

UNIVERSIDADE FEDERAL DO CEARÁ
INSTITUTO DE CULTURA E ARTE
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM COMUNICAÇÃO
MESTRADO EM COMUNICAÇÃO

FRANCISCO WESDLEY DA SILVA VASCONCELOS

RITORNELOS, MANTRAS E CAOS: COMPOSSIBILIDADE E
CONTEMPLAÇÃO NA ARTE INTERATIVA

FORTALEZA-CE

2011

FRANCISCO WESDLEY DA SILVA VASCONCELOS

**RITORNELOS, MANTRAS E CAOS: COMPOSSIBILIDADE E
CONTEMPLAÇÃO NA ARTE INTERATIVA**

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-graduação em Comunicação, da Universidade Federal do Ceará, como requisito parcial para a obtenção do título de Mestre em Comunicação.

Área de concentração: Comunicação e Linguagens

Linha de pesquisa: Fotografia e Audiovisual

Orientador: Prof. Dr. Antônio Wellington de Oliveira Jr.

FORTALEZA-CE

2011

FRANCISCO WESDLEY DA SILVA VASCONCELOS

RITORNELOS, MANTRAS E CAOS: COMPOSSIBILIDADE E CONTEMPLAÇÃO
NA ARTE INTERATIVA

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-graduação em Comunicação, da Universidade Federal do Ceará, como requisito parcial para a obtenção do título de Mestre em Comunicação.

Aprovada em ___/___/_____.

BANCA EXAMINADORA

Prof. Dr. Antônio Wellington de Oliveira Júnior (Orientador)
Universidade Federal do Ceará - UFC

Prof.^a Dr.^a Priscila Almeida Cunha Arantes
Pontifícia Universidade Católica de São Paulo - PUC/SP

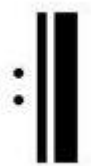
Prof.^a Dr.^a Aléxia Carvalho Brasil
Universidade Federal do Ceará - UFC

AGRADECIMENTOS

A Janice, pelo amor, companhia e orientações bem pouco ortodoxas. Aos meus pais, pelo apoio silencioso de todos os dias. Ao meu orientador, Wellington Jr., pela inspiração e empenho na correção deste texto. Ao professor Gilmar de Carvalho, pelo incentivo determinante para o meu ingresso neste programa de pós-graduação. Às professoras Priscila Arantes e Aléxia Brasil pela aceitação em fazer parte da banca de defesa, e novamente a Aléxia, também pela sua importante participação na banca de qualificação. Aos colegas de mestrado, pelo compartilhamento de angústias e risos nas conferências de corredor, mesa de bar e, principalmente, na virtualidade dos microblogs e redes sociais online. À Secretaria da Cultura do Estado do Ceará, pela concessão do prêmio VI Edital de Incentivo às Artes, que possibilitou a materialização da instalação *Ritus* e o acesso a extensa bibliografia em língua inglesa. Ao Ministério da Cultura, pelo apoio para que eu pudesse apresentar o esboço deste trabalho no evento *Soft Borders - 4th Upgrade! International Network Conference and Festival*, onde ouvi importantes contribuições e tive contato com artistas e pesquisadores de diversos países.

Esta dissertação foi desenvolvida junto ao Laboratório de Investigação em Corpo, Comunicação e Arte - LICCA do PPGC-UFC.

“They hear the murmur of surf through darkness, a sign that land is close. Then at night, after their somniferous experience on the island that vanishes, they hear on the air, from a distant north-easterly direction, a low confusion of voices, as if many people are singing psalms. Following the sound until noon the next day, they arrive finally at the Isle of Speaking Birds, black, brown and speckled, all shouting and singing with human voices”. – David Toop



RESUMO

Esta pesquisa pretende reconstituir, no âmbito da ciberarte, as noções de ritornelo, compossibilidade e contemplação, por meio do desenvolvimento de uma instalação interativa denominada *Ritus*. Partindo da noção deleuzeana de ritornelo como matéria expressiva criadora de territórios, foi realizado um estudo acerca da repetição como elemento propiciador da diferença na filosofia e na arte contemporânea. O conceito de compossibilidade foi adotado como modelo de narrativa para os processos artísticos baseados em programações computacionais. A questão da contemplação na arte foi tratada no sentido de conceber a possibilidade paradoxal de uma situação contemplativa em obras interativas. Ademais, foi realizado um estudo sobre as potencialidades da matéria sonora como provocadora de estados alterados de consciência. Por fim, foram delineados os percursos de gênese da instalação *Ritus*, baseada num ambiente interativo em que sons e imagem reiterados na forma de *loops* são atualizados pelo sujeito interator a partir de sua posição numa sala, evocando material audiovisual captado em manifestações religiosas realizadas no estado do Ceará.

Palavras-chave: ritornelo, arte, interatividade, compossibilidade, contemplação.

ABSTRACT

This research aims to restore, in the realms of cyberart, the notions of refrain, compossibility and contemplation, through the development of an interactive installation named *Ritus*. Based on the Deleuzian notion of refrain as an expressive material capable of creating territories, a study was conducted concerning repetition as an enabler of the difference in philosophy and contemporary art. The concept of compossibility was adopted as a narrative model to artistic processes based on computer programming. The question of contemplation in art was treated in order to conceive the possibility of a paradoxical contemplative situation in interactive works. Furthermore, a study was conducted about the potential of sonic material as a trigger of altered states of consciousness. Finally, was outlined the genesis path of the installation *Ritus*, based on an interactive environment in which sound and image repeated in loops are actualized by the interactor according its position in a room, evoking audiovisual contents captured on religious events performed in state of Ceará.

Keywords: refrain, art, interactivity, compossibility, contemplation.

LISTA DE FIGURAS

FIGURA 1	<i>Tango</i>	33
FIGURA 2	<i>Staircase</i>	35
FIGURA 3	<i>Diva</i> (2004).	36
FIGURA 4	<i>Lonpghayer</i> no YBCA, San Francisco.	38
FIGURA 5	Representação gráfica dos arquivos de <i>Ritus</i>	50
FIGURA 6	<i>Les Meules à Giverny, soleil couchant</i> , de Claude Monet.	58
FIGURA 7	No museu do Louvre, <i>Mona Lisa</i> de Leonardo da Vinci.	59
FIGURA 8	<i>A Sound Map of the Danube</i> , por Annea Lockwood.	61
FIGURA 9	Dispositivos captadores da atuação do interator em <i>Ritus</i>	63
FIGURA 10	<i>Sonic City</i>	73
FIGURA 11	<i>Question of Love</i> , Kirkcaldy Museum.	74
FIGURA 12	RCA Victor na peça publicitária <i>His Master's Voice</i>	85
FIGURA 13	Câmaras de Maes Howe.	101
FIGURA 14	Romeiros carregam pedras sobre a cabeça em Canindé.	107
FIGURA 15	Procissão de Nossa Senhora de Fátima.	109
FIGURA 16	Afoxé Filhos de Oyá.	110
FIGURA 17	Devota hare krishna na preparação do altar.	114
FIGURA 18	Contagem das repetições do <i>tasbeh</i> pelas falanges dos dedos.	116
FIGURA 19	A procissão de Fátima transformada em objeto sonoro.	117
FIGURA 20	Representação esquemática da montagem da instalação.	119
FIGURA 21	Módulos do software <i>Isadora</i> responsáveis pela interface 1.	121
FIGURA 22	Captura de imagem das respostas da interface 1.	122
FIGURA 23	Representação em módulos da interface 2 no software <i>Isadora</i>	123

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	09
1. RITORNELLOS, RITOS E RITUAIS	14
1.1 – Volteios do ritornelo	14
1.2 – Ritornelos repetindo a diferença	16
1.3 – Ritus: contemplando ritornelos	21
1.4 – Dimensões do ritual	24
1.5 – Rituais interfaceados	27
1.6 - Giros e rodopios: a repetição como diferença	29
1.7 - A contradança do loop	31
2 – ARTE E TECNOLOGIA: TRAMAS COMPOSSÍVEIS	41
2.1 – A tecnologia como linguagem	41
2.2 – A arte como abstração numérico-binária	43
2.3 – Interatividade e abertura rumo ao improvável	46
2.4 – Virtualidade e tempos compossíveis	50
3 – O PARADOXO DA CONTEMPLAÇÃO NA ARTE INTERATIVA	56
4 – ENTRECICLOS: NOTAS SOBRE SONS E CÂNONES	68
4.1 – Quando o som vira arte	68
4.2 – A concretude do som	70
4.3 – <i>Sound art</i> : o som desinstalado	72
4.4 – Arte instalativa e o espaço como experiência	75
5 – O SOM COMO TRANSE E ÊXTASE	80
5.1 – Mediunidade do ouvinte: o som como assombração	80
5.2 – Esquizofonia e o som como aberração psicológica	82
5.3 – Acusmática: o som por detrás da cortina	85

5.4 – Modos de escuta	87
5.5 – A música é o elevador	90
5.6 – <i>Entrainment</i> e estados alterados de consciência	93
5.7 – A reverberação como efeito sensível	99
5.8 – Algumas notas percutidas	102
6 – RITUS: REPETIÇÕES COMPOSSÍVEIS	105
6.1 – Captação de sons: tecnicidades	105
6.2 – Transe em tons de ocre	106
6.3 – Procissão branca	108
6.4 – Alma lavada	110
6.5 – Por entre mantras.....	112
6.6 – Murmúrios do islã	114
6.7 – Tratamento e edição de áudio e vídeo	116
6.8 – Construção do dispositivo	118
6.9 – Repositório de dados	120
6.9.1 – <i>Descrição da interface 1</i>	120
6.9.2 – <i>Descrição da interface 2</i>	122
CONSIDERAÇÕES FINAIS	125
REFERÊNCIAS	128

INTRODUÇÃO

Absorta em seus medos, a criança se esconde sob as cobertas, mesmo à noite quente. A sonoplastia improvisada pelo avô na estória que lhe contara antes de dormir transmutou-se em ruídos intensos e assustadores. A criança não consegue distinguir entre os barulhos reais e aqueles da sua imaginação. Esquizofonia. O deslumbre que sentira ao ouvir os contos de terror pela voz rouca do avô desvanecera no mesmo instante em que se viu sozinha no quarto, acompanhada somente pelas sombras que lhe pareciam fixar os olhos. Na vã tentativa de calar os sentidos, fechou os olhos com uma força ingênua, de tão grande. Em revés, passou a ouvir com mais clareza os sons de sua mente atormentada. Quase inconscientemente, começou a murmurar uma velha cantiga ensinada pela sua avó, que falava de pássaros, melodias, amor e alguns outros sentimentos e coisas que ela não entendia. Ao que repetia os versos, sentia-se mais segura. Já não estava sob os lençóis; não estava mais em seu quarto. Sentia que voava. Do alto, via sua casa misturada a outras casinhas parecidas. Não sabia mais para onde voltar. Ao planar sobre um lago, a criança viu a si mesma. Percebeu que tinha asas e que seu canto era como o dos pássaros.

Fazer arte como se faz o canto dos pássaros. Demarcar territórios ao expressar o indizível. A construção de ritornelos é uma habilidade presente da natureza que Deleuze e Guattari (1997) recriaram filosoficamente para descrever a força expressiva e afetiva das artes, principalmente da música. Ritornelos são feitos de sons, cores, texturas, cheiros e toda sorte de matérias sensíveis capazes de erguer muros expressivos, criar territórios, como a vizinha que canta ao lavar a roupa para sublimar o esforço braçal. Mas o ritornelo também traça caminhos de fuga, como quando a criança inventa suas próprias canções sobre mundos imaginários ao ser submetida ao castigo do isolamento.

A empreita aqui é reconstituir ritornelos por meio de uma instalação sonora interativa denominada *Ritus*, que reúne sons e imagens captados em cerimônias religiosas realizadas no estado do Ceará. Esse material audiovisual foi organizado em ciclos repetitivos (*loops*) e inserido num dispositivo interativo que, por meio de sensores e câmeras, percebe a posição de diversos indivíduos no espaço e dá respostas sonoras e visuais diferentes dependendo da quantidade de pessoas e de suas localizações no ambiente. A obra tenta – ao incorporar atributos do conceito deleuzeano de ritornelo,

reproduzir sons de caráter religioso e dispor o interator em contato com uma interface de respostas fugidias – propiciar uma paradoxal situação de contemplação no contexto da arte interativa.

Para a feitura deste trabalho, foi adotada a concepção de pesquisa em arte delimitada por Zamboni (2006) que se refere a trabalhos de pesquisa e investigação em criação artística que resultam em obras de arte como resultado da pesquisa. O modelo de pesquisa foi o exploratório, com utilização da observação assistemática para a captura dos elementos e características da obra de arte digital *Ritus*. O tratamento dessas informações coletadas deu-se mediante o modelo internalista (PONTES, 1997). As formulações de cunho internalista tentam traduzir o caráter “intrínseco” das obras de arte e seus “diálogos”, levando em consideração as suas dualidades estéticas e conceituais. Portanto, “recuperar esse diálogo, por meio de uma análise que busca reconstruir a lógica da composição interna das obras, é simultaneamente o grande desafio e a maior contribuição da postura internalista” (idem, 1997). Noronha também defende que o estudo da arte deve envolver a análise de seus processos internos:

O método da pesquisa em arte assemelha-se à pesquisa no campo clínico pelo modo como a metodologia deve estar contida nas operações que as práticas propiciam – seja a da prática da clínica, seja a da prática do artista em seu ofício investigativo -, produzindo um objeto que resulta da inter-relação entre uma reflexão meta-teórica (conceitos, métodos, ferramentas de trabalho, técnicas) e a instalação do lugar de trabalho (campo, setting, ateliê, estúdio, etc.) (NORONHA, 2007).

Em face desta tarefa de ordem técnica, perfaz-se o caminho da teoria, que, ao mesmo tempo, explica e serve de subsídio para a criação artística. Dessa forma, o presente estudo empreende um percurso teórico, reflexivo e crítico acerca dos conceitos considerados pertinentes à análise da instalação *Ritus*. Para tal, optou-se por realizar um trajeto metodológico baseado na revisão bibliográfica, que fundamenta, pelo pensamento de diversos autores, as ideias necessárias ao esclarecimento das questões propostas.

Outrossim, é do entendimento de Wilson que a própria categorização segmentada de artista e pesquisador se mostra como um “anacronismo histórico” (in

DOMINGUES, 2003, p. 157) e que os novos papéis tendem a ser mais integrados nesse sentido. Assim, ao longo deste texto, serão traçadas as linhas conceituais que ampararam o desenvolvimento de *Ritus* e, da mesma forma, serão discutidos os temas suscitados pelo próprio processo criativo da obra.

No primeiro capítulo, o conceito de ritornelo será o ponto de partida para uma discussão sobre a ideia de caos e territorialidade na arte, por meio das leituras de Deleuze e Guattari (2007), Ferraz (1998 e 2005), Nash (2006), Lemos (2006), Rodrigues (2007), Obici (2008) e Grosz (2008). Esses estudiosos hodiernos utilizaram a acepção de ritornelo para estudar os processos de composição artística, principalmente sonora. No entanto, ficaram restritos a analisar o som em suporte estático, “fechado”. A contribuição do presente trabalho será a de aliar a noção sonora de ritornelo, como produtora de resultados e processos múltiplos, com o entendimento de que uma obra de arte aberta à interação possibilita caminhos em direção à infinitude. Também será feito um percurso historicizado da noção de ritual e suas implicações no contexto da arte digital interativa, a partir de Domingues (2002). Em seguida, será utilizada a obra *Diferença e Repetição*, de Gilles Deleuze, como suporte para uma reflexão sobre as formas de se extrair diferença a partir da repetição, empreendendo uma breve análise de obras fílmicas e sonoras que exploram essa relação mediante o uso do *loop* e outros tipos de reiterações.

O segundo capítulo tratará das especificidades de se produzir uma obra de arte com a mediação criativa de plataformas baseadas em processamento computacional, a partir da compreensão de que a mudança de suportes também acarreta transformações de ordem sensorial e cognitiva. O conceito de interatividade será relacionado à ideia de abertura da obra proposta por Eco (2007), no sentido de compreender a nova situação relacional entre interator (usuário, espectador, sujeito) e obra na ciberarte. O tópico será encerrado pela leitura da obra *O tempo não-reconciliado* (PELBART, 2007) com fins a traçar um paralelo entre virtualidade (LEVY, 2001) e a ideia de compossibilidade, que permite entender o tempo como um emaranhado de dimensões coexistentes (ainda que contraditórias) na esfera do virtual. Essa compreensão permite lançar novas luzes sobre os processos de narrativa em ambientes digitais, que contêm uma infinidade de alternativas em potencial, mas que se alteram à medida em que vão sendo atualizadas pelo interator.

No terceiro capítulo é onde reside talvez o maior desafio deste trabalho. Ao passo que os autores brasileiros mais importantes no campo de confluência entre as artes e a tecnologia – Arantes (2005), Plaza (2000), Domingues (1997), Venturelli (2004) e Beiguelman (2008) – apontam a interatividade como um atributo que afasta a obra artística do ideal contemplativo, tentaremos nadar em contracorrente à literatura hegemônica atual sobre o tema (ou pelo menos encontrar uma fresta que permita vislumbrar outra direção) para encontrar subsídios que possibilitem a ideia de contemplação na arte interativa. Também serão mostradas as situações em que se prevê a possibilidade da contemplação no contexto específico da instalação *Ritus*. Para isso, recorrer-se-á a literatura de natureza religiosa e artística em que a busca pela contemplação foi abordada, como em São João da Cruz (2002), Teresa de Jesus (1984) e Kandinsky (2000).

No quarto capítulo, será feito um histórico do que se convencionou chamar de arte sonora (*sound art*), focando principalmente sobre a transição da música tonal europeia para a música concreta, nascida a partir das possibilidades de manipulação do som gravado. Nesse percurso, tentaremos fugir de lugares-comuns como o silêncio cageano¹ e a arte dos ruídos de Luigi Russolo para explorar exemplos que travem diálogo mais próximo com as questões pertinentes a este trabalho. Ademais, tentaremos situar *Ritus* no contexto das produções da arte instalativa (*installation art*), em que pese a dificuldade (ou impossibilidade) de impor uma obra a categorias fixas.

Na quinta parte do trabalho, faremos a leitura e discussão de autores que reconhecem o som como suscitador de alterações nos estados de consciência. Serão tratados conceitos como esquizofonia e acusmática (SCHAFER, 1991) para entender a relação de estranhamento que nossos sentidos travam com a matéria sonora. Nesse viés, também serão descritos alguns contextos em que o som é utilizado como catalisador de mudanças físicas e psicológicas no ouvinte, baseando-se principalmente no conceito de *entrainment* (LABELLE, 2010).

O sexto capítulo será um relato dos procedimentos criativos que deram origem à instalação interativa *Ritus*. Tratar-se-á de uma exposição técnico-teórica, abordando os recursos materiais e soluções encontradas para viabilizar a gênese da obra. O percurso deste capítulo será o de referenciar o processo criativo com a trajetória conceitual

¹ Referência à obra *4'33''*, de John Cage, composta apenas de pausas e silêncios escritos em partitura.

descrita nos capítulos anteriores. Está criado, então, o território que tentaremos corromper com vistas a desterritorializar conceitos e reterritorializar perguntas.

1 – RITORNELOS, RITOS E RITUAIS

“Façamos então nossos ritornelos. Pensar na repetição sem que nela se esteja condenado ao mesmo; a mesma matéria, a mesma forma.” – Sílvio Ferraz.

1.1 – Volteios do ritornelo

Ritornelo. Prescrição de retorno. Simbologia indicadora de volteios. Potência de se fazer repetir o diferente. Na escritura musical clássica, ritornelo é um sinal, marcação que determina a reexecução de determinado trecho de uma peça. O ritornelo, padrão recorrente, aponta para o retorno de uma seção da obra. Desse modo, reenvia o ouvinte ao trabalho da memória recente, ou “anamnésica” (RODRIGUES, 2007), com reapresentações de motivos melódicos, estruturas e correlações rítmicas, teias harmônicas ou métricas textuais previamente destacadas. É uma inscrição na partitura que institui graficamente o que é praxe na música: a reiteração de sons como forma expressiva.

Ritornelo. A apropriação desse recurso escritural da música por Gilles Deleuze e Félix Guattari (1997) transformou o ritornelo em um conceito filosófico, transcendendo a mera materialidade musical. Não se trata mais da mera repetição mecânica de sons. O movimento cíclico do ritornelo sempre retorna ao motivo inicial, mas com sutis variações, buscando “criar um novo ritmo para o tema da música” (NASH, 2006, p.196). Produzir ritornelos consiste em deixar marcas “de modo a encenar um centro e, em torno dele, experimentar um giro, um volteio” (idem, p.114). O ritornelo tem a função de consolidar interações “indiretas” entre aqueles elementos naturalmente desprovidos de afinidade, formando, assim, “massas organizadas” (DELEUZE & GUATTARI, 1997, p.167).

Ritornelo. É a criação de territórios o atributo dos ritornelos que faz deles potencializadores de experiências perceptuais e sensoriais frente à natureza caótica do mundo. A canção de ninar para crianças, o canto dos pássaros, a tevê instalada na cozinha da dona-de-casa, o rádio à pilha do ancião sentado à cadeira de balanço e o

ruído da própria cadeira de balanço, são essencialmente ritornelos. Eles marcam territórios, constroem barreiras “anti-caos” (idem, p.116), lugares seguros e estáveis, princípios de ordenamento que reforçam o papel do ritornelo de agenciamento territorial. “Chamamos de ritornelo todo conjunto de matérias de expressão que traça um território, e que se desenvolve em motivos territoriais, em paisagens territoriais” (idem, p.132).

Retorno. Ao passo que o ritornelo territorializa, a música, ao metamorfosear o ritornelo e lançá-lo em direções diagonais, desterritorializa. Em seu processo de criação, a música é a fuga do “em-casa” erigido pelo ritornelo, mas é também o retorno ao território. Reterritorialização. “A música é precisamente a aventura de um ritornelo: a maneira pela qual a música vira de novo ritornelo” (idem, p.102). Contudo, embora seja um conceito importado da música, o ritornelo não se restringe ao sonoro, podendo ser visual ou de qualquer outra natureza sensorial (OBICI, 2008). O ritornelo erige cristais, invólucros de tempo e espaço, pequenos mundos em suspensão. “Ele age sobre aquilo que o rodeia, som ou luz, para tirar daí vibrações variadas, decomposições, projeções e transformações” (DELEUZE & GUATTARI, 1997, p.167).

Os ritornelos, na realidade, exprimem dinamismos poderosos que nunca param de se encavalar, ora ritmando-se, ora descarrilando-se, em infinitos ritornelos. O ritornelo, em sua condição de “máquina de devires”, pode fazer entrecruzarem-se tanto potências e intensidades inomináveis quanto extensões qualitativas, imagens já formadas ou significados (RODRIGUES, 2007, p.115).

Caos. Desta feita, temos que o caráter cíclico da reprodução sonora nas artes interativas, criadora de territórios, em consonância com a metamorfose dos sons promovida pela atuação de um sujeito interator, agente de desterritorialização, recria no cenário da ciberarte a concepção deleuzeana de ritornelo. A repetição como mera reiteração de sons não cria ritornelos. O que faz o ritornelo é a potência de se desterritorializar e se reterritorializar. A melodia e o ritmo tornam-se ritornelo quando carregam expressividade. A própria criação de territórios traduz o caráter expressivo do ritornelo. E quando esses sons se abrem rumo à imprevisibilidade, ao caos, uma casa se desfaz, mas outras se erguem. Ritornelo.

1.2 – Ritornelos repetindo a diferença

A temática do ritornelo tem sido abordada a partir de certa variedade de ângulos pelos estudiosos contemporâneos, seja como recurso musical ativado pela repetição, seja como conceito filosófico, quer seja numa abordagem que entenda esses dois atributos complementarmente. O fato é que a recriação, ou reinvenção, deste conceito por Deleuze e Guattari indicou uma linha de pensamento dominante nos estudos que se utilizam do ritornelo como suporte conceitual. Tanto em Ferraz (1998 e 2005), Nash (2006), Rodrigues (2007), Obici (2008) e Grosz (2008), a apropriação do ritornelo faz-se em moldes deleuzeanos, enfocando primordialmente a capacidade do ritornelo de promover agenciamentos territoriais.

Assim, mesmo revestido de páginas e páginas de considerações filosóficas, o ritornelo não é, em si, uma criação humana. Tal como é visto por Deleuze e Guattari (1997), o ritornelo é inerente ao mundo natural, a despeito da presença do homem e de suas recriações.

A música não é privilégio do homem: o universo, o cosmo é feito de ritornelos; a questão da música é a de uma potência de desterritorialização que atravessa a Natureza, os animais, os elementos e os desertos não menos do que o homem. Trata-se, antes, daquilo que não é musical no homem, e daquilo que já o é na natureza (idem, 112-113).

Nesse sentido, o exemplo mais marcante de ritornelo abarcado no quarto volume da tradução portuguesa de *Mil Platôs* é o canto dos pássaros, entoado como marco sonoro delimitador de regiões de domínio. A espécie adotada pelos autores como modelo de produção de ritornelos na natureza é a *scenopoïetes dentirostris*, que, embora possua coloração da plumagem pouco marcante, tem seu canto audível a grande distância. A construção de territórios pelo *scenopoïetes* faz-se a partir dos motivos e frequências emuladas pelo seu canto e também por um ritual eminentemente visual, o que liberta o ritornelo do caráter unicamente sonoro. A cada manhã, o pássaro *scenopoïetes* institui seus marcos, seus códigos territoriais, derrubando da árvore folhas cortadas por ele e virando-as do lado inverso, “para que sua face interna mais pálida contraste com a terra: a inversão produz uma matéria de expressão...” (idem, 122).

Importante, nesse momento, entender que território, aqui, não infere marcações geográficas, nem acepções meramente espaciais. Diverge da abordagem deleuzeana a visão apregoada por Claude Raffestin (1993) de que “o território se forma a partir do espaço” (idem, p.144) e que seria resultado de uma ação no processo de apropriação desse espaço. A noção de território incorporada na análise do ritornelo refere-se substancialmente às marcas e formas expressivas, que estabelecem relações entre si, constituindo, assim, os motivos territoriais. São as marcas qualitativas que fazem o território, não o contrário.

As qualidades expressivas ou matérias de expressão entram em relações móveis umas com as outras, as quais vão ‘expressar’ a relação do território que elas traçam com o meio interior dos impulsos e com o meio exterior das circunstâncias (DELEUZE & GUATTARI, 1997, p.124).

Há de se considerar um território delimitado por linhas e planos invisíveis compostos por ritmos, tons, cores e texturas moventes. A cartografia do território traçado pelo ritornelo é sensorial e afetiva. Faz-se território apenas quando suas qualidades evocam suas próprias formas de repetição e reconstrução. A constituição do território é uma reconfiguração espaço-temporal de ritmos e forças expressivas. “É a fabricação do espaço em que as sensações podem surgir” (GROSZ, 2008, p. 12).

O meio, como local indeterminado limitado por elementos significativos, é a partir de onde o território é traçado. A territorialidade emerge do meio, de um ritmo, de uma periodicidade, de um “congelamento de um bloco de espaço-tempo” (idem, p. 47). Dessa forma, na relação causal proposta por Deleuze e Guattari, o território não é o contexto para a erupção de qualidades sensoriais; ao contrário, são as sensações, marcas e qualidades que possibilitam a aparição de um território. “Suas marcas, suas habilidades sonoras, são as qualidades que desencadeiam, e são desencadeadas, pela concretização de um território” (idem, p. 49). Assim, o ritornelo é o movimento pelo qual as qualidades e afetos de um determinado território ressoam; é a circunscrição de um espaço delimitado, ainda que aberto para as forças criadoras e transformadoras do caos.

Em *Chaos, Territory, Art*, Elizabeth Grosz (2008) realiza um percurso conceitual no sentido de relacionar, intrinsecamente, arte e ritornelo. Para ela, a arte compartilha atributos e realiza os mesmos movimentos do ritornelo: criação de matéria expressiva

que territorializa, abranda o caos provisoriamente; desterritorializa, imerge na infinitude caótica; e reterritorializa, cria novos territórios. “Uma performance, um ritornelo, uma organização de cor ou movimento que, eventualmente, transformada, possibilita e induz a arte” (idem, p. 3). Para Grosz, a arte é definida sob moldes análogos ao do ritornelo deleuzeano. No entendimento da autora, o que distingue a arte de outras formas de produção cultural “são as maneiras pelas quais a produção artística se amalgama com a sensação, intensificando-a, eternizando-a ou monumentalizando-a” (idem, p. 4).

A arte, assim como o ritornelo, habilita a matéria à expressividade, ressoando figuras e texturas, e se tornando algo maior que ela mesma. Sob esses termos, a arte regula o caos e flerta com ele. “A arte capta um pedaço de caos numa moldura, para formar um caos composto que se torna sensível, ou do qual retira uma sensação *caóide* enquanto variedade” (DELEUZE & GUATTARI, 2007, p. 264). A sensação passa a ser o resultado da manipulação do caos pela arte, por meio da extração de suas qualidades. Dessa forma, apesar da criação de territórios consistir no “impulso primordial da arte”, esta também seria capaz de por a chão as barreiras anticaos e promover movimentos de desterritorialização. “A arte é igualmente capaz dar impulso à deformação que destrói territórios e lhes permite voltar ao caos de onde foram arrancados temporariamente” (GROSZ, 2008, p. 12). Entretanto, cabe-nos restringir conceitualmente o que se designa por esse plástico termo, *caos*.

A introdução da noção de caos na ciência moderna, associada à ideia de “sistema dinâmico”, propiciou uma ruptura em relação à ciência clássica, e foi popularizada com a adoção de termos como bifurcações, intermitências, periodicidades, efeito borboleta e fractais (GLEICK, 1990). Perante o olhar do caos científico, o ritmo supostamente constante do gotejar de uma torneira desvela uma aleatoriedade intrínseca. O comportamento dos carros, das aglomerações de pessoas, tudo passou a ser enxergado sob essa nova perspectiva. “O caos é sempre consequência de fatores de instabilidade” (PRIGOGINE, 2002, p. 12). Assim, os sistemas ideais da ciência clássica dão lugar à “instabilidade dinâmica” do caos evidenciada pela quebra de simetrias temporais. Ademais, apesar de sua imprevisibilidade estatística, o caos da física quântica é também permeado por padrões, em que um ambiente finito poderia abrigar um número infinito de percursos. “É do caos que surgem ao mesmo tempo ordem e desordem” (idem, p. 80).

Contudo, não é propriamente deste caos que tratam Deleuze e Guattari. O caos seria o rizoma de todas as potencialidades, soma de infinitas direções, que, “atuando numa velocidade incomensurável, ameaçam o esgotamento dos *meios*” (OBICI, 2008, p. 67). O caos como perpetuação da diferença, num eterno retorno. Mas, ainda que o termo caos, nas acepções dos físicos quânticos e dos filósofos pós-estruturalistas, represente dois fenômenos distintos, é possível notar aproximações, pontos de contato, entre as duas correntes, exatamente no que tange à existência de uma ordem recôndita nas manifestações aparente randômicas do caos. O caos entendido não como absoluta desordem, mas como “uma pletora de ordenamentos, formas, vontades” (GROSZ, 2008, p. 6). Forças indistinguíveis umas das outras, tanto o real como o virtual, indistintamente.

Define-se o caos menos por sua desordem que pela velocidade infinita com a qual se dissipa toda forma que nele se esboça. É um vazio que não é um nada, mas um virtual, contendo todas as partículas possíveis e suscitando todas as formas possíveis que surgem para desaparecer logo em seguida, sem consistência nem referência, sem consequência. E uma velocidade infinita de nascimento e de esvanecimento (DELEUZE & GUATTARI, 2007, p. 264).

É a partir do caos que as artes visuais e sonoras apreendem algo da estrutura vibratória da própria matéria, ao dela extrair cor, ritmo e movimento. E é por meio do ritornelo que a arte passa a demarcar territórios e produzir mundos. “A arte, nesses aspectos, seria o ato de criar outros territórios, criar mundos possíveis, pela capacidade de colocar os *códigos* em velocidade que tende a gerar *matérias* e *qualidades expressivas*” (OBICI, 2008, p, 78).

O caos é o virtual em toda a sua complexidade, a possibilidade permanente de infinitos planos. É para conter essa profusão que criamos ritornelos musicais. Entre versões possíveis para o ritornelo sonoro figurariam o próprio batucar que uma criança executa ao perambular sem rumo, ou o zumbido que fazemos, muitas vezes inconscientemente, quando esperamos ansiosamente por alguém, ou até mesmo aquele pequeno trecho de música irritante que “gruda” em nossas cabeças apesar de termos aversão a ela (GROSZ, 2008). O ritornelo como uma “pequena captura de fragmentos melódicos e rítmicos” que, embora não sejam propriamente a matéria-prima da música, são o que a música deve desterritorializar para que possa emergir. “O ritornelo previne a

música enquanto é, ao mesmo tempo, uma pequena previsão de uma música por vir” (idem, p. 52).

A regularidade rítmica do ritornelo confere um princípio de ordem para tornar suportável a situação em que o caos acena. O tamborilar de dedos como em transtorno compulsivo cria uma bolha de segurança para o corpo que pende para o caos. Pela leitura de Deleuze e Guattari a partir de Grosz (2008), os movimentos do ritornelo são vários: a criação de zonas temporariamente protegidas do caos, quando, por exemplo, uma criança cantarola enquanto convoca forças para um trabalho escolar; a demarcação de terrenos maleáveis, como quando um gato espalha objetos estrategicamente na fronteira de seu território; e o desenho de linhas de fuga para o exterior, como a revoada anual de patos migratórios ao sul ou ao norte (idem). A realização desses percursos é a condição para que a arte, a música, adquira os atributos transformadores do ritornelo.

O ritornelo repele o caos, criando um ritmo, andamento, melodia, que canaliza o caos ao estruturá-lo através da constituição de um território e um modo de ocupação desse território, uma moldura musical. É somente quando a organização territorial é em si perturbada, reconfigurada e abstraída através de qualidades autônomas é que a música pode funcionar intensificando seus efeitos sobre corpos individuais e coletivos (idem, p. 53).

Os ritornelos são os padrões rítmicos, ladainhas e cantigas que organizam territórios por meio de barreiras expressivas. “Compor um ritornelo é também compor uma cela. Um quarto não só abriga, ele obriga e impõe uma dimensão” (FERRAZ, 2005, p.39). Já a música faz o movimento contrário, libera esses padrões rítmicos e harmônicos de seu local de origem por meio da experimentação. “Uma ideia de possibilidade está associada à cela, mas uma ideia de impossível, de improvável, de virtual está associada ao plano de fuga” (idem).

um gesto &
 uma estratégia de articulação &
 uma série de escapadas, não previstas pelo primeiro ritornelo, nem pelo gesto.
 Poderia colocar assim a fórmula do ritornelo (idem, p 105).

A exploração criativa dos sons, ora chamada de música, mas que poderá ser chamada de arte sonora, como iremos ver adiante, atua na ruptura e deslocamento do ritornelo, extraíndo-o da zona de conforto traçada pela sua matéria expressiva reiterada. “O que é desterritorializado a partir do ritornelo é agora reterritorializado como música” (GROSZ, 2008, p. 58).

1.3 – Ritus: contemplando ritornelos

Contudo, tendo posto este preâmbulo acerca do ritornelo, e antes de imergir nos demais conceitos fundamentais a este estudo (ritual, repetição, compossibilidade, contemplação, arte-tecnologia e arte sonora), detenhamo-nos no objeto deste trabalho: uma instalação sonora interativa denominada *Ritus*. Para todos os efeitos, chamar-se-á aqui de objeto por mera questão pragmática, mas não se trata de um objeto num sentido positivista/cientificista da palavra, em que se configuraria como um material submetido à análise distanciada. Mais que isso, *Ritus* será também resultado das discussões aqui tratadas. Não é objeto acabado. Tanto serve como fonte que desvela o hermetismo dos conceitos abordados, quanto vai sendo construída e alicerçada a partir do aprofundamento das tramas conceituais aqui encadeadas. Por isso, ora serão feitas referências a *Ritus* em tempo presente, ora em tempo futuro, uma vez que a obra já existe em conceito, mas foi desenvolvida somente em estágio prototípico.

Entretanto, por ora, será preciso voltar ao passado, haja vista que o projeto aqui em observação nasceu a partir de uma instalação artística audiovisual interativa denominada *Caos*, fruto de um trabalho de conclusão do curso de especialização em Comunicação e Novas Tecnologias da Universidade de Fortaleza, e exibida no Festival Vida & Arte, em Fortaleza, no ano de 2004. O cenário inicial de *Caos* é uma sala escura. Penduradas no teto, três lanternas de cor verde, azul e vermelha, respectivamente, compõem a tríade formadora da luz branca. Em segundo plano, um loop infinito de uma música composta eletronicamente. O ambiente lisérgico inicial dá espaço para uma experiência conceitual do usuário sobre a cidade a partir do momento em que a posição das lanternas é alterada pelo próprio usuário. Daí, irrompem projeções imagéticas e sonoras que tentam traduzir e recriar alguns aspectos da urbe na contemporaneidade.

Apesar de baseado na reiteração sonora, o modelo interativo de *Caos* estabelece a possibilidade de criação de sentidos diversos justamente por ser aberta à interação. Contudo, por questões de limitação técnica, em que se enumeram as condições restritas para a atuação do interator e a exígua gama de respostas diferentes advindas dessa interação, faz-se imperativo que, para o objetivo deste trabalho, seja desenvolvido um novo projeto de instalação, capaz de materializar artisticamente um referencial teórico amplo, focado nos conceitos de ritornelo (DELEUZE & GUATTARI, 1997) e compossibilidade (PELBART, 2007).

Destarte, decidiu-se que, para o desenvolvimento deste projeto, deveria ser concebida uma obra interativa que será denominada *Ritus*. Essa instalação pretende se basear no modelo interativo de *Caos*, ampliando, contudo, as possibilidades de *inputs* e *outputs* em sua interface, o que intensificará experiências múltiplas do interator e aproximará sua relação processual perante a obra com os conceitos de ritornelo e compossibilidade.

A configuração arquitetônica de *Ritus* também será moldada inicialmente por uma sala escura. Contudo, as interfaces da obra não estarão visíveis, serão percebidas a partir da movimentação dos corpos através do espaço. Além de câmeras, serão utilizados vários sensores para captar presença e as nuances de movimento dos interatores. Os dados coletados pelos sensores são enviados ao computador por meio de sinais do protocolo MIDI (*Musical Instrument Digital Interface*) na forma de valores numéricos absolutos de 0 a 127. O sinal MIDI enviado por cada um dos sensores será utilizado como variável para a externalização de uma determinada resposta da instalação. Cada parâmetro ativará *outputs* específicos, como o aumento da opacidade ou intensidade de determinadas imagens ou sons, respectivamente, fazendo-os mais ou menos visíveis/audíveis ao interator. Por meio da utilização desses sensores, a exploração do ambiente da instalação pelos usuários criará o que pode ser chamado de microrritornelos, pequenos territórios marcados por elementos expressivos sonoros e visuais.

Outro aspecto fundamental de *Ritus* (cujos desdobramentos serão estudados adiante) é que a base midiática da instalação é formada por arquivos de áudio e vídeo reproduzidos indefinidamente em forma de *loop*. No entanto, esses *loops* estarão rodando em segundo plano, invisíveis e em silêncio, e apenas serão ativados quando da

interação pelos usuários da obra, que farão irromper determinados *loops* dependendo de suas posições no ambiente. Os *loops* terão durações variadas entre si e conterão outros microloops em seu interior. O objetivo desse recurso é ampliar as possibilidades de resultados sonoros e visuais, mesmo em se tratando de uma base de dados reproduzida de modo cíclico. “Sujeitar a diferença aos padrões da repetição é por fim estar simplesmente levando ao extremo os graus de dessimilaridade de uma repetição. Uma diferença de graus” (FERRAZ, 1998, p. 35).

Contudo, é importante interpor parênteses para ressaltar que o *loop* não é necessariamente o ritornelo. Embora Ferraz (2005) admita que o *loop* “pode até se parecer com um fazer lugar, aparecer como ritornelo” (idem, p. 39), o próprio autor deixa claro que os dois não são a mesma coisa. Não é a mera repetição que produz ritornelos. É a potência de fazer lugares e, ao mesmo tempo, fugir deles que caracteriza o ritornelo. No retorno promovido pelo mero *loop*, “o que volta se torna a cadeia, a casa fechada” (idem). É preciso, portanto, esclarecer que a busca pela materialização do conceito do ritornelo em *Ritus* provém, não da mera reiteração de sons, mas da reapropriação criativa do *loop*, da criação e transposição de territórios sonoros, do estabelecimento de rotinas narrativas compossíveis e do poder desterritorializante e reterritorializante das alternâncias e repetições do som.

Ademais, outra proposição de *Ritus* é a tentativa de aproximar os processos de cunho interativo a uma relação contemplativa para com a arte numérica, incorporando elementos da música ritualística, utilizando-se de saturação sonora, imersão acústica e visual, e dissimulando os procedimentos e a lógica da inserção de dados no sistema interfaceado. Especificamente no que concerne à questão da contemplação, a proposta em *Ritus* é percorrer um caminho no sentido contrário ao fluxo tido como regular na arte sobre suporte computacional, em que a tônica tende a ser a de uma interação de caráter meramente lúdico que basta *per se*. Enquanto a maioria dos autores contemporâneos postula que, na obra de arte aberta à interatividade, a relação toma o lugar da contemplação (DOMINGUES, 1997), a intenção aqui é, paradoxalmente, obter o oposto: a consecução da epifania e da contemplação num ambiente de interfaces mediadas por dispositivos computadorizados e sujeitas à entrada de dados por parte de interatores.

1.4 – Dimensões do ritual

Algumas das práticas para produção de sentido a serem incorporadas à instalação *Ritus* serão apropriadas por meio da coleta de sons de procedimentos rituais religiosos e vocalizações em forma de mantra. Apesar de sabidamente haver a disponibilidade na Internet, em sites de compartilhamento, de um extenso material audiovisual em que há esse tipo de registro, as amostras sonoras e visuais deste trabalho serão captadas a partir de situações reais, coletadas diretamente no local de sua realização. Essa opção não reside somente na fuga ao método de reconfiguração criativa do *footage* online, que poderia conferir diversos caminhos outros a este trabalho. O fato é que as imagens arquivadas online se tratam de matéria descontextualizada, geralmente sem marcações georreferenciais que permitam ligá-la a uma manifestação específica. Já estão desterritorializadas. O que se pretende aqui é promover, partindo do princípio, todo o percurso de invenção do ritornelo deleuzeano e, para tal, o conteúdo expressivo precisa realizar o caminho de criação, destruição e reconstrução de territórios. É o percurso de territorialização-desterritorialização-reterritorialização iniciado pelo próprio território.

Ademais, tais sons como percussões ritualísticas, vocalizações mântricas e orações repetitivas serão captados não somente por sua função no ritual, ou seja, a partir da compreensão de seus praticantes acerca de uma dimensão numinosa, de aproximação ou recuperação do sagrado, mas também quando apresentarem-se reiteradamente, em forma de *loop* ou redundância durante o rito, este entendido como a repetição de eventos considerados importantes e ligado às origens (CROWN & RUSSEL, 2007).

Contudo, será que podemos tomar o conceito sacralizado de ritual como uma referência estanque para a seleção dessas amostras? É fato posto que a palavra ritual, como conceituação que ampara diversas dimensões desse trabalho, deve ser relativizada em função de todas as práticas sociais a que está relacionada, bem como de todas as acepções que a palavra possuiu ao longo do trajeto histórico, entendendo esse percurso temporal não de maneira linear, mas levando em conta a memória coletiva (HALBWACHS, 1990) como perpetuadora e reconfiguradora dessas práticas.

Assim sendo, é preciso considerar os processos que fundamentam cada um dos rituais de que provêm os sons utilizados em *Ritus* e não tomar o vocábulo “ritual” como definidor absoluto de tais práticas. Nesse sentido, vem à tona a noção de que “qualquer

forma expressiva só vive em seu próprio presente – aquele que ela mesma cria” (GEERTZ, 2008). Portanto, é preciso reconhecer a historicidade das práticas humanas e das categorias de pensamento ao invés de tomá-las “implicitamente por permanentes” (CHARTIER, 2002). Do mesmo modo, para materializar essa historicização é necessário “relacionar os pretensos objetos naturais às práticas datadas e raras que os objetivam e explicar essas práticas, não a partir de um motor único, mas a partir de todas as práticas vizinhas sobre as quais elas se ancoram” (idem, p.58).

No caso das percussões e vocalizações ritualísticas indígenas, por exemplo, é preciso atentar inclusive para as funções específicas que o ritual tem nas diversas comunidades. Entre os índios guarani, o ritual é permeado por um esforço espiritual de comunicação com as divindades (MONTARDO, 2009). Em algumas sociedades primitivas da Ásia e da América do Norte, o ritual envolve procedimentos pragmáticos de cura por meio de técnicas que visam ao êxtase psíquico (ELIADE, 2002). Já no cristianismo católico, o sacramento ritualizado da eucaristia provê a noção de partilha do corpo, remetendo a uma postura sacrificial do rito, mas sob o viés sacralizado da religião.

Outrossim, “a irredutibilidade da experiência ao discurso” (CHARTIER, 2002), proveniente da lacuna entre as práticas discursivas e as práticas reguladoras de condutas e ações, deve conferir ao estudioso a consciência de que todo discurso é socialmente determinado – ressaltando-se aqui, contudo, o caráter peremptório dessa expressão, entendendo a determinação como construção, mas não numa perspectiva demiúrgica. Assim sendo, a atribuição a uma prática, ou conjunto de práticas, da nomenclatura “ritual” também deve ser lida considerando suas limitações e determinações temporalizadas e espacializadas.

Nesse aspecto, o procedimento foucaultiano exposto por Paul Veyne (1992) é o de desnaturalizar os fatos humanos, ainda que pareçam tão óbvios aos seus contemporâneos, e, com isso, desconstruir o ato de nomear, eliminando os “eternos fantasmas” que a linguagem suscita. “É preciso desviar os olhos dos objetos naturais para perceber uma certa prática muito bem datada, que os objetivou sob um aspecto datado como ela” (idem, p.154) e abandonar as grandes noções eternizadas “que banalizam e tornam anacrônica a originalidade das práticas sucessivas” (idem, p.158). Fundamentalmente, Veyne situa a necessidade de mergulhar rumo a um universo de

referentes pré-discursivos, práticas suspensas na esfera virtual, ainda por serem atualizadas. “Tal é o sentido da negação dos objetos naturais: não há, através do tempo, evolução ou modificação de um mesmo objeto que brotasse sempre no mesmo lugar” (idem, p.172).

Contudo, mesmo considerando o “abismo” que separaria as palavras e as coisas, tendo em vista a concepção de que a linguagem não poderia dar uma imagem adequada da realidade e trazendo à tona a tese de alguns teóricos que equiparam a narrativa histórica à narrativa ficcional imaginária (GINZBURG, 2002), convém estabelecer que ainda se faz possível extrair conhecimento das fontes e registros, ainda que seja um conhecimento diverso da noção absoluta de verdade.

A etnomusicologia, todavia, dispõe de poucos indícios para precisar a datação das primeiras manifestações sonoras de caráter musical. Gravuras rupestres com figuras assemelhadas a instrumentos musicais são os registros históricos mais confiáveis da música em seu estado mais primitivo, mas não podem ser tomados como dado científico para estabelecer sua origem. Por outro lado, a etnomusicologia, em sua reconstrução historiográfica situa a música primitiva como expressão do caráter mítico e mágico do som, socialmente amparado pela “crença metafísica na correspondência entre a música e a ordem do mundo e nas virtudes metafísicas que daí decorrem” (CANDÉ, 2001, p. 50). Embora a historiografia da música tenha um tom especulativo quando discorre sobre a música mais ancestral, os atributos religiosos e mágicos são recorrentes para descrevê-la, de modo tal que as práticas de magia são apontadas como “as mais importantes manifestações musicais do estado selvagem” (SCHURMANN, 1989, p.20). Nesses ritos cridos como mágicos, eram atribuídos poderes de natureza sobrenatural aos sons organizados musicalmente. “Num contexto ritual e mítico, a música é um espelho de ressonância cósmica, que compreende todo o universo sob a dimensão – demasiado humana – da voz” (WISNIK, 1989, p. 38). Entre os exemplos de poderes estariam o de convocação de espíritos e a de manutenção de estruturas sociais.

As práticas musicais, portanto, muitas vezes associadas a outras manifestações, eram os ingredientes de determinados tipos de rituais que se configuravam num modo de comunicação específico, através do qual se estabelecia contato com seres sobrenaturais, com o objetivo de conjurá-los para atuarem favoravelmente à sociedade humana (idem, p. 27).

No entanto, a despeito de especificidades de cunho histórico, há uma tentativa de capturar um sentido primário do ritual, em que este precederia ao mítico e, mais ainda, à própria palavra. Nesse âmbito, ritual seria o ato repetitivo, de função natural; prática cultural mantenedora de coesão e estabilidade do grupo social (DETIENNE, 1987). A ordem específica do ritual seria a de “criações culturais que se organizam em torno de elemento focalizadores, núcleos chamados ‘armadilhas do pensamento’, com os seus modos de coerência, mas também com aspectos lúdicos, estéticos, ilusionistas” (idem, p.72). Essa visão particular desvincula, em parte, o ritual do cenário mítico e sacrossanto a que se tendeu associá-lo em tempos e sítios determinados e permite estender suas premissas a práticas e processos diversos, possibilitando uma compreensão mais abrangente de sua natureza, ainda que a remissão à palavra “ritual” sempre requeira ao menos a consideração dos demais sentidos que o termo tem na cultura.

1.5 – Rituais interfaceados

“Suponhamos um lama tibetano gravado em compact disc: sua voz, capaz de fazer ouvir os harmônicos, está quase como um holograma vocal na sala, cavando do fundo e da fenda do universo o som primordial, podendo ser interrompido a qualquer momento e contrapor-se a qualquer outro ruído”. – José Miguel Wisnik

Um ritual religioso é um roteiro ou apenas uma indicação que “pode ser extraída de seu contexto e executada para uma plateia?” (BLACKSTOCK, 2008, p.103). Ou, mais precisamente, é possível afirmar que um som produzido numa situação específica de uma prática ritual ainda terá um caráter ritualístico quando, neste caso, for reprocessado e reproduzido na conjuntura de uma instalação interativa? Temos que, nesse cenário, o som é destituído de seu atributo ritual característico da prática que o originou, mas incorpora uma nova dimensão ritualística, desta feita, num sentido mais próximo ao preconizado por Domingues (2002), que vislumbra uma dimensão ritualística nos sistemas artificiais baseados em tecnologias interativas, principalmente

no que concerne à repetição de comportamentos, busca de aquisição de poderes especiais (convergência de sentidos, sinestesia) e propagação de identidades durante a interação. “Os sistemas interativos oferecem rituais antropológicos mediados por tecnologias que ampliam a comunicação humana e propiciam tipos de relação somente experimentadas quando estamos conectados” (SANTAELLA in DOMINGUES, 2003, p. 96).

Outro aspecto de certas instalações interativas em que Domingues (2002) entrevê uma faceta do ritual é a possibilidade de provocação de um “transe” mediado pelas tecnologias. “Um transe que ocorre pelo diálogo do corpo com as memórias invisíveis de computadores. Entre a carne e o silício, o analógico e o digital, o real e o virtual” (idem, p.177). Assim, o ritual da arte interativa não se relaciona somente com o viés sagrado dos rituais, mas também com uma dimensão ritualística virtualizada, peculiar aos suportes computacionais.

As interfaces nos dão o poder de gerar e provocar mutações em ambientes virtuais manipulando forças do cosmos. É o caso do calor, ondas de luz e som, entre outros sinais que entram para os computadores e se transformam em paradigmas computacionais (SANTAELLA in DOMINGUES, 2003, p. 99).

Aspecto similar é o que tentaremos invocar por meio da instalação interativa *Ritus*, que conterà em sua base de dados elementos sonoros repetitivos extraídos de procedimentos ritualísticos, configurados para serem reproduzidos em *loop*, ou seja, circuitos isócronos circulares reproduzidos indefinidamente. A repetição de temas sonoros na arte tecnológica, por meio de *loops* e ritornelos, reconstitui o efeito mântico preconizado pela tradição védica. Essa insistente reiteração visa a um estado “zen”. A reprodução de sons continuamente repetida “vai criando o som de um mantra, hipnótico, que conduz a outros estados de consciência” (COHEN, 2004, p.74). Converte, nesse sentido, a noção de que o ritual é um “mecanismo de constante recriação e não simplesmente afirmação da unidade do grupo” (ARYA, 2008, p.36).

Em *Ritus*, o ritual é o da criação e demolição de muros expressivos. Territórios sonoros e mentais evocados por xamãs interatores cujos poderes estão transubstanciados na forma de interfaces com uma máquina de processamento computacional. A comunicação com outra dimensão faz-se rompendo as barreiras da virtualidade e o

transe é alcançado mediante a imersão de si num cenário ritualizado sob a lógica do numérico.

1.6 - Giros e rodopios: a repetição como diferença

A reprodução de práticas repetitivas é um dos atributos recorrentes nas definições do ritual, bem como os *loops* são os mantras da contemporaneidade. A relação entre a repetição ininterrupta de sons digitais e os cânticos milenares hindus perfaz-se nos mais diversos aspectos. A repetitividade é elemento fundamental da estrutura da música eletrônica, assim como a repetição consiste em prática ritualística essencial, como, por exemplo, para os entoadores de mantras². A tradição védica prega que os mantras sejam repetidos de 108 em 108 vezes. O objetivo dessa sucessão contínua é interromper o processo natural de pensamento intermitente, que nos leva de uma ideia a outra descontroladamente, deixando-nos em condição de entrar em contato com “os planos superiores”. Também o som tribal produzido pelos povos indígenas traz, em sua estética, elementos baseados na repetição de ritmos e cânticos. O cientista francês Pierre Bergé, que estuda as teorias sobre o caos pós-determinista, pondera que a oração e os afazeres repetidos mostram-se uma antítese conceitual às práticas improfetizáveis, *incontinentes*.

Nos mosteiros beneditinos, a sucessão de ofícios periódicos implicava a experiência ininterrupta do tempo cósmico. Obedecendo a seus ritmos circulares. (...) Em oposição a esses ritmos periódicos, geradores do sentimento de eternidade, o surgimento de acontecimentos imprevistos, “caóticos”, por assim dizer, rompe a monotonia do tempo e marca claramente seu desenrolar-se, assim como toda modificação, quando é percebida de maneira suficientemente descontínua (BERGÉ, 1996, p. 278).

Porém, antes de tudo, precisamos situar que a repetição está na natureza sob a forma dos ciclos. Cabe, então, às leis naturais e fisiológicas a manutenção da regularidade desses ciclos, orquestrando a espontaneidade rítmica que é própria de Gaia. “A natureza está prenhe de ritmos: solares, lunares, telúricos. A vida dos organismos

² Em sânscrito, antigo idioma da Índia, a palavra mantra é composta pelas sílabas man (mente) e tra (entrega). Tem origem nos Vedas, livros sagrados indianos, compilados em 3000 a.C.

exala ritmos: respiração, pulsação, digestão, movimento dos corpos...” (SANTAELLA, 2005, p. 172).

Em *Rhythmanalysis* (2004), Henri Lefebvre discorre sobre a relação intrínseca entre o cíclico e a reiteração linear. Para o autor, a repetição cíclica e o repetitivo linear diferenciam-se mediante análise, mas, na realidade, interferem um com o outro constantemente (idem, p. 8). O ciclo teria origem naquilo que há de “cósmico”, de natural, como no revezamento de dias e noites, estações, ondas e marés. O linear viria, por sua vez, da prática social, da atividade humana, compreendido pela monotonia de nossas ações e movimentos. Para materializar seu pensamento, Lefebvre recorre aos relógios analógicos, cujos mostradores fazem fundo ao curso circular dos ponteiros, o qual é acompanhado pelo tiquetaque cadenciado, linear, de sua engrenagem. Daí essa relação constituir a medida do tempo. “Tempo e espaço, o cíclico e o linear, exercem uma ação recíproca: eles se medem um contra o outro, cada um se faz e é feito como uma medição-medida; tudo é repetição cíclica através de repetições lineares” (idem).

Feitas tais distinções e aproximações, Lefebvre irmana, então, a repetição e a diferença ao tratar da impossibilidade de uma repetição “absoluta”. Segundo ele, esta seria “apenas uma ficção do pensamento lógico e matemático” (idem, p. 6), simbolizada pela convenção $A = A$. Nesta suposta equação, portanto, o segundo A difere do primeiro simplesmente pelo fato de ser segundo. “Não só a repetição não exclui as diferenças, como também lhes dá o nascimento” (idem). É o mesmo raciocínio adotado por Gomes (2001), que, ao tratar da sucessão, argumenta que a repetição leva à diferença, apesar de se esperar dela justamente o contrário: a manutenção do mesmo. Assim, ainda quando repetimos um número na construção de uma série, por exemplo, estabelecemos um ordenamento que inflige marcas em cada componente seriado, a despeito de sua unidade essencial. “Por isso, não podemos considerar os elementos de uma série do tipo 1 1 1 1 1 como absolutamente idênticos. Uma vez que cada elemento tem seu lugar, único e preciso na cadeia, não podemos apostar numa permutabilidade” (idem, p. 78). Assim, recaímos na tese da “diferença como resultante do fenômeno de deslocamento” (Stoianova apud FERRAZ, 1998, p. 60). É nesse justo sentido que parte a proposição feita por Edmund Couchot de que, por sucessão e posicionamento, “a repetição não engendra o mesmo mas o outro” (apud idem:178). Desse modo, temos que o mesmo ordenamento numérico, ora intervalado com o sinal aditivo (1+1+1+1...), dá origem à sequência dos números naturais *ad infinitum* (LEFEBVRE, 2004). “Repetir um objeto

tal qual foi apresentado numa primeira vez é materialmente improvável” (FERRAZ, 1998, p. 36), uma vez que a repetição de um objeto aparentemente invariável é transformada em diferença pela própria instabilidade dos estados da matéria física e ainda pela variabilidade do sistema sensorial humano.

Tais reflexões inexoravelmente nos levam à obra *Diferença e Repetição*, de Gilles Deleuze (2006). Impossível, pois, não ponderar que as elucubrações acima sejam senão repetições dos conceitos deleuzeanos em busca de uma diferença neles oculta. Deleuze, ao refazer o percurso conceitual que as acepções-título de seu livro tiveram na história da filosofia, aponta para imbricações paradoxais entre a repetição e a diferença, colocando-as como geradoras recíprocas uma da outra. “O interior da repetição é sempre afetado por uma ordem de diferença; na medida em que algo está relacionado a uma repetição de ordem diferente da sua” (DELEUZE, 2006, p. 51-52).

Deleuze recupera as teses de Hume sobre a repetição – em especial a de que a repetição não faz mudar o objeto que se repete, ela muda o contemplador – e o faz de um modo que afirma suas próprias palavras como repetição às daquele. Deleuze diz, então, que o “paradoxo da repetição” é provocar a mudança, a diferença, não no objeto reiterado, mas no espírito que a contempla. Cabe ao contemplador, portanto, colher diferença a partir da repetição. “Extrair da repetição algo novo, extrair-lhe a diferença, é este o papel da imaginação ou do espírito que contempla em seus estados múltiplos e fragmentados” (idem, p. 118). Contudo, é pertinente colocar que essa diferença extrínseca não explica cabalmente o poder transformador da repetição deleuzeana. A questão fundamental é, ademais, a diferença *inerente* à repetição.

É num mesmo movimento que a repetição compreende a diferença (não como uma variedade acidental e extrínseca, mas como seu âmago, como a variante essencial que a compõe, o deslocamento e o disfarce que a constituem para uma diferença divergente e deslocada) (idem, p. 399).

1.7 - A contradação do loop

Em *Language of new media*, Lev Manovich relata um momento do desenvolvimento da linguagem audiovisual em que a repetição cíclica na forma do *loop* teve papel preponderante. Esse momento teria sido o da criação dos primeiros jogos e reprodutores de mídia para o computador, os quais também se baseavam nos *loops*. Esta

recorrência aos ciclos se dava principalmente pelo estado incipiente da tecnologia computacional. Contudo, quando os dispositivos de armazenamento de dados ganharam maior capacidade, o uso de *loops* decresceu na mesma medida.

É então que Lev Manovich (2001) levanta o questionamento de que, apesar de ter sido utilizado essencialmente para preencher uma lacuna de ordem técnica, “pode o *loop* ser uma nova forma narrativa apropriada para a era computacional?” (idem, p. 317). Uma resposta possível estaria presente na obra *Tango* (1980), de Zbigniew Rybczyński, uma animação de apenas um plano, porém múltiplas camadas narrativas, em que o *loop* é usado com rigor técnico e apelo sensível. No filme, trinta e seis personagens executam ações cíclicas aparentemente sem conexões entre si, num pequeno cômodo, frente a uma câmera fixa. A obra é um arranjo quase que artesanal de *pixels* e se apoia fundamentalmente sobre a repetição, mas também sobre a diferença. Cada ação de um personagem constitui um circuito narrativo autônomo, cujos começo e fim são marcados por sua entrada e saída do campo, respectivamente. Esses circuitos vão se acumulando na tela um a um, provocando a diferença pela sobreposição de repetições. No ápice caótico da obra, as 36 ações ocorrem ao mesmo tempo, mas a natureza repetitiva dos movimentos dos personagens permanece inalterada. A ordem narrativa imposta pelo ciclo subjaz ao aparente desvario de seus atores.

O que se perfaz aqui é uma repetição-compasso, nos moldes deleuzeanos. Cada ação é marcada por uma divisão exata do tempo, “um retorno isócrono de elementos idênticos” (DELEUZE, 2006, p. 26). Contudo, essa regularidade é marcada por acentos, por tônicas que conferem intensidade aos movimentos e à linha temporal da cena, transformando a repetição-compasso em repetição-ritmo. “Os valores tônicos e intensivos agem, ao contrário, criando desigualdades, incomensurabilidades, em durações ou espaços metricamente iguais” (idem). No caso de *Tango*, esses acentos *não estão* nos chamados “instantes pregnantes”, ápices de tensão cênica que exprimem o essencial do acontecimento (AUMONT, 1993). Estão justamente nas entradas e saídas de cena. É o invisível, o extracampo, que incorpora à cena uma dimensão polirrítmica. “A diferença está entre duas repetições” (DELEUZE, 2006, p. 119). Daí, quase que poeticamente, o ponto notável da repetição situa-se no entreciclos, na opacidade do extralimite da tela, no começo-fim de cada retomada.



Figura 1 – *Tango*.

Exemplos de repetição-compasso aninham-se em diversos aspectos da vida contemporânea, desde o tique-taque quando acionamos a seta direcional de nossos veículos, a publicidade circular nas escadas rolantes, até o colorido apagar e acender dos semáforos. Mas como utilizar-se da reiteração para obter um efeito da ordem do sensível?

Um exemplo estaria na música experimental feita por Pierre Schaeffer. Ainda no final da década de 40, quando os aparatos sonoros de reprodução do material gravado limitavam-se basicamente aos fonógrafos, Schaeffer, inspirado pelo desagradável efeito (quando não intencional) de um disco arranhado, desenvolveu a técnica do *lock-groove* (do francês *sillon fermé*, algo como sulco fechado), ainda hoje utilizada por *DJs*. O recurso basicamente consistia em se fazer um pequeno corte na ranhura de um registro fonográfico, fazendo com que a agulha se movesse do fim ao começo do sulco, habilitando Schaeffer a criar um *loop* de som. “Ao invés de seguir do início ao fim ao longo de seu curso, um instante de som poderia ser indefinidamente repetido, fixado em um estado quase estático, permitindo que um ouvinte se debruçasse sobre os seus detalhes” (LABELLE, 2008, p.27). Em suas performances, Schaeffer chegava a utilizar até oito fonógrafos ao mesmo tempo, cada um executando um *loop* diferente.

A utilização da fita magnética nos anos seguintes potencializou a reprodução e reconfiguração de sons gravados, o que foi largamente explorado pela *Musique Concrète* (música concreta), que faz uso de sons naturais reprocessados através de aparelhos eletrônicos, pela *Elektronische Musik* (música eletrônica pura), cujos sons eram sintetizados exclusivamente por meios eletrônicos e, posteriormente, pela chamada música eletroacústica, que uniu os instrumentos “propriamente musicais” com os sons reprocessados da *Musique Concrète* e os sons sintetizados da *Elektronische Musik*. Para Flo Menezes, um dos principais incrementos da música eletroacústica foi a criação de novas ferramentas de composição musical, uma vez que ela “alia as técnicas compositivas com os meios tecnológicos, perfazendo a ponte entre o pensamento

eminentemente musical e áreas técnicas mais próximas da pesquisa laboratorial” (MENEZES, 1999, p. 8). Outro aspecto indicado pelo autor é que a eletroacústica aponta para a possibilidade de uma “interação em tempo real, driblando a aparente fixidez do suporte magnético” (idem, p. 18).

Mas é na música eletrônica direcionada para as pistas de dança que o *loop* tem sua recursividade mais evidente. O próprio método de composição, amparado por softwares como *FL Studio*, *Reason* e *Live*, é baseado na justaposição de *loops*.

Qualquer jovem compositor que se defronte pela primeira vez com o uso do computador na música depara com uma série de procedimentos de repetição: desde os loops mais elementares às formas de permutação e transformação de módulos repetitivos (FERRAZ, 1998, p. 24).

A repetitividade da estrutura musical sob a forma dos *loops* é elemento inerente à estética da música eletrônica, que remete às formas composicionais dos povos pré-ocidentais, estabelecendo “uma conexão com o som tribal produzido pelos povos indígenas” calcado na repetição de ritmos e cânticos (SOUZA in LEMOS & PALACIOS, 2001, p. 64).

Por sua vez, algumas obras das denominadas artes visuais contemporâneas incorporaram a repetição de imagens como recurso poético. Em *Staircase* (1998), de Peter Land, o *loop*, pequeno circuito repetitivo, é um recurso utilizado de uma maneira rudimentar, mas que produz um efeito sensível no aspecto narrativo e suscita questões sobre a noção de infinitude. A obra trata-se de uma videoinstalação composta de duas projeções diametralmente opostas numa sala escura. A primeira, chamada *The Universe*, simula computacionalmente uma incursão num céu espacial, tendo as estrelas passando ao largo do ponto de vista do espectador em câmera lenta.

Na segunda projeção, que batiza a instalação propriamente dita, um personagem masculino é mostrado caindo de uma escada, também em movimentos lentes. O vídeo alterna, mediante cortes rápidos, tomadas em *plongée* e *contra-plongée*. O revezamento de ângulos altos e baixos, em planos comprimidos, transforma uma sucessão de excertos de baques independentes em uma queda contínua, percebida como infinita. Essa trucagem ocorrida no processo de montagem, típica da linguagem cinematográfica clássica, explora os “encadeamentos sensório-motores” de que trata

Deleuze em seus volumes sobre o cinema. Para ele, a montagem é realizada de modo a induzir esses encadeamentos para que não possamos perceber plenamente o que há para se ver na imagem, “para que o clichê nos encubra a própria imagem” (DELEUZE, 2007, p. 32). A montagem também reverte em uma *simulação de ininterrupção* a pressuposta descontinuidade entre imagens diferentes. “É neste sentido que o cinema é o sistema que reproduz o movimento em função de um instante qualquer, isto é, em função de movimentos equidistantes escolhidos de modo a dar a impressão de continuidade (AUGUSTO, 2004, p. 56). Esse recurso ordenador de planos pode redundar, portanto, na construção de um “tempo um tempo perfeitamente artificial, sintético, que relaciona blocos de tempo não-contíguos na realidade” (AUMONT, 1993, p. 169-170).



Figura 2 – *Staircase*.

Os efeitos do *loop* em *Staircase* explicam-se não somente pelo sequenciamento “manipulativo” da montagem. A noção bergsoniana de contração temporal através da memória também ajuda a elucidar o modo como a repetição pode produzir o novo. Para Bergson, a contração pressupõe o fato de que o passado se estende ao presente, de modo que “o momento seguinte aparece sem que o precedente tenha desaparecido” (DELEUZE, 1999, p. 115). Daí que a lembrança passa a ser “portadora da diferença”. Assim, em *Staircase*, a rememoração dos *loops* progressos, ainda que idênticos, tem o atributo de introduzir a diferença no momento presente, “no sentido de que ela constitui cada momento seguinte como algo novo” (idem, p. 314), chegando ao ponto de as diferenças induzidas ou produzidas por repetições passarem a constituir o próprio “fio do tempo” (LEFEBVRE, 2004, p. 8).

Mais que provocar um efeito de ordem meramente narrativa, a repetição, a reiteração cíclica por meio do *loop*, pode abolir a percepção do tempo (SEVCENKO, 2001), ou pode mesmo suprimir o próprio tempo, apagando eventuais barreiras limítrofes entre passado, presente e futuro. “O mero depois: o agora e o antes são

alçados ao mesmo nível. Tal é o sentido do tempo circular: apaga todo fato, todo feito” (PELBART, 2007, p. 144).

Outro exemplo de videoinstalação que se baseia na repetição em forma de *loop* é o projeto colaborativo entre Robin Rimbaud e Katarina Matiassek intitulado *Diva*, exibido na mostra “Phonorama: A Cultural History of the Voice as a Medium”, em Karlsruhe, Alemanha, em 2004. Nesse projeto, áudio e vídeo de um documentário sobre a cantora lírica Maria Callas são manipulados. Desse modo, o tempo do som perde sua linearidade e é gerada a ilusão de que a câmera está saindo da boca da cantora. O caráter repetitivo da obra é realçado inclusive pela sinopse feita pelos autores:

A voz de Maria Callas paira e fissura em um espaço negro.

Zoom out.

A projeção inicia seu movimento com um zoom out partindo da escuridão da boca da diva, e seus lábios começam a fechar em torno da tela de projeção ainda escura, sua voz sumindo ... Acelera.

Acelerando a partir de uma câmera lenta inicial, a magia banal do documentário incuba a tela. A diva aceita o seu aplauso com como em flerte, arqueia-se e fecha os olhos.

A tela escurece...

A partir do interior da diva a performance começa novamente.

Loop.

A voz de Maria Callas paira e fissura em um espaço negro.

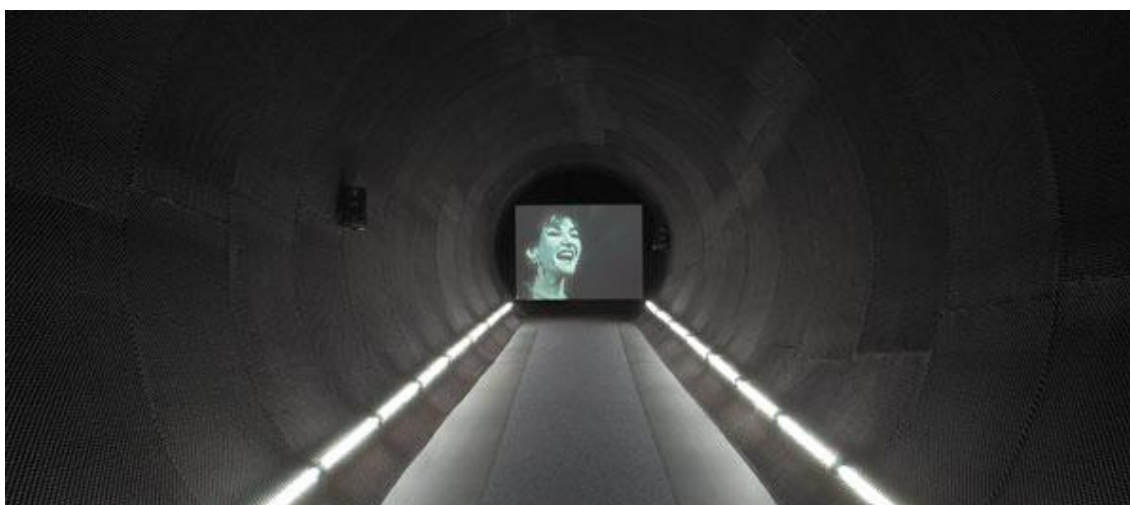


Figura 3 – *Diva* (2004).

Já nos primeiros trabalhos de experimentação sonora do compositor minimalista Steve Reich, a conjunção de *loops* sutilmente dessincronizados é o que promove o resultado estético das obras. Nas duas composições para fita magnética, *It's Gonna Rain* (1965) e *Come Out* (1966), o estranhamento é obtido pelo mesmo processo, quase que pueril, de manipulação sonora: o artista utiliza dois tocadores de fita com o mesmo excerto de som e os opera manualmente, o que naturalmente resulta numa tênue assincronia. Esse descompasso é deliberadamente explorado por Reich de modo a sistematicamente ampliar e reduzir a distância temporal entre os loops – um situado no canal esquerdo de áudio e o outro no direito. Angústia e desorientação iniciais provocadas pelo efeito *phase shifting*, oriundo do retardo temporal entre as duas ondas sonoras, passamos a ouvir as palavras repetidamente, bem como os sutis modos de interação entre os fonemas, sempre mutantes. Ao ouvir as peças para fita de Reich e nos submeter à reiteração de sílabas travestidas de palavras, nós também experimentamos “a estranha sensação de quando uma palavra é repetida muitas vezes, ela lentamente perde qualquer sentido” (GIBSS, 2007, p. 32).

Outro compositor minimalista a operar criativamente buscando os “modos de diferenciação presentes na repetição” (FERRAZ, 1998, p. 24) a partir de gravadores de fita magnética foi Terry Riley. Na peça *In C*, a repetição em *delay* (atraso) e *loops* (ciclos) de uma curta frase musical é usada como plano de fundo para que Riley execute um novo trecho dialogando com o anterior, ocasionando a sobreposição de diversas camadas de repetições. “A música feita só de repetições produz gradualmente só diferenças” (WISNIK, 1989, p. 199). Mesmo utilizando a “forma mais simples de iteração sônica” (GIBSS, 2007, p. 74), que é a repetição literal de um som original após um intervalo, “simples eco”, o método composicional de Terry Riley consegue obter um efeito melódico e rítmico inebriante. “É a repetição insistente que engendra a diferença, através da introdução de pequenos elementos (como uma simples acentuação) que alteram gradualmente a paisagem de um motivo que se repete” (WISNIK, 1989, p. 197).

Já a instalação sonora multiplataforma *Longplayer*, de Jem Finer, reinventa, ou mesmo subverte, o conceito de *loop* ao estender a sua duração. Começou a operar em Janeiro de 2000 e foi programada para ser transmitida pela Internet e em diversos “postos de escuta” ao redor do mundo por exatos 1.000 anos, quando se repetirá indefinidamente. O material sonoro da instalação foi obtido a partir da gravação de 1.000 minutos de performance ao vivo por 18 músicos. Esse material musical pré-

gravado serve de base para incontáveis repetições ao ser processado por um algoritmo de programação que estabelece uma estrutura linear em que a cada ponto de iteração é alterado de acordo com uma regra matemática.



Figura 4 – Reapresentação de *Lonpghlayer* no YBCA, San Francisco, em outubro de 2010. Foto: Jem Finer.

O cinema experimental também procurou a diferença nos entremeios da repetição. É provável que os ensaios mais emblemáticos nesse sentido tenham sido aqueles executados por Martin Arnold, em três curtas: *Pièce Touchée*, *Passage à l'acte* e *Alone. Life Wastes Andy Hardy*. Nesses experimentos de *found footage*³, Arnold reestruturou os *frames* de alguns longas-metragens hollywoodianos. Em *Pièce Touchée*, por exemplo, transformou dezoito segundos do filme *The Human Jungle* em 15 minutos de um movimento baseado na repetição, não do idêntico, mas do infimamente diferente. O cineasta decompôs o ordenamento dos quadros, engendrando *loops*, regulares em sua irregularidade, constantes em suas repetições do diferente, sempre incorporando pequenas alterações em busca de uma narrativa velada sob a fluidez do movimento.

A cada retomada, o ciclo de Arnold absorve *frames* anteriores e posteriores temporalmente, mas não de modo imutável. O que ocorre é uma progressão de justeza matemática rumo ao futuro, que chegou a ser chamada de “loop espiral” (COURI, 2005). Na música pop contemporânea, a canção *Videotape* da banda inglesa Radiohead,

³ Técnica de reprocessar criativamente um material já filmado.

é outro exemplo que pode ser enquadrado nesta concepção específica de loop espiral, em que um padrão ciclicamente reproduzido vai sendo evoluído em determinado aspecto, mantendo a semelhança e a referência ao ciclo inicial. Executada inicialmente com o acompanhamento instrumental compassado de piano e contrabaixo, a música recebe o acréscimo de sons temporalmente espaçados de bateria, em forma de loop. A cada repetição, o ciclo percussivo é progressivamente submetido ao efeito *delay*, fazendo com que o som processado sofra um retardo temporal contínuo a cada compasso. Após 116 repetições, o som que se ouve não é mais o mesmo, sendo ele próprio. A estrutura rítmica, afetada pelo *delay*, transforma-se de uma marcação precisa para um amontoado quase ininteligível de batidas. Em *Videotape*, a reconfiguração sonora apresenta-se bastante evidente porque os demais elementos da canção (voz, piano e baixo) mantêm uma cadência rigorosamente compassada. Inclusive, o som de um metrônomo – dispositivo utilizado para manter constante o andamento de uma peça musical – pode ser sutilmente percebido ao final da faixa, quando os instrumentos param de soar.

Nesse sentido, é inegável que imagens e sons ritmados permeiam a produção audiovisual contemporânea. Ritmo que as programa para voltar, reiterar-se em ciclos, girar. Figuras que regressam iguais em si mesmas, embora diferentes pelo olhar do outro. *Déjà vu* às avessas contrariando a lógica das próprias imagens. No contrafluxo, figuras diversas que soam como gêmeas. Repetição contida na diferença. Que movimento fazem as imagens quando retornam? Que trajetórias percorrem em suas idas e vindas?

Adotar o conceito deleuzeano de repetição para auxiliar na compreensão de questões concernentes ao audiovisual possibilita uma abordagem que vai além da natureza técnica dos dispositivos. Permite explorar o sublime e o maldito das entrelinhas, a poesia e o éter do que não se vê. Nas artes visuais, imagens em ciclo levam o espectador/interator a tornar visíveis novos sentidos e repercussões da imagem a cada circuito, a cada retomada. A repetição não do mesmo, mas do outro. Uma orquestração de repetições, séries sucessivas que resultam em pequenas diferenças, ora narrativas, ora eminentemente plásticas.

Tanto a diferença está na repetição, como esta se revela pela diferença. A magia do *loop* está no seu entreciclo, assim como *a poesia da meia-noite é ser o começo-fim*

do dia. No entanto, é partindo do monótono giro, símbolo da obsessão, de uma pulsão pela mera repetição em si, e passando rapidamente pelo rigor diferenciador da espiral, do hiperbólico, que começamos a rodopiar, não sem direção, mas em todos os sentidos, em busca de uma revelação recôndita sob cada diferença, entre cada repetição.

2 – ARTE E TECNOLOGIA: TRAMAS COMPOSSÍVEIS

A referência traçada por Lev Manovich entre o *loop* e o universo computacional não é vã. O loop está na alma dos processos realizados por computador. As linguagens de programação valem-se do loop para simplificar linhas de comandos e automatizar ações. Manovich (2001) lembra que a maioria dos programas de computador é intrinsecamente baseada em repetições de um determinado número de procedimentos e o modo como estas repetições ocorrem é controlado pelo loop principal dos programas.

Assim como o *loop* configura um modelo processual que rege a narrativa em *Ritus*, também o fato desta obra ser produzida e executada sobre os fundamentos da linguagem computacional carrega implicações que demandam uma discussão mais aprofundada. Desta forma, numa perspectiva mais ampla, quais as implicações de se engendrar a arte mediada pelas ferramentas informatizadas? Qual a tessitura conceitual envolvida na adoção da terminologia *ciberarte* para tratar dos processos de realização artística correlatos? Como associar os conceitos de virtualidade e compossibilidade para descrever a construção de narrativas próprias à ciberarte?

2.1 – A tecnologia como linguagem

As formas de produção artística têm sofrido alterações à medida da evolução de seus suportes. “É impensável uma época de avanços tecnológicos sem consequências no plano cultural” (MACHADO, 2001, p. 11). Mais que isso, a introdução de novos meios de produção de linguagem e de processos comunicativos também produzem “novas formas de conteúdos de linguagem, produzindo simultaneamente novas estruturas de pensamento, outras modalidades de apreensão e de intelecção do mundo” (SANTAELLA, 1996, p. 135).

O celebrado ensaio de Walter Benjamin, *A obra de arte na época de sua reprodutibilidade técnica*, enfatiza a capacidade da tecnologia de exercer influência sobre a criatividade e a cultura, modificando os modos de se produzir arte e ser sensibilizado por ela. Para Benjamin (1996), alterações nas condições técnicas de produção da obra artística exigem novas abordagens sobre o próprio papel da arte na

sociedade. Quando a obra de arte perde seu caráter único, aurático, por meio das técnicas de reprodução, ela também é destituída de seu valor esotérico, ritualizado, e ligação à tradição. “Com a reprodutibilidade técnica, a obra de arte se emancipa, pela primeira vez na história, de sua existência parasitária, destacando-se do ritual” (idem, p. 171). E essa emancipação não se dá somente na materialidade da obra, mas nos novos modos de percepção e apreensão do mundo, a partir do condicionamento sensorial. Nesse sentido, sobressai-se a noção heideggeriana de que a tecnologia é relacional, um modo que define como os humanos interagem com o mundo e, acima de tudo, é “um modo de revelação, ou um domínio de revelação, de verdade” (apud HEGARTY, 2009, p. 23).

Tais concepções fazem rememorar a máxima de Marshall McLuhan de que o meio seria a mensagem, ou seja, que a incorporação de novos suportes e tecnologias redundaria numa reconfiguração de natureza sensorial e cognitiva daqueles que se submetessem a esses novos modos de fazer. Desta forma, “a mensagem de qualquer meio ou tecnologia é a mudança de escala, cadências ou padrão que esse meio ou tecnologia introduz nas coisas humanas” (MCLUHAN, 2007, p. 21), resultando em consequências de cunho social e pessoal.

Para alguns autores, o ponto central da teoria de McLuhan⁴ seria a noção de que os meios têm a capacidade de propor uma “gramática” ou uma “linguagem” para os seus usuários e esse aspecto toma forma principalmente “no modo como as informações são organizadas e disponibilizadas em função de elementos predominantemente de ordem sensorial” (PEREIRA, 2006), ou seja, essa proposição remete basicamente às transformações de percepções e comportamentos promovidas pelos meios.

⁴ Não obstante ser um preceito importante para o viés adotado neste trabalho, é notório que essa ênfase na dimensão material dos meios de comunicação adotada por McLuhan e, em diversas medidas, por outros estudiosos da Escola de Toronto de Comunicação, como Harold Innis e Neil Postman, é passível de ponderações, principalmente no que concerne a uma abordagem que é considerada monotemática. “O ponto frágil do modelo proposto por McLuhan seria uma cega crença no poder de transformação das mídias, de forma quase autônoma” (idem). Tal postura frente aos meios fez com que os autores da Escola de Toronto fossem enquadrados como típicos representantes do chamado *determinismo tecnológico*, segundo o qual “uma tecnologia, um meio, sempre condiciona os modos de percepção, de cognição e, enfim, de comunicação de uma dada pessoa e/ou cultura” (idem), evitando as variáveis de cunho social, econômico e político em suas conjecturas.

Entretanto, como ressalta Arantes (2005), o momento atual da obra de arte demanda que as discussões não se confinem somente ao âmbito da reprodutibilidade técnica. Há que se considerar a “era digital” em que se encontra a arte, nesse “momento histórico permeado pela revolução da informática e por sua confluência com os meios de comunicação” (idem, p. 18). As repercussões advindas da mudança de suportes, tal como fora tratada por Benjamin e McLuhan, adquiriram velocidade e força inimagináveis a partir da conversão ao digital.

Nessa linha de pensamento, Edmond Couchot entende que “o diálogo homem/máquina torna-se cada vez mais multimodal e redefine uma nova hierarquia sensorial” (COUCHOT, 2003, p. 12). Para ele, o sujeito que vive a denominada *experiência tecnestésica*, de contato íntimo, controle e manipulação de determinadas técnicas e tecnologias, tem sua percepção de mundo transformada. Couchot acrescenta que os artistas são particularmente suscetíveis a essas transformações. “Cada técnica, cada máquina age insidiosamente sobre as faculdades perceptivas dos pintores e dos artistas, como, aliás, sobre todos nós, o que desencadeia uma renovação brutal na maneira de operar sobre a matéria e sobre suas formas” (idem, p. 56). Peremptoriamente, o autor francês sentencia que “o numérico intima o sujeito a se redefinir” (idem, p. 158).

2.2 – A arte como abstração numérico-binária

Considerando, então, a inexorabilidade em fazer confluírem arte e tecnologia neste trabalho, discutamos a natureza da imbricação entre esses dois temas por meio de um panorama de reflexões teóricas que lance luzes sobre a feitura e o pensar concernentes à instalação *Ritus* e possibilite-nos a dar o passo seguinte, rumo à contemplação na arte interativa. Na obra *Art of Eletronic Age*, Frank Popper discorre acerca da confluência entre arte e tecnologia, intensificada e potencializada principalmente no último século:

Por milhares de anos, ciência e tecnologia constituíram atividades distintas, mas no século 19 elas se juntaram em uma relação muito mais próxima. Isso coincidiu com sua convergência com as artes, e seu desenvolvimento levou gradualmente ao que no final do século 20 podemos chamar de arte tecnológica ou eletrônica. Se a continuidade e coerência históricas desta arte podem ser

demonstradas, suas características distintas, particularmente aos olhos do público, é a sofisticação tecnológica de seus produtos. A convergência e combinação de diferentes tecnologias que marca o seu desenvolvimento tem sido explorada por artistas para sua máxima eficiência em produzir trabalhos impressionantes visual e intelectualmente. (apud GABRIEL, 2006, p.16).

As primeiras imagens geradas unicamente por computador foram criadas em meados da década de 1960, época em que nasceu a chamada *computer art*. Antes disso, contudo, a própria teoria da arte já se imbricava com a teoria da informação a partir dos pensamentos de Paul Klee e Umberto Eco. “Ao aplicar na arte as teorias da informação, Umberto Eco, de certo modo, estava manifestando argumentos em favor de um tipo de arte que considerasse os novos meios de comunicação e a sociedade da informação” (VENTURELLI, 2004, p. 58).

Desde então, diversas denominações emergiram das práticas artísticas intermediadas pelas ferramentas digitais: videoarte, instalações interativas, arte cinética, webarte, etc. De modo geral, esse novo modo de fazer arte já foi nominado como tecnoarte, ciberarte (DOMINGUES, 2002), arte em novas mídias, artemídia (ARANTES, 2005), arte numérica (COUCHOT, 2003), arte eletrônica, arte computacional etc. Cada uma dessas nomenclaturas contém definições que dão conta de processos vários, reunidos aqui pela singularidade de fazer convergir arte e tecnologias computacionais, por meio da reconfiguração de suportes, remodelação temporal das obras, e da ruptura com os espaços de exposição convencionais e com a pátrea dualidade entre obra e público (ARANTES, 2005, p. 25).

Todavia, Arantes reconhece não haver “consenso terminológico” para tratar da questão de modo abrangente e universal (idem, p. 24) e que as nomenclaturas predominantes na literatura sobre o tema têm se alterado historicamente. Assim, para efeito deste trabalho, como opção metodológica destinada a manter a coerência conceitual e a fluência textual e hipertextual (ligações mútuas entre as diversas partes do trabalho), optou-se pela terminologia ciberarte, trazida à tona por Pierre Levy (2001) para denominar “as artes do virtual”, notoriamente decorrente de sua predileção pela adoção do prefixo *ciber-* na maioria das suas acepções (cibercultura, ciberespaço, etc).

Ademais, o conceito de ciberarte compartilha algumas características com as demais designações da arte promovida pela adoção das tecnologias da informação, visto que prevê “participação ativa dos intérpretes, criação coletiva, (...) interconexão e mistura dos limites” (idem, p. 136). Contudo, adotar o termo ciberarte infere uma ênfase na dimensão da virtualidade presente nas novas mídias e na geração de “ambientes interativos que usam a expressividade do ciberespaço” (DOMINGUES, 2002, p. 59), sejam os computadores conectados em rede ou não.

Em todas suas manifestações a Ciberarte conta com dispositivos de interação e sistemas complexos regidos por computadores que processam informações no seu interior, devolvendo-as modificadas no fluxo dos *inputs* e *outputs* das relações geradas durante o diálogo do humano com a máquina (idem, p. 60).

O fato é que o acolhimento da tecnologia computacional pela arte modificou a própria substância do fazer artístico, que antes lidava sobremaneira com matérias-primas palpáveis e recursos manipuláveis (no sentido tátil da expressão) e passou a operar também com entidades insólitas, como sequências ininteligíveis de zeros e uns. “O numérico renova totalmente as ferramentas e os materiais que não são mais os do mundo real, mas aqueles da simulação: o artista não trabalha mais com a matéria nem com a energia, mas com programas, direta ou indiretamente” (COUCHOT, 2003, p. 19).

Para Lúcia Santaella, são próprias do tempo hodierno as tecnologias digitais, as memórias eletrônicas e a hibridização de ecossistemas com os tecnossistemas, bem como é inextricável à arte realizada no início deste milênio a absorção de processos e pesquisas de natureza científica (in SANTAELLA & ARANTES, 2008). Essa imersão de vida e arte num mundo digitalizado tem provocado um processo denominado por Lev Manovich de “estetização das ferramentas informacionais” (MANOVICH, 2007).

Também é do entendimento de Priscila Arantes que esse novo cenário se impõe como desencadeador de transmutações no plano estético. Para ela, “as novas tecnologias midiáticas instauram uma *estética do fluxo*, daquilo que se dá em trânsito e em contínuo devir” (in SANTAELLA & ARANTES, 2008, p. 21). Essa estética é fortemente caracterizada pelos “fluxos de comunicação humano-maquínicos”, em que se esvanecem as concepções de estabilidade e imutabilidade para dar espaço à ideia de

interatividade, por conta da adoção de um modelo “interativo e conversacional” de relações e apropriações (idem, p.30).

2.3 – Interatividade e abertura rumo ao improvável

Dentro e fora do campo da arte, a palavra interatividade tem sido associada a diversas modalidades de práticas e processos. O termo é derivado da palavra interação, cujo conceito tem apropriações pela física, psicologia e sociologia. Contudo, McCullough (2004, p.5) aponta para uma definição comunicacional de interação como a possibilidade de deliberação na troca de mensagens. Para ele, há “graus de interatividade” que dependem da multiplicidade de trocas possíveis. De fato, essa noção de interatividade engloba os processos de fluxo comunicacional entre homens e máquinas e, desta forma, acabou por ser vinculada aos novos meios digitais.

Contudo, André Lemos lembra que a ideia compartilhada que se tem hoje acerca da interatividade não deve ser interpretada como algo indissociavelmente atrelado aos novos meios, mas como o resultado progressivo de uma transformação de suportes. Para ele, interatividade “nada mais é que uma nova forma de interação técnica, de cunho eletrônico-digital, diferente da interação analógica que caracterizou os media tradicionais” (LEMOS, 2009). Por outro lado, ele ressalta que a interatividade digital, ao se basear no diálogo entre homens e máquinas, que se constitui por meio de interfaces gráficas, “possibilita ao usuário interagir, não mais apenas com o objeto (a máquina ou a ferramenta), mas com a informação, isto é, com o conteúdo” (idem). Nesse mesmo sentido, Dyson (2009) define interatividade como o envolvimento e a navegação de um usuário com o conteúdo de natureza digital, em que é dado a esse usuário o poder de agenciamento, “libertando-o da experiência passiva de simplesmente observar” (idem, p. 2).

Edmond Couchot (2003, p. 166) lembra que “o diálogo homem/máquina se afinou e tornou-se consideravelmente complexo”. Essa evolução tem fundamento em razões de ordem técnica, tais como a “diversificação dos dispositivos de entrada/saída acoplados ao computador” (idem). Teclado e mouse não mais são os únicos métodos de inserção de dados num sistema computacional. Somem-se a esses, sensores de movimento, artefatos de captação de sinais biométricos, instrumentos de diagnóstico

médico, os diversos aparelhos capazes de extrair sons e imagens digitalmente, e toda a sorte de instrumentos que transformam informações em dados. “Aos dados puramente simbólicos, transitando pelo teclado, (números e letras) se acrescentam dados de uma outra natureza que são emanções diretas e concretas do mundo real” (idem).

Essa possibilidade de transubstanciação do universo palpável em abstrações numérico-binárias teve implicação direta nos modos de se fazer arte. Sendo possível simular e recriar o real com base em linguagens de programação de fundamento lógico-matemático, mudam as perspectivas representacional e figurativa presentes nos meios pré-digitais. “O numérico introduz uma ruptura radical nos modos de figuração automáticos em relação aos modos existentes como a fotografia, o cinema e o videotelevisão” (idem, p. 19).

Nesse sentido, autores contemporâneos têm postulado a suplantação de criações artísticas representacionais por uma chamada arte interativa, que não se cinge em “objetos acabados” (DOMINGUES, 1997, p. 18). Nessa modalidade criativa, as performances na dita arte contemporânea têm sido executadas por “corpos tecnologizados”, resultado de ampliações em seus corpos físicos por meio do acoplamento de dispositivos de interação. Tais tecnologias eletrônicas interativas, por meio de seus dispositivos de acessos, interfaces, geram “novas espécies de imagens, de sons, de formas” e modificam os modos de fruição dessas imagens e sons (idem, p. 20).

Essa gama de recursos tecnológicos possibilitou a criação de um modelo novo de arte interativa, por intermédio do qual o espectador/fruidor pode “viajar através de uma base de dados, de palavras e de imagens e, então, fazer para si uma cenografia pessoal do processo de visualização e de experimentação da obra” (POPPER in PARENTE, 1993, p. 211). Esse modelo de relação entre autor e fruidor das obras de arte pressupõe “a intervenção ativa” do espectador para a realização da obra em sua plenitude. Dessa forma, mediado pelo “*feedback* cibernético” o espectador transforma-se em partícipe da elaboração das obras, “modificando assim tanto o estatuto da obra quando aquele do autor” (COUCHOT, 2003, p. 103).

Tais obras “solicitam da audiência resposta autônoma e não prevista, abolindo, pelo menos nas experiências mais radicais, as fronteiras entre autor e fruidor, palco e plateia, produtor e consumidor” (MACHADO, in DOMINGUES, 1997, p. 145). Nesse contexto, emerge novamente a acepção ciberarte (LÉVY, 2001; DOMINGUES, 2002),

que engloba as obras-fluxo, obras-processo e obras-acontecimento amparadas em suporte computacional, nas quais a participação do espectador não se circunscreve apenas à construção de sentido, mas chega ao patamar de coprodução:

A interação e a imersão, típicas das realidades virtuais, ilustram um princípio de imanência da mensagem ao seu receptor que pode ser aplicado a todas as modalidades do digital: a obra não está mais distante, e sim ao alcance da mão. Participamos dela, a transformamos, somos em parte seus autores (LÉVY, 2001, p. 151).

Em tese, uma obra de arte concebida nesses moldes trata-se de uma “reserva digital de virtualidades sensoriais e informacionais” que, mediante a interação com o espectador, se atualiza (LÉVY, 2001). A ação dá-se “no momento em que os dados são atualizados por escolhas e percursos que possibilitam outros modos de existir” (DOMINGUES, 1997, p. 23), configurando, destarte, o conceito de “obra aberta” (ECO, 2007). A “abertura” de uma obra é o que lhe confere o caráter de imprevisibilidade, uma vez que sempre há uma “parte variável para as iniciativas daqueles que nela mergulham” (LÉVY, 2001, p.145).

Sobre isso, temos de voltar a 3 de junho de 1955, quando Haroldo de Campos publicou no Diário de São Paulo o artigo *A obra de arte aberta*. O texto percorre exemplo de produções literárias em que o autor vislumbrou uma abertura de matiz estética e é considerado precursor para duas obras a serem publicadas na década seguinte: *A Obra Aberta*, de Umberto Eco, de 1962; e *A Arte no Horizonte do Provável*, do próprio Haroldo de Campos, lançada em 1969. Nesta última, especificamente, são analisadas produções no campo das artes em que a opção por uma suposta “fragilidade” da informação estética e pelo probabilismo no aspecto estrutural faz de seus autores “votados decidida e pragmaticamente ao caos e à pura franquia do acaso” (CAMPOS, 1969, p.21). Assim, essa informação estética promovida por uma obra de arte aberta, ou provável, nas palavras do autor, faz-se indissociável do momento de seu consumo.

Entre realização e consumo da informação estética, então, se estabelece uma relação arbitrada no momento pelo intérprete-operador, coprodutor da informação, e esta já não será a mesma numa segunda ou numa terceira (e assim por diante) execuções (idem, p.23).

Para Umberto Eco (2007), o revés e o trunfo das obras de arte que visam ao máximo de imprevisibilidade é que elas também tendem ao máximo de desordem, o que impossibilita a determinação da gama de seus significados possíveis. Para ele, esse espírito criativo constitui uma própria “poética da obra aberta”, em que se abrem múltiplas possibilidades interpretativas a partir de estímulos indetermináveis previamente e envoltos em reciprocidades diversas, “de maneira a induzir o fruidor a uma série de leituras sempre variáveis” (idem, p. 150). Por outro lado, tamanha indeterminação estende-se para uma noção de autoria que chega ao limite da completa autonomia semântica da obra, tirando do autor o rótulo de demiurgo e atribuindo niilismo a qualquer tentativa de controle ou interpretação.

Assim como o leitor escapa ao controle da obra, a certa altura a obra parece escapar ao controle de quem quer que seja, inclusive do autor, e prosseguir o discurso *sponte sua*, como um cérebro eletrônico enlouquecido. Então, não há mais um campo de possibilidades; mas o indistinto, o originário, o indeterminado em estado selvagem, o todo e o nada (idem, p. 162).

Contudo, até aqui, a abertura da obra de arte perfaz-se ao limiar do interpretativo, das apropriações significativas, dos múltiplos entendimentos e leituras possíveis. Mas o fato é que se ampliaram os meios de promover essa abertura com novas espécies de denominações artísticas surgidas a partir do início dos anos 50 – instalações, performances, happenings, etc. – em que se pretende uma participação mais direta do público, não somente na construção de significados, mas na integração com a própria obra. “É o corpo do espectador e não mais somente seu olhar que se inscreve na obra” (COUCHOT, 2003, p. 106).

Deu-se, então, a passagem do espectador – e sua condição externa à obra – para um status de autoincorporação. Sua participação, que se restringia à esfera mental, transcende para uma “participação real”. E essa condição tende a ser reforçada pelos artistas quando estes implementam “possibilidades de retroação”, em que “as obras são sensíveis a diferentes solicitações, manipulações, operações, desencadeadas pelo observador” (idem, p. 107).

Essa lacuna intencional no processo criativo, que, notadamente, pode variar a depender dos sistemas e dispositivos empregados, possibilita resultados infinitos, incontinentes. A arte quer criar um finito “que restitua o infinito” (DELEUZE & GUATTARI, 2007). Esse conjunto de processos resulta em efeito análogo ao do *ciclorama* para a cenografia dramatúrgica, o qual, com seus cantos arredondados e técnicas de iluminação, transforma a clausura claustrofóbica das salas teatrais em espaços abertos, simulacros do infinito.

2.4 – Virtualidade e tempos compossíveis

Na instalação *Ritus*, cada peça de áudio e vídeo que serve de base para a obra foi deliberadamente editada para possuir durações diferentes. Esses arquivos permanecem sendo reproduzidos virtualmente, mas invisíveis e em silêncio. Somente quando há uma determinada ação do usuário – movimentar-se pelo ambiente ou parar em um local determinado – é que esses sons e imagens mudos (virtualizados) são manifestados (atualizados). Dessa forma, ainda que os arquivos fossem reproduzidos simultaneamente⁵, é improvável que o interator tenha contato com a mesma combinação de material audiovisual em dois momentos distintos de uma situação interativa. Ao mesmo tempo, inúmeras possibilidades estão presentes na configuração da obra. A capacidade de ser interagida por vários usuários também auxilia na ampliação de caminhos possíveis.

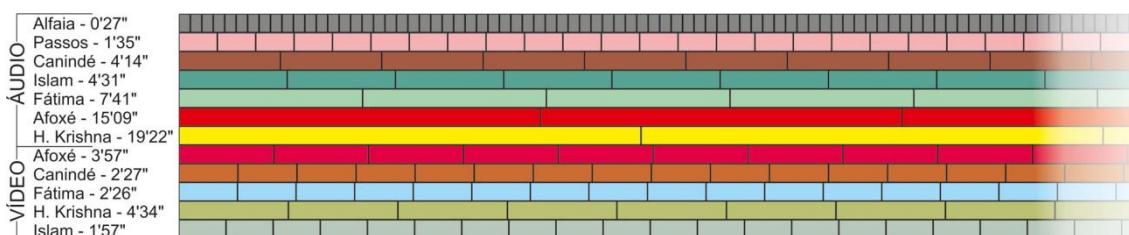


Figura 5 – Representação gráfica da disposição inicial dos arquivos de *Ritus* num arranjo cronológico linear.

⁵ Embora sejam ativados numa única ação, os arquivos de *Ritus* demandam um tempo variável de processamento do computador para serem executados, o que impossibilita a efetiva simultaneidade de ativação.

Assim, no âmbito virtual, diversas alternativas estão presentes, mas somente quando são atualizadas pelo interator é que elas se transformam em experiência frutiva. De todos os caminhos possíveis previstos pela programação computadorizada, apenas um se torna real (atual) em cada momento. Em *Ritus*, residem possibilidades de incontáveis percursos virtuais propiciados pela multiplicidade de dispositivos de interação e pela sobreposição de camadas sonoras e visuais. Essa configuração da obra requer uma incursão pelo conceito de possibilidade para que essa importante dimensão de *Ritus* seja esclarecida.

Primeiramente, a ação do espectador perante uma obra sempre é mediada pela interface, termo que designa “o conjunto de programas e aparelhos materiais que permitem a comunicação entre um sistema informático e seus usuários humanos” (LÉVY, 1993, p. 176). E é pela interface – fornecendo dados que os sistemas computacionais “interpretam, transformam, desenvolvem e fazem evoluir” (SOMMERER & MIGNONNEAU, in DOMINGUES, 2003, p. 205) – que o fruidor da ciberarte transforma o virtual em atual.

Para Bergson (1999), o virtual é a origem não manifesta de tudo. Na visão de Lévy (2001), é virtual o que está passível de atualização e é “capaz de gerar diversas manifestações concretas em diferentes momentos e locais determinados, sem contudo estar ela mesma presa a um lugar ou tempo em particular” (idem, p. 47). Ademais, na leitura de Deleuze e Parnet (1998), a relação existente entre atual e virtual constitui um circuito dual. “Ora o atual remete a virtuais como a outras coisas em vastos circuitos, onde o virtual se atualiza, ora o atual remete ao virtual como a seu próprio virtual, nos menores circuitos onde o virtual cristaliza com o atual” (idem, p. 179). Por sua vez, Domingues encara o virtual como prontidão, iminência:

Podemos pensar nas sucessivas epifanias pelos acontecimentos que são gerados em tempo real a partir de dados estocados e em estado de disponibilidade, de potencialidade no interior dos sistemas que, ao serem acionados, fazem surgir mundos virtuais; Virtual é aqui, portanto, pensando como disponibilidade de gerar outros estados através de uma ação que se dará no momento em que os dados são atualizados por escolhas e percursos que possibilitam outros modos de existir. Assim, o conceito de “obra aberta” ganha o seu sentido pleno. Com a interatividade própria das tecnologias, a “obra” abre-se para mudanças de natureza física. Interatividade torna-se, portanto, um conceito operacional, e,

virtualidade, na arte interativa, é disponibilidade, atualização, estado de “emergência” (DOMINGUES, 1997, p. 23).

Ao debruçar-se sobre a obra de Gilles Deleuze, o filósofo Peter Pál Pelbart, no livro *O tempo não-reconciliado*, desenvolve um percurso teórico em busca de uma teoria do tempo na produção intelectual daquele autor e resgata conceitos que situam a virtualidade numa perspectiva outra. “Em Deleuze, ao invés de uma *linha* do tempo, temos um *emaranhado* do tempo” (PELBART, 2007, p. XXI). Assim, desfazemo-nos da visão cronológica, linear, do tempo, para admitir a policronia, em que o tempo contém uma infinidade de tempos e mundos, o que nos afasta de uma “consciência do tempo” e nos leva rumo a um tempo da “alucinação” (idem). O tempo, então, deixa de ser visto como sucessão e é tido como “coexistência virtual” (idem, p. XXII). Especificamente, iremos incorporar aqui a noção de compossibilidade, essencial para enriquecer a discussão sobre a virtualidade. Segundo ela, um determinado acontecimento é disseminado – em mundos e tempos diversos – em versões incompatíveis, virtuais, que são atualizadas pelo sujeito. “Num primeiro nível, do Passado puro, ou do Virtual, assiste-se à coexistência de todos os graus de contração e distensão, ao passo que num segundo nível, do Atual, desenrolam-se os presentes sucessivos” (idem, p.54).

Dois acontecimentos, mesmo que incompatíveis no âmbito atual, podem ser compossíveis no nível virtual. As atualizações do presente possuem todas as suas versões possíveis virtualizadas em tempos diversos, mas coexistentes. “Os acontecimentos, mesmo contraditórios, mesmo incompatíveis, mesmo impossíveis, *coexistem* no seu plano próprio” (idem). Essa noção de tempo abrange virtualidades múltiplas suscetíveis às atualizações mais diversas. A compossibilidade, nesse sentido, pressupõe que acontecimentos sejam compatíveis entre si num mesmo processo de atualização, mas os outros tempos, virtuais, permanecem abarcando as demais versões temporais.

Entretanto, o conceito de compossibilidade ocorre de maneira diferente nas teorias de Leibniz e Deleuze. Na primeira, existe a compreensão de que ocorre uma repartição dos mundos impossíveis (ABREU, 2009), com a suspensão de realidades de fato paralelas. Ao falar de tempos compossíveis em Leibniz não falamos de um

tempo ubíquo, em que todas as suas versões são simultâneas. Cada presente – e por tal entendamos *atualização* – é único e materialmente dissociado das outras dimensões atualizáveis do tempo virtualizado. Nem sucessão, tampouco sincronia.

Contudo, por serem os mundos impossíveis entendidos por Leibniz como “variantes de uma mesma história” (DELEUZE, 2003. p.131), não se pode afirmar, *a priori*, que, nesse âmbito, uma compossibilidade transcendente possa abrigar todas as versões possíveis de *todas as histórias* possíveis. Como recurso criativo, a compossibilidade pode ser encarada tal qual um exercício filosófico de resolução de problemas. Considerando a compossibilidade leibniziana como “a filosofia dos mundos possíveis”, admite-se a existência de outros mundos, mesmo que apartados ou impossíveis, em que, por exemplo, Édipo não contrairia núpcias com sua mãe ou mataria seu pai (ABREU, 2009, p.44). No entanto, tomando o Adão bíblico como modelo, deve-se preconceber que ele possua alguns atributos básicos que o definam – como ser o primeiro homem ou viver em um jardim – e “abram para ele diferentes mundos e individualidades, bem como muitas variáveis ou possibilidades” (DELEUZE, 2003. p.131).

Devemos, contudo, compreender que mundos impossíveis, a despeito de sua impossibilidade, tenham algo em comum - algo objetivamente em comum - o que representa o signo ambíguo do elemento genético em relação ao qual diversos mundos surgem como instâncias de solução para o mesmo problema (idem, p.130).

Já Deleuze entende o tempo como rizoma, um modelo de agenciamento movente em que cada ponto ou nó pode se conectar a qualquer outro ponto da estrutura, independentemente do fato de estarem ou não na mesma linhagem ou seguirem determinada linearidade. Não há pretéritos. Não há futuros. Num rizoma, o sistema está sempre em metamorfose, constituindo novas formas imprevisíveis. “As entradas de um rizoma são múltiplas, fazendo com que ele seja *a-centrado* e que ele tome qualquer direção e forma. Não existe forma prévia, nem determinismos, as conexões são feitas por contágio ou contato” (FERREIRA, 2008, p.34).

Nesse mesmo sentido, o rizoma não se deixa capturar pela regência da unidade ou univocidade. Não é possível delimitar planos únicos de conexão, dada a

heterogeneidade do rizoma, que é formado por múltiplas dimensões que se conectam, a despeito de eventuais contradições lógicas ou oposições. “Em Deleuze, todos os mundos possíveis se encontram conjuntados, a um só tempo, na instância virtual, perfazendo a própria realidade, tal como concebida por ele” (ABREU, 2009, 45). Dessa forma, o modelo rizomático de tempo é o que habilita a possibilidade a existir. “Inventar as condições das possibilidades é portanto ir além da forma e da matéria, e o rizoma é o terreno que torna possível esta invenção” (FERRAZ, 1998, p. 111).

Deleuze fala, então, de uma “trama de tempo” que cobre todas as possibilidades. Para o autor, “as bifurcações, as divergências, as impossibilidades e os desacordos pertencem ao mesmo mundo variegado” (PELBART, 2007, p.97-98), promovendo a coexistência de planos numa composição labiríntica. É a mesma noção de possibilidade recorrentemente incorporada na criação literária contemporânea de Jorge Luís Borges sob a forma de múltiplos caminhos narrativos não excludentes.

Acreditava em infinitas séries de tempos divergentes, convergentes e paralelos. Essa trama de tempos que se aproximam, se bifurcam, se cortam ou que secularmente se ignoram abrange todas as possibilidades. Não existimos na maioria desses tempos; em alguns existe o senhor e não eu; em outros, eu, não o senhor; em outros, os dois. Neste, em que me deparo com favorável acaso, o senhor chegou à minha moradia; em outro, o senhor, ao atravessar o jardim, encontrou-me morto; em outro, digo estas mesmas palavras, mas sou um erro, um fantasma (BORGES, 2001, p.113).

Porém, antes disso, ainda em *A Obra Aberta*, Umberto Eco já nos antecipava uma versão pragmática do conceito de possibilidade ao considerar a existência de ambiguidade, indefinição e acaso na obra de arte; e também por compreender que o consumidor (não no sentido mercantilista, mas no sentido afetivo-utilitário) de arte é consciente desse processo de escolha frutiva de caminhos semânticos paralelos, e alternativas interpretativas correlacionadas, ainda que excludentes.

Daí a possibilidade - por parte do fruidor – de escolher as próprias direções e coligações, as perspectivas privilegiadas por eleição, e de entrever, no fundo da configuração individual, as outras individuações possíveis, que se excluem mas coexistem, numa contínua exclusão-implicação recíproca (ECO, 2007, p.153).

A ideia de compossibilidade tem aplicabilidade latente também no universo da arte interativa, notadamente na arte baseada no conceito de estética permutacional ou combinatória de Abraham Moles, em que “a permutação é uma combinatória de elementos simples de variedades limitadas abrindo à percepção a imensidão de um campo de possíveis” (apud, CHOUCROT, 2003, 198). Assim, uma base de dados organizada mediante uma determinada programação comporta uma série de elementos (imagens, sons, textos, objetos interfaceados, etc.) e considera numericamente as diversas relações possíveis entre eles. No ato da programação, todas as possibilidades estão presentes (ainda que sejam aleatórias) e todos os percursos passam a existir virtualmente. Está composta aí a trama virtual de tempos e mundos. Essa gama informacional, existente apenas no âmbito da linguagem computacional, contém, em tese, todas as respostas – previstas e não previstas – da máquina.

Esse contexto específico proporcionado pelo suporte informático abre espaço para as atualizações por meio da interação do usuário. A cada ato do sujeito interator, irrompe na tela (ou em qualquer outra interface de saída) o efeito executado pelo computador. A partir daí, com as relações entre sujeito, máquina e objetos virtuais, começa a ser tecida, ou atualizada, uma linha do “emaranhado” de tempo daquela obra artística. Mas todas as outras linhas continuam lá, virtualizadas, dando conta de outro tempo, de outra interação, à espera de novos sujeitos.

3 – O PARADOXO DA CONTEMPLAÇÃO NA ARTE INTERATIVA

Santa Teresinha, mesmo sem deixar de trabalhar, ficava completamente absorvida numa contemplação profunda, rica e suave, simplesmente ao pensar que Deus é nosso pai. Esta simples palavra revelava ao coração da Santa belezas novas, antes desconhecidas, e envolvia seu espírito numa inefável doçura. - Pedro Paulo Di Berardino.

De todos os caminhos possíveis para este trabalho, talvez a digressão rumo à esfera da contemplação seja a que mais flerte com os rumos da impossibilidade. Isso porque, no âmbito da arte baseada ou mediada por processos computacionais, os passos dados em direção à liberdade do usuário e sua participação na construção dos significados da obra têm sido interpretados como um distanciamento da experiência contemplativa vinculada às artes eminentemente visuais, como pintura, fotografia e cinema. Para Julio Plaza (2000), a observação cronológica da inclusão do espectador na obra de arte mostra a tendência de um percurso linear, que começaria na *participação passiva*, em que a contemplação e a imaginação estariam incluídas, passando à *participação ativa*, que abrange a exploração e manipulação do objeto artístico, seguindo para a *participação perceptiva*, representada pela fruição da arte cinética, para, enfim, redundar na *interatividade*, que o autor define como a “relação recíproca entre o usuário e um sistema inteligente” (idem, p. 10).

Regressemos, então, ao ponto inicial dessa linha e tratemos da contemplação e sua ligação com o mundo das artes, presentificada na postura de distanciamento e apreciação que as obras imagéticas concebidas a partir do século XIV começam a demandar do fruidor. Para Moisés (1984), a contemplação de uma obra baseia-se na apreensão passiva de sua emoção estética, numa relação de exterioridade, em que se "permanece fora da realidade íntima do objeto doador da emoção". Na opinião do autor, no que se refere a essa "emoção estética" contida na obra, por meio da contemplação é permitido "gozá-la, mas não conhecê-la" (idem, p. 74). Por sua vez, Louis Marin (1995) explicita que uma das modalidades da contemplação na arte consistiria na repetição dos percursos de visão e leitura de uma obra com o objetivo de deleite, satisfação e êxtase.

Fortuna (2002) define o êxtase na arte como a situação em que “o receptor fica com os sentidos perplexos diante de uma imagem, tela ou até mesmo um texto” (idem, p. 177). O êxtase estaria próximo, então, do conceito de contemplação, pela ideia de arrebatamento de sentidos e devaneio. “Não são seus olhos que veem a expressão no êxtase, é sua alma, seu espírito, o requinte de sua emoção, a sutileza de sua sensibilidade, a tenuidade de sua epiderme” (idem).

Aumont (1993) remete-se ao cineasta Sergei Eisenstein para fazer menção à possibilidade de provocar o êxtase no espectador a partir de um êxtase na própria imagem cinematográfica. Ele descreve que “a construção ‘extática’ de uma obra - seja fílmica, pictórica ou até literária - baseia-se em uma espécie de processo de acumulação e detonação brusca” na edição ou composição de seus elementos (idem, p. 95). Nesses termos, a obra de arte extática teria a potência de gerar o êxtase, “a saída fora de si do espectador”, ao conduzi-lo a um estágio emocional e intelectualmente propício para a fruição sensorial da obra (idem). Nesse sentido, o artista russo Wassily Kandinsky declarou ter vivenciado uma experiência de contemplação extática perante um dos quadros da série *Haystacks (Meules de foin)*, de Claude Monet, durante uma exibição em Moscou.

Percebi com confusão e espanto que a imagem não apenas me atraiu como impressionou indelevelmente a minha memória e, de forma completamente inesperada, flutuou diante de meus olhos mesmo ao último detalhe. Eu não poderia tirar uma conclusão simples desta experiência. Mas o que ficou inteiramente claro para mim foi o poder insuspeito da paleta de cores, que tinha até agora sido escondido de mim, e que superou todos os meus sonhos. A pintura adquiriu um poder de conto de fadas e esplendor (KANDINSKY, 2000, p. 24).

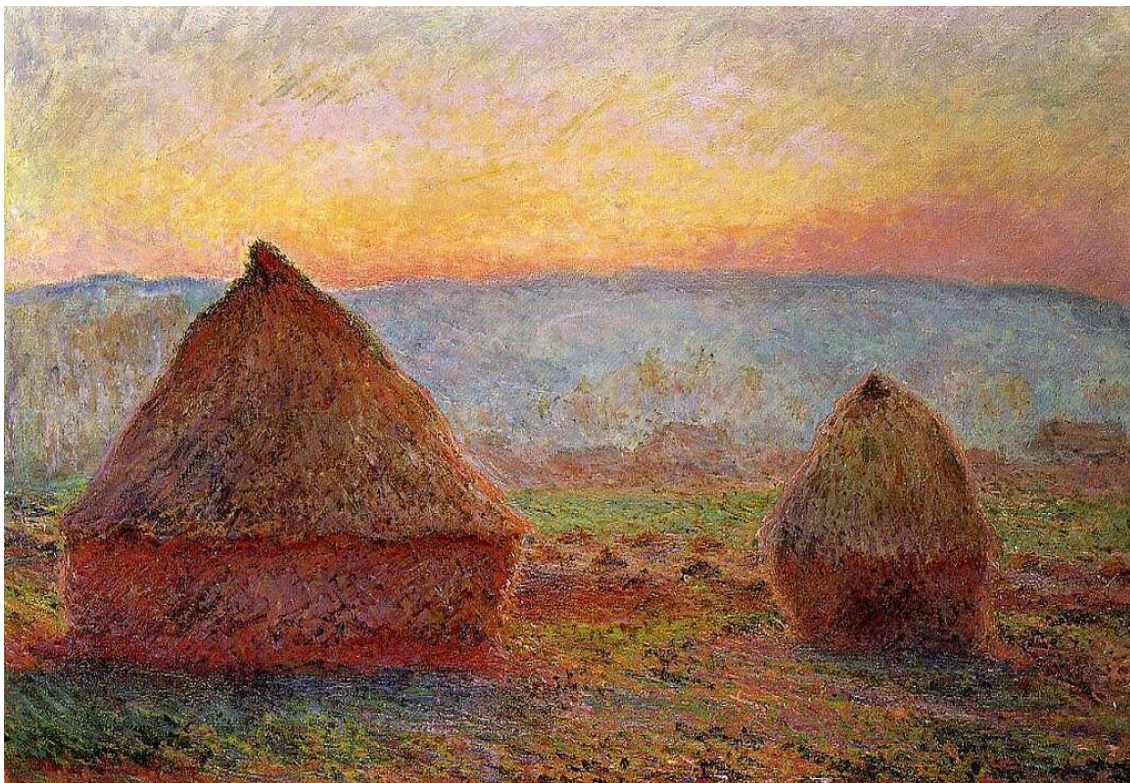


Figura 6 – *Les Meules à Giverny, soleil couchant*, de Claude Monet. Imagem: Saitama Museum of Modern Art, Urawa-shi, Japão.

Benjamin (1996) lembra que, até a decadência da arte Renascentista, o valor único (aurático) de uma obra de arte sempre esteve associado à tradição e ao valor de culto. “A forma mais primitiva de sua inserção da obra de arte no contexto da tradição se exprimia no culto. As mais antigas obras de arte, como sabemos, surgiram a serviço de um ritual, inicialmente mágico, e depois religioso” (idem, p. 171). Para o autor, mesmo em modalidades profanas de culto à beleza, o valor de unicidade de uma obra, sua aura, não se dissocia de seu papel ritual. “O valor único da obra de arte ‘autêntica’ tem sempre um fundamento teológico, por mais remoto que seja: ele pode ser reconhecido, como ritual secularizado” (idem).



Figura 7 – No museu do Louvre, a barreira de proteção retém os visitantes a uma forçosa contemplação visual da *Mona Lisa* de Leonardo da Vinci. Foto: The Telegraph.

Vemos que a contemplação no universo artístico pré-digital é definida como um processo de apartação entre sujeito contemplador e objeto contemplado, numa relação de adoração assexuada, que não permite a aproximação ou a exploração, tampouco o contato. Nesses termos, a fruição contemplativa é comparada ao ato da meditação silenciosa como exercício de apreensão da natureza estética da obra, motivo pelo qual podem ser apontadas semelhanças entre o museu de arte e a igreja. "Um museu constitui-se um templo sagrado ornamentado com imagens criadas pelo artista com a aprovação Divina" (COELHO, 2009, p.70).

Saltando para o final da linha supostamente evolutiva dos processos interativos na arte, nos termos apregoados por Plaza (2000), está a chamada arte interativa, em que se incluem as instalações computacionais e os demais dispositivos que promovem o diálogo homem/máquina com finalidades artísticas. Para Domingues (1997), a transição das tecnologias analógicas na arte para dar espaço aos processos numerizados de geração de imagens e sons faz surgir um novo espectador com acesso aos meandros da obra por meio de uma interface amigável. Como resultado desse processo, "a contemplação é substituída pela relação" (p. 22). Da mesma forma, Arantes (2005) sinaliza que as artes participativas instauraram um novo status relacional entre autor e fruidor com o "rompimento com o ideal de contemplação do público em relação artístico" (idem, p. 82).

Venturelli (2004) também opõe a arte interativa à arte de contemplação ao definir que a primeira é "uma arte que está ao lado da ação" (idem, p. 20). Nesse mesmo caminho, com a arte entremeada aos dispositivos de comunicação remota (telefones celulares, PDAs, *tablets*) no dia-a-dia das pessoas, Beiguelman (2008) acredita num "esvanecimento da contemplação" com o emergir de uma "cultura da ubiquidade" baseada em interfaces nomádicas, que envolvem tecnologias de transmissão de dados.

Desta forma, considerando os movimentos majoritários da ciberarte (e do pensamento sobre ela), a incompatibilidade entre contemplação e interatividade parece inexorável. No entanto, na teoria estética proposta em 1969 por Harold Osborne já era possível vislumbrar a possibilidade de contemplação de uma obra artística, mesmo que outras experiências decorressem dessa relação com a obra:

Hoje se sustenta que uma obra de arte, conceptualmente, é um artefato feito com a finalidade de ser apreciada pelo método especial da contemplação estética; e se bem certas obras de arte levem a intenção de fazer outras coisas e poder, de fato, servir a outros propósitos além desse, a excelência de qualquer obra de arte como arte se avalia em função de sua adequabilidade à contemplação estética. Isto é o que se quer dizer quando se afirma que a arte é autônoma: não se avalia por padrões externos aplicáveis alhures, senão por padrões que lhe são próprios (apud SISTEROLLI, 1998, p. 182).

Na instalação sonora *A Sound Map of the Danube*, de Annea Lockwood, toda a configuração arquitetônica da obra é convidativa à contemplação, ainda que não seja propriamente interativa. Um banco de madeira é situado em posição privilegiada no espaço, centralizado em relação às caixas de som, como que exigindo ser ocupado. A instalação possui múltiplos canais com áudio captado em toda a extensão do rio Danúbio, da foz ao delta, mixados numa gravação de três horas que contém sons do fundo do rio e de sua superfície, bem como dos animais e humanos que vivem ao seu redor. Enquanto senta no banco, o usuário acompanha um mapa visual que mostra a região do rio em que foi captado o som que está sendo ouvido naquele momento. Nenhuma ação do espectador da obra modifica a natureza dos sons. Sentado, resta-lhe apenas a contemplação.

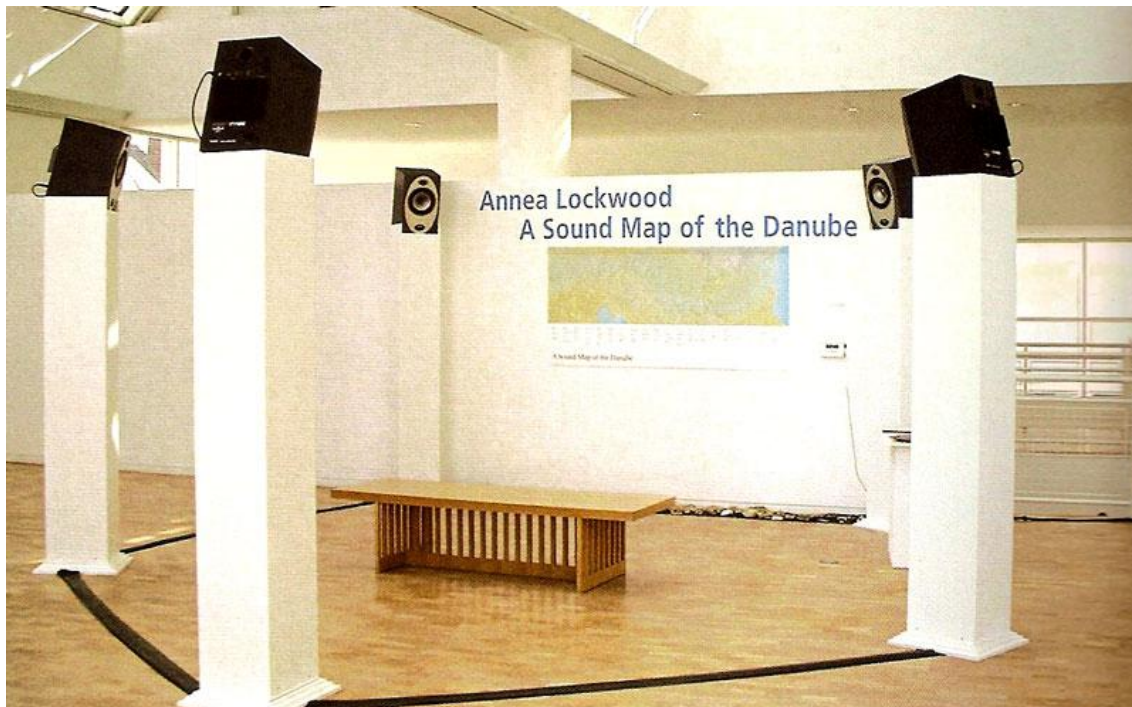


Figura 8 – *A Sound Map of the Danube*, por Annea Lockwood.

Assim, embora Domingues (1997) tenha, a princípio, ressaltado uma suposta suplantação da contemplação no âmbito da arte interativa, a própria autora revê sua compreensão acerca dos papéis desempenhados por cada participante do processo relacional da arte mediada por computadores. Para ela, uma vez que as posições de obra, autor e espectador agora se confundem e se interconectam, os próprios termos convencionais tornam-se inadequados para definir os atores do processo artístico-numérico. "A participação do espectador transforma-o em ator e em autor, cujas capacidades imaginativas e criativas podem se revelar de uma complexidade, de uma riqueza notáveis, sem lhe proibir nem a contemplação nem a meditação" (idem, p. 142).

Destarte, abre-se espaço para a introdução da noção de *contemplação interfaceada*, proposta por Coelho (2009) como uma alternativa de compreensão acerca do funcionamento das experiências estéticas com instalações interativas computacionais, que ele reconvoca em seu texto sob a sigla de IIC.

Para explicar sua ideia de contemplação interfaceada, Coelho recorre à noção de *examinador distraído* (BENJAMIN, 1996), derivada da observação do comportamento dos espectadores de cinema por Walter Benjamin, que percebe uma dominante de caráter tátil atuando na reestruturação da situação perceptiva da imagem em movimento,

ocasionada pela intermitência de quadros, lugares e ações. "A intermitência na montagem do filme cria intervalos que impedem o observador de se comportar como se contemplasse uma imagem fixa" (COELHO, 2009, p. 90). Então, o examinador distraído benjaminiano passa a não mais incorporar a compenetração e a concentração esperadas na contemplação tradicional: relaciona-se tátil, visual e sonoramente com a imagem do cinema. Contudo, não deixa de contemplar, pois se permite envolver na experiência estética. Dessa forma, a contemplação passa a ser entendida como "um ato ativo de aproximação e envolvimento multissensorial" (idem, p. 91).

No âmbito das instalações interativas computacionais, Coelho entende que a contemplação se dá na "contração de sensações" (DELEUZE & GUATTARI, 2007) ocorrida em dois momentos. A primeira circunstância contemplativa nas ICCs ocorre no que o autor chama de "pseudoparadas" do interator, quando o diálogo com a máquina passa a ser feito pela não-ação, provocando o cessamento das respostas da interface, a escuridão, o silêncio. A segunda é a pequena parcela de tempo resultante do intervalo entre a ação do interator e a resposta da interface. No tempo de processamento da máquina, a espera, ainda que imperceptível, redundando na contemplação.

Neste momento muito veloz, em que o programa faz a leitura dos dados, pode-se dizer que o interator se encontra em interstícios - todo interator em ação/reação atua em interstícios, num "entre" que surge de um instante a outro; fração de tempo retido, vivido durante o diálogo entre interator e programa, que não pode ser visualizado como a faixa estreita que separa um fotograma de outro, mas que pode ser vivido, sentido e pensado na sua constituição espaço-temporal, na *síntese passiva* contraída no tempo presente de cada experiência com IIC (COELHO, 2009, p. 92).

Faz-se, então, a paradoxal operação de retorno à contemplação na arte interativa. A arriscada contradição à hegemonia do pensamento no campo das artes digitais foi a alternativa encontrada para materializar conceitualmente as sutilezas com as quais o ato criativo de uma obra pode se fazer deparar. Contudo, no que concerne ao objeto deste trabalho, a instalação *Ritus*, há que se acrescentar mais nuances a essa questão específica.

Em primeiro lugar, a partir da configuração esquemática dos dispositivos de sua interface, pode-se perceber que a ativação de imagens e sons em *Ritus* ocorre de maneira muito específica. Ao transitar pelo espaço instalativo, o usuário vê-se registrado por um par de câmeras que enviam a luz captada – do ambiente e de seus ocupantes – para um processo de manipulação imagética em tempo real que, por sua vez, reenvia uma versão manipulada do que foi captado para uma parede, que funciona como tela de projeção. Daí, o interator depara-se com sua imagem fantasmagoricamente desfigurada em impressões luminosas intermitentes sobre a parede. No curto tempo em que sua silhueta surge à tela, o interator vê-se forçado a contemplar a visão de si mesmo, como quem tenta se reconhecer num rústico espelho de metal. Corrupção do mito de Narciso, em que o deslumbre da autopercepção é substituído pelo estranhamento. Nesse momento, ocorre a contemplação da transfiguração de si num ser numerizado, virtual, não-humano.

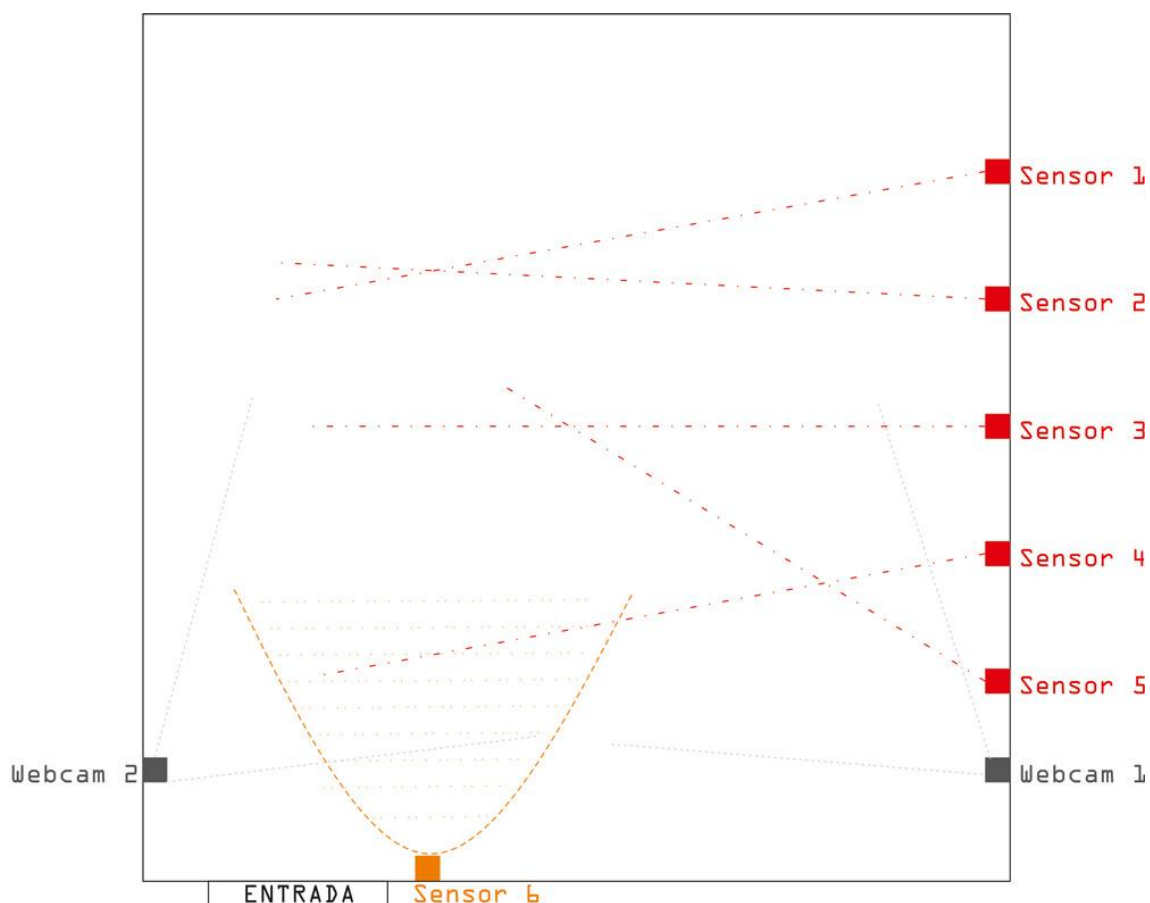


Figura 9 – Representação esquemática da área de atuação dos dispositivos captadores da atuação do interator em *Ritus*.

Contudo, o interior da instalação é perpassado por linhas invisíveis que correspondem à área de atuação dos sensores da obra. Ao impressionar um dos sensores, uma segunda dimensão da obra é ativada. Registros audiovisuais coletados em congregações e manifestações religiosas são executados em natureza e intensidade variáveis, dependendo do sensor ativado e da posição do interator nessa linha imaginária. Repetidos em *loop*, cânticos, sons rituais, preces, ladainhas e diversas evocações sonoras de cunho espiritual passam a fazer parte da composição da obra. Entretanto, se o usuário se move numa direção não coberta pela tênue linha de atuação do sensor, imagens e sons se desvanecem. Para manter a situação de contemplação para com a matéria expressiva da tela e dos alto-falantes, ao usuário é demandado permanecer em situação estática, retomando por um instante a relação contemplativa que remete à imagem emoldurada. Nesse momento, a interação consciente por meio da não-interação é o modo pelo qual as imagens e sons continuam a ser exibidos. Se o interator se mover, a imagem escurece totalmente e o som tem seu volume reduzido ao mínimo. Enquanto parado, o usuário cessa a interação, ao que ainda interage. Ação e não-ação simultâneos. Contemplação ativa.

Ademais, por conter imagens e sons com expressões de credo e fé, a contemplação em *Ritus* envolve uma percepção sensorial embebida nas afecções do material de caráter religioso evocado por ela. Nesse caso, não é passível de preterição a análise das implicações acerca da contemplação de um conteúdo audiovisual em que se supõe uma dimensão transcendental ou vivência numinosa entre os participantes. “Como na contemplação do sublime - não pode mais pensar; nós como que ‘nos perdemos’ diante dessas imagens” (SELIGMANN-SILVA, 2005, p. 53).

Antes de tudo, recorra-se a Manzatto (1994), que realiza uma associação entre contemplação e transcendência especificamente na criação poética que trata do mistério e da experiência religiosa. Para ele, ao dizer o que não poderia ser dito plenamente de outra forma, a poesia adquire caráter místico, mesmo quando trata de temas não ligados propriamente à religião. Assim, com o uso de metáforas e recursos criativos de ordem estética, “a linguagem da poesia pode mais facilmente conseguir pôr os homens em contato com o transcendente, pela contemplação” (idem, p. 78).

Ademais, há diversos escritos de natureza religiosa em que se associam a contemplação com experiências de revelação e êxtase. Ao discorrer sobre a vida de São

Francisco de Assis, Santa Teresa e São João da Cruz, Di Bernardino (1991) percebe na contemplação a possibilidade do êxtase e de um poder revelador não somente da esfera do divino, mas também da materialidade das coisas mundanas. “Uma alegre, serena e pacífica contemplação que extasia a alma e transporta bem alto o coração. As coisas aparecem em toda a sua beleza e transparência, sem opacidade, sem fingimento” (idem, p.20).

O estado de "contemplação do mistério divino" (AQUINO, 2003) é circunstanciado, dentre outras razões, como o resultado de um processo longo de repetição de preces. Dessa forma, pragmaticamente, o "caminho para chegar à mais alta contemplação" (TERESA DE JESUS, 1984) é perpassado pela repetição vocal de orações e pelo condicionamento emocional contemplativo. Em sua autobiografia, Santa Teresa d'Ávila narra que, após dois anos de oração e contemplação, teve seu primeiro encontro com o que, à sua percepção, pareceu ser o próprio Cristo. Todavia, Teresa tinha noção de que aquela aparição não lhe era visual ou imaginativa, era de ordem multissensorial, sinestésica, presencial. "Em oração, vi ao pé de mim ou senti, para melhor dizer, pois nem com os olhos do corpo nem com os da alma nada vi; mas parecia-me que Cristo estava ali mesmo junto de mim e via ser Ele que me falava, segundo me parece" (idem, p. 151). Como se não fora questão de crença ou de fé, a epifania de Santa Teresa foi desacreditada até pelos seus correligionários. “Pois perguntou-me o confessor: ‘Quem disse que era Jesus Cristo?’ Ele próprio mo disse muitas vezes, respondi eu; ainda porém não mo dissera e já se imprimira no meu entendimento que era Ele” (idem, p. 152).

Por dois anos, Santa Teresa afirma ter sido acometida de visões epifânicas e descortínios transcendentais. Ela chegou a descrever a alteração que o estado contemplativo tivera sobre seu controle corporal e sensorial, estabelecendo limiares entre experiências de contemplação.

É uma coisa tão do espírito esta maneira de visão e de linguagem, que nenhum bulício provoca nas potências nem nos sentidos, por onde o demônio possa tirar nada. Sucede algumas vezes e com brevidade; e há ocasiões em que bem me parece que não ficam suspensas as potências nem parados os sentidos, mas muito em si. É que nem sempre sucede isto durante a contemplação - antes mui poucas vezes. Mas nestas vezes em que acontece, afirmo que nós nada obruamos, nada fazemos: tudo parece obra do senhor (idem, p. 153).

Em que pese a influência de ter sido em vida, juntamente com Santa Teresa d'Ávila, fundador da Ordem dos Carmelitas Descalços, São João da Cruz também foi adepto de uma experiência religiosa de caráter místico conduzida pela contemplação. Ao contrário de Teresa d'Ávila, que deixou um relato personalista, João da Cruz legou prosa e poesia carregados de um forte lirismo espiritual, disparado quando foi ele isolado em cárcere por oito meses.

São João da Cruz canta modos de se chegar à "divina iluminação" por meio da contemplação. Para ele, além do "canto suave", o isolamento, a solidão e o desapego à materialidade das coisas são algumas das condições para se atingir plenamente um estado contemplativo. "Assim o espírito, nesta contemplação, está sempre em solidão de todas as coisas, despojado de tudo, sem consentir que haja em si outra coisa a não ser essa mesma solidão em Deus" (SÃO JOÃO DA CRUZ, 2002, p. 674). Dessa forma, João da Cruz define o contemplador como "pássaro solitário" e esse voo que alça rumo à esfera do preexcelso por meio da alta contemplação seria uma das formas de atingir o êxtase espiritual, cuja experiência ele descreve como de revelação mística e de anulação dos sentidos, como no poema *Glosas sobre um Êxtase de Alta Contemplação*, do qual segue um excerto:

Estava tão embevecido,
Tão absorto e alheado,
Que se quedou meu sentido
De todo o sentir privado,
E o espírito dotado
De um entender não entendendo,
Toda a ciência transcendendo (idem, p. 39).

Por fim, São João da Cruz traduz em som sua relação com o domínio numinoso sob a denominação de "música calada". É transitando em meio à contradição de som e silêncio que o religioso atinge seu gozo espiritual de revelação divina.

De sorte que parece à alma uma harmonia de música elevadíssima, sobrepujando todos os concertos e melodias do mundo. Chama a essa música "calada", porque é conhecimento sossegado e tranquilo, sem ruído de vozes; e

assim goza a alma, nele, a um tempo, a suavidade da música e a quietude do silêncio. Por esta razão, diz que seu Amado é, para ela, esta música calada, pois nele se conhece e goza a harmonia de música espiritual (idem, p. 674).

Voltemos, então, à instalação *Ritus* e, especificamente, à sua exploração da repetição como recurso contemplativo. Para compreender como esse processo opera no que se refere à esfera da contemplação, há que se acrescentar mais uma dimensão de leitura, baseada na ideia de *síntese do tempo* proposta por David Hume e repercutida por Deleuze (2006). A proposta artística de *Ritus* baseia-se, entre outros recursos, na reiteração de imagens e sons com efeito estético e sensorial. Para Hume, a sucessão de elementos idênticos ou semelhantes, ainda que percebidos independentemente, se fundem na imaginação num processo de contração temporal, em que o elemento primeiro é retido e sobreposto pelo subsequente e, assim por diante. Nesse sentido, a imaginação “contraí os casos, os elementos, os abalos, os instantes homogêneos e os funde numa impressão qualitativa interna de determinado peso” (idem, 2006, p.128).

Assim, apesar de ter sido aqui sistematizado visando ao entendimento, o ato de contemplação em *Ritus* não ocorre em uma sucessão de momentos unívocos apartados na linha do tempo. Ao contrário, a relação contemplativa dá-se em síntese temporal por meio da extração de um bloco de sensações, “um puro ser de sensações” (DELEUZE & GUATTARI, 2007), decorrente de um composto de perceptos e afectos. “O objetivo da arte, com os meios do material, é arrancar o percepto das percepções do objeto e dos estados de um sujeito percipiente, arrancar o afecto das afecções, como passagem de um estado a um outro” (idem, p. 217).

4 – ENTRECICLOS: NOTAS SOBRE SONS E CÂNONES

“A sonoridade é portadora dessa capacidade de mover forças da terra, do caos e do cosmo”. – Giuliano Obici

4.1 – Quando o som vira arte

A comunicação inter-humana por meio dos sons é algo que os historiadores da música e etnomusicólogos⁶ especulam existir desde a aurora da humanidade. Por sua vez, especificamente em relação à denominação *música*, existe uma ampla gama de práticas e manifestações associadas, que diferem em natureza e significado social a depender do momento histórico e do local onde são executadas. Assim sendo, focaremos nosso olhar sobre o momento de transição da música clássica tonal de origem europeia para a chamada música concreta, que surgiu a partir das possibilidades de manipulação do som gravado. Entendemos que as transformações surgidas daí foram determinantes para o posterior surgimento da chamada arte sonora, onde acreditamos encontrar subsídio para compreender melhor as questões deste trabalho.

Assim, temos que toda a produção majoritária daquilo que se convencionou chamar de música no mundo ocidental, até meados do século XX, foi regida por um processo de composição baseado em três atributos específicos da organização do som: o ritmo, como relação temporal entre os elementos da música; a melodia, como o encadeamento de intervalos de frequência entre cada nota (ou átomo musical); e a harmonia, que promove eufonias e dissonâncias entre sons simultâneos. Essa tríade pode ser denominada de “elementos da macrororganização musical” (SANTAELLA, 2005, p. 168), que se complementa, mas não se confunde, com um nível mais aprofundado de tratamento da matéria-prima musical, em que o criador de música opera com as propriedades do som como um fenômeno físico, como onda – altura, intensidade, duração e timbre.

Na música tonal de matiz europeia, especificamente no que tange à melodia, a criação de temas musicais é amparada/limitada pela escala, sistema artificialmente concebido que determina qual seja a matriz de notas de que dispõe o compositor para

⁶ Cf. Schurmann (1989) e Candé (2001).

preencher os tempos musicais. Interessante notar que esse processo de incursão a uma rígida base de informações para uma posterior apropriação seletiva e combinação criativa remete à relação entre virtual e atual. “A escala é uma reserva mínima de notas, enquanto as melodias são combinações que atualizam discursivamente as possibilidades intervalares reunidas na escala como pura virtualidade” (WISNIK, 1989, p. 71).

O resultado desse arranjo de elementos, que segue um padrão escolástico, é a música que pode ser transcrita em notação, assentada em partituras. Contudo, deve-se entender que, ao se transubstanciar no papel, codificada em grafismos de colcheias, claves de sol e semifusas dispostas em pauta, aquilo que outrora era música passa a sê-lo somente em potência. A escrita musical só vira música quando sai do papel. “O sistema musical *deve* ser ouvido para que tenha significado, pois, embora os símbolos escritos possam ser compreendidos visualmente, não passam de mera representação altamente estilizada da música, e não música propriamente dita” (DART, 2000, p. 4).

Desde o final do século XIX até hoje, a musicalidade europeia amparada pelo sistema tonal, de símbolos e traduções do papel para o ar e vice-versa, foi objeto de alguns movimentos de transformação fundamentais para a redefinição das práticas musicais e do próprio conceito de música. A primeira grande reconfiguração foi promovida pela invenção do fonógrafo, o que possibilitou a gravação e posterior reprodução do som. A fonografia “modificou toda a rede de relações que se estabelecera em torno da música” e criou um “ouvinte especialista na escuta e cada vez mais distanciado da criação musical” (IAZZETTA, 2009, p. 18).

As ferramentas de gravação, como o fonógrafo e, depois, a fita magnética, possibilitaram o armazenamento, a repetição e o escrutínio de sonoridades fugidias, mesmo à ausência de sua origem primeira. E essa captura do efêmero acabou por alterar os termos da escuta. “A dissociação entre visão e ouvido favorece uma outra maneira de escutar, estabelecendo uma ruptura com a maneira tradicional de se relacionar com o som, seja no plano da música, da comunicação ou dos sons cotidianos” (OBICI, 2008, p. 22-23).

Apesar de a matéria sonora, mesmo que gravada, ainda chegar aos ouvidos de maneira etérea, “o registro do som opera o milagre de reverter a característica mais primordial do som, sua evanescência” (SANTAELLA, 2005, p. 140). Com a gravação, o som tornou-se passível à fixação em suportes vários, o que possibilitou sua

reproduzibilidade infinita. O som é, então, destituído de um de seus atributos mais singulares: a efemeridade. Passa a ser aprisionável, reprisável.

Esta [a gravação sonora] permitiu ao músico aquilo que Bayle chama de “voluptuoso paradoxo”: o sonoro, todo o sonoro, na sua complexidade movente, é surpreendido, fixado. O instável é capturado. O músico ganha assim a reapropriação *ad infinitum* de sua própria percepção, através de uma fixação em um suporte que trará o som de volta tantas vezes quanto ele quiser. Será sempre aquele som, único, singular, emitido de um certo modo com seu timbre e seu vibrato, fixado naquela forma, segundo por segundo (idem, p. 138)

4.2 – A concretude do som

A segunda grande metamorfose de ordem tecnológica ocorrida com a música no século XX decorreu diretamente dessa primeira. Dada a nova possibilidade criada pela fonografia de registro e reexecução sonora, o som passou a ser um objeto manipulável. Com o surgimento da música concreta, o criador musical começou a operar com as propriedades internas da onda sonora, passando a trabalhar não mais com notas, melodias e acordes, e sim com a noção de objetos sonoros e sua dinâmica intrínseca. Vitrolas, tocadores de fita, técnicas de edição, gravações reaproveitadas, sistemas de som e mesas de mixagem faziam parte de um extenso “maquinário empregado para reunir os elaborados mosaicos de som da música concreta” (LABELLE, 2008, p. 4).

Dessa forma, como lembra LaBelle (2008), um som previamente gravado poderia ser tratado objetivamente, submetido ao controle temporal e qualitativo, ampliado, repetido, regravado e reproduzido de maneira a se ouvir todos os detalhes recônditos e potenciais alojados dentro de cada mínimo instante ou partícula sonora. A manipulação sônica virou, então, método de composição.

Os sons gravados passaram a ser objeto de cortes, emendas, distorções de timbre, alterações de velocidade, mixagens e fusões. Para Lucia Santaella (2005), o aprofundamento operativo da música concreta sobre a matéria sonora perfaz-se como analogia à física quântica, que passou a tratar de partículas subatômicas.

Novos meios de gravação, manipulação, geração, transformação e controle do som e de suas organizações haveriam de produzir no mundo sonoro uma fissura intra-atômica muito similar à do mundo físico. De fato, o átomo da nota musical

foi fissurado até o encontro de seus mais ínfimos componentes internos. A partir disso, a música não se faz mais apenas com notas, pois estas se transformaram em meros trampolins para uma aventura exploratória que mergulha na microscopia de seus interiores (SANTAELLA, 2005, p.88).

O resultado era a emulação de sons totalmente reconfigurados, que exploravam uma extensa gama de frequências, timbres e formas de organização. Tornou-se, então, impossível transpor a música para a forma de notação por entre as pautas da partitura, que ficou anacrônica. “Diante de um material sonoro cuja variedade e complexidade escapava a todo esforço de transcrição, a música concreta não se escrevia” (idem, p. 92-93).

Até a década de 1960 ainda era possível diferenciar a música concreta da música eletrônica pura, a *Elektronische Musik*, que fazia uso exclusivo de sintetizadores e equipamentos eletrônicos para criar artificialmente o som a partir de seus componentes analíticos. “A música eletrônica estava interessada em efetuar a síntese do som sem passar pela fase acústica” (idem, p. 91). Entretanto, com o passar do tempo, as práticas da música concreta uniram-se às da música eletrônica pura, o que resultou no surgimento da música eletroacústica, que explora à demasia as possibilidades oferecidas pela transformação do som em objeto, em massa de modelar acústica, num processo alcunhado por Wisnik (1989) de “ruidificação estética do mundo” (idem, p. 47).

Santaella (2005) se ampara, então, nos textos de Denis Smalley para sintetizar os atributos específicos da música eletroacústica, principalmente no que se refere ao caráter agregador da miríade sonora à mão dos compositores ou dos, melhor chamados, “engenheiros sonoros”.

Um elenco previamente inimaginável de sons e partículas de som veio se incorporar a um vocabulário generoso que inclui todos os sons de fenômenos ambientais, incluindo certamente o ruído, aos quais é dado um estatuto de igualdade em relação aos sons instrumentais e vocais. A exploração musical de todas essas fontes e de suas extensões imaginativas, através de processamento e síntese de sinais constitui o campo das artes eletroacústicas (idem, p. 136).

Para Santaella, essa unidade entre as tendências concreta e eletrônica só foi plenamente possibilitada “com a revolução informática e com o uso dos métodos digitais de compor” (idem, p. 93). Foi durante esse processo de fusão criativa que se começou a traçar um limiar entre o sonoro e o eminentemente musical, ou melhor, foi nesse momento que a matéria musical tonal passou a ser entendida como “uma das modalidades da música entre outras possíveis” (idem, p. 96). É nesse sentido que Santaella defende uma sintaxe de natureza sonora, que considere a expansão do universo sônico face à fixidez de uma sintaxe estritamente musical, atrelada aos sistemas históricos e convencionais da música. Para a autora, uma classificação que admita essa dilatação conceitual seria “capaz de abrigar não só a música das notas, mas também aquelas dos grânulos, massas, nuvens e poeiras de sons” (idem).

4.3 – *Sound art*: o som desinstalado

O que se viu a partir dos anos 1960, após a consolidação da música eletroacústica, foi uma aproximação da música experimental com as práticas artísticas vanguardistas. Dentre as diversas designações de práticas oriundas da profícua relação entre a arte e a tecnologia, chegamos à denominada *sound art* (arte sonora), ou *sonic art* (arte sônica), cuja evolução como área distinta no campo das artes “esteve contiguamente ligada ao desenvolvimento das tecnologias do áudio” (GIBSS, 2007, p.13).

Primeiramente, para efeito deste trabalho, faz-se necessário diferenciar arte sonora e música, embora, no entendimento de Sexton (2007), não haja nenhuma fronteira que separe completamente essas duas formas de arte. Gibbs (2007) também compreende que a arte sonora “abrange uma gama imensa de atividades criativas, muitas das quais não tem nada a ver com música, exceto que, como a música, a audiência entra em contato com o trabalho concretizado ao ouvi-lo” (idem: p. 4).

David Toop, no entanto, afirma que a arte sonora se distancia das práticas associadas à música ao ser definida como o “som combinado com práticas visuais” (in SEXTON, 2007, p. 85). Essa definição, entretanto, desconsidera peças designadas como arte sonora, mas que não se combinam com práticas visuais. Sexton cita como exemplo o disco duplo de Jonty Semper’s, intitulado *Kenotaphion*, em que são compilados dois

minutos de silêncio “captados” no Dia do Armistício. Outro exemplo digno de nota é o projeto sueco intitulado *Sonic City*, em que um indivíduo veste uma roupa adaptada com microfones, sensores, acelerômetros, detectores de metal e processadores de áudio e, na medida em que anda pela cidade, as informações captadas são transformadas e enviadas a um fone de ouvido na forma de sons distorcidos ou sintetizados. “Por meio dos fones, o ouvinte escuta não a programação selecionada de um tocador de música, mas sim o ambiente à sua volta capturado e processado por um arranjo de efeitos digitais” (LABELLE, 2010, p. 101).



Figura 10 – *Sonic City*. Foto: The Interactive Institute, Suécia.

No campo das artes visuais, Gibbs arrisca uma definição ao delimitar dentro da arte sonora os trabalhos em que os artistas buscam se comunicar com sua audiência por meio do som ou esboçar ideias baseadas no som, o que exclui os trabalhos em que a feitura de sons seria o subproduto de outra atividade (como ocorre na arte cinética). Essa visão, contudo, ainda é fugidia, pois apenas tenta situar a arte sonora dentro do campo das artes visuais, desprezando as demais manifestações artísticas em que há criação e emissão de sons. Ele cita como exemplar de arte sonora, a instalação *A Question of Love*, um projeto comunitário feito para o dia de São Valentim, em Kirkcaldy, no Reino Unido, que coletou 170 depoimentos de crianças e adultos incitados pela pergunta “O que o amor significa para você?”. As respostas foram editadas e compiladas em oito *loops* sonoros de cerca de 15 minutos, cada um sendo reproduzido em uma caixa acústica diferente. A sobreposição dos sons confere um efeito de um suave murmúrio quando à média distância, mas à medida que o visitante se aproxima de uma das caixas, passa a ouvir o teor confidencial de seu conteúdo.



Figura 11 – Instalação Sonora *Question of Love*, Kirkcaldy Museum, Fevereiro de 2006.

Por sua vez, LaBelle (2008), inspirado pelas ideias do compositor John Cage, propõe uma abordagem conceitual da arte sonora, na qual o som “é tanto a coisa e uma reflexão sobre a coisa” (idem: p. 4). Para o autor, a compreensão dessa dimensão conceitual da arte sonora no âmbito criativo pode ser alcançada por meio da “incorporação do silêncio, do som, das operações de acaso e da indeterminação” (idem).

LaBelle faz lembrar que o desenvolvimento da arte sonora, iniciada na segunda metade da década de 1960, coincidiu temporalmente com o surgimento da arte-instalação (*installation art*) e, mais que isso, está contextualmente relacionado com as demais expressões artísticas de vanguarda daquela época, ainda que o processo de historicização da arte sonora tenha sido, paradoxalmente, feito em separado, restrito a domínios especializados.

Nesse ínterim, a zona de confluência entre a *installation art* e a *sound art* reside notoriamente nas chamadas *instalações sonoras*. LaBelle entende que a gama de novos recursos explorados pelas instalações sonoras no final dos anos 1960 e começo dos anos

1970, foi fundamental para o despertar da arte sonora como uma disciplina distinta. “Com a instalação sonora, a arte sonora encontra definição, demarcando-se à parte do legado da música experimental e entrando numa conversação mais íntima com as artes visuais” (idem, p. XIV).

Em que pese a dificuldade de consolidação de terminologias estanques no que se refere às diversas práticas artísticas que se utilizam do som para a feitura da arte, discorramos sobre o conceito de instalação, bem como de suas variações específicas, a instalação interativa, a videoinstalação e a instalação sonora, para tentar entender se realmente é possível considerar uma nomenclatura que dê conta da instalação *Ritus* em todos os seus atributos.

4.4 – Arte instalativa e o espaço como experiência

A autora Claire Bishop (2005) traça a dificuldade de apreender numa simples definição a ideia de instalação artística, ou arte-instalação. Ela pontua que o termo instalação refere-se vagamente ao tipo de arte no qual o espectador adentra fisicamente, o que se definiria como imersivo ou experiencial. Contudo, o termo também é apropriado para a descrição de qualquer arranjo de objetos em um determinado espaço, tornando a distinção entre uma “instalação de obras de arte” e uma “instalação artística” cada vez mais turva, fugidia (idem, p. 6). A fronteira borrada entre os dois modos de instalação é refratada ainda mais pelo fato de que ambos os termos compartilham a ênfase no “desejo de despertar a consciência do espectador acerca de como os objetos estão posicionados (instalados) em um espaço e de nossa resposta corporal a essa disposição” (idem).

Para Couchot (2003), a instalação “se associa sempre indefectivelmente ao lugar de exposição – a galeria de arte, o museu – ao seu próprio espaço figural. Ela opera um intrincamento íntimo entre estes dois espaços” (idem, p. 106). Por sua vez, Sturken (2000) entende que uma instalação tanto define o espaço como o contém. Para ela, o espaço está implicado na própria definição de instalação e serve para situar, quando não controlar, o espectador pela instalação em si. Contudo, temos que levar em consideração o fato de que o espaço é uma construção cultural, multidimensionalmente concebida,

com implicações psicológicas, sociais, perceptuais e pragmáticas, podendo ser constituído pela experiência visual, auditiva, tátil e sinestésica (RAN, 2009).

Na instalação artística, o espaço e o conjunto de elementos dentro dele são considerados em sua totalidade como uma entidade singular. Dessa forma, a instalação difere também dos demais suportes artísticos, como a escultura, fotografia e vídeo, por considerar o espectador como uma presença literal no espaço.

Ao invés de imaginar o espectador como um par de olhos desencarnados que pesquisa o trabalho à distância, a instalação artística pressupõe um espectador incorporado, cujos sentidos de tato, olfato e audição são tão intensificados como a sua visão. A insistência na presença literal do espectador é, sem dúvida, a característica-chave da instalação (BISHOP, 2005, p. 6).

O modelo relacional proposto pela instalação, em que usuário e obra são considerados como integrantes do espaço univocamente, é deveras ampliado quando surge a noção de instalação interativa, em que a atuação do espectador no espaço determinado da instalação faz irromper uma esperada responsividade da obra. É fato que qualquer instalação, por admitir a presença do espectador como integrante do material artístico em si, delibera uma certa interatividade intrínseca. Mas estamos nos remetendo agora a outro nível de interatividade, em que o espectador modifica a obra sensivelmente, ou extrai dela respostas expressivas diretamente ligadas à sua atuação no espaço interativo. Mais do que completá-la, é o espectador que executa a obra, como a uma peça musical.

Nesse ínterim, o papel do artista passa a ser o de criar regras, limitações e o contexto da atuação do interator, de modo a permitir que este opere, inclusive de maneiras não previstas (STURKEN, 2000). Dessa forma, para a autora, o sentido da instalação é obtido no momento em que o espectador está interagindo, ao andar por ela, parar num ponto específico ou mesmo ao tocá-la.

A par com o recrudescimento da arte-instalação, o desenvolvimento das técnicas de geração e projeção da imagem, seja ela fílmica ou videográfica, fez com que surgisse em meados dos anos 1960 uma nova categorização, a das videoinstalações, em que o papel imagético do espaço instalativo passa a ser preponderante. As videoinstalações trabalham com a ideia de que a imagem em movimento tem o poder de transformar o

espaço que ocupa. “Esse processo transformativo tem sido um dogma central das videoinstalações desde sua origem” (ILES, 2000, p. 252). Muitas dessas instalações não poderiam ser definidas como interativas, num sentido específico. Mas, contudo, serviram de suporte para o surgimento do que viria a ser chamado de videoinstalação interativa.

Quando uma instalação enfoca seu potencial expressivo na matéria sonora, na experiência auditiva, na espacialização do som, é admissível a evocação do termo instalação sonora. Com o desenvolvimento das linguagens presentes na instalação artística no final dos anos 1960 e início dos anos 1970, o som passou a ser definido como um elemento espacial e ambiental através das instalações sonoras. Entre os procedimentos adotados pelas instalações sonoras à época de sua incipiência enumeram-se: a amplificação de sons existentes, a promoção de diálogos auditivos, a exploração de vibrações estruturais para expandir a paleta sonora da tonalidade, a concepção de novas experiências de escuta e o aproveitamento da mistura ambiental de eventos auditivos aleatórios.

Uma das principais características percebidas no domínio da instalação sonora é a relação complementar promovida entre som e arquitetura, seja pela afinação de sons para que ressoem numa determinada sala ou façam vibrar uma estrutura, seja pela produção de verdadeiras esculturas sonoras. Assim, a instalação sonora “arremessa o som pelo ar tal como é imposto pela materialidade e estrutura arquitetônica e sua reverberação” (LABELLE, 2008, p. 180). É estabelecida, então, a conexão entre som e territorialidade. O som “como parte integrante do território e da arquitetura, e, portanto, do ambiente construído” (idem, p. IX).

A condição relacional do som pode ser delineada por meio de modos de espacialidade, pois som e espaço, em particular, têm uma relação dinâmica. No cerne da própria prática da arte sonora reside a ativação da relação existente entre o som e o espaço (idem).

A interação entre som e espaço também é regulada pelas propriedades físicas do local em que a matéria sonora é propagada. A materialidade de um determinado ambiente – suas formas, texturas, densidades e opacidades – delineiam os contornos do

som, “moldando-o de acordo com a reflexão e absorção, difração e ressonância” (idem, p. X).

Todavia, sob essa intrínseca ligação com a dimensionalidade do espaço, subjaz a dificuldade de traçar uma distinção significativa entre a instalação sonora e as chamadas esculturas sonoras, por definição. Gibbs entende que uma escultura, seja ela sonora ou não, implica a existência de um objeto físico situado num determinado espaço onde possa ser experienciado. A instalação, por sua vez, “não é necessariamente um objeto físico; pode tomar a forma de um som abstrato, por exemplo, mas é, geralmente, interativo de alguma maneira” (GIBBS, 2007, p.113), ainda que essa interatividade esteja recôndita em seus processos internos, sob a forma de algoritmos de programação.

Contudo, apesar do esforço metodológico em explorar algumas das compartimentalizações adotadas pela produção da arte contemporânea, acreditamos que qualquer submissão de uma obra artística a uma categoria específica tem em si o revés de ignorar os aspectos múltiplos contidos em cada peça, que extrapolam os delineios de qualquer definição. Tomando-se por base algumas de suas características, *Ritus* poderia ser rotulado de diversas maneiras: *instalação interativa*, pela sua responsividade à atuação do espectador; *videoinstalação*, pelo uso que faz do vídeo e das projeções; *instalação sonora*, pela ênfase no som como matéria expressiva; ou mesmo *instalação audiovisual interativa*, por incluir imagem, som e interatividade entre seus atributos.

Assim, entendemos que as classificações acima são calcadas na segregação entre o visual e o sonoro, prevalente na cultura ocidental. A incorporação das tecnologias computacionais na arte e a possibilidade de manipulação de texto, imagem e som mediante as mesmas ferramentas e sob a forma de dados faz vislumbrar uma distensão nas categorizações, em que a matéria artística não mais será tratada por sua natureza original. Nas palavras de Nicolas Schöffer:

Não podemos mais fazer uma distinção clara entre o visual e o acústico. O computador guiar-nos-á para uma forma abrangente da percepção e da criação que representa claramente ambos os estados, presente e futuro, da criatividade humana (in idem. p. 127).

Nesse momento, faz-se pertinente explorar a concepção de arte em novas mídias (*new media art*), como proposta por Dyson (2009), que converge os meios digitais rumo

a uma jornada pela experiência imersiva, de modo tal a aspirar, não à mera condição de meio, mas à própria condição de som, a despeito de alguns de seus atributos eminentemente visuais. Para Dyson, diversas tecnologias associadas às novas mídias, como a realidade virtual e demais ambientes digitais imersivos, reconstituem experiências características do som, como tridimensionalidade, interatividade, sinestesia, e a sensação de envolvimento e absorção no meio. Dessa forma, o que o autor chama de novas mídias é uma acumulação de tecnologias auditivas do passado, como a telepresença oferecida pelo telefone, as técnicas de inscrição audiofônica do fonógrafo e da fita magnética, as associações etéreas do rádio e o envolvimento da espacialidade sonora do cinema.

No entendimento de Dyson, todas as peculiaridades que diferenciam as novas mídias como tal estão presentes na fenomenologia do som, na metafísica do efêmero e na retórica da arte musical do ocidente. Entre os atributos que conferem às novas mídias o caráter de “sonoro”, no sentido ontológico, estão “a habilidade de adentrar à tela, interagir com imagens tridimensionais ou objetos virtuais, adquirir uma nova subjetividade, desfrutar da experiência autêntica em vez da mediada, e transcender à matéria” (idem, p. 3). Assim, imagens, dados, textos, espaços virtualizados, tudo vira som.

5 – O SOM COMO TRANSE E ÊXTASE

“Êxtase e hipnose. Não se faz um povo se mexer com cores. As bandeiras nada podem sem as trombetas, os lasers modulam-se a partir do som.” – Gilles Deleuze e Felix Guattari.

Provocar a emoção por meio do som. Mudar o entorno ao percutir ritmos. Afetar outrem com palavras solfejadas. Alterar os ciclos biológicos, fazer ralentar o coração. A voz como fantasmagoria. O som que se faz quando ninguém ouve. Rituais numinosos sem sacrifícios. Paredes que reverberam medos. Demiurgia pelo arranjo sonoro. Transcendência pela escuta. Territórios demarcados por ladainhas mentais. Desvios expressivos de gozo e caos. Ritornelo.

O som tem o poder fazer emergir a mudança, seja ela expressiva, afetiva, social ou ambiental. Uma vez que a instalação *Ritus* utiliza a sonoridade como matéria-prima visando a um efeito sensível, irrompe a necessidade de compreender como o homem tem utilizado o som para alterar o espaço à sua volta, seja por meio da simulação de presença, criação de territórios abstratos, ou a partir de intervenções na paisagem sonora. Mais que isso, o fato de *Ritus* abrigar em seu banco de dados amostras sonoras de manifestações em que seus praticantes acreditam, ou afirmam acreditar, estar à presença ou sob a influência divina, faz-se imperioso que analisemos alguns atributos do som que o habilitam, sob circunstâncias específicas, a provocar nos humanos alterações perceptivas e de estados de consciência, ilusão de invocação de entidades e experiências de revelação.

5.1 – Mediunidade do ouvinte: o som como assombração

No livro *Sinister Resonance: the mediumship of the listener*, o autor David Toop (2010) conduz um ensaio sobre o estranhamento sensorial da escuta e suas analogias míticas. Ao divagar sobre a natureza etérea do som, que surge do nada e se mistura às suas percepções oníricas, Toop compara o ato de ouvir com a mediunidade. “Escuta, como se aos mortos” (idem, p. VII).

Um som irreconhecível, que indica sua distância pela reverberação, não revela sua fonte. Vem o som de algum lugar? Fora de vista e de alcance, o som deixa o ouvinte sempre à espreita. “O ouvido sintoniza-se a sinais distantes, perscrutando fantasmas e sua tagarelice” (idem). Como o som não se fixa, o ouvinte atordoado “adere aos deslizos do tempo” (idem) e é seduzido pela possibilidade da não existência do próprio som.

O autor lembra que sons distantes de origem desconhecida estão consagrados na mitologia, como na lenda sueca de Näken, em que espíritos aquáticos masculinos nus atraem crianças para a morte com cânticos e ao som de instrumentos musicais. No norte do Brasil, o mito transcultural das sereias tem sua versão sob o nome indígena de Iara, criatura fantástica de forma híbrida que atrai, por meio do canto, os homens para o fundo dos rios. Tais criaturas imateriais cometem, na tênue inatingibilidade de seus sons, um aliciamento mágico de resultado fatal. Como que enfeitado, Toop se rende ao sortilégio da incoerência ao se perder no jogo sonoro entre a imanência e a evanescência. “O som é uma ausência presente; o silêncio é uma presença ausente. Ou talvez o contrário seja melhor” (idem).

Já vacilante, o autor acede à irracionalidade e inexplicabilidade sonoras. Misto de desejo e temor, define o som como “ressonância sinistra”. Julga ser revelação o que chega a seus sentidos. Escuta como clarividência. Abre-se a um mundo que não sabe se existe, mas que de alguma forma atinge seu ouvido. “A escuta, então, é uma espécie de mediunidade, uma questão de perspicácia e envolvimento com o que está além do mundo das formas” (idem, p. VIII).

Para ele, como a quem se esgueira para ouvir o que lhe é impróprio, escutar “é sempre uma forma de espreita” (idem). Dessa forma, ouvir os ruídos de um estranho a partir de um local recôndito é como ser desmoralizado e, em algum nível, sentir vergonha e desejo. “É tornar-se um corpo clivado, dividido entre dois lugares, tornar-se um espião, um voyeur ou, mais precisamente, um intruso” (idem, p. 156). Constrito em sua frágil invisibilidade, respira lentamente para não ser flagrado. Tolamente crê ouvir sem ser ouvido.

O autor ainda hesita entre presença e ausência quando vislumbra incerteza e insubstancialidade na natureza imaterial do som. Tomado por um medo que lhe soa novo, Toop inventa explicações para o que não entende. “O som é uma assombração, um fantasma” (idem, p. XV). De algum modo, ele sabe que o som é presença, mas que

sua posição no espaço é ambígua e sua existência no tempo é transitória. Essa “intangibilidade do som” lhe é funesta.

Toop não consegue mais distinguir os sons reais das “alucinações auditivas” a que tem sido acometido. Não consegue interpretar o som, a não ser como evento instável. Para ele, o som está “ambiguamente situado em algum lugar entre a ilusão psicológica, o fenômeno cientificamente verificável e uma visitação de forças espectrais” (idem, p. 130). Não aquiesce mais ao ceticismo que lhe era virtude. Sente-se “como um médium que destaca substância daquilo que não está inteiramente ali” (idem).

Ainda que nada ouça, o autor incorpora. Toop acredita na intensificação da relação mediúnica com o som mesmo quando este está travestido de tinta sobre o papel das mídias “silenciosas”, como em livro ou pintura. A sonoridade errante está no espaço acústico sugerido pelas imagens das artes visuais e no discurso verbal aprisionado nos caracteres da literatura. “Em cada texto escrito habitam vozes” (idem).

Ainda em transe, Toop regride ao seu período fetal, quando espreitava à escuridão, escuta cega, ouvindo os sons abafados de um mundo que ainda estava por conhecer, inapto a identificar o que acontecia naquele outro espaço que estava além de sua experiência de ser não-nascido. No outro instante, à luz, vira criança. Mesmo sem firmeza, faz chocar um objeto contra o outro com suas mãos oscilantes. Eufórico com a descoberta, passa a entender que o som, absolutamente sem causa e extrínseco quando no ventre, só acontece como resultado de algo. Perplexo, o autor se vê adulto e pensa já estar acordado. Conclui, então, que um som cuja fonte permanece oculta tem o poder de nos remeter ao estado pré-natal, num nível inconsciente. Ele pensa estar “ouvindo coisas”. Diferente de quando nadava no “oceano amniótico”, agora, contudo, Toop é perpassado pela angústia de saber que “os sons devem ter uma causa” (idem, p. IX).

5.2 – Esquizofonia e o som como aberração psicológica

O ato mais instintivo de projeção da voz humana materializa-se no gesto de posicionar as duas mãos em forma cônica à frente da boca ao gritar a longas distâncias. Da mesma maneira, moldar a mão ao desenho de uma concha à altura do ouvido cria a

caixa de ressonância acústica mais rudimentar e espontânea feita pelo homem. A primeira “extensão do ouvido”, diria McLuhan (2007).

O homem começou utilizando o próprio corpo como ferramenta de amplificação acústica. “O corpo é sonoro” (DELEUZE, 2005, p. 232). No ato de usar as mãos como instrumento de projeção e apreensão do som repousa o desejo de manipulá-lo, capturá-lo. Mas foi somente no final do século XIX que se foi capaz de reexecutar um som pré-gravado. E uma das características mais interessantes propiciadas pelo desenvolvimento das técnicas de gravação e reprodução sonoras foi a dissociação material entre o som e sua fonte original de emanação. Na captação, o microfone é prótese do ouvido; na propagação, o alto-falante vira extensão da boca.

A delegação do processo de transmissão do som a uma mediação artificial, a introdução de um lapso temporal significativo da emissão à escuta e a simulação de presença pelo deslocamento espacial entre origem e receptor são algumas das causas de uma pseudopatologia psicoacústica denominada por R. Murray Schafer de “esquizofonia” (SCHAFER, 1991). Ao tentar descrever a cisão entre o som original e sua reprodução eletroacústica, Schafer recorre a uma etimologia que remete diretamente à conotação de drama e aberração psicológica própria da esquizofrenia. “Esquizofonia como produção de mundos sonoros irreais, não menos fantásticos, inventivos e terríveis que com delírios, alucinações e desesperos que envolvem a esquizofrenia” (OBICI, 2008, p. 49). Desordem mental capaz de criar outros mundos. “Potência de ruptura” (idem).

Antes mesmo do fonógrafo, foi com a invenção do telefone – e o som removido de seu contexto original – que se começou a perder a noção de causa-efeito nos processos de escuta, “com a presentificação de uma fonte sonora não visível” (idem, p. 22). Consolidava-se, então, a capacidade do som de construir a presença através dos processos de elaboração de material (LABELLE, 2008). “A vida moderna foi ventriloquizada” (SCHAFER, 1991, p. 173).

Mas foi o advento do fonógrafo que tornou possível preservar a voz humana após a morte do orador (STERNE, 2003). “A voz, separada de seu corpo, evoca a fala dos mortos” (apud LABELLE, 2010, p. 24). Contudo, no final do século XIX, as gravações em cilindros de cera eram frágeis e efêmeras, o que tornava essa permanência do som pós-morte mais uma possibilidade imaginada do que propriamente real. Apesar

disso, em boa parte dos escritos sobre a reprodução sonora daquela época estava presente a invocação das vozes dos mortos (idem). À primeira informação recebida acerca da possibilidade de registro permanente do som, a revista *Scientific American* bradou em novembro de 1887: “O discurso se tornou, por assim dizer, imortal” (apud STERNE, 2003, p. 298).

Capturadas em cilindros de cera, vozes desencarnadas dos mortos sugerem a ascensão dos seres humanos sobre a mortalidade. Onde os primeiros seres humanos ouviram as vozes de espíritos, os seres humanos da era vitoriana ouvem as vozes daqueles que já morreram (BLESSER, 2007, p. 107).

Sterne (2003), contudo, relativiza ao dizer que a imaginação dos filósofos já havia associado à morte diversos meios precedentes ao fonógrafo, como literatura, escultura, pintura, arquitetura e fotografia. Para ele, o domínio dos mortos está intrinsecamente vinculado à capacidade de armazenamento e transmissão de uma determinada cultura. Mais que isso, a possibilidade de permanência do registro sonoro representa uma faceta cultural e histórica do irrefreável desejo humano de autopreservação. “A gravação foi o produto de uma cultura que tinha aprendido a conservar e embalsamar, a preservar o corpo dos mortos para que eles pudessem continuar desempenhando um papel social após a vida” (idem, p. 292).

Talvez a imagem mais emblemática desse momento específico de deslumbre com o som gravado esteja na peça publicitária do gramofone Victor, intitulada *His Master's Voice*, da empresa fonográfica RCA, em que um cachorro posiciona o ouvido junto ao cone do gramofone sobre uma superfície de madeira que parece ser um caixão⁷. O título, *A Voz de Seu Mestre*, sugere que o cão esteja farejando o dispositivo na tentativa de ouvir a fala de seu dono recém-morto e mostrar sua fidelidade aos comandos de voz aos quais sempre foi fisiologicamente leal.

⁷ Jonathan Sterne afirma que para evitar essa interpretação mórbida de sua peça publicitária, nas versões seguintes do anúncio, a ilustração foi cortada pela RCA de forma a excluir o canto trabalhado de madeira que remete à visão de um caixão (STERNE, 2003, p. 302).



Figura 12 – RCA Victor na peça publicitária *His Master's Voice*.

5.3 – Acusmática: o som por detrás da cortina

Essa desagregação da matéria sonora e sua causa também foi denominada pelo termo pitagórico de “situação acusmática”, que compreende um modelo de escuta em que a apreensão ou apreciação do objeto sonoro ocorre “independentemente e destacado de sua fonte” (SANTAELLA, 2005, p. 138). A origem da expressão deriva dos Acusmáticos, discípulos de Pitágoras que ouviam aos ensinamentos de seu mestre enquanto ele permanecia oculto por detrás de uma cortina, para que a força figural do mentor se esvanecesse e somente as palavras emanadas fossem consideradas na escuta. Nas palavras de Michel Chion: “Um som ou voz que permanece acusmático cria um mistério acerca da natureza de sua fonte, suas propriedades e seus poderes” (apud LABELLE, 2010, p. 24).

A situação acusmática permite que um som seja removido de seu contexto para adquirir outros significados. O som acusmático é, assim, apartado de sua fonte visual e inserido num novo campo auditivo com o objetivo de propiciar uma experiência de

escuta mais concentrada, mais pura. “A acusmática leva adiante os traços de uma voz que deixa para trás o mundo material, para aparecer como é das sombras” (idem, p. 15).

Esse modo de se relacionar com a matéria sonora, também denominado de “escuta acusmática”, foi apregoado por Pierre Schaeffer como a forma redentora de lidar com a nova gama de objetos sonoros surgidos a partir do uso das novas tecnologias de gravação e sua capacidade de dissociar os sons do seu referente indicial (LABELLE, 2008).

No objeto sonoro que escuto sempre há algo mais para ouvir; é uma fonte inesgotável de possibilidades. Com cada repetição de um som gravado, escuto o mesmo objeto, porém nunca o ouço da mesma maneira, porque de desconhecido se torna familiar, e a cada vez percebo nele aspectos distintos; e mesmo nunca sendo o mesmo, sempre o identifico como esse objeto determinado (apud OBICI, 2008, p. 152)

Rodrigues (2007) entende que Schaeffer, ao conferir um viés musical à acusmática pitagórica, propôs um modelo de escuta como um ato eminentemente auditivo e completamente descondicionado “de todas as camadas visuais imaginárias, performáticas, gestuais, simbólicas ou abstratas anexadas em função de nossos hábitos de audição musical” (idem, p. 19). Para Schaeffer, quando as causas dos objetos sonoros estão recônditas, tende-se a esquecê-las e focar nos objetos em si. Escutar não mais do que o fenômeno sônico em si. Esse direcionamento teria o propósito de “ouvir melhor” os objetos sonoros, ou seja, estabelecer uma experiência analítica do som a partir de suas propriedades perceptíveis e objetivamente tratáveis, haja vista não ser possível apreender o som mediante “explicações subjetivistas e abstratas” (OBICI, 2008).

Por sua vez, François Bayle ampara-se na expressão “escuta reduzida” para tratar do mesmo processo de envolvimento material com o som. Para ele, é necessário dissociar a visão da audição, suprimir todas as informações visuais que permitam o reconhecimento das fontes sonoras e submeter-se a uma escuta indefinidamente repetida de fragmentos sonoros, de modo a “colocar em evidência as variações que nascem da escuta” (apud SANTAELLA, 2005, p. 92).

Esse último procedimento, o da reexecução contínua, retoma aqui a discussão sobre a consecução da diferença por meio da repetição. A efemeridade do som

propriamente dito não se aplica ao objeto sonoro da escuta reduzida. Por meio dos dispositivos de gravação, o som se mantém, se atualiza, se renova, ainda que essa repetição mediada incute grânulos de diferença no objeto repetido. “A possibilidade de repetir a partir da gravação permite entrar em contato com o mesmo objeto fixado na fita. Porém, como percepção, ele nunca será o mesmo” (OBICI, 2008, p. 29).

5.4 – Modos de escuta

Ser acusmático é como que fechar os olhos com o objetivo de aguçar o sentido da audição. Contudo, apesar de apresentar um modo revelador de lidar com o som, a escuta acusmática está intimamente atrelada aos métodos composicionais da música concreta, principalmente no que se refere ao tratamento do som na condição de objeto moldável, reconfigurável.

Desse modo, embora alguns parâmetros do pensamento acusmático possam ser aplicados e adaptados para a obtenção de resultados interessantes, não compreendemos a acusmática como modelo de escuta plenamente aplicável para a arte sonora como ela se desenvolveu até os dias de hoje. O fundamento da acusmática (e da escuta reduzida) vem do fato de que “grande parte daquilo que acreditamos estar ouvindo é, na verdade, resultante de experiências de ordem visual, semiótica e imagética, gestual, episódica, associadas à cultura da audição musical” (RODRIGUES, 2007, p. 94). O problema é que, ao tentar suprimir todo esse material valorativo do som e despi-lo de seu invólucro conceitual, despojamo-lo de seu caráter múltiplo, intermediário. Rodrigues entende, inclusive, ser impossível chegar a tal nível de descondicionamento. Para o autor, o grau zero da escuta e a tábula rasa sonora preconizados pela acusmática serviriam somente como mero exercício. Da mesma forma, Ferraz (1998) acredita não ser possível compartimentar os “diversos níveis da sensação e percepção”, o que resulta na consequente impossibilidade de existir uma escuta estritamente acusmática.

Ao sistematizar as matrizes da linguagem e do pensamento, Santaella (2005) – a despeito da extensa categorização realizada nos campos sonoro, visual e verbal – nos alerta que nem as linguagens são puras, como tampouco os são as matrizes. A linguagem verbal é permeada de elementos sonoros e visuais. A sonoridade, por sua vez, torna-se tátil ao ouvirmos com o corpo todo. E a própria “experiência da

acusmática mostra que grande parte daquilo que acreditamos estar ouvindo é na verdade resultante da experiência visual associada à audição” (FERRAZ, 1998, p. 137). E, ainda, como negar que a atualização das imagens e sua ritmicidade não é banhada por um viés sonoro?

Rodrigues lembra que, nesse sentido, não há uma escuta pura. “Todo o universo complexo e dinâmico da escuta não se restringe apenas à atividade de ouvir sons” (RODRIGUES, 2007, p. 97). Assim, tipificar a escuta e classificá-la levando em conta somente sua dinâmica interna seria confiná-la a uma mera grade de relações formais. “O que era antes para ser uma liberação da escuta, acabou por se tornar uma sofisticada estratificação dos seus modos, transfigurando, por sua vez, o som em objeto sonoro” (idem, p. 96).

Assim, no que se refere à escuta, nos cabe tomar um rumo “extra-acusmático”, como sugere Rodrigues, no intento de conferir ao ato de escutar “uma plena realidade paradoxal de devires, de afetos e de vontades” (idem, p. 19). Considerar que, embora a audição seja um fenômeno fisiológico, a escuta é um ato psicológico. Ou como apregoa LaBelle (2008): “Escutar e ouvir como modos distintos de perceber, de estar atento ao som, oscilar entre os diferentes níveis de consciência” (idem, p. 158).

Dessa forma, Ferraz (1998) ampara-se na teoria de Ferneyhough para propor uma escuta multimodal que contemple a diversidade de qualquer material sonoro. Na escuta heterogênea de Ferraz, as escutas gestual, figural e textural se estratificam, se sobrepõem e tentam abarcar o mundo dos sons.

Ferraz se atém à definição de gesto por Ferneyhough ao classificá-lo como o “elemento que se atém às referências hierárquicas específicas de sistemas e convenções simbólicas” (idem, p. 169). O gesto é, então, representação; é aquilo que é imutável, habitual, situado na esfera dos conceitos. Por meio da escuta gestual, o ouvinte se restringe a dados genéricos do objeto observado, parâmetros verificáveis, buscando aquilo que lhe é reconhecível. É possível ouvir o gesto mesmo sem fazê-lo. “O gesto habitual e já codificado aparece como um facilitador da escuta: próprio ao ouvinte que se deixa levar pelas águas mornas da facilidade dos problemas pré-solucionados” (idem).

A figura, por sua vez, trata de formas de organização. A conceituação de Ferneyhough, resgatada por Ferraz, define a figura como o “elemento da significação musical composto inteiramente de detalhes definidos por sua disposição num determinado contexto” (apud idem, p. 167). O que importa na escuta figural são os detalhes e a forma como cada um dos elementos ressoam e afetam uns aos outros. Por isso, é no devir da escuta que surge a figura, a partir da miríade de jogos possíveis de posicionamentos dos detalhes sonoros, seja pela fuga ou pela aceitação da linearidade.

Quando falamos de textura em Ferneyhough, evocamos afetos e sensações, despidos de qualquer representação prévia ou anamnese. “Por textura podemos entender a sensação produzida pela configuração e pelo dinamismo dos elementos presentes num determinado fluxo sonoro” (idem, p. 165). Para Ferraz, a textura é o primeiro e o último elemento da percepção sonora. É o que se tem da sobreposição de tudo que há no som, visto que não é possível fragmentá-lo. “Tal qual a cor e a temperatura, a textura é intensiva; não há como dividir ou subtrair de uma textura sem que ela mude de natureza” (idem, p. 166). Quando é alterada, ainda que minimamente, a textura se modula em outra. “O que torna uma textura específica não é o material que a compõe, mas sim a escuta que objeto, observador e meio se permitem” (idem, p. 179). Nesse sentido, Rodrigues (2007) complementa que a escuta textural peculiariza a sensação advinda da escuta e não o som propriamente dito.

É daí que Ferraz (1998) parte rumo a uma “heterogênese da escuta”, em que são exploradas, de modo múltiplo e intensivo, as sínteses do tempo das escutas textural, figural e gestual. “Uma escuta atirada simultaneamente para os gestos intensivos resultantes a cada momento dos choques entre eventos e acontecimentos, para a textura que se manifesta como nuance em cada molécula sonora” (idem, p. 105). O ouvinte é livre para transitar entre textura, figura e gesto sonoros. Os planos de escuta ora se alternam, ora são simultâneos, sempre se interpenetrando, quebrando as barreiras que a teoria insiste em construir.

É então que a busca pela heterogênese em Ferraz retoma, no âmbito da escuta, as noções de rizoma, ritornelo e impossibilidade. É a escuta heterogênea que, para o autor, torna manifestas as multiplicidades rizomáticas do som. Nesse processo, os planos de escuta se entrecruzam em toda a sorte de intersecções, que são nada mais que territórios, os mesmos que integram e definem o ritornelo deleuzeano. “A escuta

constrói-se junto com o próprio objeto percebido no movimento de territorialização, desterritorialização e reterritorialização que caracterizam a repetição, o ritornelo da coisa sobre o pensamento e vice-versa” (idem, p. 161).

A escuta heterogênea segue os passos errantes do ritornelo. O ouvido assiste atento à demarcação de territórios por meio de repetições conceituais (gestuais) e mnemônicas (figurais), segue as vibrações sonoras (texturais) rumo ao caos desterritorializado e regressa com ele à segurança do em-casa reterritorializado. Novas repetições criam novos territórios, que são novamente instabilizados por linhas de fuga criadas a partir de outros territórios imbricados. E o processo se refaz. Ritornelo.

Aos criadores da matéria sonora cabe propiciar ao ouvinte uma “escuta da impossibilidade”, que permitam o surgimento da diferença. Evitar ser capturado no processo de escuta ao “lançar o ouvinte em regiões férteis que ele ainda não pôde trilhar” (idem, p. 249). O compositor, ou artista sonoro, deve criar veredas que se bifurquem, manipular a incompatibilidade de opções de modo a suspender todas as possibilidades, deixá-las em potência, e “abrir os caminhos capazes de associar os fragmentos e os impossíveis” (idem).

5.5 – A música é o elevador

“Though the lyrics are a litany of all the familiar defences against darkness – quiet obedience (children should be seen but not heard), lullabies, prayer and vigilance – the domain of night and nightmare gains ascendance over these fragile consolations as the song reaches its conclusion”. – David Toop

Quando se perde no processo de escuta, o ouvinte está sujeito a entrar num mundo textural de afetos e sensações. Fisiologicamente, emocionalmente e consciencialmente, somos alterados ao contato com sonoridades que capturam nossa escuta, não somente nossa audição. O material sonoro, quando investido do poder criativo humano, seja ele musical, religioso ou funcional, tem o poder de tornar sensível

o que não é sensível (FERRAZ, 2005). No mesmo sentido, Grosz (2008) enfatiza o poder sensorial da expressão artística, não somente a sonora:

Cada arte tem como objetivo representar o que é irrepresentável, para conjurar na pintura, palavra, pedra, aço e melodia, forças invisíveis e silenciosas, o que é incapaz de ser representado de outra forma ou o que, se representados em contrário, traria à existência um tipo diferente de sensação (idem, p. 81).

O fato é que o som provoca efeitos físicos notórios e diretos, no entender de Dyson (2009). Para ele, a audição não é um sentido distinto, dissociado dos outros, por isso, “ouvir é também ser tocado, fisicamente e emocionalmente” (idem, p. 4). Para Dyson, quando imerso em som, o sujeito perde seu senso e acaba por se perder totalmente. Outrossim, Wisnik (1989) confere à circularidade do tempo sonoro musical a capacidade de desmaterializar a própria percepção cronológica.

As melodias participam da produção de um tempo circular, recorrente, que encaminha para a experiência de um não-tempo ou de um ‘tempo virtual’, que não se reduz ‘a sucessão cronológica nem à rede de causalidades que amarram o tempo social comum (idem, p. 78).

Santaella (2005) traz à tona que o acorde perfeito menor, formado pela tríade de notas mi-sol-si tinha uma conotação negativa e era chamado de *affeto tristo* (sentimento ruim). Ela recorda que, na música tonal de raiz europeia, as indicações em italiano para os andamentos musicais também se associam a estados de espírito, como em *grave*, *allegro* e *moderato*. A autora admite o poder dessa recomendação do compositor de “evocar emoções” e a entende como “forma expressiva”. Para ela, as diferentes cadências não se resumem a velocidades, mas a modos de execução da música, em que tonalidades, ritmos e timbres “apresentam correspondências com os ritmos vitais, sensações viscerais e pulsações biológicas” (idem, p. 83). Nesse sentido, Santaella diz que essa associação não é totalmente arbitrária, uma vez que nosso próprio corpo responde da mesma maneira: batimentos cardíacos, respiração e atividade neurológica variam de intensidade e ritmo a depender de estarmos alegres, tristes ou entediados. “Sob esse aspecto, a música provoca aquilo que chamo de emoção instintiva, ressonância, correspondências que são atraídas por semelhança de pulsação” (idem).

É nesse ponto que convém incorporar a noção de Toop (2010) de que o corpo é um instrumento sonoro em potencial, pela sua capacidade de “absorção” da música. O autor compreende que a música atua nos seres humanos em diversas frentes, em que se incluem seu sistema nervoso e seus processos vitais. Por meio de irrupções massivas, a música toma controle do nosso ser e fazer dele a sua casa, como um invasor. “O homem habitado e possuído por esse intruso, o homem roubado de si mesmo, não é mais ele próprio: ele se torna nada mais que uma corda a vibrar, um fole que ressoa” (idem, p. 143).

LaBelle (2008) entende que a música pode até mesmo suscitar “modos de conduta a ela associados, “por influenciar o modo como as pessoas compõem o seu corpo, como se conduzem, como eles vivenciam a passagem do tempo, como se sentem - em termos de energia e emoção - sobre si, sobre os outros e sobre situações” (idem, p. 256). A criação musical e a publicidade fizeram uso deliberado dessa faceta do som sob a forma composicional denominada *muzak*, termo que passou a denominar a música ambiental, programada para provocar determinados estados de espírito ou modos de agir. “O *muzak* foi imediatamente compreendido com uma forma de arquitetura atmosférica, regendo temperamentos e comportamentos por meio do material sônico” (LABELLE, 2010, p. 173).

Nas décadas de 1950 e 1960, os grandes centros comerciais foram o primeiro laboratório desse tipo de produção. “A escuta do *shopping center* como espaço acústico complexo, a trilha da música de fundo, o barulho ambiente das compras, tudo aponta para uma história maior relacionada ao consumismo, trabalho e reprodução sonora” (idem, p. 170). A programação sonora dos *shopping centers*, sob a perspectiva do *muzak*, tem a função de territorializá-lo, ao erguer e envolver o espaço acústico e gerenciar as transições de um local para outro. Dessa forma, a criação sonora passa a ser uma forma de arquitetura. “Mais que simplesmente preencher um espaço vazio, a música se torna parte da consistência daquele espaço. O som se torna uma presença, que incorpora uma parte essencial da infraestrutura da edificação” (STERNE apud idem). Tempos depois, esse modo de criação ganhou sua fatia na música comercial, nas chamadas *moodsongs* e receberam a alcunha de “música de elevador”. Considerando sua capacidade de alterar nosso estado de espírito para cima ou para baixo, a música seria, ela própria, o elevador.

Uma forma mais agressiva de *muzak* foi recentemente utilizada como instrumento de guerra pelo Departamento de Operações Psicológicas (*psyops*) do exército norte-americano. Com a aprovação da banda *Metallica*, a música *Enter Sandman* foi executada repetidamente em volumes excruciantes como forma de “tortura suave” contra os presos nas instalações da Baía de Guantanamo. Nos escritos bíblicos, o som também é enaltecido por seus poderes bélicos, como a história de Josué, cujo exército bradou vozes e tocou trombetas feitas de chifres de carneiro como armas de na conquista de Jericó (TOOP, 2010).

5.6 – *Entrainment* e estados alterados de consciência

“The revelation can thus be that of God, of beauty, or of truth; what counts, ultimately, is the emotion it arouses and the trance that ensues”. – Gilbert Rouget

Harnoncourt (1998) acrescenta que a todas as transformações a que o homem é submetido pela música incluem-se as de ordem espiritual. Sacks (2007) afirma haver indícios de que “as práticas religiosas começaram com cantos e danças comunitários, muitos de um tipo extático e não raro culminando em estados de transe” (idem, p. 238-239). Por isso, muitas culturas reverenciam o poder do som. Blesser (2007) enumera que, para os esquimós, não há ídolos silenciosos, todas as esculturas falam. “As deidades são dançarinos mascarados que falam e cantam” (idem, p. 72). Já entre os hinduístas, a experiência com a divindade é mediada pela própria voz sagrada, embutida na música védica, por meio da qual eles atingem paz, alforria, libertação. Também nos discursos dos judeus e cristãos aparecem referências a um diálogo com deus, quando o ente sagrado ouve e até mesmo fala diretamente a seus fiéis (idem).

Blesser diz que muitas religiões primitivas delegavam o poder de transformação divino às pessoas mais iluminadas de uma tribo ou comunidade, os xamãs. Sobre estes, era crido que possuíam poderes extraordinários de cura dos enfermos, alterações climáticas, vaticínio, comunicação com o mundo espiritual e a indução de estados alterados de consciência. “Os xamãs traduziam as vozes etéreas em mensagem sagradas” (idem, p. 73). Na opinião do autor, contudo, nossa sociedade contemporânea

também possui seus “xamãs sônicos” personalizados em padres, músicos e políticos, “que são reverenciados por sua habilidade de evocar poderosas respostas emocionais com o som de suas vozes ou instrumentos” (idem).

Gilbert Rouget (1985) ressalta que o transe tem sido comumente associado à loucura, mas que, nas religiões primitivas africanas e orientais, é um estado de consciência almejado durante a prática de rituais regidos pela força da música. Para ele, o papel da música no rito não seria propriamente a produção do transe, mas sim a criação de condições favoráveis para o seu surgimento, regularização de sua forma, e o de assegurar que “em vez de ser um fenômeno comportamental meramente individual, imprevisível e incontrolável, o transe se torne, ao contrário, previsível, controlado e a serviço do grupo” (idem, p. 320). Assim, a principal função da música nos rituais observados por Rouget, portanto, seria a de manutenção do transe. Para ele, é até admissível que um sujeito entre em transe sem música, mas ele considera “inconcebível” que esse sujeito permaneça com a experiência do transe sem ela.

O transe, que é a experiência de uma outra identidade, tem uma necessidade absoluta pela música para continuar a existir, uma vez ser a música que, por meio de seu caráter identificatório, mantém a ilusão e que, pela sua função de suporte à dança, permite que ela se manifeste (idem, p. 324).

Enquanto muitos autores situam-nos como sinônimos, Rouget estabelece distinções entre êxtase e transe. Na definição do autor, o primeiro é frequentemente acompanhado por alucinações visuais ou auditivas, enquanto o transe é geralmente livre desse tipo de alucinação. Ademais, para ele, o transe é comumente associado com a superestimulação sensorial, na forma de ruídos, música, aromas e agitação, enquanto o êxtase, a contrário, é mais ligado à privação sensorial, ao silêncio, abstinência, escuridão (idem).

Por sua vez, Becker (2004) acredita que há atributos da experiência corporal em eventos de transe que podem ser considerados “limitadamente universais”, como excitação emocional, perda do autossenso, a cessação da linguagem interior, amnésia e uma extraordinária capacidade de resistir à fadiga. Contudo, ele se situa numa posição cautelosa, de que não há conhecimento pleno sobre as experiências de transe para fazer uma correlação direta e ingênua, principalmente se forem consideradas as diferenças

transculturais. Ademais, ele ressalta que o transe pode ser fingido, simulado, inclusive grupalmente, o que situa o problema da credibilidade como fundamental, uma vez que não há prova infalível para discernir entre o transe genuíno e o embuste. Para ele, a fé e as convenções específicas de cada credo devem ser consideradas como marco definitivo nessa avaliação, uma vez que todas as experiências de transe “são realizadas no âmbito de uma compreensão particular do sagrado, e interpretadas pelo sujeito em transe de um modo congruente com a compreensão de seu grupo social” (idem, p. 27).

Em teoria, Blesser (2007) também acredita que é possível induzir estados alterados⁸ – e até mesmo o transe – por meio de sons intensos e música alta, mas desde que sob determinadas condições. Por isso, o sítio onde os sons são experienciados deve ser levado em consideração na construção de um espaço acústico propício. Nesse âmbito, arqueólogos e antropólogos são categóricos na defesa das cavernas consagradas como locais de experiência mística e “constituíam um universo cósmico particular” quando da celebração de rituais remotos. “Quando a experiência auditiva de um espaço acústico é suficientemente forte, sua voz contribui, ainda que ligeiramente, na criação de um estado alterado de consciência nos ouvintes, mesmo os ouvintes modernos” (idem, p. 73).

Candé (2001) também defende que na sociedade atual vivenciamos resquícios da crença ancestral numa correspondência metafísica entre música e a ordem natural, ressoando hoje elementos advindos da época em que a língua dos tambores e o simbolismo dos gongos enalteciam a transcendência do som. Para o autor, a postura primitiva de encantamento com a esfera do sonoro está evidenciada nos rituais que regulam a vida cotidiana, como nos juramentos perante tribunais, cerimônias de casamento, práticas religiosas e leitura de atos pelos oficiais de justiça, por exemplo. “O caráter mágico do som e, em particular, da voz humana é implicitamente reconhecido cada vez que nos obrigam a dizer em voz alta um texto ritual, não bastando que o aproveamos com um sinal” (idem, p. 50).

⁸ Apesar de empregar por convenção a expressão estados alterados (*altered states*) de consciência, Blesser ressalva que esse emprego tende a conduzir a um entendimento ilusório de que haja um estado “normal” como ponto de referência. Para o autor, todas as experiências sensoriais, não apenas aquelas consideradas atípicas ou extremas, carregam consigo a possibilidade de modificar emoções, o que, no fim das contas, também são estados alterados.

O estágio atual das técnicas de processamento e reprodução do som permite a execução de sons com frequências baixíssimas, o que é recorrentemente adotado pela música eletrônica. A utilização de cadências repetidas com sons extremamente graves provoca um efeito de natureza física nos sujeitos que dançam, ao fazer seus corpos vibrarem, promovendo “um estado quase hipnótico dos ouvintes” (COURI, 2006, p.44). Schafer (1991) também dizia que, na música, a função do grave é hipnotizar. “É um narcótico anti-intelectual” (idem, p. 199). Esse estado mental daí resultante seria o fator de origem sonora (a dimensão social da dança demandaria um estudo sociológico específico) que conduz os dançantes a um êxtase. “O excesso de batidas e ritmos, o ruído de frequências graves, a pulsação e a vibração, volume e mais volume, leva à dança e aos dispêndios eufóricos de movimento coletivo” (LABELLE, 2008, p. 245). Rina Arya, por sua vez, ao estudar as dimensões ritualísticas nas práticas performáticas contemporâneas, confere importância à saturação sonora ao colocar que “êxtases são criados pela produção do ruído mais alto possível” (ARYA, 2008, p.35).

Nesse sentido, para alguns autores, a repetição em forma de *loop* presente na música eletrônica voltada para as pistas de dança está associada a momentos de elevação espiritual, não por razões puramente físicas, mas por fazerem referência aos mantras. “O loop igualmente faz um link com o mantra – os versos místicos indianos adquirem poder, pois se baseiam na repetição e buscam uma melhor integração do homem com o Cosmo. A repetição pode significar a transcendência” (SOUZA in LEMOS & PALACIOS, 2001, p. 64).

Atravessa em meio a esta discussão sobre o poder transformador do som o conceito de *entrainment*. De maneira geral, é um fenômeno observado quando dois ou mais processos rítmicos independentes sincronizam-se entre si. Pode também ser definido como “o alinhamento ou a integração de características corporais com algumas características recorrentes no ambiente” (LABELLE, 2010, p. 90). Em fisiologia, o termo traduzido em português como *arrastamento*, refere-se ao alinhamento do ritmo circadiano de um organismo à cadência promovida por um ritmo externo. Na física, remete à sincronização de dois ou mais ritmos cíclicos oscilantes. Na música, o conceito de *entrainment* está diretamente ligada à alteração de estados emocionais por ritmos e texturas.

Sacks (2007) especula, inclusive, a influência do fenômeno de *entrainment* (arrasto) como fator de coerção cultural e social, ao tratar do poder “irresistível” do ritmo no contexto das músicas de guerra, marchas fúnebres e canções de trabalho que demandam esforços combinados e sincronizados de um grupo de pessoas, como na agricultura e na navegação.

O ritmo e seu arrasto do movimento (e frequentemente da emoção), seu poder de mover e comover as pessoas, pode muito bem ter tido uma função cultural e econômica crucial na evolução humana, unindo as pessoas, gerando um sentimento de coletividade e comunidade (idem, p. 239).

A sincronia de movimentos corporais dos humanos com um determinado ritmo temporal pode ser entendida não somente como um fenômeno, mas como uma habilidade cognitiva, que é explorada, por exemplo, nas performances grupais de dança e música. “O que é especial nos humanos não é sua capacidade de se mover ritmicamente, mas sua habilidade de ajustar [*entrain*] seus movimentos a uma marcação de tempo, como a batida de um tambor” (apud CLAYTON; SAGER; WILL, 2004, p. 17). Mais adiante, E. D. Chapple especula acerca de uma relação entre *entrainment* no campo do comportamento musical. Nesse sentido, ele equipara diversas práticas – a percussão da magia negra, o ritmo regular das cerimônias revivalistas neopagãs, a batida incessante do jazz “e suas variantes adolescentes” do *rock’n’roll* – num rol de atividades sonoras que têm o poder de se “sincronizar com os ritmos da atividade muscular centrada no sistema nervoso” (apud idem, p. 16).

Essas duas concepções permitem vislumbrar que o *entrainment*⁹ tanto se refere a decisões conscientes e responsivas, quanto a processos inconscientes envolvendo ritmos biológicos humanos. Clayton, Sager, e Will (2004) propõem, então, um modelo de *entrainment* que entenda o engajamento do homem com a música como um processo de sintonia e interação incorporada com o estímulo musical. Humanos musicados

⁹ A palavra *entrainment* pode ser traduzida para português como arrastamento, indução ou sincronia, sendo a primeira utilizada em alguns textos nas áreas da física e da psicologia. Contudo, não acreditamos que a palavra arrastamento possua em língua portuguesa todas as dimensões do termo original em inglês, motivo pelo qual evitamos fazer sua tradução em muitos momentos deste texto. Nota: em Sacks (2007) a palavra é traduzida como “arrasto”.

[*musicking*]¹⁰ devem ser compreendidos como múltiplos osciladores de processos rítmicos endógenos que se sincronizam [*entrain*] entre si e com excitações rítmicas externas. Nesse processo de indução mutual, o arrastamento [*entrainment*] implica “uma profunda associação entre humanos diferentes num nível psicológico e uma predisposição compartilhada de âmbito biológico” (idem, p. 21)

Contudo, os autores acima optam por não abordar o arrastamento de orientação espiritual, que abrange os domínios não palpáveis da irracionalidade, imaginação, poesia e experiência sagrada. Nesse sentido, Marin Marian-Balasa acrescenta o exemplo do xivaísmo, uma das mais antigas seitas do hinduísmo. Segundo a crença, o universo teria sido construído, constantemente mantido, destruído e recriado pelo *entrainment* com a dança da divindade Xiva. Dessa forma, o plano terreno e a consciência seriam o “sonho ou narcose” resultantes desse arrastamento (apud idem, p. 60). E é sobre a prática vocal repetitiva do mantra ioga que se estabelece a sincronização dos indivíduos com os deuses e as camadas mais elevadas de consciência, configurando a experiência humana sob as mesmas frequências atribuídas a outras formas de existência. “Como na oração, o canto ou recitação de mantras conduz à alteração da noção de tempo e espaço” (idem). O mantra seria, então, uma forma de indução consciente ao *entrainment*.

Em LaBelle (2010), há uma descrição de um processo de *entrainment* que se assemelha às formas de construção do ritornelo deleuzeano, que ergue territórios seguros por entre barreiras anticaos para depois derrubá-las, desterritorializando-se. Nas brincadeiras de criança associadas à cantoria em rima e ao bater de palmas, como o pula-cordas, a expressão corporal ou comportamento atrela-se a um cúmplice gestual e auditivo. Essa fusão e envolvimento organizam os brincantes em relação às propriedades do ambiente. Nesse sentido, “o *entrainment* atua na localização de atributos do meio que proporcionem proteção e segurança, por meio de um alinhamento inconsciente, bem como permitindo a autoexpressão através da qual se pode encontrar lugar, ou fugir dele” (idem, p. 90).

De fato, não há melodias, ritmos, ruídos ou timbres específicos que conduzam ao transe e ao êxtase de modo idêntico nas diferentes culturas e indivíduos, mas uma aproximação entre a ideia de *entrainment* e o ritornelo cria potências de elevação

¹⁰ Neologismo explorado em: SMALL, Christopher. *Musicking: the meanings of performing and listening*. Middletown: Wesleyan University Press, 1998.

espiritual por intermédio do som condizentes com o plano teórico e prático empregados na instalação *Ritus*.

5.7 – A reverberação como efeito sensível

We can “hear” space. – Barry Blesser

Um dos mecanismos mais eficazes de atribuir ao som um caráter numinoso, ou pelo menos fazer aparentar sê-lo, não se relaciona com sua origem ou características intrínsecas. Fazer a onda sonora reverberar, ressoar, permanecer no tempo, tem sido utilizado desde os tempos primitivos para atingir a transcendentalidade por meio do som.

Evidências arqueológicas indicam que os homens primitivos recorriam a locais com propriedades acústicas singulares para ouvir as vozes de suas divindades. (BLESSER, 2007). Entre os povos pré-escritos, a experiência auditiva incomum era explicada mediante termos simbólicos, religiosos, místicos ou espirituais. Para Blesser (2007), sem nada comparado às tecnologias atuais e sem as amarras de um discurso linguístico objetivamente construído em relação às propriedades físicas do som, as antigas culturas “eram livres para vivenciar os atributos acústicos mais diretamente. Para eles, os sons têm uma condição mística” (idem, p 70).

Assim, infere-se que qualquer objeto ou espaço que apresentasse grande ressonância poderia adquirir significado espiritual. Blesser (2007) cita o exemplo de seis estruturas, datadas de 3.500 a.C, que manifestavam ressonâncias acústicas prolongadas e plenamente discerníveis. As ressonâncias ocorrem quando um corpo vibra por uma influência externa de mesma frequência. Nesse caso específico, as ressonâncias ocorriam na região de frequência de 110 Hz, bem dentro do alcance vocal de um homem adulto, o que sugere um aprimoramento do canto masculino nesses espaços.

Gibbs (2007) ressalta que as pinturas rupestres geralmente são encontradas em locais com qualidades acústicas atípicas, o que leva à especulação de que esses sítios teriam sido palco das “primeiras formas de eventos multimidiáticos” (idem, p. 20). Sob

esse aspecto, o autor recorre a Rheingold para sugerir que a combinação de pinturas rupestres, a acústica incomum, o figurino e outras práticas como o jejum e a privação de sono (provocadoras do transe mental) podem ter originado uma forma de “realidade virtual de baixa tecnologia” (idem), usada como parte de ritos de iniciação e outros tipos de rituais.

E a situação de envolvimento de espaço acústico envolve múltiplos sentidos. Enquanto a ressonância das estruturas pré-históricas apelava para os atributos táteis da experiência sensorial, a vastidão visual das catedrais góticas e neogóticas requisita a captura do olhar, enquanto os ouvidos são envolvidos pela reverberação sonora. “Para aqueles com fervorosas crenças religiosas, ambos os sentidos criam o sentimento de estar na casa terrena de sua deidade” (BLESSER, 2007, p.3)

O fato é que as características acústicas de uma determinada configuração arquitetural podem influenciar “o humor e as emoções daqueles que ocupam ou vivem dentro de um espaço” (idem, p. 65). Para Blesser, essa influência deriva das múltiplas formas com que o espaço promove alterações no som, como reverberação, amplificação dos ruídos de fundo, destruição de pistas de localização sonora, ou a mistura agradável de uma sequência de notas musicais (idem). O autor complementa que a arquitetura aural “pode elevar ou deprimir nossas respostas afetivas, sustentando nossas noções de privacidade, intimidade, segurança, aconchego, encapsulamento, socialização e territorialidade” (idem, p. 18). Por isso, o espaço acústico poderia mudar nosso comportamento como indivíduos e a estrutura social de nossos grupos.



Figura 13 – Câmaras de Maes Howe.

Outro monumento pré-histórico que possui atributos acústicos peculiares são as câmaras de Maes Howe, na Escócia. Os pesquisadores Aaron Watson and David Keating, que aplicam os conhecimentos da física acústica em busca de experiências multissensoriais dinâmicas em sítios arqueológicos (*archaeoacoustics*), verificaram que as longas passagens entre as câmaras, combinadas com o grande volume de sua estrutura produzem um ressonador de Helmholtz, que tem a capacidade de ressoar uma estreita faixa de frequências. No caso das câmaras de Maes Howe, a banda frequencial de ressonância gira em torno de 4 Hz, na região infrasonora, ou seja, abaixo do limite de audibilidade humana. Essa característica indica que a percussão rítmica de tambores teria o poder de excitar a ressonância das câmaras com intensidade suficiente para ser sentida corporalmente. Por resultar de uma onda sonora não audível, a ressonância infrasônica “já foi associada a experiências sobrenaturais e, se suficientemente intensa, pode produzir desconforto, desorientação e distorção sensorial” (idem, p. 76), como descrito em LaBelle (2010):

O eco, como um som que se expande de acordo com a dinâmica acústica de um determinado espaço, pode ser ouvido como uma multiplicação que se prolifera - a fragmentação do vetor de som em múltiplos eventos, transformando um único som em uma mise-en-scène de figuras sonoras. Ele desorienta a origem, suplantando a fonte de som com uma matriz de projeções e propagações. O eco reflete de volta ao mesmo tempo que fragmenta qualquer possibilidade de retorno (idem, p. 40).

5.8 – Algumas notas percutidas

“Drums are loudness, a sudden impact, yet the eardrum, the tympanic membrane, is a delicate amplifier of sound. This is the contradiction of all drums: both shamanic and military, their violence is their vulnerability – the perforated eardrum”. – David Toop

Pelo fato de uma das instâncias da instalação *Ritus* utilizar o recurso da percussão como produtora de ritornelos, cabem aqui algumas considerações acerca dos sons percussivos como geradores de força musical expressiva e na produção de estados alterados de consciência.

Os vocábulos portugueses *tímpano* e *tambor* têm a mesma raiz etimológica, bem como a palavra inglesa para tambor é *drum* e para tímpano é *eardrum*, o que propicia jogos linguísticos (vide epígrafe). Isso remete ao fato de que nossa sensibilização auditiva ocorre de maneira análoga à vibração da pele de um tambor ao ser percutido.

Toop (2010) enumera algumas outras analogias entre o tambor e o mundo dos sons. Para ele, “um tambor é tanto ruído como silêncio, mas também ouvido, cavidade, câmara, caverna” (idem, p. 109). O autor supõe que o poder sobrenatural atribuído ao tambor também é uma extensão do fenômeno da ressonância simpática (*sympathetic resonance*) de vibração a determinadas frequências. Por isso, a construção do tambor na forma de receptáculo faz com que ele ressoe sons mesmo quando não está sendo tocado. “Para o selvagem inculto, o som estrondoso experimentado quando ele colocava seu ouvido à fenda do tambor (como quem coloca sobre o ouvido uma concha do mar), era uma mensagem do sobrenatural; a voz dos deuses” (idem).

A percussão remete à noção mais primária de música. Wisnik (1989) entende que, quando um barulho percutido passa a apresentar periodicidade por meio de uma repetição, “abre-se um horizonte de expectativa e a virtualidade de uma ordem subjacente ao pulso sonoro em suas regularidades e irregularidades” (idem, p. 33). As manifestações musicais primitivas, em especial as do continente africano, são fortemente embasadas no poder empático da percussão, que possui informação melódica difusa e riqueza rítmica ressaltadas num jogo de ataques e pausas alternadas, seja lentamente, para obter efeito hipnótico; seja profusamente, para conduzir ao êxtase.

O poder coercitivo dos tambores também é utilizado no militarismo para manter a unidade da tropa. Recorrendo a McNeill, vemos que a excitação rítmica do corpo durante a execução de exercícios militares é fundamentada de modo similar ao arrastamento fisiológico (*entrainment*), com atuação direta nas regiões do sistema nervoso que funcionam de modo subconsciente, “mantendo a ritmicidade das batidas do coração, peristalse digestiva e respiração, bem como todos os demais equilíbrios químicos e psicológicos necessários à manutenção das funções corporais ordinárias” (apud LABELLE, 2010, p. 117). Essa coerção também ocorre na marcha, com sua marcação de regularidade ao som percussivo dos coturnos, atua como uma “contramedida a qualquer escapulida espontânea das sonoridades individuais” e, desse modo, corrigindo e regulando a singularidade inerente ao corpo humano em um regimento contido. A marcha, então, extrai a energia dos passos, “mas a restringe a um conjunto de medidas preestabelecidas” (idem, p. 118).

Por fim, um último exemplo da força dos sons percutidos está contido nos sinos presentes nas pequenas comunidades europeias, principalmente no século XIX. Para Corbin, que estudou a dinâmica social promovida pelos sinos no interior da França, quando os concidadãos ouviam o repicar dos sinos dos campanários, eles se sentiam enraizados em uma geografia cultural que poderia ser facilmente percorrida. “Autoestima, bem-estar emocional, orgulho cívico e identidade territorial, tudo dependia de se ouvir o sino da cidade” (apud BLESSER, 2007, p. 30).

Os sinos das igrejas, bem como os apitos das fábricas, os alarmes de incêndio, o sopro dos berrantes, são exemplo de marcas sonoras (*soundmarks*), termo cunhado por R. Murray Schafer (1977) como um contraponto auditivo para *landmarks* (marcas territoriais), designando delimitações geográficas determinadas por sons. Schafer usa a

expressão para se referir a um som comunitário, ou seja, que possua qualidades percebidas como unificadoras pelas pessoas daquela comunidade. Daí, Schafer desenvolve sua ideia de arena acústica, como sendo a área de abrangência de uma marca sonora. “Em muitas cidades, apenas os indivíduos que viviam na arena da marca sonora mais importante eram considerados cidadãos” (idem, p.29).

Importante lembrar que a noção de marcas sonoras deriva diretamente do conceito schafariano de paisagem sonora (*soundscape*), definido como a composição sonora de determinado lugar, abrigando tanto os sons “próprios” desse local, quanto os deliberadamente inseridos com o objetivo de alterá-lo expressivamente.

Wisnik (1989) ressalta que até mesmo a opção por determinadas notas de uma escala musical pode evocar um contexto cultural específico e ganhar acentos étnicos. “Ouvindo certos trechos melódicos, dos quais identificamos não conscientemente o modo escalar, reconhecemos frequentemente um *território*, uma *paisagem sonora*, seja ela nordestina, eslava, japonesa, napolitana ou outra” (idem, p. 71-72).

Dessa forma, por meio das marcas e paisagens sonoras, mais um atributo do som é equiparado às funções expressivas do ritornelo deleuzeano, desta vez o poder de criar territórios. “O território não é primeiro em relação à marca qualitativa, é a marca que faz o território. As funções de um território não são primeiras, elas supõem antes uma expressividade que faz território” (DELEUZE & GUATTARI, 1997, p. 121).

Ao produzir territórios sonoros (OBICI, 2008), a cartografia etérea dos sons delimita regiões de afeto, cria matérias expressivas e mundos possíveis, apela para as funções de reconhecimento, transporta cenários físicos de um lugar para o outro e constrói barreiras para serem derrubadas por outras marcas sonoras.

6 – RITUS: REPETIÇÕES COMPOSSÍVEIS

O som começa a tomar espaço. Da fugidia imprecisão dos conceitos, que tentam capturar em palavras o que está solto no mundo, iremos iniciar um percurso de retorno à materialidade. Em que pese o risco de andar por demais rasteiro, iremos descrever os passos práticos de elaboração e construção da instalação interativa *Ritus*, desde sua visão geral até os pormenores necessários à sua apreensão como obra artística vinculada a conceitos teóricos e procedimentos de natureza técnica indissociáveis.

A narrativa a seguir adotará um percurso inesperadamente linearizado, apesar de os procedimentos aqui descritos não estarem necessariamente na mesma ordem cronológica em que foram realizados. Essa opção não se trata de maquilagem acadêmica, mas de uma alternativa encontrada para assegurar a inteligibilidade e coerência textuais, já que todo trabalho de criação artística se perfaz de uma inconstância de tentativas e erros na aspiração vã de substancializar algo que se encontra somente no mundo das ideias. Contudo, alguns dos caminhos por ora não trilhados serão apresentados, com o objetivo de fazer vislumbrar as impossibilidades da obra na condição de processo.

6.1 – Captação de sons: tecnicidades

Partindo da premissa estipulada na concepção deste trabalho, o material audiovisual constante de *Ritus* foi captado em manifestações de cunho religioso praticadas no estado do Ceará. Nesse primeiro momento, considerando que toda obra artística é um trabalho em curso, foram registradas celebrações das religiões católica, islâmica, da umbanda e dos hare krishna. Visto que, tecnicamente, a instalação permite a incorporação de mais material sonoro, consta dos objetivos futuros a captação de outras práticas, como em comunidades indígenas e algumas das designações cristãs pentecostais – cujas práticas estão historicamente associadas à consecução do transe em ritos fortemente marcados pela música e comandos verbais.

Dessa forma, foram registradas: a romaria da Via Sacra do Monte, em Canindé; a missa e a procissão de Nossa Senhora de Fátima, em Fortaleza; a lavagem espiritual

da entrada do Centro Cultural Banco do Nordeste, em Fortaleza, pelo afoxé Filhos de Oyá; uma reunião do festival de domingo na Casa de Cultura Hare Krishna de Fortaleza; e as orações do pôr-do-sol e da noite no Centro Islâmico do Ceará.

Como equipamento de captação de imagens foi utilizada uma câmera caseira de vídeo com gravação em fita de formato MiniDV. O conteúdo das fitas foi transferido para o computador por meio do protocolo IEEE-1394, conhecido como *firewire*, gerando arquivos em formato AVI com resolução de 720x480 pixels.

Já a captação de sons foi realizada de duas formas. Nas procissões de São Francisco e Nossa Senhora de Fátima, foi utilizada a captura de áudio por meio do microfone da própria câmera de vídeo, que tem resolução de áudio de 12 bits e taxa de amostragem de 32 kHz, em estéreo de baixa fidelidade. Contudo, nas gravações restantes já foi possível utilizar um gravador específico para o áudio, com arquivos em formato WAV, em estéreo de alta fidelidade, 16 bits de resolução e 44,1 kHz de amostragem (a mesma utilizada nos CDs). Embora tenha havido tal discrepância no momento da captação, tentou-se contornar as diferenças por meio da posterior edição de áudio. Foram cerca de 15 horas de material bruto usado como matéria-prima para o processo de manipulação computacional.

6.2 – Transe em tons de ocre

A primeira locação escolhida foi a cidade de Canindé, localizada a 120 quilômetros da capital Fortaleza, durante os festejos anuais em homenagem a São Francisco de Assis, padroeiro do município. Durante todo o ano, romeiros de diversas cidades nordestinas peregrinam à cidade encravada no sertão central cearense, mas no mês de setembro é observada uma maior concentração deles. O perfil predominante dos peregrinos é de pessoas humildes, que se submetem a viagens de até mil quilômetros em transportes improvisados, denominados pau-de-arara, ou mesmo no compartimento de carga de alguns caminhões, como é o caso de algumas carretas provenientes do interior do estado do Piauí, que chegam a trazer cerca de 40 romeiros cada uma. Alguns dos fiéis, entretanto, realizam o percurso a pé. Durante a noite, início da manhã e final do dia, eles percorrem o acostamento das rodovias rumo a Canindé, trajados em vestes marrons, à velocidade de seis quilômetros horários. No resto do dia, entre a alvorada e o

lusco-fusco do entardecer, eles repousam e se abrigam do sol forte de um céu sem nuvens na estação seca nordestina.

Durante as festividades de São Francisco, as celebrações ocorrem pulverizadas em diversos pontos da cidade, em diferentes igrejas, logradouros, residências familiares e em dois locais especialmente construídos para esse fim: a Praça dos Romeiros, um anfiteatro com capacidade para 110 mil pessoas; e a área ao redor da estátua de São Francisco, que tem 30 metros de altura. Contudo, para este trabalho, foi escolhida uma manifestação específica para a captação de áudio e vídeo, a Via Sacra do Monte, uma romaria de dois quilômetros entre a Igreja de Nossa Senhora das Dores e a Igreja de Cristo Rei. Foi nesse evento em que observamos as características mais próximas à do transe religioso nos participantes.

O sol ainda não nasceu na manhã de Canindé. São cinco horas. Antes de iniciar a caminhada, rostos cansados de uma vida inteira se entreolham em cumplicidade. Carregam pedras sobre a cabeça. São penitentes, cada um à sua maneira. Alguns jovens simbolicamente conduzem pedras minúsculas, enquanto idosos com notórias dificuldades de locomoção equilibram imensos paralelepípedos de granito. Como indumento, a cor marrom. Hábitos franciscanos se misturam a camisetas convencionais, mas o tom ocre da romaria predomina e é amplificado quando surgem os primeiros raios refratados do sol.



Figura 14 – Romeiros carregam pedras sobre a cabeça em Canindé. Captura de vídeo.

Começam os passos. A textura sonora feita do arrastar de sandálias sobre o chão de pedras calçadas é similar à extraída pelos bateristas de jazz quando usam baquetas do tipo vassoura (*brush sticks*), inclusive apresentando certa regularidade, como numa marcha. Percebe-se aqui uma manifestação de *entrainment* na indução mútua das velocidades e dos ciclos dos passos entre os romeiros.

Ao longo de todo o séquito em aclave, são os mesmos cânticos em tom de melancolia repetidos entre as 14 estações da caminhada, que representam os passos de Jesus antes de sua crucificação. A cada estação, uma pausa para que os penitentes possam depositar, aos pés de uma imagem, a pedra que carregam e, em seguida, pegar a pedra deixada por outro romeiro. No caminho de subida, um carrega a cruz do outro. Os semblantes, que ora demonstram dor e sofrimento, ora se mostram impassíveis. Olhares perdidos, nenhum músculo da face se contrai apesar do sacrifício corporal realizado. Não falam uns com os outros. Por vezes, sequer cantam. De tão concentrados na pena autoinfligida, parecem estar em transe.

E o processo se repete, como se fora em *loop*, por 14 vezes, até a chegada à ermida do Monte, no topo da rua em forma de ladeira.

6.3 – Procissão branca

No dia 13 de outubro de 2010, encerrou-se o novenário de Nossa Senhora de Fátima em referência à última aparição da santa. Em homenagem a tal, foi realizada ao entardecer uma missa na igreja de Nossa Senhora do Carmo, situada no Centro de Fortaleza. Durante a celebração, a liturgia habitual é seguida, com a intercalação de cânticos, leituras e sermões. Os fiéis, trajando predominantemente branco, se aglomeram entre os bancos da igreja segurando terços e leques improvisados a partir do próprio livro litúrgico. Muitos deles tentam assistir à missa mesmo estando do lado de fora. Alguns permanecem ajoelhados do início ao fim da celebração, como se o calor, o desconforto e a procissão iminente não fossem admoestação que bastasse.

Cai a noite e a procissão começa em pleno horário de pico. Ruas de três bairros de Fortaleza, inclusive do centro da cidade, foram interditadas para que os romeiros

percorressem exatos três quilômetros. Na condução do círio, dois carros de som alugados. O maior deles, formado por dezenas de alto-falantes empilhados e tracionados por um veículo, é culturalmente utilizado em festas profanas e, por sua configuração, é conhecido como “paredão de som”. O veículo menor é regularmente empregado na propagação de anúncios publicitários sonoros pela cidade. Por conta da intensidade da emissão sonora dessas fontes, durante a entoação dos cânticos, a voz dos romeiros, ainda que em uníssono, fica suplantada pelo canto amplificado dos puxadores da cantoria.



Figura 15 – Procissão de Nossa Senhora de Fátima. Captura de vídeo.

Ao longe, contrastando com a alvura da multidão, vê-se somente o fogo das velas e o tênue colorido das flores confundindo-se com a alternância das luzes dos semáforos que são ignorados pela procissão que não para. Entre aqueles que estão mais próximos da imagem de Nossa Senhora de Fátima é possível perceber um desejo de fazer cruzar o olhar com o da santa. Alguns erguem suas chamas acima das cabeças e caminham com o desconforto de manter os braços erguidos e a satisfação de alumiar o sofrimento mais de cima.

À medida que a procissão se aproxima do destino, a igreja que leva o nome da santa, o volume do coro parece aumentar e destacar-se do canto liderado pelos altofalantes. Como que alimentada pelos passos dados em cerca de uma hora de caminhada, a potência vocal do cortejo é levada ao limite de seus pulmões. Ao fim do percurso, o coral andante começa a ser abafado pelo som de um grande palco, em que canções religiosas são executadas sob o acompanhamento de guitarras elétricas e bateria. E a procissão transforma-se num show de rock. Êxtase amplificado.

6.4 – Alma lavada

No mês de novembro são realizadas as comemorações da Consciência Negra, um movimento com o objetivo de refletir sobre o papel do negro na sociedade brasileira. No Ceará, entre as manifestações promovidas para celebrar a ocasião, realizou-se a lavagem da entrada do Centro Cultural Banco do Nordeste pelo afoxé Filhos de Oyá, vinculado ao centro espírita de umbanda Rei Dragão do Mar, com sede em Fortaleza.



Figura 16 – Afoxé Filhos de Oyá. Captura de vídeo.

Atabaques, agogôs e xequerês ressoam suavemente na praça em frente ao centro cultural para anunciar um breve ritual religioso celebrado por Mãe Taquinha, mãe de santo e corimba, nome dado a quem lidera o entoamento de cânticos na umbanda. Todos

os participantes trajam túnicas ou vestidos na cor branca e usam adereços coloridos como pulseiras, colares e tiaras, que quase obscurecem a predominância do visual branco na indumentária do cortejo. Ao proferir palavras de teor espiritual, Mãe Taquinha recebe como resposta exclamações acompanhadas de profusão percussiva. Os participantes, em forma de círculo, louvam aos seus orixás, antes de iniciar o curto trajeto até a entrada do centro cultural.

O canto da corimba passa, então, a ser amplificado. Um microfone sem fio de dimensões reduzidas é acoplado à sua cabeça para que suas mãos fiquem livres durante os movimentos de dança. Uma caixa de som multiuso reproduz a voz de Mãe Taquinha, com prevalência das frequências médias, oferecendo uma sensação de baixa resolução sonora, mas de grande contundência. O repertório inclui os cânticos normalmente executados nos terreiros, com a corimba emanando versos ou estrofes repetidos pelo coro dos participantes na sequência.

A lavagem propriamente dita é feita com água perfumada por pétalas de alfazema. A purificação simbolizada pelo ato ocorre por meio da água e também pelo aroma, que contrasta com a atmosfera impregnada da fumaça dos veículos que trafegam pelo centro de Fortaleza.

Contudo, a dimensão numinosa da manifestação parece se concentrar na percussão. Os agogôs mantendo a regularidade ao marcar o compasso; os xequerês funcionando como címbalos ressoantes, conferindo dinamismo rítmico; e os atabaques, cujos sons de ataque agudos ditam a síncope da dança e a marcação das batidas graves conferem força expressiva à execução. A junção dessa tríade gera uma abundância rítmica de efeito sensível nos integrantes.

Nesse sentido, as expressões mais próximas do transe puderam ser percebidas quando os dançarinos traçavam movimentos quando não mais havia canto e somente a percussão impunha sua força. Modulações de intensidade e andamento na execução dos instrumentistas eram sucedidas de inflexões corporais inesperadas por parte dos dançantes, numa situação análoga ao *transe induzido*, descrito por Rouget (1985) como a circunstância em que o sujeito é “musicado”, ou seja, “é levado ao transe pela música promovida por outros que não ele mesmo, e que sua dança é mais propriamente o efeito, não a causa do seu transe” (idem, p. 288). Rodopios, cambaleios, quase tombos e

diversas variações de movimentos foram observadas nesses momentos de exaltação percussiva. O corpo como instrumento. O espírito como caixa de ressonância.

6.5 – Por entre mantras

A captação de imagens e sons da manifestação hare krishna, movimento derivado do hinduísmo, foi realizada nas instalações do Instituto Gaia, onde funciona a Casa de Cultura Hare Krishna de Fortaleza. Para tal, foi escolhida a celebração do festival de domingo, reunião semanal aberta em que os devotos entoam cânticos (*kirtan* e *bhajan*), realizam uma palestra sobre os ensinamentos do movimento, vocalizam mantras, dançam e cantam ao som de músicas (*aratik*) e, ao final, realizam uma refeição vegetariana (*prasada*). A sede do instituto situa-se numa rua movimentada do bairro Aldeota, zona nobre de Fortaleza. Como que por ironia, ao lado de uma churrascaria de nome *Viva La Vaca*.

Dentre as manifestações observadas até então, entre os hare krishna foi onde se pôde observar com mais clareza a relação entre repetição e alteração de estados de consciência. A doutrina prega o contato com a divindade por meio da repetição do *maha-mantra*, um cântico de quatro versos sem tradução literal para o português¹¹, mas que deve ser pronunciado com a maior precisão possível para a consecução dos objetivos de revelação. Pode-se ver que alguns devotos utilizam uma espécie de rosário (*japa-mala*) composto de 108 contas de madeira. A tradição determina que os praticantes cantem o *maha-mantra* diariamente, de modo a realizar 16 voltas no rosário, perfazendo o total de 1.726 repetições durante todo o dia.

Durante o festival, homens à direita e mulheres à esquerda são segregados por um corredor imaginário. A maioria adota vestes e visual próprios da cultura hindu: vestidos de cor vermelha ou alaranjada com cobertura parcial da cabeça para as mulheres; túnica branca e cabelo raspado com um pequeno topete no alto da cabeça para os homens. No rosto de alguns devotos, também nota-se uma pintura de marcações sutis, chamada *tilaka*. Nota-se a presença também de alguns visitantes, como são

¹¹ Hare Krishna Hare Krishna / Krishna Krishna Hare Hare / Hare Rama Hare Rama / Rama Rama Hare Hare.

denominados os frequentadores ocasionais e aqueles que ainda não passaram pelo ritual de iniciação (*hare-nama*).

O primeiro momento do festival, o *kirtan*, é marcadamente masculino. As mulheres preparam os colares de flores e os demais enfeites do altar dedicado à divindade Krishna e ao líder espiritual Srila Prabhupada. Os homens, sentados no chão, reproduzem cânticos com o uso de instrumentos percussivos peculiares à música indiana, como a *mrdanga*, uma espécie de tambor de dois lados que reproduz texturas e modulações quase que melódicas; e as *karatalas*, dois pequenos címbalos que marcam o tempo com um som vibrante e agudo. A emulação harmônica dos acordes fica a cargo do *harmonium*, uma espécie de acordeon deitado de origem inglesa, mas que foi adaptado e incorporado pelos indianos. As letras das canções baseiam-se em hinos ou mantras extraídos dos Vedas, livros sagrados do hinduísmo, ou na própria melodização do *maha-mantra* sob diferentes configurações. As músicas possuem uma pequena estrutura, que se repete por diversas vezes. Geralmente começam com inflexões suaves, mas a intensidade vocal e instrumental cresce gradualmente, até o pico de energia expressiva da música, em que os executantes mantêm os olhos cerrados e movem a cabeça em traçados circulares. Depois de vários minutos de repetições, a música suaviza e termina como em *fade out*.

Após uma breve palestra que se intercala com a entoação de mantras, ocorre o outro momento musical do festival, o *aratik*, que tem forte viés ritual. A preparação ocorre ao som de cânticos devocionais (*bhajan*) e percussão (no *aratik* não se usa o *harmonium*). No altar, são colocados vela, água e alimentos como oferenda. Enquanto isso, uma devota acende um incenso e, com sua brasa, desenha no ar formas coreografadas. Em seguida, ela faz novos bailados com um lenço e com uma lamparina acesa, que depois é passada por todo o templo. Todos reverenciam ao fogo curvando o corpo.



Figura 17 – Devota hare krishna na preparação do altar. Captura de vídeo.

A intensidade expressiva dos cantos de devoção hare krishna ganham contornos de catarse coletiva. Todos de pé, cantando e dançando, movendo-se pelo templo, utilizando-se do recurso da progressão de intensidade musical para alcançar grande profusão sonora, com cantos em uníssono, percussão acelerada e exclamações visando deliberadamente à consecução do *transe conduzido*, que Rouget (1985) define como aquele em que “o sujeito engendra seu próprio transe, seja somente pela dança ou pelo efeito combinado de sua dança com o de sua própria ação como musicista” (idem, p.288).

6.6 – Murmúrios do islã

Uma das congregações que reúnem a comunidade de muçulmanos em Fortaleza tem sede numa pequena casa contígua localizada numa rua estreita atrás do ginásio esportivo Paulo Sarasate. Às sextas-feiras, no Centro Islâmico do Ceará, realizam-se orações durante todo o dia, mas a captura audiovisual foi realizada durante a *salát-ul-maghrib*, ou oração do pôr-do-sol, e na *salát-ul-'ishá*, a oração da noite.

O rito muçulmano começa com um chamado, o *muázim*, que é feito à porta do centro para convocar a comunidade para a oração. Essa proclamação vocal evoca o sentido primeiro de marcas e territórios sonoros (SCHAFER, 1977), de forma análoga

aos sinos das igrejas católicas. No caso de Fortaleza, o *muázim* ocorre meramente como forma de conservação do rito, pois a comunidade circunvizinha não possui representantes da religião. Quando os praticantes já estão posicionados em direção à Meca, é feito um segundo chamado, o *icáma*, no momento exato em que o sol se põe. Como as edificações que circundam o centro islâmico não permitem vislumbrar o horizonte, a informação do horário exato do ocaso solar é obtida em sites meteorológicos.

O ritual islâmico é composto de uma sequência predeterminada de vocalizações, gestos e atos que tentam mimetizar o modo com que o profeta Muhammad realizava suas orações. Cada movimento, genuflexão ou reverência é conduzido de forma a reproduzir corporalmente o modo como o áugure do islã fazia suas preces, materializando a comparação que Zumthor (2000) faz entre a prática religiosa e a situação performativa, teatralizada. A adoção da alteridade, a prática da mimese, da reiteração, a ênfase na oralidade e no gestual e a ritualização da linguagem são os fatores que permitem ao autor realizar essa aproximação.

A primeira vocalização do rito é feita em voz alta, com as mãos à altura do ouvido, não em formato de concha, com o intuito de amplificação, mas simbolizando desprezo à escuta de tudo que seja exterior à oração. O segundo movimento consiste da mão direita sobre a mão esquerda, recostadas ao abdômen, em posição de submissão e passividade. Nessa posição, são recitados alguns versos, até que os praticantes abaixam suas cabeças à altura do joelho, com as costas alinhadas. Durante a prostração, uma exaltação é repetida por três vezes. Todos se erguem e levam as mãos à altura do ombro e postam-se de joelhos. Daí, vem uma sequência de prostrações e pequenas variações de postura que terminam com os muçulmanos ajoelhados e girando seu rosto da direita para a esquerda. Todas essas posições são acompanhadas de vocalizações associadas.

Ao final, em murmúrio, cada um verbaliza o *tasbeh*, enunciados repetitivos de frases curtas glorificando a Deus. São três sentenças proferidas no *tasbeh*: *SubhaAnAllah* (Glorificado seja Alá), *Alhamdulillah* (Todos os louvores são para Alá) e *Allahu Akbar* (Deus é o maior). Cada uma delas é repetida 33 vezes, totalizando 99 iterações vocais, contadas com o auxílio das falanges dos dedos. Embora o islamismo tenha o *masbaha* como instrumento de contagem na forma de um rosário de 99 contas, nenhum dos membros nas cerimônias foi observado com o objeto.



Figura 18 – Contagem das repetições do *tasbeeh* pelas falanges dos dedos. Captura de vídeo.

Apesar de ser o mais silencioso, o momento do *tasbeeh* é o que apresenta maior carga de energia sonora no ritual islâmico de oração. Os balbucios ininteligíveis criam um sutil ruído de fundo. A sobreposição de sussurros produz o devir sonoro textural de uma experiência sobrenatural, que remete à ideia de esquizofonia schafferiana.

6.7 – Tratamento e edição de áudio e vídeo

De posse do material bruto coletado nas locações, cabe o início do processo de adaptação do material audiovisual às peculiaridades do dispositivo em que será inserido. Como o objetivo é criar *loops* de áudio e vídeo, convém inseri-los em programas de edição computadorizada para marcar os trechos que contenham a carga simbólica esperada para a expressão artística.

Para efetuar a manipulação dos arquivos de áudio foram utilizados os programas *Sony Soundforge*, *Adobe Audition* e *Ableton Live*. O primeiro foi utilizado para filtrar frequências de ruídos indesejáveis. A filtragem é feita mediante parâmetros automatizáveis a partir do isolamento do perfil de som que se deseja excluir. Por exemplo, seleciona-se um trecho do arquivo que contenha somente o tipo de ruído a ser

descartado e o programa elimina aquela faixa de frequência sonora de todo o arquivo automaticamente.

O *Audition*, por sua vez, foi utilizado primeiramente para fazer a decupagem dos arquivos, com a marcação dos trechos a serem selecionados. Por meio da interface gráfica do software, as partes desejadas, ainda que não contíguas, foram fundidas para se manter contínuo o fluxo sonoro de cada arquivo. Nesse momento, a noção de objeto sonoro proposta por Pierre Schaeffer começa a fazer sentido prático. A onda sonora fluida, direcional, intangível, transforma-se em blocos de forma e conteúdo manipuláveis.

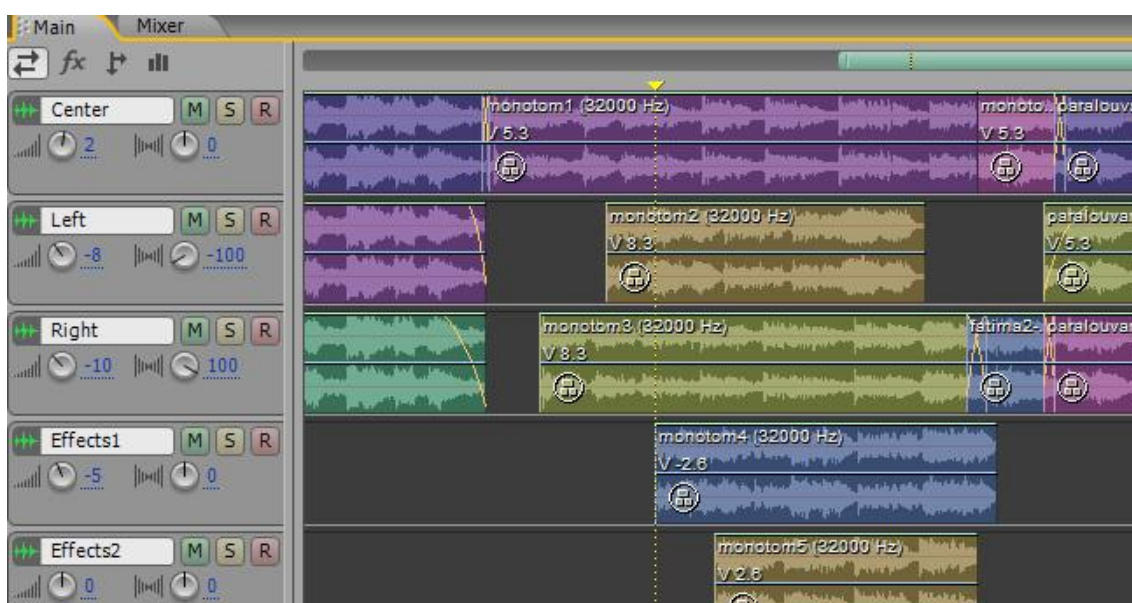


Figura 19 – A procissão de Fátima transformada em objeto sonoro. Captura de tela do programa *Adobe Audition*.

Depois, foram utilizadas as ferramentas do programa e de seus complementos para modificar parâmetros do som, acrescentar efeitos, modular frequências e simular a espacialização sonora. Sobre esse último aspecto, é importante ressaltar que o ambiente instalativo de *Ritus* não terá mais do que 16 metros quadrados. Em condições normais, um ambiente dessas dimensões não teria condições de oferecer uma reverberação de som significativa a ponto de adquirir qualquer tipo de conotação ou significado espiritual nos termos de Blesser (2007), visto que a curta distância entre a fonte emissora e as paredes não permitiria que a reflexão sonora fosse perceptível em níveis expressivos. Segundo Blesser, quando alto-falantes são combinados é gerada uma

percepção espacial das fontes sonoras que não corresponde diretamente à posição real das caixas de som. Por isso, incorporaremos recursos dessa nova imagéria sonora (idem) de alteração do espaço por meio dos sons, não com o objetivo de reproduzir fielmente as propriedades do ambiente original captado, mas de explorar as contradições espaciais de modo a transcender a realidade física.

6.8 – Construção do dispositivo

O ambiente ideal para a montagem da instalação é uma sala quadrada com quatro metros de lado. Chamaremos de lado sul aquele em que se situa a entrada da instalação, os demais lados serão chamados pelo nome dos pontos cardeais de suas posições relativas. Assim sendo, junto à parede do lado sul, em posição centralizada, deve ser colocado um anteparo móvel para ocultação e proteção dos computadores, em MDF ou compensado na cor preta, na forma de paralelepípedo, com uma de suas faces vazadas e três orifícios circulares de 5cm de diâmetro nas laterais e em sua face superior para a passagem da fiação. No teto, pendurados por suportes, dois projetores com resolução nativa mínima de 800x600 pixels, um centralizado junto à parede sul e direcionado para o norte, o outro suspenso ao centro da parede leste e apontado para oeste.

Como veremos com maiores detalhes a seguir, a instalação constará de duas instâncias interativas, denominadas de interfaces 1 e 2. As caixas de som referentes à interface 1 ficarão no lado sul, enquanto os alto-falantes da interface 2 serão posicionados no lado norte. Todas as caixas deverão estar viradas para o centro da sala, considerado o ponto ideal, ou *sweet spot* (BLESSER, 2007), para a apreciação das propriedades espaciais do som nesta instalação. Importante ressaltar que não há intenção em recriar nesta instalação uma situação acusmática, de provocação de estranhamento por meio da dissociação entre sons e imagens. Entretanto, por ser baseada na reprodução de sons pré-gravados, muitos dos elementos descritos como integrantes da experiência acusmática podem ser encontrados neste trabalho. “A informação visual, o papel do artista e os objetos instrumentais são todos retirados da situação acusmática, substituída por uma sala escura, conjuntos de múltiplos alto-falantes e uma mesa de som” (LABELLE, 2008, p. 30). Como contraponto a qualquer referência dessa ordem, importante ponderar que tal situação acusmática, de fantasmagoria sonora, não persiste

hoje, visto que a mera exposição das caixas acústicas desvela a fonte sonora. Uma situação acusmática mais plena prezaria pela ocultação também dos dispositivos de projeção sonora e nem assim o ouvinte moderno habituado à “escuta cega” do dia-a-dia seria subtraído ao estranhamento pela simples ausência dos reais interlocutores na sala.

As câmeras de vídeo, por sua vez, serão fixadas à altura de 1,50 metros na porção mais ao sul das paredes leste e oeste. Enquanto isso, o sensor de movimento será posicionado na parede sul, próximo à entrada da instalação. Já os sensores de distância serão distribuídos equidistantemente na parede leste, apontando para direções que se entrecruzam, gerando pontos de dupla ativação de sensores. A opção por não posicionar os sensores ortogonalmente em relação à parede deriva da intenção de não recorrer à obviedade na aplicação dos dispositivos e propiciar resultados interativos inesperados para os usuários e chegar mais próximo da definição de um trabalho “verdadeiramente interativo, em oposição àqueles simplesmente reativos” (GIBBS, 2007, p. 103).

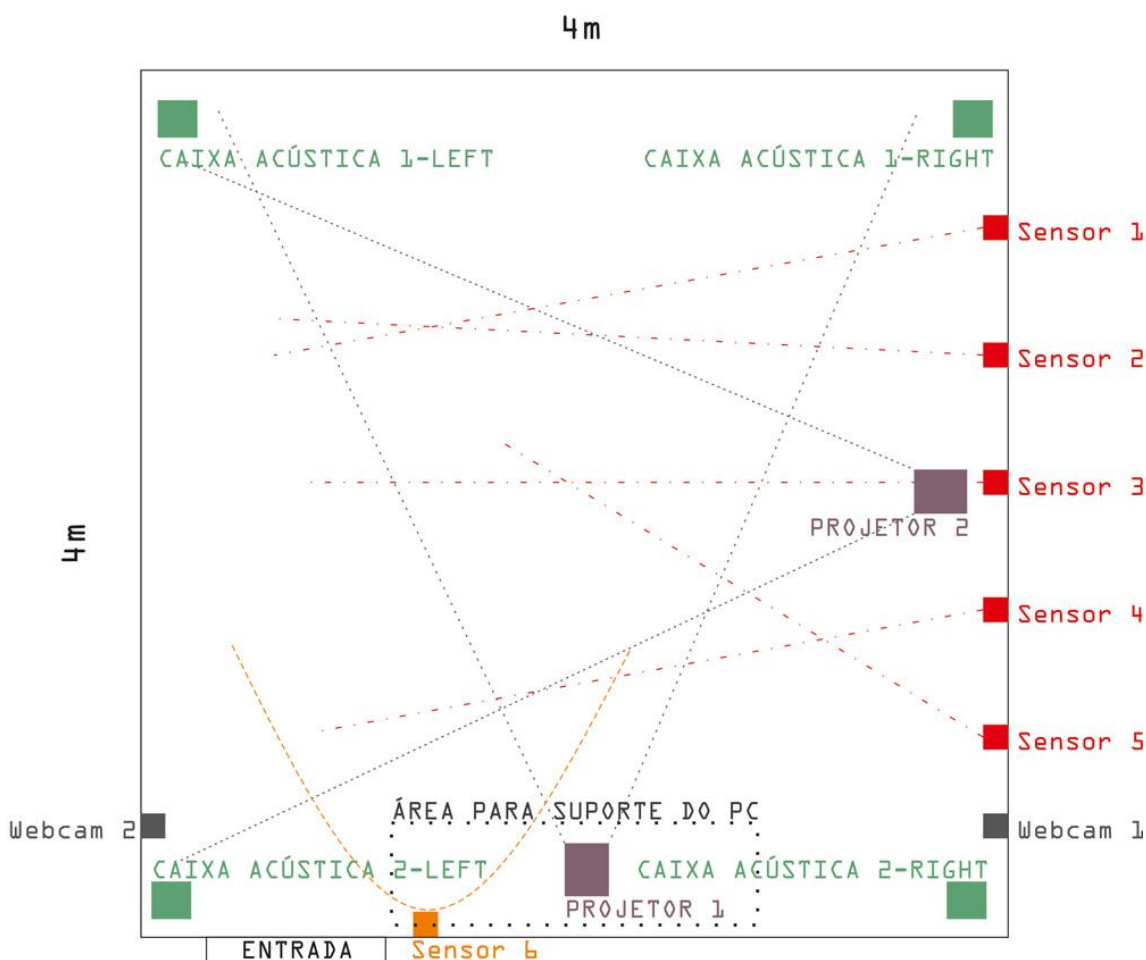


Figura 20 – Representação esquemática da montagem da instalação.

6.9 – Repositório de dados

Ritus é uma instalação composta por dois sistemas independentes que regulam seus processos interativos e as respectivas respostas audiovisuais. Embora no ambiente instalativo essas duas interfaces se complementem, tratam-se de processos distintos, operando, inclusive, a partir de computadores diferentes. Por isso, ora trataremo-nas separadamente, denominando-as de interfaces 1 e 2. Ambos os ambientes foram concebidos por meio do software *Troika Troniks Isadora*, que permite o controle interativo de áudio e vídeo, inclusive com a modificação de parâmetros em tempo real¹² a partir de dados enviados por sensores, câmeras ou microfones.

6.9.1 – Descrição da interface 1

A primeira instância do dispositivo interativo, aqui designada como interface 1, é composta de um computador portátil ao qual estarão conectados duas câmeras de vídeo e um sistema de som 2.1, ou seja dois canais estéreo acrescidos de um *subwoofer* para reforço das frequências mais graves. A partir daqui, considere-se que todos os processos serão gerenciados pelo programa *Isadora*.

¹² Cabe-nos ressaltar que, em se tratando de experiências perceptivas mediadas por dispositivos operados a partir de processamentos eletrônicos, o mínimo rigor científico não admitiria a validade do conceito de tempo real, constantemente citado por Pierre Lévy. É sabido que a própria natureza técnica dos processos informáticos prevê um tempo de processamento, ainda que ínfimo, que nos faz, usuários, obter, sempre, dados oriundos de um tempo *pretérito*. Não obstante, os mecanismos de cognição humanos também demandam porções de tempo para efetuarem o processamento das informações sensoriais. Destarte, para todos os efeitos, consideraremos *tempo real* apenas como a aproximação entre o tempo do fato/ação e o tempo da duplicação desse fato/ação no universo digital ou telecomunicacional e sua conseqüente percepção como fenômeno instantâneo.

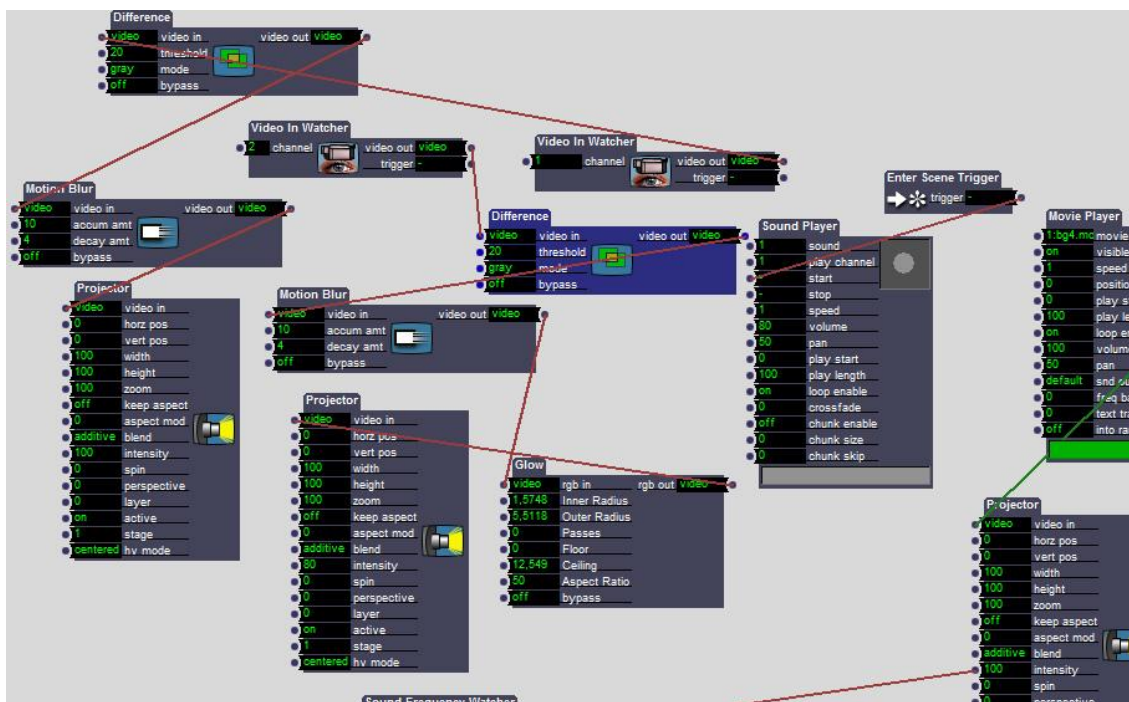


Figura 21 – Captura de tela mostrando parte dos módulos do software *Isadora* responsáveis pela interface 1.

O primeiro elemento perceptível da instalação é um *loop* com duração de 27 segundos em que uma alfaia é percutida em andamento melancólico, acompanhada do som de um címbalo executado a partir da subversão de um triângulo de metal típico das formações do chamado forró-pé-serra. A estes sons, foram acrescentados efeitos de reverberação e ressonância de modo a emular uma atmosfera onírica. Este som é reiterado indefinidas vezes e é o único elemento audiovisual da obra que opera independentemente da interação do usuário. O objetivo é estabelecer o ritornelo da própria obra, constituído a partir da repetição percussiva, que delimita seu território expressivo autonomamente, sem a interferência do interator.

As duas câmeras são utilizadas para captar imagens dos sujeitos interatores e submetê-las a um processamento em tempo de real de filtros que apenas deixam visíveis os contornos dos corpos que estiverem em movimento no espaço. Essa imagem reconfigurada evoca uma fantasmagoria do interator, que se depara com uma visão anímica de si mesmo. Mesclam-se a essas imagens, outros efeitos estéticos cujos parâmetros são estabelecidos por dados de luminosidade e cor captadas pelo sensor digital das câmeras. Outra camada sobreposta de imagens é feita a partir de excertos

arbitrariamente ordenados do material coletado nas cinco manifestações religiosas observadas.



Figura 22 – Captura de imagem das respostas da interface 1.

Contudo, as imagens dessa dimensão da instalação são ativadas pelo som. Assim, apenas se manifestam durante os ataques de percussão do *loop* infinito de alfaia e címbalo já citado, ou quando o interator ativa um dos sensores integrantes da interface 2, provocando uma resposta sonora. A imagem também pode se manter ativa se o usuário gritar ou performar vocalizações em alto volume.

6.9.2 – Descrição da interface 2

Aqui passamos a tratar da instância da obra que a caracteriza mais propriamente como interativa. Essa vertente da obra é coordenada por um computador ao qual está conectado um sistema de gerenciamento de sensores chamado *I-CubeX*, que interpreta sinais emitidos por sensores e os processa como dados do protocolo MIDI (*Musical Instrument Digital Interface*) na forma de números de 0 a 127. Esses números absolutos, contudo, podem ser manipulados de modo a regular a sensibilidade dos sensores.



Figura 23 – Captura de imagem de trecho da representação em módulos da interface 2 no software *Isadora*.

Até a escritura deste texto, a instalação *Ritus* é alimentada pelos dados enviados por seis sensores, um de movimento e cinco de distância. O sensor de movimento tem uma sensibilidade de 2,5 metros quando configurado para funcionar num arco de 60 graus. Isso permite captar os movimentos de objetos emissores de calor em uma área de 3 metros quadrados. Qualquer movimento captado nessa área ativa um *loop* sonoro com uma fusão de passos gravados na romaria da Via Sacra do Monte, em Canindé, que continua rodando mudo, em segundo plano, quando não há movimento registrado pelo sensor.

Aliás, todos os loops sonoros e visuais da instalação começam a ser executados a partir do momento em que a obra é colocada em funcionamento, mas o que os faz irromperem à tela ou nas caixas de som é a interação do usuário. Virtualmente, a obra acontece silenciosa e opaca, contendo todas as possibilidades, mas somente a atuação de um sujeito interator transforma-a em som e luz.

Já no que diz respeito aos cinco sensores de distância, cada um deles está interfacialmente ligado a dois arquivos de mídia, um de som e um de vídeo. Esses arquivos contêm o material audiovisual, já editado e reconfigurado, das manifestações e rituais que foram objeto de observação neste trabalho. Assim, quando um sensor é impressionado pela presença do interator em sua faixa de atuação, são ativadas as imagens e sons relativos à sua manifestação religiosa respectiva. Entretanto, a atuação

desse dispositivo de captação por infravermelho possui alternativas bem mais complexas que o sim/não do sensor de movimento. Quando o sujeito se posiciona a três metros do sensor, ele ativa os arquivos de som e imagem a ele correspondentes, mas em opacidade e volume mínimos e inconstantes. Até esse momento, eles são quase invisíveis e inaudíveis. Contudo, à medida que o interator se aproxima do sensor em linha reta, o volume do som e a opacidade da imagem começam a aumentar correlativamente¹³, até chegar a sua intensidade máxima quando o indivíduo se posiciona a 50 centímetros do sensor. Se o usuário parar nessa posição específica, o sensor permanece constantemente ativado em seus parâmetros máximos. Contudo, quando ele para nas zonas intermediárias, os valores demonstram oscilações mínimas e frequentes que dão um caráter desorientador, principalmente no que diz respeito à percepção sonora.

O modelo interativo da obra permite, outrossim, que a ativação desses sensores ocorra simultaneamente, seja pelo mesmo usuário, seja por vários. A possibilidade de ativação múltipla dos dispositivos interfaciais foi um dos recursos empregados para aumentar a potencialidade de caminhos expressivos da instalação interativa. Assim, ao permitir a liberdade de percursos, mediante a construção de um pequeno conjunto de regras de programação, a instalação *Ritus* flerta com o domínio do imprevisível e delimita o caos sob o nome de compossibilidade.

¹³ O software Isadora faz automaticamente a correlação da abrangência numérica da escala MIDI, que é de 0 a 127, para o padrão de porcentagem, de 0 a 100.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O movimento agora é de reterritorialização. Construir ritornelos é proteger-se do caos, mas também é admitir-se à fuga. É perder-se em repetição sabendo que esta é senão a própria diferença. A diferença que se faz no jogo de forças entre a casa e o caos. E os muros derrubados começam, então, a se levantar. Mas o lugar não é mais o mesmo. O percurso por entre conceitos nos trouxe a um novo começo.

Se construir um texto é amenizar as tensões entre suas partes distintas, talvez não tenhamos aqui propriamente um texto. Entretanto, se a opção pela construção em blocos deixa mais evidente a alternância de estilos, temáticas, correntes de pensamento e modos de escrita, possibilita, todavia, uma leitura não-linear, ao passo que também permite a valorização do interstício, do momento de reflexão ao intervalo entre cada uma de suas partes. E essa também é uma forma de contemplação.

Assim, partimos da concepção deleuzeana acerca do ritornelo para entender como a reiteração cíclica de sons e imagens na forma de *loops*, no âmbito da ciberarte, pode se tornar matéria expressiva capaz de criar territórios e se metamorfosear. Vimos que o *loop* não é propriamente o ritornelo, tampouco a repetição maquínica possui a potência de se desterritorializar por si mesma. Mas, no contexto da instalação *Ritus*, onde a atuação de um sujeito interator faz-se determinante, melodias e ritmos repetidos passam por transições de natureza, intensidade e expressividade: adquirem o poder de criar, desfazer e refazer territórios.

E faz-se o ritornelo na ciberarte. Arte surgida das transformações sensoriais e cognitivas advindas da incorporação dos computadores como suporte criativo. Ao que vivemos uma “era digital”, transubstanciamos as matérias-primas da arte – tintas, notas musicais, luz, som e texto – em codificações matriciais de zeros e uns. A arte passou a manipular o etéreo e não mais somente imaginá-lo; o real passa a ser simulável e recriável com base em códigos numéricos, subvertendo as noções preexistentes de figuração e representação.

No domínio da arte, ao que mudou a matéria, mudaram as formas e os papéis. O espectador já não é mais exterior à obra; passa a incorporá-la. As possibilidades retroativas das obras, potencializadas pelo uso de interfaces computadorizadas, tornam a

arte submissa à interação, dependente de outros sujeitos (não somente do artista) para construir significados. É possível, destarte, entrever resultados infinitos por entre as brechas propositadamente deixadas pelos artistas. E quando esses múltiplos caminhos possíveis se entrecruzam no âmbito virtual, esperando a atualização pelo interator, temos que as narrativas desse universo digital são tecidas a partir das tramas da compossibilidade. Em *Ritus*, camadas sonoras e imagéticas mudas e invisíveis, respectivamente, transitam ciclicamente em virtualidade, propiciando inúmeras compossibilidades e impossibilidades, aguardando o interator para selecionar o que descenderá à esfera do atual. É a repetição que carrega em si a diferença.

Mas, ainda que se tente descrever, não é possível categorizar. A despeito da energia despendida em delinear os contornos das designações da arte contemporânea afins a este trabalho, mostrou-se que a ideia de submeter *Ritus* a uma categoria específica tende a relegar a multiplicidade de seus atributos, seja no âmbito sonoro, visual, ou relacional. Entretanto, vislumbra-se em *Ritus* a possibilidade de reproduzir, no contexto da ciberarte, uma dimensão virtualizada do ritual, na qual é conduzido um rito não-sacrificial mediado por interfaces digitais no sentido de conferir poderes de amplificação sensorial ao interator – visão de mundos inventados, escuta de sons de lugares outros – e, eventualmente, provocar transe ou êxtase. O artista na condição de xamã, como as figuras às quais as religiões primitivas conferiam o poder divino de controle das forças da natureza e evocação de respostas emocionais pela batida de seus tambores e pelo som de suas vozes, podendo provocar alucinações, exacerbação sensorial, excitação emotiva, perda da noção de si, amnésia e confusão de linguagem.

No mais, a utilização de instrumentos de contagem para facilitar a repetição, como o rosário católico, o *masbaha* islâmico, o *japa-mala* dos hare krishna e o cordão de oração (*kombuskini*) da Igreja Ortodoxa, deixa claro o poder que as religiões atribuíram à repetição como forma de alcançar a iluminação espiritual. No contexto da ciberarte, *Ritus* incorpora a reprodução reiterada de sons de verve religiosa decorrente da ideia de que “o som gravado tem a capacidade de entregar transformações afetivas para o lugar de escuta” (LABELLE, 2008, p. 211). Destarte, por abrigar material audiovisual com expressões de credo e fé em seu repositório de dados, a situação frutiva em *Ritus* envolve uma relação envolvida pelos afetos desse conteúdo de caráter religioso.

Mas a consecução de um ambiente propício à contemplação sonora em *Ritus* envolve aspectos bem mais sutis. Por seu modelo de interação, a obra exige que, em alguns momentos, o interator permaneça imóvel para que a resposta da interface se mantenha. Nesse instante, em que interage ao não agir, é que se abre a possibilidade de contemplação interfaceada, o que também ocorre nos micromomentos de espera entre uma ação e a respectiva resposta do dispositivo.

A reiteração maquinal de sons em *loop* para promover ritornelos. Esse foi o argumento que figurou como diretriz inicial para o desenvolvimento de *Ritus*. O aparato técnico – sensores, conversores, câmeras, projetores e computadores – foi a contrapartida material necessária para a reprodução de um conceito filosófico no cenário da ciberarte. Dessa linha primeira, outras surgiram. Transe, arte sonora, contemplação, religiosidade e interatividade passaram a figurar na nuvem conceitual de *Ritus* e influenciar seus procedimentos. O que disso resultou foi o protótipo de uma obra artística multiconceitual, o que trouxe a este texto um caráter transdisciplinar, com referências provenientes de diversas áreas do conhecimento.

Enquanto Deleuze, Domingues, Toop, Arantes, Eco, São João da Cruz, Rouget, Grosz e outros autores dialogam, cabe-nos, agora, aguçar os ouvidos para os barulhos do mundo: tirar de cada ruído uma expressividade; um significado afetivo de cada réstia de luz. Vamos criar novos ritornelos. Fazer-nos em casa, sem casa e de volta a casa. Território, caos, retorno. Fazer ritornelos é regressar para um lugar em que nunca se esteve. Ritornelo.

REFERÊNCIAS

- ABREU, Michael Pontes de. **Gilles Deleuze: Freud, Leibniz e o Inconsciente**. Revista Ítaca, nº 13. Rio de Janeiro: PPGF-UFRJ, 2009
- AQUINO, São Tomás de. **Suma teológica**. São Paulo: Edições Loyola, 2003.
- ARANTES, Priscila. **Arte e mídia: perspectivas da estética digital**. São Paulo: Ed. Senac/Fapesp, 2005.
- ARYA, Rina. **Ecstasy and Pain: the ritualistic dimensions of performance practice**. In Performance Research, #13, Londres: Taylor & Francis, 2008.
- AUMONT, Jacques. **A imagem**. Campinas-SP: Papirus, 1993.
- BECKER, Judith O. **Deep listeners: music, emotion, and trancing**. Bloomington: Indiana University Press, 2004.
- BEIGUELMAN, Giselle. **Por uma estética da transmissão**. In BARBOSA, Ana Mae. Interterritorialidade: mídias, contextos e educação. São Paulo: Senac, 2008.
- BENJAMIN, Walter. **Obras escolhidas, Vol. 1: Magia e técnica, arte e política**. 7ª ed. São Paulo: Brasiliense, 1996.
- BERGÉ, Pierre. **Dos ritmos ao caos**, trad. Roberto Real Ferreira, São Paulo: Editora da Universidade Estadual Paulista, 1996.
- BERGSON, Henry. **Matéria e Memória: ensaio sobre a relação do corpo com o espírito**. São Paulo: Martins Fontes, 1999.
- BLESSER, Barry. **Spaces speak, are you listening?: experiencing aural architecture**. Cambridge: MIT Press, 2007.
- BISHOP, Claire. **Installation Art: a critical history**. Londres: Tate Publishing, 2005.
- BORGES, Jorge Luis. **Ficções**. São Paulo, Globo, 2001.
- CAMPOS, Haroldo de. **A Arte no Horizonte do Provável**. São Paulo: Ed. Perspectiva, 1969.
- _____. **A Obra de Arte Aberta**. In: CAMPOS, Haroldo de; CAMPOS, Augusto de; PIGNATARI, Décio. Teoria da Poesia Concreta. São Paulo: Ed. Invenção, 2006, p. 49-54.
- CANDÉ, Roland de. **História universal da música: volume I**. 2ª Ed. São Paulo: Martins Fontes, 2001.
- CANEVACCI, Massimo. **A cidade polifônica: ensaio sobre a antropologia da comunicação urbana**; tradução Cecília Prada. 2ª ed., São Paulo, Studio Nobel, 1997.
- CHARTIER, Roger. **À beira da falésia: a história entre incertezas e inquietude**. Porto Alegre: Ed. Universidade/UFRGS, 2002.

CLAYTON, Martin; SAGER, Rebecca; WILL, Udo. **In time with the music: The concept of entrainment and its significance for ethnomusicology.** In ESEM CounterPoint, Vol.1. Columbus: European Seminar in Ethnomusicology, 2004. Disponível a < <http://ethnomusicology.osu.edu/EMW/Will/InTimeWithTheMusic.pdf>>. Acesso em 15 de julho de 2011.

COELHO, Alberto d'Avila. **Instalações interativas computacionais: exercícios de contemplação interfaceada de sensações.** Porto Alegre, 2009. Tese – Doutorado – Instituto de Artes da Universidade Federal do Rio Grande do Sul.

COHEN, Renato. **Performance como Linguagem,** São Paulo: Perspectiva, 2004.

COUCHOT, Edmond. **A tecnologia na arte: da fotografia à realidade virtual.** Porto Alegre: Editora da UFRGS, 2003.

COURI, Aline. **Imagens e sons em loop: tecnologia e repetição na arte.** Rio de Janeiro, 2006. . Dissertação – Mestrado – Universidade Federal do Rio de Janeiro.

_____. **O loop na arte audiovisual experimental.** In: Intercom 2005 XXVIII Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação. Rio de Janeiro: Intercom, 2005.

CROWN, Carol; RUSSEL, Charles. **Sacred and profane: voice and vision in Southern self-taught art.** Jackson, MS: University Press of Mississippi, 2007.

DART, Thurston. **Interpretação da música;** tradução de Mariana Czertok – 2ª ed. - São Paulo: Martins Fontes, 2000.

DELEUZE, Gilles. **The Logic of Sense.** London: Continuum, 2004.

_____. **A imagem-tempo, cinema II.** São Paulo: Brasiliense, 2005.

_____. **Diferença e repetição;** tradução Luiz Orlandi, Roberto Machado. Rio de Janeiro: Graal, 2ª edição, 2006.

_____ & GUATTARI, Félix. **Mil Platôs - Capitalismo e Esquizofrenia.** Vol. 4. São Paulo: Editora 34, 1997.

_____ & GUATTARI, Félix. **O que é filosofia?,** Rio de Janeiro: Editora 34, 2007.

_____ & PARNET, Claire. **Diálogos,** São Paulo: Escuta, 1998.

DETIENNE, Marcel. **Mito/rito,** in Enciclopédia Einaudi (vol. 12). Lisboa: Imprensa Nacional - Casa da Moeda, 1987.

DI BERARDINO, Pedro Paulo Di. **Os dons da contemplação.** São Paulo: Edições Loyola, 1991.

DOMINGUES, Diana. **A arte no século XXI: a humanização das tecnologias.** São Paulo: Fundação Editora da UNESP, 1997.

_____ **Criação e interatividade na ciberarte,** São Paulo: Experimento, 2002.

_____. **Arte e vida no século XXI: tecnologia, ciência e criatividade**, (org.), São Paulo: Editora UNESP, 2003.

DYSON, Frances. **Sounding new media: immersion and embodiment in the arts and culture**. Berkeley: University of California Press, 2009.

ECO, Umberto. **Obra aberta: forma e indeterminações nas poéticas contemporâneas**. São Paulo: Perspectiva, 2007.

ELIADE, Mircea. **O xamanismo e as técnicas arcaicas do êxtase**. 2ª edição – São Paulo: Martins Fontes, 2002.

FERRAZ, Silvio. **Música e Repetição: a diferença na composição contemporânea**. São Paulo: Fapesp, 1998.

_____. **Livro das sonoridades [notas dispersas sobre composição] – um livro de música para não-músicos ou de não-música para músicos**. Rio de Janeiro: 7Letras, 2005.

FERREIRA, F. C. B. **A teatralização do sagrado islâmico: a palavra, a voz e o gesto**. In *Religião e Sociedade*, Rio de Janeiro, v. 29, p. 95-125, 2009.

FERREIRA, Flavia Turino. **Rizoma: um método para as redes?** in *Liinc em Revista*, v.4, n.1, março 2008, Rio de Janeiro, p. 28-40. Disponível em: <<http://revista.ibict.br/liinc/index.php/liinc/>>. Acesso em 09 de julho de 2011.

FORTUNA, Marlene. **A obra de arte além de sua aparência**. São Paulo: Annablume, 2002.

GABRIEL, M. C. C. **Interfaces de voz em ambientes hipermediáticos**. Martha Carrer Cruz Gabriel. São Paulo, 2006. Dissertação – Mestrado – Escola de Comunicação e Artes da Universidade de São Paulo.

GARCIA-ROZA, Luiz Alfredo. **Acaso e repetição em psicanálise: uma introdução à teoria das pulsões**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 2003.

GEERTZ, Clifford. **A interpretação das culturas**. Rio de Janeiro: LTC, 2008.

GINZBURG, Carlo. **Relações de força: história, retórica, prova**. São Paulo: Companhia das Letras, 2002.

GLEICK, J. **Caos: a criação de uma nova ciência**. Rio de Janeiro: Campus, 1990.

GOMES, Mayra Rodrigues. **Repetição e diferença nas reflexões sobre comunicação**. São Paulo: Annablume, 2001.

GROSZ, Elizabeth A. **Chaos, territory, art: Deleuze and the framing of the earth**. New York: Columbia University Press, 2008.

HALBWACHS, Maurice. **A memória coletiva**. São Paulo: Vértice, Editora Revista dos Tribunais, 1990.

HEGARTY, Paul. **Noise/music: a history**. New York: Continuum, 2009.

IAZETTA, Fernando. **Música e mediação tecnológica**. São Paulo: Perspectiva/Fapesp, 2009.

ILES, Chrissie. **Video and Film Space**. In SUDERBURG, Erika. Space, site, intervention: situating installation art. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2000.

KANDINSKY, Wassily. **Reminiscences**. in HERBERT, Robert L. Modern artists on art. Mineola, NY: Dover Publications, 2000.

LABELLE, Brandon. **Background noise: perspectives on sound art**. New York/London: Continuum, 2008.

_____. **Acoustic territories: sound culture and everyday life**. Nova Iorque: Continuum, 2010.

LEFEBVRE, Henri. **Rhythmanalysis: Space, Time and Everyday Life**. London: Continuum, 2004.

LEMOS, André. **Anjos interativos e retribalização do mundo: sobre interatividade e interfaces digitais**. Salvador, 2009. Disponível em: <www.facom.ufba.br/ciberpesquisa/lemos/interativo.pdf>. Acesso em 10 de junho de 2011.

LEMOS, André & PALACIOS, Marcos (org.). **As Janelas do Ciberespaço**, Porto Alegre, Sulina, 2001.

LEMOS, Sabrina Maia. **Psytrance: o retorno da alegria**. Sabrina Maia Lemos. Bauru, 2006. Dissertação -- Mestrado em Comunicação – Faculdade de Arquitetura, Artes e Comunicação, UNESP.

LÉVY, Pierre. **Cibercultura**, 2ª ed., São Paulo: Ed. 34, 2001.

_____. **O que é o virtual?**, São Paulo: Ed. 34, 1996.

_____. **As tecnologias da Inteligência: o futuro do pensamento na era da informática**. Tradução: Carlos Irineu da Costa. São Paulo: Ed. 34, 1993.

LORENZ, E. N. **A Essência do Caos**. Brasília: Editora UnB, 1993.

MACHADO, Arlindo. **Máquina e imaginário**. 3ª ed. São Paulo: Editora da Universidade de São Paulo, 2001.

MANOVICH, Lev. **Information as an Aesthetic Event**. San Diego, 2007. Em: <http://manovich.net/DOCS/TATE_lecture.doc>. Acesso em 01 de junho de 2011.

_____. **The language of new media**. Cambridge, MA: The MIT Press, 2001.

MANZATTO, Antonio. **Teologia e literatura**. São Paulo: Edições Loyola, 1994.

MARIN, Louis. **Sublime Poussin**; tradução Mary Amazonas Leite de Barros. São Paulo: Edusp, 1995.

- McCULLOUGH, M. **Digital Ground: Architecture, pervasive computing and environmental knowing**. Cambridge: MIT Press, 2004.
- McLUHAN, Marshall. **Os meios de comunicação como extensões do homem**; tradução de Décio Pignatari. São Paulo: Cultrix, 2007.
- MENEZES, Flo. **Atualidade estética na música eletroacústica**. São Paulo: Fundação Editora da UNESP, 1999.
- MENEZES, Philadelpho (org.). **Poesia sonora: poéticas experimentais da voz no século XX**. São Paulo: Educ, 1992.
- MOISÉS, Massaud. **A criação literária, Volume 1**. 9ª ed. São Paulo: Editora Cultrix, 1984.
- MONTARDO, Deise Lucy Oliveira. **Através do Mbaraka: música, dança e xamanismo guarani**. São Paulo: Editora da Universidade de São Paulo, 2009.
- MORAES, Dênis de. **O concreto e o virtual: mídia, cultura e tecnologia**, Rio de Janeiro: DP&A, 2001.
- NASH, Ricardo. **Música e(m) Cena: processo de criação em mídias diversas**. Ricardo Rodrigues de Lima. São Paulo, 2006. Dissertação – Mestrado – Programa de Comunicação e Semiótica – Pontifícia Universidade Católica de São Paulo.
- NEGROPONTE, Nicholas. **A vida digital**, tradução Sérgio Tellaroli, São Paulo: Companhia das Letras, 1995.
- NORONHA, Marcio Pizarro. **Sob o giro da arte na leitura sintomal: Objetos epistemológicos modernistas, recalque, crítica e morte na leitura historiográfica**. (texto inédito, apresentado no encontro de História de Jataí em 2007).
- OBICI, Giuliano Lamberti. **Condição da escuta: mídias e territórios sonoros**. Rio de Janeiro: 7Letras, 2008.
- OLIVEIRA JÚNIOR, Antonio Wellington de. **Línguas de anjos: sobre glossolalia religiosa**. São Paulo: Annablume, 2000.
- PARENTE, André (org.). **Imagem-máquina: A era das tecnologias do virtual**; tradução de Rogério Luz et alii. Rio de Janeiro, Ed. 34, 1993.
- PELBART, Peter Pál. **O tempo não-reconciliado**. São Paulo: Perspectiva, 2007.
- PEREIRA, Vinicius Andrade. **Marshall McLuhan, o conceito de determinismo tecnológico e os estudos dos meios de comunicação contemporâneos**, in UNIrevista, vol. 1, n. 3, 2006.
- PLAZA, Julio. **Arte e interatividade: autor-obra-recepção**. In Revista Ars, vol.2, 2000. Disponível em <<http://www.cap.eca.usp.br/ars2/arteeinteratividade.pdf>>. Acesso em 18/07/2001.
- PONTES, Heloísa. **Círculos de intelectuais e experiência social**. Revista Brasileira de Ciências Sociais, nº 34, v. 12, junho de 1997.

PRIGOGINE, Ilya. **As leis do caos**. Trad. Roberto Leal Ferreira. São Paulo: Editora UNESP, 2002.

RAFFESTIN, Claude. **Por uma geografia do poder**. Tradução de Maria Cecília França. São Paulo: Ática, 1993.

RAN, Faye. **A history of installation art and the development of new art forms: technology and the hermeneutics of time and space in modern and postmodern art from cubism to installation**. New York: Peter Lang Publishing, 2009.

RODRIGUES, Rodrigo Fonseca e. **A imagem da escuta: os sites person-to-person e os compositores heterônimos**. Rodrigo Fonseca e Rodrigues. São Paulo, 2007. Tese – Doutorado – Programa de Comunicação e Semiótica – Pontifícia Universidade Católica de São Paulo.

ROUGET, Gilbert. **Music and trance: a theory of the relations between music and possession**. Chicago: The University of Chicago Press, 1985.

SAKS, Oliver. **Alucinações musicais: relatos sobre a música e o cérebro**. Trad. Laura Teixeira Motta. São Paulo: Companhia das Letras, 2007.

SANTAELLA, Lúcia. **Cultura das Mídias**. São Paulo: Experimento, 1996.

_____. **Cultura e artes do pós-humano: da cultura das mídias à cibercultura**. São Paulo: Paulus, 2003.

_____. **Matrizes da linguagem e pensamento: sonora visual verbal : aplicações na hipermídia**. 3.ed. São Paulo: Iluminuras/FAPESP, 2005.

SANTAELLA, Lucia; ARANTES, Priscila. **Estéticas tecnológicas: novos modos de sentir**. São Paulo: Educ, 2008.

SÃO JOÃO DA CRUZ. **Obras Completas**. 7ª Ed. Petrópolis: Editora Vozes, 2002.

SCHAFER, R. Murray. **The soundscape: our sonic environment and the tuning of the world**. New York: Knopf, 1977.

_____. **O ouvido pensante**. São Paulo: Fundação Editora da UNESP, 1991.

SCHURMANN, Ernst F. **A música como linguagem: uma abordagem histórica**. São Paulo: Brasiliense, 1989.

SELIGMANN-SILVA, Márcio. **O local da diferença: ensaios sobre memória, arte, literatura e tradução**. São Paulo: Ed. 34, 2005.

SEXTON, Jamie. **Reflections on Sound Art**. In SEXTON, Jamie (ed.). Music, sound and multimedia: from the live to the virtual. Edinburgh: Edinburgh University Press, 2007.

SIMONIS, Y. **Claude Lévi-Strauss ou La Passion de L’Inceste**, Paris: Éditions Aubier Montaigne, 1968.

SISTEROLLI, Maria Luzia dos Santos. **Da lira ao ludus: travessia: leitura da poética de Gilberto Mendonça Teles**. São Paulo: Annablume, 1998.

STERNE, Jonathan. **The Audible Past: cultural origins of sound reproduction.** Durham: Duke University Press, 2003.

STOCKHAUSEN, Karlheinz; MACONIE, Robin. **Stockhausen sobre a música.** São Paulo: Madras, 2009.

STURKEN, Marita. **The Space of Electronic Time: The Memory Machines of Jim Campbell.** In SUDERBURG, Erika. *Space, site, intervention: situating installation art.* Minneapolis: University of Minnesota Press, 2000.

TERESA DE JESUS, Santa. **Vida de Santa Teresa de Jesus: escrita por ela própria.** Trad. Rachel de Queiroz. São Paulo: Edições Loyola, 1984.

TOOP, David. **Sinister Resonance: the mediumship of the listener.** New York: Continuum, 2010.

VASCONCELOS, Wesley. **Mantra do Caos: O som no projeto de arte digital interativa.** Francisco Wesley da Silva Vasconcelos. Fortaleza, 2005. Relatório técnico – Especialização em Comunicação e Novas Tecnologias – Universidade de Fortaleza.

VENTURELLI, Suzete. **Arte: espaço_tempo_imagem.** Brasília: Editora Universidade de Brasília, 2004.

VEYNE, Paul Marie. **Como se escreve a história: Foucault revoluciona a história.** 2ª edição. Brasília: Editora Universidade de Brasília, 1992.

WISNIK, José . **O som e o sentido - uma outra história das músicas.** São Paulo: Cia das Letras, 1989.

WITTGENSTEIN, Ludwig. **Investigações Filosóficas.** Trad. M. S. Lourenço. Lisboa: Fundação Calouste Gulbenkian, 2002.

ZAMBONI, Silvio. **A pesquisa em arte: um paralelo entre arte e ciência.** 3ª ed. rev. Campinas-SP: Autores Associados, 2006.

ZUMTHOR, Paul. **Performance, Recepção, Leitura.** São Paulo: Educ, 2000.

_____ **Escritura e Nomadismo.** São Paulo: Ateliê Editorial, 2005.

**“ESTE PROJETO É APOIADO PELA
SECRETARIA ESTADUAL DA CULTURA
LEI Nº13.811, DE 16 DE AGOSTO DE 2006.”**



**GOVERNO DO
ESTADO DO CEARÁ**
Secretaria da Cultura