aspecto, de tão amplo, dificulta delimitar suas fronteiras e conceituá-lo, porém é certamente um fator extremamente instaurado nas produções artísticas.

O hibridismo, a mistura entre as linguagens, períodos, conceitos, entre outras inúmeras coisas, foi amplamente potencializado pelas tecnologias digitais. E, neste sentido, a internet é o exemplo mais emblemático dessa situação. A Internet e a cultura de redes são a possibilidade de realização em múltiplos modos de representação, onde tudo pode se superpor (imagens, textos, sons). É como uma espécie de saturação de informação em uma estrutura inconstante. E toda essa situação, vinda dos mais diversos locais acessados e lançados por diferentes usuários.

As imagens passaram a ser criadas a partir de fontes as mais diversas como a fotografia ou cinema, desenho, vídeo, e também texto e parte dessas imagens podem ainda ser provenientes de modelos gerados em computador (imagens numéricas). Já os sons, por sua vez, podem ser registros ‘crus’ ou processados, ora resultado de sínteses computacionais ou de ‘sampleamentos’, “onde já não se pode mais determinar a natureza de cada um de seus elementos constitutivos, tamanha é a mistura, a sobreposição, o empilhamento de procedimentos diversos, sejam eles (...) [analógicos ou digitais], sofisticados ou elementares, tecnológicos ou artesanais”.(Machado 1997).

Apesar do computador ampliar ainda mais o nível de abstração envolvido no processo criativo musical, as possibilidades trazidas pelos meios digitais, podem contribuir para o uso de relações causais que uma determinada interface pode sugerir, como o caso dos programas que se baseiam em sobreposição por semelhança visual entre os dados.

3.3. Interação

Se por um lado na performance musical existe tradicionalmente uma separação entre os músicos e o público, no repertório da arte sonora os trabalhos tendem a instaurar relações de interatividade efetivas com o espectador. Se nas práticas tradicionais de música a interação dá-se de modo tênue, em grande parte dos trabalhos de arte sonora a interação é um elemento constitutivo da obra.

De uma maneira mais abrangente, quando se fala em interação, necessariamente surgem questões relativas à abertura da obra e aos processos de recepção que ela suscita. Neste sentido, o artista Júlio Plaza no texto *Arte e interatividade: autor-obra-recepção* (2000), estabelece um aparato teórico a fim de melhor compreender os processos de interação entre o autor, a obra e a sua recepção, levantando níveis de participação do espectador.

Esses processos são bastante complexos e envolvem questões relativas à história de inclusão do espectador no fazer artístico, bem como às possibilidades ligadas à recepção, percepção e sensibilidade, questões estas que não serão desenvolvidas nesta pesquisa, uma vez que estão além das necessidades deste texto.

Em seu texto, Plaza analisa alguns dos principais conceitos que conduzem à compreensão das relações “autor-obra-recepção” e para isso esclarece que a abertura de uma obra à recepção passa necessariamente por três estágios de produção, respectivamente, o artesanal, o industrial e o eletro-eletrônico (Plaza 2000:09). Dessa forma, o autor sugere três conseqüentes níveis de abertura de uma obra – primeiro, segundo e terceiro grau – e insere esses níveis de maneira clara em uma espécie de linha de pensamento que inclui o espectador na obra de arte. Essa linha, segundo Plaza, divide-se em níveis de percurso pelos quais necessariamente o espectador deve passar no processo de recepção da obra:

Participação passiva (contemplação, percepção, imaginação, evocação, etc.), participação ativa (exploração, manipulação do objeto artístico, intervenção, modificação da obra pelo espectador), participação perceptiva (arte cinética) e interatividade, como relação recíproca entre o usuário e um sistema inteligente. (Plaza 2000: 10)

Por uma questão de recorte temático, esta pesquisa abordará dois tipos principais de interatividade: aquela que se estabelece entre os agentes de um sistema e aquela que se estabelece entre o sistema e os agentes externos. A fim de esclarecer essa questão, recorreremos aqui à terminologia elaborada por Edmond Couchot que

institui uma diferenciação entre interação *endógena* e *exógena*. Embora em seu texto *A segunda interatividade: em direção a novas praticas artísticas* (2003) Couchot esteja se referindo à análise de um repertório notadamente computacional (imagens numéricas, algoritmos genéticos, autômatos celulares), acreditamos que sua teoria seja bastante útil para compreender algumas diferenças nos processos interativos que ocorrem na música e na arte sonora.

Para Couchot, a interatividade se estabelece de maneira endógena quando ela se institui entre os agentes do sistema, ou seja, entre os elementos internos àquele sistema, àquela obra (Couchot 2003: 28). No caso das artes performáticas em geral, esse é o tipo de interação mais usual. É o caso da música, por exemplo, em que a interação endógena entre os músicos durante a performance é essencial para a sua realização. Embora existam vários exemplos em que a interação entre músicos e público é explorada na música (por exemplo nas práticas performáticas de John Cage e do Grupo Fluxus), geralmente a interação é vista somente do ponto de vista interno, entre os próprios músicos, ou entre esses e a partitura, ou ao roteiro. Mesmo quando se trata de uma improvisação, seja tradicional ou livre, a interação é endógena, pois os agentes que constituem o sistema são internos.

Na produção eletroacústica a idéia de interatividade torna-se importante especialmente a partir da década de 1980, paralelamente ao início da arte sonora. A abrangência dessa interatividade, segundo Iazzetta (2006: 97), deve ser entendida num sentido amplo a fim de congrega as relações entre os diversos estágios da criação e da performance musical, conforme podemos verificar na citação abaixo:

Interação é um processo reflexivo. As ações desempenhadas por cada um dos agentes interativos não apenas determinam as respostas do sistema, mas também são influenciadas por estas respostas. A interação trabalha com um ciclo funcional em que cada ação adquire seu significado em função de outras ações correlacionadas. Isso implica em um constante exercício de adaptação às situações contextuais. (Iazzetta 1997: 120)

Mais recentemente, com o rápido desenvolvimento de sistemas musicais baseados em tecnologias computacionais que podem gerar e controlar processos em tempo-real, uma extensa área de pesquisa ligada à interação musical tem se desenvolvido. Na maior parte dessas pesquisas, o que se explora é o processo interativo entre os agentes que produzem a música, quer dizer entre os músicos e as máquinas com as quais eles atuam, e raramente há referência à interação da obra com o ouvinte.

A interatividade exógena é aquela, conforme aponta Couchot, que se estabelece entre a obra e o espectador, ou seja, o sistema da obra é compartilhado com elementos e agentes externos, o público (Couchot 2003: 34). Esse tipo de interação, geralmente secundário na situação tradicional de concerto musical, é largamente explorado nas obras de arte sonora.

No contexto da história da arte pode-se dizer que a interação (exógena) se relacionou, em princípio, com os interesses subversivos e de provocação que despontaram nos anos 1960, principalmente com os *happenings* e as performances. Essas ações artísticas, como aponta (Venturelli 2004: 74), tratavam do conceito de ambiente e participação do espectador na obra de arte. Nesses trabalhos o papel do espectador foi questionado e reconfigurado a partir do momento em que ele foi convidado a dar uma resposta mais atuante e direta, ao mesmo tempo intelectual e física, às questões estéticas colocadas pela obra de arte (Venturelli 2004, 74). Com isso, o espectador passa a participar de maneira mais ativa na produção de significados e sentidos da obra.

É interessante notar que o desenvolvimento das artes visual e da música lidou com a questão da interatividade de maneira diferente, talvez pelo fato de que o papel da performance também se estabelece de maneira diferente nessas artes. Na instalação, o som se libera do tempo da performance, e mesmo que essa performance seja registrada, o tempo da obra se transforma: da produção para a recepção, ou seja, o tempo passa a ser ditado pelo espectador.

A imersão do espectador em ambientes sonoros interativos atua numa mão dupla. Por um lado, ele intervém na produção da própria obra, interferindo com a sua presença, na constituição acústica do ambiente. Por outro, torna-se co-responsável pelo estabelecimento de um percurso de leitura ou de apreciação do trabalho, já que pode ter certa liberdade para tomar decisões quanto ao seu relacionamento com a obra no espaço de exposição. Enquanto que durante a performance musical essa relação é, em certa medida, pré-configurada pela situação do concerto – a permanência durante toda a duração da obra, a configuração do teatro e a separação entre palco e platéia, a postura contemplativa durante o concerto –, num ambiente de exposição o ouvinte espectador goza de uma certa autonomia.

A exploração da interatividade em obras de arte sonora resulta muitas vezes na intensificação dos sentidos. A participação ativa do espectador coloca-o em contato

intenso com a produção sonora, com a escolha e transformação dos materiais (sonoros) em direção a uma percepção e escuta concentradas desses sons. A partir daí, sensações físicas e corpóreas podem ser amplificadas e provocar respostas tão variadas quanto o tédio, o relaxamento ou a euforia.

Por exemplo, na escultura sonora *Sound Chair* (1974-1991), do artista sonoro alemão Bernhard Leitner, o ouvinte é levado a experienciar o som de maneira intensa, não apenas com seu órgão auditivo, mas com todo o corpo. Em *Sound Chair*, Leitner usa uma cadeira de descanso, na qual fixa dois alto-falantes. A construção sonora é dada por uma partitura escrita previamente pelo artista e gravada por diferentes instrumentos. Os sons emitidos movem-se por todo o corpo do espectador, pois a posição dos alto-falantes, os sons e os modos como são emitidos possibilitam diferenças de sensações auditivas e táteis em relação àquela situação específica de ficar deitado sob sons se movendo.

Na figura abaixo, podemos ver a partitura-roteiro que Leitner utilizou como base da composição sonora de *Sound Chair*, notando que as letras A e B referem-se aos alto-falantes localizados, respectivamente, na parte superior (onde se localiza a cabeça e o tórax) e inferior (membros inferiores) da cadeira. A escolha dos instrumentos, velocidade e frequência com que são tocados podem direcionar uma recepção mais calma ou eufórica. Neste caso, Leitner buscou o que chamou de “corporificação da escuta” (Leitner apud Schulz 2002: 83), na medida em que construiu uma obra sonora em que a configuração de dados espaciais do som poderiam alcançar uma escuta de sensação tátil e corpórea.

Figura 39: Detalhe da partitura-roteiro utilizada em *Sound Chair* de Bernhard Leitner.

Não podemos deixar de citar aquelas obras em que os níveis de interação (endógeno e exógeno) se misturam, o que Couchot chamou de *segunda interatividade* - em analogia ao termo *segunda cibernética*³⁸ - onde encontramos relações endógenas, exógenas e um espectador que não apenas observa mas atua no sistema, como podemos notar em alguns trabalhos que usam elementos auto-organizáveis, redes neurais artificiais, adaptação e evolução no sistema.

Eden (2002-2004) é um ambiente virtual evolutivo criado pelo artista Jon MacCormack. Esse ambiente é povoado por três tipos de agentes sônicos evolutivos:

³⁸ As teorias cibernética e de vida artificial têm sido utilizadas desde meados do século XX para construir trabalhos que usam sistemas virtuais. Mais recentemente, um número grande de teorias a esse respeito têm sido usadas para criar espaços virtuais que inserem o comportamento do espectador como fator de interação ou intervenção no sistema.

as rochas, a biomassa e os animais sônicos (que podem ver, ouvir e reproduzir sons). No mesmo ambiente há ligações entre espaços reais e virtuais, envolvendo populações virtuais inteligentes que evoluem conforme a interação com o público no espaço real. Esse trabalho funciona como uma espécie de ecossistema artificial interativo e auto-generativo, no qual os indivíduos que habitam o sistema evoluem à medida em que se movem naquele ambiente. Para “sobreviver”, os indivíduos devem seguir certas regras: produzir e “escutar” sons em busca de comida e fugir de predadores. Nesse ecossistema, a interatividade é algo construído pelos agentes internos e externos ao sistema, realçando o que Couchot entende por *segunda interatividade*.

Figura 40: Detalhe da versão instalação da obra *Eden* (2002-2004) de Jon MacCormack.

Para Couchot, enquanto a primeira interatividade se interessava pelas relações entre computador e homem sobre o modelo estímulo-resposta ou ação-reação, a segunda interatividade debruça-se sobre a ação conduzida pela percepção, corporificação e processos sensoriais e motores, como no caso de *Eden*. Se a interatividade no modo estímulo-resposta se inseria sobre as relações tradicionais de autor, obra e espectador, a introdução de uma lógica de autonomia tornou estas relações mais complexas e profundas.

3.4. Espaço

Palavras como entorno (*surrounding*), ambiente, atmosfera, área, sítio (*site*) são freqüentemente usadas na arte, mais especificamente em textos de arte sonora, para falar em espaço. Quando o som é incluído como elemento artístico no espaço, suas concepções tornam-se específicas, bem como suas terminologias. Porém, acreditamos ser necessário estabelecer um panorama de questões anteriores que fundamentam e direcionam as concepções de espaço na arte sonora.

A primeira questão a ser considerada é a abordagem particular que o espaço adquire neste repertório. Espaço em arte sonora não se reporta simplesmente ao espaço geométrico, mas incorpora a idéia de sítio, como aponta Christoph Metzger (apud Kubisch 2000: 87)

Um sítio é algo que se difere de um espaço..., [pois] recebe alguma coisa específica. Ele recebe a assinatura do artista... que é mais do que linhas de latitude e longitude... [que o demarcam]. Um artista insere uma situação específica de percepção do espaço, transformando-o em um sítio.

Como aponta Metzger, a idéia de sítio transcende a idéia de um espaço geométrico, enquanto uma medida que separa dois pontos, mas incorpora características perceptivas, sociais, psicológicas, acústicas e visuais, que um determinado ambiente em sua completude pode carregar. Um local que é assinalado por alguma circunstância ou acontecimento.

Na arte, muitas dessas concepções compõem o que se chama de *site-specific*, uma prática amplamente utilizada na arte ocidental do fim do século XX. Uma metodologia que produz um trabalho de arte que, ao invés de se separar de seu espaço de apresentação, busca incorporá-lo no trabalho, desde elementos materiais, como seus traços arquitetônicos, até características informacionais, como as premissas curatoriais que baseiam uma determinada exposição, ou convenções sociais e culturais presentes em qualquer lugar.

É importante salientar que essa prática re-injetou autocríticas quanto à sua própria estrutura, revendo suas instituições, interferindo na concepção do espaço da arte, bem como instituiu uma transição do foco em um objeto em direção a um ambiente, como podemos notar nos ensaios do livro “No interior do cubo branco: a ideologia do espaço na arte” de Brian O’Doherty.

3.4.1. Espaço sagrado

A constituição de um espaço sagrado de veiculação artística e sua transmutação em uma prática contextual ou situacional foi um processo pelo qual grande parte das tendências artística surgidas no século XX passou, ou ainda passa. A galeria de arte constituiu-se como um espaço asséptico, ‘neutro’, porém lacrado (desprovido de janelas), especialmente construído para isolar qualquer fator exterior à obra de arte: um cubo branco.

A galeria ideal subtrai da obra de arte todos os indícios que interfiram no fato de que ela é ‘arte’. A obra é isolada de tudo o que possa prejudicar sua apreciação de si mesma. Isso dá ao recinto uma presença característica de outros espaços onde as convenções são preservadas pela repetição de um sistema fechado de valores. Um pouco da santidade da igreja, da formalidade do tribunal, da mística do laboratório de experimentos junta-se a um projeto chique para produzir uma câmara de estética única. (O’Doherty 2002: 3)

Outro espaço tão predominantemente sagrado quanto o cubo branco é a sala de concerto. Sagrado, pois ambos espaços estabelecem um *modus operandi* específico que impõe uma determinada conduta do espectador frente à obra de arte, seguindo uma espécie de ritual. Esse ritual provoca em ambos ambientes o mesmo processo de absorção do público de modo a quase abstrair sua existência. As convenções são tantas que para poder participar dessa espécie de ‘celebração’, o indivíduo deve sucumbir a uma série de exigências que são instituídas desde a construção do espaço até a distribuição de lugares³⁹ concordantes com uma hierarquia de posições (palco versus platéia).

Sobre a concepção de concerto enquanto um sítio sagrado, na qual operações de conduta são pré-estabelecidas como em um ritual, podemos citar a afirmação de Small:

um concerto sinfônico, ou mesmo qualquer apresentação musical, não é puramente, ou talvez nem mesmo primeiramente, uma experiência aural, mas um ritual social de profunda importância para seus participantes, e a suspensão da passagem do tempo implicada pelo congelamento do repertório é uma parte importante desse ritual. (Small 1987: 19)

Essa concepção ritualística pré-estabelecida na galeria de arte e na sala de concerto determina a roupa preta dos músicos, a posição do extintor de incêndio na galeria, a sinalização restritiva das linhas que separam o espectador do quadro na

³⁹ Entendemos lugar como um ambiente a ser ocupado.

parede, impondo o conhecimento mínimo de regras de conduta para a apreciação da obra.

A instituição do cubo branco e de outros sítios como a sala de concerto estabelece claramente uma separação entre o espectador/ouvinte e a obra, bem como institui uma espécie de anulação do corpo, da presença das pessoas:

Certamente a presença daquela estranha peça de mobília, seu próprio corpo, parece supérflua, uma intromissão. O recinto suscita o pensamento de que, enquanto olhos e mentes são bem-vindos, corpos que ocupam espaço não o são – ou são tolerados somente como manequins sinestésicos para estudo futuro. (O'Doherty: 4)

3.4.2. Cubo Preto: imersão

É interessante notar que nas instalações, inclusive as sonoras, a instituição do cubo branco (galerias, museus), é trocada por uma espécie de cubo preto, um sítio em que superfícies escuras (paredes), constituem um ambiente também lacrado, com o intento de eliminar as delimitações do espaço, transcendendo à sacralização do cubo branco, na medida em que envolve intrinsecamente o espectador. Cubos pretos são habitados por alto-falantes e telas, cujas paredes escuras tornam-se invisíveis, propiciando a criação de um espaço virtual, no qual novas modalidades perceptivas são incitadas.

A parede branca da galeria leva a uma atitude contemplativa por parte do espectador, que, enquadrado pelas regras sociais, permanece distante da obra, relacionando-se com ela de modo claramente mais racional do que físico e corpóreo. O distanciamento contemplativo é nitidamente um resquício de uma atitude quase religiosa, na qual o cubo branco asséptico e a sala de concerto são parte da idéia de sagrado em arte.

A instalação tenta transformar o cubo branco em cubo preto, pois enfraquece a idéia de sagrado, não somente aproximando o espectador da obra, como envolvendo-o em seu sítio. Desse modo, não somente o contexto passa a ser conteúdo, como o espectador passa a fazer parte da obra, enfatizando a idéia de imersão. Os princípios materiais e procedimentos que envolvem a criação são transformados:

a imagem, por sua vez, tende a perder a bidimensionalidade em proveito da tridimensionalidade. Telas e capacetes permitem ver em três dimensões objetos animados em meio ambientes variados com os quais o observador pode interagir. A simulação dos objetos e das cenas complexas, em movimento, está ainda longe de ser perfeita, mas esta evolução da percepção visual já é característica de uma mudança na hierarquia tradicional do sensível. (Couchot 2003: 180)

Para um exemplo mais concreto, podemos citar a instalação *Infinitation* (2006) do artista sonoro Bernhard Gál em parceria com a arquiteta Yumi Kori, na qual os artistas criam o seu sítio como uma espécie de cubo preto rodeado por alto-falantes e luzes que promovem um espaço infinito dentro de um ambiente envolto por paredes, ou seja, finito. Combinando elementos visuais e acústicos, esta instalação propicia uma experiência sensorial de "infinitude". Os espectadores podem descobrir uma nova dimensão do espaço, além da percepção convencional e da escala mensurável.

Figura 41: Detalhe da Instalação “Infinitation” (2007) de Bernhard Gál e Yumi Kori.

3.4.3. Espaços Públicos

Outra perspectiva de sair do espaço sagrado é avançar em direção aos espaços públicos. Muitos artistas sonoros, influenciados pela prática de *site-specific*, dirigiram seus trabalhos em busca da ocupação de lugares públicos. Em espaços públicos, os artistas passam a lidar com um universo de significação bastante forte, bem como com o fato de que o status sagrado da obra se transforma, por meio de elementos circunstanciais, em algo aberto, público.

Como exemplo podemos citar o trabalho do artista sonoro canadense Robin Minard, que faz uma espécie de composição com o espaço, trabalhando com o ambiente sem condições especiais pré-requeridas. Dessa forma, ele “deixa de proteger a sala de concerto para lidar com espaços acústicos atuais do mundo urbano” (Schulz 1999: 27).

Outro exemplo de utilização de espaços públicos para o desenvolvimento de trabalhos sonoros é a instalação *Times Square* (1977- 1992, reinstalada em 2002) do artista sonoro Max Neuhaus. *Time Square* é uma instalação sonora permanente, situada na faixa de pedestres formada pelo cruzamento entre a Broadway e a Sétima Avenida, na altura da Rua 46, em Nova York. De modo antagônico ao ambiente utilizado (consiste num som contínuo, semelhante ao eco de sinos a perder-se ao longe, som que emerge do subterrâneo através de uma grade), *Times Square* é desprovida de qualquer identificação, concebida justamente para perder-se no caos da região, cheio de estímulos diversificados, tanto visuais quanto sonoros. O som que emerge do chão de Manhattam mistura-se, conforme o horário e inúmeras outras variáveis imprevisíveis, com ruídos sempre diferentes, formando sonoridades particulares, que fogem da intervenção do artista.⁴⁰

Não podemos deixar de citar que a prática de *site-specificity* iniciada no fim da década de 1960 possui inúmeros desdobramentos na arte deste século, apontando para uma constante crítica do fazer artístico. Dentre os termos surgidos, podemos destacar a arte situada⁴¹, os *ready-mades* recíprocos, a arte relacional, etc. São

40 Para mais detalhes sobre a obra, ver vídeo no site do artista: <http://www.max-neuhaus.info/audio-video/>

⁴¹ “A arte situada, de acordo com Doherty, inclui as práticas artísticas em que a ‘situação’ ou o ‘contexto’ são normalmente o ponto de partida. O ‘contexto’, neste caso, é visto como um ímpeto, um obstáculo, uma inspiração ou um objeto de pesquisa no processo do fazer artístico, seja especificado

abordagens que passam por uma concepção processual da arte em direção a uma crescente desmaterialização dos espaços, transformando-os em eventos e ações, em sítios mutáveis e fragmentados, nos quais idéias efêmeras e aspectos políticos inerentes são ressaltados.

3.4.4. Espaço na música e na arte sonora

É notável que boa parte das produções de arte sonora se realizam na forma de instalações e de esculturas sonoras em que a construção da obra ocorre em conexão com a construção de seu próprio espaço de existência. Portanto, o espaço adquire uma importância vital na maior parte dessas produções que, atuam não como agente de delimitação da obra, mas como elemento integrante da mesma. Além disso, deve-se notar que o ambiente em que ocorre a maior parte dos trabalhos de arte sonora difere muito de espaços mais neutros como as salas de concerto de música e aproximam-se muito mais de ambientes com uma conotação mais ligada à plasticidade como galerias de arte, museus e espaços alternativos.

A forte conexão que a arte sonora estabelece com o espaço, utilizando-o como um dos principais elementos na construção da obra, ocorre por meio de seu estreito parentesco com a instalação, termo que a partir da década de 1980 tem sido utilizado para descrever um tipo de arte que rejeita a concentração em um objeto em favor de uma consideração das relações e interações entre um certo número de elementos e de seus contextos. Para Roselle Goldberg (2001), crítica e historiadora de arte, o espaço está em diálogo ativo com as coisas e as pessoas que ele contém. Portanto instalação é um gênero da arte que, pelo uso de materiais escultóricos e de outras mídias, busca modificar a maneira que um sujeito experiencia um espaço particular, desse modo aproximando-se das artes performáticas.

O mesmo acontece nas instalações sonoras, com a diferença de que nestas o som é o elemento unificador da obra, seja pela ressonância dos espaços e objetos, seja pelo aspecto conceitual em que o som se insere. Segundo Bosseur (1998: 32), “nas

pelo curador ou comissariado, seja proposto pelo artista”. (Mazzucchelli apud Doherty)
<http://www.rizoma.net/interna.php?id=226&secao=artefato>

instalações, o som contribui para delimitar ativamente um lugar reabsorvendo a oposição dualista entre tempo e espaço. Uma das principais propriedades do som é a de esculpir o espaço”. O som pode definir parcialmente um espaço perceptual, emocional e psicológico.

É interessante notar que o desenvolvimento da arte sonora coincide com o período que se aperfeiçoaram gêneros como a performance e a instalação. Na concepção de Labelle (LaBelle: xii), este fato não se dá por acaso, inferindo que ambas fazem parte de um mesmo processo que buscou a diluição de um objeto único ou ponto de vista em direção à ambientes e suas múltiplas concepções.

Já na música, a utilização do espaço como parte integrante do discurso foi realizada por diferentes compositores e em diferentes períodos históricos. São comuns as referências a exemplos que remontam à Renascença, como no projeto de heterofonia coral em que Giovanni Gabrieli (1557-1612) dispõe os cantores em pontos distintos da catedral de São Marcos criando uma distribuição espacial das partes musicais, ou como na *Segunda Sinfonia* de Mahler, escrita entre 1888 e 1894, em que o compositor estabelece alguns músicos fora de cena. O mesmo recurso de designar um posicionamento específico das fontes sonoras foi usado em *Unanswered Question* (1908) de Charles Ives, que dispunha de três grupos instrumentais fisicamente separados: quarteto de flautas, quarteto de cordas (tocadas fora do palco) e trompete. Outra obra significativamente emblemática no uso do espaço acústico é *Gruppen* (1955-57) de Stockhausen. Nesta obra o compositor “envolve” o público por três orquestras, de modo a delimitar uma espacialidade específica. Essa espacialidade era construída por meio da execução de andamentos diferentes em cada orquestra, bem como pela localização dos músicos que projetavam o som em direção a um canto ou outro da sala.

Mas foi com a música eletroacústica que o espaço inseriu-se de fato na criação do discurso musical, como elemento de articulação estética, tornando-se um dos temas mais freqüentes na discussão acerca dos procedimentos composicionais relacionados à difusão sonora multicanal.

Contudo, apesar de incorporar o espaço como elemento da composição, a música eletroacústica restringiu a noção de espacialidade à idéia de projeção sonora. Com isso criou estratégias para gerar a impressão de localização das fontes sonoras (frente/fundo, esquerda/direita), de reconhecimento de planos sonoros

(próximo/distante) e de construção de espaços acústicos virtuais (grande/pequeno, seco/reverberante). Portanto o espaço eletroacústico provém exclusivamente do dado sonoro e está ligado a parâmetros de localização da fonte e de dimensão da sala, gerando uma sensação auditiva de espacialidade. A música eletroacústica cria uma espécie de *espaço acusmático*, um espaço que não corresponde àquele em que a obra é difundida. É um espaço simulado, diferente do da sala de concerto em que a música é escutada e que é construído pelo aparato eletroacústico, escondido por trás da cortina dos alto-falantes que difundem a música.

Por outro lado, na arte sonora o espaço real em que a obra se apresenta é parte da própria obra. E não são apenas os elementos “acústicos” do espaço que entram em jogo, mas sim a totalidade de sentidos que o espaço gera: dimensão, cor, textura, imagem, superfície, forma, projeção, etc. Cada um desses elementos pode adquirir um significado especial dentro da obra.

A incorporação do espaço na arte sonora é notoriamente mais emblemática que na música, pois precede de uma utilização contextual do mesmo, enquanto que na música, principalmente na eletroacústica, o que está em jogo são noções de espacialidade em que o espaço é usado de maneira virtual.

3.4.5. Concepções de espaço na arte sonora

A partir do percurso citado até aqui, podemos constatar a existência de várias possíveis concepções de espaço na arte sonora: social, conceitual, psicológica, representacional e acústica. Gostaríamos de salientar que essa divisão em concepções é uma tentativa didática de entender as várias abordagens espaciais que podemos encontrar neste vasto repertório, muito embora nenhuma obra seja constituída de uma única concepção.

Há trabalhos em que a concepção sonora e a conceitualização de aspectos são em si a idéia do trabalho, como observamos por exemplo, nos trabalhos *Plight* de Joseph Beuys, nas esculturas de Anish Kapoor, e no exemplo das obras sobre a temática do silêncio, de Christina Kubisch e Marilá Dardot descritas anteriormente. Nesses trabalhos não há nenhum alto-falante ou mecanismo eletrônico, sensores, ou qualquer incidência sonora. É a escuta dos espectadores que constroem os sons.

Plight (Anthony d'Offray Gallery, 1985) é uma instalação criada pelo renomado artista alemão Joseph Beuys, famoso por suas performances ritualísticas e pela participação no Grupo Fluxus. Nesta instalação de 1985 podemos notar o uso conceitual do espaço sonoro na medida em que ele usa um material altamente absorvido para revestir uma sala e insere um piano dentro. O material absorvido elimina a reverberação do ambiente criando uma distinção extrema entre o espaço acústico externo e interno e dando a sensação de que todo som está sendo “sugado” pelos materiais que cobrem as superfícies. Nada é tocado ou acionado, a concepção sonora se dá pela brusca mudança de ambientes acústicos e o piano gera uma instabilidade conceitual com as referências às situações musicais, como sala de concerto.

Figura 42: Foto panorâmica da instalação “Pligh” de Joseph Beuys.⁴²

Há também a possibilidade de elaboração de um espaço representacional, em que a ideia de “lugar”, de ambiente, pode formar parte do significado da obra. Em muitas obras são os elementos contextuais (o público, a iluminação, objetos) constituintes do espaço que vão ajudar a montar a obra. Por exemplo, na instalação *Lusco-Fusco* o artista paulista Paulo Nenflídio usa um sensor de luz para detectar o início da noite pela variação de luz que entra em uma janela. Esse momento, condicionado pela variação de luz no ambiente dispara um evento sonoro.

⁴² Copyright da foto - specula.com

Figura 43: Detalhe da entrada da instalação “Pligth” de Joseph Beuys.

Outra importante concepção de espaço na arte sonora é a acústica, cujo cerne está intimamente ligado à utilização do som, enfatizando efeitos acústicos produzidos pela determinação das fontes sonoras. De uma maneira geral, os trabalhos que enfatizam aspectos acústicos do espaço são caracterizados por um meticuloso cuidado com características acústicas e psicoacústicas do som, o que é particularmente aparente em trabalhos que enfatizam as características arquiteturais, ou que articulam o espaço.

Na instalação “Five Fields”, por exemplo, Christina Kubisch aproveita a arquitetura da sala e a divide em 5 campos definidos pelas janelas. Alto-falantes de variados tamanhos são alocados nesses campos. Os sons usados são de 15 diferentes tipos de diapasões (instrumento musical usado para afinar instrumentos, que emite um som próximo ao de uma senóide) que formam a base para a construção sonora da instalação. Os alto-falantes são especialmente pintados com um verniz que brilha com a ação de uma luz ultravioleta. A artista emprega o efeito da reflexão da luz em busca de evidenciar certas estruturas audíveis e visíveis. Em nossa percepção, a luz radiada pelos alto-falantes oscila entre iluminação e luminosidade, destacando superfícies e

linhas que flutuam no espaço da sala. Isso resulta em um novo amálgama entre percepção visual e audível, na qual a atenção é intensificada.

Talvez a concepção acústica do espaço seja a característica mais saliente do repertório da arte sonora e que a diferencie de outras produções artísticas contemporâneas. Gostaríamos de enfatizar aqui uma faceta desse repertório de obras que trabalha com aspectos acústicos do espaço, na medida em que buscam valorizar a escuta do espaço arquitetônico, a partir de atribuições situacionais, inerentes ao contexto do espaço em questão à construção da obra. Nestes casos, o trabalho com aspectos acústicos e psicoacústicos do som é unido à valores sócio-culturais e até morais presentes no ambiente que constitui a obra. Assim, novas e desconhecidas maneiras de construção do sonoro podem ser suscitadas, abrindo à um amplo leque de possibilidades. Como uma importante, embora inicial contribuição teórica para a compreensão dessas possibilidades, podemos partir das investigações dos pesquisadores Berry Blesser e Linda-Ruth Salter apontadas no livro *Spaces Speak, are you listening? Experiencing aural architecture*, que será comentado a seguir (Blesser and Salter 2007).

Outro exemplo que reflete essa integração do espaço como elemento inerente da criação é a instalação sonora *Parrots* (1994) do artista sonoro holandês Felix Hess, consiste em um grupo de objetos semelhantes a alto-falantes e que gravam o som do ambiente e reproduzem alguns fragmentos de tempos em tempos. O resultado é uma escultura sonora definida pelo público e pela acústica do espaço.

Figura 44: Detalhe da instalação Parrots de Felix Hess.

O artista sonoro japonês Akio Suzuki destaca-se pelo estudo das qualidades dos sons de ambientes naturais e de espaços arquitetônicos. Investiga lugares pela construção topográfica do som baseada no princípio de “chamada” e “eco” – som e ressonância. Esse interesse e intenso estudo serviram de inspiração para que ele inventasse seus próprios ‘instrumentos’ como a harmônica de vidro. Sua concepção sonora de performance usa também objetos do cotidiano, como jornais e pratos.

Figura 45: Diner Plate 79, frames da performance na Stadtgalerie, 1997.

Em trabalhos como “Echo”(2003) da artista luxemburguesa Su-mei Tse, o espaço é moldado metaforicamente pelo ar e seu movimento. “Echo” é um vídeo em looping que mostra uma violoncelista tocando para um desfiladeiro nos Alpes suíços. O vídeo apresenta uma repetição precisa dela tocando uma melodia simples e lenta e das respostas do eco.

Um dos pontos mais destacados do trabalho é o próprio uso de um espaço natural de ‘molduras’ móveis, que recebe a interferência de sons não inerentes a ele, como os de um violoncelo. A artista adiciona um som externo àquele contexto, como que em um sentido que transcende, de certa forma, as idéias de John Cage de ‘abrir as portas da sala de concerto para os sons do entorno’, ao mesmo tempo que interfere em uma paisagem sonora ‘in loco’.

A própria imagem do trabalho aborda tanto a diferença gritante de proporção da imagem da violoncelista frente a uma paisagem de amplitude exuberante quanto da repercussão sonora da melodia saída da caixa de ressonância do violoncelo para a amplitude acústica de um lugar com as características de um penhasco. Sutilmente, por meio da repetição exaustiva da melodia e da posterior defasagem de sua resposta em eco, surge um espaço ‘vazio’, como o vazio entre a violoncelista e as montanhas, uma espécie de ‘silêncio’ aparente tanto no pequeno lapso de tempo entre a produção sonora e sua reverberação nas montanhas, quanto na mistura de sons resultantes da interferência naquele ambiente. O ‘silêncio’ neste caso, de um ponto de vista poético, parece um escultor do espaço da obra: tanto dos espaços entre os sons quanto de quem os produzem. O trabalho é um tanto introspectivo, até por ser altamente repetitivo e estático, e desse modo, busca uma quebra da sobrecarga sensorial que vivemos diariamente.

Figura 46: Frame do vídeo *Echo* – 2003, da artista Su-mei Tse.

3.4.6. Arquitetura Aural

Um importante aspecto freqüentemente abordado no repertório da arte sonora é a consideração do espaço acústico. Tal concepção será explorada neste tópico tendo como referencial teórico principal o livro *Spaces speak, are you listening? - Experiencing aural architecture* (Blessner, B. and L.-R. Salter (2007). Massachusetts, MIT Press).

Nesse livro, os autores projetam de maneira clara uma trajetória de consciência do espaço auditivo, principalmente moldado pela arquitetura e o modo como essa trajetória se desenvolveu. O conceito-chave explorado é o de uma arquitetura aural, uma concepção que tenta explorar a escuta e a audição enquanto instrumentos para a compreensão do mundo que nos rodeia. Assim, a arquitetura aural “refere-se às propriedades do espaço que podem ser *experienciadas* pelo ouvinte” (Blessner and Salter 2007: 5). Os autores trazem à tona questões que geralmente ficam submersas nas discussões que se desenvolvem fora do âmbito da música sobre o papel

da escuta e tentam traçar uma rede de conexões daquilo que compõe a nossa percepção sonora dos ambientes. Essas conexões não envolvem apenas questões acústicas e psicoacústicas, mas também práticas sociais que determinam comportamentos e intenções de escuta. Por sua vez, essas práticas estão apoiadas no desenvolvimento de estratégias cognitivas de escuta:

Aprender a escutar um espaço é praticamente uma questão de inventar uma estratégia cognitiva capaz de decodificar pistas específicas que emerge do comportamento acústico de objetos e geometrias no mundo. De uma perspectiva fisiológica todos escutamos os atributos sonoros dos objetos, mas sem prática, não alcançamos suas pistas audíveis nem inventamos estratégias cognitivas para interpreta-los. (Blessner and Salter 2007: 36)

De fato, formamos a partir de nossa experiência auditiva uma série de associações que nos ajudam a decifrar o espaço ao nosso redor. Por exemplo, aprendemos os tempos e os níveis de reverberação de um determinado espaço com as suas características físicas (tamanho, geometria). É reconhecida hoje a importância de certos atributos acústicos das salas de concerto para que se possibilite uma escuta adequada de determinados repertórios musicais. Pode-se pensar ainda em associações diretas entre determinadas qualidades sonoras e os objetos que as produzem: objetos flexíveis e maleáveis como madeiras tende a produzir um som menos agressivo e com poucos componentes agudos, se comparados àqueles produzidos por objetos rígidos como os metálicos. A quantidade e a qualidade da absorção sonora de objetos diferentes também implica em modificações nos comportamentos acústicos que são fundamentais para a percepção do espaço. Tecidos, espumas e fibras absorvem as ondas sonoras, especialmente as de frequências mais agudas, diminuindo a reverberação do ambiente. Materiais lisos e rígidos, como uma parede de concreto ou uma janela de vidro, tem comportamento oposto, refletindo uma boa parte da energia sonora que incide sobre eles e contribuindo para o aumento da reverberação no ambiente.

Se somos capazes de perceber essas diferenças no comportamento acústico de objetos e espaços, é natural que a informação sonora adquira também uma significação sócio-cultural, já que existe uma forte associação entre determinados espaços e as funções que eles abriga. Um espaço percebido como amplo e reverberante, imediatamente é associado com um ambiente imponente. Do mesmo modo, Blessner e Salter são enfáticos em apontar o papel da arquitetura aural na determinação de estruturas simbólicas:

Quando as primeiras reflexões [*early reflections*] sonoras das paredes laterais e dos refletores do teto são combinadas apropriadamente, instrumentos musicais no palco de uma sala de concerto soam próximos – audivelmente maiores [...] Os músicos tocando no palco são, pela sua localização especial, como um juiz em um tablado, um político ou um palestrante em um pódio ou um ministro pregando a partir de um púlpito. Esses indivíduos são levados a ter um status social dominante; sua localização especial deve possuir uma acústica consistente com o seu status dominante, com o seu prestígio social. Assim, para simbolizar a relação social, a acústica da região do pódio em uma sala de conferências deve elevar o status sonoro do conferencista enquanto que a do auditório deverá rebaixar o status sonoro dos ouvintes. (Blessner and Salter 2007: 53)

O livro de Blessner e Salter chama a atenção para a idéia da escuta dos espaços de um modo incisivo e ao mesmo tempo detalhado. Com isso, traz uma discussão consistente de uma temática que tem sido explorada de maneira expressiva nas artes, mas que é relegada a um plano de menor importância em outras situações culturais e sociais. Se a idéia de arquitetura remete à construção de espaços segundo concepções definidas, uma arquitetura aural deveria ser capaz de esculpir espaços sonoros com aplicações e funções, também definidas. Entretanto, a idéia de esculpir um espaço acústico raramente aparece fora do âmbito da arte, fato reconhecido pelos próprios autores:

Uma busca na literatura revela que o termo “escultura aural” aplica-se quase que exclusivamente à arte experimental baseada em fontes sonoras ativas, frequentemente interagindo com ouvintes e frequentemente pré-gravada. Artistas estão esculpindo os campos sonoros pela manipulação das suas fontes e de sua localização. [...] Provavelmente o efeito audível é muito sutil para uma população mais familiarizada com os sons de alto impacto gerados por computadores e que não ocorrem na natureza. (Blessner and Salter 2007: 61)

Os autores indicam como exemplo, um trabalho de arte sonora em que o ambiente sonoro é moldado de maneira sutil por um objeto construído. A escultura giratória do artista espanhol Eusébio Sempere é realizada com tubos de aço inoxidável pode ser rotacionada em sua base, causando diferentes reflexões da luz do sol. Da mesma maneira, a escultura funciona como um prisma sonoro, na medida em que filtra a passagem de determinadas frequências criando um colorido tonal dos sons que a atravessam. Assim, um ouvinte situado em um dos lados da escultura irá receber os sons provenientes do lado oposto com uma coloração tonal específica que poderá variar de acordo com a rotação da escultura.

Escultura de Eusebio Sempere, Fundación Juan March, Madri.

3.5. Tempo

3.5.1. Introdução

Duração, período, seqüência, continuidade, momento, movimento: tempo. Desde as constantes reflexões e teorias filosóficas às descobertas da física, a idéia de tempo se instaura em uma ampla gama de feições e possibilidades cuja unificação de concepções está longe de ser única e definida. E durante o século XX, podemos notar a particularmente extensa lista de artistas - de escultores a compositores – que se debruçaram sobre a questão do tempo e a diversidade de suas abordagens.

De uma maneira geral, no campo das artes, há uma tendência de se observar o fenômeno temporal como decorrência dos contextos em que são ocorrem os processos de criação e fruição artísticas e do modo particular como cada cultura se relaciona com o mundo. Portanto, em nosso caso, torna-se importante notar a transformação ocorrida especialmente na segunda metade do século XX em que uma concepção linear do tempo cede lugar a uma espécie de simultaneização das coisas: um tempo múltiplo.

Se levarmos em conta a influência atual da cultura de redes e seus modos de produção e disseminação de informação pela internet e outros meios telemáticos, observamos uma profunda modificação na concepção clássica de tempo linear que dá lugar a uma idéia de superposição de tempos, nas quais as referências culturais e temporais se diluem e dão lugar a uma simultaneidade de tempos, concentrados no presente. Neste sentido, não é a toa que muitos trabalhos de arte atuais despertam e trabalham com um interesse focado na experiência do presente, mais do que prospecções futuras, estabelecendo situações sincrônicas.

Nesse quadro, não nos parece ser coincidência o fato de que enquanto a música tenha se dirigido à incorporação do espaço como elemento constitutivo de suas obras, como no caso emblemático da música eletroacústica, as artes visuais incorporaram de modo explícito o tempo na construção de seus trabalhos. Além disso, as concepções temporais que emergem da produção artística recente são extremamente diversas e torna-se difícil elaborar uma concepção unificada do uso do tempo: o tempo narrativo, o tempo psicológico, o conceitual, o experienciado e até o tempo arqueológico são apenas alguns dos elementos que podem estar sobrepostos numa determinada obra.

Desse modo, a arte sonora, cujo material fundamental – o som – é um fenômeno essencialmente temporal, é tomada pelo ponto de vista das artes visuais como uma arte mais temporal, ao mesmo tempo que a partir de uma perspectiva musical, a arte sonora é uma arte do espaço. Embora esta constatação seja um tanto superficial e primária, ela reflete em algo interessante que é o fato da arte sonora priorizar os aspectos espaciais, como pode ser notado no item que anterior, por uma série de razões que serão esclarecidas no decorrer deste tópico.

Talvez a forte influência exercida pelas artes visuais contemporâneas na arte sonora tenha sugerido e moldado a concepção de um tempo mais diluído e experiencial. Mesmo no domínio da pintura, em que a dimensão temporal tem uma ação indireta na obra, pode-se embutir um aspecto temporal concentrado dentro do objeto artístico, o quadro, enquanto um bloco de informação, como é o caso da arte cubista. “Nas representações cubistas, o espaço e as entidades que o ocupam se acham fragmentados em múltiplos planos geométricos dispostos em inúmeras dimensões, de modo que não há distinção entre tempo e espaço” (Romão 2004). Por exemplo, alguns trabalhos do artista David Hockney apropriam-se de uma representação visual

multifacetada para tornar implícita a incidência de tempos diferentes. Por exemplo na obra abaixo, o artista usa esse conhecimento para tentar representar, em uma superfície plana, a maneira como um corpo poderia ser visto na quarta dimensão.

Figura 47: Montagem de David Hockney,

Também na fotografia, tradicionalmente vista como meio automático, ou ao menos automatizado, de registro, a captura de um instante (o clique) pode permitir a exploração de uma decomposição do tempo em seqüências para construir narrativas. A exemplo disso tem-se o trabalho do fotógrafo americano Duane Michals (1983). Em sua famosa seqüência de fotos intitulada *Things are Queer* (1973). Como um

discurso que não impõe sua própria duração, a fotografia abre para um tempo que será ditado pelo olhar, pelo observador.

Figura 48: Foto 1 – *Things Are Queer* – Duane Michlas 1973

Figura 49: Foto 2 – *Things Are Queer* – Duane Michlas 1973

Figura 50: Foto 3 – *Things Are Queer* – Duane Michlas 1973

Figura 51: Foto 4 – *Things Are Queer* – Duane Michlas 1973

Figura 52: Foto 5 – Things Are Queer – Duane Michlas 1973

Figura 53: Foto 6 – Things Are Queer – Duane Michlas 1973

Figura 54: Foto 7 – Things Are Queer – Duane Michlas 1973

Figura 55: Foto 8 – Things Are Queer – Duane Michlas 1973

Outro exemplo importante para a aproximação da construção do tempo nas artes “didas” espaciais foram os trabalhos dos artistas cinéticos, que com suas esculturas e móveis tentavam instaurar uma nova relação espaço/temporal no conceito das artes visuais. Abraham Palatinik, pioneiro da arte cinética no Brasil, cria

com seus objetos móveis esculturas em movimento que trazem a dimensão do tempo para a dentro da obra plástica. Seus trabalhos cinéticos apontam para a crise representacional das vanguardas artísticas da segunda metade do século XX e criam uma fusão entre espaço e tempo partir dos ritmos de cores e luzes que se colocam em movimento:

Aventurar-se por essa experimentação com luz e movimento só foi possível quando Palatinik se deu conta de que a função representacional estava esgotada para as artes[...] A crise da representação, de uma relação estável entre sujeito e objeto, foi como que uma condição para que surgissem formas de arte sem um referencial externo dado, ou seja, a arte abstrata e, posteriormente, as proposições da anti-arte, ambas determinantes para o surgimento da arte cinética.(Osório 2004: 56)

Figura 56: Foto do móbile Objeto Cinético C-11 de Abraham Palatinik, 1966/2004

Do mesmo modo, o artista alemão Hans Haacke, aponta para a expressão cinética das obras visuais numa tentativa articular objetos e forças naturais: um de seus trabalhos é um grupo de plumas brancas que dançavam durante a sua movimentação.

Seu objetivo era *fazer algo que viva no tempo e faça o espectador experimentar o tempo* (Haacke 1965).

Deve-se levar em conta também a temporalidade trazida para os meios imagéticos pelo movimento contínuo gerado pelas tecnologias de cinema e vídeo. Este tempo, de grande potencialidade narrativa é um tempo intrínseco à obra e é projetado para o espectador de modo semelhante ao que ocorre na música tradicional em que a composição determina em grande parte a temporalidade da obra. Em ambos os casos, há um tempo que é pré-determinado pelo artista e que dessa forma é “imposto” ao espectador.

3.5.2. Tempo na arte sonora e tempo na música:

Talvez a característica mais saliente do conjunto de obras da arte sonora seja o tratamento dos elementos sonoros no tempo e aqui é impossível não fazer uma associação direta com o repertório musical e com a concepção de música como forma artística que se estabelece pela conformação dos sons no tempo.

O aspecto do tempo aparece como um traço indissociável do fazer musical, sem dúvida, constituindo-se como a dimensão fundamental em que o discurso musical se desenvolve. São justamente as articulações entre os sons, enquanto matéria-prima básica da construção musical, que geram o discurso temporal da música.

3.5.3. Discurso

O tempo na música é geralmente construído por um discurso relativamente extenso, em que se articulam unidades estruturais de durações variadas. Portanto, a constituição da forma na música é inevitavelmente dependente do tempo, que é articulado em segmentos como seções, períodos, frases. Do ponto de vista da criação formal, na música, de modo geral, o som é usado para a construção de estruturas temporais (células, frases, motivos) por meio de estratégias de organização dessas estruturas no tempo (repetição, variação, desenvolvimento, corte).

Por outro lado, no repertório da arte sonora, o tempo aparece geralmente condensado ou suspenso. As estruturas sonoras remetem a qualidades acústicas ou a

conceitos que prescindem de um desenvolvimento temporal mais extenso ou elaborado. No lugar de formas discursivas longas, como encontramos na música, que exigem que o ouvinte acompanhe cada etapa de formulação da composição, de seu início ao fim, a arte sonora faz uso de elementos curtos que condensam seu significado num breve momento, ou de elementos repetitivos que geram um caráter estático.

Enquanto a música, especialmente no formato de concerto, exige um acompanhamento linear e sucessivo do discurso, seja ele mais ou menos fragmentado, o tempo da arte sonora é o tempo de reconhecimento e fruição da obra em seu ambiente. Em geral, não há demarcação explícita de início ou fim de uma obra e a sua duração depende da intenção e interesse do próprio espectador. Assim, os elementos sonoros não se sustentam em função de seu encadeamento temporal, mas pelo seu significado imediato e por sua relação com outros elementos não-temporais, como conceitos ou o próprio espaço.

3.5.4. Narrativa

O encadeamento discursivo dos elementos sonoros na composição musical possibilita a construção de estruturas narrativas complexas e extensas. De fato, a construção temporal nas artes está, em nossa cultura ocidental, diretamente relacionada à noção de narratividade ainda que o emprego da narratividade no fazer artístico venha se transformando significativamente na arte contemporânea. Para Pasler (1993: 05), a narratividade está amplamente ligada à memória no universo das artes e, desse modo, a referencialidade, seja ela interna ou externa ao discurso, torna-se uma característica importante a ser analisada.

Na música, de uma maneira geral, a narrativa é construída de modo a solicitar uma memória interna ao discurso, ou seja, um dado trecho musical freqüentemente nos remete a um outro trecho musical, ou pelo menos a uma outra estrutura musical. É necessário lembrar da frase, ou motivo que constituiu o primeiro tema no final de uma sonata, assim como a própria idéia do desenvolvimento, tão importante para a composição na música ocidental, baseia-se na constante re-elaboração de um material apresentado anteriormente. Na própria música eletroacústica em que muitas vezes o

material sonoro é um elemento unificador da obra, é preciso recorrer sempre à memória do som: de sino inicial em *Mortuos Plango, Vivos Voco* (1980) do compositor inglês Jonathan Harvey, funciona como um signo unificador da peça cuja referência é recorrente em tempos posteriores. Mas na arte sonora, mesmo nos trabalhos de estrutura mais próxima à da música, a narratividade se dá muito mais pela memória de fatores externos à obra. Neste caso, talvez seja no processo de referencialidade que resida a grande diferença de organização de discursos.

Por exemplo, na instalação *Sound Cooking* (1984 – *Stuttgart*) do artista Rolf Julius, há um alto-falante suspenso por um fio, com o cone voltado para cima. Dentro do cone há um pigmento vermelho em pó que é movimentado pelo falante reproduzindo sons da região grave de um violoncelo. Neste trabalho a memória e a referencialidade, mesmo que particular a cada espectador, recorre a eventos externos à obra. Não importa se a frase do violoncelo vai se repetir da mesma forma, tempos depois, ou se o espectador vai permanecer na sala até uma possível repetição da mesma frase. A referência mais forte está ligada ao nome da obra, pois dispõe um objeto de modo a se assemelhar com uma panela. Neste caso, a narrativa está diluída, pois o encadeamento seqüencial de elementos, é estabelecido individualmente pelo espectador, ou seja, o elemento temporal é secundário.

Outro importante fator a ser destacado em relação à construção temporal dos trabalhos de arte sonora é a sobreposição de elementos utilizados na criação. Se na música a narratividade é construída principalmente por um discurso sonoro, na arte sonora a temporalidade é constituída por diversos elementos como o vídeo, dispositivos autônomos de emissão sonora, gravação, imagens, luzes. Cada um desses elementos pode constituir temporalidades diferentes. Assim objetos visuais estáticos podem interagir sons e imagens cinéticas que ocorrem em tempos diferentes dentro de uma mesma obra.

3.5.5. Tempo cinematográfico, processo, tempo sincrônico.

Essa profusão de tempos, característica não apenas da arte sonora, mas de boa parte da produção artística recente, está diretamente ligada ao caráter experiencial das obras que compõem esse repertório. Pode-se pensar na idéia de um tempo *cinematográfico*,

diretamente conectado com a projeção de movimento e de espacialidade da obra, assim como com o percurso que o espectador realiza durante a apreciação de um trabalho.

Na arte sonora, diferentemente da música, o tempo se aproxima de uma concepção experiencial e até cinemática. Chamamos de tempo cinemático, pois a articulação do tempo se dá pelo percurso no qual a obra é desenvolvida, coordenada pelo movimento que o espectador estabelece para percorrer o percurso da obra.

Um fator que se torna fundamental na concepção do tempo de uma obra é a idéia de processo. Ao invés de uma supra valorização do resultado, na medida em que carrega uma tendência teleológica, ou seja, em direção a um objetivo, resultado, a narrativa se dissolve, ou se fragmenta, estabelecendo o processo como foco do trabalho. Quando o foco de uma obra é o processo pela qual ela se realiza, tanto instaurado pelo criador como pelo espectador, o tempo da estruturação fica em uma espécie de “pausa”. A obra em si, no caso da arte sonora, é algo efêmero, com uma duração que permanece enquanto necessário para que o processo aconteça.

Na arte sonora, a idéia de ponto culminante, momentos mais ou menos importantes se dilui, abrindo espaço para uma situação de tempo sincrônico, vinculado à superposição de referências que se estabelecem num mesmo presente. Desse modo, os trabalhos de arte sonora se dirigem à uma estética do efêmero, do transitório, ao mesmo tempo que condensam elementos historicamente distintos numa mesma situação espaço-temporal.

Assim, a construção temporal na arte sonora está muito mais a cargo do espectador do que do artista. Mesmo que haja tempos estabelecidos, como em um som gravado, que têm uma duração fixa, precisamente determinada, é o espectador que decide como e quanto tempo é necessário para a fruição da obra. Ou seja, a abordagem do tempo na arte sonora está mais ligada à fruição da obra do que da criação.

3.5.6. Tempo e espectador

Talvez a questão chave da diferença na concepção do tempo da pintura, escultura e até da música para a instalação esteja na ‘experienciação’ do espectador, seja ela mais ativa ou passiva. O espectador fisicamente entra na obra, segue seus

elementos passo a passo, testa, sente, vivencia. E, de fato, percorre um tempo, muitas vezes estabelecido por ele. Ou seja, na instalação, o tempo adquire um caráter distinto, pois prescinde da participação do espectador para se constituir. Muitas vezes o tempo da obra é o tempo do espectador, ou o tempo que ele decide permanecer envolto pela obra.

Esse tempo, portanto, se desloca de uma construção *a priori*, como é o caso da música, para uma construção que se dá pela troca de experiências entre o espectador e o trabalho, ou seja, de uma obra fechada em seus preceitos e forma para uma obra aberta, em que os elementos são muitas vezes constituídos de maneira indeterminada.

Quando nos referimos tanto à construção do tempo quanto à vivência desse tempo, estamos de uma forma ou de outra falando de duração. Por duração, entendemos um intervalo de tempo, uma quantidade relativa de tempo na qual determinado evento persiste. A duração é mais um elemento que demarca a concepção temporal na arte sonora e que a diferencia da música.

Na música ocidental, a duração da obra, seja ela mais ou menos relativa, está preconcebida na composição. Com exceção de alguns exemplos da música indeterminada, os elementos de duração da música são geralmente pré-determinados: desde o tempo de duração de uma nota, pausa, até a precisão cronométrica da música eletroacústica gravada. Mais do que isso, a duração, o período em que a obra musical acontece, seja ele precisamente determinado ou indeterminado, tanto pelo compositor quanto pelo interprete, é fator fundamental: a música dura.

É interessante notar o quanto a duração do trabalho está inerente à música. Mesmo no exemplo emblemático de John Cage, a peça 4'33", essa idéia está presente de maneira até enfática. A 'moldura' de tempo que enquadra a peça está determinada na idéia do título, quatro minutos e trinta e três segundos. Mesmo pelo fato dessa indicação não ser de longe categórica, segundo Cage era apenas uma possibilidade, qualquer que seja a duração escolhida, ela será moldada por um começo e um fim. Uma atitude inicial de escutar o entorno e uma atitude de deixar de fazê-lo de modo consciente.

Já na arte sonora, não podemos falar que a duração é um fator crucial. Mesmo em se tratando de som, vídeo, de coisas que foram construídas previamente seguindo um fluxo temporal, a obra dura o tempo do espectador. Ou melhor, a construção da duração é compartilhada com o espectador.

Falamos em duração compartilhada, pois é evidente que o artista, ao criar o trabalho, sugeriu de modo mais ou menos consciente, elementos que indicam uma idéia de duração da obra. Em uma instalação sonora, ou numa escultura sonora, muitas vezes o espectador experiencia uma espécie de descoberta que se desenrola continuamente.

3.5.7. Aspectos temporais do repertório

Embora tenhamos levantado algumas questões que cercam e dialogam com a concepção de tempo na arte sonora, abordando aspectos de narratividade, discurso, memória e referencialidade, estamos longe de delimitar a abrangência de concepções inerentes aos trabalhos. A diversidade de exemplos torna esse trabalho um tanto complexo.

Dentre os diferentes tempos, podemos citar aqueles em que as obras estáticas, como as esculturas sonoras, presumem o movimento e ação do espectador, sendo apreendidas num espaço de tempo. Há outros casos de instalações que capturam imagens ou sons em um momento, mas que são exibidos na mesma instalação posteriormente, trabalhando com o reconhecimento e estranheza da identidade do próprio espectador. Outras em que a obra é constituída por vestígios de outros tempos, que usam uma lógica arqueológica.

Não podemos deixar de citar aquele conjunto de obras sonoras que estão na fronteira com as artes performáticas, ou àquelas que se baseiam em um discurso temporal linear, como os trabalhos de tendências audiovisuais. Porém, o intento deste trabalho é estabelecer um possível mapeamento das diferentes concepções de tempo, buscando apontar e reunir características comuns e que se destacam, muito embora essa organização de fundo analítico seja algo meramente didático.

Dentre as estratégias de uso do tempo e que caracterizam de alguma forma um grupo de trabalhos, podemos reconhecer três que prevalecem: uma idéia de *stasis*, ou estaticidade do tempo, seja pela repetição de estruturas, ou sustentação de idéias; a concepção de escalas temporais distintas; o uso de estruturas pontuais e unitárias que sintetizam a construção sonora da obra e por fim a superposição de temporalidades em função da superposição de meios ou de referências.

3.5.8. Stasis: estaticidade e silêncio

Ao falar em *stasis*, nos referimos à uma organização dos elementos temporais de um trabalho de arte sonora, principalmente o som. Uma construção sonora estática geralmente é realizada pela constante repetição de elementos ou por uma variação tão lenta, que se torna irrelevante.

Muitos trabalhos de arte sonora são construídos segundo esse princípio de imobilidade sonora, ou seja, vão ao encontro de uma concepção sonora que valoriza o processo em detrimento da direcionalidade narrativa, como discutido anteriormente. Esse recurso, usado abundantemente na música minimalista, gera um efeito de suspensão temporal, seja pela repetição exaustiva de elementos, seja pela variação extremamente lenta das sonoridades.

O trabalho de Robin Minard intitulado *Music for a Quiet Space*, (1989) constitui-se como um exemplo dessa concepção de tempo que envolve a idéia de estaticidade ligada ao silêncio. É uma obra criada para se incorporar ao ambiente de modo parecido como a música de mobília de Erik Satie, ou seja, como parte da arquitetura do sítio em questão. A construção sonora de *Music for a Quiet Space* é baseada em estruturas repetidas por um vibrafone.

Enquanto o silêncio na música se contrapõe ao som, se situando como um elemento de tensão em relação ao som, na arte sonora, o silêncio pode se constituir como um elemento de fundação da obra. Ao criar uma situação esvaziada de eventos sonoros, o silêncio deixa de estabelecer marcas temporais, propiciando a idéia de uma estaticidade, de um tempo que não flui.

3.5.9. Escalas temporais distintas

Outro aspecto que é ressaltado em alguns exemplos de arte sonora é o uso de dimensões temporais distintas, ou seja, escalas de tempo de diferentes proporções: de micro-estruturas à macro-estruturas. É importante citar que o termo escalas temporais foi empregado por Stockhausen no início da década de 1960 em seu texto intitulado “... how time passes...”(1959). Nesse texto, o autor propõe uma abordagem estrutural

e unificadora em relação ao tempo na música, reunindo elementos como timbre, altura, duração e intensidade em um eixo temporal comum.

Apesar do texto enfatizar os anseios serialistas em unificar a estruturação musical em seu elemento chave: a série, a concepção temporal mais geral que fundamenta seu discurso, pode ser aplicada para analisar alguns exemplos de arte sonora. Os intervalos de tempos são de várias grandezas, podendo estar relacionados.

Alguns trabalhos do artista Felix Hess se dirigiram à pesquisa da produção sonora inaudível e de buscar modos de torná-los perceptíveis. Para tanto, em muitos trabalhos usou o infra-som enquanto variações de pressão de ar que acionavam determinados mecanismos. Mas, no trabalho intitulado *Air pressure fluctuations* (2000), Hess gravou “sons”, ou melhor, variações de pressão do ar em frequências inferiores à percepção humana, ou seja, infra-sons e os reproduziu 360 vezes mais rápido que a gravação original. O que quer dizer que um segundo de som contido no CD corresponde a seis minutos do tempo original. O trabalho todo, que é para suporte em CD, tem vinte minutos e trinta e oito segundos, o que corresponde a cinco dias, três horas e quarenta e nove segundos de gravação original. Da mesma maneira, um ruído agudo que ouvimos na faixa de 1000Hz refere-se na verdade a um som que originalmente ocorria na faixa de 2,7 Hz ($1000 \div 360$).

Neste caso, os sons reproduzidos no CD correspondem a vibrações que originalmente ocorriam na faixa de 0.03Hz a 56Hz. Desse modo, quase todo o som que escutamos do CD eram sons inaudíveis, como as vibrações de motores, engrenagens de fábricas e trens e se transformam, em sua maioria, em sons agudos ou extremamente agudos. É interessante notar que a cada quatro minutos no CD, encontramos maior frequência de assobios e clicks e a textura sonora fica mais densa, o que provavelmente corresponde ao nascer de cada dia, com os ruídos presentes nas manhãs das cidades.

Em *Air pressure fluctuations*, as dimensões temporais são transformadas mudando a velocidade dos eventos sonoros. Ou seja, transformando uma escala temporal em outra, o artista torna audíveis sons que seriam imperceptíveis para o nosso ouvido. Os sons gravados constituem um retrato sonoro infra-sônico de um determinado lugar, ou seja, uma espécie de paisagem sonora das vibrações.

Outro exemplo interessante de uso de diferentes escalas temporais é o trabalho do grupo alemão Granular~Synthesis, uma dupla de artistas que desenvolvem

trabalhos colaborativos desde 1991. Síntese granular, o nome em português, é também uma descrição de uma técnica de processando de informação, geralmente usada em procedimentos de áudio digital, na qual uma série de amostras muito curtas (grãos), ao serem arranjadas em sequência, constituem um som contínuo, granulado.

No trabalho realizado de 1994 a 1996 intitulado *modell 5*, o grupo incorpora literalmente a concepção de síntese granular em um trabalho audiovisual e o elemento que conduz e baseia essa obra é a manipulação do tempo. *Modell 5* é uma espécie de vídeo desenvolvido em tempo real, uma improvisação que parte de uma base gravada, que, no caso, é a imagem focada no rosto de uma mulher que produz sons, ora falando, espirrando ou gritando. Todo o trabalho é construído a partir dessa base e a aos poucos o vídeo vai sofrendo um processo de granulação, tanto da imagem quanto do som. Neste caso, o áudio e o vídeo são trabalhados de maneira sincrônica, o que quer dizer que o processo de síntese granular é aplicado na amostra bruta do vídeo junto com o áudio.

Figura 57: Frame do trabalho *Modell 5* do grupo Granular~Synthesis.

O resultado desse processo é muito interessante, pois na medida em consegue gerar inúmeras variações de estruturas altamente controladas pelos artistas, o

momento representado pela união de cada grão é apresentado ao espectador tanto em sua forma original quanto deslocado em escalas temporais de dimensões completamente distintas: de milissegundos a minutos. Desse modo, no momento da performance, os artistas podem controlar o tempo de uma maneira muito precisa, transitando de momentos estáticos à mudanças repentinas de tempo. Nesse trabalho, a manipulação de fragmentos minúsculos de tempo ao vivo, são agrupados de maneira a construir uma narrativa mutável, muitas vezes atingindo a uma imersão quase hipnótica.

3.5.10. Estruturas curtas e pontuais

Outra forma bastante comum de organizar o tempo encontrada no repertório da arte sonora é o uso de estruturas curtas, pontuais e unitárias. Ao invés do encadeamento de partes distintas que se observa numa peça musical, cinema ou em qualquer exemplo que use uma narrativa que segue um desenvolvimento linear, na arte sonora muitas vezes um único elemento é apresentado e deve ser capaz de sintetizar toda a idéia da obra.

No trabalho experimental e precursor do artista americano Tom Marioni intitulado *One second sculpture* (1969) podemos notar um exemplo bastante categórico do uso pontual de elementos sonoros. O trabalho consistia em uma trena de metal desmontada, comumente usada para medir superfícies, que era arremessada para o ar. Em um segundo a fita de metal voava descrevendo o movimento de uma mola ao mesmo tempo que produzia um som grave. A trajetória da trena no espaço moldava formas distintas de acordo com seu desenvolvimento no tempo e espaço até cair no chão.

Um exemplo emblemático e mais desenvolvido dessa idéia é o trabalho do artista sonoro espanhol José Antônio Orts. Grande parte de seus trabalhos usa elementos curtos e, às vezes, únicos que sintetizam a construção temporal da obra. Porém no caso de Orts, podemos reconhecer duas estratégias. A primeira é a de um certo esvaziamento do tempo pela criação de uma *stasis*, pois algumas de suas obras, interferidas pela interação constante de espectadores ou de luz, repetem estruturas de

modo a criar um tempo estático, como já foi descrito anteriormente. A segunda refere-se à utilização de estrutura sonoras unitárias e curtas.

José Antonio Orts tem diversos trabalhos de arte sonora em que sons curtos disparados pela presença do público geram estruturas rítmicas estáticas, sem início ou fim. Seus objetos sonoros são ao mesmo tempo fontes sonoras e esculturas. O artista cria pequenos aparelhos que geram sons por meio de circuitos eletrônicos simples conectados a pequenos alto-falantes embutidos em tubos metálicos de diferentes dimensões. A obra é constituída pela interação entre a presença do público com esses objetos sonantes, os sons que eles produzem e as ressonâncias do próprio ambiente. O tempo da obra flutua entre um tempo musical em que se percebe alguns encadeamentos dos elementos rítmicos e o tempo de fruição de cada espectador em observar o trabalho. Os próprios títulos de seus trabalhos indicam essa concepção temporal: *Ostinato Perpetuo* (1998), *Território Rítmico* (1999), *Ritmos Luminosos* (1999).

Desse modo a construção da obra no tempo é expandida, apontando para a vivência de outros tempos, outros espaços de inter-relação, outra dinâmica, fato que sugere situações inusitadas, reiterando possíveis propósitos da arte.

Figura 58: Detalhe de instalação sonora 'Espacio en La menor' (1999) de José Antonio Orts.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

4. Considerações Finais

Com a pesquisa realizada até aqui reunimos algumas questões envolvidas na arte sonora, confluindo e inter-relacionando conceitos a ponto de realizar um mapeamento do repertório que se agrupa, apesar dos problemas terminológicos, sob o termo arte sonora. Esse processo trouxe questões complexas que remetem a um ideário intrincado e sofisticado.

A constituição de um campo artístico, de fato, é um intento coletivo e dependente de uma série de fatores, o que torna difícil sua delimitação precisa. O que nos propusemos aqui foi apenas realizar um mapeamento desses fatores por meio da análise de seu repertório e de obras que se mostraram em ressonância com esse repertório.

Ao realizar uma revisão bibliográfica inicial, pudemos notar a abrangência das questões que se apresentam. A infinidade de referências a trabalhos precursores e a diversidade dos exemplos torna a divisão em gêneros e subgêneros dessa produção uma tarefa complexa. Além disso, o fato de tratar-se de uma produção muito recente e em constante metamorfose e crescimento, aumenta ainda mais a dificuldade de se estabelecer um recorte do repertório estudado.

Nosso ponto de partida foi a relação da produção em arte sonora com a música. O levantamento de aproximações e afastamentos com o repertório musical, ou até, do estabelecimento desse repertório como um ponto de referência, foi um elemento marcante para o desenvolvimento deste trabalho. A partir daí foi possível realizar uma análise de formas de criação artística baseadas no uso do som e das suas relações com a música e outras artes, buscando uma abertura do campo sonoro e do conhecimento de novas sonoridades.

Uma das primeiras considerações do trabalho é a constatação de uma espécie de desvio na criação sonora musical. A existência desse desvio em relação ao desenvolvimento da criação sonora/musical, constituiu-se como a hipótese inicial desta pesquisa. Por um lado, esse repertório recorre a uma linha discursiva que se distancia das estruturas composicionais da música. Por outro, relaciona-se a modos

que se aproximam daqueles encontrados nas artes visuais. A arte sonora se difere da música e de outras artes sonoras como o cinema e estabelece, por meio de seus elementos, novas possibilidades de apreciação e escuta. A concepção e uso particulares do som, a ausência de um discurso temporalmente linear, a aproximação de uma prática contextual, a interação efetiva com o público e a relação corpo/espço/tempo, constituem algumas das características desse desvio e que tornam a arte sonora uma modalidade artística particular.

Talvez a noção generalizada da arte, sua influência na constituição e prática de uma arte sonora tenha levado à outras abordagens do som, como parte de uma linha diferente da música. Essa linha de pensamento se construiu sob diferentes perspectivas, influenciadas pela dessacralização e desmaterialização da arte e por uma concepção processual do fazer artístico.

No processo de delineamento da arte sonora pôde-se perceber alguns aspectos que são característicos dessa prática e que, se por um lado não lhes define nem lhes são exclusivos, por outro possibilitam que se estabeleça um mapa aproximado dessa produção. Esses aspectos foram desenvolvidos no terceiro capítulo e dizem respeito à maneira como a arte sonora lida com as questões do som como elemento fundamental da criação; do aparato tecnológico envolvido na produção de arte sonora e seus desdobramentos em termos de processos interativos; e da relação entre espaço e tempo na construção do discurso. Essas questões podem ser condensadas em três aspectos relevantes para o mapeamento da arte sonora.

Em primeiro lugar está a questão do papel do som na criação desses trabalhos. De fato o som é o principal elemento presente nesse repertório, elemento que de várias maneiras se relaciona com os outros e que os fundamenta. A articulação do elemento sonoro pode realizar-se de modos diversos, de meras referências à idéia de som, como nos trabalhos em que ‘nada’ previamente construído soa, até à exploração dos dados circunstanciais de um ambiente na qual o trabalho acontece. No caso da arte sonora, ao nosso ver, há uma ênfase no potencial metafórico que um som pode suscitar e, desse modo, abre-se a um amplo leque de possibilidades de construção de referenciais.

O som e a sua relação com a arte sonora traz interessantes reflexões: desde uma busca por uma história do uso do som nas artes, das trajetórias percorridas, até a questão do monopólio que a música exerceu sobre a utilização do som na arte. De fato

essas questões requerem um amplo estudo para que sejam aprofundadas, mas desde já pode-se apontar algumas considerações iniciais.

Falar em som na música certamente requer traçar uma, ou melhor, várias linhas de desenvolvimento. A música exerceu um papel de monopólio sonoro, uma espécie de institucionalização do uso do som como material artístico. São inúmeros os fatores que levaram à esse fato e que serão mencionados a seguir.

O segundo aspecto a ser ressaltado é a referencialidade dos trabalhos, principalmente no que concerne à concepção dos elementos sonoros. A arte sonora se diferencia da música nessa questão. Na música, a referencialidade se faz presente inserida em seu próprio discurso, ou seja, é um dado que constrói a base dessa narrativa. A música constrói seu discurso por recursos de variação, contraste e desenvolvimento de referências que são internas, que se articulam em uma linha temporal.

Na arte sonora, a referencialidade é extra-musical, ou melhor, extra-narrativa, pois não se encadeia sob um trajeto temporal, mas por outros recursos, como o espaço físico ou imaginário onde se apresenta.

O terceiro e último aspecto a ser ressaltado é o dado contextual. Entendemos contexto por um ambiente que carrega condições físicas, culturais e psicológicas particulares e que trazem aos elementos que contem, sua carga histórica. A incorporação do contexto na criação de trabalhos sonoros traz mudanças consideráveis nas possibilidades de composição com elementos sonoros e não sonoros. Dentre essas possibilidades podemos destacar a intervenção artística em um espaço, mais precisamente o que chamamos de concepção acústica do espaço. Os modos de escutar um contexto, de se relacionar com ele é de fato um elemento trazido para a criação desses ambientes. Aí entra a idéia de constituição de uma ‘arquitetura aural’. Talvez seja essa a idéia que se diferencie de outras práticas artísticas semelhantes à arte sonora, pois é um dado usado de maneira particularmente diferente nesse repertório.

O desenvolvimento de novas perspectivas de utilização de materiais sonoros na música e nas artes em geral, conforme relatado neste texto, constitui-se como ponto fundamental para a emergência da arte sonora. Nesse processo, é notável o papel da música concreta de Schaeffer e da música experimental de John Cage na reconfiguração do uso criativo dos sons e da escuta. Seus trabalhos constituem-se

marcos de uma nova perspectiva artística, mas é somente três décadas depois que presenciamos surgimento de uma arte sonora com uma produção regular, ainda que diversificada.

Outra questão a se levantar é que a própria musicologia tem tido pouco a dizer sobre som em geral, embora tenha muito a dizer acerca das inúmeras maneiras de como o som foi organizado. É preciso salientar que o presente trabalho não se propõe a criticar a prática musical, e muito menos em defender uma prática diferente da música, mas apenas apontar e confrontar as concepções de som na música tradicional, experimental com a abordada em outras artes.

De uma forma geral, parece existir uma tendência na música, que se torna mais enfática no modernismo, de conceber o som como um fenômeno descolado de qualquer contexto que não aponte para suas próprias qualidades acústicas e psicoacústicas, como se o mesmo fosse deslocado de contextos. É comum encontrarmos na teoria musical elementos que enfaticamente reforçam essa idéia, desde o conceito de *objeto sonoro* de Pierre Schaeffer (Schaeffer 1966) ao de *i-som* de François Bayle (Bayle 1993). Essa tendência de conceber o “som por si” tem um impulso considerável a partir das idéias de Russolo de musicalizar o ruído, mas adquire uma repercussão ainda maior com Schaeffer, que propõe um exercício de escuta (escuta reduzida) para que o som pudesse ser desvinculado de seu contexto a fim de organizá-lo e, principalmente, articulá-lo segundo um discurso musical de encadeamento sonoro, auto-referencial.

É inegável perceber que as atividades artísticas envolvendo som têm se intensificado recentemente e isso se dá por inúmeros fatores. A contribuição tecnológica por um lado e o caminho de desmaterialização da arte e sua influência na concepção de obras que levaram artistas a lidarem com outras linguagens, de outro, são apenas dois desses fatores que puderam ser analisados no percurso dessa pesquisa.

Pois bem: como o som pode ser organizado sem seguir uma estrutura musical ou uma gramática que seja padronizada em moldes de solfejo musical? A partir do estudo e análise de um repertório de obras artísticas sonoras realizado anteriormente, pode-se notar a ênfase em dois principais campos de análise: o dado contextual e o referencial. Essas obras recorrem a uma linha discursiva que as distancia de um contexto na qual foi por muito tempo considerado inerente.

Obviamente não se trata de afirmar que as possibilidades sonoras na fronteira ou fora da música se restrinjam a esses dois pólos: referencial e contextual. O objetivo desse levantamento é apenas estabelecer um ponto de partida coerente e fundamentado para contribuir com a pesquisa acerca do som nos campos artísticos a fim de discutir a ampliação das possibilidades de criação artística sonora, incluindo aquelas que operam dentro da música. A abordagem de outros aspectos do som, ou relacionados a ele, pode ser um ponto de partida para investigar questões da história e teoria cultural que coexistem atrás da visão periférica e da audição seletiva em campos estabelecidos de estudo.

Essa idéia baseia-se no pressuposto apresentado pelo pesquisador Douglas Kahn (Kahn 1999), a partir de reflexões anteriores de Dan Lander (Lander and Lexier 1990) de que o som enquanto elemento artístico foi polarizado pela música e seguiu uma linha discursiva segundo uma gramática específica que por mais experimental que fosse, conservou uma trajetória teleológica de considerar o som deslocado tanto de referências externas a ele ou à gramática que o ordenasse quanto de relações contextuais, ou seja, uma idéia que percorreu o som individualizado, o “som em si”.

Poderíamos portanto, levantar uma hipótese: supor que a trajetória do som na arte seguiu a duas linhas distintas. Por um lado temos o percurso da música no sentido de identificar e construir técnicas e de inserir as mais distintas possibilidades sonoras dentro de uma gramática auto-referencial ou de um discurso voltado para a apreensão ou escuta musical do som. Conforme já apontado, isso é notável em Pierre Schaeffer e John Cage, por exemplo. Por outro lado pode-se detectar uma tendência nas outras artes de trazer à tona a questão representacional e contextual do som, opondo-se a um processo que pode ser entendido como “musicalização dos sons” e instaurando a constituição de diferentes expressões que requerem novas formas e intenções de apreciação.

A questão conseqüente é que talvez essas outras acepções sonoras freqüentemente encontradas em campos artísticos não ortodoxos, como alguns trabalhos de arte sonora por exemplo, promovem um intercâmbio entre seus discursos distintos contribuindo para a ampliação das fronteiras tanto da música quanto de outras artes que usam o som. De qualquer forma, as instalações sonoras, esculturas sonoras e as diversas possibilidades artísticas da ‘arte sonora’ estão mudando a maneira pela qual pensamos sobre som e o que imaginamos que a música venha ser.

Índice e Conteúdo do DVD

- **ANTECEDENTES:**

- *Wochende* (Weekend), 1930 – Walter Ruttmann
- *Poème Électronique* (vídeo projetado durante a realização da obra no Pavilhão Philips em Bruxelas, 1958) – Projeto: Iannis Xenakis, Música: Edgard Varèse.
- *I'm sitting in a room*, 1970 (trechos com sonogramas)– Alvin Lucier
- *The Cut-ups*, 1966 – Burroughs e Balch
- *Synchrony*, 1971 – Norman McLaren
- *Chorale*, 1921 – Luigi Russolo

- **ARTE SONORA:**

- Christina Kubisch – *Funf Felder* 2002 Resonanzen II, Stadtgalerie Saarbrücken; *Mouseware* 1998, Hawerkamphalle Münster
- Robin Minard – *Music for quiet spaces*, 1984; *Silent Music* Stadtgalerie Saarbrücken em 1999 e Warschau 1995; *Brunnen*, 1996, Magdeburg, *Intermezzo*, 1999, Magdeburg; *Stationen*, 1992, Berlin.
- Felix Hess – Excerto de áudio extraído do projeto *Air Pressure Fluctuations*, 2000; *Icelamp*, 1997 em Haren; *Air*, 1998, Berlin; *Zirpen und Stille*, 2001 Saarbrücken; *How light is changed into sound*, Japão, 1996; *It's in the air*, Bochum, 1996; *Moving Creatures*, Haren 1987;
- José Antonio Orts: *Território de Sonidos Blancos*: Centre National des Arts Plastiques Ville Arson – 1995; *Blanco Ostinato*: IVAM, Centre del Carme, Valencia 1997; *Ostinato Perpetuo*, IVAM Centre de Carme 1997; Trama: *Espacio Rítmico I & II*, 1999.
- Granular~Synthesis – *Modell 5*, 1994-96.
- Jon McCormack: *Eden*, 2001 – Cherry bar: Melbourne international film festival
- M-u-r-o – *Teia*, File Hipersônica 2007.
- Bernhard Gál e Yumi Kori: *Defragmentation Red*, 2000, Berlin. (Big water reservoir).

Referências Bibliográficas

- Ahrens, C. (2000). *Sonorus Ligth Space*. KlangRaumLichtZeit. C. Kubisch. Heidelberg, Kehrler Verlag: 04.
- Aldrich, N. B. (2003). "What is Sound Art?" Retrieved 10/04/2005, 2005, from <http://emfinstitute.emf.org/articles/aldrich03/aldrich.html>.
- Assche, C., J. Ranciere, et al., Eds. (2003). *Sonic Process*, Actar.
- Bayle, F. (1993). *Musique Acousmatique - propositions... ..positions*. Paris, INA-GRM / Éditions Buchet/Chastel.
- Blessner, B. and L.-R. Salter (2007). *Spaces speak, are you listening? - Experiencing aural architecture*. Massachusetts, MIT Press.
- Bosseur, J.-Y. (1998). *Musique et Arts Plastiques: Interactions au XX siècle*. Paris, Minerve.
- Bosseur, J.-Y. (2001). *Musique Concrète / Peinture Abstraite. Du sonore au musical: cinquante anées de recherches concrètes (1948-1998)*. S. Dallet and A. Veitl. Paris, L'Hamattan: 17.
- Caesar, R. (2000). *Novas tecnologias e outra escuta: para escutar a música feita com tecnologia recente*. I Colóqui de Pesquisa e Pós-Graduação da Escola de Música/UFRJ, Rio de Janeiro, UFRJ.
- Cascone, K. (2000). "The aesthetics of failure: "post-digital" tendencies in contemporary computer music." *Computer Music Journal* 24(4): 12-18.
- Chadabe, J. (1997). *Electric Sound: The Past and Promisse of Elctronic Music*. New Jersey, Prentice Hall.
- Chion, M. (1995 [1983]). *Guide des objets sonores: Pierre Schaeffer et la recherche musicale*. Paris, Éditions Buchet/Chastel - INA-GRM.
- Chion, M. (1997). *Músicas, media e tecnologia*. Lisboa, Instituto Piaget.
- Chion, M. and G. Reibel (1976). *Les Musiques Électroacoustiques*. Aix-en-Provence, Ina/Edisud.
- Couchot, E. (2003). A segunda interatividade, Em direção a novas práticas artísticas. *Arte e vida no século XXI: tecnologia, ciência e criatividade*. D. Domingues. São Paulo, Editora Unesp: 27-38.
- Couchot, E. (2003). *A tecnologia na arte: da fotografia à realidade virtual*. Porto Alegre, Editora da UFRGS.
- Duckworth, W. (2005). *Virtual Music: how the web got wired for sound*. New York & London, Routledge.
- Dyson, F. (1992). The ear that would hear sounds in themselves: John Cage1935-1965. *Wireless Imagination: Sound, Radio, and Avant-Garde*. D. Kahn and G. Whitehead. Cambridge, Massachusetts, The MIT Press: 373-407.
- El Haouli, J. (2000). Radiopaisagem. *ECA*. São Paulo, Universidade de São Paulo. **Doutorado**: 104.
- Gallach, J. L. G. (1997). "Las instalaciones de José Antonio Orts: los nuevos sonidos de la naturaleza." *Revista de Arte Kalías*(17 e 18): 125-132.
- Garcia, D. (1998). Modelos Perceptivos na Música Eletroacústica. *Comunicação e Semiótica*. São Paulo, PUC. **Doutorado**.

- Garcia, S. F. (2004). Alto-, alter-, alto-falantes: concertos eletroacústicos e o ao vivo musical. Comunicação e Semiótica. São Paulo, PUC. **Doutorado**.
- Gertich, F. (1999). Klangskulpturen. Klangunst: Tönende Objekte und klingende Räume. H. d. l. Motte-Haber. Bremen, Laaber - Verlag: 135-190.
- Goldberg, R. (2001). Performance Art: from futurism to the present, Thames & Hudson.
- Graevenitz, A. v. (2000). Christina Kubisch: the exchange of sound identities. KlangRaumLichtZeit. C. Kubisch. Heidelberg, Kehrer Verlag: 22-33.
- Haacke, H. (1965). Directions. Kinetic Sculpture. New York.
- Hess, F. (2001). My Teachers. Felix Hess: light as air. B. Schulz. Heidelberg, Verlag Kehrer: 43-47.
- Hess, F. (2001). Unheard. Felix Hess: light as air. B. Schulz. Heidelberg, Verlag Kehrer: 59-64.
- Hollein, M. and J. Jørgensen, Eds. (2002). Frequencies [Hz]: Audio-visual Spaces. Frankfurt, Schirn Kunsthalle.
- Iazzetta, F. (1997). "A Música, o Corpo e as Máquinas." Opus: Revista da Associação Nacional de Pesquisa e Pós-Graduação em Música IV(4): 27-44.
- Iazzetta, F. (1997). Sons de Silício: Corpos e Máquinas Fazendo Música. Comunicação e Semiótica. São Paulo, Pontifícia Universidade Católica de São Paulo: 228.
- Iazzetta, F. (2006). Música e Mediação Tecnológica. Departamento de Música. São Paulo, Universidade de São Paulo. **livre-docência**: 134.
- Iturbide, M. d. R. (2004) "El Arte Sonoro: Hacia una nueva disciplina." Resonancias Volume, DOI:
- Kahn, D. (1990). Audio Art in the Deaf Century. Sound by Artists. D. Lander and M. Lexier. Toronto, Art Metropole
Walter Philips Galery.
- Kahn, D. (1999). Noise water meat: a history of sound in the arts. Cambridge
London, The MIT Press.
- Kostelanetz, R. (2002 [1988]). Conversing with John Cage. New York, Routledge.
- Krauss, R. E. (1998 [1977]). Caminhos da escultura moderna. São Paulo, Martins Fontes.
- Kubisch, C. (2000). KlangRaumLichtZeit. Heidelberg, Kehrer Verlag.
- LaBelle, B. (2006). Background noise: perspectives on sound art. New York - London, Continuum.
- LaBelle, B. and S. Roden, Eds. (1999). Site of Sound: of architecture & the ear. Los Angeles, Errant Bodies Press.
- Lander, D. and M. Lexier, Eds. (1990). Sound by Artists. Toronto, Art Metropole.
- Levin, E. (1999). Nuevos espacios de interpretação sonora. José Antonio Orts. E. Zaplana. Valência, Consorci de museus de la comunitat valenciana.
- Levin, T. Y. (2004). Des sons venus de nulle part: Rudolf Pfenninger et l'archéology du son synthétique. Sons & Lumières: une histoire du son dans l'art du XXe siècle. Paris, Centre Pompidou: 51-60.
- Lucier, A. (1998 [1980]). "I am sitting in a room" (1969). Contemporary Composers on Contemporary Music. E. Schwartz and B. Childs. New York, Da Capo Press: 455-461.
- Machado, A. (1997). "Hibridismo / hipermídia." Arte e Tecnologia Retrieved novembro de 2006, 2006.
- Machado, A. (2000). Da sinestesia ou a visualização da música. A teletisão levada a sério. A. Machado. São Paulo, SENAC: 153-172.
- McWilliams, D. (1991). Norman McLaren: on the creative process. Montreal, National film board of Canada.

- Michals, D. (1983). Duane Michals. Paris, Centre National de la Photographie.
- Minard, R. (2002). Musique concrète and its importance to the visual arts. Ressonances: aspects of sound art. B. Schulz. Heidelberg, Kehrer Verlag: 05.
- Moraes, J. J. d. (1983). Música da Modernidade. São Paulo, Editora Brasiliense.
- Morris, R. (1993 [1970]). Some Notes on the Phenomenology of Making. Continuous Project Altered Daily. R. Morris. London and Cambridge, MIT Press.
- Motte-Haber, H. d. I. E. (1999). Klangkunst: Tönende Objekte und klingende Räume. Bremen, Laaber - Verlag.
- Mowitt, J. (1987). The Sound of Music in the Era of its Electronic Reproduction. Music and Society: The politics of composition, performance and reception. R. L. S. McClary. Cambridge, Cambridge University Press: 173-197.
- Nyman, M. (1974). Experimental Music: Cage and Beyond. New York, Schirmer Books.
- O'Doherty, B. (2002). No interior do cubo branco: a ideologia do espaço da arte. São Paulo, Martins Fontes.
- Oliveira, N. d., N. Oxley, et al., Eds. (1994). Installation art. Installation art. London, Thames and Hudson.
- Osório, L. C. (2004). Abraham Palatnik. São Paulo, Cosac Naify.
- Palombini, C. (1999) "A música concreta revisitada." Revista Eletrônica de Musicologia Volume, DOI:
- Pasler, J. (1993). Postmodernism, narrativity, and the art of memory. Contemporary Music Review. 7.
- Plaza, J. (2000) "Arte e interatividade: autor-obra-recepção." wawrwt Volume, 9-29 DOI:
- Reynolds, R. (1998). John Cage: interview with Roger Reynolds. Contemporary Composers on Contemporary Music. E. a. C. Schwartz, Barney. New York, Da Capo Press: (335-348).
- Riddell, A. (2001). "Data culture generation: after content, process as aesthetic." Leonardo 34(4): 337-343.
- Romão, J. M. (2004). A relação espaço-tempo na arte cubista. Bauru, Unesp. **Doutorado**.
- Russolo, L. (1986 [1913]). The Art of Noise. New York, Pendragon Press.
- Schaeffer, P. (1966). Traité des Objects Musicaux. Paris, Éditions du Seuil.
- Schafer, R. M. (1993). The Soundscape, Destiny Books.
- Schulz, B., Ed. (1999). Robin Minard: Silent Music - Between Sound Art and Acoustic Design. Heidelberg, Kehrer Verlag.
- Schulz, B., Ed. (2001). Felix Hess: light as air. Heidelberg, Verlag Kehrer.
- Schulz, B., Ed. (2002). Ressonances: aspects of sound art. Heidelberg, Kehrer Verlag.
- Schulz, B. and H. Gercke, Eds. (1996). Rolf Julius: Small Music (GRAU). Heidelberg, Verlag Kehrer.
- Sherburne, P. (2002). "Sound Art/ Sound Bodies: electronic music's anatomy lessosn." Parachute(107): 09.
- Small, C. (1987). Performance as ritual: sketch for an enquiry into true nature of a symphony concert. Lost in Music: Culture, style, and the musical event. A. L. White. London/New York, Routledge & Kegan Paul Ltd.: 6-32.
- Smithson, R. (1996 [1967]). What Is a Museum? Robert Smithson: The Collected Writings. J. Flam. Berkeley, University of California Press: 43-51.
- Stockhausen, K. (1959).how time passes..... die Reihe: musical craftsmanship. H. Eimert. Pennsylvania, Theodore Presser Company [edição original alemã 1957]: 30.
- Thompson, E. (1995). "Machines, Music, and the Quest for Fidelity: Marketing the Edison Phonograph in America, 1877-1925." The Musical Quarterly 79(1): 131-171.

- Treib, M. (1996). Space Calculated in Seconds: The Philips Pavilion, Le Corbusier, Edgard Varèse. New Jersey, Princeton University Press.
- Venturelli, S. (2004). Arte: espaço tempo imagem. Brasília, Editora da Universidade de Brasília.
- Wikipedia (2006). Land Art, Wikipedia.
- Wishart, T. and S. Emmerson (1996). On Sonic Art (Contemporary Music Studies), Routledge.