

Elementos da arte sonora

Felipe Fessler Vaz

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

Orientador: André Parente

Linha de pesquisa: Tecnologias da
Comunicação e Estéticas.

Rio de Janeiro, julho de 2008.

Elementos da arte sonora

Felipe Fessler Vaz

Orientador: André Parente

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

Aprovada por:

Professor Doutor André Parente (orientador)
Escola de Comunicação / UFRJ

Professor Doutor Rodolfo Caesar
Escola de Música / UFRJ

Professora Doutora Marisa Flório Cesar
Escola de Belas Artes / UFRJ

Resumo

Esta pesquisa investiga a produção artística contemporânea que vem sendo denominada como *sound art* ou arte sonora, e busca traços comuns que possam delimitar o uso do termo e caracterizar tal produção. Este trabalho buscou, para isso, mapear experiências que possam ter antecipado os questionamentos e formatos destes trabalhos mais recentes na história da música e das artes plásticas, e este mapeamento permitiu identificar experimentos pioneiros em ambos os casos. Com base nisto e na bibliografia, pode-se concluir que talvez seja antes um movimento de apropriação de um rótulo por interesses ligados ao sistema de circulação das artes plásticas do que pela introdução de novas formas de pensamento em relação à arte e à música.

Abstract

This research investigates the contemporary artistic practices that have been called ‘sound art’ recently, and seeks commonalities that may delineate the usage of this term and this artistic output. We have tried to map experiments that may have anticipated the problems and the formats, assessed by these recent works, in the history of music and the visual arts alike, and this mapping has allowed us to pinpoint prior similar experiments in both. Based on this and in the bibliography we used, we have concluded that this may configure more of an appropriation of the term ‘sound art’ by the visual arts system than an effective introduction of new forms of thinking in relation to music and the arts.

para Daniela e Anita, pelos sons de cada dia

Agradecimentos

Obrigado aos colegas e aos professores, principalmente ao André Parente, ao Rodolfo Caesar e ao Rogério Luz, pelas contribuições e discussões ao longo da pesquisa e do mestrado; à Marisa pela participação na banca, e ao Arlindo Machado pela disponibilidade e pela compreensão.

Agradeço de forma toda especial à Daniela Labra, pelo carinho e pelo suporte conceitual e em todos os sentidos possíveis; à Lilian, minha mãe, pela ajuda sempre que necessário; e ao Hermano Vianna e à Nana Vaz, pela disposição em ajudar.

Agradeço ainda à ECO por ter possibilitado esta pesquisa, e aos colegas de trabalho, em particular ao José Marcelo Zacchi e aos colegas da Tecnopop, pela flexibilidade que permitiu que eu levasse este trabalho até o final.

LISTA DE FIGURAS

| | |
|--|----|
| Figura 1: Luigi Russolo, seus <i>Intonarumori</i> e um assistente | 13 |
| Figura 2: Croquis de Le Corbusier e Xenakis para o Pavilhão Philips (1958)..... | 21 |
| Figura 3: Visão externa do Pavilhão Philips (1958) | 23 |
| Figura 4: Partitura de <i>Metastasis</i> , de Iannis Xenakis | 25 |
| Figura 5: Cage, Tudor e Mumma executando <i>Variations V</i> (1965)..... | 31 |
| Figura 6: Instalação de <i>Rainforest IV</i> (1973), de David Tudor..... | 32 |
| Figura 7: <i>Untitled</i> (1966), de Donald Judd..... | 41 |
| Figura 8: <i>He weeps for you</i> (1976), de Bill Viola..... | 45 |
| Figura 9: <i>Earth Tones</i> (1992), de Bill Fontana | 52 |
| Figura 10: <i>Times Square</i> , Max Neuhaus (1977) | 54 |
| Figura 11: <i>Time Piece Beacon</i> (2006), Max Neuhaus | 55 |
| Figura 12: Visão externa de <i>The Paradise Institute</i> (2001), de Janet Cardiff e George Bures Miller | 56 |
| Figura 13: <i>Villa Medici Walk</i> (1998), de Janet Cardiff | 57 |
| Figura 14: <i>Ishi's Light</i> (2003), Anish Kapoor. | 59 |
| Figura 15: <i>Immaterial Vault</i> (1975), de Bernhard Leitner. | 62 |
| Figura 16: <i>Sound Chair</i> , (1975-1991) de Bernhard Leitner | 63 |
| Figura 17: <i>Forty-Part Motet</i> (2001), Janet Cardiff, na capela do MACBA de Barcelona | 64 |
| Figura 18: Projeto de <i>Drive In Music</i> (1967), de Max Neuhaus. | 65 |
| Figura 19: <i>Guitar Drag</i> (2000), de Christian Marclay | 66 |
| Figura 20: <i>Totó Treme-Terra</i> (2006), Chelipa Ferro | 67 |
| Figura 21: <i>Relief méta-mécanique</i> de Jean Tinguely..... | 68 |
| Figura 22: <i>Nadabrahma</i> (2004), Chelipa Ferro..... | 69 |
| Figura 23: <i>Nymphs</i> (2006), de Paulo Vivacqua | 70 |
| Figura 24: <i>The box with the sound of its own making</i> (1961), de Robert Morris..... | 71 |
| Figura 25: <i>À bruit secret</i> (1915), de Marcel Duchamp..... | 72 |
| Figura 26: <i>Participation TV</i> (1963), de Nam June Paik | 73 |
| Figuras 27 e 28. <i>Schallplatten-Schaschlik</i> (1963) e <i>Random Access Music</i> (1963), de Nam June Paik..... | 74 |
| Figura 29: Apresentação de <i>Pendulum Music</i> no Whitney Museum em 1969, com Bruce Nauman, Richard Serra, Michael Snow e James Tenney prestes a soltar os microfones, e Reich ao centro. | 75 |
| Figura 30: <i>Ligeti preparando o Poème Symphonique (for 100 metronomes)</i> (1962)..... | 76 |
| Figura 31: Alvin Lucier apresentando <i>Music for a solo performer</i> (1965) | 78 |
| Figura 32: Torre do relógio do MASS MoCA, onde foi instalado o <i>Clocktower Project</i> de Christina Kubisch (1998) | 81 |
| Figura 33: <i>Op-era: Sonic Dimensions</i> (2003), de Daniela Kutschat e Rejane Cantoni | 83 |
| Figura 34: <i>Lugares sonoros</i> (Teclado Decafônico Concreto) (2005), de Paulo Nenflídio | 84 |
| Figura 35: Algumas das locações de <i>Global String</i> (2001), de Atau Tanaka e Kasper Toeplitz | 85 |
| Figura 36: Foto feita durante apresentação de <i>LSP</i> (2004), de Edwin van der Heide..... | 90 |
| Figura 37: <i>Milch</i> (2000), de Carsten Nicolai | 91 |
| Figura 38: <i>Telefunken</i> (2000), de Carsten Nicolai | 92 |

SUMÁRIO

| | | |
|--------|--|-----|
| 1. | Introdução | 1 |
| 1.1. | Considerações..... | 1 |
| 1.2. | Tentativa de delimitação do objeto de pesquisa | 2 |
| 1.3. | Estrutura da dissertação..... | 9 |
| 2. | Música e artes visuais: diálogos e apropriações | 10 |
| 2.1. | As pontes entre dois campos: antecedentes ou pioneiros? | 10 |
| 2.2. | Música e artes plásticas: expansão | 10 |
| 2.3. | Os futuristas e a incorporação do ruído do mundo..... | 12 |
| 2.4. | A música concreta e o objeto sonoro..... | 14 |
| 2.5. | Stockhausen e a escola alemã de música eletrônica..... | 17 |
| 2.6. | Varèse e o poema eletrônico..... | 20 |
| 2.7. | Xenakis: diálogos entre música, matemática e arquitetura | 23 |
| 2.8. | Outras músicas eletrônicas | 26 |
| 2.9. | John Cage: passagens | 27 |
| 2.10. | Música minimalista | 33 |
| 2.11. | LaMonte Young e a música conceitual do Fluxus..... | 34 |
| 3. | Artes plásticas no pós-guerra | 37 |
| 3.1. | Arte processual e conceitual..... | 37 |
| 3.2. | Instalações e arte <i>site-specific</i> | 41 |
| 3.3. | Videoinstalações | 43 |
| 3.4. | Artemídia? | 46 |
| 4. | Elementos da experiência da arte sonora | 48 |
| 4.1. | Sobre o ouvido como articulador da experiência | 48 |
| 4.2. | Espaço | 50 |
| 4.2.1. | Lugar/contexto..... | 50 |
| 4.2.2. | Acústica | 58 |
| 4.2.3. | Espacialização do som..... | 60 |
| 4.3. | Visibilidade dos processos de produção do som | 65 |
| 4.4. | O tempo na arte sonora..... | 79 |
| 4.5. | Interatividade..... | 82 |
| 4.6. | Um novo formalismo e a sinestesia digital | 86 |
| 5. | Considerações finais | 94 |
| 5.1.1. | Arte sonora: linha de fuga? | 96 |
| 5.1.2. | Arte sonora: cristalização? | 98 |
| 6. | Referências bibliográficas | 102 |

1. Introdução

1.1. Considerações

It's as if perfectly capable curators in the visual arts suddenly lose their equilibrium at the mention of the word sound. These same people who would all ridicule a new art form called, say, 'Steel Art' which was composed of steel sculpture combined with steel guitar music along with anything else with steel in it, somehow have no trouble at all swallowing 'Sound Art' (...)

Much of what has been called 'Sound Art' has not much to do with either sound or art.

– Max Neuhaus, em texto de apresentação à exposição *Volume: Bed of Sound*, no PS1 Contemporary Art Center de Nova York, julho de 2000.

Esta dissertação enfoca determinado tipo de produção artística que emprega o som como seu elemento fundamental, e sua crescente aceitação nos lugares tradicionalmente dedicados às artes visuais. O termo “arte sonora” tem servido para designar os trabalhos de um crescente número de artistas mundo afora. No Brasil, temos alguns representantes notáveis: Paulo Nenflídio, o grupo Chelipa Ferro, Marssares, Paulo Vivacqua e alguns outros vêm encontrando boa acolhida de crítica, mercado e instituições aqui e no exterior nos últimos anos.

O principal indício da relevância atual deste tipo de produção é o grande número de exposições ligadas a esta idéia ocupando espaços nobres do circuito das artes plásticas internacional, a partir de 2000 para cá. Temos como exemplos a galeria Hayward de Londres, o PS1 e o Whitney Museum de Nova York, o NTT InterCommunication Center de Tóquio, entre muitos outros. Outro fenômeno recente é o surgimento de espaços dedicados a esta prática, como a Singuhr Galerie e o espaço Tesla em Berlim, e a Diapason em Nova York.

A expressão *sound art* ou arte sonora tem sido empregada neste contexto para descrever produção artística apresentada das mais diferentes formas: instalações, esculturas, arte ambiental, objetos, performances, *soundwalks*, *net art*, instrumentos experimentais, ambientes interativos imersivos, intervenções arquitetônicas e urbanas, entre outras. Tal tipo de produção vem sendo freqüentemente caracterizado como uma categoria recente, com questões novas e exclusivas, a despeito das origens e dos antecedentes desses trabalhos e suas questões. Estas raízes são verificáveis de um lado na música, começando com experiências à época das vanguardas históricas do início do século XX, e de outro nas investigações realizadas no

campo das artes plásticas, em especial a partir dos anos 1950 – assim como na constante realimentação e interdeterminação dos movimentos e gêneros artísticos destas duas disciplinas no período que se estende até hoje.

Mas o que vem a ser esta *arte sonora*, e o que determina o incremento na sua produção na circulação hoje? De que forma significativa ela se afasta das noções tradicionais de música – espaço único de uma arte baseada no som nos milênios anteriores? De que formas diferir trabalhos de *arte sonora* da produção de artes plásticas e da música experimental, e por que estes trabalhos vêm florescendo em meio às instituições dedicadas às artes visuais e não nos espaços tradicionais da música?

A caracterização de *arte sonora* como categoria à parte nos parece um trabalho necessariamente arriscado, dado o fato de ser um território em constante movimento, e de sua produção ser intrinsecamente interdisciplinar, como iremos verificar mais adiante. O que há, na arte sonora como nas artes plásticas, são situações, propostas e objetos que artistas irão construir de diferentes modos, ignorando cada vez mais a clivagem entre as disciplinas das academias das artes, e produzindo híbridos dificilmente classificáveis dentro de cânones do saber e do fazer artístico. Pretendemos, através da pesquisa que se apresenta, verificar se as questões, técnicas e abordagens empregadas nos trabalhos que constituem o que vem se chamando de arte sonora na última década têm de maneira geral correspondentes anteriores na história da música e das artes plásticas. Caso possamos verificar esta ligação mais direta, poderemos isolar esta idéia como algo que faz sentido antes pela institucionalização do termo do que por caracterizar potências artísticas efetivamente novas, como parecem pretender alguns artistas e curadores.

1.2. Tentativa de delimitação do objeto de pesquisa

O presente trabalho pretende contribuir para a reflexão acerca da produção que emerge entre as artes plásticas e a música, mais ou menos negligenciada pela crítica ou por uma pesquisa acadêmica de maior fôlego até recentemente. Se de um lado o termo *sound art* é corrente nos últimos anos, a definição deste campo é necessariamente incerta, e assim, a própria delimitação dele corresponde a uma parte do problema que enfrentamos; por conseguinte, a disputa nas fronteiras ainda *flous* desta produção artística é parte constitutiva do objeto.

A pesquisa visava originalmente investigar aspectos da arte sonora considerando-a um

conjunto mais ou menos definido de experiências ligadas às *media arts*, com problemas e formatos próprios ou introduzidos recentemente, e que utilizassem o som como meio ou elemento especialmente relevante. Adicionalmente, pretendíamos verificar que mudanças haviam ocorrido na sociedade, nas tecnologias e no sistema das artes, para que tal produção ganhasse o volume e a importância que percebemos hoje.

No início do percurso, no entanto, percebemos que não há na verdade consenso sobre o que representa o termo arte sonora. Mais que isso, verificamos que se uma produção contemporânea vem conseguindo grande visibilidade nos últimos dez anos, há um sem-número de experiências anteriores que tomam o som como suporte ou elemento principal, e que as experiências anteriores, principalmente aquelas que não estão restritas à artemídia, se relacionam de maneira muito direta com a história da música do século XX e das artes plásticas na segunda metade do século passado, mesmo quando recebem o nome de arte sonora.

Apesar da dificuldade em relação às definições, como pretendemos elencar uma série de artistas e obras recentes e analisá-las contra um pano de fundo constituído pelas experiências de músicos e artistas ao longo do século XX, e assim verificar de que maneiras os primeiros se afastam dos mais antigos, é preciso aceitar ou sintetizar *alguma* definição, para em seguida indicar um repertório para análise. Assim, buscaremos uma definição para o termo *sound art* através dos usos que vem se fazendo dele mais recentemente, mesmo que não haja consenso sobre qual deve ser esta definição. Se de um lado o termo é problemático e nos parece claro que o risco das definições fechadas não justificaria o seu emprego, por outro lado não cabe julgá-lo: é fato que o termo é correntemente utilizado e tem servido para definir um tipo de produção mais ou menos recente. Vejamos como alguns críticos, curadores e artistas procuram defini-lo a seguir.

O termo *sound art*, na acepção aceita atualmente pela maioria dos críticos, artistas e curadores recentes, foi empregado pela primeira vez por Dan Lander, compositor e artista sonoro canadense (LICHT: 2007), no início dos anos 1990, em contexto ligeiramente diferente do uso atual, encompassando diversos gêneros de trabalhos que utilizam o som. É preciso assinalar que o termo já vinha anteriormente sendo usado para apresentar diferentes formas de música experimental, e não os trabalhos que se convencionou chamar *sound art* a partir da virada do milênio. Desde esta época, grandes exposições passaram a empregar o termo, mas muitas delas faziam apenas associações entre música (especialmente derivações

do *techno*) e tecnologia, ou entre música eletrônica e a produção ao vivo de imagens por meios tecnológicos, notadamente *Sonic Process* (MACBA, 2002) e *Bitstreams* (Whitney Museum, 2001). Outras ainda simplesmente rerepresentavam música experimental no contexto do museu (LICHT: 2007).

Uma das definições mais contemporâneas informa que se trata de um determinado tipo de produção artística que investiga sobre o som através do som, portanto o toma como objeto de reflexão e suporte a um só tempo. É este o campo de problemas que propõe o artista e crítico norte-americano Brandon Labelle. Sua definição nos parece relevante como objeto de observação, porque em seus trabalhos arrola uma série de exposições e artistas recentes que coincidem com o que outros curadores e críticos vêm convencendo chamar de *sound art*. Além disso, é um dos poucos autores com vários livros publicados sobre o assunto, e é freqüentemente citado em outros trabalhos. Nas palavras deste autor:

To answer the question “what is sound art” I would propose that sound art is art about sound; it is art that both uses sound as its medium and addresses sound as its subject of concern. In this sense, sound is both the subject and object. (LABELLE: 2003)

Labelle avança procurando estabelecer a diferença entre arte sonora e música pela suposição de que a segunda, ainda que use o som como meio, não se propõe a tomar o próprio som como objeto de investigação, idéia que nos parece necessário questionar. Ele prossegue:

While operating and overlapping with music, sound art distinguishes itself by the simple fact that music is not necessarily about sound. It may draw upon acoustics, expand aurality, and produce sonic experience; but it does not necessarily set up a reflective relationship between itself and the subject of sound as an investigation. (LABELLE, op. cit.)

Mas a maior parte da produção de Cage, Schaeffer e tantos outros artistas de diferentes tipos de música experimental não são investigações sobre o som e a música, através dos próprios? Se aceitarmos integralmente essa definição, a arte sonora seria necessariamente um subconjunto da produção musical.

Outra visão mais ou menos corrente para o termo *sound art* – também criando para si um campo de problemas – opõe-se à definição de música como “som organizado no tempo”¹, propondo que a arte sonora corresponda à noção de “som organizado no espaço”. Um dos que abraça esta definição é o artista norte-americano Stephen Vitiello:

I always come back to this definition, which works for me: Music can be defined

¹ Na Wikipedia em língua inglesa (<http://en.wikipedia.com>), verbete *Definition of music*, consultado em março de 2007. Disponível em: <http://en.wikipedia.org/wiki/Definition_of_music>

by sound in time, while sound art may be defined by sound in space. (...) it has connected to my own definition of what I do and how I think about "sound art"—creating work that is open-ended, that may be experienced in a few minutes or hours, exploring sound as a physical medium rather than a temporal one. (VITIELLO apud COX: 2004)

Esta definição que Vitiello oferece baseia-se, segundo ele, nas idéias de Max Neuhaus, compositor norte-americano que produz música² na forma de instalações em ambientes públicos desde a década de 1960, explorando a especificidade do lugar da experiência dela.

Traditionally composers have located the elements of a composition in time. One idea which I am interested in is locating them, instead, in space, and letting the listener place them in his own time. I am not interested in making music exclusively for musicians or musically initiated audiences. I am interested in making music for people. (NEUHAUS: 1994)

Mas o próprio Neuhaus recusa vigorosamente a idéia de arte sonora como algo em alguma medida desvinculado das experiências da música no século XX. Sua postura está exemplificada na epígrafe a esta introdução, mas cabe estendê-la:

When faced with musical conservatism at the beginning of the last century, the composer Edgard Varèse responded by proposing to broaden the definition of music to include all organized sound. John Cage went further and included silence. Now (...) our response surely cannot be to put our heads in the sand and call what is essentially new music something else—"Sound Art."

I think we need to question whether or not "Sound Art" constitutes a new art form. The first question, perhaps, is why we think we need a new name for these things which we already have very good names for. Is it because their collection reveals a previously unremarked commonality?

Let's examine the term. It is made up of two words. The first is sound. If we look at the examples above, although most make or have sound of some sort, it is often not the most important part of what they are—almost every activity in the world has an aural component. The second word is art. The implication here is that they are not arts in the sense of crafts, but fine art³. (...) Much of what has been called "Sound Art" has not much to do with either sound or art. (NEUHAUS: s/d)

Portanto Neuhaus, ao apresentar uma exposição que é considerada uma das mais importantes para a *sound art*, vai apontar para o fato de que quase toda atividade humana produz som, e que portanto de seu ponto de vista o termo não faz sentido algum.

No caso da definição feita pela pesquisadora brasileira Lilian Campesato em sua dissertação *Arte sonora – uma metamorfose das musas*, há a introdução de um dado

² O próprio Neuhaus trata seu trabalho como música, ainda que de um ponto de vista informado pelas artes plásticas muitas sejam instalações *site-specific*.

³ *Fine art*, em inglês, corresponde às belas artes ou, no contexto, ao campo expandido das artes plásticas, por oposição a arte manual ou artesanato

tecnológico como elemento marcante:

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 de novas sonoridades e expressividade plástica (...) Assim, o som é o elemento que fundamenta os outros e constitui o ponto central dos trabalhos. (CAMPESATO: 2007, p. 4)

Outra definição é a da artista Annea Lockwood, que produz instalações *site-specific* desde a década de 1960, e cujo trabalho vem sendo enquadrado sempre no conjunto denominado *sound art* pelos críticos e curadores contemporâneos. Sua definição transfere o problema para outra esfera: de forma inocente (ou, ao contrário, muito pragmática), ela deixa entrever o papel dos espaços institucionais da arte ao explicar o uso que faz do termo:

Sound art. I find it a useful term, but why? I apply it to pieces I make using electroacoustic resources, and which I intend to be presented in galleries, museums, other places in which sound is, increasingly, conceived as a medium per se, like video, lasers, but not as performance. (...) I'm working on a large audio installation (...) which I think of as Sound Art. I also finished a commission (...) which it wouldn't cross my mind to call "sound art". There's some distinction to do with the conceptual, also. I think maybe what's termed "Sound Art" doesn't intend connection to the linguistic. Eventually, all style of performance music become languages, even Cage's antilinguistic works, as people become more familiar with his intentions and sound worlds. Nevertheless, perhaps the term was pragmatically conjured up for/by museum curators to account for sound's acceptance into their world. (Annea Lockwood em entrevista a ALDRICH: s/d)

É preciso ressaltar os elementos que ela aponta como diferenças entre arte sonora e música: em primeiro, o lugar onde se pretende apresentar os trabalhos, portanto o lugar de circulação e em alguma medida a forma de incentivo econômico àquela produção; em segundo, a oposição às noções de performance e de linguagem; e como hipótese independente, indica o termo como sendo apenas um recurso pragmático, que permite a curadores rotular – e portanto indiretamente aceitar – trabalhos de som em seus enclaves.

O crítico Alan Licht, autor de um livro recente intitulado *Sound Art: Beyond Music, Between Categories*, reproduz as definições de Annea Lockwood e de Max Neuhaus em sua introdução, e dá alguma medida de definição de sua própria autoria:

Sound art belongs in an exhibition situation rather than a performance situation (...). Music, especially pop music, unlike sound art, is like an amusement park

ride: there's a beginning, middle and an end to it; it's a short, consolidated experience of thrills and chills that can be readily reexperienced by simply going on the ride again (...). Sound art, besides its intended connotation of (...) a trip to a gallery or a museum, can be a trip to the zoo, the dog pound, the park (...). Sound art rarely attempts to create a portrait or capture the soul of a human being, or express something about the interaction of human beings – its main concern is sound as a phenomenon of nature and/or technology (...). Even sound poetry, which is sometimes classified as sound art, is bent on exploding language and exploring varieties of vocal sound that can be produced by the human body rather than using the voice to communicate to the listener in the usual fashion. (LICHT: 2008, p. 14)

É importante notar que Licht exclui a performance (no sentido do concerto ou da situação de performance mais comum da música, e não do movimento da *performance art*, ao que parece) de sua definição, e coloca o museu e a galeria como lugar de sua experiência por excelência, mesmo que incluindo os *site-specific* e obras públicas (portanto contextos já incorporados às artes plásticas), ao mesmo tempo parece ecoar a definição de Labelle ao apontar a experiência fenomenológica do som como seu principal objeto, e a de Lockwood afastando a idéia de *sound art* da idéia de linguagem.

Douglas Kahn, autor de uma vasta pesquisa sobre o uso do som nas artes⁴, coloca os diferentes usos do termo *sound art* em perspectiva histórica, questionando a sua utilidade e investigando as condições de sua emergência:

I am not particularly fond of the term *sound art*. I prefer the more generic *sound in the arts*. (...) *Sound art* is a smaller topic, if what is meant is that moment that artists (...) began calling what they're doing *sound art*. In my experience, artists started to use sound art in this way during the 1980s, although there were plenty of artists doing similar things with sound earlier and not necessarily calling what they did *sound art*. The topic becomes smaller still if what is meant is the term that refers to what began a few years ago, and it is this meaning that has become well known. (...) there are good reasons to question the usefulness of the term *sound art*. (...) Still, most artists, curators and writers seem to think the term sound art is okay. Perhaps cutting down complicating factors is not a serious problem, and there is a little transgressive romance to be had by sounding off in the lair of vision. More likely is that people are swept up in circumstance, using the term as a matter of convenience no matter how annoying and imperfect. It is clear also that a few folks see it an opportunity to exploit a momentary and monetary cache in whatever system of exchange they may trade. (...) My own suspicion comes from the fact that the term was reinvigorated only when certain metropolitan art centers – their markets, institutions and discourses, and only then a certain subset of those – "discovered" this thing called *sound art*. One New York sound artist said that sound art started around the year 2000, while in London, it is supposed to have jumped off with the Hayward Gallery exhibition *Sonic Boom*. Such representations seem odd to many artists from Continental Europe, the Nordic nations, Canada, Australia, New Zealand, Japan, Mexico, and even to Americans outside the art-

⁴ A bibliografia completa do autor está disponível em: <<http://www.douglaskahn.com/biblio.htm>>

market purview of a discrete commercial sector of New York City. Indeed, these representations are odd everywhere there had been sound art exhibitions and events prior to 2000. (KAHN: 2006)

Kahn identifica, portanto, três esferas mais ou menos distintas e ligadas ao termo *sound art*: aquela do uso mais genérico do som nas artes, e que explica sua preferência por *sound in the arts*; outra que é mais ampla e que corresponde ao início do uso do termo por parte dos artistas nos anos 1980; e finalmente uma terceira que está ligada à institucionalização do termo em torno dos anos 2000 nos mercados centrais de arte – Londres e Nova York. Mais adiante, no mesmo texto, acusa inclusive a noção mais restritiva de *sound art* (esta que surge nos anos 2000) de carregar em si um contra-senso em relação ao uso mais disseminado do termo *art* nos anos 1980. O termo *art* apontava, segundo ele, para uma abertura em relação a todo tipo de manifestação artística, dentro da uma perspectiva de “mobilidade pós-moderna”. Isso se oporia, na visão dele, ao movimento recente do estabelecimento de uma definição mais formal e estreita daquilo que deveria ser a *sound art*.

Quanto aos artistas, não há muita confluência em torno de uma definição, e alguns deles recusam o rótulo de *sound artists* apesar de serem incluídos nas exposições que o carregam. Em relação aos críticos e estudiosos, as diferentes visões podem ser sumarizadas mais ou menos da forma que Douglas Kahn faz: em primeiro lugar, há o uso do som nas artes, em seu sentido mais inclusivo; em seguida, ele indica que nas últimas três ou quatro décadas há um emprego que abarca manifestações da fonografia à escultura sonora e a *radio art*, portanto ainda bastante inclusiva; e dos anos 2000 para cá, o termo foi apropriado pelos mercados centrais de arte e se refere a um tipo de arte muito em acordo com as formas mais aceitas pelos curadores, museus e galerias nos últimos trinta anos (principalmente instalações, ou alguns casos de arte pública/intervenções) ou às vezes utilizando os suportes tecnológicos das *media arts*. Se alguns autores citados acima buscam manter a perspectiva sobre esta complexidade e apontar o aspecto positivo da abertura acerca do que deva ser a arte sonora (Kahn e Cox), outros (Labelle, Helga de la Motte-Haber e Campesato, por exemplo, e em menor medida Alan Licht) preferem indicar o último plano – mais restritivo e aproximado do sistema e das formas das artes plásticas e da artemídia – como associado diretamente ao termo, e indicar as outras experiências anteriores dentro das histórias da música e das artes plásticas como sendo apenas antecedentes de uma categoria específica de arte sonora que começaria a ganhar forma apenas nos 1960, com os trabalhos de Max Neuhaus e com a *installation art*.

É portanto tendo em vista esta complexidade e estas diferentes acepções sobre o termo – mas principalmente tendo em vista o seu uso mais recente, corrente e restritivo – que devemos lê-lo ao longo deste trabalho.

1.3. Estrutura da dissertação

Na introdução ao tema, buscamos descrever o cenário atual e mapear as possíveis definições para o termo arte sonora, assim como as dificuldades encontradas no estabelecimento da delimitação deste objeto.

Em seguida, na segunda parte do trabalho, fizemos uma revisão de momento específicos da história da música do século XX, buscando ressaltar aqueles que possam ter contribuído mais diretamente para o desenvolvimento da arte sonora.

Na terceira parte fizemos um apanhado rápido das contribuições mais relevantes dos múltiplos gêneros e movimentos surgidos nas artes plásticas do pós-guerra, buscando indicar de que formas cada um deles se liga à produção atual de arte sonora.

Na quarta parte, buscamos identificar quais aspectos específicos a audição introduz, principalmente quando comparada à experiência mais isolada da visualidade. Além disso, procuramos identificar, dentro de uma perspectiva mais abrangente do uso do termo *sound art*, quais os principais problemas e estratégias com que seus artistas lidam; sempre que possível, buscamos ligar estas estratégias a experiências desenvolvidas ainda no século XX, historicizadas ora sob a disciplina da música, ora sob a das artes plásticas.

Por fim, buscamos uma conclusão que aponte possíveis razões para a emergência desta produção hoje, explicando que mudanças se operaram no contexto social, e o porquê do interesse crescente por tal tipo de manifestação no sistema das artes (e, de forma mais ampla, na sociedade em geral). Buscaremos esta explicação de um lado no cenário atual da música popular e da música eletroacústica; e de outro, nos incentivos que vêm fazendo com que artistas experimentais que trabalham com o som como suporte migrem dos espaços consagrados à música para lugares anteriormente ligados à circulação das artes visuais apenas.

2. Música e artes visuais: diálogos e apropriações

2.1. As pontes entre dois campos: antecedentes ou pioneiros?

Se a arte sonora é um campo de difícil delimitação, isso se dá em grande parte pelo fato de sua origem (e seu permanente caráter) interdisciplinar. Com efeito, na história da música e no desenvolvimento das artes visuais ao longo do século XX podemos encontrar inúmeros projetos e obras que antecipam, dentro de seus respectivos campos, questões e técnicas abordadas atualmente por artistas que hoje se autointitulam *sound artists*. Mais que isso, no espaço que engloba os campos mais ou menos definidos das artes plásticas e da música, o século passado foi um período de constantes e mútuas interdeterminações, com avanços em um campo repercutindo em outro: ora pesquisas em música viriam a influenciar artistas plásticos, ora o oposto. De maneira geral, os resultados destas experiências acabaram por ser historicizados dentro de uma das duas categorias, mas nos interessam aqui as pontes construídas entre as disciplinas. Interessam também, e de forma especial, trabalhos do período que se estende do início do século aos anos 1970 que hoje aceitariam facilmente o rótulo de arte sonora, *avant la lettre*, dadas as indagações e as estratégias por eles adotadas.

Cabe observar, no que liga e separa as artes visuais da música, que antes da secularização das artes plásticas e da música a experiência dessas artes no ocidente ocorria de modo indissociável: o lugar privilegiado de fruição da expressão visual era a igreja, sua arquitetura, painéis, esculturas e afrescos, ao passo que a forma principal de experiência da música era a da música sacra – um único dispositivo era o espaço para os dois tipos de manifestação. A posterior separação, logicamente, é cultural. Com o estabelecimento de ambas como disciplinas laicas independentes, institucionalizadas em academias e mercados distintos (e experimentadas ora no museu, ora na sala de concerto) é que vem a distância que entre elas se criou, e que hoje pode parecer natural.

2.2. Música e artes plásticas: expansão

Até onde vai a música, e até onde vão as artes plásticas? A partir das vanguardas históricas, diversos movimentos se sucederiam, cada vez mais rapidamente, estabelecendo novos códigos e empurrando mais adiante os limites de cada tipo de manifestação: o que não era música antes, passa a ser música algum tempo depois, através da assimilação gradual, por parte do *establishment* musical, de novas práticas e elementos propostos pelos artistas. O

mesmo se dá entre os artistas plásticos, sua linguagem e seu sistema de mercado, escolas e instituições, também com evoluções rápidas a partir do início do século XX.

Num movimento que se acentua ao longo do século passado, é em grande medida a própria expansão do vocabulário que passa a ser vista como valor no trabalho do artista – arte é pensamento, uma forma de pensamento através do sensível. Na música como nas artes plásticas, como aliás em qualquer linguagem, o vocabulário ou o material a ser trabalhado faz, sempre, parte de um conjunto ou código metaestável: um determinado estado dele é aceito (ou é o jogo jogado) por grupos ou sistemas em um determinado momento, em determinada cultura, pelas forças culturais que ali se enfrentam, mas está em constante mutação. Mas o pós-modernismo, mesmo em seus estágios mais embrionários, vai incorporar a noção (ora mais, ora menos articulada) de que fazer arte é fazer vibrar o próprio código – e se enxergarmos por uma perspectiva histórica, a acumulação das experiências apontando rumo ao novo ao longo do tempo vai naturalmente determinar a própria expansão do vocabulário de cada uma destas artes.

As artes plásticas e a música buscaram esta expansão de diferentes formas. Dentre as muitíssimas formas exploradas por artistas plásticos ao longo do século XX, houve diversas experiências que empregavam o som ou que de diferentes maneiras iriam abordar questões relativas à música; conversamente, nas experiências dos compositores houve vezes em que a pesquisa os levou a experimentar com formas visuais, escultóricas, instalativas, conceituais etc. No entanto, tais experiências não ganharam em sua época projeção que as configurasse como escolas ou movimentos autônomos, e estas viriam a constituir, enquanto registros históricos, apenas algum lugar nas franjas do corpo da música e das artes plásticas, ou apenas experiências mais ou menos isoladas de músicos e artistas.

Voltando à expansão do material sonoro, mas ainda dentro do campo da música: o período desta transição que gradualmente a afasta da experiência religiosa (grosso modo, do século XV ao fim do XIX) coincide com o da exploração através do sistema tonal, partindo do modal rumo à complexidade, até a crise e a exaustão deste sistema como vocabulário, em torno do início do século passado:

Assistimos hoje, ao que tudo indica, ao fim do grande arco evolutivo da música ocidental, que vem do cantochão à polifonia, passando através do tonalismo e indo se dispersar no atonalismo, no serialismo e na música eletrônica. Esse arco evolutivo, que compreende o grande ciclo de uma música voltada para o parâmetro das alturas melódicas (em detrimento do pulso, dominante nas músicas modais), é um traço singularizador da música ocidental. (WISNIK: 1989)

Como veremos mais adiante, mesmo este novo léxico do atonalismo (que tem sua epítome no serialismo de Schönberg) viria a ser desestabilizado, nas rápidas caldeiras modernistas, por novas demandas de expansão, que iriam por fim se projetar para além do som apenas. Ainda na primeira metade do XX, estas se configuram principalmente através da incorporação do ruído (como nos quase clusters de Stravinski, com o próprio ruído em Satie, com o futurismo); e nos anos 1950 através da incorporação da indeterminação e do silêncio (com Cage), da sistematização do material sonoro em um novo código, seja pela manipulação do som gravado (na música concreta) ou pela gênese pura, artificial, dele (como nos eletrônicos alemães), que detalharemos mais adiante.

Tentamos organizar este percurso em duas grandes divisões, abordando a música e depois as artes plásticas, e dentro destas buscando organizar movimentos, escolas e contribuições individuais de forma mais ou menos cronológica. Mas é de suma importância ressaltar que tais movimentos não obedecem a estas reduções, confundindo-se muitas vezes entre eles. Da mesma forma, há movimentos e artistas cuja contribuição não se poderia anotar sob uma disciplina apenas, notadamente as de John Cage e do grupo Fluxus, salvo tendo em vista essa limitação da estruturação linear do texto.

2.3. Os futuristas e a incorporação do ruído do mundo

Liderados por Filippo Marinetti, os futuristas iriam lançar em 1909 a pedra fundamental da estetização de uma recém-chegada era máquina e da velocidade, com o seu *Manifesto Futurista*, e Balilla Pratella em 1911 o estenderia com seu *Manifesto dei musicisti futuristi* e o seu *Manifesto tecnico della musica futurista*. Concertos de música futurista não eram incomuns, mas baseavam-se originalmente no mesmo tipo de dispositivo da música de concerto vigente: amparada em músicos de fraque, regente, violinos, celos e tímpanos, as peças musicais futuristas disputavam espaço no calendário das salas com óperas de Puccini. No campo da música, pelo menos até aqui, a estética futurista não avançaria além da retórica, e pouca importância teria em uma forma musical específica⁵.

⁵ Robert Morgan aponta o fato de os futuristas serem considerados mais produtores de manifestos do que artistas propriamente: “Here the frequent objection of Futurism’s critics – that the movement true interest lies in its manifestos, and is thus more theoretical than artistic in nature (unless one sees the whole movement, as have some, as “performance art”) - seems justified. (...) Pratella’s manifestos nonetheless had a critical role. They were read by the Futurist painter Luigi Russolo, who, taking them seriously succeeded in imagining a truly Futurist music. Russolo was an artist of some significance – he was one of the five signatories of the

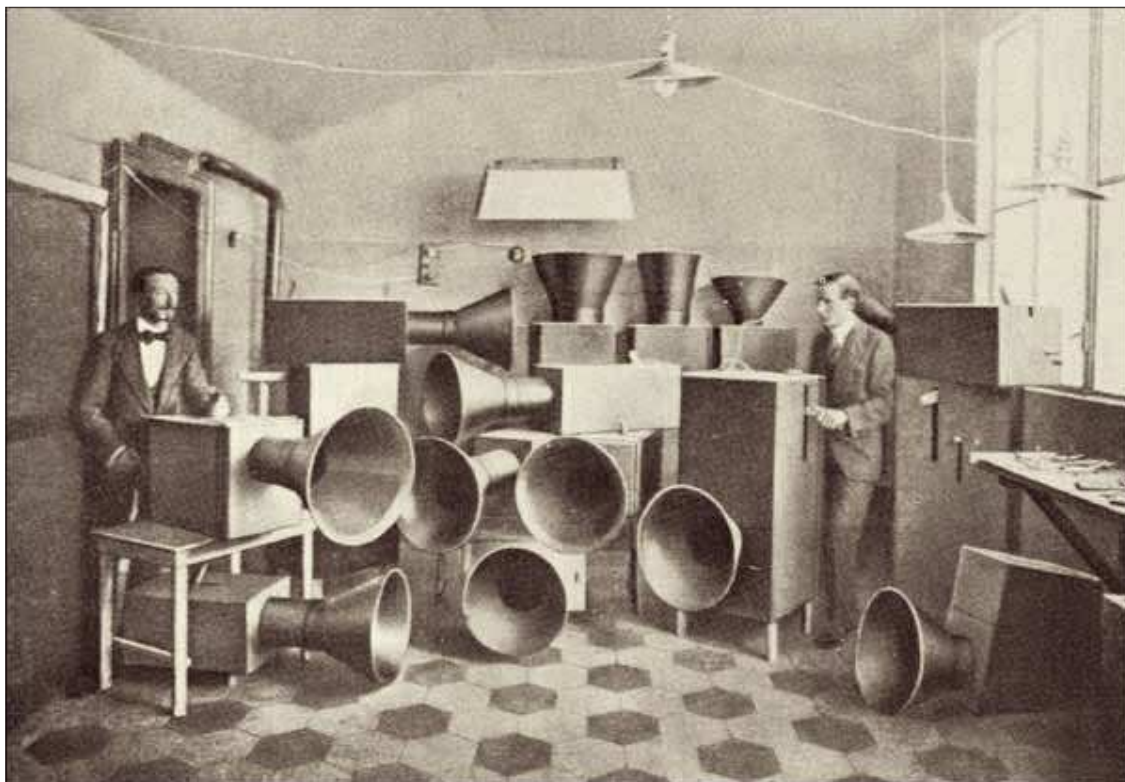


Figura 1: Luigi Russolo, seus *Intonarumori* e um assistente

Somente em 1913, o então pintor Luigi Russolo faria a ligação do projeto futurista com uma proposta mais efetivamente musical, através do manifesto *A arte do ruído*, onde propõe os ruídos das máquinas como elemento construtivo fundamental de uma música do futuro, organiza-os em uma tipologia (que antecipa a empreendida por Pierre Schaeffer, de muito maior alcance, mais tarde), e conclama os jovens compositores à produção de sons nunca antes ouvidos:

We therefore invite young musicians of talent to conduct a sustained observation of all noises, in order to understand the various rhythms of which they are composed, their principal and secondary tones. By comparing the various tones of noises with those of sounds, they will be convinced of the extent to which the former exceed the latter. This will afford not only an understanding, but also a taste and passion for noises. After being conquered by Futurist eyes our multiplied sensibilities will at last hear with Futurist ears. In this way the motors and machines of our industrial cities will one day be consciously attuned, so that every factory will be transformed into an intoxicating orchestra of noises. (RUSSOLO: 1913)

two Futurist painting manifestos and the Paris exhibition essay (...). Indeed, the figure of Russolo as theorist-musician is fully comprehensible only in relation to his work as a painter.” (MORGAN: 1994)

A partir daí, Russolo abandonaria o pincel e a paleta e passaria a desenvolver ele mesmo suas *intonarumori* ou máquinas produtoras de ruído, e escreveria diversas peças para elas. Cabe observar, porém, que seus instrumentos eram construídos com madeira, peles e manivelas, e pelo que consta no máximo um ou outro talvez contivesse um motor elétrico. De toda forma, Russolo foi visionário ao antecipar, já na época, um presente dominado pela técnica, e buscar no som das máquinas da época uma forma de superar o passado, encarnado nas convenções musicais vigentes, em favor de um passo rumo àquilo que via como futuro.

A despeito de à época essa música ter tido pouquíssima aceitação e de ter causado pouca influência mais direta, no presente contexto nos interessa o fato de ter sido um antecessor de Cage e Schaeffer, advogando a incorporação do ruído do mundo à sua volta (e, por extensão, de todo tipo de som) à gama sonora disponível aos compositores, mas também o fato de ser originariamente um pintor que buscou tornar tangíveis seus ideais estéticos lançando mão do som como meio, contra o senso acerca do que deveria ser, àquele tempo, a música. Robert P. Morgan vê no trabalho de Russolo um ponto de virada fundamental, que perdura na música ocidental:

Though Russolo remains a largely forgotten figure in music history, his sudden appearance on the musical scene in 1913 can be viewed as marking a critical historical juncture, supplying the final link in a chain initiated in the early Romantic aesthetics of autonomous music. That he represented not merely a point of termination, but one of origin, has been made clear by subsequent Western music. Russolo's vision of a new kind of music, offering materiality as a replacement for its lost spirituality, has proved remarkably fertile, and has shown little sign of exhaustion. (MORGAN: 1994)

Mais recentemente, alguns críticos vêm apontando as idéias de Russolo como a própria origem da música *techno* e suas variantes (não só sob a perspectiva da incorporação do ruído como som musical, mas também pela estetização da máquina e da velocidade) (ROTONDI: 2002).

Além disso, é preciso ver em Russolo o espírito de questionamento radical do próprio material sonoro incorporado ao universo musical, antecipando em décadas, mesmo que sem a mesma autoconsciência, o espírito filosófico e de reflexão mais ampla sobre a música de compositores como Cage. Também é importante notar, mesmo que haja antecedentes menos relevantes na musical ocidental, que é a mais relevante tentativa de reinserção da referência a elementos externos, de forma sistemática, na linguagem musical até então.

2.4. A música concreta e o objeto sonoro

Ainda que a *musique concrète* tenha sido antecedida por outras experiências musicais empregando de meios de gravação⁶, Pierre Schaeffer foi o responsável pela exploração e sistematização do vocabulário composicional aberto pelo advento destas tecnologias. Lançando mão primeiro de um toca-discos e mais tarde empregando fitas magnéticas e outros aparatos técnicos, muitos deles construídos ou adaptados por ele mesmo e seus colaboradores, ele sistematizou como música, tanto em suas obras gravadas como em produção teórica, o que até então era ruído⁷.

Apesar de ter tido instrução em conservatório como celista, Schaeffer formou-se engenheiro, e se empregou no *Office de Radiodiffusion Télévision Française* em 1936. Com o aparato técnico a que tinha acesso, começou a experimentar com o som gravado, e em 1948 produziria os *Études aux bruits*, com a ajuda do engenheiro de som Jacques Poullin. Nestes trabalhos, o ruído capturado em discos é o elemento sonoro fundamental. Como exemplo, no *Étude aux chemins de fer*, o material sonoro são ruídos de trens, editados engenhosamente de forma a criar um novo sentido musical. Thom Holmes aponta quatro princípios que determinam a relevância destes *Études*: o ato da composição foi realizado por meios tecnológicos; muito do material sonoro era de origem natural, não musical; o trabalho poderia ser executado de forma idêntica tantas vezes quanto necessário; e a apresentação não requeria instrumentistas (HOLMES: 2002).

Da parte do processo, além da inovação em relação ao aspecto tecnológico, cabe ressaltar que a composição partia do próprio material sonoro, em lugar de um esquema mental concebido previamente pelo autor, como no caso de uma partitura para orquestra: o trabalho de Schaeffer era necessariamente experimental.

A produção teórica de Schaeffer foi tão ou mais prolífica que sua produção musical. Seu projeto estético é teorizado inicialmente em *Introduction à la musique concrète* (1950), e depois no *À la recherche d'une musique concrète* (1952). A partir de 1951, seus principais trabalhos passam a ser produzidos em parceria com o compositor Pierre Henry.

⁶ Hindemith, Varèse e Milhaud fizeram experiências mais ou menos limitadas com toca-discos; Cage também experimentou com toca-discos, em *Imaginary Landscape No. 1*, em 1939. Antes ainda, o uso do gramofone para a produção de som foi defendido por Laszlo Moholy-Nagy ainda em 1923 e diversas experiências foram conduzidas por Norman McLaren e Oskar Fischinger, desenhando diretamente sobre a trilha ótica em filmes sonoros; ao mesmo tempo em que Dziga Vertov fazia experiências que se poderiam dizer antes sônicas que visuais com seus filmes experimentais (KAHN: 1990). Anterior ainda, como pura idéia: Rainer Maria Rilke, em *Som Primal* (1919), imagina o desenho do fio da rachadura do topo de um crânio sendo percorrido pela agulha de um fonógrafo, e assim produzindo novos sons (KITTLER, 1999).

⁷ Mesmo que compositores como Satie e os futuristas já tivessem produzido diferentes experimentos com o ruído como parte de um vocabulário musical.

Se à primeira vista o termo “música concreta” (e a própria sonoridade das composições iniciais concorre para isso) parece remeter à gravação de sons “reais” ou produzidos por objetos, ou simplesmente de sons diferentes daqueles dos instrumentos musicais convencionais, a idéia de Schaeffer era diversa:

O termo concreto surgiu como uma referência à pintura figurativa, que se vale do mundo exterior, do visível. Fazendo um paralelo com o desenvolvimento da pintura, cujas transformações seguiram o percurso do figurativo para o não figurativo – este último apoiado em valores pictóricos forçosamente abstratos. P. Schaeffer entende que o caminho da música foi contrário ao tomado pela pintura. “Inversamente, a música se desenvolveu primeiro sem o mundo exterior, só remetia a ‘valores’ musicais abstratos, se faz ‘concreta’, ‘figurativa’ poderíamos dizer, quando utiliza ‘objetos sonoros’ extraídos diretamente do ‘mundo exterior’ dos sons naturais e dos ruídos” (...). A proposta da música concreta era uma experiência do som, sua apreensão concreta a partir do registro, em oposição à concepção abstrata de tendência serial, cujo suporte era a partitura. O que se propunha era o contato direto com o objeto sonoro, no qual o aprendizado da própria sonoridade se impunha, anterior a qualquer estruturação musical. Existia uma espécie de escolha pautada em duas situações: 1) usar o material concreto para criar obras; 2) pesquisar o sonoro para descobrir o musical. A música concreta propunha um contato direto com o sonoro, uma experiência imediata, ao invés da mediação pela representação da notação, um trabalho direto com o som. (OBICI: 2006)

Ou como sintetiza Palombini:

Concebida mentalmente, notada em símbolos e executada por instrumentistas, a música tradicional movia-se da abstração musical à concreção sonora. Descobrimos corpos sonoros e maneiras de colocá-los em vibração, gravando os sons obtidos, manipulando estas gravações, escutando-as e experimentando estruturas, a música concreta se moveria do concreto sonoro ao abstrato musical. (PALOMBINI: 2002)

O que releva, de toda forma, é o fato de Schaeffer haver incorporado todo tipo de som à paleta dos compositores. O que havia de referencialidade no uso do ruído feito por Russolo⁸ vai, ao contrário, se tornar abstrato na música concreta (ainda que nos primeiros *Études* seja fácil identificar a origem do material sonoro, a referência vai se tornando imperceptível – e indesejada – no desenvolvimento da obra de Schaeffer). Com efeito, com o som registrado e isolado, prontamente manipulável pela técnica, os avanços nos experimentos de Schaeffer e Henry levariam a uma quase completa plasticidade do material original, desvinculando-os completamente de seu contexto e transformando-os, a despeito da limitação tecnológica da

⁸ “It is necessary”, he [Russolo] wrote, “that these noise timbres become abstract materials for works of art to be formed from them. As it comes to us from life... noise immediately reminds us of life itself making us think of the things that produce noises that we are hearing.” (CHANAN, p. 244). Portanto, se ambos usavam o ruído como material, a intenção de Schaeffer, quanto à referencialidade, era diametralmente oposta à de Russolo.

época. Tais sons, no conceito de Schaeffer, configuram *objets sonoros*. Ele os define no *Traité des objets musicaux* (1966):

Entendemos por objeto sonoro o próprio som, considerado em sua natureza sonora e não como objeto material (instrumento ou qualquer dispositivo) do qual provém. (SCHAEFFER apud OBICI: 2006)

Afora a incorporação do ruído e sua sistematização como linguagem musical, a outra contribuição fundamental de Schaeffer refere-se à própria escuta:

Ao mesmo tempo em que se propunha como música, também se pensava em uma pesquisa a partir da escuta; ela veio a se configurar em 1966, com o livro *Traité des Objets Musicaux: essai interdisciplines* (Tratado dos Objetos Musicais: ensaio interdisciplinar). O solfejo do objeto sonoro, descrito no *Traité*, “propõe levar, da prática de corpos produtores de som, a uma musicalidade universal através de uma técnica de escuta”. P. Schaeffer propõe “não separar jamais o escutar do fazer”. (OBICI: 2006)

Ligados a idéia do objeto sonoro estão as noções de *música acusmática* e de *escuta reduzida*. O objeto sonoro se percebe mais claramente quando não temos a referência visual da fonte emissora de som. *Acusmático*, um termo usado por Pitágoras e aproveitado por Schaeffer⁹, é aquele som que ouvimos mas do qual não sabemos a origem, como no caso da experiência do som, retrabalhado tecnicamente e emitido por alto-falantes, de Schaeffer. Essa situação desarticula o som de sua referencialidade visual ou espacial, e por conseguinte de uma noção causal e do condicionamento cultural, conferindo-lhe autonomia e permitindo-lhe oferecer todo seu potencial musical. Segundo Rodolfo Caesar:

Baseada na 'redução fenomenológica' de Husserl (...) a *écoute réduite* consiste em exercitar a escuta dos 'objets sonores' desligando qualquer referência que não seja exclusivamente pertinente às características internas do objeto: seus critérios de percepção. (CAESAR: 2000)

Schaeffer seria, por assim dizer, o oposto de Russolo, na medida em que este lançava mão dos ruídos como forma de fazer referência ao cenário urbano e industrial, portanto como forma de trazer para dentro do vocabulário musical um contexto e uma referência externa.

2.5. Stockhausen e a escola alemã de música eletrônica

⁹ “Pierre Schaeffer recupera da escola de Pitágoras a palavra acusmático (...). O termo, apropriado pelo autor a partir do dicionário Larousse, é usado para denominar a situação na qual se percebe o objeto sonoro independentemente da fonte que o emite (...). Antes de ser aceito, o postulante [à escola] tinha sua família, educação e caráter examinados por três anos. Caso fosse considerado digno de entrar na confraria, o noviço seria recebido na qualidade de discípulo exotérico. Durante cinco anos, o postulante deveria escutar as lições em silêncio, sem nunca tomar a palavra, nem ver o Mestre, que falava dissimulado por uma cortina. Só depois desses anos, envolto por uma série de provas físicas e morais, é que poderia se tornar um discípulo (...) e pertencer plenamente à fraternidade.” (Obici, 2006)

Em um artigo de 1906, *Esboço de uma nova estética musical*¹⁰, o compositor italiano Ferruccio Busoni, um dos professores de Edgard Varèse, conclama os músicos à rebelião contra as prisões impostas pela forma da música ocidental, ao modo das vanguardas históricas. Apesar de não ser listado como um dos participantes do grupo que lançou o *Manifesto Futurista*, a contribuição de Busoni é considerada fundamental como antecedente do movimento futurista¹¹, e ele acabou envolvido em polêmicas como se fizesse parte do grupo. No artigo, depois de apontar como medíocre o estágio atual e a história da produção de música no ocidente, Busoni vislumbra uma solução para a escravidão imposta pela limitada instrumentação orquestral e pela escala temperada em uma matéria da revista literária americana *McClure's* que por acaso havia chegado às suas mãos. No texto se propalavam as infinitas possibilidades do *Telharmonium* de Thaddeus Cahill, em especial o controle matemático do som naquela máquina.

The question is important and imperious, how and on what these tones are to be produced. Fortunately, while busied with this essay, I received from America direct and authentic intelligence which solves the problem in a simple manner. I refer to an invention by Dr. Thaddeus Cahill. He has constructed a comprehensive apparatus which makes it possible to transform an electric current into fixed and mathematically exact number of variations. (BUSONI apud SINKER: 1995)

O aparelho pré-válvulas de Cahill, que pesava cerca de 200 toneladas, aqui aparece como um instrumento quase mágico, e acaba por conduzir o autor do ensaio a uma espécie de epifania técnico-musical – sem que ele tivesse tido a oportunidade de conhecer o instrumento de fato:

Who has not dreamt that he could not float on air? And firmly believed his dream to be reality? Let us take thought, how music may be restored to its primitive, natural essence; let us free it from architectonic, acoustic and aesthetic dogmas; let it be pure invention and sentiment, in harmonies, in forms, in tone-colours (for invention and sentiment are not the prerogative of melody alone); let it follow the line of the rainbow and vie with the clouds in breaking sunbeams; let Music be naught else than Nature mirrored by and reflected from the human breast; for it is sounding air and floats above and beyond the air; within Man himself as universally and absolutely as in Creation entire... (BUSONI apud SINKER: 1995)

O desejo de um controle matemático e preciso do som, portanto, não era coisa nova quando o físico alemão Werner Meyer-Eppler, em 1949, publicou ensaios onde discorria sobre as possibilidades musicais dos aparelhos eletrônicos. Em contato com as idéias de Meyer-

¹⁰ *Entwurf einer neuen Aesthetik der Tonkunst*, no original.

¹¹ Para alguns pesquisadores este mesmo *Esboço de uma nova estética musical* a que nos referimos é ele mesmo o verdadeiro marco inicial do futurismo em música.

Eppler, o compositor Herbert Eimert visava empregar a nascente tecnologia de síntese na expansão da música serial de autores como Webern (HOLMES: 2002). A oportunidade inicial surgiu com um programa organizado para a WDR (Rádio Alemã Ocidental) de Colônia, onde em parceria demonstraram as possibilidades da *Elektronische Musik*. Em seguida, Eimert seria convidado a dirigir, dentro da WDR, um estúdio voltado para a pesquisa em música eletrônica.

A música produzida ali, mesmo que contemporânea da *musique concrète* e igualmente ligada à pesquisa tecnológica, fundou-se sobre conceitos bastante diferentes. Havia uma tensão entre os dois estúdios, com desprezo mútuo:

After the war, in the '45 to '48 period, we had driven back the German invasion but we hadn't driven back the invasion of Austrian music, 12-tone music. We had liberated ourselves politically, but music was still under an occupying foreign power, the Music of the Vienna school. (SCHAEFFER apud HOLMES: 2002)

A música concreta partia de um material sonoro que, uma vez capturado, seria depois moldado, através de um processo de tentativa e erro, sem descartar o acidental, em sua forma final. A música do WDR, ao contrário, seguia um processo composicional tradicional, sendo primeiro concebida pelo compositor, então escrita, e finalmente materializada em som (BRINDLE apud LABELLE: 2006, p. 28). Ao mesmo tempo, em relação ao ferramental, em lugar dos sons “naturais” capturados para posterior processamento, o estúdio alemão usava osciladores para criar sons “puros”, e diferentes tipos de filtros e técnicas de síntese para trabalhá-los antes de registrá-los em fita magnética.

Inicialmente, as pesquisas no estúdio da WDR se voltavam apenas para a exploração do serialismo, aplicando séries a parâmetros até então inacessíveis aos compositores, mas pouco tempo depois outras técnicas de composição foram tomando seu lugar nos estúdios de Colônia. Usando apenas síntese e partindo de ondas senóides puras, o *Studie I* (1953) de Karlheinz Stockhausen, era um exemplo das possibilidades eletrônicas aplicadas ao serialismo.

Com o tempo, e percebendo a riqueza do material sonoro ao seu alcance, Stockhausen passou a experimentar além da música serial em vários sentidos, sempre buscando um controle preciso sobre todos os aspectos do som. Entre seus muitos méritos está o de ter quebrado dogmas vigentes, com o *Gesang der Jünglinge* (1955). Na obra, Stockhausen (que fôra um dia um estudante visitante no GRM de Schaeffer) usou não apenas a síntese a partir de sons puros (como de praxe no WDR) ou apenas material gravado e reprocessado (como no

GRM): além do som sintetizado o compositor empregou também a voz gravada de um cantor infantil, e a processou de diferentes formas. Tempos depois o próprio Schaeffer reconheceria, no *Traité des objets musicaux*, uma certa similaridade de resultados, para além dos métodos inicialmente empregados:

Música concreta e música eletrônica nasceram quase ao mesmo tempo, 1945 e 1950, respectivamente, (...). Por mais de doze anos estes métodos se opuseram entre si antes de revelar certos aspectos complementares (SCHAEFFER apud OBICI: 2006, p. 2)

No mesmo *Gesang der Jünglinge*¹² Stockhausen faria experiências com outro recurso largamente explorado pela arte sonora contemporânea: a exploração da espacialidade do som, através da disposição das fontes de emissão. A cada uma das cinco faixas usadas na composição, correspondia um alto-falante colocado em um ponto específico da sala de concerto, e o deslocamento dos elementos sonoros entre as caixas era parte integral da composição.

Mais tarde, em 1970, Stockhausen teria a oportunidade de projetar para a Feira Mundial de Osaka um espaço pensado especialmente para a performance de sua música (mais ou menos como Varèse já havia feito em 1958, como veremos adiante). O resultado foi um enorme globo em cujo centro se acomodavam seiscentos ouvintes, em cujas paredes se dispunham, em círculos do alto a baixo, sete linhas de alto-falantes. O globo, onde foram executadas diversas composições de Stockhausen, permitia-lhe o controle espacial completo do som: “eu podia fazer uma voz subir em espiral durante dois minutos em sentido horário, enquanto o som de outro músico se movia em círculos, e um terceiro cruzando em linha reta” (HOLMES: 2002, p. 146).

2.6. Varèse e o poema eletrônico

Edgard Varèse (1883-1965), nascido francês e posteriormente radicado nos EUA, foi um dos principais compositores da música eletrônica. Aluno do mesmo Ferruccio Busoni que servira de inspiração a Luigi Russolo, Varèse compôs, desde o início da década de 1930,

¹² Stockhausen foi pioneiro nas experiências de espacialização com alto-falantes, mas *Gruppen*, de 1953, é anterior ao *Gesang der Jünglinge*. Neste caso, o compositor, que voltou a compor durante algum tempo para o piano e sopros, dispôs três orquestras completas em diferentes partes de uma sala de concerto, cercando o público com elas e usando a distribuição espacial como elemento da composição.

peças explorando as possibilidades do teremim¹³, e com a súbita desapareição de seu inventor e a indisponibilidade de seus instrumentos¹⁴, passou a empregar o Ondes Martenot (outro instrumento eletrônico, similar ao teremim mas com maior controle sobre o timbre). Varèse, muito antes do contato com instrumentos eletrônicos, já antecipava sua necessidade, conforme declaração ao *New York Morning Telegraph* em 1916:

Our musical alphabet must be enriched. We also need new instruments very badly (...). In my own works I have always felt the need for new mediums of expression (...) which can lend themselves to every expression of thought and keep up with thought (VARÈSE apud HOLMES: 2002)

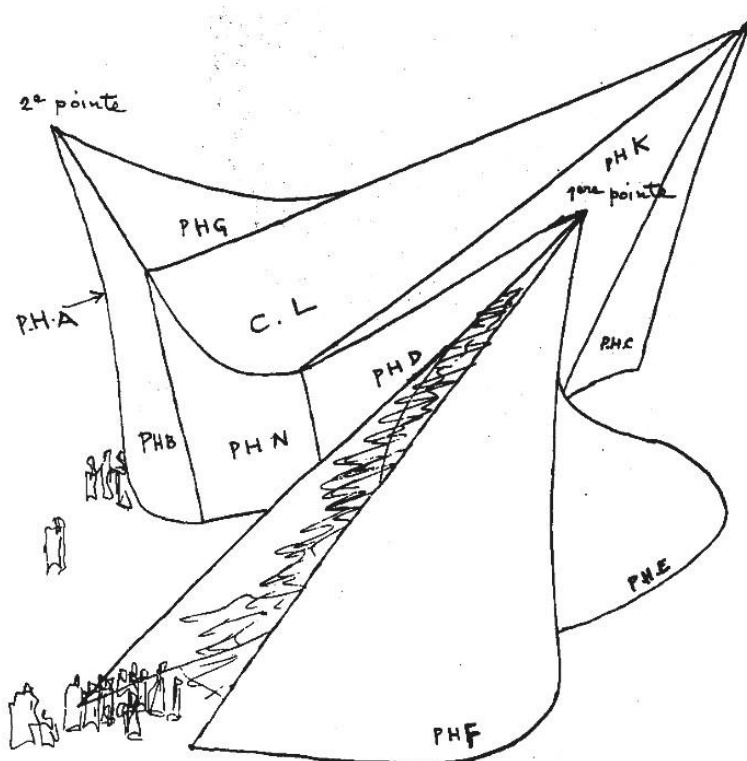


Figura 2: Croquis de Le Corbusier e Xenakis para o Pavilhão Philips (1958)

Boa parte da produção de Varèse se concentrou nos anos 1920 e 1930, e empregou instrumentos convencionais, mas ao mesmo tempo o uso intensivo de percussão, e de escalas

¹³ instrumento inventado pelo engenheiro russo Leon Theremin (Lev Termen, em russo) em 1919, foi o primeiro instrumento eletrônico produzido em escala (pela RCA, nos EUA), e era executado sem que o instrumentista o tocasse, apenas aproximando e afastando suas mãos do instrumento. Apesar de ser um instrumento eletrônico anterior às experiências da WDR, seu uso estava normalmente associado a formas de pensamento musical antigas: era mais empregado na execução de melodias açucaradas de Tchaikovsky em shows onde era visto como uma tecnologia exótica do que a serviço de uma nova estética musical.

¹⁴ Theremin, que vivia nos EUA, desapareceu em 1938 em circunstâncias não esclarecidas até hoje, e só reapareceu na década de 1990. O instrumento empregado por Varèse era um teremim controlado com os dedos, por contato, não produzido em escala e mais similar ao Ondes Martenot.

microtonais. Ao contrário dos compositores dodecafônicos de seu tempo, focava suas produções em ritmos e no timbre (portanto antecipando em alguma medida o ideário da música concreta), o que o diferenciava radicalmente de seus contemporâneos. Varèse cunhou a expressão “organização sonora” (também utilizada por Cage em outro contexto) em substituição a “música”, como forma de se esquivar de polêmicas:

I prefer to use the expression “organized sound” and avoid the monotonous question: “But is it music?” “Organized sound” seem better to take in the dual aspect of music as an art-science, with all the recent laboratory discoveries that permit us to hope for the unconditional liberation of music, as well as covering, without dispute, my own music in progress and all its requirements” (VARÈSE apud HOLMES: 2002)

A geração de autores da *musique concrète* tinha na música experimental de Varèse uma de suas principais inspirações, e o compositor em 1954 utilizou os estúdios do GRM, com o apoio de Pierre Schaeffer, para realizar *Déserts*, sua primeira composição utilizando fita magnética; um jovem Stockhausen, então visitante no GRM, participou de suas primeiras execuções públicas controlando o console de mixagem (HOLMES: 2002, p. 132).

Mas dentre as realizações de Varèse, a mais relevante para a reflexão sobre a *sound art* foi, sem dúvida, o *Poème électronique*, desenvolvido em 1958 em parceria com o arquiteto Le Corbusier e seu assistente à época, o então arquiteto Iannis Xenakis. Le Corbusier havia sido convidado pela Philips Radio Corporation a projetar um pavilhão para a feira mundial de Bruxelas. O pavilhão, com capacidade para 500 pessoas, foi concebido especialmente para a apresentação da música de Varèse. Ele continha 425 alto-falantes dispostos em arcos em seu interior para o controle e a distribuição espacial da música em fita magnética, que empregava técnicas de edição e efeitos típicos da música concreta e sons e tratamentos eletrônicos. O interior do pavilhão era escuro, e a música era acompanhada pela projeção de imagens, filmes e efeitos de iluminação, selecionados por Le Corbusier e Philippe Agostini. Pode-se afirmar que ali, há exatos 50 anos, estava o primeiro grande ambiente/instalação multimídia moderno, trabalhando som, espaço e a visualidade de forma integrada. Cabe ressaltar que não havia, no projeto, o envolvimento de personagens de relação direta com as artes plásticas.

Vale assinalar ainda que a experiência com a espacialização em música não era exatamente nova, uma vez que compositores como Giovanni Gabrieli (na virada do século XVII), Orazio Benevoli (no início do XVII), Gustav Mahler (no XIX), Charles Ives, Cage e

Stockhausen (no XX), entre outros¹⁵, já haviam feito experiências de projeção espacial através da disposição diferenciadas dos músicos em salas de concerto e em igrejas. Mas no monumental pavilhão da Philips, através de Xenakis e Varèse, a articulação entre o som e o espaço ganha novas alturas¹⁶.

2.7. Xenakis: diálogos entre música, matemática e arquitetura

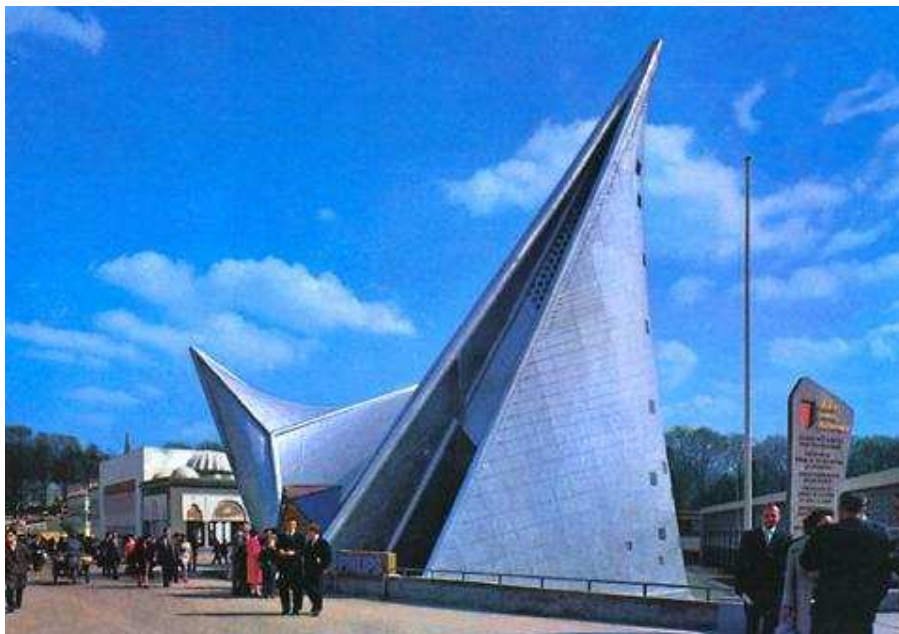


Figura 3: Visão externa do Pavilhão Philips (1958)

Iannis Xenakis (1922-2001) estudou composição com Arthur Honegger, Darius Milhaud e Olivier Messiaen, mas tinha formação em matemática e era também arquiteto. Trabalhou como assistente de Le Corbusier por cerca de dez anos desde 1951, mantendo a música como ocupação paralela. Xenakis freqüentemente entrava em conflito com seus professores de música, orientados principalmente pelo serialismo; mas de Messiaen iria ouvir o conselho de aproveitar seus conhecimentos em matemática e arquitetura em lugar de abraçar escolas pré-existentes, e suas principais contribuições seriam relacionar aspectos espaciais/arquiteturais à música e o emprego de computadores e recursos matemáticos no processo na composição e na

¹⁵ Para uma longa lista de exemplos e uma história da espacialização na música, ver *A History Of Spatial Music*, de Richard Zvonar (http://cec.concordia.ca/econtact/Multichannel/spatial_music.html)

¹⁶ Zvonar cita experiências do Morrison Planetarium em São Francisco como um antecedente imediato ao pavilhão de Xenakis e Varèse – mas a música produzida ali foi apenas colhida entre composições prontas, e não criadas para um espaço determinado.

execução das peças.

Ainda em 1953, Xenakis iria utilizar um computador para calcular os tempos dos *glissandi* de sua peça orquestral *Metastasis*, que tem as durações baseadas na mesma seqüência matemática de Fibonacci utilizada por Le Corbusier em seu Modulor¹⁷. Segundo Xenakis,

I discovered in coming in contact with Le Corbusier that the problems of architecture, as he formulated then, were the same as I encountered in music.
(XENAKIS apud FAUVEL: 2003, p. 145)

Os mesmos padrões gráficos dos glissandos dos vários instrumentos, compostos de linhas inclinadas regulares que descreviam a altura e o tempo em duas dimensões na notação gráfica empregada na partitura de *Metastasis*¹⁸, foram utilizados para criar a estrutura do pavilhão do *Poème Électronique*.

Apesar de o *Poème électronique* ter sido escrito por Varèse, Xenakis, então participante do GRM de Schaeffer, fez com que sua composição *Concrète P. H.*, baseada na gravação e transformação em estúdio dos sons de carvão sendo queimado, fosse reproduzida no pavilhão Philips entre cada duas execuções da obra de Varèse.

¹⁷ Escala matemática de proporções aplicada à arquitetura, criada por Le Corbusier a partir da seqüência de Fibonacci. A escala pretendia obedecer às proporções do corpo humano com o intuito de criar ambientes em harmonia com seus ocupantes, e foi utilizada sistematicamente pelo arquiteto em suas construções, com grande influência na arquitetura dos anos 1950 e 1960. O plano inicial concebido por Lúcio Costa para Brasília é um exemplo de projeto baseado no *Modulor*.

¹⁸ É possível perceber claramente a relação entre a partitura gráfica e a sonoridade da peça no vídeo disponível em <<http://www.uni-ak.ac.at/~p0002015/vor0304/mp4/meta-hp.mov>>

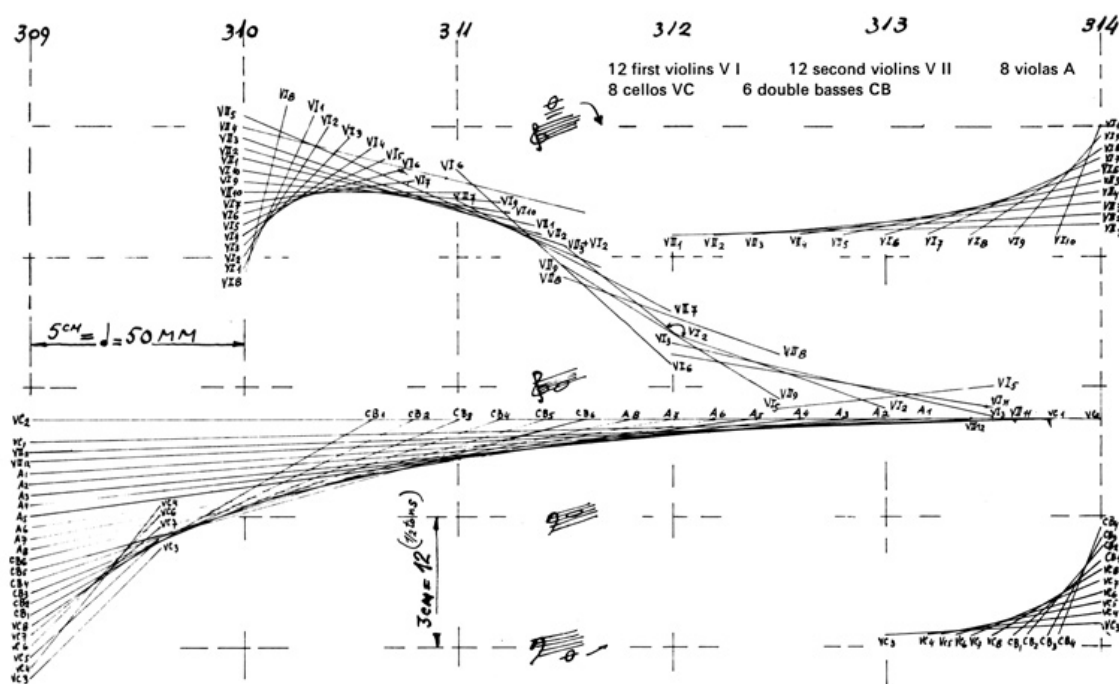


Figura 4: Partitura de *Metastasis*, de Iannis Xenakis

Apesar de no início dos 1960 Xenakis ter passado a dedicar-se exclusivamente à composição, deixando de trabalhar para Le Corbusier, a articulação com a arquitetura continuou ao longo de sua produção musical. *Terrektetorh* (1966), foi composta para orquestra, mas previa uma utilização específica do espaço da sala de concerto, misturando orquestra e público:

The orchestra is in the audience and the audience is in the orchestra (...) a large ballroom giving a minimum diameter of 45 yards would serve in default of a new kind of architecture which will have to be devised for all types of present-day music, for neither amphitheatres no concert halls are suitable (XENAKIS apud LABELLE: 2006, p. 186)

mais tarde, Xenakis afirmaria que:

“*Terrektetorh* is thus a Sonotron: an accelerator of sonorous particles, a disintegrator of sonorous masses, a synthesizer” that “tears down the psychological and auditive curtain that separates him [the audience] from the players” (XENAKIS apud LABELLE: 2006, p. 186)

Segundo Labelle, Xenakis projetava não só música, mas também “uma arquitetura em que todos os sentidos se misturam” (LABELLE: 2006, p. 188). Ainda em 1966, Xenakis seria convidado a projetar um pavilhão da França na feira mundial de Montreal. O *Polytope*, uma “estereofonia cinemática” criada por Xenakis utilizando quatro orquestras e principalmente glissandos, empregava também 1200 luzes estroboscópicas atravessando o pavilhão, no qual

se operavam de forma automática 90 mil alterações nas luzes ao longo dos seis minutos de duração da peça, reproduzida em fita magnética.

Em 1970 sua composição *Hibiki Hana Ma* seria executada em uma performance de canhões laser na mesma feira mundial de Osaka em que Stockhausen apresentaria suas composições. Em 1972, ele realizaria o *Polytope de Cluny*, um show de luzes, lasers, espelhos e trilha em oito canais para qual foram vendidos mais de 100 mil ingressos, e em 1978 desenvolveu ainda mais um pavilhão, também em Paris, chamado *Diatope*. O espaço era uma espécie de tenda, com 1600 pontos de iluminação, onze alto-falantes em círculo, seis canhões de laser e espelhos, e uma programação de 46 minutos de composições suas.

Em 1972, Xenakis ingressaria como professor associado na Université de Paris I, no departamento de artes visuais e ciências da arte, onde cria um seminário intitulado *Formalisation et programmation dans les arts visuels et en musique*¹⁹.

Ao longo da segunda metade do século passado, Xenakis promoveu várias inovações nos métodos de composição, principalmente utilizando a matemática e computadores, com grande influência sobre compositores da segunda metade do século XX: em sua pesquisa desenvolveu programas de cálculo probabilístico em computador para posterior emprego em composições, utilizou diferentes técnicas matemáticas em suas composições, formalizadas teoricamente no ensaio *Musiques Formelles* (1962); desenvolveu um sistema (UPIC) para “interpretar” linhas e formas visuais que determinariam diferentes parâmetros do som, empregados por compositores como Jean-Claude Risset e outros; e fundou os pólos de pesquisa *Centre d'Études de Mathématiques et Automatiques Musicales* (CEMAMu) em Paris e o *Centre for Mathematical and Automated Music*, em Londres.

2.8. Outras músicas eletrônicas

Desde as experiências pioneiras na RTF e no GRM, diversos outros avanços ocorreriam no desenvolvimento do uso de instrumentos e eletrônicos na música experimental. Otto Luening e Vladimir Ussachevsky, europeus radicados nos EUA, depois de visitar os estúdios de Paris e de Colônia, conseguiram estabelecer uma cooperação entre as universidades de Princeton e Columbia e a RCA, com avanços notáveis nas técnicas de síntese ao longo da década de 1950. Também ao longo desta década inúmeros outros instrumentos eletrônicos surgiram, com maior ou menor sucesso, mas sem grande apelo comercial. Já na década de

¹⁹ Conforme texto disponível em: <<http://www.iannis-xenakis.org/fxe/bio/chrono.html>>

1960, dezenas de instrumentos eletrônicos menos custosos e mais portáteis, em especial os sintetizadores Moog²⁰, permitiriam a popularização destes instrumentos e sua rápida aceitação para além dos círculos mais experimentais.

Em paralelo, centros de pesquisa em música e tecnologia como o IRCAM²¹, fundado em 1974 em Paris e dirigido inicialmente por Pierre Boulez, desenvolveriam enormemente muitas diferentes técnicas de composição por computador, dando seqüência à pesquisa eletroacústica iniciada por Schaeffer e pelos eletrônicos alemães, e aproximando cada vez mais o processo de composição nas academias do trabalho científico em laboratório. Compor música eletroacústica hoje é, em grande medida, criar algoritmos e escrever programas de computador em linguagens próprias para a música, como *CSound*, *Max/MSP*, *PD* e *SuperCollider*. E a despeito das preocupações com espacialização do som e efeitos psicoacústicos diversos (e da utilidade de linguagens como PD e Max/MSP²² para a produção de instalações sonoras) os compositores eletroacústicos atuais não parecem exercer grande influência sobre os que hoje se intitulam *sound artists*, ou pelo menos não são listados por estes como influência ou inspiração (mesmo que muito destes *sound artists* tenham uma história prévia ou carreira paralela relacionadas à música eletroacústica). O compositor Rodolfo Caesar, aluno de Schaeffer, aponta o perigo (ou a opção) do isolamento na crescente aproximação entre música e ciência:

a tarefa de pesquisar a música traz benefícios mas precisa resistir à fácil tentação de instrumentalizar um conhecimento musical socialmente mais autônomo, porque mais vinculado às certezas verificadas pela pesquisa. O refúgio da música no centro de pesquisa pode transformá-la em ativo e passivo de uma mesma contabilidade, bastando para isso que ela sacrifique sua existência ‘extra-muros’, quando se tornar cultura especificamente acadêmica. Neste momento pesquisador e compositor serão uma e a mesma pessoa. Pesquisa e composição serão um só produto. Se não quiser este destino, a música ainda precisa de territórios de não-saberes, de um saudável ignorar, para não cortar, de vez, seus laços com esse outro indecifrável, o público. (CAESAR: 2000)

2.9. John Cage: passagens

É difícil mensurar a extensão da influência do compositor norte-americano John Cage, discípulo de Henry Cowell e Arnold Schönberg, não só no campo da música, mas também nas

²⁰ primeiro sintetizador no sentido contemporâneo do termo, produzido em maior escala por Robert Moog

²¹ Institut de Recherche et Coordination Acoustique/Musique.

²² Desenvolvidas originalmente para a criação de música eletrônica, estas duas linguagens/frameworks são as principais ferramentas de desenvolvimento de muitos artistas em meios digitais, em especial quando se trata de instalações multimídia.

artes plásticas. Além de revitalizar o pensamento sobre a música através de composições, ensaios, manifestos e performances ao longo de quase meio século de atividade, Cage funcionou direta e indiretamente como um dos motores por trás da seção americana da rede de artistas *Fluxus* e do advento do *happening* como forma de expressão, e ainda teve importância crucial para a dança moderna através de suas colaborações com Merce Cunningham. Experimentos como os do Black Mountain College, no qual Cage e outros liam manifestos e poemas, enquanto Cunningham dançava, David Tudor tocava piano preparado e Robert Rauschenberg manipulava um toca-discos, viriam a antecipar os *happening* que Allan Kaprow, também seu aluno, realizaria no final da década e que desembocariam na *performance art*.

Mesmo havendo controvérsia acerca daquilo que se possa definir como “música experimental”, Michael Nyman categoriza o trabalho de Cage (e outros compositores americanos como Terry Riley, LaMonte Young, Steve Reich e Morton Feldman, entre outros) como tal, por oposição ao *avant-garde* pós-guerra europeu (Stockhausen, Xenakis, Boulez) (NYMAN: 1974). Essa oposição se baseia na idéia de que o *avant-garde* seria um extremo dentro da tradição erudita, ao passo que a música experimental seria algo fora, sem compromisso com a complexidade técnica ou o diálogo mais direto com a herança histórica da música ocidental. Os compositores europeus estariam, sob este ponto de vista, dialogando intertextualmente sob o efeito da gravidade de um sistema mais restrito e de longa tradição.

The classical system and its contemporary continuation is essentially a system of priorities which sets up ordered relationships between its components, and where one thing is defined in terms of the opposite. (NYMAN: 1974)

Além disso, a música experimental não é necessariamente concebida por compositores versados nas disciplinas da música, e é muitas vezes produzida por artistas pouco ou nada informados sobre as escolas musicais ocidentais. Com efeito, e com grande influência de filosofias orientais, Cage iria advogar uma radical mudança na forma de se pensar a música, e não apenas avanços pontuais em elementos do seu léxico (coisa que no limite se poderia dizer, por exemplo, da música concreta ou das composições de Stockhausen).

Há ainda um consenso aparente de que Cage foi vital na passagem do modernismo para o pós-modernismo na música, mesmo entre críticos que tentam apontar esta passagem em diferentes momentos de sua obra. Ao mesmo tempo, com sua experiência na Europa, Cage trouxe o projeto político das vanguardas históricas de mudança política e social através da arte, e pode ter desempenhado um papel crucial na recuperação destas vanguardas, não só na

música mas nas artes de forma mais geral, no pós-guerra americano. Além disso, Cage assumiu a partir dos anos 1940 uma postura de provocador ou agitador cultural próprio destas vanguardas, promovendo “palestras sobre o nada”, criando polêmicas sobre Beethoven em suas aulas, ou apresentando composições silenciosas (BERNSTEIN: 1996). É preciso ter em vista este ímpeto iconoclasta para compreender os movimentos e os métodos de Cage contra a linguagem musical e artística corrente, utilizando processos como forma de subvertê-la, e buscando novas formas de experiência do som.

Segundo Labelle, a abordagem de Cage pode ser considerada conceitual, na medida em que a música é a um só tempo seu meio de operação e seu objeto de reflexão. O crítico identifica o uso do silêncio de Cage como uma antecipação da arte conceitual dos anos 1960: este corresponderia a uma “desmaterialização” de um objeto musical em favor do conceito (LABELLE: 2006, p. 4). Com efeito, através do uso da indeterminação e da introdução do acaso em suas peças, seja usando o *I Ching*, números randômicos gerados por computador, ou partituras gráficas geradas ao acaso, Cage visava evitar toda intencionalidade e por conseguinte se livrar das linguagens e hábitos musicais vigentes, e como resultado esvaziou o valor da obra em detrimento do processo (ou da experiência). Em sua palestra *Composition as a process*, Cage afirmaria:

An experimental action is one the outcome of which is not foreseen. Being unforeseen, this action is not concerned with its excuse. Like the land, like the air, it needs none. A performance of a composition which is indeterminate of its performance is necessarily unique. It cannot be repeated. When performed for a second time, the outcome is other than it was. Nothing therefore is accomplished by such a performance, since that performance cannot be grasped as an object in time. A recording of such a work has no more value than a postcard; it provides a knowledge of something that happened, whereas the action was a non-knowledge of something that had not yet happened. (CAGE: 1961)

Ao propor um deslocamento da importância da obra finalizada, autônoma, para o processo de criação, ele abre caminho para uma série de mudanças na música e nas artes plásticas, e antecipa (nas suas técnicas, em suas intenções e no seu discurso) os métodos através dos quais os artistas plásticos contemporâneos iriam buscar, pouco tempo depois, uma resposta para a comoditização da arte e a cristalização de suas linguagens e sistemas. Além desta contribuição indireta rumo à arte conceitual, no que toca à arte sonora, a visibilidade do processo de produção do som tornou-se ele mesmo um dos principais aspectos desta produção como veremos adiante.

Se por um lado as operações de indeterminação de Cage buscavam eliminar a

intencionalidade e a participação direta do autor na organização dos sons, por outro lado estas configuravam um método de trabalho, um arcabouço conceitual que marcava sua obra como um todo.

Além disso, ao promover a indistinção entre som musical e ruído (ou ao propor o silêncio como música), Cage propõe um questionamento sobre o que é de fato musical, numa indagação filosófica que põe toda a linguagem musical em perspectiva, mais ou menos da forma que, algumas décadas antes, Duchamp havia feito (mas muito antes das experiências conceituais das artes plásticas no pós-guerra, promovidas em grande medida por alunos seus). Schönberg, outrora seu professor, indicaria isso ao declarar sobre Cage, décadas depois, que “obviamente não se trata de um compositor – é um inventor, genial” (CHANAN: 1998, p. 263).

Além de manter uma relação duradoura com Duchamp, o próprio Cage antes de estudar composição estudou artes plásticas, e viria a lecionar composição experimental na New School for Social Research para grande parte dos artistas plásticos (muitos deles sem qualquer ensino musical) que mudariam o cenário a partir dos anos 1960, em especial os envolvidos com o Fluxus. Alguns anos antes, em 1925, Cage organizaria *happenings* no Black Mountain College que antecipariam aqueles feitos por Kaprow, empregando poesia, manifestos, dança e música experimental sem muita pré-definição.



Figura 5. Cage, Tudor e Mumma executando *Variations V* (1965)

Além de obras mais conceituais como *4'33''*, outras teriam uma aproximação mais direta com as artes plásticas e com os formatos da arte sonora. *Variations V*, um espetáculo multimídia apresentado em 1965, era em larga parte improvisado, e contava com Cage, David Tudor e Gordon Mumma operando diferentes instrumentos e geradores de som, enquanto a companhia de Merce Cunningham apresentava uma coreografia. O equipamento operado pelos músicos incluía *receivers* de ondas curtas, osciladores, gravadores de rolo, microfones de contato; mas além disso havia nos objetos de palco microfones de contato que captavam sons dos bailarinos, antenas que captavam seus movimentos como um teremim, e células fotoelétricas no tablado, realimentando e alterando e os sons produzidos pelos músicos. Se por um lado a obra não estava aberta à participação do público, captando os movimentos e sons dos bailarinos apenas, as técnicas antecipam em várias décadas as experiências interativas realizadas pelas instalações multimídia mais recentes.



Figura 6. Instalação de *Rainforest IV* (1973), de David Tudor

Colaborador direto de Cage em *Variations V* e em inúmeros outros trabalhos (inclusive como “pianista” na apresentação original de *4’33”*), David Tudor²³, conduziria mais adiante experimentos que configuram instalações sonoras no sentido mais completo do termo: em *Rainforest IV* (1973), Tudor produziu uma série de esculturas/objetos dispostos em um espaço expositivo e as equipou com transdutores²⁴ ligados a osciladores e microfones de contato, que captavam as frequências ressonantes do interior dos objetos ativados pelos transdutores criando sons constantes amplificados na sala.

Ainda de Cage, *HPSCHD* (1969), feito em colaboração com Lejaren Hiller, utilizava sete cravistas tocando ao vivo, clássicos do repertório erudito e 52 fitas de sons gerados por computador, sendo executados em dezenas de alto-falantes ao longo de cinco horas em um ginásio esportivo. Em paralelo, eram exibidos em enormes telas, circundando e cobrindo o espaço, 6400 slides e 40 filmes, completando o que foi provavelmente a maior instalação ou espetáculo multimídia de sua época.

Como contribuição mais direta para a arte sonora e o uso do som pelos artistas (além de

²³ Tanto Tudor quanto Gordon Mumma e David Behrman, seus companheiros no grupo que chamaram Sonic Arts Union (e do qual mais tarde participaria Alvin Lucier), construíam normalmente seus próprios instrumentos eletrônicos, como muitos outros músicos eletrônicos da época – nessa medida se aproximariam de parte dos artistas sonoros contemporâneos e suas instalações interativas.

²⁴ Aqui, um dispositivo similar a um alto-falante, mas que apenas transmite vibrações para superfícies e não através do ar.

sua relação estreita com artistas plásticos ao longo de toda sua carreira), cabe notar que a defesa dos métodos experimentais abriria sem dúvida o precedente para que artistas plásticos mais recentes pudessem arriscar-se na produção do som, não mais um domínio exclusivo de compositores e intérpretes treinados nas academias. Se levarmos em conta o fato de que boa parte dos artistas sonoros vem de um *background* de artes plásticas e não de música, lidando com os sons de forma intuitiva, acreditamos que a contribuição da música experimental – e indiretamente de Cage – deve ter sido determinante.

2.10. Música minimalista

A música minimalista teve grande importância nas décadas de 1960-1970, principalmente nos EUA, e tem entre suas principais características o emprego de um número reduzido de frases ou motivos largamente repetidos, uma harmonia consonante, muitas vezes um pulso constante, muito pouca ou muito lenta variação dos motivos, e abandono de recursos decorativos. Entre os principais compositores estão Steve Reich, Terry Riley, LaMonte Young, Philip Glass, todos norte-americanos; e Michael Nyman, inglês.

A idéia de uma música baseada na repetição exaustiva de elementos não é nova, mesmo na música ocidental, e *Véxations* (1893) é um exemplo de Satie nesse sentido²⁵. A primeira composição mais claramente associada ao minimalismo em música, no entanto, é o *String Trio* (1958) de LaMonte Young, que emprega técnicas dodecafônicas e explora sons com longas durações (na peça há notas que duram mais de quatro minutos cada).

No contexto da música, o termo “minimalismo”, tomado de empréstimo à *Minimal Art* em voga nas artes plásticas nos anos 1960, vem sendo comumente usado desde que Nyman o empregou pela primeira vez em 1968; a idéia de uma “música processual” aparece pela primeira vez no mesmo ano, no manifesto de Reich intitulado *Music as a Gradual Process*.

Apesar de os dois termos serem utilizados de forma intercambiável por alguns, principalmente por causa das obras de Reich, a idéia de música processual dele aponta para uma música “que se origina em um processo, e mais especificamente, música que torna esse processo audível”²⁶. No manifesto, ele ressalta o fato de que sua idéia de música processual é diferente da de Cage: este último utiliza processos como técnicas de composição, mas sua

²⁵ A peça para piano de Satie consiste em uma sequência de acordes que se sucedem lentamente. A partitura indica que a sequência deve ser repetida 840 vezes, o que pode levar algo em torno de 30 horas.

²⁶ Verbete da Wikipedia. Disponível em: <http://en.wikipedia.org/wiki/Process_music>

música não dá a ouvir o processo diretamente, “não há conexão audível”. Podemos concluir que, nesta medida, a contribuição de Reich para a arte sonora é mais direta, uma vez que parte das obras baseiam-se justamente na exposição dos processos de produção do som. Mais tarde, como veremos adiante, Reich inclusive produziria composições que se apresentam na forma de instalações, e onde o acento é a visibilidade do processo de produção do elemento sonoro.

2.11. LaMonte Young e a música conceitual do Fluxus

A importância de LaMonte Young para a música vai muito além do seu pioneirismo e de sua importância como compositor minimalista na virada dos 1960: espraia-se para a interseção com as artes plásticas ao longo da década, e influencia até mesmo o movimento *punk*. Inicialmente um músico de jazz de vanguarda, Young quando jovem acompanhou Ornette Coleman e Don Cherry. Mais tarde, estudaria com um aluno de Schönberg que levaria à sua aproximação com o serialismo antes e no início das experiências minimalistas, e depois com Stockhausen. Na Alemanha, quando assistia ao curso de Stockhausen, iniciou uma correspondência com Cage.

Pouco depois, Young mudou-se para Nova York, e passou a participar ativamente de saraus e eventos do *Fluxus*. O *Fluxus* consistia em uma rede de artistas, inicialmente em Nova York, e depois na Europa e no Japão, fundada pelo artista e galerista George Maciunas. Com espírito provocador, o grupo produziu filmes, livros, composições, eventos e performances²⁷. As obras eram tão simples quanto possível, com performances que muitas vezes consistiam em um único gesto, às vezes com referências circular à maneira da filosofia Zen, mas também com humor e cinismo que evidenciavam influência de Duchamp e dos dadaístas do início do século. Maciunas descreveria o grupo, que tinha forte influência do pensamento de Cage e o acolheu para algumas palestras, como “uma fusão de Spike Jones²⁸, *vaudeville*, *gags*, jogos de criança e Duchamp”.

Entre artistas que participaram em diferentes épocas do grupo estão o próprio Young, Yoko Ono, Joseph Beuys, Dick Higgins, Nam June Paik, Allan Kaprow, Henry Flynt e Wolf Vostell. Em grande medida, a própria noção de “arte conceitual” nasceu com o *Fluxus*: o primeiro a usar o termo foi Flynt, em um ensaio editado por Young e publicado em 1963.

Nesta época de participação no *Fluxus*, Young passou a desenvolver composições que

²⁷ Os artistas do *Fluxus* eram, de acordo com o termo cunhado por Higgins em 1966, “intermídia”.

²⁸ Músico americano dos anos 1940 e 1950 que fez sucesso no rádio com versões cômicas de canções de sucesso, executadas com artefatos de cozinha e ruídos de objetos do dia-a-dia

consistiam em pequenos textos com instruções para execução, com caráter altamente conceitual e muitas vezes performático. *Compositions 1960, No. 2*, por exemplo, indica:

Build a fire in front of the audience. Preferably, use wood although other combustibles may be used as necessary for starting the fire or controlling the smoke. The fire may be of any size, but it should not be the kind which is associated with another object, such as a candle or a cigarette lighter. The lights may be turned out.

After the fire is burning, the builder(s) may sit by and watch it for the duration of the composition; however, he (they) should not sit between the fire and the audience in order that its members will be able to see and enjoy the fire.

The composition may be of any duration.

In the event that the performance is broadcast, the microphone may be brought up close to the fire.

Já a *Compositions 1960, No. 5* exige uma borboleta para sua execução:

Turn a butterfly (or any number of butterflies) loose in the performance area.

When the composition is over, be sure to allow the butterfly to fly away outside.

The composition may be any length, but if an unlimited amount of time is available, the doors and windows may be opened before the butterfly is turned loose and the composition may be considered finished when the butterfly flies away.

Outros integrantes do Fluxus produziram “partituras verbais” semelhantes, notadamente Yoko Ono, como nos exemplos a seguir. Algumas delas trazem o som apenas como conceito – inclusive há peças cuja execução é impossível.

Bicycle Piece for Orchestra (1962):

Ride bicycles anywhere you can in the concert hall. Do not make any noise.

Laundry Piece (1963):

When you entertain guests, bring out your laundry and explain each item: how and when it became dirty and why, etc.

Beat Piece (1963):

Listen to a heart beat.

Laugh Piece (1961):

Keep laughing a week.

Collecting Piece (1963):

Collect sounds in your mind that you have heard throughout the week. Repeat them in your mind in a different order one afternoon.

Se algumas peças eram apresentadas como partituras musicais, outras se apresentavam como arte conceitual mais diretamente afiliada às artes plásticas, mas com modo de operação idêntico. O *Instructions for Paintings* de Ono consistia do seguinte texto:

Light canvas or any finished painting with a cigarette at any time for any length of time.

See the smoke movement.

The painting ends when the whole canvas or painting is gone.

Depois do período da colaboração com o *Fluxus*, LaMonte Young seguiria realizando diversos outros experimentos, dentro dos quais o *Dream House*. Para este projeto, ele e sua esposa Marian Zazeela transformam um prédio em uma instalação de luzes e som, com os próprios músicos arregimentados por Young morando dentro dele e produzindo música 24 horas por dia. Fazendo de seu lugar de moradia e trabalho uma instalação permanente, Young promoveria de fato a aproximação entre arte e vida conforme preconizado pelo Fluxus e pelas vanguardas históricas; e ao fazer do processo (e nesta medida, sua vida) a própria obra, estaria ecoando os pensamentos artísticos mais radicais do final dos anos 1960.

3. Artes plásticas no pós-guerra

Além da contribuição das diversas formas de música de vanguarda e experimentais ao longo do século XX, a arte sonora é diretamente informada pelos desenvolvimentos das artes plásticas no pós-guerra, e de maneira especial pelos caminhos trilhados a partir dos anos 1960. Essa contribuição se dá não só no aproveitamento dos formatos criados e utilizados pelos artistas plásticos nas obras de arte sonora, mas também ao definir um campo de problemas com os quais muitos dos artistas sonoros irão trabalhar (apenas tomando o som como elemento articulador ou foco de reflexão principal).

Privilegiaremos aqui não uma história destes eventos, mas uma contextualização de alguns poucos gêneros ou movimentos que acreditamos terem causado influência mais direta sobre a arte sonora. Preocuparemos-nos menos com os detalhes, as subdivisões internas e a cronologia (ou com as possíveis reduções que estaremos operando ao abordar estes eventos como movimentos ou gêneros mais ou menos definidos), e buscaremos verificar de que formas diferentes eventos contribuíram para o pensamento e os formatos da arte sonora.

3.1. Arte processual e conceitual

Autores como Brandon Labelle (LABELLE: 2006, p. xiv) e Alan Licht (LICHT: 2007, p. 124) indicam que a *sound art* começa a tomar uma forma independente da música experimental na segunda metade da década de 1960, coincidindo com o gradual abandono, nas artes plásticas, da produção de objetos em favor da produção de ambientes e situações.

Ainda no início deste um caminho em direção a práticas processuais e conceituais dos artistas da na segunda metade do século, podemos ver no expressionismo abstrato de Willem de Kooning, Mark Rothko e Jackson Pollock um ponto de inflexão importante: ao mesmo tempo o ápice da arte moderna e sua própria crise, devido à valorização do gesto do artista. O ato físico da produção da obra no *action painting* faz com que o expressionismo abstrato traga consigo para a frente do palco o processo, uma primeira centelha de um longo movimento no sentido de uma “desmaterialização do objeto de arte” em direção à valorização de um processo e do conceito, percurso este que se estenderia por toda a segunda metade do século passado.

Muitas respostas se contraporiam à hegemonia de mercado e crítica conseguida pelos expressionistas, notadamente a *minimal art* e a emergência de movimentos mais ou menos

afiliados às vanguardas históricas européias, como a arte pop, a *assemblage art* e os *happening*. Os artistas pop, como Liechtenstein e Warhol, abandonariam o foco na auto-expressão e a preocupação com as qualidades da superfície próprias do expressionismo abstrato, e passariam a celebrar os ícones da comunicação em massa e da cultura popular, recuperando em alguma medida o humor antiarte de Duchamp e dos dadaístas (e de seu uso de materiais modernos). Mas teriam através desta postura uma contribuição importante na mudança de papel do próprio artista: ao banalizar o objeto de arte, tornando-o próximo daqueles produzidos em escala industrial e com baixo valor, os artistas trazem a atenção para a sua condição de pensadores, observadores críticos das estruturas das artes e da sociedade; passam, em grande medida, a indicar aquilo que deve ser visto, em lugar de propriamente produzi-lo, e assim pavimentam o caminho em direção a formas mais conceituais.

Novas práticas artísticas como a performance, a arte conceitual e a instalação – conforme aponta Hans Belting (2000) – surgiram como revolta contra o valor de troca do objeto de arte, manifesta através da escrita ou da encenação em lugar da produção objetual. Fazendo-o, no entanto, os artistas “não deixaram de fazer arte: tratava-se simplesmente de outra arte, liberada do cânon da obra e das determinações a ela ligadas”, e estas manifestações tornariam-se comentários críticos sobre o que acreditavam ser a ideologia da arte. Neste mesmo fluxo, ainda que anterior e partindo de condições muito diferentes, impossível não localizar a arte de Duchamp, cuja produção objetual, se isolada, era irrelevante diante do aspecto performático desta: ela lhe serviria mais propriamente para questionar a própria idéia de obra de arte.

Arthur Danto, por sua vez, identifica como marca do século XX o fato de só então se ter revelado a “natureza filosófica da arte”: toda obra, movimento e ou estilo de real relevância teria ao longo da história da arte constituído uma reflexão sobre a pergunta “o que é arte?”, própria ao momento de cada uma, mas somente os anos 1960 vêem o despontar ou a autoconsciência deste destino filosófico da arte em sua plenitude. Roy Lichtenstein é o artista escolhido pelo crítico para conduzir esta discussão acerca do devir filosófico da arte:

Lichtenstein é desse século porque ele deu sua opinião no debate sobre os limites filosóficos da arte – sobre a distinção entre as belas artes e a arte popular, por exemplo. (DANTO: 2003)

Grosso modo, pode-se argumentar que tanto Belting quanto Danto caracterizam a produção artística, principalmente a partir da produção conceitual dos 1960, como sendo antes de mais nada uma espécie de indagação filosófica sobre a própria arte, presentificada através

de diferentes formas sensíveis.

Ainda no final dos anos 1950, o *happening* seria uma outra forma de questionar a linguagem e o caráter objetual da produção artística até então. O termo foi usado pela primeira vez por Allan Kaprow em 1957 para descrever as situações e performances não-narrativas que promovia, mas, segundo alguns críticos os primeiros *happenings* foram os experimentos promovidos por Cage, um dos professores de Kaprow, no Black Mountain College. Os *happenings* põem em questão as fronteiras definidas entre arte e vida, bem como entre artista e público, e constituiriam a base sobre a qual iria se desenvolver a *performance art* a partir do final dos 1960, e configuram mais um avanço no sentido do deslocamento em direção aos processos e ao conceito como foco da produção artística. É preciso ressaltar que, como vimos anteriormente, a importância de Cage para as artes plásticas não se limita a promover tais eventos, ou às aulas que proferiu para os artistas. Cage, através de seus trabalhos e seu pensamento, chamou a atenção para o processo e a reflexão sobre a linguagem (musical, no caso) através de seus experimentos com a indeterminação e o acaso, e através da introdução de novas formas de produção de som e da incorporação destes novos sons ao vocabulário musical.

Mesmo tendo havido experiências anteriores similares promovidas por Kurt Schwitters e outros dadaístas, a *performance art*, na forma mais comum do termo²⁹, tem seu início aproximado na década de 1960, com Kaprow, Vito Acconci, Carole Schneeman, Yoko Ono, Yves Klein, Joseph Beuys e Wolf Vostell (portanto misturando-se com os concertos intermídia do Fluxus, os *happenings* e outros eventos comuns no cenário artístico da época). Apesar dos artistas acima listados serem bastante comumente lembrados, a *performance* é mais um gênero do que um movimento, e segue popular entre os artistas atualmente. Geralmente se constitui das ações de um artista ou de um grupo de artistas, e não de um dado objeto como na cartilha modernista, e muitas vezes exigem envolvimento do público – de toda forma, assim como originalmente pretendiam os *happenings*, deslocam a importância da produção de objetos para a realização de processos, com o intuito de colocar em xeque o próprio sistema da arte e seus mecanismos de troca, uma vez que não há mais, nestes casos, objeto ou produto a ser vendido.

Por fim, o aspecto conceitual da arte acabaria por tornar-se a preocupação central, em detrimento da estética e da produção material, na *Conceptual Art*. Sol LeWitt sintetiza este

²⁹ Não confundir com a idéia mais abrangente da *performance* nas artes de maneira geral. Em inglês, *performing arts* costuma referir-se ao teatro, à dança e à música.

espírito afirmando que todo o planejamento e as decisões são tomadas antes da execução do projeto: a execução em si é um detalhe menor, e a idéia é a máquina que produz arte. Pouco depois, em *A arte depois da filosofia* (1969), Kosuth sistematizaria e manifestaria textualmente o projeto filosófico da arte contemporânea que Danto descreve na sua análise da arte pop, afirmando que arte conceitual é aquela que questiona a própria natureza daquilo que é considerado arte.

As formas conceituais da arte têm importância fundamental para a arte sonora, no sentido de fazer com que a prática artística se debruce sobre ela mesma de diferentes maneiras. Este caráter conceitual é aquele que aparece como traço fundamental na definição de arte sonora proposta por Brandon Labelle: a de uma arte que vai refletir sobre o som, mas vai fazê-lo também através do som – portanto, se aceitarmos esta definição, a vocação auto-reflexiva herdada da arte conceitual é uma pré-condição da emergência da arte sonora.

Além disso, indiretamente, através da realimentação entre formas conceituais de arte e formas experimentais da música desde os anos 1950, a música pôde se abrir para todo tipo de som e para novas formas de escuta: apenas a título de ilustração, não é à toa que as *White Paintings* de Robert Rauschenberg são indicadas por Cage como inspiração direta para a sua peça silenciosa (KAHN: 1999, p. 168).

Como contribuição mais direta em relação aos meios utilizados pela arte sonora, acreditamos que a arte conceitual e o questionamento trazido em relação aos materiais e formatos até então aceitos no sistema das artes plásticas abririam a possibilidade, estranha ao vocabulário artístico do modernismo, de experimentação não só com o som, mas também com o tempo e o espaço, em especial através da instalação, como veremos a seguir. O artista americano Branden Joseph tem visão similar, e aponta o uso do som feito por artistas como consequência natural da submissão do aspecto material ao conceito:

[Vito] Acconci, [Terry] Fox, [John] Baldessari, and others were coming out of Conceptual art, which subordinated the medium or material of the artwork to the idea or strategy being investigated. Sound was one way of pursuing what Lucy Lippard so famously called the “dematerialization of the art object.” These types of Conceptual investigations obviously distinguish themselves quite clearly from any notion of modernist medium-specificity or the investigation of sound as such. (Branden Joseph em COX: 2004)

3.2. Instalações e arte *site-specific*



Figura 7. *Untitled* (1966), de Donald Judd.

Ainda no início da década de 1960, minimalistas como Robert Morris, Donald Judd e Dan Flavin iriam também reagir aos excessos dos expressionistas abstratos e suas tentativas de expressão direta da emoção sobre a tela, bem como aos preceitos modernistas – tipificados por Clement Greenberg – da busca de uma expressão específica de cada meio e da autonomia da obra de arte. Usando o espaço, materiais e a luz de formas simples, os minimalistas não buscavam um ascetismo como estilo ou opção estética, mas pretendiam através deste despojamento deslocar a atenção do objeto em si para as condições da experiência dentro de um sistema relacional, incluído aí o próprio corpo do espectador e seus mecanismos de percepção e cognição como um dos elementos em jogo neste sistema (objeto, espaço expositivo e espectador). Segundo Miwon Kwon, “se a escultura modernista usava pedestais para separar-se ou para expressar sua indiferença ao lugar onde era exposta, tornando-se desta forma mais autônoma e auto-referente, e assim transportável, sem lugar e nômade”, o minimalismo e os *site-specific* das décadas de 1960 e 1970 forçariam uma mudança radical neste paradigma moderno, e “a arte *site-specific*, seja interrompendo ou assimilando, entregou-se ao contexto de seu ambiente, tornando-se formalmente determinada ou

direcionada por ele” (KWON: 2002).

O minimalismo traria o aspecto fenomenológico da experiência da obra para o primeiro plano, requisitando a participação do sujeito, com sua presença corporal, “na imediatez sensorial da extensão espacial e da duração temporal”, apostando justamente naquilo que o crítico modernista Michael Fried chamaria pejorativamente de teatralidade (KWON: 2002). Ao demandar a presença física do participante e seus mecanismos perceptuais como parte indissociável da obra, os minimalistas implodiriam qualquer possibilidade de autonomia da obra de arte. Além disso, preparariam o terreno para diferentes formas de envolvimento do participante, em especial as múltiplas formas da *installation art*, largamente empregadas pelos artistas sonoros atuais.

A *installation art* é mais um gênero do que uma escola ou movimento, e além de diretamente influenciada pelas experiências dos minimalistas, tem antecedentes nos *readymades* de Duchamp e em experiências instalativas dos dadaístas, bem como nas *combinações* que Robert Rauschenberg produziu nos anos 1950. Nas instalações, um determinado ambiente, originalmente a galeria de arte e o museu e depois qualquer arquitetura ou paisagem natural, tem seu espaço interno transformado ou ocupado pelo artista, usando qualquer tipo de material e inclusive outras mídias (como som ou vídeo).

Um traço fundamental das instalações para o qual desejamos chamar a atenção é de que elas são em grande parte *site-specific*, isto é, dialogam com o contexto de um lugar específico, seja por seus aspectos físicos e perceptuais, seja por diferentes cargas simbólicas presentes nestes lugares. Num primeiro momento, como no minimalismo, isto estaria ligado à idéia de substituir o modelo cartesiano do modernismo (que supõe um sujeito separado do objeto) por um outro modelo em que a obra não se separa do espectador, que por sua vez vivencia corporalmente as situações que lhe são propostas.

De acordo com Kwon, em um segundo momento a idéia de uma arte *site-specific*, diretamente ligada ao conceitualismo e às artes processuais e seu levante contra os sistemas de circulação da arte, irão buscar revelar os mecanismos através dos quais estes modelam a produção e a experiência da arte. O principal mecanismo para isso é o aproveitamento, como ponto de partida desta crítica, do próprio espaço institucionalizado para o qual as obras são pensadas e onde estão inseridas fisicamente.

A emergência da instalação e das obras *site-specific* enquanto formatos experimentados pelos artistas plásticos nos anos 1960 teve conseqüências diretas para a arte sonora. Antes de

tudo, ao abolir a separação entre as artes do tempo e do espaço preconizadas pela cartilha modernista, abriu a possibilidade da experimentação do som, meio e material necessariamente temporal.

Mais que isso, o aspecto fenomenológico trazido à tona pelo minimalismo (e mais adiante pela instalação) fará mais adiante com que a separação olho/ouvido não faça mais sentido, criando campo para a exploração do espaço não como meio específico de uma escultura autônoma feita para um observador ideal e descolado desta, mas como lugar onde o observador e seus processos perceptuais se integram à obra em único sistema relacional, através dos olhos, dos ouvidos, ou quaisquer outros sentidos e processos cognitivos conjugados.

Finalmente, ao tirar a obra de arte da moldura idealizada e transparente do espaço institucional e trazê-la para um mundo que a informa e que com ela se relaciona, a idéia do *site-specific* cria o precedente para a exploração auditiva do espaço e sua ancoragem ao contexto nas diferentes formas que verificaremos a seguir: através da exploração dos fenômenos acústicos de algum lugar; da distribuição espacial do som em espaços que não aqueles idealizados pela espacialização da música eletroacústica na sala de concerto (real ou virtualizada); e da contraposição conceitual à carga simbólica de um determinado lugar onde está inserida.

3.3. Videoinstalações

Para pensar as possíveis relações entre o campo mais expandido do cinema – aí incluídas a videoarte e as videoinstalações – e a arte sonora, convém lançarmos mão da noção de dispositivo conforme empregada por diversos críticos e pesquisadores do cinema (PARENTE: 2007).

O modelo teórico do dispositivo cinematográfico clássico incorpora e interrelaciona diferentes elementos constitutivos da experiência do cinema como forma de descrever um território: o aspecto arquitetônico ou das condições de projeção (sala com assentos à maneira do palco italiano, escura e isolada do exterior, com projetor colocado por detrás da platéia imóvel); as tecnologias de captura e projeção de imagem (principalmente usando a película); e a organização discursivo-formal do filme (visando a transparência ou a impressão de realidade). Ainda que o cinema exportado por Hollywood tenha-se tornado a forma hegemônica no ocidente, uma investigação da história do cinema expõe uma série de

variantes a essa forma, algumas anteriores ao próprio estabelecimento da montagem cinematográfica (como as experiências imersivas do cinema de atração do final do século XIX).

A teórica francesa Anne-Marie Duguet aponta, dentre as formas que vão questionar o dispositivo cinematográfico, as videoinstalações como sendo um caso especial. Elas seguem uma trilha iniciada pela videoarte a partir da década de 1960 e vão complicar ainda mais as relações entre os elementos constitutivos do dispositivo cinematográfico. Ao investigar um conjunto de videoinstalações do período de 1969-1975, de artistas como Dan Graham, Bill Viola, Bruce Nauman e Michael Snow, Duguet identifica um foco no próprio dispositivo como forma de pôr em crise a representação. Ela vê uma raiz dupla para o interesse despertado pelo vídeo no campo das artes plásticas nos anos 1960, e que levariam ao desenvolvimento das obras dos artistas em questão: de um lado, colocam-se as questões da *Minimal Art*, e de outro aquelas da arte conceitual. No primeiro caso, como vimos, a obra perde a autonomia pressuposta pelos críticos modernos, e o foco desloca-se para a experiência dela, de modo que a atenção não se fixa mais sobre o objeto mas sobre a situação; o espectador encontra-se, assim, debruçado sobre sua própria atividade perceptiva. Já a arte conceitual vai exigir o engajamento mental do indivíduo e deslocar a atenção antes devotada ao objeto para a idéia ou o conceito que governam sua criação. Duguet aponta os métodos específicos destas videoinstalações, nas quais, de diferentes maneiras, o próprio corpo do espectador é mobilizado para a reflexão sobre o sistema de representação do cinema, seus processos de produção de imagens, suas formas de recepção (DUGUET: 1998).

Como veremos adiante, boa parte das instalações sonoras vai seguir caminhos bastante similares, voltando-se para a exposição ou para a observação dinâmica de diferentes processos de produção do som ao mesmo tempo em que este som é oferecido ao participante da obra. O próprio caráter multimídia do vídeo se encarregou de frequentemente incorporar o som como elemento de grande importância nas videoinstalações, antecipando em grande medida as investigações da arte sonora, e em alguns casos podemos argumentar que o som (seja o som produzido pelos participantes ou pela instalação) é mais importante que a própria imagem nas situações criadas, independentemente de a interação afetar diretamente o som ou não.

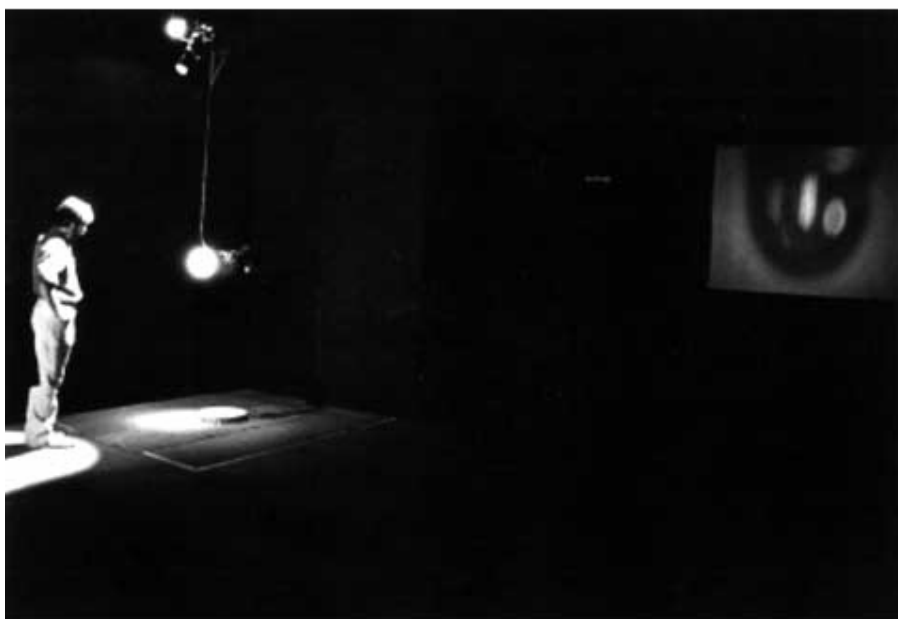


Figura 8: *He weeps for you* (1976), de Bill Viola.

Alan Licht aponta que há uma estreita correlação entre os artistas da arte sonora e os artistas da videoarte, e que muitos dos principais nomes da videoarte tiveram também formação em música, como Nam June Paik, Bruce Nauman e Bill Viola³⁰. Bill Viola traça um parentesco físico entre os meios do som e vídeo, creditando a proximidade a um possível determinismo tecnológico:

The video image is a standing wave pattern of electrical energy, a vibrating system composed of specific frequencies as one would expect to find in any resonating object (...) Technologically, video has evolved out of sound (the electromagnetic), and its close association with cinema is misleading since film and its grandparent, the photographic process, are members of a completely different branch of the genealogical tree (the mechanical/chemical). The video camera, as an electronic transducer of physical energy into electrical impulses, bears a closer original relation to the microphone than to the film camera. (VIOLA apud LICHT: 2008)

Bill Viola produziria mais tarde trabalhos de arte sonora, mas mesmo as videoinstalações mais conhecidas trazem um forte componente sonoro, e expõem os processos de produção da imagem e do som a um só tempo. Em *He weeps for you* (1976)³¹, uma tela exibe a imagem de uma gota d'água ampliada no telão, e no interior da gota o

³⁰ Bill Viola era assistente de David Tudor, colaborando na montagem de *Rainforest IV*. Mais que isso, alguns destes videoartistas produziram eles mesmo trabalhos de arte sonora.

³¹ Em junho de 2008 havia um vídeo da obra disponível em: <<http://www.youtube.com/watch?v=rBYWVY-R9RU>>

participante pode ver sua própria imagem, dependendo da posição em que estiver. A gota em formação é filmada em circuito fechado, e vai gradualmente aumentado, captada na ponta de um tubo ligado a uma válvula, até pingar. Ao mesmo tempo em que a gota projetada e a imagem do próprio participante desaparecem do telão, a gota real cai sobre um tambor iluminado no chão da sala, cujo som é amplificado e processado com *reverb*. O ritmo lento e o som grave, retumbante, produzido pela gota dão um tom marcial à instalação, que funciona como metáfora da nossa própria fragilidade.

A relevância especial da videoinstalação para o repertório da arte sonora se deve ao fato de esta aliar os jogos introduzidos pelas instalações e pelo minimalismo (entre sujeito, obra e espaço), ao mergulho na revelação dos próprios processos de produção de imagem. Na arte sonora, como veremos, tais métodos são equivalentes, mas deslocam o foco para a produção do som no lugar da produção da imagem.

3.4. Artemídia?

Ao longo do final do século passado uma série de projetos artísticos híbridos entre ciência, arte e tecnologia viria a surgir como resposta às profundas mudanças operadas na sociedade pelas novas tecnologias, em especial as tecnologias digitais da informação, em suas diversas variantes: imagens produzidas por computador, animação digital, instalações interativas, filmes interativos, arte telemática, ambientes de realidade virtual, instalações robóticas, *game art* e bioarte entre outros. A artemídia ou *new media art* não configura um movimento em si, mas antes um gênero de produção artística – e geralmente não participa do sistema comercial das artes plásticas, circulando em espaços próprios. No caso da artemídia, os problemas abordados são mais aqueles pertinentes à própria tecnologia e a ciência do que aqueles com que lidam, de maneira geral, os artistas contemporâneos informados pela história da arte do último século.

Mas o pensamento da artemídia exerce de fato influência direta sobre a produção de arte sonora? Pode-se argumentar, tomando determinadas definições de arte sonora, que parte considerável desta tem forte ligação com as tecnologias recentes (CAMPESATO: 2007). Com efeito, alguns artistas indicam o fato de a produção haver ganhado agilidade e flexibilidade na passagem para as formas digitais de registro, processamento e reprodução do som, e a digitalização permitiu também uma maior facilidade quanto à criação de efeitos sinestésicos, como veremos adiante.

Mas não parece o caso de influência direta: as tecnologias determinantes nas questões exploradas pela maioria dos artistas sonoros são, mais que os meios digitais contemporâneos, aquelas disponíveis ao longo da maior parte do século passado: estas já ofereciam a maioria das possibilidades de gravação, manipulação e execução do som permitidas pelos meios digitais. Parece-nos que a artemídia contribuiu para a arte sonora não como pensamento, mas apenas através da incorporação de alguns de seus formatos – os recursos da interatividade digital, imersivos e telepáticos servem de suporte aos discursos poéticos de uma fração do repertório da arte sonora.

Pode-se afirmar, em todo caso, que a artemídia empresta seu campo de problemas a uma parte ainda menor da produção de arte sonora. Neste caso, as obras investigarão questões ligadas apenas às ciências e às especificidades dos suportes tecnológicos, e não os aspectos discursivos, sociais e formais sobre os quais se debruçam os artistas plásticos há meio século.

4. Elementos da experiência da arte sonora

Mesmo que as definições acerca do que seja propriamente a arte sonora sejam variadas, podemos identificar um conjunto de características ou elementos presentes nas obras, sejam eles técnicas, abordagens ou objetos de questionamento por parte dos artistas. Procuraremos, a partir de agora, identificar aqueles que nos parecem ser os principais destes elementos, e indicar de que forma cada um deles se liga aos formatos e às questões da música ou das artes plásticas.

Para tanto, buscaremos compreender de que formas tais características se apresentam no repertório da arte sonora. Apresentaremos obras selecionadas de artistas que podem ser identificados como artistas sonoros dentro da acepção mais recente do termo, ou que por exemplos tenham sido enquadrados em curadorias recentes que os descrevam como *sound artists*. Muitas vezes, haverá antecedentes – historicizados ora sob a rubrica da história da música, ora sob a história das artes plásticas – em que tais elementos ou características são plenamente explorados, e em alguns outros casos não. De toda forma, procuraremos mapeá-los, buscando desta maneira verificar de que formas isso que mais recentemente vem se chamando de arte sonora trouxe novos formatos, encaixes ou perspectivas para as questões da música e das artes plásticas, ou se apenas são repetidas estratégias anteriormente levadas a cabo por músicos e artistas das décadas anteriores.

É importante notar que cada aspecto ou característica aqui descrito não pretende de forma alguma ser exclusivo: as obras arroladas sob cada um deles normalmente exploram diversos destes aspectos, isto é, uma obra que explora a visibilidade do processo não deixa de explorar a espacialidade ou as possibilidades do *site-specific*. Apenas iremos ressaltá-los em separado, de modo a buscar uma possível especificidade da arte sonora em cada um destes aspectos, e facilitar a relação entre as experiências antecedentes e aquelas que vêm se institucionalizando sob o rótulo recente da *sound art*. Da mesma forma, isso não quer dizer que não haja outros elementos e estratégias presentes no repertório, apenas entendemos estes aspectos sobre os quais discorreremos a seguir como sendo os mais relevantes.

4.1. Sobre o ouvido como articulador da experiência

Antes de nos debruçarmos sobre estes elementos da experiência na arte sonora, é preciso fazer algumas anotações sobre as articulações entre a visão e a audição no que toca à

experiência do espaço, normalmente associada apenas à visão no senso comum. Segundo a crítica de arte sonora alemã Helga de la Motte-Haber, os avanços científicos ao longo do século passado demonstraram que a divisão axiomática entre processos espaciais e temporais é uma construção humana, e que a percepção espacial não depende apenas de uma capacidade de abstração geométrica, mas sim de complicados processos cognitivos que integram impressões visuais, auditivas e hápticas (MOTTE-HABER: 1998, p. 213).

De um ponto de vista estritamente perceptual, se a visão tem o privilégio na mensuração precisa do espaço e é capaz de colher informação sobre objetos e eventos a longas distâncias, o ouvido é capaz de registrar outras formas de informação em um raio similar, dependendo da situação. Mas no caso do ouvido, há a diferença de não haver a limitação a um estreito ângulo de visão e a dependência de uma fonte de luz emitida ou refletida: em certa medida, podemos enxergar no escuro e através das paredes com os ouvidos, percebendo inclusive as qualidades do ambiente conforme a reflexão sonora. Além disso, o ouvido é capaz de perceber movimentos muito mais imediatamente do que a visão, e mesmo o fato de nós e os mamíferos ouvirmos o tempo todo, até durante o sono, tem certamente um papel preponderante na sobrevivência destas espécies. Pode-se arriscar dizer que, em comparação com o olho, o ouvido está ligado a níveis ainda mais imediatos e fundamentais da experiência humana.

Cabe notar também que o som se dá necessariamente através de eventos dinâmicos: não há som em um mundo estático³², entrópico. O som resulta das vibrações mecânicas produzidas naturalmente ou pelo homem e seus artefatos, e a escuta nos liga a estas atividades: o som transporta o mundo externo para a nossa consciência (BLESSER e SALTER: 2007). Teóricos de diferentes áreas indicam que, em nossa cultura dominada pela visualidade, a experiência auditiva foi reprimida (SCHULZ: 2002, p. 14) ou teve sua importância minada (BLESSER e SALTER: 2007), e Bernd Schulz assinala que nesta cultura, informada por uma geometria euclidiana, a idéia de espaço regida pelo olho assemelha-se à de uma caixa vazia, ao passo que “o ouvido nos coloca no centro de um reino dinâmico e cheio de energia”, recuperando e estendendo em certa medida a perspectiva fenomenológica introduzida pela arte minimalista (SCHULZ: 2002, p. 15).

No mesmo tom, Motte-Haber (2002, p. 34) chama a atenção para o fato de que a audição é um sentido de longa distância como a visão, mas também de proximidade como o tato e o olfato, e que portanto é capaz de criar a noção de proximidade e intimidade: como

³² O que não significa dizer que não se possa remeter, através do som, a uma *stasis*, que abordaremos na subseção destinada ao tempo como elemento da arte sonora.

estes dois últimos, está ligada à sensação³³; ela coloca ainda que o ouvido (em conjunto com o olho) cria um espaço subjetivo (por oposição a um espaço geométrico informado pela visão apenas). É possível, por exemplo, criar a noção de um espaço pequeno e estreito ou a de um espaço amplo apenas através do ouvido, e a música eletroacústica explorou isso extensivamente ao longo da segunda metade do século XX.

4.2. Espaço

Podemos enumerar, dentre os modos de articulação das obras de arte sonora com o espaço, três delas como sendo as principais: uma diz respeito à inserção da obra em um determinado lugar, ou seja, ao contexto de sua experiência, seja este lugar um espaço natural ou a arquitetura de um lugar construído – de toda maneira, a obra trabalha com algum tipo de referência ao lugar específico em que se encontra; a segunda relaciona-se às propriedades acústicas do lugar em questão, seja este um lugar pré-existente ou através da criação de uma situação ou ambiente específico; e a última corresponde à espacialização do som, de forma mais ou menos aproximada às experiências da música eletroacústica – aqui o processo é mais o da construção de um espaço sonoro do que a referência a um contexto espacial/sonoro pré-existente. Naturalmente, estas diferentes formas de inserção no espaço não se excluem mutuamente, muito ao contrário: são concorrentes e muitas vezes se potencializam, como buscaremos verificar.

4.2.1. Lugar/contexto

Um dos aspectos mais característicos das obras categorizadas recentemente como *sound art* é o acento na relação com o contexto espacial de apresentação da obra, em modos equivalentes àqueles explorados pelas artes plásticas a partir dos anos 1960: instalações, intervenções urbanas; diferentes formatos articulados à arquitetura, ao ambiente e ao contexto, mas de maneira geral ligadas à noção de uma arte *site-specific*. De maneira geral, aspectos relativos ao contexto, ao *site* e à arquitetura serão apontados ou potencializados por elementos sonoros da obra ou pela acústica do espaço em questão.

Uma contribuição fundamental para o pensamento em relação ao contexto da experiência do som e de sua importância é a do compositor canadense R. Murray Schafer. A

³³ Ou “sentimento”: *feeling*, na tradução inglesa que acompanha o original alemão.

principal obra de Schafer, *The tuning of the world*³⁴, foi publicada em 1977, e nela ele defende a idéia de uma “ecologia acústica”. Esta consiste no estudo dos sons em relação à vida e à sociedade que, segundo ele, é impossível em laboratório: apenas no local original é que se pode observar os efeitos do ambiente acústico sobre as criaturas que nele vivem. A separação do som de sua fonte ou causa original, permitida pelas tecnologias contemporâneas de registro e reprodução do som, caracterizam uma descontextualização nomeada por Schafer como “esquizofonia”.

Schafer buscava levar uma “consciência aural” ao grande público, e propunha uma série de exercícios de “limpeza do ouvido” como forma de combater os efeitos da poluição sonora. Um dos exercícios típicos de Schafer era o *soundwalk*, espécie de caminhada meditativa, na qual o objetivo é manter um alto nível de atenção às informações sonoras do ambiente em que se está física e perceptualmente presente. A abordagem de Schafer é holística, e sugere a idéia do *soundscape* ou paisagem sonora como uma experiência ou situação composta pela totalidade dos sons daquele ambiente, a ser investigada em seus menores detalhes. Schafer busca reverter os efeitos da rápida mudança de uma paisagem natural de alta definição sonora para uma paisagem industrial onde há uma superpopulação de sons que se misturam e se confundem.

Pode-se dizer que Schafer transporta para o plano do som uma discussão sobre a divisão cidade/campo, com uma valorização idealizada do segundo pólo. Nesta medida, por extensão, Schafer seria um antípoda de Russolo e dos futuristas italianos (que, ao contrário, valorizam positivamente os sons urbanos: de alto volume, velozes, cacofônicos e maquinicos, ligados ao cenário urbano e industrial). Ao mesmo tempo, Schafer estaria diametralmente oposto à cartilha da música concreta quanto à questão da desvinculação de um dado som de seu contexto: escuta reduzida e experiência do som em si para Pierre Schaeffer, esquizofonia para Schafer.

Com influência bastante direta do trabalho de Schafer, uma série de artistas passou a realizar trabalhos, inclusive *soundwalks*, mas também várias formas de fonografia e de instalações *site-specific*, onde a experiência mais ou menos direta da natureza através do trabalho é a tônica, ou onde conversamente a obra vai inserir um dado sonoro em um ambiente natural.

³⁴ Livro posteriormente republicado como *The Soundscape*, usando o título original como subtítulo.



Figura 9. *Earth Tones* (1992), de Bill Fontana

Alguns trabalhos vão mostrar uma afiliação mais direta com a *land art* (e com a arte conceitual, no caso), como o *Chamber Music #19* de Walter Marchetti, que é executada andando em uma galeria com o chão coberto com 9 toneladas de sal. A aproximação com a *land art* é também o caso de *Earth Tones* (1992), de Bill Fontana, no qual seis grandes alto-falantes ficam permanentemente instalados, enterrados em um rancho na Califórnia. Na obra, sons de baixa frequência e infrassom capturados no Oceano Pacífico são executados através dos falantes, fazendo com que a terra vibre, “ativada” de forma subliminar³⁵.

Outra obra mais recente de Fontana, *Harmonic Bridge*, parte de princípios similares de ligação com o contexto da obra, mas não usa o cenário rural. O artista microfonou e captou vibrações da Millenium Bridge de Londres – tanto as naturais quanto as causadas por passantes e automóveis – e as transportou, depois de uma série de transformações e processos digitais aplicados em tempo real, para dentro da Turbine Hall da Tate Gallery e para dentro de uma estação de metrô³⁶.

Outros dentre os trabalhos mais ligados à exploração de uma paisagem sonora natural usam o vento, como *Aeolian Piano* (1984), de Gordon Monahan: o artista estendeu longas cordas e bordões de piano entre duas pontes em um sítio no interior do Canadá, e sobre elas

³⁵ Ver: <<http://www.resoundings.org/Pages/Earth%20Tones.html>>

³⁶ Ver: <<http://www.tate.org.uk/modern/exhibitions/fontana/>>. Há ali clipes em mp3 dos sons produzidos pela instalação.

colocou um piano de armário e outras cordas de piano, que produzem som em ressonância com o vento (LICHT: 2007, p. 76). A instalação *Música dos ventos* do brasileiro Paulo Nenflídio (2003)³⁷ é também um exemplo relevante deste tipo de instalação: um complexo sistema traduzia cada volta de quatro cata-ventos colocados no topo da fachada do Museu de Arte da Pampulha em sinais elétricos, que por sua vez comandavam motores que percutiam cordas, gerando uma melodia guiada pelos ventos.

Alguns outros usam a fonografia para transportar uma paisagem sonora, pré-gravada ou capturada em tempo real em um determinado lugar, para um novo contexto, muitas vezes a galeria de arte, criando um efeito de sobreposição de dois espaços. A artista norte-americana Maryanne Amacher vem fazendo isso desde a década de 1970. Em um dos exemplos, *No more miles (an acoustic twin) Telelink World No. 7* (1974), a artista microfonou uma agência da locadora de veículos Budget Rent-a-car e transmitiu a paisagem sonora, reproduzida através de múltiplos alto-falantes, no interior do Walker Art Center de Nova York, onde os visitantes passaram a se encontrar cercados por eventos sonoros que aconteciam a quilômetros dali.

Inúmeros outros artistas vêm criando nos últimos anos instalações *site-specific* em moldes mais ou menos similares, aproveitando ou ligando-se a características próprias das construções (e aqui portanto a arquitetura é um elemento explorado na mesma medida que o contexto ou, de outra forma, a arquitetura é o contexto). Alguns fizeram instalações em catedrais, outros em prédios comuns, explorando portas e janelas ou outras características da arquitetura; algumas destas pressupõem interatividade, outras não; certas obras capturam e amplificam ou reprocessam os sons do lugar, ao passo que outras vão ocupar o espaço com sons concebidos e produzidos especificamente para aquele lugar. É este tipo de instalação, talvez, aquele que vem se configurando como o formato mais comum de arte sonora nas galerias e instituições.

³⁷ Ver: <<http://paulonenflidio.vilabol.uol.com.br/>>

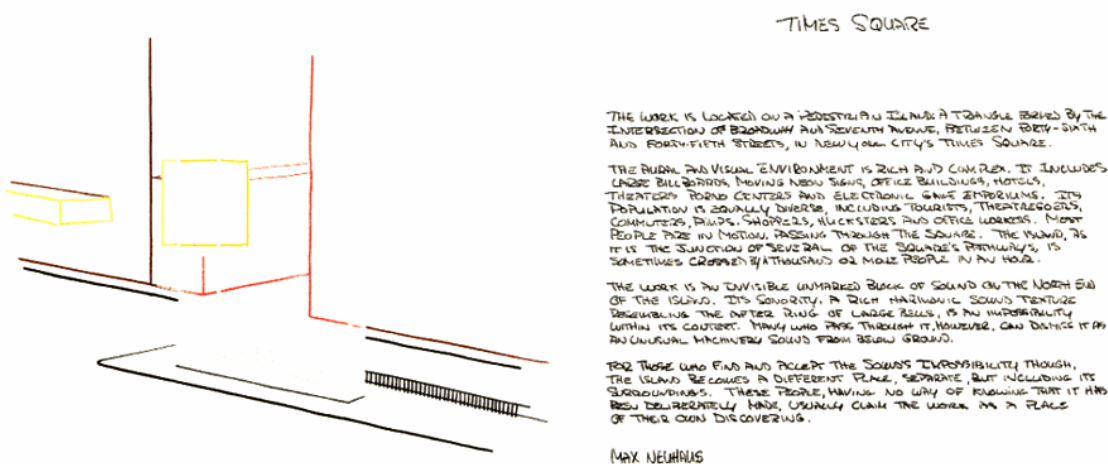


Figura 10. *Times Square*, Max Neuhaus (1977)

Se no que se convencionou chamar *sound art* mais recentemente esta articulação com o contexto é frequentemente um dos principais aspectos das obras, não faltam por outro lado predecessores que exploram os mesmos aspectos ao longo da segunda metade do século passado, tanto na música como nas artes plásticas. As obras do compositor Max Neuhaus são um bom exemplo disso: em que pese o fato de ele mesmo recusar o rótulo da *sound art*, críticos como o próprio Labelle o incluem no conjunto dos primeiros *sound artists*.

Times Square, de 1977, consiste em uma trilha executada por um gravador oculto sob a calçada da Times Square em Nova York, sem qualquer indicação, em meio àquele espaço atravessado por 30 milhões de pessoas anualmente. Apenas se vê uma grade entre os blocos regulares de concreto no chão, e dela sai uma rica textura sonora, criando uma espécie de ilha dentro do largo, delimitada pela presença do som. O trabalho ficou em exposição contínua de 1977 a 1992, e foi reinstalado no mesmo local em 2002.

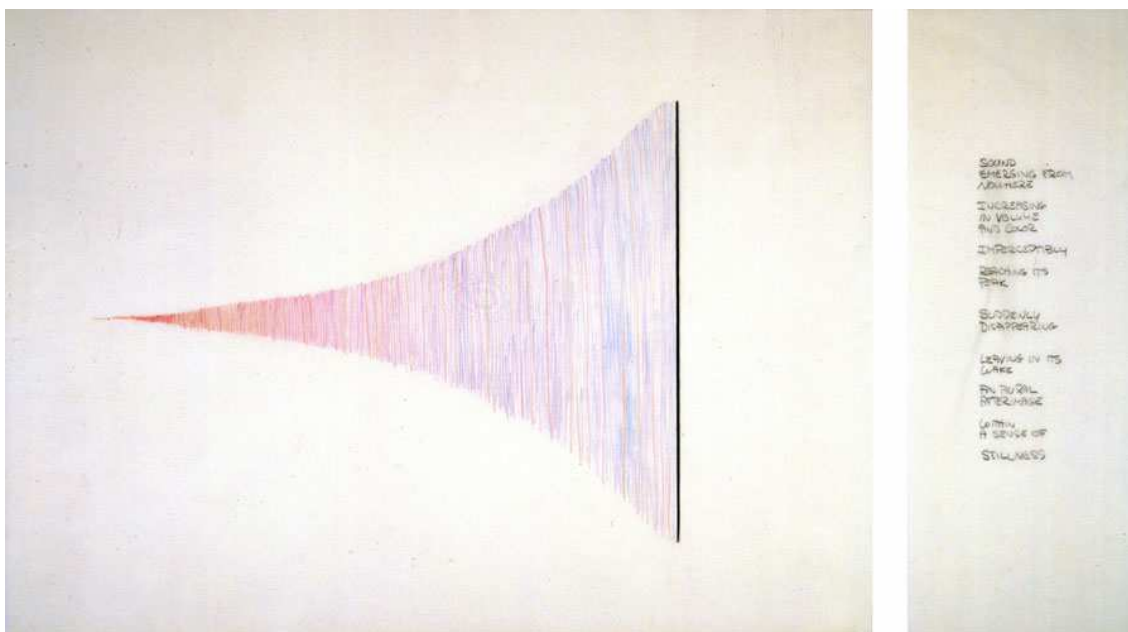


Figura 11. *Time Piece Beacon* (2006), Max Neuhaus

De um ponto de vista exclusivamente aural e desvinculada do seu contexto, a peça de Neuhaus não passa de uma massa sonora com variação mínima e pouco interesse intrínseco. A peça pode inclusive ser tomada por desavisados que eventualmente o percebem como sendo um acidente ou curiosidade acústica qualquer, portanto sequer ser percebida como música. No entanto, se reancorada ao contexto, do ponto de vista musical ela leva ao paroxismo as experiências de Cage em testar o acaso e o contexto da produção do som, trazendo toda a confusão sonora do coração de Nova York para dentro da experiência da composição. Ao mesmo tempo, como *site-specific*, intervém diretamente sobre o coração da cidade, criando no raio em que é percebida uma nova experiência para aquele local, e demandando daqueles que percebem a obra um novo olhar sobre a cidade à sua volta.

O mesmo Neuhaus tem também em exposição permanente em Nova York, no Dia Art Center, o *Time Beacon Piece*. Uma vez por hora, em todos os recintos da galeria, uma gravação de cinco minutos é disparada. Ao longo de toda sua duração, uma única textura sonora vai ganhando cor e volume muito lentamente, de forma que mesmo em seu volume máximo não seja abertamente percebido pelos visitantes. Ao fim dos cinco minutos de gravação, o final é abrupto, fazendo com que o fundo sonoro se revele pela sua ausência repentina.



Figura 12. Visão externa de *The Paradise Institute* (2001), de Janet Cardiff e George Bures Miller

Em outros casos, espaços virtuais são recriados principalmente através do som. Aqui, como no exemplo de Maryanne Amacher anteriormente apresentado, trata-se mais da reconstrução de um site (real ou fictício) do que a ligação ao espaço físico onde é experimentada a obra. Em *The Paradise Institute* (2002), os artistas canadenses Janet Cardiff e George Bures Miller criaram uma instalação que mimetiza o ambiente escuro de um cinema, mas em menor escala, incluindo a projeção em uma perspectiva simulada e os assentos da platéia no andar de baixo. Ao mesmo tempo, os visitantes são convidados a utilizar fones de ouvido, e neles a trilha é especialmente pensada para a configuração, dialogando mas ao mesmo tempo não correspondendo diretamente a uma trilha mais tradicional de filme de suspense: o som nos *headphones* simula, com toda a virtualização acústica apropriada e enfatizada através de uma técnica de reprodução binaural³⁸, situações próprias do ambiente de cinema: um celular tocando na fileira de trás, os sussurros de uma companheira feminina ao ouvido fazendo comentários sobre o filme e oferecendo pipoca³⁹. Através do som e do

³⁸ Forma de virtualização espacial sonora baseada em apenas dois canais, projetada para o uso em headphones. Cria a ilusão da colocação de uma fonte sonora em um ponto específico do eixo vertical, além do posicionamento no eixo direita-esquerda.

³⁹ Há um vídeo da instalação disponível em
<http://www.cardiffmiller.com/artworks/inst/paradise_institute.html>

ambiente instalativo em diálogo com o filme projetado, os artistas criam uma situação de meta-cinema.



Figura 13. *Villa Medici Walk* (1998), de Janet Cardiff

Em obras que intitula *audiowalks*, a mesma Janet Cardiff recria uma versão dos *soundwalks* de Schafer mas com o intuito de adicionar, à experiência do lugar atual, camadas poéticas. Estas obras de Cardiff são apontadas por Lev Manovich como o melhor exemplo de seu conceito “espaço aumentado”⁴⁰. Em um exemplo, produzido para o jardim do castelo dos Medici em Roma, um CD player portátil executa uma trilha onde se ouvem pombos inexistentes e diálogos ficcionais que poderiam estar ocorrendo naquele espaço; na maior parte do tempo, os efeitos sonoros são acrescidos de instruções da artista, guiando a exploração do lugar (como “ande até a porta que está à sua esquerda, onde há uma escada de pedra, e observe o bosque atrás do pequeno lago”, ou “prenda sua respiração até perder a consciência”); em outros momentos, misturam-se à paisagem sonora os efeitos de cenas de guerra que outrora provavelmente ocorreram ali, com tiros e canhões. Desta forma, a artista consegue superpor ao espaço e tempo atuais outros tempos virtuais e novas possibilidades ligadas àquele espaço.

⁴⁰ Espaço físico com camadas de informação a ele superpostas, através do uso de tecnologias que difundam e/ou recolham informação relativa a este espaço. (MANOVICH: 2004)

4.2.2. Acústica

Every room has its own melody hiding there until it's made audible
(Alvin Lucier apud LICHT, p. 47)

Muito ligadas às noções de contexto e de arquitetura, as características acústicas são determinantes da experiência do espaço através do som, e foram exploradas por artistas de diferentes épocas, mas talvez em menor grau pelos artistas sonoros mais recentes. O artista plástico americano Michael Asher produziu uma série de instalações *site-specific* no final da década de 1960 em que o foco recai sobre o aspecto acústico. Para a exposição *Spaces*, acontecida em 1969 no MoMA de Nova York, diversos artistas buscaram produzir não objetos, mas interferir diretamente sobre o espaço expositivo. A resposta de Asher à proposta curatorial foi a produção de uma sala completamente esvaziada visualmente, totalmente pintada de branco, mas cujas superfícies foram recobertas de modo a reduzir ao máximo a reflexão sonora e a interferência de sons externos, aproximando-a de uma câmara anecóica. Desta forma, Asher chamou a atenção dos visitantes não para a visualização de um objeto mas sim para um vazio ou uma diferença acústica imanente ao próprio espaço criado (LABELLE: 2006, p. 88).

Alguns meses mais tarde, o mesmo artista desenvolveu outro *site-specific* acústico removendo completamente as portas da galeria do Pomona College, criando ali uma espécie de funil sonoro ao adicionar paredes e teto falsos ligando a entrada da galeria às duas salas de exposição. Em intensidades diferentes, mas principalmente na segunda sala, todo o som externo pôde ser ouvido: pessoas andando, carros passando e todo tipo de ruído característico da rua diante da galeria. No entanto, na instalação de Asher, os visitantes estavam espacialmente e visualmente deslocados daquela realidade que era experimentada acusticamente (LABELLE: 2006, p. 90). É interessante ressaltar o fato de ser uma instalação imersiva, mas totalmente acústica, trabalhando apenas elementos arquiteturais.



Figura 14. *Ishi's Light* (2003), Anish Kapoor.

Artistas plásticos mais recentes tem explorado estas características acústicas de outras formas: Anish Kapoor é um deles. Apesar de ele não ser normalmente listado entre os *sound artists*, sua escultura *Ishi's Light* (2003), da coleção da Tate Gallery de Londres, é um bom exemplo, mesmo que boa parte do efeito da obra seja visual. O trabalho consiste em uma concha de fibra de vidro coberta de laquê preto por dentro, e o visitante perde-se após entrar nele, uma vez que a parede reflexiva e escura confunde o sentido visual de profundidade. Além disso, o material e a forma envolvente da escultura proporcionam uma experiência acústica muito diferente daquela da sala onde ela se encontra exposta, por conta da reflexão acústica da sua superfície interna. A sensação é a de estar em um ambiente completamente diferente de quaisquer ambientes conhecidos: em alguma medida, é a experiência fenomenológica e o jogo perceptual do minimalismo levados ao paroxismo, ameaçando a estabilidade e a consciência dos próprios processos de ouvir e ver.

Já o artista alemão Carsten Nicolai explora características físico-acústicas que irão determinar de outras formas a experiência do espaço. Em *invertone* (2007), uma sala é revestida com painéis de espuma acústica, e dois grandes alto-falantes são dispostos um defronte ao outro, emitindo ruído branco. Devido ao fenômeno do cancelamento de fase, o som audível em uma região da sala (no ponto em que os dois alto-falantes estão perfeitamente equidistantes) é quase nenhum, e completamente diferente daquele do restante da sala onde se pode ouvir o ruído, criando também em alguma medida um paralelo com as obras de artistas minimalistas, em que a experiência visual do espaço implicava um envolvimento do corpo e da percepção do participante.

4.2.3. Espacialização do som

Helga de la Motte-Haber aponta que desde o início da modernidade metáforas arquitetônicas vêm sendo usadas para descrever a música, e conversamente a arquitetura foi muitas vezes classificada como “composição muda” (Goethe) ou “música congelada” (Schelling). O artista norte-americano Bill Viola aponta que um cuidado judicioso sobre o som já teve lugar privilegiado na história da arquitetura:

When one enters a Gothic sanctuary, it is immediately noticeable that sound commands the space. This is not just a simple echo effect at work, but rather all sounds, no matter how near, far or loud, appear to be originating at the same place ... Chartres and other edifices like it have been described as 'music frozen in stone'... Ancient architecture abounds with examples of remarkable acoustic design - whispering galleries where a bare murmur of a voice materializes at a point hundreds of feet away across the hall or the perfect clarity of the Greek amphitheaters where a speaker, standing at a focal point created by the surrounding walls, is heard by all members of the audience (VIOLA apud LICHT: 2008, p. 41)

Pro outro lado, o arquiteto e artista sonoro austríaco Bernhard Leitner lamenta o descaso com a experiência acústica na arquitetura moderna, e o caracteriza como exemplo de agressão ao corpo humano típico do iluminismo⁴¹:

Modern building technology as well as building economics have indeed shown almost total disregard for the fact that human beings need rooms with good, "live" acoustic qualities. I am not talking about technical means of sound proofing and the like. Take the following solutions which are typical for our civilization: people are buried in rooms built out of concrete, and at the same time we are developing

⁴¹ Ainda que haja uma preocupação técnica com a acústica em projetos para situações arquitetônicas especiais, como salas de concerto ou restaurantes, há arquitetos que propõem uma reorganização das prioridades da prática em geral, propondo o que chamam de “arquitetura aural” como forma de rehumanizar a relação entre o homem e o espaço construído. Mais informações em BLESSER e SALTER: 2007.

highly sophisticated stereo and quadro hifi technologies to allow some sounds to come alive in these spaces. In all the theory of modern architecture we find very little or nothing about the relationship of sound, space, and body. The main concern has been, as we all know, to use architecture and town planning as a means of resolving social conflicts and problems. But even this effort was essentially dominated by the powerful hostility with which the Enlightenment regarded the human body. (LEITNER: 1998, p. 293)

Para Leitner, “é o som que dá ao espaço o seu tempo”, e cita o Taj Mahal, com seu domo de 20x26 metros, como exemplo de construção em que o som é parte integral da experiência do tempo: devido aos materiais duros e polidos utilizados, às formas e à massa das paredes, um som ali dura até 28 segundos depois do fim da emissão na fonte, criando um efeito de anulação do tempo ou de uma remissão ao eterno (LEITNER apud TRABER: 1998, p. 293). O pensamento sobre a acústica é ali, portanto, parte integral do projeto arquitetônico.

Leitner aponta ainda que vivemos um momento especial em relação ao espaço audível, uma vez que pela primeira vez na história é possível separar a experiência acústica da arquitetura. Se por um lado sempre houve técnicas para minorar a reflexão dos ambientes com o uso de cortinas, tapetes e forros, somente recentemente é que se pôde realizar o contrário: já é totalmente corrente, nas técnicas de gravação e tratamento de som, a virtualização de um ambiente através do uso de um efeito construído de reverberação (uma vez que nas gravações em estúdio as características de ambiente do som são idealmente eliminadas como forma de permitir maior controle e menor ruído).

Ao longo do século passado, como já vimos, as tecnologias de gravação e reprodução do som permitiram que se descolasse os sons do momento e do lugar em que são gerados, possibilitando ao material sonoro uma flexibilidade e uma desconexão das fontes até então inexistentes, e a música concreta é um exemplo precoce da exploração desta potência. Mais adiante, no final do XX, sistemas computadorizados viriam permitir um controle preciso da colocação espacial e temporal do som, seja ele gravado ou gerado eletronicamente, permitindo a criação de espaços imateriais, construídos apenas através do som (MOTTE-HABER: 1998, p. 13). Ou, como sugere Leitner, as tecnologias permitem hoje que o som funcione como material estrutural para uma arte espacial.

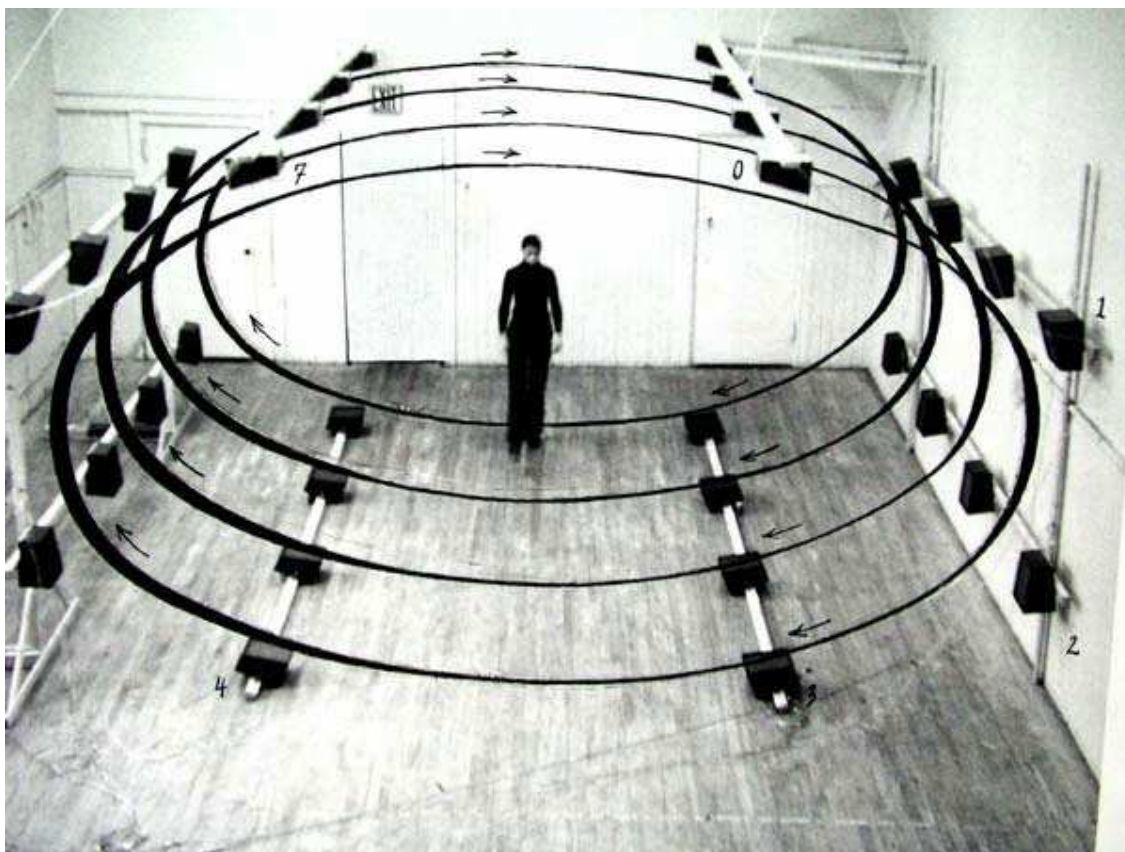


Figura 15. *Immaterial Vault* (1975), de Bernhard Leitner.

Como artista sonoro, Leitner explora desde a década de 1960 diferentes formas de espacialização com vistas a criar, segundo ele, “objetos áudio-espaciais” ou “arquiteturas sonoras”. Apesar de sua preocupação recair principalmente sobre a presença espacial do som e de seus estudos iniciais serem bastante simples visualmente, o artista considera o aspecto visual de suas obras parte integral da experiência aural (DRECHSLER: 1998, p. 2). Se por um lado as experiências de Stockhausen, Xenakis e Varèse começaram um pouco antes, por outro lado tinham intenção diferente: a idéia era a de uma composição musical na qual a colocação espacial fosse um dado a mais, mesmo que integralmente presente nas performances (e a favor dessa idéia de uma importância secundária da espacialização, pode-se argumentar que, de maneira geral, as obras foram também registradas e publicadas em reduções estereofônicas com o assentimento dos compositores). No caso de Leitner, a situação é o inverso: ainda que a composição das trilhas executadas não seja dissociável das obras, um registro puramente sonoro em dois canais não faz qualquer sentido. Neste caso, o artista subordina a escolha dos tipos de sons ao projeto de espacialização, e por isso mesmo freqüentemente os sons são

espaçados e consistem em cliques curtos e agudos, uma vez que as frequências mais altas favorecem a percepção espacial do som. Com estes e outros sons, Leitner desenha, controlando os canais independentes de dezenas de alto-falantes, diferentes “formas” que se movimentam no espaço em torno dos participantes.



Figura 16. *Sound Chair*, (1975-1991) de Bernhard Leitner

Em outros trabalhos, Leitner explora a percepção do som nas diferentes partes do corpo, e produz assentos e cadeiras que permitem experimentar a espacialização não somente através dos ouvidos mas através das pernas, dos braços, da bacia e da nuca. Nas trilhas, diferentes sons são distribuídos ao longo do tempo para as partes do corpo em contato com o “instrumento” construído para a execução da obra.



Figura 17. *Forty-Part Motet* (2001), Janet Cardiff, na capela do MACBA de Barcelona

O emprego do som nas instalações da artista canadense Janet Cardiff atua em diferentes níveis. *Forty-Part Motet* (2001), já instalado em diferentes museus ao redor do mundo e mais recentemente também na capela do Museu de Arte Contemporânea de Inhotim (MG), consiste no registro, em canais separados, da performance de um coral. A peça escolhida é um moteto escrito por Thomas Tallis para quarenta vozes em 1573, e Cardiff as dispõe em círculo de modo a reproduzir uma distribuição espacial próxima daquela de uma situação de execução original, empregando quarenta alto-falantes. Além do paradoxo conceitual, trazido pela situação que evoca uma experiência de escuta de séculos atrás usando tecnologias recentes, o trabalho permite um exame espacial desta disposição das vozes independentes. Neste sentido, projeta para o participante um sistema de experiência do espaço equivalente às propostas desenvolvidas por artistas plásticos a partir dos anos 1960, nas quais o jogo entre a instalação, seu corpo e sua posição no espaço constituem parte integral do trabalho.

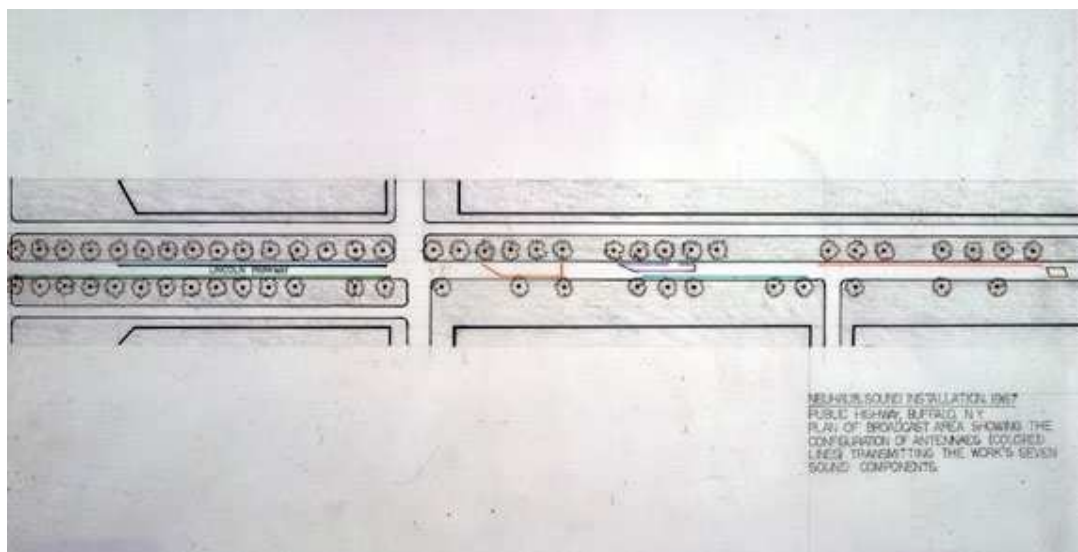


Figura 18. Projeto de *Drive In Music* (1967), de Max Neuhaus.

Outro exemplo de utilização do dado espacial em articulação com o som é a obra *Drive in music* (1967), de Max Neuhaus, onde o elemento conceitual também é óbvio. Para o trabalho, o compositor instalou 20 transmissores de rádio de baixa potência ao longo de um trecho de 600 metros em uma avenida em Buffalo, Nova York. Usando uma única frequência comercial, Neuhaus enviou o sinal de diferentes sons para os transmissores, numa performance usando osciladores controlados em resposta a situações ocorridas no ambiente, mas sem amplificar o som nas ruas: era necessário um rádio próximo a um transmissor para que se pudesse sintonizar e ouvir o trabalho. Como resultado, os motoristas que por ali passavam capturavam em seus rádios diferentes trilhas, variando de acordo com seu trajeto e sua velocidade. Segundo o próprio compositor, este e outros trabalhos seus “supõem um papel ativo da parte dos ouvintes, que colocam uma estrutura sonora estática em movimento ao passarem através dele”⁴².

4.3. Visibilidade dos processos de produção do som

Um dos elementos mais presentes no repertório de arte sonora é a visibilidade do processo de produção do som, ou diferentes formas de articulação com estes processos e sua visibilidade. De um lado, este aspecto está relacionado ao engajamento dos mecanismos da percepção de um visitante: ele é confrontado, de diferentes formas, com os próprios métodos

⁴² Ver: <<http://www.max-neuhaus.info/soundworks/vectors/passage/>>

de produção daquele som que percebe, ou, no mínimo com os alto-falantes que o emitem.

Dois artistas frequentemente destacados em exposições e críticas sobre arte sonora são o norte-americano Christian Marclay e o coletivo brasileiro Chelpe Ferro. No repertório de ambos encontramos trabalhos onde o acento é claramente no aspecto conceitual, e nos quais ao mesmo tempo o principal veículo ou o principal foco da reflexão proposta é o som, mas sobretudo através da visibilidade dos processos de sua produção.



Figura 19. *Guitar Drag* (2000), de Christian Marclay

Christian Marclay é considerado um dos pioneiros na utilização do toca-discos como instrumento musical, e se apresenta regularmente sozinho ou em parceria com músicos do experimentalismo mais pop americano como John Zorn e a banda Sonic Youth. Ao mesmo tempo, seus objetos, vídeos e performances com toca-discos vêm tendo boa acolhida nas últimas décadas entre galerias e instituições de arte. Talvez a produção mais marcante de Marclay sejam os seus “discos reciclados”, que compreendem trabalhos datados de 1980 a 1986. Os trabalhos consistem em quebrar ou cortar discos de vinil para depois juntar e colar cacos de diferentes discos, formando um novo disco. O resultado são discos com fatias de

diferentes cores, que são colocados para tocar em seguida nas *pick-ups* de Marclay. Ainda que produzidos com vinil e cola em lugar de tecnologias digitais, o som resultante da execução remete a *samples* caóticos, alternando a cada fração de segundo os trechos dos diferentes discos originais emendados. A atitude iconoclasta traduz a um só tempo – em discos físicos e em sua sonoridade – o ideário do pastiche; e ao mesmo tempo incorpora os discos enquanto símbolos dos meios de comunicação de massa, duas das mais referenciadas características da arte pós-moderna. Não por acaso, os trabalhos remetem à indeterminação preconizada por Cage.

No vídeo *Record Players* (1983)⁴³, diversas pessoas batem, quebram e pisoteiam vinis, produzindo uma cacofonia de ruídos; em outro, *Guitar Drag* (2000)⁴⁴, uma guitarra ligada a um amplificador é arrastada por um carro através de estradas de terra do Texas, produzindo uma gama de sons inusitados no processo. Assim, seja através de performances com os vinis ou em vídeos, Marclay confronta o espectador com a visibilidade de seus métodos originais de produção do som.



Figura 20: Totó Treme-Terra (2006), Chelipa Ferro

O grupo brasileiro Chelipa Ferro trabalha com estratégias similares. Em grande parte das obras, objetos prosaicos descolados de seu ambiente normal servem de fonte à geração de

⁴³ Trecho do vídeo disponível em: <<http://www.youtube.com/watch?v=vCeK5vNZepI&NR=1>>

⁴⁴ Trecho do vídeo disponível em: <http://www.youtube.com/watch?v=v_1WhMo8Ke0>

som, normalmente através de processos que envolvem alguma tecnologia sonora, ou freqüentemente alguns motores. O que chama a atenção é, além da potência de geração de som revelada em cada um, o deslocamento destes objetos do dia-a-dia, fazendo com que cada um seja quase um *readymade* duchampiano sonoro. Uma ligação facilmente perceptível destes trabalhos é com os trabalhos cinéticos do suíço Jean Tinguely, cujas instalações tomavam como matéria-prima sucata e objetos encontrados – em sua maioria, estas instalações tinham no som gerado a partir de seu movimento uma parte importante e indissociável da obra, como na série *Reliefs méta-mécaniques* (1954-55) ou em *Homage to New York* (1960), ou ainda em *Réquiem pour une feuille morte* (1967).



Figura 21: *Relief méta-mécanique* de Jean Tinguely



Figura 22. *Nadabrahma* (2004), Chelipa Ferro.

Na obra do Chelipa Ferro, outro exemplo destes trabalhos conceituais/processuais é *Nadabrahma* (2004), apresentado na 26ª Bienal de São Paulo. Neste trabalho, galhos de árvores secos são presos a motores que os fazem tremer quando um visitante dispara os motores através de um pedal, criando uma narrativa rítmica ao mesmo tempo em que seu movimento atrai os visitantes do espaço expositivo; ao mesmo tempo a reprodução do som do vento balançando as folhas das árvores dentro de uma galeria cria um forte efeito pelo movimento de recontextualização. Também serve de exemplo o *Totó Treme-Terra* (2006), em que uma mesa comum de totó (ou pebolim) tem acopladas a si enormes caixas acústicas e trinta microfones. Ao usarem a mesa, os ruídos produzidos pelos visitantes/jogadores são processados e amplificados. Outro exemplo ainda é o *Jungle Jam*, em que cerca de duas dúzias de motores de máquinas de costura adaptados fazem sacos plásticos e outros pequenos detritos girar e bater na parede da galeria. Cada um deles gera uma trepidação de sonoridade diferente, e são todos cuidadosamente orquestrados, criando padrões rítmicos e uma narrativa musical. Em todos os casos, é fundamental o traço dado pela revelação dos diferentes mecanismos de produção do som.



Figura 23. *Nympheas* (2006), de Paulo Vivacqua

Outro exemplo de artista brasileiro que trabalha com o processo de produção do som em seus trabalhos é Paulo Vivacqua. Em *Nympheas* (2006), por exemplo, pequenos *tweeters* sustentam camadas de placas de vidro, e emitem sons eletrônicos produzidos especialmente para a trilha multicanal da obra. A instalação utiliza a área ocupada pelas placas de vidro como metáfora de um lago, no qual as ninféias seriam representadas, visualmente e auditivamente, pelos alto-falantes. Segundo Vivacqua:

Assimilo o equipamento de som em vários trabalhos como elemento visual e estético. Para isto trato de desconstruir e apresentar seus componentes, fios, falantes, amplificadores, circuitos etc, como elementos formais da composição, deslocados de sua origem meramente funcional. O próprio alto falante pequeno de 2-1/4”, o qual uso extensivamente na construção dos objetos escultóricos, é um elemento estrutural e fundamental na composição destes. O alto-falante (de modelo genérico mostrado fora da caixa de som) pode ser visto como um *ready made* com a peculiaridade de que emite som, ao mesmo tempo apresenta-se como elemento gráfico de um ponto que, ordenados em série e ligados aos fios, assemelham-se, em seu conjunto, a um circuito, uma partitura ou código, por exemplo.

O deslocamento da função de seus componentes, faz com que o conhecido aparelho de som doméstico (o “sound system”, que se popularizou na década de 70) seja exposto em seu aspecto de fetiche, como um objeto que traz uma aura e nos fascina, como o reduto de uma transcendência. A tecnologia, que nos rodeia e encanta em nosso dia a dia com magia e frieza de suas formas, se apresenta como uma espécie de entidade desconhecida que necessita de um nome para ser melhor compreendida. (VIVACQUA: 2006)

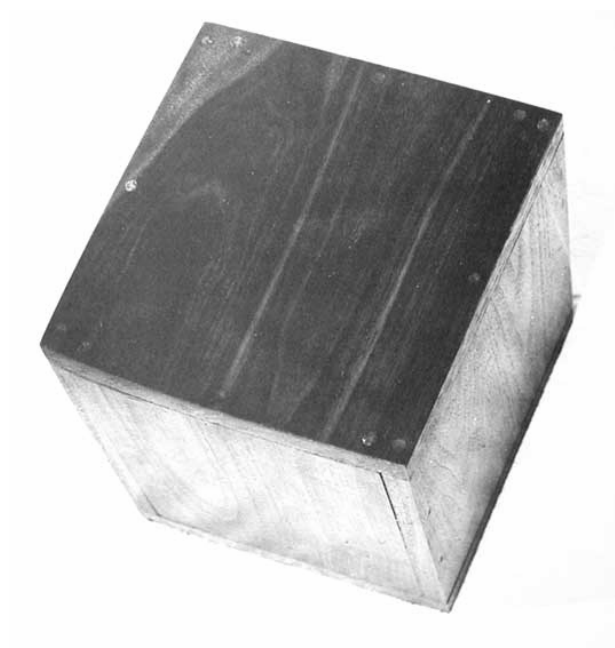


Figura 24: *The box with the sound of its own making* (1961), de Robert Morris

Um dos melhores exemplos de obra processual na história das artes plásticas como um todo é *The box with the sound of its own making* (1961), de Robert Morris. O trabalho, que vemos como um projeto pioneiro de arte sonora, é uma caixa cúbica de madeira que levou aproximadamente três horas para ser construída pelo artista. Os sons de todo o desenrolar da construção, com marteladas e ruídos de serragem e os momentos mais silenciosos de mensuração, foram registrados em fita magnética. Ao final da construção da caixa, o gravador foi colocado dentro dela, e esta foi selada, com o som sendo executado em *loop* em seu interior. A caixa, mesmo sendo visualmente um objeto inerte e fechado, revela pelo som seu próprio processo de construção.



Figura 25: *À bruit secret* (1915), de Marcel Duchamp

Retrocedendo ainda mais, podemos encontrar nas artes plásticas outros trabalhos que vão explorar de maneira conceitual o som e a visibilidade do processo (ou sua ocultação). Um lado pouco lembrado do trabalho de Duchamp é seu trabalho com o som e com a música, em diversos níveis. Um exemplo bastante significativo da articulação entre a produção do som e a visibilidade deste processo é *À bruit secret* (1916), executado em colaboração com Walter Arensberg. Trata-se de um *readymade* em que duas placas de metal presas por parafusos tampam os dois extremos de um novelo de barbante. No interior do tubo do novelo, Arensberg colocou um objeto e não revelou a Duchamp qual era, por determinação do próprio. As placas

têm inscrições misteriosas e sem sentido claro, que misturam inglês e francês. De toda forma, o trabalho é destinado à interação: deve ser balançado para que o objeto em seu interior faça barulho. Desta forma, Duchamp lançou mão do som para confrontar a impossibilidade de saber qual objeto é à óbvia (mas invisível) materialidade do objeto, dada por sua presença sonora no interior do ready-made.

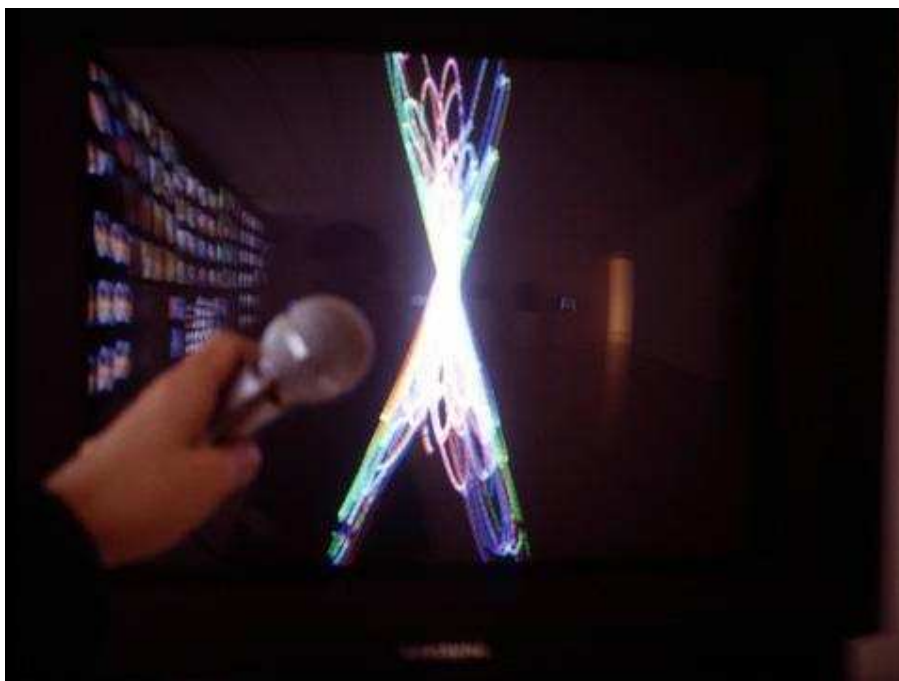


Figura 26. *Participation TV* (1963), de Nam June Paik

Posteriormente, diferentes instalações relevantes na história das artes plásticas vão investigar de forma mais direta os processos de produção do som. Alguns dos trabalhos pioneiros de Nam June Paik, originalmente ele mesmo um compositor de formação, são bons exemplos do emprego do som em videoinstalações, antecipando em muito algumas das questões sobre as quais a arte sonora se debruça: em *Participation TV* (1963), o sinal de um microfone oferecido ao participante é convertido em sinal de vídeo e exibido em um monitor de TV. Dependendo do volume e das características do som ambiente ou produzido pelos visitantes, o conjunto de linhas em movimento exibido pelo monitor se altera em tempo real, criando uma situação interativa de “visualização” do som, ou uma situação de efeito de sinestesia.



Figuras 27 e 28. *Schallplatten-Schaschlik* (1963) e *Random Access Music* (1963), de Nam June Paik

Paik tem outros exemplos de instalações interativas simples da mesma época, também focadas nos processos de produção do som, mas mais *lo-tech* e mais afastados do vídeo. Em *Schallplatten-Schaschlik* (1963), o participante é convidado a experimentar com uma agulha sobre diferentes discos empilhados em eixos verticais; em *Random Access Music* (1963), um cabeçote de gravador é usado pelos visitantes para, movendo-o horizontalmente, ouvir as fitas magnéticas estendidas como um quadro na parede.

Examinando antecedentes na história da música, é interessante assinalar também exemplos de conceituais como o *Pendulum Music* de Steve Reich, o *I am sitting in a room* de Alvin Lucier e o *Poème Symphonique pour 100 métronomes* de Iannis Xenakis. Todos eles, como os exemplos das artes plásticas e da videoinstalação, se apóiam na revelação de seus próprios processos de produção. Os três trabalhos, nos parece, não se distanciam das estratégias experimentadas por artistas mais contemporâneos – apenas foram historicizadas dentro do campo da música, e curiosamente são desconhecidos por boa parte dos artistas plásticos contemporâneos.



Figura 29. Apresentação de *Pendulum Music* no Whitney Museum em 1969, com Bruce Nauman, Richard Serra, Michael Snow e James Tenney prestes a soltar os microfones, e Reich ao centro.

Música processual, instalação e performance a um só tempo, em *Pendulum Music* (1968), de Reich, quatro microfones ficam pendentes, suspensos por fios; seu sinal é direcionado para alto-falantes amplificados aos quais estão conectados; executantes os soltam de um ponto alto, e seu movimento pendular os leva passar diante dos alto-falantes e criar uma breve microfonia a cada passagem; os movimentos cíclicos dos três microfones combinados criam fases em que os sons se encontram e desencontram; gradualmente a duração dos períodos de microfonia aumenta até que os microfones parem, por força da gravidade, diante dos alto-falantes, criando uma microfonia constante; neste momento os microfones são desplugados.

Reich, que vê esta obra como uma exceção em meio à sua produção musical, descreveu a situação em que foi criada a obra em uma entrevista concedida em 2000:

I went up to Boulder to collaborate with a friend of mine, William Wylie, who's a painter. We were trying to put together a 'happening' with sculpture, black light. While we were working on that, Bruce Nauman, who was a student of Wylie, stopped by. (...) I had one of these Wollensack tape recorders (...) I had holding the microphone, which was plugged into the back of the machine so it could record. The speaker was turned up. Being out West, I let it swing back and forth like a lasso. As it passed by the speaker of the machine, it went 'whoop!' and then it went away. (...)

Sobre a obra concluída, ele diria, na mesma entrevista:

It's the ultimate process piece. It's me making my peace with Cage. It's audible sculpture. If it's done right, it's kind of funny.

In my earlier days, I was involved with a lot of visual artists and the context for my work was art galleries and museums. This was definitely such a piece. The work of Richard Serra was like that where he would have sheets of lead propped up against the wall by other sheets of lead. What you see is what you get. This piece does that and hopefully, its effect is kind of funny at the same time⁴⁵.

Em outras composições suas, mesmo sem uma instalação que explicita o processo visualmente, o sistema subjacente à música é simples e pode ser inferido pela audição, como em *Clapping Music* (1972) caso em que um mesmo motivo ao longo de uma peça é ligeiramente deslocado (antecipando uma colcheia a cada repetição, neste exemplo). Este foco sobre o processo é apontado por certos críticos musicais como sendo o principal traço do minimalismo em música, como vimos anteriormente.

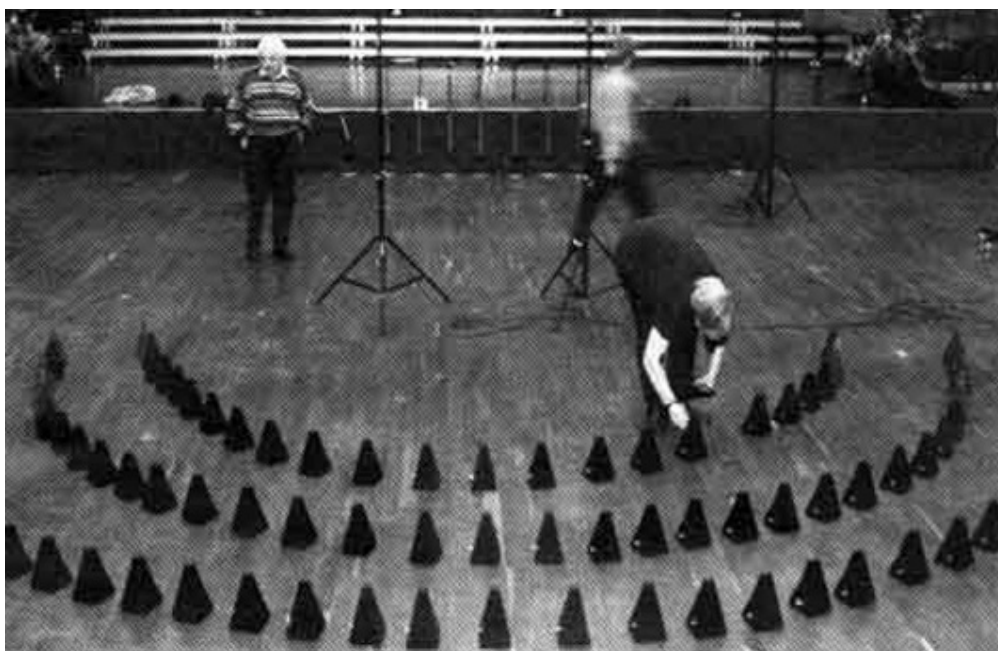


Figura 30. Ligeti preparando o *Poème Symphonique (for 100 metronomes)* (1962)

Outro exemplo de música processual notória, com estratégia não muito distante daquela de *Pendulum Music*, é o *Poème Symphonique (for 100 metronomes)* composto por György Ligeti em 1962, época em que trabalhou com o Fluxus: 100 metrônimos mecânicos são disparados simultaneamente, em andamentos diferentes, criando uma malha de ruído constante; aos poucos a corda de alguns vai acabando, revelando fases e texturas diferentes, até que com poucos metrônimos funcionando há uma polirritmia mais clara; quando acaba a

⁴⁵ Steve Reich on *Pendulum Music* (entrevista). <<http://www.furious.com/perfect/ohm/reich.html>>

corda do último metrônomo a peça se encerra. Além do componente conceitual, o trabalho tem um forte apelo visual, dado pelo movimento descompassado dos pêndulos dos cem metrônomos utilizados.

Alvin Lucier, compositor norte-americano integrante do grupo experimental Sonic Arts Union, também produziu diversas obras com este caráter processual no final no final dos anos 1960 e nos 1970. Sua mais célebre composição é *I am sitting in a room* (1969), que consiste em um texto lido por ele em voz alta, gravado em fita magnética e reprocessado de forma cumulativa. Abaixo, o texto integral:

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.

A gravação foi reproduzida em alto-falantes, no quarto em que foi gravada, e gravada novamente incorporando as ressonâncias naturais do ambiente, e com esta gravação foi feito o mesmo, e assim sucessivamente. Inicialmente algumas frequências são acentuadas, mas gradativamente a voz de Lucier se torna inaudível, restando dela apenas um ritmo e uma massa de tons contínuos gerados pelas frequências ressonantes acentuadas cumulativamente. Desta forma, a revelação das propriedades acústicas também é um componente importante do trabalho. Além de o texto ser a própria descrição do processo, a transformação gradual da voz de Lucier gravada é também a cura da gagueira que afeta sua fala e que se ouve na narração, conforme o próprio texto coloca (“*a way to smooth out any irregularities my speech might have*”).

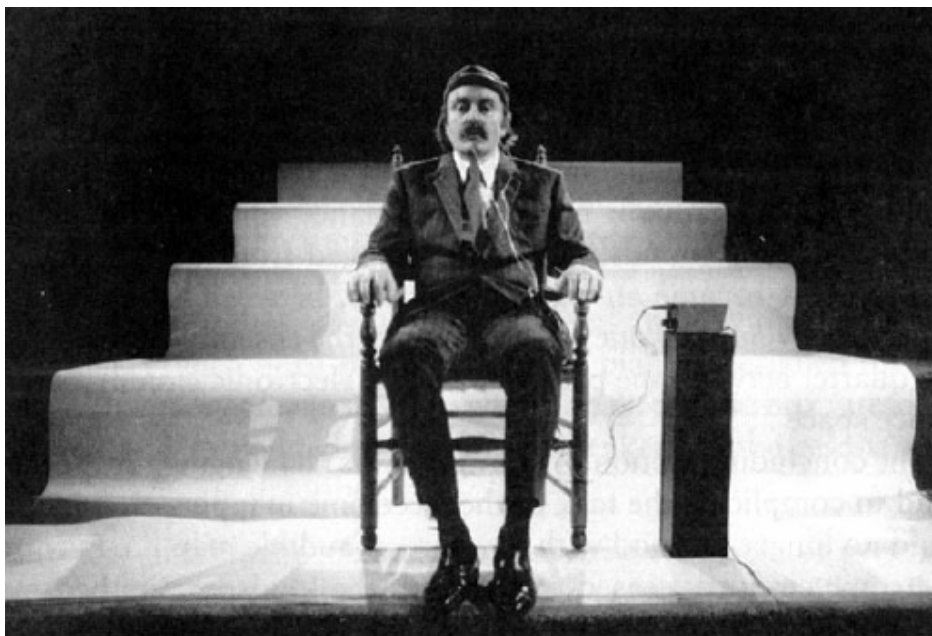


Figura 31. Alvin Lucier apresentando *Music for a solo performer* (1965)

Neste mesmo espírito de investigação de fenômenos físicos e acústicos, Lucier compôs *Music for Solo Performer* (1965) na qual usa um eletroencefalógrafo para captar as ondas alfa de seu cérebro, que por sua vez são amplificadas e reproduzidas em alto-falante. Em *Vespers* (1969), executantes equipados com osciladores portáteis, gerando ondas em forma de pulso, exploram as características acústicas de um determinado ambiente, criando um mapa acústico do ambiente e dos objetos nele.

Lucier compôs ainda *Music On a Thin Long Wire* (1977), lançada em LP mas também exibida como instalação em muitos museus e galerias em todo o mundo: um longo fio é estendido entre duas mesas, e as pontas do fio conectadas a um amplificador que recebe uma onda senóide produzida por um oscilador; um eletroímã colocado em uma das pontas, com o campo magnético perturbado pelo sinal amplificado do fio, põe-no em movimento, fazendo-o vibrar; e microfones de contato amplificam o som produzido por esta vibração do fio, mostrando diferentes harmônicos produzidos pelo fio, por suas imperfeições, e pelas interferências no ambiente ao longo no tempo; a presença visual do fio é acentuada através da iluminação, de diferentes formas. Apesar do aspecto instalativo, esta obra, assim como as outras de Lucier, foi gravada e distribuída em LP. O pedido de *copyright* da composição, no entanto, foi negado ao autor pela biblioteca do congresso americano, sob o argumento de ser um fenômeno natural, não sujeito à proteção de direitos do autor.

Acreditamos ter demonstrado que em boa parte do repertório da música, das artes plásticas e da produção recentemente categorizada como arte sonora, a visibilidade do processo de produção é um elemento especialmente relevante, e que as formas através das quais os trabalhos de arte sonora vão abordar isso estão presentes nos exemplos que lhes antecedem.

4.4. O tempo na arte sonora

As questões ligadas ao tempo vêm sendo um dos focos de investigação da arte sonora, de diferentes maneiras, apesar de que, como já vimos, há uma definição simplista da produção mais recente de arte sonora que a classifica como “sons organizados no espaço”, por oposição a “sons organizados no tempo” (noção à qual corresponderia a música e apenas ela, ao menos dentro desta visão dialética).

É de fato interessante assinalar a maneira particular como o tempo estrutura, nos níveis mais fundamentais, a música das tradições ocidentais. Na introdução à coletânea de textos *Resonanzen*, Bernd Schulz cita o compositor e maestro Hans Zender, que defende que uma série de deformações à percepção auditiva foi causada pelas tradições musicais: estas teriam reprimido a capacidade natural de um ouvir menos mediado por linguagens rígidas. A música clássica desenvolveu, segundo Zender, através do uso da faculdade da memória e da repetição freqüente de formas idênticas ou similares ao longo do tempo, uma espécie de objectificação das formas sonoras. No entanto é possível, aponta ele, lançar mão do nosso aparato auditivo e cognitivo de forma diferente, de maneira que nenhuma identificação interna se constitua no processo. Schulz aponta isso como um movimento no sentido contrário da memória: em direção ao esquecimento, e por conseguinte, ao aqui e agora. Isto ecoaria, segundo ele, o conceito de indeterminação e a equivalência de som e ruído de Cage (SCHULZ: 2002, p. 14).

O trabalho de *9 beet stretch* (2002)⁴⁶, do artista sueco Leif Inge, age diretamente sobre o tempo, e consiste no processamento eletrônico de uma gravação da nona sinfonia de Beethoven, fazendo com que esta se estenda por 24 horas, sem alteração nas alturas, e sem *aliasing*⁴⁷ perceptível introduzido. Através do processo, o discurso musical ao qual estamos acostumados transforma-se em uma textura fluida com lentíssimas alterações ao longo do tempo, como uma música minimalista levada ao paroxismo, e o trabalho é transmitido em

⁴⁶ Disponível em: <<http://www.expandedfield.net/>>

⁴⁷ Ruído residual que normalmente é introduzido quando a velocidade de uma gravação (ou mais propriamente a *sampling rate* ou frequência de amostragem) é reduzida por meios digitais.

webcast pela internet 24 horas por dia, sem interrupção. A tensão reside no confronto entre a idéia musical do concerto ao qual estamos acostumados, e o novo som, aparentemente completamente desconectado, que ouvimos⁴⁸. Ao mesmo tempo, como em exemplos anteriores na videoarte⁴⁹, este tipo de uso do tempo coloca em questão o próprio formato do cinema, da galeria e da experiência mais comum da audição, uma vez que é praticamente impossível acompanhar a peça em sua duração inteira.

É importante lembrar que foram as tecnologias de gravação que permitiram, ao longo do século XX, criar uma separação entre a emissão e a reprodução de um som, desvinculando-a de sua fonte não só no espaço, mas também no tempo. Intimamente ligada à exploração do contexto, uma forma de investigação sobre o tempo freqüente na arte sonora é o uso da informação sonora para contrapor um momento espaço/temporal a outro.

Artistas da videoarte como Dan Graham lançaram mão desta articulação de forma equivalente, mas usando o vídeo, como em *Time Delay Room* (1974)⁵⁰; e o próprio Graham viria a fazer uso do próprio som para a obtenção deste efeito em *Yesterday/Today* (1975)⁵¹: na obra, um monitor exhibe em tempo real as imagens de um ambiente de escritório, mas a trilha reproduzida foi gravada no mesmo local, na véspera, gerando um *lag* de 24h entre imagem e som.

⁴⁸ Stockhausen já havia feito experiência semelhante em *Hymnen*, onde a *Marsellaise* é ralentada a um oitavo de sua velocidade original – mas aparentemente a tensão conceitual, aqui não foi explorada.

⁴⁹ No campo da videoarte há correspondentes bastante diretos, em especial o *24 Hour Psycho* de Douglas Gordon, no qual o filme *Psicose*, de Hitchcock, é estendido também por 24h.

⁵⁰ Ver: <<http://www.medienkunstnetz.de/works/time-delay-room/>>

⁵¹ Ver: <<http://www.medienkunstnetz.de/works/yesterday-today/>>



Figura 32. Torre do relógio do MASS MoCA, onde foi instalado o *Clocktower Project* de Christina Kubisch (1998)

Nos trabalhos mais diretamente relacionados como *sound art*, há alguns exemplos que consistem basicamente no uso do som para recuperar um tempo passado, evocando uma paisagem sonora perdida através de uma trilha registrada (ou recomposta), reproduzida no espaço de experiência da obra. Um dos exemplos é o *Clocktower Project* (1998) de Christina Kubisch, produzido para o MASS MoCA de Massachussets (EUA), museu instalado onde outrora havia uma fábrica. Na torre do prédio do museu, Kubisch registrou sons produzidos por ela com um sino hoje desativado, mas que marcou a paisagem sonora do lugar por mais de um século. Percutindo-o, recuperou sua presença naquele contexto espacial. Adicionalmente, o som é afetado por sensores de luz que alteram filtros de frequência em função da iluminação solar. No mesmo museu e na mesma época, Ron Kuivila executou obra semelhante, visando reproduzir no interior e no exterior do prédio os sons da fábrica quando ainda ativa⁵².

Os tempos longos ou repetidos, anulando as construções musicais mais comuns no ocidente, são apontados por alguns como característica fundamental da arte sonora mais recente. Lilian Campesato aponta que “talvez a característica mais saliente do conjunto de obras da arte sonora seja o tratamento dos elementos sonoros no tempo”, e que se na música os tempos longos permitem a construção de narrativas complexas, mas por outro lado exigem “um acompanhamento linear (...) do discurso”, na arte sonora o tempo é “geralmente

⁵² Ver: <http://ps-ca-web-02.artnet-web.artnet.com/magazine_pre2000/reviews/roufail/roufail9-1-98.asp>

condensado ou suspenso”, permitindo ao espectador determinar o tempo de fruição da obra; 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” (CAMPESATO: 2007, p. 157). É importante no entanto observarmos que, se esta é uma das formas mais comuns entre as instalações sonoras recentes, há por outro lado muitas instalações onde há uma narrativa. Como exemplo entre outras formas de arte sonora, as performances logicamente admitem uma narrativa construída através do som, ou no mínimo início e fim demarcados.

Mas acreditamos ver na relação deste tipo específico de arte sonora com o discurso da música de outra situação: se as obras são interativas (seja nas formas imersivas dos ambientes virtuais ou nas formas que dispensam alta tecnologia) e nelas o som faz parte da mensagem retornada por um sistema de *feedback*, a construção de um discurso linear através do som é, na prática, impossível – são modelos radicalmente diferentes de construção de discurso no tempo, um que liga a informação sonora à memória (no caso da música tradicional) e outro que liga a informação sonora aos diferentes *inputs* em tempo real.

Mais especificamente em relação ao uso dos *loops*, podemos apontar o fato de que em grande medida isso configura um paralelo com a *minimal art* e os jogos com o participante nas instalações dos períodos seguintes. Do ponto de vista da comunicação, o que o *loop* indica é um uso da redundância como forma de reduzir o nível de informação em uma dada mensagem, em um dado meio – assim, da mesma forma como fizeram os artistas minimalistas em relação ao aspecto visual de suas obras, podemos arriscar dizer que na arte sonora o despojamento ou a repetição no uso do som apontados por Campesato são na verdade artifícios que vão permitir ao participante fixar a atenção na experiência do sistema, em detrimento da experiência pura, isolada, do som. Seria, por assim dizer, um recurso anti-acusmático, reduzindo a informação em meio sonoro como forma de reinseri-la em um sistema dinâmico e multi-sensorial.

4.5. Interatividade

Instalações interativas – usando instrumental tecnológico para a captura de estímulos, seu processamento e a geração de alguma espécie de resposta – configuram uma das principais formas da arte sonora, principalmente dos anos 2000 para cá, e freqüentemente

empregam efeitos sinestésicos⁵³. Podemos entender como obras interativas aquelas que estabelecem um processo de comunicação, respondendo a uma mensagem do fruidor com outra mensagem relacionada. Na interseção entre arte interativa e arte sonora, podemos apontar aquelas que dão uma resposta sonora a *inputs* quaisquer por parte do fruidor, e ainda aquelas que respondem a um *input* sonoro de sua parte.



Figura 33. *Op-era: Sonic Dimensions* (2003), de Daniela Kutschat e Rejane Cantoni

Talvez as instalações sonoras imersivas sejam o melhor exemplo de interatividade na arte sonora, normalmente produzindo som como resposta a diferentes estímulos da parte de um visitante. Um dos casos é *Op-era: Sonic Dimensions* (2003) das brasileiras Daniela Kutschat e Rejane Cantoni. Em um espaço cúbico, com uma das laterais abertas e com baixa iluminação, três paredes têm linhas retas verticais projetadas por um *data show* na ponta oposta, cada uma correspondente a uma nota musical, como “cordas” de um instrumento virtual; junto às paredes, para cada uma das centenas de linhas há um sensor fotoelétrico que percebe a presença de algum corpo junto à parede naquela posição, ou junto àquela “corda”. Ao tocar a parede, ou ao chegar muito próximo, o visitante recebe como *feedback* o som da nota musical correspondente à linha mais próxima, e a projeção visual dela vibra na frequência da nota. Adicionalmente, um microfone capta os sons produzidos no ambiente, incluídos aí os produzidos pela instalação; como resposta aos sons captados, algumas outras “cordas” vibram também, em menor intensidade, em simpatia harmônica com os sons

⁵³ A sinestesia será abordada como um outro aspecto freqüente do repertório de arte sonora mais adiante.

captados. O resultado é similar ao de uma grande harpa virtual interativa, emulando parte da experiência física e acústica dos instrumentos de cordas.



Figura 34. *Lugares sonoros (Teclado Decafônico Concreto)* (2005), de Paulo Nenflídio

Outro exemplo, mais simples tecnologicamente e ao mesmo tempo ligado ao contexto, é a instalação *Lugares sonoros (Teclado Decafônico Concreto)* (2005) de Paulo Nenflídio. Nela, o artista coloca à disposição dos visitantes um pequeno teclado de madeira, não muito distante de um teclado de piano reduzido, que controla dez martelos motorizados, espalhados em diferentes pontos do espaço expositivo. Através de cada uma das teclas, o fruidor pode percutir um diferente objeto ou ponto da arquitetura: garrafas d'água, dutos de ar-condicionado, extintores de incêndio, portas etc., abrindo espaço para um experimento acústico de diferentes objetos e pontos daquele espaço a partir de um só lugar.



Figura 35. Algumas das locações de *Global String* (2001), de Atau Tanaka e Kasper Toeplitz

Global String (2001), de Atau Tanaka e Kasper Toeplitz, faz uso não só da interatividade mas da possibilidade de comunicação em tempo real pela internet como forma de intercambiar mensagens entre participantes em lugares distantes. A instalação é apresentada simultaneamente em dois ou mais espaços em pontos geográficos distintos. Em cada espaço expositivo, há um grande cabo de aço tensionado, disposto em diagonal na sala, e sensores detectam vibrações no cabo e alimentam o sistema; as vibrações em todos os cabos produzem som simultaneamente em todos os espaços onde eles estão fisicamente. Segundo Tanaka, trata-se de “um monocórdio onde as pontas são físicas, mas onde o meio da corda é a rede” (TANAKA apud LABELLE: 2006, p. 271). A instalação de Tanaka e Toeplitz permite portanto uma comunicação musical entre participantes distantes, e cria um novo paradigma de instrumento virtual e coletivo, parcialmente desmaterializado na rede.

Logicamente é possível argumentar que não necessariamente esta interatividade se dá através de novas tecnologias, ou das formas interativas mais recentes. O *Totó Treme-Terra* do grupo Chelipa Ferro ou as obras que exploram os aspectos acústicos de uma sala são exemplos da introdução do participante como elemento ativo na criação da obra, da mesma maneira que qualquer outra obra baseada no *feedback* de um determinado sinal. Assim, trabalhos mais antigos como *Public Supply I* (1966), de Max Neuhaus, antecipam em grande medida as experiências em rede exemplificadas no trabalho de Tanaka e Toeplitz. Para este trabalho, o

artista construiu um sistema através do qual o sinal sonoro recebido por dez linhas telefônicas era transmitido pela rádio WBAI, e ele solicitava que os ouvintes sintonizassem o rádio nesta mesma estação. Desta forma, sons da própria rede telefônica se misturavam ruídos de rádio e sons produzidos pelos próprios ouvintes que desejassem participar, criando diálogos sonoros através da rede telefônica, enquanto Lucier trabalhava na mixagem deste elementos em tempo real.

4.6. Um novo formalismo e a sinestesia digital

O crítico e filósofo Christoph Cox, ao se referir a parte da arte sonora dos anos recentes, aponta nela o melhor exemplo daquilo que ele chama um “neomodernismo”. Ele emprega o termo em uma crítica à seção de obras sonoras de *The Moderns*, exposição ocorrida em Turim em 2003. A mostra se constituía majoritariamente de obras de artistas plásticos nascidos a partir dos 1960, desenvolvidas principalmente sobre meios digitais, e que de diferentes formas reanimam práticas visuais do modernismo. A crítica de Cox, da qual transcrevemos os trechos a seguir, se refere a uma seção especial da exposição, dedicada exclusivamente às artes sonoras. Ele opõe as técnicas e preocupações dos artistas selecionados àquelas próprias do pós-modernismo:

This revival of modernist strategies of abstraction, reduction, self-referentiality, and attention to the perceptual act itself – what could be called, without irony, “neo-modernism” – is nowhere more evident than in sound art.(...) Postmodernist music and sound art exhibited many of the signature features of postmodernism in the other arts: quotation, pastiche, and the hyper-speed collapse of time, space, high art, and pop culture. Exemplary figures such as Christian Marclay, John Oswald, and John Zorn reveled in jump-cut fragments ripped from the entire archive of recorded sound. Neo-modernist sound art could not be more different.

Where postmodernism is about mixture and overload, neo-modernism is about purity and reduction. Where postmodernism is about content and the concrete (the vertiginous string of recognizable samples), neo-modernism is about form and abstraction.(...) Like their postmodernist forebears, the new generation (...) begin with found sound; yet these neo-modernists take care to abstract their raw material beyond recognition, stretching and layering it into dense drones and loops. (COX: 2003)

É impossível não traçar uma analogia com a música concreta, que em grande medida trabalhava no sentido de remover a referencialidade de seu material sonoro⁵⁴. Neste sentido, a

⁵⁴ Ressalvados aí, de maneira geral, os primeiros *Études* de Schaeffer. Há diferentes pontos de vista sobre a

música concreta pode ser apresentada também como um paralelo greenberguiano de uma busca da essência do meio, da mesma forma que Cox aponta em relação à exposição:

(...) for the most part, the neo-modernists adhere to Clement Greenberg's famous characterization of modernism as foregrounding "that which [is] unique and irreducible in each particular art." Hence, they offer up the experience of sound-in-itself: Before performances of his self-termed "transcendental" sound compositions, Lopez distributes blindfolds; (...) Ikeda's *Matrix*, 2000, requires "a totally darkened anechoic room"; and Chartier notes that his music and installations "try to remove visual cues" in order to "approach as closely as possible a state of non-referentiality". (COX: 2003)

Cabe chamar ainda a atenção para o fato de que algumas definições de arte sonora como categoria distinta indica "o forte uso de elementos referenciais" (CAMPESATO: 2007, p. 4) como um de seus elementos constitutivos – o que tornaria as presentes obras totalmente incompatíveis com tal definição.

Por fim, Cox faz a defesa do que seria um programa político subjacente a tal tipo de manifestação:

To the postmodernist, the new sound art might seem to retreat from social and political concerns. But neo-modernism has a politics of its own – a distinctly avant-gardist one that recalls both Greenberg and Theodor Adorno and implicitly criticizes postmodernism for its symbiotic relationship with the culture industry. In eschewing mass-media content, the genre proposes a more radical exploration of the formal conditions of the medium itself. Against the anesthetic assault of daily life, it reclaims a basic function of art: the affirmation and extension of pure sensation. (COX: 2003)

Sob a perspectiva de uma história dos efeitos de sinestesia e da tradução do sonoro no visual, os filmes experimentais de Norman McLaren e Oskar Fischinger podem ser mapeados como antecessores diretos, antes do uso de quaisquer tecnologias digitais. Suas animações, se atuavam de forma interdisciplinar no campo entre as artes visuais, o cinema e música, eram definitivamente formalistas, e de maneira geral buscavam relação direta entre imagem e som, utilizando variações de uma técnica de aplicação de padrões gráficos sobre a banda óptica da película cinematográfica, como no filme *Synchronie* (1971) de McLaren⁵⁵ ou no *Komposition in Blau* (1936) de Fischinger.

O exemplo de McLaren é especialmente relevante pelo fato de que efetivamente os mesmos padrões utilizados nas animações são os que geram as formas de onda quadradas da

referencialidade e a não-referencialidade nos diferentes momentos do trabalho de Schaeffer, mas não cabe aprofundá-las na presente dissertação.

⁵⁵ Disponível, na época desta pesquisa, no endereço eletrônico: <http://www.youtube.com/watch?v=Jqz_tx1-xd4>

trilha (um contraponto que se aproxima de uma composição bachiana estilizada), criando a idéia de sinestesia⁵⁶.

Mas Douglas Kahn vai além, e dá exemplos do poder de atração da visualização do som ainda no século XVIII, numa demonstração feita para Napoleão, e relata o fato de que Nietzsche, ao tomar conhecimento do experimento em questão, aponta o risco da literalidade nessa tradução:

In 1787, [Ernst] Chladni drew a violin bow along the edge of a metal plate covered with a thin layer of sand. The vibrating plate bounced the granules into symmetrical forms: stars, waves, grids, and labyrinths. Chladni's demonstration made visible and palpable the hitherto elusive and fleeting materiality of sound. Napoleon was so impressed that he put Chladni on his payroll. Friedrich Nietzsche was also intrigued; but he warned of a potential misapprehension of Chladni's results: "One can imagine a man who is totally deaf and has never had a sensation of sound," he wrote. "Perhaps such a person will gaze with astonishment at Chladni's sound figures; perhaps he will discover their causes in the vibrations of the string and will now swear that he must know what men mean by 'sound.'"

Wary of the attempt to reduce sound to sight, Nietzsche insists that the visual and the auditory constitute separate spheres and that the relationship between the two can only ever be a matter of translation or metaphor (in the etymological sense of "carrying over") that bears the traces of an unassimilated remainder. For Nietzsche, the distinction between the metaphorical and the literal is simply that the latter no longer acknowledges the difference that constitutes it, taking itself to be what it represents. Such literalness is a chief characteristic of the aesthetic discourse of synaesthesia today. (COX: 2005)

Ainda que haja antecedentes independentes do uso das tecnologias contemporâneas, como o exemplificado na obra de McLaren, a exploração da sensação de sinestesia ganha um novo impulso com as ferramentas digitais, e é uma das principais características da arte sonora apontadas pelo crítico N. B. Aldrich:

(...) one of the most interesting things about the computer as an artistic tool is the opportunity to interpret any information by translating it into a common language: computer code. In this translation process, a sort of hyper-synaesthesia ensues in which all the trackable components of experience can be captured, processed and re-expressed as a different experience (i.e. sound becomes visual, motion becomes audible, any discrete activity can be calculated and repackaged for the senses). Subsequently, interface and instrument design start to define new models of musical (and overall artistic) activity. (ALDRICH: 2003).

O escritor Friedrich Kittler, autor de vários volumes sobre as tecnologias da comunicação, faz observação similar sobre a possibilidades dos meios digitais para a

⁵⁶ Na medicina, o termo sinestesia se refere ao fenômeno neurológico que ocorre quando um estímulo sensorial leva automática e involuntariamente a uma sensação correspondente em outro de nossos sentidos, mesmo quando este não recebe estímulo; aqui, a palavra refere-se ao uso estético da simulação deste efeito.

sinestesia:

The general digitization of channels and information erases the differences among individual media (...) Inside the computers themselves everything becomes a number: quantity without image, sound, or voice. And once optical fiber networks turn formerly distinct data flows into a standardized series of digitized numbers, any medium can be translated into any other (KITTLER: 1999, p. 1)

Se nem toda obra de arte sonora emprega técnicas digitais, estas novas ferramentas efetivamente possibilitam a tradução de estímulos e informações de todo tipo em um código disponível e maleável (ou, nos termos de Lev Manovich, que obedecem aos princípios de representação discreta e numérica, automação e variabilidade) (MANOVICH: s/d), possibilitando a variação e a pronta reutilização desta informação vertida para outros sentidos e formas, mas mantendo a noção de correspondência entre eles. Estas técnicas são freqüentemente utilizadas por toda uma gama de artistas, de formas interativas ou não.

A respeito da sinestesia, cabe relembrar rapidamente os experimentos de compositores do século XX nessa direção. Em certa medida, grande parte das partituras gráficas guarda certo parentesco com experiências em sinestesia; mas as experiências de Iannis Xenakis se aproximam mais delas, utilizando as mesmas estruturas em composições e projetos arquitetônicos. De forma ainda mais especial e antecipatória, Xenakis já na década de 1970 empregava o computador para “ler” gráficos que, a partir de suas formas, seriam traduzidos em som pela máquina⁵⁷. Da mesma forma, as experiências de Tudor e Cage em que se empregam sensores que traduzem movimento em som são iniciativas neste sentido da sinestesia, décadas antes do advento das recentes possibilidades dos meios digitais.

⁵⁷ Ver a seção dedicada a Xenakis nesta dissertação.

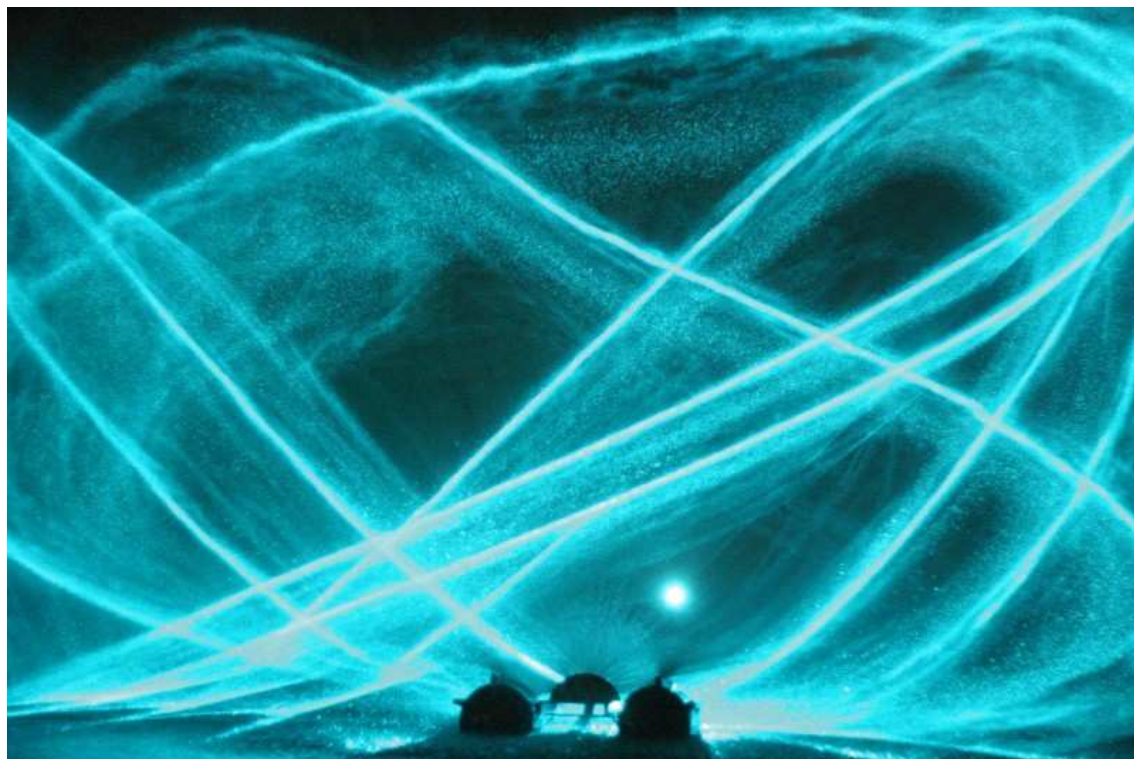


Figura 36. Foto feita durante apresentação de *LSP* (2004), de Edwin van der Heide

Um exemplo de emprego da tecnologia na criação de sinestesia é *LSP* (*Laser Sound Performance*), trabalho imersivo mas não-interativo do artista holandês Edwin van der Heide, apresentado ora como uma instalação, ora como performance⁵⁸. No trabalho, *lasers* são controlados de forma sincrônica ao som, e desenham em tempo real uma tradução visual das frequências sonoras utilizadas. A obra inicia com um simples tom grave, a cerca de 20 Hz, traduzido visualmente como um plano desenhado pelo canhão *laser* no ambiente escurecido. Gradualmente, novos harmônicos do mesmo tom, inicialmente apenas microvariações de timbre, vão se sobrepondo ao tom original, e aos poucos novos elementos sonoros sintetizados são introduzidos, aumentando a complexidade do desenho produzido pelos *lasers*, mas mantendo sempre a noção de relação imediata entre ambos. O trabalho, que pelo volume, pelo uso dos graves e pelo ambiente escuro em que é apresentado remete à experiência de fruição da música *techno*, é em grande medida formal, exceto pelo princípio de conexão direta entre som e imagem (e, talvez em segundo plano, pela própria referência ao *techno*).

⁵⁸ Um registro de performance está disponível no endereço eletrônico: <<http://video.aol.com/video-detail/edwin-van-der-heide-lsp-alveole-14-part-1/2298096116>>

Carsten Nicolai é um dos artistas que lança mão de efeitos de sinestesia na maioria de suas obras de diferentes formas. Não à toa, é um dos participantes da seção de arte sonora de *The Moderns*. Várias de suas obras são compostas de instalações em vídeo, com imagens produzidas a partir da informação sonora, em que podemos enxergar uma atualização do trabalho de Norman McLaren, apenas lançando mão do recurso de transcrição digital entre os meios, muitas vezes deixando ver o traço tecnológico; em outros casos, há um forte discurso científico subjacente, ou uma fetichização estética da tecnologia⁵⁹.

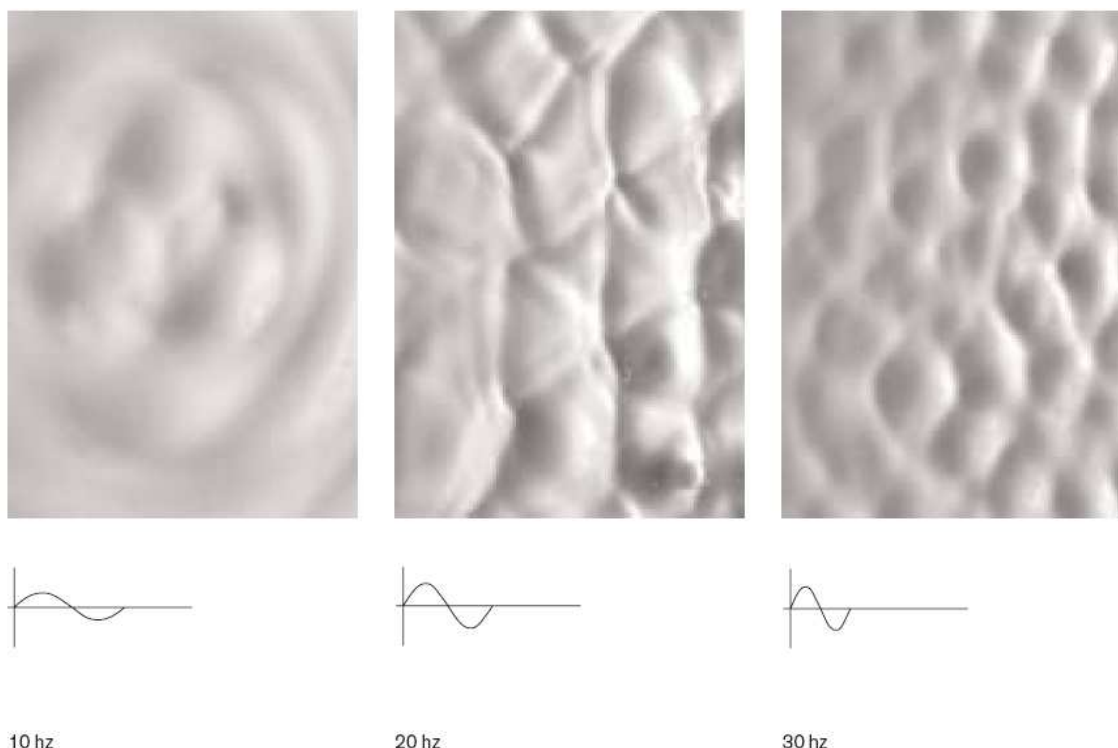


Figura 37. *Milch* (2000), de Carsten Nicolai

Milch (2000) é uma instalação e uma série de fotografias de Nicolai. A instalação consistia em uma grande bandeja metálica coberta com leite, diante da qual um potente alto-falante emitia diferentes tons de forma senoidal e em frequências de 10 Hz a 150 Hz. Como efeito físico, a superfície do líquido desenha diferentes formas regulares para cada frequência na qual o líquido vibra por simpatia harmônica. Desta forma, por assim dizer, o som torna-se visível nas texturas criadas provisoriamente sobre o leite. As fotografias, que destacam detalhes das texturas formadas, levam como nome a frequência do som usado em cada

⁵⁹ Cabe notar que Nicolai é também um músico renomado de *minimal techno* e *glitch* ou *click techno*

ocasião.

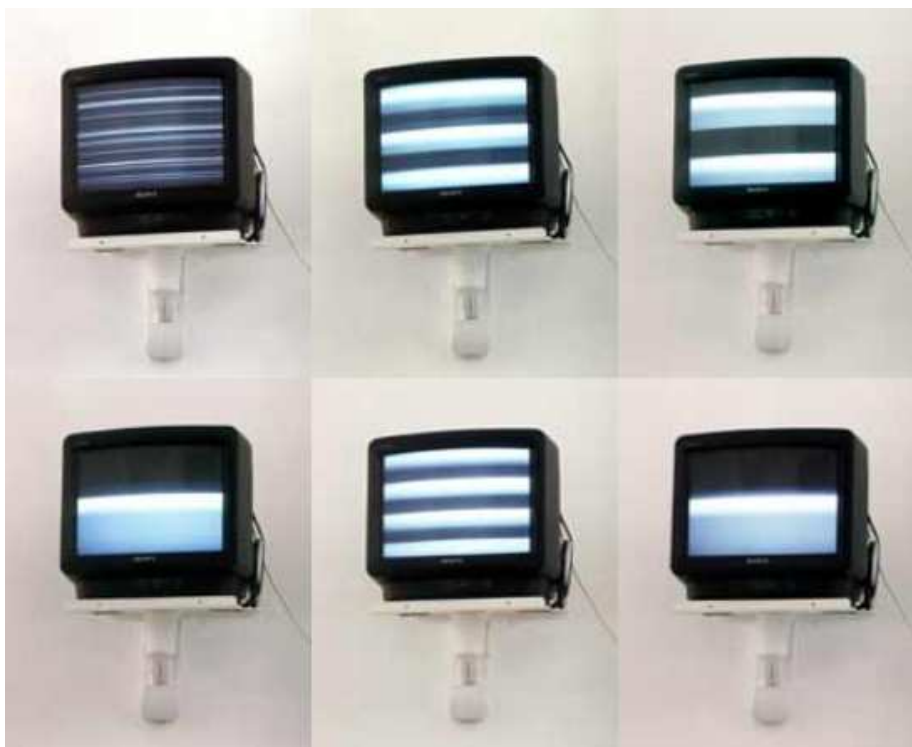


Figura 38. *Telefunken* (2000), de Carsten Nicolai

Em *Telefunken* (2000), o sinal de áudio produzido por CD players é conectado diretamente às entradas de vídeo de monitores de TV. O site do autor descreve o trabalho da seguinte forma, deixando clara a intenção de traduzir um meio em outro:

The audio tracks of the CD (...) are translated by the television into an abstract image, interpreting the impulse frequencies as horizontal stripes on the television screen (...) This installation instantaneously demonstrates the visualization of acoustic material.⁶⁰

Christoph Cox, em outro texto crítico, vai chamar a atenção para toda uma leva de exposições desde o ano 2000 cujo objeto recai mais ou menos dentro das descrições de arte sonora, mas que têm como principal ponto de articulação a sinestesia: *Visual Music* (em várias cidades dos EUA), *Sons et Lumières* (Centre Pompidou, Paris), *Synaesthesia: A Neuro-Aesthetics Exhibition* e *What Sound Does a Color Make?* (Londres) entre outras. Em paralelo, Cox aponta que desde 1960 diferentes teóricos, de McLuhan a especialistas em música como Jacques Attali e Walter Ong dão indicações de uma mudança na hierarquia dos sentidos na

⁶⁰ Disponível em: <<http://www.carstennicolai.com/?c=works&w=telefunken>>

sociedade contemporânea, na qual o som substituiria por fim ao primado da imagem.

Como conclusão, teoriza Cox, o surgimento das exposições em que a sinestesia é o foco é parte de uma estratégia de artistas e curadores para lidar com a emergência desta nova condição da sensibilidade⁶¹. Segundo ele, é uma estratégia ambígua, permitindo o ingresso do som nos espaços institucionais das artes visuais, sem ao mesmo tempo abrir mão da importância do segundo, prejudicando assim o desenvolvimento de uma arte sonora genuína e independente.

⁶¹ COX: 2005.

5. Considerações finais

That's why I don't like definition; when you succeed in defining and cutting things off from something, you thereby take the life out of them. It isn't any longer as true as it was when it was incapable of being defined.

– John Cage⁶²

A despeito das dificuldades quanto às múltiplas definições do termo arte sonora, buscamos investigar de que maneira esta produção mais recente se articula com a música e as artes plásticas, e em que medida é diferente das duas. Mesmo sem podermos aceitar uma definição única, há um *boom* de arte sonora em curso, qualquer que seja a definição que aceitemos. E isso leva a uma outra questão que permanece sem uma resposta fechada: quais são as condições da emergência desta produção e sua crescente aceitação nos sistemas culturais? Podemos arriscar algumas possíveis respostas.

O artista Steve Roden identifica que há um fomento à produção, por parte dos jovens artistas, caracterizado pela imensa facilidade em adquirir o *software* e o *hardware* necessários. Seguindo, Roden afirma também que algumas bandas de rock (em especial o Sonic Youth) recolocaram os músicos experimentais e avant-garde em evidência recentemente (COX: 2004) (e o *techno*, por sua ligação com a música eletroacústica, ajudaria neste sentido também). O artista Branden W. Joseph, como vimos⁶³, vai ligar o caráter imaterial do som à noção da “desmaterialização da obra de arte” de que fala Lucy Lippard (COX: 2004), portanto a emergência seria decorrência natural desse percurso na arte.

Do ponto de vista de parte dos críticos de arte sonora, há a indicação de que a própria percepção como material de trabalho para a construção de discursos poéticos está em alta (e podemos verificá-lo através da projeção que vêm tendo, no circuito internacional, artistas como Anish Kapoor e Olafur Eliasson). Segundo Helga de la Motte-Haber, os movimentos iniciados nos anos 1960 e 1970, com sua rejeição de formas rigidamente guiadas por cartilhas estéticas, trouxeram uma mudança no papel dos artistas: em lugar de apresentar obras com formas fechadas, a intenção passou a ser criar uma situação estética específica para os olhos e ouvidos dos participantes; a separação entre as artes do tempo e as artes do espaço, conforme preconizadas pelo alto modernismo, estava superada. Na leitura de Motte-Haber, os artistas

⁶² CAGE apud KOSTELANETZ: 2003, p. 119.

⁶³ Ver a p. 37 desta dissertação.

passaram com isso a respeitar o fato de que a percepção humana funciona de maneira holística: todos os nossos sentidos estão abertos à recepção de informação, e o percebido por cada um deles, não se dá de maneira isolada, mas sempre como parte de complexos processos de realimentação entre eles e nossa cognição. Motte-Haber defende ainda que as instalações configuram uma forma de arte que toma o participante dentro desta perspectiva holística, colocando-o dentro de um campo de energias a ser experimentado, e que as instalações sonoras trazem o esforço de integração de olho e ouvido como um elemento a mais nesta direção (do que aquelas que visam apenas o olho) (MOTTE-HABER: 2002, pp. 32-33). Obras da arte sonora estariam, em sua opinião, trabalhando diretamente com abstrações sobre a nossa percepção do espaço e do tempo, obrigando-nos a uma recontextualização da visão da realidade. As experiências em sinestesia feitas por muitos artistas sonoros – assim como outras que lançam mão da captação da vibração por outras partes do corpo e que empregam infrassom – parecem também confirmar algo em relação a uma nova atenção voltada à percepção e ao fenomenológico.

Outro ponto que pode explicar a emergência: como uma forma de arte necessariamente interdisciplinar, operando sem respeitar as fronteiras estabelecidas ao longo do período moderno, é de se imaginar que naturalmente tenha uma afinidade com uma sensibilidade pós-moderna. O trabalho de artistas como Christian Marclay pode, como exemplo, comprová-lo. Ainda em consonância com as principais características da arte pós-moderna, muito dela está relacionada antes aos processos do que aos objetos acabados.

Talvez a pergunta com que iniciamos o percurso da pesquisa tenha de ser reescrita: não mais “quais são as condições da emergência” apenas, mas antes “onde, como e por que aí se dá essa emergência”. Se a pergunta a ser respondida for a segunda, temos alguns dados relevantes a serem levados em conta. Independentemente da discussão sobre sua ascendência na música ou nas artes plásticas, ou sobre qualquer título (artistas plásticos? *sound artists*? compositores?) que os artistas escolham para si, queremos chamar a atenção para o fato de que o sistema que acolheu a produção de arte sonora é aquele das artes plásticas: museus, galerias, vernissagens.

Este abrigo dentro das instituições das artes plásticas não se dá sem conflito: os espaços não são apropriados para receber obras de arte sonora, como um dia não estiveram preparados para receber trabalhos em vídeo. O fato de normalmente não haver isolamento acústico e de os ambientes das galerias e instituições serem muito reverberantes já é, em si, um problema,

como apontam os depoimentos de diferentes artistas e galeristas. Uma obra de arte sonora não pode, devido ao vazamento do som, ser colocada lado a lado com outra (e mesmo com outras formas de arte para as quais o seu som será uma interferência grave). Michael J. Schumacher, proprietário da galeria de arte sonora Diapason de Nova York, é um dos que se orgulha de ter organizado um espaço onde tais interferências são excluídas ou minoradas (LICHT: 2007, p. 116).

5.1.1. Arte sonora: linha de fuga?

Mas por que os artistas sonoros escolheriam os espaços das artes plásticas, se estes não são suficientemente preparados para os seus trabalhos? Pode-se argumentar que uma instalação não pode ser experimentada num palco italiano ou em salas de concerto, onde se poderia contar com um melhor preparo acústico. Mas isto não tem grande importância face ao fato de que os espaços tradicionalmente dedicados à música contemporânea e à música eletroacústica são normalmente refratários às pesquisas da arte sonora, ao contrário do museu e da galeria. É mais ou menos como se o sistema de circulação da música de pesquisa e o sistema das artes plásticas ocupassem as duas pontas da divisão proposta por Michael Nyman entre os músicos e compositores experimentais e a *avant-garde*: a música dialoga com uma longa história própria, ainda no desenho de um arco evolutivo que liga o início do período moderno aos tempos atuais; as artes plásticas, por outro lado, abraçam a experimentação e a missão de questionar seus limites no discurso e no suporte, de forma mais ou menos independente do resultado.

Colocando a evolução da música ocidental e sua evolução enquanto linguagem em perspectiva, José Miguel Wisnik aposta que estamos observando um ponto de mutação, depois de o silêncio, a indeterminação e todo tipo de ruído terem sido incorporados à música:

(...) a música contemporânea é aquela que se defronta com a admissão de todos os materiais sonoros possíveis: som/ruído e silêncio, pulso e não-pulso (a necessidade histórica dessa admissão generalizada inscreveu nela, como problema permanente e assumido, um grau muito maior de improbabilidade na medição ou na configuração do limiar diferencial entre a ordem e a não-ordem.

Há no ar um suspense, apocalíptico, sobre essa dificuldade generalizada para instaurar diferenciação, sintoma de um processo de desagregação geral do sentido, que alguns vêem como estágio terminal da sociedade de massas. Tal situação também pode ser interpretada como episódio de um grande deslocamento de parâmetros, que estaria se dando como processo de mutação (WISNIK: 1989, p. 31)

E ao ser questionado sobre uma arte multimídia e sua relação com a música, o que para um interlocutor seu parecia indicar uma pretensão similar à obra total wagneriana, o compositor Rodolfo Caesar respondeu:

(...) manifestei desconhecer uma unidade ‘estética’ dentre a produção que se enquadra nesta categoria (multimídia), que terá dificuldade para construir um discurso seu. Tentei há pouco descrever que não são os diferentes suportes que se conjugam, mas sim os sentidos; e que, seguindo nessa via iniciada a partir da experiência eletroacústica - esta celebração da escuta - se pode chegar a extremos em que o próprio som é abolido.

No lugar da hegemonia de uma linguagem sobre outras - a música sobre a poesia, a visualidade e o teatro (...), estamos ainda em estado de perplexidade diante da multi-sensorialidade, que eu espero se prolongue o quanto puder antes que sobrevenha o bafo congelante de projetos estéticos em seus pacotes fechados. (CAESAR: 2004)

E de outro lado aponta o estado atual da música eletroacústica, acossada entre os laboratórios de computadores, discursos científicos e as salas de concerto vazias:

Essa perplexidade, enriquecedora, já manifesta um desconforto ao ver a música eletroacústica engessando seu destino entre as paredes anacrônicas da sala de concerto - re-legitimada por sistemas de alto-falantes. Aquela arte nascida no rádio, que buscou o concerto para melhor provocar a música, desmerece sua origem ao se deixar ‘classicizar’ em frente ao palco italiano, tal como se encontra agora, confortavelmente sustentada por discursos acadêmicos e/ou tecnocientíficos. (CAESAR: 2004)

Se extrapolarmos a música eletroacústica, o cenário apresentado hoje é de que a música popular tornou-se *commodity*, ou menos ainda que isso: o consumidor a compra por assinatura na internet, como faz com a água encanada; ou se preferir a obtém de graça, leva-a para qualquer parte e ouve música 24 horas por dia com tocadores de MP3. Por um lado, isso traz consigo uma popularização saudável. Por outro, diante de tamanha banalização da experiência da música gravada, como esperar, dentro deste modelo, a produção de alguma experiência estética?

Wisnik descreve a sala de concerto como “uma câmara de silêncio (...) [onde] a representação depende da possibilidade de encenar um universo de sentido dentro de uma moldura visível, uma caixa de verossimilhança que tem que ser, no caso da música, separada da platéia pagante e margeada de silêncio” (WISNIK: 1989). Se as novas tecnologias de gravação e síntese abriram um leque de novos discursos estéticos na ponta da produção (a música soube aproveitá-las dentro do palco e do suporte gravado), o estatuto da escuta não sofreu com isso mudanças paradigmáticas: a experiência do iPod pode ser vista em grande

medida como sendo ainda a mesma da fruição na sala de concerto⁶⁴, apenas mais superficial, *prêt-à-porter*.

A arte sonora talvez configure, vista sob esta ótica, uma linha de fuga para a música de pesquisa: uma música do dispositivo e não mais apenas da auralidade, que vai por em jogo todos elementos que determinam este modelo, importando para isso os moldes e os questionamentos das artes plásticas (e de boa parte da música experimental) das últimas décadas. As instalações e videoinstalações são, já há tempos, bastante instrumentais no sentido de questionar os processos de produção da imagem (de TV, das artes plásticas e do cinema) e a influências que os espaços e sistemas institucionais exercem sobre a produção estética nas artes plásticas. Não seria o momento de a música fazer o mesmo, e desafiar o modelo de experimentação da sala de concerto e, por extensão, do toca-discos?

Ao mesmo tempo, uma vez definitivamente desintegradas as fronteiras entre as antigas disciplinas da música e das artes plásticas, é natural que se busque fugir da entropia. É preciso, talvez, que se defina um campo de problemas com os quais estes novos artistas possam lidar. Uma arte sonora poderia configurar este lugar, se vier a definir questões próprias e não se prender aos modos limitados aos quais vem sendo associada por muitos críticos e artistas (apenas instalações, não-narrativas, com o tempo suspenso, com um forte componente tecnológico etc.). Ainda dentro desta perspectiva, escolher um termo que se oponha à música e às artes plásticas pode significar escapar destes campos de gravidade, e trazer a possibilidade de lidar com toda uma nova gama de questões.

5.1.2. Arte sonora: cristalização?

O que estamos vendo ultimamente é o sistema da arte contemporânea abraçar alegremente os artistas que experimentam através do som como suporte, bem como os músicos experimentais insatisfeitos com as instituições engessadas da música:

The artists working with sound couldn't sit around for much longer and got a bit tired of doing bar gigs and cellar installations (...) the thousands of artists developing spoken word, frequency investigation, field recordings, and

⁶⁴ As técnicas de gravação não abolem o modelo da sala de concerto como dispositivo, até o reforçam. Em abril de 1966, Glenn Gould, contrário a mimese da sonoridade das salas de concerto nas gravações, escreve sobre o assunto na *High Fidelity Magazine* e transcreve uma frase de Richard Mohr, então diretor musical da RCA Victor, que pode bem ilustrar o quanto estava arraigado o modelo da sala de concerto: “The ideal for a phonograph record is the concert hall illusion, or rather the illusion of the concert hall illusion, because you can't transfer the concert hall into the dimensions of a living room. What you can do is record a work so that you think you are in a concert hall when you listen to it at home.” (GOULD: 1966)

superleveled sonics just had to get out there; and it seems like there was a response to it. A positive one. The concert halls can now be seen in the rearview mirror, and their directors are standing there with their pants down. There was a time when electronic-music composers actually wanted to perform their music in these places; but I think that time is gone. The acoustics are not good enough, and the spaces are not flexible enough. Sound installations and new electronic music fit better in the environment of the Kunsthalle with a curator who might not get the point but still is open to something new. (Carl Michael von Hausswolf em COX: 2004)

Felizmente os espaços das artes plásticas estão, dos últimos quarenta anos para cá, mais abertos a uma experimentação (ou pelo menos estão abertos a mais suportes) do que os espaços da música. Mas não haverá aí também um risco do “bafo gelado dos projetos estéticos em pacotes fechados” de que fala Rodolfo Caesar?

O fato de a artista e compositora Annea Lockwood nomear o trabalho que ela destina a galerias e museus como *sound art* revela que há um motor econômico ligado a esse movimento. O artista Chris Mann liga o termo a uma marca, em uma entrevista com N. B. Aldrich:

NBA. What is sound art?

CM. I always thought 'sound art' was a career move. (...)

NBA. Who is sound art a career move for? The musician moving closer to the visual artist? The poet moving into the recording industry? For it to be a move it must be different than its other, mustn't it?

CM. A career move is a branding exercise.⁶⁵

Alan Licht afirma que, como no caso da *Land Art*, não há como fazer da instalação sonora um objeto vendável, e cita novamente o galerista Michael Schumacher:

Sound is experience, so there's no point in trying to make it into an object as a collector's piece. So I'm trying to create situations where people come to it as experience, and value that (SCHUMACHER apud LICHT: 2008)

Se é verdade que poucas instalações podem ser peças de colecionador, por outro lado o sistema das artes contemporâneas não falha em encontrar caminhos para remunerar a produção destes trabalhos. Formatos como a instalação e a performance, que nos anos 1960 e 1970 indicavam uma postura política de recusa deste sistema, estão hoje tornando-se suportes mais comuns nestas mesmas instituições (ou fora de suas paredes, mas dentro dos mesmos sistemas de circulação).

Quanto às características que dão uma possível unidade ao que vem sendo chamado de arte sonora: pretendemos com este trabalho verificar se havia características do repertório, entre as que pudemos observar e as apontadas por outros autores, que pudessem diferenciar

⁶⁵ Entrevista disponível em: <<http://emfinstitute.emf.org/articles/aldrich03/mann.html>>

esta produção de experiências anteriores na história da música e das artes plásticas. Como procuramos relatar, a exploração do espaço, a interatividade, a visibilidade dos processos e a sinestesia através do som não são novidade: os questionamentos e formatos apontados como próprios da arte sonora já foram experimentados antes da *sound art*. Talvez faltasse apenas, a estas experiências pioneiras, serem reunidas sob uma palavra capaz de nos dar, em contraste com a imensa complexidade da história, o conforto de uma redução conceitual que as apresente como um bloco homogêneo.

Da mesma forma, o uso das novas tecnologias, apontado como um caráter universal dentro desta possível categoria, não é um traço singularizador desta produção como pretendem alguns autores: há trabalhos que as utilizam, outras não. Uma aproximação com um caráter pós-moderno (como em Marclay e no Chelipa Ferro) ou com o moderno (através da exploração da percepção ou de um formalismo) também não serve, uma vez que são ambos traços presentes no repertório. Um uso específico do tempo, com o emprego do *loop* ou de um tempo em *stasis*, é outra característica que autores indicam como um caráter exclusivo da arte sonora – mas este aspecto também não é suficiente para dar unidade à produção, seja ela recente ou mais antiga.

Se não há novos problemas, formatos ou estratégias que cheguem a definir diferentes paradigmas, o que constitui, além do emprego do som, a arte sonora? Seria ela então a mera institucionalização das experiências que outrora se arriscavam a ocupar os limiares da música e das artes plásticas, mas agora sob um rótulo que, conforme Annea Lockwood⁶⁶, é algo de que os críticos e curadores de artes plásticas necessitam para que o som adentre os espaços que controlam? Há indícios neste sentido.

Em uma parcela do repertório da arte sonora, a exposição dos alto-falantes faz parte de um jogo cognitivo em que um processo de produção do som se dá a ver – e obviamente a visibilidade dos alto-falantes é pré-condição de muitos trabalhos que incorporam o som. Mas, por outro lado, os falantes parecem emprestar valor por sua carga simbólica a uma parcela das obras do repertório mais recente (sinalizando, antes de mostrar qualquer conteúdo, tratar-se de um trabalho de *sound art*). É como se estas obras tivessem sobre si uma etiqueta que dissesse: “veja, tenho um alto-falante e fios espalhados: sou uma obra de *sound art*!”. Diante disso, os outros elementos ali – decorativos, metafóricos ou com algum possível conteúdo conceitual – parecem ter pouca importância.

⁶⁶ Ver a discussão sobre as definições de arte sonora, inclusive a de Annea Lockwood, a partir da p. 2 desta dissertação.

Resta, portanto, uma decisão a ser tomada: o destino da arte sonora poderá ser o da submissão a uma demanda econômica, aproveitando esta recente onda de popularidade que, como qualquer moda, pode durar pouco; ou, ao contrário, a escolha poderá ser recusar esta demanda e assumir o risco de formular questões que nem a música e nem as artes plásticas souberam ainda responder, justificando a pretensão de categoria à parte. Cabe unicamente aos artistas, quaisquer que sejam os rótulos que lhes coloquem, decidir qual caminho tomar.

6. Referências bibliográficas

- ALDRICH, N. B. *What is sound art?*. Texto e entrevistas disponíveis no site da Electronic Music Foundation: <<http://emfinstitute.emf.org/articles/aldrich03/aldrich.html>>, 2003.
- AUTORES ANÔNIMOS. *The concept of Music* (verbete). In: Wikipedia, janeiro de 2007. Disponível em: <http://en.wikipedia.org/wiki/Definition_Of_Music>
- BELTING, Hans. *Introduction*. In: Qu'est-ce qu'un chef-d'oeuvre? BELTING, Hans (org.). Paris: Gallimard, 2000.
- BERNSTEIN, David W. *Here Comes Everybody: The Music, Poetry and Art of John Cage*. In: The Journal of Musicology, Vol. 14, No. 3 (Summer, 1996), University of California Press.
- BARTHEL-CALVET, A. S. *Chronology*. In: Les amis de Iannis Xenakis, página na internet. Disponível em: <<http://www.iannis-xenakis.org/english/bio.html>>
- BLESSER, Barry e SALTER, Linda-Ruth. *Aural Architectures*. In: Research/Design Connections, Winter 2007.
- BOISSIER, Jean-Louis. *L'image-rélation*. texto em meio eletrônico.
- CAESAR, Rodolfo. *O tímpano é uma tela?*. In: IV Fórum do Centro de Linguagem Musical, 2004, São Paulo. Anais do Fórum. São Paulo: CLM-ECA-USP, 2004. v. 1. p. 17-25.
- _____. *A escuta como objeto de pesquisa*. In: Revista Opus, n. 7, 2000. Disponível em: <http://www.anppom.com.br/opus/opus7/sumario_op7.htm>
- CAGE, John. *The Future of Music: Credo*. In: Audio Culture. COX, Christoph e WARNER, Daniel (orgs.). New York: Continuum International Publishing Group, 2006.
- _____. *Composition as process*. In: Silence. Middletown: Wesleyan University Press, 1961
- CAMPESATO, Lilian e IAZZETTA, Fernando. *Som, espaço e tempo na arte sonora*. In: XVI Congresso da Associação Nacional de Pesquisa e Pós-graduação em Música (ANPPOM), Brasília, 2006.
- CAMPESATO, Lilian. *Arte sonora: uma metamorfose das musas*. Dissertação de mestrado defendida junto à USP, dezembro de 2007.
- CHANAN, Michael. *Musica Practica: The Social Practice of Western Music from Gregorian Chant to Postmodernism*. London: Verso, 1995.
- COX, Christoph (org). *ArtForum online panel on sound art*. In: ArtForum online, 2004.

- _____. *Lost in translation*. In: ArtForum International, 10/2005.
- _____. *Return to form*. In: ArtForum International, 11/2003.
- COURI, Aline. *Imagens e sons em loop: tecnologia e repetição na arte*. Dissertação de Mestrado apresentada à Escola de Comunicação da Universidade Federal do Rio de Janeiro, 2005.
- DANTO, Arthur C. *A idéia de obra prima na arte contemporânea*. In: Arte e Ensaios, Ano X, n° 10, 2003, EBA/UFRJ.
- DRECHSLER, Wolfgang. *Conversation between Wolfgang Drechsler and Bernhard Leitner*. In: Bernhard Leitner - Sound: Space. TRABER, Christine (org.). Ostfildern: Cantz Verlag, 1998.
- DUGUET, Anne-Marie. *Dispositifs*. In: Communications, n° 48, 1998.
- FAUVEL, John et alii. *Music and Mathematics: From Pythagoras to Fractals*. Oxford: Oxford University Press, 2003.
- GANN, Kyle. *Thankless Attempts at a Definition of Minimalism*. In: Audio Culture. COX, Christoph e WARNER, Daniel (orgs.). New York: Continuum International Publishing Group, 2006.
- GOULD, Glenn. *The prospects of recording*. In: High Fidelity, Vol. 16, no. 4 (April 1966). disponível em:
<<http://www.collectionscanada.ca/glenngould/028010-502.1-e.html>>
- HOLMES, Thom. *Electronic and experimental music*. New York: Routledge, 2002, 2ª ed.
- KAHN, Douglas. *Noise water meat: a history of sound in the arts*. Cambridge: MIT Press, 2001.
- _____. *Audio Art in the Deaf Century*. In: Sound by Artists, D. Lander e M. Lexier, (org.). Toronto/Banff: Art Metropole & Walter Phillips Gallery, 1990.
- _____. *The Arts of Sound Art and Music*. Texto em meio eletrônico disponível em:
<http://www.douglaskahn.com/writings/douglas_kahn-sound_art.pdf>, 2006.
- KITTLER, Friedrich. *Gramophone, Film, Typewriter*. Stanford: Stanford University Press, 1999.
- KOSTELANETZ, Ric. *Conversing with Cage*. New York and London: Routledge, 2002.
- KOSUTH, Joseph. *A arte depois da filosofia*. In: Escritos de artistas. FERREIRA, Glória e COTRIM, Cecilia (orgs.). Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2006.
- KRAUSS, Rosalind. *Sculpture in the expanded field*. In: October, Vol. 8. (Spring, 1979).

- KWON, Miwon. *Genealogy of site specificity*. In: One place after another. Massachussets: MIT Press, 2002.
- LABELLE, Brandon. *Short circuit: sound art and the museum*. In: Contemporary 53/54, London, 2003.
- LABRA, Daniela. *A arte processual em outra etapa*. In: Revista Número, nº 9, São Paulo, 2007.
- LICHT, Alan. *Sound art: beyond music, between categories*. New York: Rizzoli, 2008.
- LUZ, Rogério. *Subjetividade e experiência estética*. Texto em xerox.
- _____. *Arte, natureza e cultura*. Texto em xerox.
- _____. *Notas breves sobre alguma ficção*. Texto em xerox.
- MACIEL, Kátia. *O cinema tem que virar instrumento - As experiências quasi-cinemas de Hélio Oiticica e Neville d'Almeida*. In: Seguindo Fios Soltos: caminhos na pesquisa sobre Hélio Oiticica. Paula Braga (org.), edição especial da Revista do Fórum Permanente (www.forumpermanente.org) (ed.) Martin Grossmann.
- MANOVICH, Lev. *The Poetics of Augmented Space: Learning from Prada*. Documento eletrônico disponível em: <http://www.manovich.net/DOCS/augmented_space.doc>
- MORGAN, Robert. *A new musical reality: Futurism, Modernism and The Art Of Noises*. In: Modernism/Modernity 1.3. Baltimore: Johns Hopkins University Press, 1994.
- MOTTE-HABER, Helga de la. *Aesthetic perceptions in new artistic contexts*. In: Resonanzen. SCHULZ, Bernd (org.). Heidelberg: Kehrer Verlag, 2002.
- _____. *Sound-Spaces-Fields-Objects*. In: Bernhard Leitner - Sound: Space. TRABER, Christine (org.). Ostfildern: Cantz Verlag, 1998.
- NEUHAUS, Max. *Sound art? - Introduction to the exhibition Volume: Bed of sound*. Texto disponível em: <<http://www.max-neuhaus.info/soundworks/soundart/SoundArt.pdf>>
- _____. *Program Notes, York University, Toronto, 1974*. In: NEUHAUS, Max. *Max Neuhaus, Sound Works, Volume I, Inscription*. Ostfildern-Stuttgart: Cantz Verlag, 1994.
- NYMAN, Michael. *Experimental Music: Cage and Beyond*. Cambridge: Cambridge University Press, 1974.
- OBICI, Giuliano. *Condição da Escuta: mídias e territórios sonoros*. Dissertação de mestrado apresentada à PUC-SP, 2006.
- PALOMBINI, Carlos. *A Música Concreta Revisitada*. In: Revista eletrônica de musicologia, 2002. Disponível em: <<http://www.rem.ufpr.br/REMv4/vol4/art-palombini.htm>>

- PARENTE, André. *Do dispositivo do cinema ao cinema do dispositivo*. Texto em meio eletrônico, 2006.
- RUSSOLO, Luigi. *The Art of Noises: Futurist manifesto*. In: Audio Culture. COX, Christoph e WARNER, Daniel (orgs.). New York: Continuum International Publishing Group, 2006.
- ROTONDI, James. *Luigi Russolo*. In: Remix Magazine, novembro de 2002. Disponível em: <http://remixmag.com/mag/remix_luigi_russolo/>
- SINKER, Mark. *Singing the Body Electric*. In: The Wire #139, setembro de 1995. Disponível em: <<http://www.thewire.co.uk/archive/essays/theremin.html>>
- SCHAEFFER, Pierre. *Acousmatics*. In: Audio Culture. COX, Christoph e WARNER, Daniel (orgs.). New York: Continuum International Publishing Group, 2006.
- SCHULZ, Bernd. *Introduction*. In: Resonanzen. SCHULZ, Bernd (org.). Heidelberg: Kehrer Verlag, 2002.
- VIVACQUA, Paulo. Entrevista à revista eletrônica do Instituto Iberê Camargo, 19 de abril de 2006. Disponível em: <http://www.iberecamargo.org/content/revista_nova/entrevista_integra.asp?id=156>
- YOUNG, LaMonte e ZAZEELA, Marian. *Selected Writings*. Republicação eletrônica do original de 1969 distribuída pelo website <<http://ubu.com>>.
- WISNIK, José Miguel. *O som e o sentido*. São Paulo: Companhia das Letras, 1989.