



Universidade do Estado do Rio de Janeiro

Centro de Educação e Humanidades

Faculdade de Comunicação Social

Rafael de Abreu Silva Sarpa

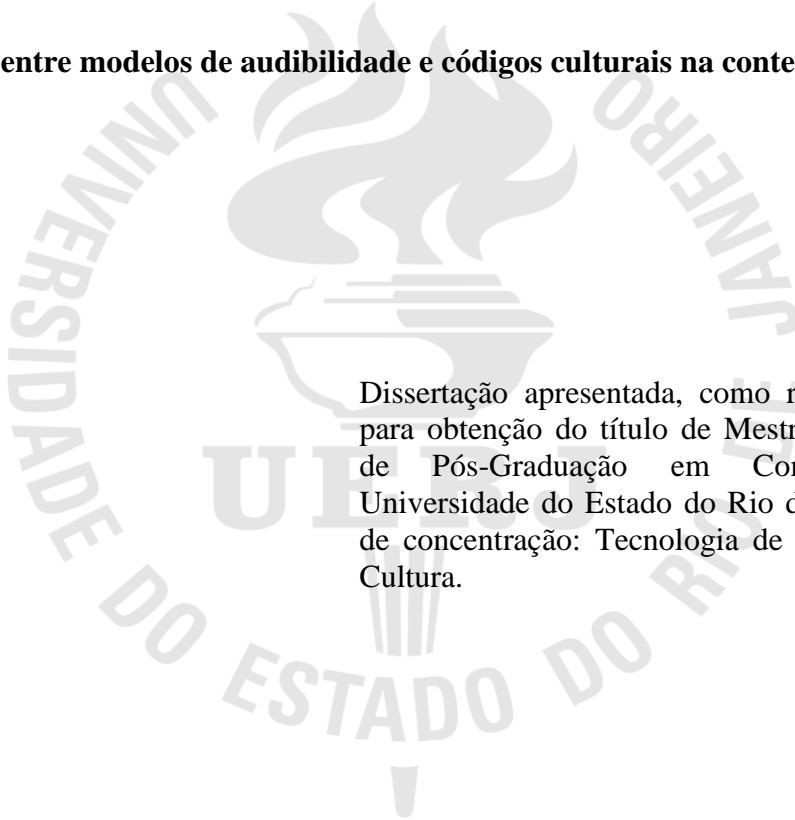
Noise: tensões entre modelos de audibilidade e códigos culturais na contemporaneidade

Rio de Janeiro

2010

Rafael de Abreu Silva Sarpa

Noise: tensões entre modelos de audibilidade e códigos culturais na contemporaneidade



Dissertação apresentada, como requisito parcial para obtenção do título de Mestre, ao Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade do Estado do Rio de Janeiro. Área de concentração: Tecnologia de Comunicação e Cultura.

Orientador: Prof. Dr. Vinicius Andrade Pereira

Rio de Janeiro

2010

CATALOGAÇÃO NA FONTE
UERJ / REDE SIRIUS / BIBLIOTECA CEH/A

F676 Rafael de Abreu Silva Sarpa.
Noise: tensões entre modelos de audibilidade e códigos culturais na contemporaneidade / Rafael de Abreu Silva Sarpa. – 2010.
88 f.

Orientador: Vinicius Andrade Pereira.
Dissertação (Mestrado) – Universidade do Estado do Rio de Janeiro.
Faculdade de Comunicação Social.

1. Comunicação Social – Teses. 2. Ruído – Teses. 3. Audibilidades – Teses.
I. Pereira, Vinicius Andrade. II. Universidade do Estado do Rio de Janeiro.
Faculdade de Comunicação Social. III. Título.

es

CDU 316.77

Autorizo, apenas para fins acadêmicos e científicos, a reprodução total ou parcial desta dissertação, desde que citada a fonte.

Assinatura

Data

Rafael de Abreu Silva Sarpa

Noise: tensões entre modelos de audibilidade e códigos culturais na contemporaneidade

Dissertação apresentada, como requisito parcial para obtenção do título de Mestre, ao Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade do Estado do Rio de Janeiro. Área de concentração: Tecnologia de Comunicação e Cultura.

Aprovada em 25 de outubro de 2010.

Banca Examinadora:

Prof. Dr. Vinicius Andrade Pereira (Orientador)

Faculdade de Comunicação Social - UERJ

Prof. Dr. Fernando do Nascimento Gonçalves

Faculdade de Comunicação Social - UERJ

Prof^ª. Dr^ª. Gisela Grangeiro da Silva Castro

Faculdade de Comunicação Social da ESPM-SP

Rio de Janeiro

2010

AGRADECIMENTOS

Gostaria de alfabeticamente agradecer aos seguintes nomes que povoaram estes dois anos de trabalho/caos, cuja presença tornou tudo se m dúvida bem mais interessante:

Ana Cristina Albuquerque. Pelo amor e carinho. Pelas idéias, apoios, aprendizados. Por ter me apresentado Visconde de Mauá, John Waters e a manteiga de garrafa. Pela companhia mesmo em mútuas confusões e desencontros. Pela presença sempre singela e firme, paradigma de doçura e violência reunidas.

Clare Isabella Paine. Pela luz e pelas trevas. Pelo alento e pela dor. Pelo apoio e suporte nos momentos mais malucos. Pelos exames de fezes. Pelas máquinas de lucidez. Gosto muito dela.

Erick Felinto e Fernando Gonçalves. Pelas boas e precisas colocações em nossa interessante qualificação.

Gabriela "Hannah" Nobre. Pel-"o Erotismo".

Jean-Pierre Caron. Pela enorme amizade. Pela lista interminável de gostos compartilhados, pela sintonia, investimentos e trabalhos conjuntos. Interlocutor primeiro sobre o campo *noise*. Pela falta de receio em compartilhar hostilidades. Pelas dores de cabeça. Me influenciou horrores.

Márcio Gonçalves. Pela enorme força, confiança e pelos empurrões na p ós-entrada ao Mestrado. (sem ambiguidades Industriais)

Paulo Dantas. Pelo bom amigo que é. Pelas conversas diárias densa e fluídas. Pelas mesmas preocupações teóricas, práticas e fúteis divididas. Pelo longo trabalho conjunto que está por vir. Companheiro de viagem #1, com certificado e tudo.

Plano B (Fátima e Fernando Torres). Por se manterem firmes, fortes e com saúde nesse deserto absoluto da música experimental. Celeiro riquíssimo das experimentações cariocas. Se não tivéssemos o Plano B, nós precisaríamos urge ntemente de um plano B.

Rodolfo Caesar. Pela enorme influência. Em níveis vários e inimagináveis.

família Sarpa. (Sueli, Dolores e Michele [que se tornou *in memoriam* durante nossa pesquisa]). Pelo carinho, cuidados e suporte desde sempre. Por todas as nossas imbricações.

Vinicius Andrade Pereira. Por ter bancado os delírios desta pesquisa. Pelo gosto compartilhado por estímulos extremos. Pelas oportunidades oferecidas. Pelas colocações precisas em episódios chave deste estudo. Pelos mom entos de grande sinceridade.

Zé Claudio Castanheira. Pelas boas conversas e pelos momentos de estudos conjuntos. Pelas palavras pragmático-motivacionais em momentos chave desta pesquisa. Pelas revisões. E para não esquecer, por ter sido um bom companheiro de viagens.

Um agradecimento final a todos os caros personagens sonoro-interessantes (ou nem tão sonoros) cujas práticas cruzaram esta pesquisa por outras vias, correndo por fora. Alê Fenerich, Aquiles, Batavinho, Caio Senna, Campello, delltree, Fernando Schlithler, Gossweiller, Giuliano, Henrique Iwao, Ili, Ivo, Jocelyn, Joseph, L.C. Csekö, Lilian, Lucas Pires, Léo Alves, Magno, Maki, Marcelo Carneiro, MD Magno, Mário del Nunzio, Mattina, Márcio Black, Nádia, Nariá, Natacha, SirryanB Holmes, Pacheco, Patrícia, Rebeca, Rich Housh, Sam, Simone Sá, Sandro, Tamara, Palombini, Thelmo, Túlio, Valério Fiel, Yaskara, Zbig. Se eu tiver esquecido de alguém, nos vemos no doutorado.

RESUMO

SARPA, R.A.S. *Noise: tensões entre modelos de audibilidade e códigos culturais na contemporaneidade*. 2010. 88 f. Dissertação (Mestrado em Comunicação Social) - Faculdade de Comunicação Social, Universidade do Estado do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2010.

O estudo se concentra nos movimentos *noise* – conjunto de movimentos musicais emergentes nas duas últimas décadas do séc. XX centrados em uma mobilização do sonoro por suas possibilidades impactantes e intensa mobilização de ruído. Partimos de uma análise do termo ruído para constatar que sua discussão, utilização e reivindicação pautou boa parte das transformações sonoras em jogo no séc. XX. O ruído invadiu o cotidiano através do processo conhecido como modernidade, mediante o surgimento das cidades urbanas, onde se desenvolveram intensas trocas tecnológicas. Estas novas tecnologias mobilizam sons de qualidade distinta dos sons encontrados na natureza quando comparados os níveis de amplitude mobilizados, o espectro ruidoso e sua insistência temporal. Novas tecnologias de controle e geração sonora também tornaram possível manipulá-lo. A mobilização deste novo material sonoro foi tema de uma série de expressões musicais do séc. XX, notadamente através dos futuristas italianos, de Edgard Varése, John Cage, a música concreta, o *rock*, o *punk*, entre outros. Mediante um apoio conceitual nos teóricos da Materialidade exploramos, contudo, a idéia de que os movimentos *noise* agregam ao termo ruído um outro sentido que não foi o sentido preponderante nestas demais expressões. Através da mobilização de certas características intrínsecas ao sonoro, o *noise* almeja se dirigir aos corpos como uma espécie de força, dedicando uma atenção aos limites de resistência e tolerância dos corpos à estímulos sonoros. Este uso acaba por conferir ao som características táteis, que extrapolam o campo do meramente auditivo.

Palavras-chave: Noise. Impacto. Corpo. Ruído. Materialidades. Sensorialidades. Tactilidade. Audibilidades.

ABSTRACT

SARPA, R.A.S. *Noise: tensions between audibility models and cultural codes in contemporaneity*. 2010. 88 f. Dissertação (Mestrado em Comunicação Social) - Faculdade de Comunicação Social, Universidade do Estado do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2010.

This research focuses on the "noise movements" - several musical movements that emerged on the last two decades of the 20th century, centered on requesting the sonorous in its impact possibilities and in its intense noise mobilization. Setting from an analysis of the term "noise" we could notice that its discussion, use and demand guided a great part of the transformations in sound at stake on the 20th century. The noise invaded the daily life through the process known as the modernity, by the urban city developments where intense technological shifts were made. These new technologies mobilize types of sounds with distinct qualities when comparing its volume levels, its noisy spectra and its insistence. New technologies of sound generation and control also have made possible to manipulate it. Such uses of new sound resources was at the centre of several 20th century musical expressions, notably by the italian futurists, Edgard Varése, John Cage, the *musique concrete*, the rock, the punk, among others. However, by focusing on the Materialities theories as a reference we developed the idea that the "noise movements" explored on the noise concept a meaning that wasn't preponderant on those other expressions. By mobilizing certain sound intrinsic characteristics, the "noise movements" aim to reach the bodies through some sort of force, through the body's resistance and tolerance to sound stimuli. These objectives conferes tactile characteristics to the sound, extrapolating the mere auditive field.

Keywords: Noise. Impact. Body. Sensorialities. Materialities. Tactility. Audibility.

SUMÁRIO

	INTRODUÇÃO.....	8
1	ASPECTOS FORMAIS DOS MOVIMENTOS <i>NOISE</i>	16
1.1	Ruído.....	16
1.2	Corpo e sensorialidades.....	24
1.3	Características sonoras dos movimentos <i>noise</i>	28
2	NOVAS TECNOLOGIAS E PAISAGENS DE RUÍDO NO SÉC. XX.....	36
2.1	As novas paisagens sonoras e a experiência do urbano.....	37
2.2	Efeitos técnicos das novas tecnologias de manipulação e controle do sonoro ...	46
3	SOM COMO IMPACTO MATERIAL	55
3.1	A singularidade <i>noise</i>.....	58
3.2	Comunicar-se com o limite material dos corpos	69
	REFERÊNCIAS.....	84
	ANEXO – Faixas do cd de áudio	88

INTRODUÇÃO

Podemos constatar que a cultura contemporânea se encontra sobrecarregada de novos códigos sonoros. Embora muitos destes sons façam parte do cotidiano da maioria das pessoas que já vivem, ou sempre viveram, sem os problematizar, estes novos sons tem sua história iniciada no seio dos processos que constituíram a modernidade. Podemos ver que tais códigos estão intimamente relacionados ao modo como, no séc. XX, esta enorme gama de novos sons emergiu, surgindo na interação do homem com as intensas reconfigurações do meio tecnológico que circunda toda a vida humana. Estas tecnologias inundam o mundo com novas condições, interferindo diretamente na formação da cultura, nos uso do corpo e dos órgãos dos sentidos, levando à formação de outras competências cognitivas, modificando os modos de produção, inserindo no mundo novas possibilidades e conduzindo à novos eixos práticos e teóricos.

Podemos dividir a aquisição de novos sons por duas frentes. De um lado, estes vieram pelo uso das novas tecnologias destinadas à manipular diretamente o sonoro, cujos fins, sejam de comunicação, musicais, médicos, estratégicos, de entretenimento, políticos, etc modificaram drasticamente os recursos para a produção e uso de todo o campo do audível. Nesta lista poderíamos incluir todos os modelos de gravadores e tocadores de som, com toda a complexa história de suas mídias armazenadoras, indo da fita magnética, ao vinil, ao *compact-disc*, aos meios digitais, assim como os microfones, o alto-falante, os geradores eletrônicos de som, os sinterizadores modernos, os telefones fixos e móveis, os radares, o rádio, as televisões, o cinema falado, o computador, entre tantas outras. De outro lado, novos sons vieram pelas demais tecnologias inseridas no cotidiano, cujos fins são dos mais variados. Podemos iniciar nossa lista com as fábricas e seu intenso maquinário, aos meios de transporte, o trem, o automóvel, o avião, às novas tecnologias de guerra, aos novos sons presentes nas residências como os eletrodomésticos, entre tantos incontáveis outros. Embora para muitas destas tecnologias o som figure na maior parte dos casos como um subproduto, um resíduo que pouco tem relação direta com o fim para o qual a tecnologia fora projetada, em sua maioria estas são bastante carregadas de sons.

Como discutiremos longamente, não apenas tais sons nunca tinham sido antes ouvidos como estes mesmos eram de configurações acústicas diferentes dos sons dos eventos naturais, dos corpos e dos animais, aos quais o homem estava habituado. Estes normalmente tinham mais amplitude, e muitos tendiam a não ter altura definida, o que acabaria por requisitar uma

intensa discussão sobre a relação entre som e ruído. Se como mostra Schafer (2001), a discussão sobre o ruído está presente pelo menos desde finais do sec.XVII –, onde o desenvolvimento de vidros para as janelas teve como objetivo separar uma alta cultura e evitar os sons de baixa cultura provenientes das ruas –, podemos entender que as transformações sonoras do séc. XX acabaram por potencializar e colocar conceitos, percepções, valorações e incômodos com o ruído inevitavelmente em voga. É tendo este cenário como pano de fundo que emerge o objeto de nossa investigação, mas antes dele, temos também um outro passado de práticas musicais ou sonoras sensíveis aos problemas e às novidades ruidosas trazidas pelas transformações causadas por estes dois grupos de tecnologias.

A incorporação destes e de outros novos sons viria por muitas vias e por interesses distintos. Uma série de práticas musicais ou sonoras mobilizaram ruído em uma série de sentidos. Podemos citar enquanto personagens desta história nomes como Russolo e os futuristas italianos no interesse pela exploração direta dos novos sons e o interesse em buscar meios de classificá-los; Varése pela atenção e inspiração formal e tímbrística nas colorações dos ruídos urbanos e sua multiplicidade de eventos; Artaud pelas novas expressões vocálicas e uma original apropriação do rádio como meio de arte; Cage pelas preocupações em abolir as fronteiras entre os sons musicais e os sons do mundo, pelo desenvolvimento do piano preparado, assim como pelo seu pioneirismo em “Imaginary Landscape” ao se servir de equipamentos eletro-eletrônicos para compor; Schaeffer por toda a pesquisa teórica e produção prática visando renovar a linguagem musical para se adequar aos novos sons; entre tantos outros do naipe de Stockhausen, Hendrix, Burroughs, Ornette Coleman, The Who, Yoko Ono, Sex Pistols, Sonic Youth, etc.

Após um século demarcado por intensas produções e fartas transformações materiais, assistimos no seu término o surgimento de uma expressão que sintetiza e conduz a um extremo muitas das expressões que caracterizaram este plano de intervenções corporais. Se o século poderia sonoramente ser bem representado por uma intensa exploração de ruído que tomou forma na música e no ambiente urbano, teríamos que esperar até suas décadas finais para que este projeto desse um passo ainda mais distante.

Em um certo sentido, a formulação de uma música de ruídos adquire um contorno singular com o advento de inúmeros grupos e artistas emergentes da cena que viria a ser denominada como *japanese noise*¹. A cena emerge mais forte enquanto cena a partir dos anos 90, embora já estivesse sendo delineada na década anterior, na forma de elementos

1 Ouvir o CD anexo para exemplos de noise japonês. (FAIXA 01)

emergentes de um certo entendimento que alguns artistas japoneses tomaram do free jazz e alguns subgêneros do rock. A associação da tag "*noise*" a tais artistas viria, na maior parte, de terceiros, não sendo uma bandeira levantada por vários dos artistas do gênero, que apenas trabalhavam dentro da sonoridade que queriam apresentar.

Por outro lado, fora desta cena, algumas das configurações sonoras exploradas por tais artistas já se encontravam desenvolvidas do final dos anos 70 em diante, na 1ª. onda do movimento Industrial², notadamente com o peso fundador desempenhado pelo Throbbing Gristle (ou simplesmente TG). Diferentemente de *noise*, a denominação Industrial foi imensamente pensada e desenvolvida por este grupo e outros (VALE e JUNO, 1983; FORD, 1999), nos quais a exploração sonora era apenas uma das partes do processo. A utilização de altos volumes e sons tendentes ao ruído branco, pelo Industrial vinha como resposta a uma agenda que tinha interesses, objetivos e elementos outros, para além do sonoro, como uma exploração de imaginário focado em conteúdos tabus através da indústria fonográfica de massa ou então uma valorização do potencial bélico e destrutivo de novas tecnologias do séc. XX. Como poderia ficar claro por um slogan empregado pelo TG, tratava-se de promover "*industrial music for industrial people*". Nesta teia do Industrial, outros inúmeros gêneros despontariam, como o *power electronics*³, consagrado pelo Whitehouse, que embora explorasse conteúdos tabu com uma atenção semelhante a do industrial, se inscreve como um gênero de intenções mais simplesmente sonoras. Este fator o aproxima da cena japonesa, assim como também pela escolha de materiais musicais, o que alguma audição das obras poderia melhor confirmar⁴.

Esta pesquisa irá partir do advento e das singularidades materiais trazidas pelo *japanese noise*, tomado como a referência do uso do sonoro que estamos delineando para procurar encontrar pontos de diálogo e contato com outras práticas e movimentos. Reuniremos, portanto, sob o nome de "movimentos *noise*", as várias abordagens⁵ do sonoro que podem ser referenciadas à prática do *japanese noise*, as quais daremos maior atenção

2 exemplos da 1a. Onda do movimento Industrial (FAIXA 02)

3 exemplos de *power electronics* (FAIXA 03)

4 Considerando a especificidade do objeto estudado, sugerimos a escuta das faixas listadas no cd anexo. Para uma experiência mais fiel ao modo como tais expressões são mobilizadas recomenda-se que o volume esteja o mais alto quanto possível.

5 Isto inclui olhar do advento do *japanese noise* para movimentos que lhe são concomitantes ou anteriores, ou que atuam com o mesmo modo de exploração, mas não tanto para movimentos posteriores que foram tocados por sua presença e que talvez tenham incorporado algumas de suas linguagens à outras gramáticas, como o caso de outros gêneros como o *Drone/Doom* ou do *Noise pop* ou do *Shoegaze Metal*.

direta aos gêneros supracitados (a 1ª. onda do movimento Industrial e o *power electronics*).

Iremos procurar desenvolver ao longo deste estudo a ideia de que o ruído recebe nestes movimentos uma concepção um tanto distinta da qual recebeu nas demais abordagens sonoras, musicais ou teóricas do séc. XX. Este uso consistiria na predominância do som visando à uma impactação material aversiva dos corpos.

Embora acreditemos que os movimentos *noise* estejam todos marcados por esta referência do som enquanto impactação, uma escuta mais próxima das expressões revela diferenças grandes entre os artistas. Mesmo quando nos detemos apenas na cena japonesa, encontramos um certo feixe plural de abordagens vizinhas. As performances sonoras de Masonna⁶, seja nos lançamentos, seja nas apresentações, sempre envolvem forte uso de fisicalidade, onde o artista procura atingir o máximo de desgaste possível em apresentações que normalmente duram poucos minutos. Isto normalmente requer envolver o corpo em danos ao se lançar sobre os pedais e demais equipamentos, representadas por grandes explosões sonoras abruptas demarcadas pela alternância entre o ruído e o retorno a um microfone onde grita. Temos em um Aube⁷, um caminho inverso, empenhado na tranquila construção de longos processos estáticos formados por massas ruidosas e economia material. As diferenças são inseridas gradualmente, pensadas como transformações ou desdobramentos naturais dos processos anteriores. Em Merzbow⁸, encontramos uma outra forma de lidar com a inserção de diferenças. Há um excesso de variações em jogo, tendendo a um processo complexificante de constante diferença, mas que não se permite que nenhuma delas se consolide, não resultando em nenhum processo de saída do *noise*, mas de retorno ao mesmo. Se nestas propostas anteriores, os sons comparecem sempre num grande bloco, isto é um tanto distinto nas propostas de K2⁹, que procura trabalhar pela inserção de camadas, ao invés de alternar transformações sobre uma única massa. Podemos reconhecer fontes sonoras nitidamente destacadas entre si, ouvindo a sobreposição de uma camada percussiva, ou diferenciar as várias tramas e texturas envolvidas. Do mesmo modo, se fôssemos analisar o uso da voz que é central em Masonna encontraríamos em Tetsuo Furudate¹⁰ um uso radicalmente diferente. Se sairmos do Japão e, somente nos detendo sobre as vozes, cantadas ou sampleadas,

6 CD anexo (FAIXA 04)

7 CD anexo (FAIXA 05)

8 CD anexo (FAIXA 06)

9 CD anexo (FAIXA 07)

10 CD anexo (FAIXA 08)

encontraríamos também usos distintos comparando SPK¹¹, Whitehouse¹², Einstürzende Neubauten¹³, Prurient¹⁴, etc.

Se distinções como essas podem ser claras para um consumidor das práticas, o mesmo não acontece com um recém-iniciado, que pode não conseguir ultrapassar a mera constatação da violência sonora, sendo tomado apenas pela dor ou desconforto frente às propostas. Outras produções sonoras que também não foram absorvidas de modo mais majoritário na cultura (como a música concreta, a música experimental, a poesia sonora, a *sound art*, etc.), encontram também dificuldades de apreciação quando diante de ouvintes não especializados, que por não serem treinados nestes códigos, tendem a ouvir como resultado um todo indiferenciado. Mas para o caso dos movimentos *noise* acreditamos que os próprios estímulos¹⁵ mobilizados colocam uma dificuldade a mais para sua apreciação se compararmos com estas demais produções. Acreditamos que a dificuldade está profundamente ligada ao modo como os constituintes materiais do corpo recebem os sons quando mobilizados da forma específica que estes movimentos o mobilizam. No lugar onde um não-iniciado poderia condenar todas as músicas com filiação ao *noise* como se tratando todas músicas de um mesmo artista, um consumidor mais detido nas linguagens *noise* identifica diferenças substanciais entre as diversas abordagens, diferenciando as propostas de cada artista profundamente. Um iniciado, alguém que se torna "de dentro", não se encontra mais apenas tomado pela primeira impressão de impacto, mas recebe estes estímulos como configurações sensoriais mais específicas, fruto de negociações do corpo a suas reiteradas exposições. Contudo, a sensação de estar sendo pressionado pelas ondas sonoras comparece mesmo para o ouvinte especializado, na medida que estas expressões extrapolam o campo sonoro. Como iremos melhor explorar ao longo deste estudo, embora tais estímulos sejam de origem sonora, e de saída poderia se pensar que tratam apenas para o campo da escuta, estes desenvolvem junto ao corpo inúmeras formas de relação tátil.

Acreditamos que o que propriamente caracteriza as intenções das abordagens *noise* é uma profunda tentativa de comunicar-se com os limites materiais dos corpos. É nestes limites

11 CD anexo (FAIXA 09)

12 CD anexo (FAIXA 10)

13 CD anexo (FAIXA 11)

14 CD anexo (FAIXA 12)

15 O modo como entendemos este termo será desenvolvido ao longo do trabalho. Uma definição pode ser vista na página 17, nota 19.

que se mira – limites de suportabilidade do corpo¹⁶ a estímulos sonoros (talvez mesmo sem que muitos artistas se dêem conta). Esta hipótese não seria corroborada por Hegarty (2007), que argumenta que pelo fato de não sabermos com precisão os limites do corpo, não poderíamos dizer que os movimentos *noise* estariam aí referenciados.

A esta argumentação iremos objetar que embora não se saiba precisamente quais sejam tais limites, e as respostas da exposição a sons não sejam nem únicas para todos os corpos, nem para todas as culturas e que, além disso, os danos corporais relacionados a audição levem alguns anos para se manifestar, isto não impede que estes movimentos procurem, no diálogo com estes limites, uma referência para a constituição de suas expressões. Além disso, o autor parece desconsiderar que estas variâncias ocorrem dentro de certas faixas e que não podem ser pensadas fora delas. Se talvez vários ouvintes não concordem a respeito de um som prolongado na faixa de 90dB ser intenso ou não, dificilmente encontraremos tantos ouvintes inclinados a divergirem quanto a um som prolongado de 150dB. Embora não tenhamos como determinar a partir de qual decibel um som começa a se tornar danoso ao corpo¹⁷, pesquisas médicas sugerem que danos auditivos podem ocorrer a partir da exposição reiterada do corpo à volumes acima de 85dB.

Estes limites também pode ser encontrados observando as demais ocorrências sonoras no mundo que podem se oferecer como referência para se pensar uma expressão que vá além e produza um grau a mais. É possível se referenciar em outras músicas e em outros gêneros musicais para constatar que nenhuma outra opera reiteradamente mediante som tão alto e com espectro tão saturado. É possível observar os sons das paisagens sonoras do cotidiano e detectar o mesmo. É possível ir até as máquinas, ir aos cataclismos naturais, etc. Não parece ter sido necessário aos movimentos *noise* saber estes limites com precisão. Produz-se *noise* tentando se comunicar com estes limites sem continuar a saber exatamente onde eles se dão. Iremos explorar este ponto longamente no capítulo 3, onde poderemos lançar a hipótese central do trabalho, a de que os movimentos *noise* reivindicam a materialidade como modelo para as suas práticas de comunicação de algum modo parecendo se incluir dentro de acontecimentos os quais Gumbrecht traduzirá como da ordem da “presença” em oposição àqueles da ordem do “sentido”.

16 Ainda que a discussão e a exploração dos limites do corpo tenha sido bastante desenvolvida pelas artes de performance a partir dos anos 60 – como podemos ver nas propostas dos Aktionists, Vito Acconci, Chris Burden, Marina Abramović, Coum Transmissions e tantos outros –, um dos pontos deste trabalho é argumentar que tais modos de expressão não figuraram com predominância no meio musical ou sonoro até o advento dos movimentos *noise*.

17 Temos ainda que considerar que o risco envolvido torna a realização de um experimento controlado sobre os limites da resistência dos corpos à níveis de decibéis um tanto inviável.

Queremos propor para os próximos capítulos os seguintes encaminhamentos: No capítulo 1 tentaremos criar bases que possam permitir uma melhor compreensão das práticas sonoras mobilizadas pelos movimentos *noise*. Partiremos da análise dos sentidos que o conceito de ruído recebeu nas diversas mobilizações sonoras do séc. XX, procurando recortar diferenças e pontos de contato com as práticas *noise*. Iremos analisar aspectos formais das obras, procurando detectar características gerais que os movimentos incidem sobre os corpos. O *noise* será pensado aqui em termos de estimulação sensorial, pensando sua implicação sobre a escuta, sobre o uso dos corpos e dos sentidos, onde desenvolveremos o conceito de sensorialidade (PEREIRA, 2008). Além disso, exploraremos alguns pontos das análises que faz Hegarty (2007) destes movimentos visando demarcar não apenas os pontos onde nossas análises convergem, mas sobretudo destacar de que modo um estudo pelo viés das teorias da materialidade, que será nossa referência principal neste estudo, produzirá alguns desvios de foco em relação ao modo como o autor aborda as práticas *noise*.

No capítulo 2 abordaremos de que forma as transformações sonoras levadas a cabo no séc. XX atuaram como background sonoro para os movimentos *noise*. Veremos de que modo estes processos estão intimamente relacionados e de que forma o *noise* se sustenta sobre estas práticas mas as atualiza, utilizando-as como modo de exploração dos sentidos. Mediante o apoio em autores como Schafer, Singer, Chion, Schaeffer, entre outros, procuraremos pensar quais as consequências das transformações tecnológicas do sec. XX para a vida cotidiana e para a prática de se produzir música. Será central a ideia de modernidade neurológica (SINGER, 2001), onde poderemos ver que tais tecnologias não apenas inserem novas possibilidades técnicas, mas também alteram nosso modo de experimentar em uma série de níveis.

No capítulo 3 tentaremos pensar através da ideia de som como força (GOODMAN, 2009), de que forma o *noise* reafirma um modelo de audibilidade que transborda para outros sentidos, promovendo, mediante um estímulo sonoro, uma experiência mais da ordem do tátil. Este uso específico do sonoro acaba por atualizar a noção de ruído em uma forma não contemplada pelas demais utilizações musicais do séc. XX, as quais iremos analisar caso a caso. Também iremos nos perguntar de que forma é possível pensar os movimentos *noise* como aqueles que focam seus ataques nos limites de resistência e suportabilidades do corpo a estímulos, para os quais iremos dialogar com autores como Boivin, Csordas e Gumbrecht. Por fim, pensaremos de que modo estes movimentos funcionam como uma experiência cultural mediadora de outras experiências culturais que parecem, nos termos de Gumbrecht reivindicar

para a comunicação, mais a presença do que o sentido¹⁸, atuando mais em direção à materialidade do que em direção ao simbólico. Deste modo queremos afirmar que os movimentos noise atuam como exemplo privilegiado de estudo do campo da materialidade na cultura contemporânea.

18 As relações entre uma cultura de presença e uma cultura de sentido serão desenvolvidas no cap. 3

1 ASPECTOS FORMAIS DOS MOVIMENTOS *NOISE*

Tentaremos neste capítulo delinear bases para um estudo dos movimentos *noise*, que possa dar conta não apenas das configurações sonoras mobilizadas pelo gênero, mas de modo a compreendê-lo enquanto expressão cultural que negocia, constrange e afeta expressões culturais outras. Em parte podemos entender que essas novas expressões culturais atualizam experiências de estimulação sensorial¹⁹, tais como descritas na análise de uma modernidade neurológica como proposta por Singer (2001)²⁰. Começaremos nossa empreitada através de uma discussão sobre o termo “ruído” e suas diversas manifestações no contexto sonoro.

1.1 Ruído

O ruído não é exatamente uma novidade para a música. Acompanhando as transformações ocorridas no desenvolvimento musical do séc. XX, poderíamos elencar inúmeros caminhos para a chegada em uma música de ruídos, cada qual a sua maneira. As experimentações sonoras do século têm na própria tensão entre música e ruído um de seus principais pontos. Não há apenas uma noção de ruído, e não há nenhum grande consenso a respeito, sendo impossível falar em ruídos sem dizer em seguida o que é que está se denominando sobre essa condição. Iremos tentar então resumir em 4 acepções, os sentidos correntes do termo para o campo sonoro²¹.

Ruído enquanto conceito relacionável a som costuma comparecer nas seguintes

19 Entendemos por estimulação sensorial todo e qualquer contato do corpo com agentes para os quais este é sensível, ou seja, que podem ser captados pelos órgãos dos sentidos ou que possam promover interações com o corpo em qualquer nível. A pesquisa assim procura se alinhar com determinadas correntes do estudo da comunicação que tem no corpo, entendido como materialidade, seu objeto central. Embora muitos autores se filiem, algumas obras são centrais para esta pesquisa, como os trabalhos de McLuhan, sobre o modo como as configurações materiais das mídias demandam reprogramações sensoriais em seus usuários e o recorte do campo da materialidade feito por Gumbrecht (2003). Tentaremos neste capítulo explicitar, pelo conceito de sensorialidade de Pereira, de que modo os estudos da materialidade entendem matéria, corpo e cultura. Também desenvolveremos (no capítulo 2) a leitura que faz Singer (2003) das obras de Benjamin, Simmel e Krakauer, que mediante o conceito de hiperestímulo, encontra na obra desses três autores formulações sobre as transformações sensoriais provocadas pelas novas tecnologias da modernidade.

20 Conforme será explorada na página 46 e seguintes.

21 Dada a abrangência que o conceito de ruído ocupa no campo da comunicação, seja na teoria da informação, cibernética, entre outros, optamos por explorar os sentidos do termo apenas quando relacionado ao campo sonoro.

acepções: 1) como um determinado padrão de ondas sonoras, identificado enquanto fenômeno físico pelas teorias de acústica (na qual a figura do "ruído branco" emerge como modelo), e vinculado a processos biológicos dos mecanismos da audição 2) durante o processo composicional²² de uma música, dentro de uma oposição entre dois conjuntos de sons, sendo um desses conjuntos formados pelos sons passíveis de serem utilizados em uma música, e o outro conjunto formado por sons que não comparecem ali como utilizáveis, e portanto, comparecem ao 1º conjunto enquanto ruído 3) na apreciação que um ouvinte (ainda que seja um ouvinte que também produz música) faz de um som como desagradável ou como completamente desconhecido 4) no processo de aparecimento de uma prática nova dentro de um sistema musical consolidado, que por ultrapassar o sistema não pode ser compreendida em seus termos, comparecendo para este como ruído.

As três primeiras acepções de ruído, guardam alguma relação com o que Nattiez (1975), denominou como "tripartição semiológica"²³, sendo nossa separação um pouco semelhante, respectivamente, aos níveis neutro, poético e estético trabalhados pelo autor. Nosso referencial, contudo, nos levará a fazer algumas considerações que recortam sentidos diferentes daquelas atribuídas pelo autor sobre cada uma destas definições.

A 1ª. definição de ruído está intimamente ligada à história da constituição do som enquanto conceito e objeto para um número de campos de estudos nascentes na modernidade. Como nos mostra Sterne (2003), a ideia de som enquanto categoria surge tardiamente entre os séc. XVIII e o início do séc. XX, existindo antes disso sempre vinculada a contextos como a voz, a fala, sons dos objetos ou à música. Como discutiremos no capítulo 2, a ideia de som se torna evidenciada a partir dos estudos destinados ao mapeamento da física das ondas sonoras e da audição enquanto processo fisiológico. Toda e qualquer vibração dos corpos se propaga por moléculas de ar, dentre as quais aquelas que vibram numa faixa aproximada entre 20Hz e 20.000Hz são reconhecidas pelo

22 Consideramos aqui "processos composicionais" como tudo aquilo que envolver em uma música o processo de inclusão/exclusão de materiais, o que nos dá um campo bem amplo ao ponto de englobar desde processos envolvidos na concepção e criação da música; decisões tomadas no momento de produção, mixagem e masterização; aquilo que é escolhido numa performance que trabalha com improvisação como nas diversas formas de "improvisação livre", da música experimental; ou dos solos improvisados dentro uma música não improvisada na música popular, etc...

23 Para Nattiez (1975), os processos musicais podem ser compreendidos em 3 níveis de análise: o poético, onde estão envolvidas as intenções do compositor, seus esquemas, suas proposições e conceitos; o estético, relacionado à recepção, ao som que é compreendido pelos ouvintes; e o neutro, que trata-se do material sonoro que foi mobilizado no processo. Ao transpor o esquema para pensar a ideia de ruído, Nattiez conclui que o ruído no nível poético trata-se do material que o compositor deixa de fora da composição, no nível estético à percepção de um som como sendo agradável ou desagradável, e o nível neutro trata-se de configurações acústicas, com o ruído sendo marcado pelos sons de espectro complexo.

ouvido como sons. A Teoria Acústica procurou tratar propriamente de fenômenos relativos à produção, propagação das ondas sonoras e ao espectro²⁴ dos sons propagados. O ruído para esta teoria é um tipo específico de som, que promove um conjunto de vibrações de periodicidades erráticas, onde não se consegue, como num espectro harmônico²⁵, detectar auditivamente as frequências que estão em jogo. O modelo para o ruído proposto pela acústica é o "ruído branco"²⁶, no qual estariam presentes em simultaneidade, e em mesma intensidade, todas as frequências audíveis.

Como desenvolveremos ao final deste capítulo, acreditamos que, em relação à 1ª definição de ruído, o *japanese noise* tomou, em parte, o ruído branco como modelo, ao contrário que para muitas vanguardas, em especial às que passaram a se servir dos equipamentos eletrônicos, o modelo que comparece mais é o da construção de sons complexos. O *noise* opera normalmente por declinações de ruído branco, quase que como uma síntese subtrativa²⁷ que elimina pouco de sua fonte sonora original. Mesmo quando a composição contemporânea ou a música eletroacústica se ocupa de texturas e massas sonoras, continua um tanto referenciadas a criação de sons complexos (com grandes exceções, como as

24 Espectro significa o conjunto de frequências audíveis ou o conjunto de frequências em que vibra um determinado som. Para a Acústica, mediante a "transformada de Fourier", todo som pode ser entendido pela sua decomposição em parciais, que são ondas sonoras mais simples de forma senoidal, vibrantes em apenas uma única frequência. Deste modo, todos os sons são chamados de sons compostos, exceto a onda simples chamada senoidal, que existe enquanto modelo teórico, pois embora possa ser gerada eletronicamente, se torna uma onda composta ao sair dos altofalantes, no ar, e ao ser transportada ao cérebro pelos órgãos da audição. Cada parcial encontrado em um som comparece sempre com intensidades diferentes uns dos outros, variando enquanto um som está soando. Neste intervalo de tempo podem emergir outros parciais, assim como desaparecem outros que estavam antes. O conceito de espectro é central para o reconhecimento do timbre, uma vez que cada instrumento ou objeto gerador de som terá uma certa proporção de parciais com certa intensidade específica dadas no tempo.

25 Um espectro harmônico ocorre quando os parciais estão numa relação de múltiplos inteiros da frequência do primeiro parcial, chamado fundamental. Por ex: se a fundamental é 100Hz, o 2º. parcial será 200Hz, o 3º. 300Hz e assim por diante. Uma outra relação de parciais é chamada inarmônica, como por ex: fundamental 100Hz, 2º. parcial 137Hz, 3º. parcial 418Hz, etc. A maior parte dos instrumentos musicais possuem espectro que tendem ao harmônico, e a fundamental com maior intensidade do que os outros parciais, com a exceção dos instrumentos de percussão. Dizemos "tende" pois sons são eventos complexos, cujos menores detalhes são de grande instabilidade. Mesmo um espectro harmônico possui regiões de grande inarmonia, especialmente relacionadas ao momento do ataque de um som, que é quando se excita um instrumento musical ou qualquer objeto que gere som. Com o advento da música eletrônica, desenvolveu-se ferramentas que atuam exatamente neste nível, permitindo que o compositor gere sons com a configuração espectral que desejar, ainda que com grandes limitações mas novas possibilidades se comparados aos sons não-eletrônicos, cuja discussão excederia os limites de nosso trabalho.

26 Um exemplo popular de como soa o ruído branco são os antigos televisores onde se desliga o modo "*blue screen*" e se sintoniza em um canal onde não há transmissão. É deste modo que afirmaremos mais adiante que o ruído branco é um modelo de material musical para os movimentos noise. CD Anexo (FAIXA 13)

27 Técnica de música eletrônica onde parte-se de um som com muitos parciais e vai-se removendo boa parte deles, alterando suas intensidades, em espaços de tempo, como que esculpindo-os, de modo a criar um som novo específico.

presentes em Xenakis ou La Monte Young, mas mesmo tais exceções não são da mesma ordem dos movimentos *noise*). Numa comparação que faremos posteriormente dos movimentos *noise* com a música eletrônica das vanguardas, a música eletroacústica, veremos que há orientações de base nesta última que inviabilizam muito dos recursos manipulados pela primeira.

O que está no cerne da 2ª. definição de ruído, são as fronteiras entre música e não-música. Mais especificamente, as fronteiras relacionadas a som e música. Para se falar em ruído nesta 2ª aceção devemos nos perguntar qual a relação entre estes dois campos, se estes termos tratam de dois campos distintos, ou se um está contido no outro. Todo som pode ser utilizado em uma música? Um ouvinte comum poderia responder rapidamente que não, mas quando levamos em consideração a produção musical do século XX, vemos que esforços múltiplos fizeram esses dois campos serem sobrepostos à níveis indistinguíveis.

Até o séc. XX, as possibilidades de realização musical se encontravam limitadas por uma série de parâmetros, alguns diretamente relacionados às possibilidades tecnológicas de então, outros por constrangimentos estéticos vinculados a critérios de musicalidade. Neste contexto, a questão colocada acima sobre todo som ser utilizável seria respondida com um definitivo não. Fazer música era algo atribuído a somente alguns instrumentos sonoros. Uma experimentação intensa, arquitetada e "pela vontade de produzir um som nunca antes ouvido" como nos diz Piana (2001), é algo que parece ter surgido com as vanguardas do séc. XX²⁸.

As transformações destas possibilidades vieram por muitas vias, em maior ou menor relação direta com o sistema reinante. Algumas se deram mediante reconfigurações inerentes à própria música clássica, nas primeiras décadas do século, onde temos via Arnold Schönberg e a 2ª Escola de Viena, uma suspensão do sistema tonal mediante o atonalismo livre e o posterior desenvolvimento do sistema dodecafônico. Um outro caminho se deu pela inserção de sons de cotidiano ou por trazer à frente sons negligenciados pelo percurso da música clássica em toda a sua história. Neste sentido é central a obra de Edgard Varése, pela sua exploração e legitimação dos instrumentos de percussão durante os anos 20 e 30. Como dissemos anteriormente, os instrumentos de percussão representavam a ênfase em sonoridades complexas, agregando espectros inarmônicos, minimizando a ocorrência de frequências estáveis como parâmetro consagrado para se fazer música.

Nos anos 60, tínhamos um John Cage, não satisfeito por ter promovido novos sons na

28 Ainda que isto tenha sido primazia do sec. XX, podemos encontrar esta idéia de novidade pela novidade no séc. XIX, nas obras de Liszt e Wagner.

década anterior através da criação da técnica do piano preparado²⁹, repensando de modo drástico a separação entre música e sons das paisagens sonoras³⁰. Cage passaria a incorporar pesadamente os sons dos ambientes e variáveis de indeterminação em sua composição, aproximando a música do contexto sessentista dos *happenings*, da arte conceitual e das artes de performance. Esse processo seria intensificado no século com o surgimento de novas tecnologias de manipulação do sonoro. Com elas o som passava a poder ser como que "esculpido", removendo alguns de seus parciais, mudando o comportamento de outros, etc.. Com a amplificação viria uma elevação na potência das performances musicais, seguida pela consolidação que o *rock* deu ao efeito de distorção. Acompanharemos no capítulo 2 de que modo os novos recursos possibilitaram novas estéticas e marcaram a produção musical de um modo que soa pouco contornável.

Em conjunto com estas práticas musicais, toda uma reconfiguração sonora nas paisagens sonoras do planeta foi levada a cabo. Como veremos a partir da obra de Murray Schafer, a maciça inserção de novas tecnologias sobre a quase totalidade de eventos do cotidiano humano inundou o espaço sonoro não apenas de novos sons artificiais mas em uma condição na qual a experiência humana nas grandes cidades está sempre cercada de sons. Esta sobreposição constante de sons tende a gerar espectros sonoros que tendem ao ruído, treinando e tornando familiar tais estímulos à experiência.

Uma das primeiras manifestações interessantes a favor da celebração dos novos sons da nova cidade urbana, das condições impactantes e destrutivas que as novas tecnologias poderiam proporcionar veio com o futurismo italiano³¹. O futurismo, como podemos acompanhar em Russolo, tinha um forte caráter de transgressão associado a potência, ao artificialismo, a imposição, a impactação agregadas aos novos sons ruidosos. Talvez tenhamos no futurismo o melhor dos antecessores sonoros para os movimentos *noise*, em especial para o movimento industrial. Como nos mostra Nattiez (1984), "(...) para os futuristas é a totalidade do domínio fisicamente considerado como ruído que tem direito a cidadania no domínio musical, e só ele."

29 Piano preparado é a técnica pela qual são inseridos objetos no interior do piano de modo a interferir no resultado sonoro para o qual este foi projetado. Esta técnica seria levada mais adiante no estilo denominado "música concreta instrumental" onde qualquer instrumento seria efetivamente trabalhado com uma interface produtora de som, não importando o modo como se pudesse utilizar o corpo do instrumentista ou outros objetos sobre o instrumento visando a conquista de novas sonoridades. Cd Anexo (FAIXA 14)

30 Conceito de Murray Schafer, a ser desenvolvido no capítulo 2.

31 Considerando a diversidade dos movimentos futuristas, da abrangência de sua produção e de seus manifestos, iremos nos ater, em especial, às preocupações de Luigi Russolo e o seu livro "The art of noises" (1986)

Sendo assim se a atuação das vanguardas³² foi em direção da anulação da fronteira entre som e música, de que modo seria possível falar de ruído nesta 2ª. acepção, enquanto material sonoro que não é passível de ser utilizado em contexto musical? Toda prática trabalha sempre com exclusões. Em todo gênero ou obra musical, determinados procedimentos ou determinadas sonoridades não são passíveis de figurarem nestas produções e são portanto excluídos destas práticas. Estes pontos de exclusão ensinam bastante sobre o gênero ou obra tanto quanto aquilo que é incluído. Quando falamos o quanto tal prática passou a incluir determinado conjunto de sons que antes ninguém havia feito, é devido ao fato de considerar as práticas em conjunto, comparando-as com toda a produção musical existente. Em si mesmas, esbarraremos no fato de que trabalham com determinados sons mas não trabalham com outros, fazendo com que toda prática tenha sua cota de ruídos.

O que está envolvido em relação a 3ª. noção de ruído, a de som desagradável, é um incômodo que alguém possa ter em algum momento a algum som específico. Os motivos que levam alguém a colocar algum som sobre esta categoria podem ser inúmeros, mas é interessante notar, que frequentemente se faz uma correlação entre a 1ª. acepção de ruído (configurações sonoras acústicas) e a 3ª., na medida que sons de espectro inarmônico não são predominantes na maior parte das produções musicais (embora sejam predominantes quando pensamos nos sons do mundo). Esta correlação não é obviamente necessária, na medida que estes foram mobilizados nas vanguardas descritas acima e os apreciadores destes sons não o considerarão desagradáveis. Um som pode incomodar por ser um índice que remete à pessoas, eventos ou grupos que não são apreciados por este ouvinte, assim como podem apenas remeter á uma estranheza, para o caso de serem pouco usuais para o ouvinte em questão. Até mesmo um silêncio pode gerar incômodo. Os gêneros noise tangenciam esta 3ª. acepção de ruído, em especial à 1ª. onda do movimento Industrial, que procurou fazer um inventário de práticas e sonoridades tabu, na qual a mobilização de material com potencial para desagradar era um índice importante na constituição das expressões. Contudo, como veremos no 3º. capítulo, os movimentos noise parecem mais interessados em impactar os corpos do que exatamente procurar gerar uma relação de desagrado no ouvinte.

32 O sentido de vanguarda utilizado neste texto almeja mapear o surgimento de alguma novidade independentemente do contexto de onde esta tenha surgido. Do contrário, cairíamos numa forma comum de historiação de mapear apenas a música dita erudita contemporânea ou apenas as músicas ditas massivas como produtoras de novidade, o que estaria longe de ser preciso. Embora concordemos que a 1ª. tenha sido mais privilegiada em relação a transformações na música do que a 2ª., há, porém, uma série de práticas sonoras negligenciadas no contexto dito erudito, que apenas se desenvolvem em contextos ditos massivos, como tentaremos mostrar no capítulo 2.

O estudo mais detido que o gênero recebeu, até o presente momento, está no livro de Paul Hegarty: "*Noise/Music: a history*" (2007). A chave para entender este gênero segundo o autor se dá pelo entendimento do conceito de ruído, visto como um processo de habitação de um lugar eminentemente inabitável, mas o qual se tenta efetivamente atingir. O conceito de ruído utilizado por Hegarty é desenvolvido em vários níveis, embora todos estejam mais ou menos vinculados a um nível central no qual se repete o uso que Attali (1985), assim como Kahn (2001) fazem do conceito. Encontramos nestes autores o que determinamos como sendo a 4a. acepção de ruído. O que é central a esta acepção é o entendimento de ruído como sendo aquilo que é oposto a um conteúdo adquirido, decodificável enquanto informação. Segundo este conceito, no encontro do homem com algum objeto ainda não codificado por este, antes que alguma relação se estabeleça ou sejam construídos modos de identificar o objeto, este comparecerá como ruído. Deste modo, enquanto vínculos com este objeto não sejam estabelecidos, e não se consiga enquadrá-lo de algum modo dentro de algum sistema simbólico, este objeto continuará sendo encarado como exterior, como desconhecido e, conseqüentemente, ruído.

Para tais autores, ruído é pois definido "negativamente", na medida que sua conceituação se dá atrelada àquilo que o ruído não é, o que dado o grau de abrangência do conceito não poderia ser diferente. Tratando-se de algo ainda não conhecido, defini-lo pressupõe saber o que este algo definitivamente é, o que ao fazê-lo eliminaria a sua própria possibilidade de existir enquanto ruído. Nesta definição, ao identificar um ruído, ele deixa de pertencer a esta categoria.

Deste modo, um elemento de ruído está condenado a deixar de sê-lo. Este emerge como ruído, como ininteligível, mas com o tempo, conforme é constantemente abordado de formas variadas, algum entendimento se constrói de modo a tornar possível sua observação, uso e controle. Sua definição é assim atrelada à formação de compreensões, que atuam como par para o ruído, numa relação de mútua afetação. Assim, o entendimento também está, em tese, condenado a ser deslocado ou recriado, conforme se percebe no uso da coisa entendida, que ele não dá conta de várias de suas características ou usos possíveis. Ou seja, todo entendimento está igualmente condenado a sofrer a atuação de algum tipo de ruído.

Isto pode ser ocasionado por diversas formas. O entendimento pode fracassar na relação desta coisa entendida com uma outra coisa, promovendo uma relação que não era prevista por este entendimento. Um outro modo comum é a mudança de escala no uso de alguma das características deste objeto, a um ponto tal que novas condições emergem, e o entendimento precisa ser revisto. O próprio entendimento insere no mundo novas condições e

novos problemas, sendo ele igualmente uma coisa que conhece mas que também é estranha mas pode ser conhecida. Isto gera como efeito direto mais pontos desconhecidos, ou seja, mais ruído. O desenvolvimento de tais processos é assim passível de uma história, a "história do uso e incorporação de ruído" (ATTALI, 1985, p.8), em que este deixa de ser ruído e passa a integrar um sistema informacional – que será novamente colocado em cheque futuramente. Trata-se de um estudo portanto de assimilações, mas também de "rompimentos e distúrbios". (idem, p.8)

Tal abrangência do conceito, a princípio, pareceria exceder os limites de estudos musicais ou sonoros, na medida em que aponta mais a um estudo geral sobre os desdobramentos que se seguem mediante a emergência de uma novidade. No caso de Attali, sua teoria sobre o ruído tem implicações oriundas de outros pontos de partida, aos quais definitivamente não iremos nos reportar, pois busca detectar, no seio da música, rupturas que antecipem transformações futuras para o campo econômico e social. Tal posição o exclui amplamente de nossos objetivos, de modo que não iremos mais abordá-lo tão diretamente, excetuando os momentos em que suas análises convergirem para nosso campo proposto.

No caso de Hegarty, seus objetivos se concentram apenas nas transformações musicais, onde o par ruído/informação é visto por ele como representado por transformações específicas no entendimento e nas práticas musicais. O objetivo traçado em "*Noise/Music*" é seguir como a saturação da ideia de novidade foi levada ao seu ponto extremo através da ideia de ruído, a medida que esta emerge como recurso, procurando também acompanhar as características específicas de cada contexto onde tal passagem ocorreu. Hegarty vê a constituição da música *noise* como a culminação de um processo onde a ideia da transformação pelo novo se desloca para fora do campo puramente musical, virando ela mesmo um foco. Conseqüentemente, há uma diferença de base entre ruído pela vanguarda e ruído pelo ruído.

Isto coloca para o autor três momentos chave, ainda que com inúmeros desdobramentos outros para dentro de cada um deles. No percurso da história musical do ocidente, toda e qualquer transformação se deu mediante a aquisição do novo como inerente ao seio da história da música. Tais rupturas nestes momentos se dão apenas tensionando pontos internos dos próprios critérios de constituição musical, sem colocar tanto em questão a música enquanto categoria. Este processo teve continuidade até ser interrompido por uma violenta ruptura com o surgimento das vanguardas, onde o que esteve em jogo não foi uma nova ou velha forma de se fazer música, mas os próprios limites da ideia de música em si. Este ponto seria alcançado de vários modos, mas separemos aqui dois principais. Primeiro,

pelo surgimento da categoria de som, mais geral do que a categoria de música. O som abriria os limites desta última para abarcar seus elementos mais abrangentes oriundos dos sons da vida cotidiana e de um mundo excessivamente sonoro, com o agravante de tratar-se de um momento de crescente industrialização e urbanização com a conseqüente inserção maciça de sons artificiais e suas qualidades específicas. E em segundo, pela vontade de provocar, promovendo reconfigurações no campo musical através de uma vontade incisiva de rejeitar o modo pelo qual a música vinha sendo realizada. Uma nova ruptura neste processo seria causada pelo surgimento dos gêneros *noise*. O que esses movimentos têm de distinto, segundo Hegarty, é que as ideias de ruído comparecem menos em relação com a música, com a história da música, com elementos e modos de estruturação vistos como musicais, mas sim por si mesmas, transformadas em programa quase que exclusivo, conforme realizado, em parte, no movimento Industrial e, amplamente, no *noise* japonês. Ao trabalhar visando à exploração direta do ruído como um fim em si mesmo, cessa-se a referência à musicalidade, destacando com ênfase o gênero deste tipo de problema. Hegarty assim, parece compreender os movimentos *noise* como tendo levado a ideia de ruptura a um extremo tal ao ponto da ruptura ser pensada em si mesma, comparecendo enquanto uma demanda, ainda que vista como impossível de se realizar, como um processo de pura ruptura.

1.2 Corpo e sensorialidades.

O projeto de gerar ruído, portanto, se instaura, fracassa mas coloca inscrições. É também nestas inscrições que nossa análise irá se deter, assim como os modos específicos em que cada uma destas inscrições são compreendidas e demandadas. Mas a partir deste ponto, nossa ênfase nos leva a uma direção distinta do estudo realizado por Hegarty. Nosso foco para a compreensão do *noise* se dá sobre o campo da estimulação, procurando seguir suas mobilizações incidindo sobre o corpo e sobre a escuta. O objetivo de nosso estudo é procurar entendê-lo enquanto um determinado conjunto de estimulações específicas que são recebidas pelo corpo, não apenas por meio dos filtros das formações culturais, mas pelo corpo tomado enquanto materialidade.

A tarefa que iremos nos colocar é pensar os desdobramentos sensoriais e cognitivos promovidos pelos recursos utilizados pelo gênero. Deste modo, as questões propostas sofrem um deslocamento específico para este ponto, onde podemos fazer perguntas como: de que

modo o *noise* interfere no processo de escuta e do uso do sentido da audição? De que forma o uso que é feito de nossa audição necessita se reconfigurar para receber este tipo de estimulação? Como o corpo se coloca frente à uma estimulação que, a princípio, trabalha sobrecarregando seus modos de receber e processar estímulos auditivos? Por ser de origem sonora seria o *noise* uma estimulação puramente auditiva ou seu caráter extremo acaba por mobilizar, mais efusivamente que outros recursos musicais, outras regiões corporais, notadamente formações mais táteis? Ao colocarmos questões desta ordem, estamos querendo nos conduzir ao estudo das sensorialidades³³. Mas em que sentido aqui estão sendo entendidos os termos corpo, cultura e matéria?

No instante em que se realiza um encontro entre o corpo humano e alguma coisa que se encontre dentro das faixas de captação dos órgãos dos sentidos, o corpo é chamado, por ressonância, a responder. O corpo é pois, estimulado. Este encontro faz o corpo disparar um repertório de respostas, que procuram identificar de que se trata o estímulo e de que modo o corpo deve agir. Trata-se de um processo que confere diversas formas de sentido ao estímulo, ou seja, enquadra-o num conjunto de esquemas que o corpo possui, mobilizando órgãos, zonas ou áreas do corpo que o reconheçam especificamente, elencando atuações a serem desempenhadas, disparando emoções, atrações, repulsa, etc. Estes esquemas de respostas corporais são formados ao longo da história do corpo mediante processos de aprendizagem produzidos pela cultura, fabricados sob franca negociação com as condições e limites das materialidades que interagem com a cultura em questão.

O fato de tais elementos existirem apenas sob constante negociação faz com que esses pólos não possam ser pensados de modos tão estanques, mas sim como agentes que se afetam mutuamente e que se sustentam um sobre o outro para sua própria manutenção. Pela perspectiva que estamos delineando, não há a possibilidade de se pensar uma cultura que não tenha seus valores fabricados sob as restrições das condições materiais que a cercam. Um corpo está vinculado, de saída, a constrangimentos de seu passado genético e biológico, mas estes não atuam somente de modo restritivo. O corpo é acima de tudo um possibilitador, na medida em que é sobre o solo de suas condições materiais que se torna possível constituir cultura.

A ideia de uma cultura exclusivamente embasada em sistemas simbólicos, que não considera os suportes e os constrangimentos materiais, que poderia ter sido parte de um projeto utópico de modernidade como uma cultura do sentido (GUMBRECHT, 1995) é tão absurda quanto seu oposto – uma cultura sendo inteiramente subordinada às materialidades.

33 Para uma definição de sensorialidade, ver página 28.

Assim, é no jogo entre condições materiais e a cultura (redes simbólicas) que emergem as possibilidades de superação de limites existentes nas duas partes.

Ainda que este processo, ao se produzir no mundo, não esteja necessariamente destinado a nenhum plano de evolução. Ou seja, não há nenhuma expectativa aqui que uma transformação cultural ou tecnológica seja de algum modo mais evoluída que as configurações anteriores, pois os possíveis critérios necessários para realizar tal julgamento estarão sempre vinculados à interesses específicos. Algumas configurações serão sempre vistas como mais interessantes ou mais valorizadas para determinadas práticas e determinados grupos no seio de uma cultura. Como fartamente explorou McLuhan (1964), toda inserção de uma nova tecnologia tende a condenar algumas práticas à obsolência e cria ou favorece inúmeras outras práticas.

Portanto, conferir ao corpo centralidade coloca em jogo uma compreensão que não o considera mero agente passivo e secundário sobre o qual a cultura incide e menos ainda como um sistema fechado, com determinações invioláveis. Trata-se de uma atualização frente ao problema e não de meramente tomar um dos lados na velha oposição entre natural e cultural, na luta pelo direito de se impor como fundo explicativo à todos os comportamentos e ações humanas.

Acreditamos que os movimentos *noise* não podem ser compreendidos meramente no seio de transformações estéticas em si mesmas, como se cada inscrição cultural se referisse somente a outros produtos culturais e a suas histórias. Suas configurações específicas são fruto do diálogo entre uma série de agentes condicionantes os quais as materialidades do corpo e dos meios tecnológicos em jogo incidem diretamente na constituição dos recursos mobilizados pelo gênero. Tendo estas considerações em questão, os desdobramentos que descrevemos sobre o corpo quando submetido a um conjunto de estimulações específicas pode ser resumido no conceito de sensorialidade. Entende-se por sensorialidade,

(...) o conjunto material corpóreo responsável por perceber e processar o incomensurável conjunto de signos que tocam um corpo a todo instante. Ou seja, é a capacidade de um corpo processar sons, imagens, sinais gráficos, texturas táteis, dentre outros estímulos sensoriais, como uma experiência para qual o corpo possui, conquistado através de um aprendizado, um repertório de significados, ações, emoções ou respostas relacionadas, capaz de organizá-lo frente à experiência em questão. (...) uma espécie de memória corporal a partir da qual as experiências sinestésicas ganham orientação e sentido, guiando as ações que o corpo apresenta frente a tais experiências. (PEREIRA, 2006, p. 6)

Desta forma, diante de um estímulo, o corpo responde com um repertório de sensorialidades que já possui. Como delineamos anteriormente, este repertório é fruto de um

aprendizado prévio, dependente de negociações anteriores entre processos culturais e as materialidades. Como nos mostra Pereira (2006), as sensorialidades são "aptidões cognitivas e sinestésicas" que o corpo pode adquirir quando entra em contato "com uma determinada expressão da cultura". Trata-se, portanto, de um processo passível de constante atualização, na medida que o corpo possa continuar sendo exposto a novos estímulos presentes em culturas que este desconhece.

Quando o corpo está diante de um estímulo para o qual não está habituado, a resposta mais básica é a dificuldade de consideração, na medida em que o corpo não possui modos que o orientem sobre como reagir. Mas como este é captado pelos seus sentidos, ele pode experimentar formas de aproximação com o estímulo, que será comparado inicialmente com outras formas conhecidas que o corpo possui em seu repertório. É mediante o que se conhece que se pode fazer aproximação com o novo, detectando com o tempo diferenças e semelhanças entre o repertório conhecido e esta nova demanda. Diante disso, temos um processo de formação de novas sensorialidades, onde aquilo que é novo vai deixando de se referenciar tanto nos movimentos de outras sensorialidades e adquire um conjunto de respostas mais específicas para si. Havendo interesse em persistir nesta relação, o corpo pode continuar procurando por modos que lhe permitam um maior contato com o estímulo. O próprio fato de repetir a exposição por várias vezes, por bastante tempo, pode gerar resultados, assim como procurar acompanhar o estímulo mais atentamente, buscar a orientação de outros corpos mais familiares com a estimulação em questão para que o ensinem respostas possíveis, etc.

Podemos compreender, nos termos de nosso estudo, o processo que Hegarty ilustra pela ideia de que um ruído fracassa na tarefa de permanecer ruído, como na verdade sendo um processo de aquisição de novas sensorialidades. Com a reincidência prolongada de exposição ao noise, seu caráter amorfo, extremo, de difícil apreensão, começa a ser mapeado e conseqüentemente recebe do corpo respostas de apuração mais fina, devido a uma maior sensibilização. Este passa a selecionar detalhes que antes não eram percebidos, acompanhando mais detidamente seus desdobramentos.

Um exemplo nítido de falta de sensorialidade, é o fato de que alguém que não tenha sido exposto suficiente ao gênero talvez reconheça todas as músicas apenas como ruídos altos, não fazendo a distinção nem entre elementos utilizados e muito menos entre músicas, que soam a este corpo como indiferenciáveis. Tal ocorrência parece ser, em parte, independente de diversos tipos de treinamento musical prévio, na medida em que estes treinamentos procuram em vão por outras características que não se encontram em jogo nesta estimulação.

Sem sair do âmbito musical, um exemplo semelhante nos é dado por Chion, sobre a dificuldade, de saída, que um ouvinte de música clássica encontra na apreciação de bandas de rock.

(...)para os melômanos fieis a audição dos clássicos, todas as musicas rock se assemelham, dado que utilizam os mesmos esquemas rítmicos elementares e as mesmas gamas; mas um conhecedor descobre, entre um grupo e outro, grandes diferenças, pois o seu ouvido incide sobre uma dimensão à qual o musico erudito não é sensível, a que chamam o “som”: uma certa massa sonora, uma mistura técnica dos instrumentos, um preconceito acústico, estreitamente determinados pela utilização dos microfones, dos amplificadores, dos aparelhos para efeitos especiais acústicos, mesmo que seja um grupo que toque inteiramente com instrumentos naturais. (1994, p.54)

Assim, a constatação de Hegarty sobre a impossibilidade de se produzir realmente uma música de puro ruído, ganha um outro caráter em nossa investigação. Embora sua obra compareça como referência importante para nosso estudo, tratando-se da obra mais completa sobre o gênero feita até o tempo presente, será necessário deslocar a atenção para um outro ponto e acentuar detalhes específicos em sua análise.

Acreditamos que o noise se beneficiaria amplamente de um estudo via estimulação sensorial³⁴. Queremos apostar que nossa escolha metodológica vai além de uma mera escolha, na medida em que o gênero parece fundamentar suas práticas no choque e limites de suportabilidade e resistências corporais e perceptivas. Tais práticas parecem assim, reivindicar a materialidade como campo privilegiado de explorações. Como dissemos anteriormente, esta posição será desenvolvida no 3º. capítulo.

1.3 Características sonoras dos movimentos *noise*

Iremos propor agora alguns tópicos, para desenvolvimento posterior, começando a pensar por onde é possível dar início ao estudo das sensorialidades específicas desenvolvidas no gênero. Vamos trazer algumas das características das obras, assim como relacioná-las com possíveis modos de experiência, à título de introdução, sem a expectativa, no momento, de tais características serem as principais ou as únicas.

34 como definida na nota 20 na página 17.

1. Volume. Como já ilustramos antes, os altos volumes devem ser provavelmente uma das primeiras características elencadas por qualquer que esteja sendo exposto ao *noise*. Em se tratando de limites de registro de amplitudes nos meios digitais, boa parte das músicas com filiação ao *noise* estão sempre emitindo som total estacionado nos máximos de volume possíveis. No caso das apresentações ao vivo, isto é acompanhado de outros desdobramentos ocasionados pelo fato do público não poder, como em seu aparelho de som, diminuir o volume, tendo de optar por permanecer em um ambiente *noise* ou deixá-lo.

A experiência de sonoridades em altos volumes já é mobilizada por outros gêneros musicais³⁵, como em variantes de *rock*, *punk*, *metal*, ou em gêneros de música eletrônica, como *ebm*, *techno*, funk carioca³⁶, etc. Quase qualquer experiência musical popular com alto-falantes, digamos, na praça do bairro, pode ser acusada de mobilizar grandes volumes, ruído, etc. Contudo, para o *noise*, o ruído que comparece nestes gêneros como detalhe, como indesejado, e mero fundo para canções e outros elementos musicais reconhecíveis, é trazido totalmente para a frente desprovido inteiramente ou quase destes elementos musicais. Há um outro detalhe referente ao conteúdo do que é colocado em alto volume que abordaremos em seguida.

É menos comum no gênero que um artista decida fazer alguns minutos de silêncio ou reduza o volume por algum tempo, mantendo normalmente todo o conteúdo mobilizado sempre com volume elevado. Elevar o volume por algum tempo é um recurso comum em outros gêneros musicais visando gerar um clímax, ou realizar contraste, mas no caso dos movimentos *noise* costuma-se seguir sempre do alto ao alto.

2. Forma e conteúdo. O modo como os sons estão organizados no tempo é mais tributário de se assemelhar com outras vanguardas do que com a canção da música popular. As obras *noise* são um tanto *free-form*, ou seja, não possuem um discurso como o discurso tonal clássico organizado em seções com funções específicas de apresentação, desenvolvimento, suspensão, finalização, etc. Alguns artistas exploram forma mais do que outros, tentando criar certas formas de desenvolvimento no tempo. Mas é comum, como nas demais vanguardas, a impressão de que ou a obra possui uma infinidade de seções, indo de uma a outra sem nenhuma organização a priori de discurso (sendo mesmo difícil saber onde começa uma seção e termina a outra), ou então, que a obra possui uma única seção, sendo

35 Procuraremos no capítulo 3 distinguir os movimentos *noise* destes outros movimentos.

36 No 3º. capítulo tentaremos diferenciar, através do conceito de Goodman de som como força, estas diversas mobilizações de altos-volumes

difícil encontrar variação suficiente para julgarmos estar em outra parte da obra. Devemos frisar que quando falamos de volume, o conteúdo, ou seja, aquilo que está comparando em alto volume, tem uma diferença substancial no impacto percebido. Uma guitarra elétrica distorcida pode mobilizar apenas um pequeno número de frequências soando simultaneamente, e teremos apenas algumas soando com maior intensidade. Lembremos do modelo do ruído branco, que explicitamos no capítulo anterior, para ponderar que se o conteúdo sonoro das obras *noise* tende ao ruído branco, possuímos então, nestas obras, algo próximo a todas as frequências que uma pessoa pode ouvir soando com a mesma intensidade simultaneamente. Há determinadas faixas de frequência onde a audição humana é extremamente sensível, como a zona responsável pelo reconhecimento da fala, para o qual uma elevação de volume pode ser extremamente dolorosa³⁷.

Deste modo, o conteúdo dos sons utilizados poderia, apenas grosso modo, por falta de comparação melhor, se assemelhar a das vanguardas eletroacústicas pela utilização de equipamentos eletrônicos. Os equipamentos e técnicas eletrônicas, sejam analógicas ou digitais costumam deixar uma "marca d'água" (CAESAR, 2008) – uma certa qualidade específica no som que as identifica em maior ou menor grau. Quando o uso de uma técnica ou tecnologia é bastante próximo para o qual foi projetada, é possível identificá-la com facilidade. O que é central aqui é que mesmo em um uso dos equipamentos eletrônicos que disfarce a técnica, todos são, na maior parte dos casos, identificáveis como de origem eletrônica ou como tendo passado por alguma técnica de processamento eletrônico, em se tratando dos casos onde se processa um som gravado do ambiente. Isto vale igualmente para os instrumentos musicais tradicionais e demais fontes sonoras existentes no mundo, que possuem uma marca d'água acústica que é difícil de se confundir com uma sonoridade do meio eletrônico.

Dito isto, poderíamos perguntar: é necessário que os movimentos *noise* trabalhem mediante tecnologias eletrônicas? A isto, responderemos que sim, pois é um tanto difícil conseguir resultado semelhante se servindo de objetos sonoros acústicos³⁸. As máquinas, em

37 Não foi a toa que em um dos subgêneros *noise* denominado "power electronics", um recurso estético comum é deixar uma frequência desta região mais elevada do que todas as outras, soando quase que ininterruptamente. Ver CD anexo (FAIXA 03)

38 Uma série de compositores eruditos contemporâneos (como Iannis Xenakis, György Ligeti, Galina Ustvolskaya, entre outros) trabalhou, antes dos movimentos *noise*, extrair sons de grande intensidade de instrumentos tradicionais, ou tentar promover em obras idéias que conduzem a execuções simultâneas de todo o espectro audível. O resultado é sempre menos corporalmente impactante quando comparado aos movimentos *noise*. É bem verdade que trabalhar puramente intensidade nunca foi uma agenda destes compositores. Mas isso pode nos conduzir a uma pergunta clássica dos autores da materialidade que, em nosso caso, talvez seria: "o que pode uma orquestra?". Definitivamente não é o mesmo que pode um circuito.

especial as grandes máquinas industriais, motores variados, equipamentos de construção³⁹, fazem grandes exceções⁴⁰, como bem notaram os futuristas.

Esta sonoridade dos maquinários emergiu com ênfase nas paisagens sonoras do séc.XX, devido aos processos de urbanização e a inserção de novas tecnologias. Tais tecnologias trouxeram consigo sons de características ruidosas, estacionárias, e de alta amplitude. Mas estas reuniões ruidosas não foram projetadas ou arquitetadas para este fim ou para responder as mesmas questões que os movimentos *noise* colocam em ação, sendo mais um subproduto de tais tecnologias. Como não há nestas tecnologias nenhum plano volitivo de exploração de altas amplitudes, dificilmente estas podem concorrer com o mesmo nível de potência, insistência e exploração de detalhes de que o gênero se utiliza. Deste modo ficaria difícil afirmar que os movimentos *noise* são apenas um reconhecimento musical dos sons urbanos e industriais, ainda que sejam práticas aproximáveis.

3. Submissão ao som. As apresentações ao vivo normalmente ocorrem em ambientes pequenos se utilizando de capacidades de amplificação que excedem amplamente seus usos costumeiros para tais dimensões de espaço. Como dissemos antes, isto pode ter consequências imersivas para aqueles que se encontram presentes neste ambiente, pois não há possibilidades de escapar à muitos níveis desta estimulação.

Como nos coloca Hegarty (2007), os próprios artistas *noise* costumam parecer esboçar o mínimo de reação corporal e controle sobre o som, o que poderia refletir uma "crença na superioridade do som produzido" sobre o corpo, assim como a vontade de habitar junto ao som e ao público um mesmo corpo homogêneo, "se tornando um com o próprio ruído" (idem, p.146), interligados mediante à submissão que atravessa os corpos e interliga os espaços. É a metáfora do "banhar-se em ruído", podendo sugerir um estudo comparativo entre as duas

Ver Cd Anexo (FAIXA 16). Também é interessante destacar o grupo Zeitkratzer cuja produção consiste em tentar traduzir para os instrumentos tradicionais sons de obras *noise*, transcrevendo músicas inteiras de Merzbow, Zbigniew Karkowski, Whitehouse, entre outros, com resultados notáveis, mas também menos corporalmente desgastantes que as obras originais. Ver Cd Anexo (FAIXA 17)

39 Também não a toa, o grupo de industrial, Einstürzende Neubauten trabalhava ao vivo e em estúdio com equipamentos de construção e demolição, entre outros maquinários.

40 Uma exceção de resultados sonoros interessantes com meios não-eletrônicos está na obra "Poem for tables, chairs and etc.." (Cd Anexo FAIXA 18) de 1960 do compositor norte-americano La Monte Young, que consiste na fricção de vários objetos de mobília pelo chão por um grande número de pessoas. Young é quase que, avant la lettre, alguém de dentro dos movimentos *noise*, uma vez que trabalhou pesadamente em outras obras com instalações sonoras envolvendo sons de grande intensidade em grandes espaços ressonantes. Uma outra marca sua pode ser encontrada no grupo Velvet Underground, cujo membro John Cale atuou diretamente com Young como intérprete em seu grupo "Theatre of the Eternal Music". O estilo de Young é facilmente detectável em alguns aspectos da sonoridade do Velvet Underground, como pelo uso de longas notas sustentadas

experiências, que em parte encontramos em Kahn (2005). Uma outra metáfora frequente aos artistas japoneses, trata-se da prática do *bondage*, onde emergem igualmente relações do corpo enquanto embalado e imobilizado pelos constituintes de um objeto externo.

A extremidade do estímulo excede em muito inúmeros níveis comuns de tolerância corporal, aos quais, o corpo, após longa exposição, costuma responder com seus mecanismos costumeiros e bem documentados por fisiologistas. Ainda que inúmeras destas descrições não sejam generalizáveis para todos os corpos, como dores de cabeça, o efeito de diminuição temporária de audição parece ser uma constante. Este aspecto, vem reforçar o caráter do uso sonoro como recurso de força, como retomaremos no capítulo 3. Um fator material chave se dá pela imagem (talvez já gasta) de não haver no corpo nenhum mecanismo facilitado semelhante às pálpebras, que possa evitar som de ingressar pelo ouvido.

4. Anulação do espaço. Um outro efeito desta amplificação excessiva para os pequenos ambientes de apresentação, é o que o espaço das salas comparece de certa forma indiferenciado. Não há, normalmente, nas apresentações, alternância ou separação entre o som que faz parte do *noise* e demais sons do ambiente que lhe são outros, pois os altos volumes e falta de momentos e seções de silêncio nas obras impedem que outra coisa consiga força suficiente para ser recebida pelos ouvintes. Embora isso já seja o padrão de vários modos de apresentação de música como os clubes, ou o formato de *rock* de arena, nas apresentações de *noise*, isto é atravessado por outros fatores.

O normal para apresentações de *noise* são sempre pequenos ambientes, nos quais faz pouca diferença se nos afastamos ou não dos alto-falantes, pois recebe-se o estímulo com a mesma intensidade de qualquer ponto da sala. Um outro fator é o conteúdo sonoro mobilizado, como vemos ressaltando desde o princípio. Se o modelo é o ruído branco, é como se o gênero tentasse não deixar nenhum espaço que não estivesse soando, pela ocupação de todo o espectro de frequências audíveis.

Como dissemos na introdução, a exploração do espaço é um tema caro à música eletroacústica. Através do processo denominado "espacialização", o compositor distribui o material sonoro que criou por diversos alto-falantes espalhados pela sala, podendo criar efeitos interessantes. Um mesmo som pode percorrer as caixas, uma a uma, criando um certo efeito de fazer o som se deslocar pela sala. Este trabalho com o espaço é potencializado pelo fato de muitas estéticas, descendentes da 1ª. fase da música concreta, trabalharem com sons do cotidiano, recriando uma paisagem sonora na sala de concerto.

5. Ouvir/escutar e sinestésias. A dificuldade do tipo de estímulos propostos pelo gênero coloca-se de saída como uma dificuldade para a constituição de sensorialidades. Isto significa uma dificuldade de se aproximar dos estímulos, de mapear seus funcionamentos, de encontrar respostas adequadas, fabricação de respostas específicas, etc. A dificuldade é um tanto semelhante ao que outras vanguardas que trabalharam com som eletrônico enfrentaram, mas aparentemente as soluções empregadas por estas vanguardas não operam muito bem sobre o campo *noise*.

Conforme a música concreta emergiu baseada na exploração de sons gravados do cotidiano e manipulados em estúdio, tornou-se necessário buscar formas de poder encontrar semelhanças e diferenças nesses sons, ou seja, criar alguma espécie de categorização. É importante frisar que a música sempre trabalhou com parâmetros bem definidos e precisos, o que elevaria uma certa inquietação e demanda dos músicos concretos por métodos mais controláveis. Uma nota lá4 vibraria sempre em 440Hz, assim como uma semínima em 60 batidas por minuto, duraria aproximadamente um segundo. Mas nenhum desses parâmetros se coloca para os novos sons. Quais parâmetros se colocam então?

Como nos mostra Chion (1982), a música concreta de Pierre Schaeffer traçou um caminho onde inicialmente explorava os sons muito próximos de seu índice, ou seja, apenas da constatação de sua fonte causadora e do contexto onde aquele som comparecia no ambiente. Se o som de origem a ser manipulado, por exemplo, tratava-se de um trem, o trabalho no estúdio não o afastaria muito da percepção de tratar-se de um trem. Após alguns anos gerando obras desta forma, a inquietação por um método continuava grande, o que conduziu Schaeffer a formular alguns conceitos que permitiam classificar os novos sons.

Através da ideia de "escuta reduzida" (SCHAEFFER, 1977), tornava-se possível substituir a escuta dos sons enquanto índice (ouço um trem) para operar com uma tipologia que permitia analisar nestes sons parâmetros extensíveis a todos os outros. Ao invés de um trem, passaríamos a nos concentrar em sua massa, em sua timbre harmônico, seu comportamento ao longo do tempo, seu grão, etc., e ao invés de um som, passávamos a obter um objeto sonoro. Isto acabou por conduzir a obra musical de Schaeffer para um caminho onde o trem não mais era discernível e o que comparecia era a própria exploração dos parâmetros que cunhou. Nos termos de sua tipologia, afastava-se do (em francês) *ouïr* e do *écouter* em direção ao *entendre*⁴¹.

41 Junto com *comprendre*, formam o modelo das "4 escutas" de Schaeffer (1977). O autor explora a presença destes quatro verbos do idioma francês relacionados com o ato de ouvir para identificar 4 posições distintas de escuta diante de um som. *Ouïr* refere-se a um estado de recepção mais bruta, onde detecta-se estar ouvindo um som, mas não se diz muito sobre ele. *Écouter* refere-se a uma compreensão em termos de índice, ou seja,

Deste modo Schaeffer superava métodos associados às técnicas utilizadas e se aproximava do entendimento do som de uma maneira que poderia ser aplicável a todo som existente. Para exemplificar, uma técnica de estúdio, por exemplo, de colocar um som ao contrário, gera objetos sonoros com qualidades inteiramente distintas, embora trate-se de sons manipulados pela mesma técnica.

A vertente rival da música concreta, a música eletrônica, não lidou inicialmente com este tipo de problema, uma vez que trabalhava exclusivamente com sons gerados eletronicamente, trabalhava a partir de ondas senoidais, que não afastava tanto da prática tradicional da música clássica. Uma onda senoidal tem uma frequência estável, o que não difere tanto de uma nota, e desta forma, o método de composição utilizado fora emprestado da vanguarda, mais digamos "oficial" da música erudita neste começo de séc. XX, o serialismo da 2ª. escola de Viena. Com o tempo essas separações de escola foram se tornando anacrônicas conforme compositores passaram a misturar sons concretos e eletrônicos. Notadamente coube a Stockhausen, em 1956, a primeira obra "híbrida", o "Canto dos adolescentes".

Tratando de exemplos cotidianos, é mais difícil, de saída, aplicar técnicas de treinamento da escuta sobre o *noise*. Nos parece que analisar este tipo de estímulo pede que antes de mais nada se vença a resistência que o corpo pode imprimir frente ao impacto do material. Na morfologia schaefferiana, a técnica principal dava-se por repetir infinitamente um trecho do som até por identificá-lo pelas tipologias. O ato de repetir uma obra musical qualquer e repetir uma obra *noise* já parece demandar investimentos de energia distintos pelos seus próprios constituintes materiais e não somente por relações de falta de afeição. Abaixar o volume para fazer uma análise traz o constrangimento de alterar drasticamente as obras. Reduzir ou aumentar o volume interfere no espectro sonoro percebido, fazendo regiões inteiras do extremo grave e do extremo agudo desaparecerem de nossa percepção. No esquema schaefferiano, estaríamos talvez mais próximos do *ouïr* e mais distantes do *entendre*. Hegarty (2007, p.147) aborda a questão colocando que talvez a intensidade do estímulo nos tire dos processos do "*listening*" nos conduzindo a experimentar apenas os processos do "*hearing*". Ou seja, saímos de uma atividade de escuta onde detectamos e mapeamos detalhes diante do estímulo sonoro em nossa frente, e nos aproximamos do campo da audição, onde somos apenas tomados de assalto pela impressão de que estamos sendo bombardeados por estímulos.

detectamos qual a fonte sonora responsável pelo som. *Comprendre* pressupõe o signo, ou seja, a fonte sonora associada aos significados que esta fonte evoca. *Entendre* é compreender um som em qualidades que tratam de aspectos particulares presentes em todos os sons mediante o processo da escuta reduzida. Este último verbo é o que dá origem a possibilidade do objeto sonoro.

Há que se indagar contudo o quanto tal separação entre escuta e audição é apropriada. No caso de Schaeffer, seu modelo das 4 escutas é bastante explícito quanto a sempre pressupor um processo perceptivo em jogo. O conceito de *ouïr* trata apenas de percepções ainda indefinidas nas quais se infere pouco sobre o estímulo, mas com o qual mediante o exercício da escuta reduzida, pode-se construir uma relação mais carregada de sentido para com o estímulo (passando do ato de *ouïr* e para chegar ao *entendre*). Compreendemos, por nossa proposição, que o processo que esses autores recortam como sendo da ordem de uma escuta, trata-se de uma questão sobre os limites nas construções de sensorialidades. Dizer que tal estímulo nos afasta do "*listening*" e nos conduz ao "*hearing*" é um reconhecimento do tipo de dificuldade suscitada pelo estímulo em se fazer a passagem de um primeira etapa – no qual o estímulo seria captado por um corpo que ainda não possui redes simbólicas bem estabelecidas que possam mapeá-lo e, deste modo, a percepção do estímulo permite ao corpo apenas talvez tratar o *noise* com respostas um tanto simples, como tomá-lo meramente como objeto de irritação, sentir todas as obras *noise* como sendo todas iguais, etc. – para uma segunda etapa envolvendo maiores vinculações. Esta segunda etapa trata-se de um processo, onde, por aproximações sucessivas, o corpo já se encontraria mais empenhado na tarefa de construção de audibilidades que fazem mais frente às especificidades do estímulo proposto.

Um outro ponto importante, trata-se do certo caráter sinestésico presente nas obras *noise*. Descrevemos inúmeras características que extrapolam o campo meramente auditivo e nos conduzem talvez a um campo mais tátil. A experiência de altos volumes, de espectro saturado, de anulação do espaço, de impactação corporal via perda de audição temporária, de dores musculares, etc., é algo que incide diretamente sobre a pele, sobre os ossos e músculos. Tais experiências, num certo sentido, são parte integrante das obras, tanto quanto os sons percebidos. E como acentuaremos no cap.3, os movimentos *noise* conferiram a este fator um grau de centralidade diferenciado dos demais movimentos musicais na história.

Procuramos neste capítulo fazer um mapeamento geral das questões suscitadas pelas especificidades das estimulações em jogo nas expressões *noise*. Quisemos reafirmar, portanto, que toda esta discussão é oportuna no sentido de nos municiar com aportes teóricos que permitem reavaliar o papel do *noise* como expressão cultural frente a outras expressões culturais de natureza sonora, auditiva ou musical. Ou seja, nos permitir explorar as relações materiais e culturais que o *noise* enseja na contemporaneidade.

2 NOVAS TECNOLOGIAS E PAISAGENS DE RUÍDO NO SÉC. XX

A constituição da vida urbana foi marcadamente intensa para a história do som. Um aumento na intensidade, simultaneidade e na variedade geral dos sons produzidos teria consequências enormes para a constituição de novas linguagens sonoras. Tal ambiente urbano viria marcado de intensidade numa série de níveis. O surgimento das cidades modernas, com sua multiplicidade de eventos, suas máquinas ruidosas, seus procedimentos repetitivos, sobrecarregaram o ambiente de sons artificiais intensos, transformando-o de um silêncio permeado por figuras sonoras pontuais, em um fundo permanente e quase ininterrupto de sons sobrepostos. A introdução destas novas materialidades modifica drasticamente o espectro sonoro colocando seus habitantes imersos em novas paisagens sonoras. Não apenas estas materialidades são mais "carregadas" de som em sua constituição quando comparadas aos sons naturais, como há, no mundo globalizado, um espectro sonoro que geralmente tende ao ruído, devido ao excesso de fontes sonoras em variedade e simultaneidade.

Tentaremos neste capítulo acompanhar as transformações que a constituição da vida urbana, em especial as relacionadas ao espectro sonoro, teria provocado no tipo de experiência em que seus habitantes se encontram imersos. Acreditamos que as características destes processos mobilizam modos de experiência semelhantes àqueles envolvidos nas práticas *noise*, de tal forma a poder servirem de mediadores para o estudo dos movimentos. Entendemos as práticas *noise* como, em grande parte, sustentadas nos processos sensoriais suscitados pelas transformações que trataremos neste capítulo. Esta aproximação não é nem nova nem de modo algum gratuita, tendo comparecido explicitamente na formação do movimento sonoro Industrial, cujos participantes da cena se apoiaram manifestamente em tais características, tanto musicalmente quanto na construção da imagem dos artistas. (VALE, 1983 ; FORD, 1999).

Dentre tais características poderíamos citar: ênfase no corpo e em sua estimulação, procurando sobrecarregá-lo de estímulos e testar seus limites, ameaçando-o ou o expondo; ênfase no artifício, pois tratam-se de novos sons, novas máquinas, novas tecnologias, frequentemente incidindo sobre o corpo mediante intensa estimulação artificial em níveis que são potencialmente perigosos a sua integridade; imersão em ambientes, conforme visto no capítulo anterior, as práticas *noise* são eminentemente táteis, pois trabalham o sonoro em termos de impacto, naquilo que o som possui de mais tátil; ênfase na adaptação à experiência, pois a extremidade do estímulo demanda uma reconfiguração sensorial em termos de troca de

níveis na velocidade, na qualidade da recepção e do uso da atenção. Estas e outras características circulam potencializadas nestes dois universos, o das práticas *noise* e o da constituição da vida e das paisagens sonoras urbanas. Tentaremos agora especificá-las em mais detalhes.

2.1 As novas paisagens sonoras e a experiência do urbano

Ao observarmos as transformações ocorridas no perfil acústico planetário nos últimos séculos, queremos dizer, os tipos de sons e seus usos existentes na cultura, encontramos durante o séc. XX a culminação de processos decisivos em relação ao som e a sua escuta que foram desenvolvidos de modos jamais vistos até então. A tendência contínua de transformações tecnológicas, inovações técnicas e científicas que caracterizou o século, percorrendo vários campos de experiência, teve também um impacto impressionante sobre as práticas sonoras.

Schafer (2001), cunhou o conceito de “paisagem sonora” para melhor poder acompanhar tal processo. A paisagem sonora é o som total que chega aos ouvidos de alguém num determinado ambiente, podendo ser este ambiente um país, uma cidade, um lugar específico qualquer, ou o acompanhamento deste ambiente ao longo de um percurso histórico. Estudar uma paisagem sonora significa estudar os sons que circulam habitualmente naquele ambiente, identificando como são, qual sua duração, seu volume, causas, a que atividades tais sons estão relacionadas, quem são os responsáveis, se podem ser interrompidos ou não, etc.

Em “A Afinação do Mundo”, Schafer privilegiou acompanhar as transformações que a paisagem sonora teria sofrido ao longo da história das populações humanas. Inicialmente, o homem participaria de paisagens sonoras marcadas pelos sons da ecologia do ambiente onde vive. Deste modo, a referência de paisagem, neste momento são os sons oriundos da natureza, os sons dos corpos do próprio homem e de animais, e de eventos naturais como o vento, água corrente, o mar, tempestades, etc.. Mas a cada momento em que uma nova tecnologia ou técnica é inserida no ambiente, a paisagem sonora se modifica, incluindo novos sons, modificando sons já existentes e até eliminando ou tornando seu aparecimento mais ou menos frequente. Através deste conjunto de estudos, Schafer abriria as portas para uma série de

estudos correlatos e a fundação de disciplinas como a *Acoustic Ecology*⁴², além de ter servido a uma resignificação de algumas práticas composicionais, que passaram a se dedicar a pensar em termos de composição de ambientes sonoros.

O que constata Schafer neste percurso histórico até os dias de hoje? Que a partir das transformações envolvidas na constituição da vida urbana, e do surgimento de novas tecnologias possibilitadas pelo desenvolvimento de novas fontes de energia, como o carvão e o vapor na Revolução Industrial, e a eletricidade na Revolução Elétrica, o mundo foi passando, de um modo geral, de uma condição que ele denominou de *hi-fi* para uma condição *lo-fi*. Uma paisagem sonora *hi-fi* se constitui quando há primazia de sons isolados intercalados por forte silêncio, onde se escuta cada som com clareza, de modo a soarem recortados uns dos outros, audíveis isoladamente. A paisagem *lo-fi*, em oposição, se dá quando a quantidade de sons abunda intermitentemente, gerando amplas faixas de ruído, conseqüentemente reduzindo os momentos de silêncio e fazendo com que as fontes sonoras se misturem, sendo mais difícil acompanhá-las em toda a sua duração.

As paisagens sonoras não haviam se alterado em tão alto grau como quanto a partir destes processos. Tais tecnologias ocasionaram um progressivo aumento de eventos sonoros em quase totalidade do globo, decorrentes do acúmulo de fatores em interação. Como ressalta Russolo, já em 1913, na ocasião de seu manifesto futurista a propósito da exaltação das novas possibilidades sonoras,

A vida antiga foi toda silêncio. No século dezenove, com a invenção das máquinas, nasce o Ruído. Hoje, o ruído triunfa e domina soberano sobre a sensibilidade dos homens. Por muitos séculos a vida se desenvolveu em silêncio, ou, no melhor dos casos, em sordina. Os ruídos mais fortes que interrompiam esse silêncio não eram nem intensos, nem prolongados, nem variados. Pois que, se negligenciarmos os excepcionais movimentos telúricos, os furacões, as tempestades, as avalanches e as cascatas, a natureza é silenciosa. (RUSSOLO, IN: MENEZES 1996)

Com a cada vez maior inserção de novas tecnologias por toda a parte, estas se tornam presença constante na vida humana, acompanhando a quase totalidade de suas atividades. Uma boa parte destas atividades foi complementada ou reorganizada em torno de uma nova tecnologia, que trazia consigo seus sons específicos. Além disso, novos serviços eram criados,

42 Área de estudos iniciados, nos anos 60, a partir dos trabalhos de Murray Schafer e sua equipe na Simon Fraser University (Canadá), destinados a uma aplicação prática do conceito de paisagem sonora. O projeto inicial procurava dar conta de acompanhar as transformações que as paisagens sonoras da cidade de Vancouver sofreu ao longo do tempo e ao estudo dos seus efeitos sobre seus habitantes. Isto tomaria outras implicações com o passar dos anos como a criação de um novo modelo de composição musical, onde se realizavam intervenções sobre as paisagens, se compondo efetivamente os seus sons constituintes, entre outros.

que promoviam mais atividade e novamente re-alimentavam todo o processo. Ênfase especial para as tecnologias de gravação e reprodução sonora que realizavam o que chamou de "esquizofonia"⁴³ - a possibilidade de destacar um evento sonoro daquilo que o causa.

Também eram distintas, a qualidade dos sons que surgiam com estas novas tecnologias. Estas eram, em si mesmas, portadoras de aspectos mais *lo-fi* do que as tecnologias anteriores. Para tal, três motivos são centrais aqui:

O primeiro, é relacionado ao volume dos novos sons gerados. Dentre os novos sons, vários possuem mais potência sonora que a maior parte dos eventos sonoros pré-existentes. Isto contribuiu para a elevação na taxa de decibéis experimentada por um indivíduo, na medida que, dentre os novos sons, aqueles de maior amplitude poderiam competir em potência com sons que outrora correspondiam apenas à eventos naturais de grande magnitude.

O segundo, abrange o caráter de insistência dos novos sons. Com isto queremos tratar de duas qualidades dos novos sons: sua longa duração e sua possibilidade de constante reiteração. Não apenas o volume se eleva mas este é acompanhado pela elevação na duração dos eventos, fruto da automação das atividades permitida pelas novas formas de energia. Uma máquina, ao ser ligada, enquanto continuar recebendo energia, pode continuar reproduzindo seus sons até ter sua atividade interrompida, o que pode durar longas e ininterruptas horas. A pontualidade dos sons é substituída pela possibilidade de seu infinito. Utilizamos a ideia de insistência para deixar claro que, que mesmo que um desses sons seja de curta duração, é também expandida sua capacidade de voltar a soar.

Assim, ainda que um som dure apenas menos de um segundo e em tese pudesse passar despercebido na paisagem, este pode ganhar o foco das atenções caso por exemplo retorne de 2 em 2 minutos. Isto o faria num intervalo de 5 horas, reaparecer 150 vezes. Isto acarretou o que Schafer denomina como a invenção da "linha contínua"⁴⁴, que seriam sons de pouca variação que duram no ambiente por larga escala de tempo, de presença ininterrupta e

43 Segundo Schafer (2001), entende-se por esquizofonia a possibilidade conquistada pelas tecnologias de gravação do séc. XX de armazenar um determinado som em suporte, podendo fazê-lo soar em outro momento, contexto ou lugar diferente do contexto original onde aquele som se produziu. Anteriormente a tais tecnologias seria necessário mobilizar a fonte causadora daquele som num ambiente para que tal som viesse a se produzir. Deste modo, toda e qualquer reprodução de som gravado em suportes trata-se de esquizofonia, mas à título de um exemplo contemporâneo, podemos citar os ringtones dos celulares no qual um som qualquer escolhido pelo usuário, podendo ser sons de animais, máquinas, outras pessoas, etc., que embora tivessem ocorrido no passado, passam agora a poder serem disparados quantas vezes se desejar, para fins determinados por este usuário.

44 Podemos entender esse conceito como associado à idéia de linha no contexto musical, que trata das partes que cada instrumento tem para executar numa determinada música ou passagem musical. Enquanto um instrumentista está tocando sua parte, sua linha está soando. Uma outra referência vêm da análise dos perfis das ondas sonoras na qual um som que não varia e não cessa de soar, permanece fazendo um mesmo padrão, exatamente como uma linha (ainda que não seja uma linha reta) contínua, sem interrupções.

pouquíssima variação. Deste modo, a relação de perspectiva é fortemente alterada na paisagem *lo-fi*, pois os sons naturais "tem existência biológica, nascem, florescem e morrem. Mas o gerador ou o ar-condicionado não morrem, recebem transplantes e vivem para sempre." (SCHAFER, 2001, p.17)

Para exemplificar, podemos acompanhar desde o funcionamento mais básico das fábricas às grandes indústrias, explorando matérias primas várias, com suas engrenagens e motores em geral; na vida comum, sejam pequenos veículos automotivos ou grandes meios de transporte, veículos utilitários que realizam trabalhos, seja pelo ar, terra ou água; aos sons das lâmpadas elétricas e aparelhos elétricos em geral, como eletrodomésticos, batedeiras, fornos microondas, máquinas de lavar, ar condicionado, aparelhos de som portáteis ou não (nos veículos incluso), etc., tendo como um exemplo bastante atual, as ventoinhas presentes no cooler, destinadas ao esfriamento das placas de computador, que produzem um som de base estático e presente, cada vez mais presente numa época onde o computador é ferramenta de base para um incontável número de atividades.

Como direta consequência, os momentos dominados pelo silêncio se tornaram menos comuns e esparsos, podendo não comparecer nem mesmo na madrugada, nas regiões de cidades com vida noturna ativa. A presença constante das mesmas tecnologias substituiu o silêncio enquanto caráter de fundo, ficando as diversas linhas contínuas como a tonalidade da paisagem sonora atual. Com a análise dos sons que se repetem numa paisagem sonora é possível inferir épocas e culturas específicas, como nos mostra Schafer, quando diz que "a máquina de combustão interna (carro, motos, caminhão, trator, gerador, ferramentas a motor) fornece hoje o som fundamental da civilização contemporânea. É o som de base, tão certamente quanto a água foi o som fundamental da civilização talossocrática(...)" (2001, p. 122)

O terceiro aspecto dos sons das novas paisagens sonoras se dá nos timbres⁴⁵ específicos trazidos por estes novos sons. As revoluções industriais e elétricas, ao manipular novos materiais, geravam uma variedade de tipos de sons antes não-ouvidos, com características que enfatizavam aspectos pouco existentes nos sons da natureza. Seu espectro sonoro privilegiava grandes massas sonoras, sons complexos com fundamentais ocultas, bruscas explosões sonoras via sons que emergiam do nada, padrões erráticos, etc.

Habitar um espaço urbano traz consigo demandas que não figuram num espaço rural. Do mesmo modo que podemos acompanhar transformações no cenário tecnológico e sócio-econômico, um outro nível correlato é aqui mais importante. Trata-se do tipo de experiência

45 Uma discussão sobre o conceito de timbre se encontra na página 59.

promovida por estar imerso nestes espaços. A paisagem sonora urbana teria impacto considerável sobre a constituição das experiências de seus habitantes. Na interação com uma nova tecnologia, não apenas interagimos com seus subprodutos, com seus sons, suas imagens, com o modo que se acopla ao nosso corpo, mas passamos a interagir tecnologicamente, nos moldes da tecnologia envolvida.

As tecnologias não são neutras, seus efeitos vão além do seu uso instrumental. Nossos valores, critérios de julgamento, modos de identificar e utilizar os estímulos que chegam a nossa percepção já são fruto de negociações entre mediações culturais e nosso corpo, enquanto tecnologia primeira, estendido pelas demais tecnologias que se insurgem. Quando uma nova tecnologia emerge neste campo, seus modos operatórios nos inserem suas estruturas de funcionamento, restabelecendo novas negociações sobre bases trazidas nestas estruturas. Quando uma nova tecnologia é inserida, o “campo perceptual como um todo é reconfigurado”. (McLUHAN, 1964) Como bem resume Sobchack,

Each technology not only differently mediates our figurations of bodily existence but also constitutes them. Each offers our lived bodies radically different ways of "being-in-the-world". Each implicates us in different structures of material investment, and – because each has a particular affinity with different cultural functions, forms, and contents – each stimulates us through differing modes of presentation and representation to different aesthetic responses and ethical responsibilities⁴⁶. (1994, p. 136)

Como defende Singer (2003), um dos modos de se entender a modernidade é pela análise do tipo de experiência distinta que estaria sendo promovida e oferecida para aqueles que habitam em seu seio. Ao fabricar um ambiente permeado de "choques físicos e perceptíveis", tais características acabam por condicionar modos sensoriais que acompanhem o tipo específico de funcionamento deste ambiente, causando o que denomina como uma "modernidade neurológica". Mais do que promover experiências novas, é a próprio modo de estruturar a experiência que é modificado.

Este modo específico de compreender a modernidade, Singer encontra na obra de três autores do começo do séc. XX, Simmel, Kracauer e Benjamin. Tais autores, em suas preocupações dividem uma mesma questão em comum: se a vida urbana demanda uma série de novas atribuições extensamente sobre várias áreas de experiência, com as rotinas

46 “Cada tecnologia não apenas atua como mediador em nossas atribuições de existência corporal, mas também as constitui. Cada uma oferece à nossos corpos modos radicalmente diversos de "estar-no-mundo". Cada uma nos implica em diferentes estruturas de investimento material, e - uma vez que cada qual tem uma afinidade particular com diferentes funções, formas e conteúdos - nos estimula através de diferentes modos de apresentação e representação a respostas estéticas e responsabilidades éticas distintas.” (tradução nossa)

específicas de suas máquinas que necessitam serem assimiladas de modo específico, que tipo de consequências estas exposições e novos aprendizados promove na experiência humana?

A resposta aponta para excessos. O ambiente urbano é excessivamente carregado de estímulos. Esses estímulos partem de diversos pontos, são mais intensos, mais velozes, e mais complexos que os estímulos da vida rural. Como nos mostra Singer,

A modernidade implicou um mundo fenomenal - especificamente urbano - que era marcadamente mais rápido, caótico, fragmentado e desorientador do que as fases anteriores da cultura humana. Em meio a turbulência sem precedentes do tráfego, barulho, painéis, sinais de trânsito, multidões que se acotovelam, vitrines e anúncios da cidade grande, o indivíduo defrontou-se com uma nova intensidade de estimulação sensorial. O ritmo de vida também se tornou mais frenético, acelerado pelas novas formas de transporte rápido, pelos horários prementes do capitalismo moderno e pela velocidade sempre acelerada da linha de montagem. (SINGER, 2003, p. 117)

Para se bem habitar neste mundo acelerado, é necessário que nos tornemos também acelerados. Num mundo onde os estímulos são menores, cada situação compreende apenas uma série de estimulações diretamente envolvidas à situação que está em jogo, havendo poucos elementos que apontem para outras situações e contextos. Podemos nos focar na situação com maior facilidade, na medida que há menos causas em jogo. No cenário urbano, as situações mais rapidamente transbordam indefinidamente uma sobre a outra. Somos constantemente invadidos por percepções de várias situações das quais não estamos diretamente envolvidos, mas que circulam intensamente à nossa volta. A grande circulação de pessoas e eventos obriga a certos processos de organização que possam dar conta de controlar tantos eventos em tão alto nível de demanda. Com o capitalismo funcionando a plenos vapores, o trabalho é detalhadamente organizado, onde, em todos os níveis, processos envolvendo mensurações tornam-se de grande importância.

Em consequência disso, o tema da atenção se torna um dos modos centrais de habitar este mundo. Há de se redobrar a atenção para não perder os passos desta cidade. A atenção tem que ficar mais fina, mais focada, mais apta a distinguir estímulos distintos de situações distintas, saber a hora e o gesto exato, mas ao mesmo tempo, como nos mostra Crary (2001) esta deve funcionar de modo difuso, apta a acompanhar os mínimos detalhes nos estímulos descontínuos que a cercam. Como ilustra Benjamin,

A metrópole e a esteira rolante (...), sujeitaram os sentidos humanos a um tipo complexo de treinamento. O organismo mudou de marcha, sincronizando-se ao mundo acelerado, resultando num condicionamento que acabou por gerar uma "necessidade nova e urgente de estímulos, uma vez que somente passatempos estimulantes poderiam corresponder as energias nervosas de um aparelho sensório

calibrado para a vida moderna. (BENJAMIN apud SINGER, p. 139)

O cenário urbano se torna um grande campo de treinamento da atenção. O principal efeito disto, é que ao tal modo específico de funcionamento tornar-se dominante, cresce a demanda por novas atividades que pudessem operar sempre neste registro intenso. Surgia a urgência por um tipo de lazer que acompanhasse as mesmas demandas sensoriais que figuravam no trabalho, que pudesse alimentar um aparelho sensorial faminto de estímulos.

É neste contexto que surgem diversões como o cinema e os parques de diversão. Nestas formas de lazer, há uma grande valorização do corpo, enquanto lugar das intensas paixões, do puro estímulo pelo estímulo. Os parques de diversão colocam o corpo em movimento sob altas velocidades, arremessando-o para direções distintas num curto espaço de tempo, por nenhum motivo em especial além de promover tais estimulações corporais. Ele reproduz os novos contextos de trabalho da Revolução Industrial, ao submeter os corpos à grandes máquinas, engrenagens nas quais pouco se comanda.

O cinema trazia uma série de experimentações perceptivas, possibilitando a experiência de ver através dos olhos dos outros. A câmera enquanto olho recortava um espaço temporal de habitação de um corpo específico. Além de assistirmos ao que este olho vê, o assistimos vendo. O cinema enfatiza uma série de atividades que se centram sobre a experiência de viver o tempo presente ao potencializar situações em andamento acompanhando continuidades que vão transcorrendo. Com o recurso da montagem, o olho poderia pular de situação em situação, saltando de um momento focado a outro, restando o gesto de focar como elo entre as situações assistidas. Seu surgimento teria tido impacto enorme sobre as atividades humanas enfatizando as atividades que envolvem o experimentar de situações, como o sonho, a alucinação, o lembrar, o imaginar, o fantasiar, etc (SOBCHACK, 1994)

Dada a questão dos excessos corporais, é também forte a relação entre a modernidade urbana e o perigo. Como vimos, a vida geral foi sobrecarregada de elementos tensionantes. A pluralidade de estímulos constantes e distintos faz com que a atenção precise estar constantemente focada porém difusa, trabalhando em sobrecarga. Tais estados, como nos mostra Singer (2003), foram detectados pela imprensa popular da época, que se constituía em altas doses de sensacionalismo. As histórias veiculadas por tais jornais enfatizam o caráter hostil das metrópoles, se concentrando nos aspectos ameaçadores que perturbavam o dia-a-dia de seus habitantes. Qualquer menção de violência por parte das novas tecnologias deste tempo alimentavam histórias, como atropelamentos pelos transportes públicos, acidentes em obras.

Eram especialmente frequentes os relatos de trabalhadores que haviam sofrido diretas consequências das máquinas, tendo partes do corpo amputadas, em meio a agonizante sofrimento ante a brutalidade destas condições. Sendo a classe trabalhadora a que mais se relacionava diretamente com tais condições, pois não tinha muitas opções de não fazê-lo, eles eram o principal público leitor destes jornais.

Nestas histórias, a tecnologia moderna sempre comparecia como uma vilã monstruosa que sujeitava os homens à suas atuações intensas e imprevisíveis. O corpo humano era visto como frágil, vulnerável, e eram dele demandados ações que o exigiam para além de suas capacidades. Tal quadro é também percebido nos cartuns, que frequentemente ensaiavam situações semelhantes às relatadas nas histórias, representando corpos submetidos à risco pelo contato com a tecnologia urbana, ou mesmo, os já resultados efeitos deste encontro, em corpos mutilados, desfigurados, impactados por tais tecnologias. Eram também frequentes desenhar as máquinas com feições humanas ameaçadoras, monstruosas, contracenando com homens que sempre tinham ar de temor ou

desespero. O modo como a imprensa abordava as transformações “parecem flutuar entre uma nostalgia antimoderna de uma época mais tranquila, de um lado, e uma fascinação básica pelo horrível, pelo grotesco e pelo extremo, de outro”. (SINGER, 2003, p.133)

É bem verdade, que, nos dias de hoje, os impactos da urbanização não são mais uma novidade para uma grande parte da população mundial. Muitos dos processos que descrevemos aqui já se encontram assimilados, fazendo parte do habitual de um habitante de cidades de grande porte. A mudança de escala na experiência humana ocorreu pelo ato simbiótico de adaptação mútua entre o homem e as novas tecnologias que ocupavam seu dia-a-dia. Conforme teve prosseguimento, em inúmeras áreas da vida humana, o longo processo de inserção de tecnologias elétricas, eletrônicas, digitais, o homem ia cada vez mais funcionando em sintonia com essas tecnologias, diminuindo sensivelmente o impacto de novidade e estranheza que havia nos primeiros contatos.

Mas o que é importante frisar é o salto de experiência consolidado a partir dos momentos em que tal processo se deu. A assimilação deste estranho não se deu por ignorar as novas tecnologias. O único modo pelo qual poderiam ser assimiladas é por passarmos a funcionar nos mesmos registros que elas. Se elas se tornam parte do habitual, se deixam de ser novas é porque, de certo modo, abandonamos o mundo que habitávamos para habitar o mundo que elas trazem consigo. Como exploramos no capítulo anterior, no momento que este processo acontece estamos diante da formação de uma nova sensorialidade.

Quando o salto tecnológico é dado num nível tão macro como a troca numa fonte de

energia ou uma nova forma de interface, os primeiros passos são sempre inesperados, dados sem muito critério ou mediante os critérios das tecnologias anteriores. Mas tão logo passe algum tempo e as experiências com tais tecnologias comecem a se acumular, suas possibilidades de uso se tornam mais claras, e diversas características começam a ir se tornando operacionalizáveis. No momento em que estas se tornam mais familiares, seu impacto é reduzido, pois o impacto surgia exatamente do corpo ainda não possuir respostas mais adequadas para os estímulos que recebe.

Não apenas a mudança de experiência está no cerne da causa, mas o próprio aprimoramento das tecnologias facilitou esse processo. A relação entre o corpo e estas tecnologias foi examinada, ao longo do século, em mínimos detalhes. Aos poucos esta distância vai sendo estreitada, construindo tecnologias mais anatômicas.

Os contextos desta relação onde o corpo pode ser destruído também são diminuídos. Uma série de mecanismos de *feedback* teve desenvolvimento, visando evitar comportamentos inesperados nesta relação, evitando que o corpo seja esmagado, eletrocutado, mutilado, cegado, e tantos mais outros efeitos perturbadores que eram tão mais frequentes no início de seu uso. O ruído, na mesma medida, teve sua ação regulada de várias formas envolvendo a criação de tecnologias “silenciadoras”, assim como manifestações públicas de incomodados. Podemos contar estas reações igualmente como parte desse processo de aprimoramento, onde o estranho vai se tornando mais familiar, e com ele características que se encontravam ocultas, surgem à frente, fazendo a relação se focar cada vez mais nos detalhes destas características assim detectadas. Em relação à reconstrução das tecnologias, boa parte das máquinas teve, ao longo do século, seus componentes ruidosos detectados e substituídos por outros menos causadores de ruído. Muitos dos sons que emergiam das máquinas eram meros efeitos colaterais, fruto da interação dos materiais e mecanismos em uso, não contribuindo diretamente em nada para as funções e contextos em que tais máquinas eram utilizadas.

Deste modo, diversos desses efeitos colaterais foram eliminados mediante processos de aprimoramento tecnológicos e por intervenções na cultura. Mas algo não pode ser esquecido. Estes efeitos colaterais emergem à experiência como novos do mesmo modo que aquelas características mais relacionadas às funções mais diretas para as quais as tecnologias são utilizadas. Do mesmo modo que essas funções são produtoras de linguagem, esses efeitos colaterais também o são. É frequente o surgimento de uma nova função associada a um desses efeitos colaterais. Com o tempo, é possível que essa nova função movimente toda uma rede em torno de si, perdendo aquele status de um pequeno efeito de uma tecnologia para se tornar

o foco das produções de linguagem. A partir disto, novas tecnologias emergem, procurando atender os espaços ocupados a partir da ênfase e um desses efeitos em especial.

Para exemplificar, um dos usos frequentes apontados pelos usuários do ar condicionado é o quanto sua sonoridade constante, sua linha contínua, como nos falaria Schafer, pode ser utilizada para fins relaxantes, como foco de concentração para se passar ao estado de sono. A tal constatação incide a pergunta: quanto da expectativa do uso de um aparelho está relacionada ao som ruidoso, de alta intensidade que o caracteriza? A mera presença de um som no mundo pode acarretar o estabelecimento de relações em torno dele. Este pode passar a ocupar funções, ganhar importância em alguns grupos e contextos exteriores aos espaços de seu surgimento. Com o tempo, um conjunto de práticas e códigos simbólicos é gerado a partir do momento em que uma cultura promove relações com novas materialidades. Ao se tornarem parte do mundo, passam a ter importância para determinados nichos, e como este trabalho procura acentuar, as práticas noise atuam com exemplo de fabricação de uma linguagem oriunda de tais transformações.

2.2 Efeitos técnicos das novas tecnologias de manipulação e controle do sonoro

No mesmo instante de tempo em que o século XX foi povoado com uma série de sons novos e intensos, através da maciça inserção de grandes maquinarias industriais sobre a produção e sobre os processos de urbanização, outras tecnologias sonoras de importância capital emergiam na paisagem. Tais tecnologias se ocupavam diretamente do som, alterando suas técnicas de produção, controle, escuta e manipulação. Isto acarretaria uma série de consequências devastadoras para as práticas e possibilidades musicais existentes até então.

A produção musical sofreu, em larga escala, uma transformação considerável em suas práticas mediante as tecnologias que foram desenvolvidas ao longo do séc. XX. Diferentemente do cinema, que teve seu surgimento a partir das tecnologias do século, a música que era produzida antes (contando de mais de 2000 anos até os princípios do séc. XX) e depois de tais tecnologias continuava sendo música. O que, a princípio, poderia indicar um quadro sem transformações, não poderia ser mais distante do que realmente ocorreu.

Como nos mostra Chion (1994) podemos reunir as transformações causadas na prática musical em alguns efeitos técnicos de base que foram possibilitados a partir de tais tecnologias. Estes efeitos não apenas alteravam os modos de se produzir som, como também

interferiam em uma série de concepções nas quais repousava a prática musical, as quais, em um nível máximo, se encontravam encerradas pelas limitações de condições tecnológicas anteriores.

Em meio a tais mudanças, um dos aspectos base foi o surgimento de tecnologias que permitiram a captação e o registro direto em suporte de eventos sonoros. Tais técnicas tornavam possível que qualquer som, ocorrendo em um ambiente, pudesse ser captado e reproduzido posteriormente, conservando qualidades consideráveis (ainda que com perdas e acréscimos), que o caracterizam e o tornam possível de ser reconhecido enquanto aquele som específico.

Em um mundo sem tais tecnologias, as únicas formas de armazenar um evento sonoro seriam através da própria memória de um ouvinte, ou então com mecanismos de notação que pudessem transcrevê-lo em símbolos, sejam por palavras ou pela criação de símbolos específicos que pudessem estabelecer algum vínculo relacional que evocasse o som em questão. Contudo, dificilmente estes modos de armazenamento poderiam ser da mesma ordem que aqueles trazidos pelas novas tecnologias. Tais modos de evocação não eram facilmente controláveis ou compartilháveis, e no caso da notação a distância é ainda maior, pois sendo um recurso visual, não trata-se nem mesmo de um estímulo dirigido aos mecanismos da audição.

A consequência direta desta técnica foi a de gerar uma dissociação entre a fonte sonora, ou seja, o objeto ou causa de um determinado som, e este resultado sonoro específico. Passava a não ser necessário para se ouvir um som específico que sua fonte causadora estivesse diante de nós, mas apenas que seu registro sonoro num suporte estivesse em nossa presença. Ou ao menos, um registro contendo um som excessivamente semelhante a esta fonte.

Não sendo mais obrigatória a presença da fonte, nenhum grande esforço era exigido a mais para se estar diante de um som específico, seja sons de objetos ou de seres vivos existentes no mundo ou seja de música. As tecnologias de gravação e reprodução permitiam que se ouvisse um som, que teria ocorrido em outro momento, quando e quantas vezes fossem assim desejados (ainda que não sem algumas limitações), sem que, para isso, fossem necessários repetir os esforços mobilizados neste momento em que o som foi gerado.

Obviamente, a indiferenciação perceptual entre o som veiculado pela fonte causadora e pela veiculação por registro nunca iria propriamente ocorrer, apesar de inúmeras tentativas de reivindicá-la (STERNE, 2003). Diferenciar a fonte original da fonte em registro é algo que, na maior parte dos casos, pode-se facilmente realizar com um mínimo de treinamento, nem

mesmo necessariamente formal. Mas há de se considerar que tais tecnologias promovem um salto de relação com os sons que seriam impossíveis em ambientes tecnológicos anteriores.

Para exemplificar tais esforços poupados, passou a ser possível ouvir a gravação de uma orquestra sem que a orquestra tenha que estar presente em minha casa, não necessitando mobilizar o alto número de músicos, a sala de concerto e os demais elementos necessários envolvidos. Anteriormente a este quadro, para se ouvir música, era necessário ter instrumentistas e seus instrumentos presentes. Estes instrumentistas, sem contar o número de horas gastas em anos de seus estudos para tornar a execução de seus instrumentos possível, necessitariam fazer um esforço, nos quais um concerto de música poderia se alongar apenas por um número reduzido de horas devido a limitações intrínsecas da resistência de seus corpos. Não seria possível ouvir música por muito mais do que algumas horas.

Como consequência da música em suportes, temos um maior aumento na individualização dos ouvintes. Um concerto musical era sempre de ordem coletiva, sempre um evento onde músicos eram mobilizados, se passando num lugar específico, etc. Se passo a poder ouvir música em minha casa, posso fazê-la sozinho sem necessitar que eu mesmo a execute em um instrumento musical, bastando apenas adquirir um aparelho de reprodução e a música desejada em um suporte possível de ser lido por este aparelho. Mais ainda nesta direção poderíamos computar o desenvolvimento dos fones de ouvido, onde a música é jogada diretamente aos ouvidos, tornando-se música de um homem só.

Por outro lado, ao mesmo tempo em que facilita certa individualização, a existência de música nos eventos coletivos é também facilitada, sendo possível para obter som apenas se servir de registros e aparelhos de amplificação e reprodução. Com o tempo estes se tornariam cada vez mais portáteis. Isto causaria inclusive o surgimento de atividades profissionais específicas como os *dj's*, especialistas em selecionar (modificando-as ou não) músicas para entreter ambientes.

Com o aprimoramento de tais tecnologias também aumentava a variedade do tipo de música que poderia ser ouvida. Os suportes tiveram sua história própria de aprimoramento, indo da fita magnética e discos de vinil aos equipamentos de leitura ótica ao armazenamento em arquivos digitais. A música tornou-se cada vez mais fácil e barata de ser produzida, permitindo que uma infinidade de gêneros fosse registrada e ouvida em sequencia, não importando quão díspares fossem tais gêneros entre si.

Uma consequência geral de todo este quadro, foi o aumento da presença de música no cotidiano da vida humana. Este fator seria alongado pela possibilidade de transmitir som à distancia, com as transmissões radiofônicas, televisivas, e mais recentemente, pela Internet.

Como eram grandes os esforços para se realizar eventos de música ao vivo, esses eram sempre escassos, especialmente se comparados com este novo quadro.

Se os impactos foram enormes para a prática de escutar música, o mesmo se deu para a prática de produzir música. Por um lado, a música que era produzida anteriormente, ou em concomitância a tais tecnologias, além da possibilidade de ser ouvida em mais contextos como dissemos acima, passou também a sofrer ajustes na esteira de tais consequências. Um músico poderia se ouvir tocando seu instrumento fora do momento em que o executa. Isto traz consequências enormes para o desenvolvimento das técnicas instrumentais, pois a atenção poderia estar inteiramente focada sobre a escuta.

O mesmo se deu com a composição musical. Trechos musicais poderiam ser ouvidos à exaustão, aprimorando e desenvolvendo a escuta e a compreensão de formas musicais. O desenvolvimento dos sintetizadores também permitia que timbres de instrumentos acústicos fossem simulados, fazendo com que os resultados sonoros pudessem ser mais projetáveis de antemão, diminuindo o peso conferido à recursos de memorização musical. Ainda que hajam inúmeras ressalvas a processos de simulação, no debate sobre os limites, as distancias e as diferenças entre coisas simuladas e simuladores.

Os sintetizadores foram apenas um exemplo em um outro passo anterior nesses efeitos técnicos possibilitados pela tecnologia do século: a geração elétrica de som. Pela criação dos alto-falantes, que funcionam mediante o controle de pequenas variações na corrente elétrica que excitam suas membranas, passou-se a pensar na criação de geradores sonoros que atingissem diretamente ao alto-falante, sem precisar passar por um instrumento.

Com isto, ao surgimento dos osciladores elétricos, se inauguraria uma sequencia de desenvolvimentos pelos quais chegaríamos ao sintetizador moderno e igualmente aos demais hardwares e softwares de geração e processamento sonoro. Em consequência, novos instrumentos foram criados onde o som era gerado eletricamente, e não mais por meios mecânicos de interação entre esforços do corpo debruçados sobre particularidades materiais do instrumento. Nas últimas décadas a revolução digital entraria no processo, acelerando e conferindo forte caráter de controle, precisão e durabilidade, características de base acarretadas pela digitalização em todas áreas. Novamente, temos que considerar que houve ganhos mas também perdas, como é comum a todo processo de trocas tecnológicas.

Há aqui dois modelos nos quais as tecnologias sonoras se encontram utilizadas. Tratam-se de casos extremos, nas quais as práticas musicais podem se encontrar constituídas de características de ambas as partes, ou inclinadas mais em uma direção do que em outra. De um lado, pode-se aplicar uma tecnologia para permitir que uma música que já se encontre

realizada não se encontre limitada por constrangimentos que pouco tem a ver com os critérios de sua composição. Como por exemplo, quando se sirvo de mecanismos de amplificação sonora para permitir que um grupo que toque exclusivamente instrumentos não-elétricos possa ser ouvido para um maior número de pessoas, possivelmente muito pouco dessa demanda interfere nos recursos composicionais mobilizados para gerar tal música.

Há, em outra partida, diversos tipos de música que somente conseguem emergir diretamente a partir de tais aparatos tecnológicos. Neste caso, temos um uso musical que procura operar em registros que só passam a existir possibilitados por recursos gerados portais tecnologias. O que queremos frisar aqui é que há uma diferença entre usar uma tecnologia que permite o som ser amplificado de modo a permitir que uma música que já se encontra composta apenas possa ser ouvida mais longe, em comparação com o uso da amplificação como um recurso que promove um som específico que somente poderia ser ouvido mediante um uso em excesso deste recurso. Não possuir amplificação em uma música deste caso é um evento da mesma ordem que não existir violino em uma peça para violino.

Se por um lado boa parte da prática musical nos tempos presentes não se utiliza destes recursos em tais níveis, sendo extremamente dependente de modelos musicais que lhe são anteriores, não é possível resolver a questão traçando uma simples fronteira de saída entre vanguardas e não-vanguardas. Um modo comum de estabelecê-las é apelar à diferença entre alta e baixa cultura, clamando que as artes oriundas da alta cultura estão preocupadas com a inovação, enquanto as de baixa cultura apenas com a repetição excessiva de técnicas simples visando ao lucro. Há uma série de clamores políticos em defesa de um determinado gênero, de um determinado nicho, ou sobre a superioridade e importância de alguma prática sobre as outras. Há uma institucionalização das vanguardas que se pergunta por tais questões mas que costuma excluir uma série de outras práticas simplesmente por operarem em registros que não reconhecem como operáveis. E há simultaneamente um desinteresse e desconhecimento profundo de inúmeras outras práticas pelo que aqui está sendo perguntado, mas que encontra pontos de contato com os assuntos aqui abordados.

Nosso objeto nesta pesquisa teria dificuldades de ser encaixado em algum dos lados da fronteira. Este tipo distinção prova-se bastante ineficaz em todas as áreas de criação, mas tomando como exemplo a música, houve uma série de técnicas e configurações desenvolvidas apenas em contextos ditos de música popular em contraposição a ditos de música erudita, ou meramente negligenciada pelas vanguardas.

Nos primeiros momentos dos usos musicais de tais tecnologias, estas ainda não se

encontravam acessíveis ou portáteis, de modo que os primeiros contatos foram desempenhados em núcleos de instituições de pesquisa. Estes contatos iniciais poderiam ser resumidos a partir da abordagem de duas vanguardas, numa divisão deste instante que rapidamente perdeu muito do seu sentido. Ambas são, em definitivo, uma música de suportes, o que torna seus modos de estruturação musical menos vinculados aos parâmetros de organização dos instrumentos tradicionais, como poderemos melhor abordar a seguir. Trabalhar mobilizando os recursos trazidos por estas novas tecnologias acarretou uma drástica troca de parâmetros de uso e manipulação do som, assim como uma mudança de escala em diversos parâmetros já disponíveis anteriormente.

Como pudemos adiantar nos capítulos anteriores, estas duas vanguardas foram de um lado a “música concreta” e de outro a “música eletrônica”. A música concreta, criada nos trabalhos de Pierre Schaeffer e de Pierre Henry, iniciados em 1940, se concentrava na manipulação direta de sons que haviam sido gravados, sejam sons que ocorriam na paisagem sonora quanto obras musicais registradas em suporte. Estas manipulações envolviam a criação de técnicas sofisticadas que seriam posteriormente facilitadas com o acréscimo de diversos recursos mediante o aprimoramento dos aparatos tecnológicos, que tratavam o material gravado como material de base para então, a partir daí, composição. As técnicas eram várias, como recortar trechos do gravado em partes infinitamente pequenas, removendo do som original gravado suas qualidades que o tornavam perceptível. Também era possível combinar vários desses trechos, alterar suas velocidades a níveis extremos, entre outros recursos.

De outro lado, temos a criação de uma música eletrônica, na qual a prática consistia em trabalhar diretamente com a geração de sons eletrônicos, que através dos osciladores, que permitiam a geração de som mediante modulações na corrente elétrica, o som chegava diretamente aos alto-falantes, dispensando tanto os instrumentos tradicionais e suas redes necessárias, quanto os próprios sons do ambiente sonoro.

As duas práticas representavam uma alteração drástica na consideração do que era visto como música. Ao trabalhar diretamente sobre os suportes, a música era deslocada de suas redes tradicionais de produção, interrompendo o par composição/interpretação, na medida em que o trabalho se focava diretamente sobre o resultado sonoro registrado. O ponto central no cerne destas transformações sonoras foi a troca de ênfase nos parâmetros possíveis de utilização musical. Esta série de pequenos passos que descrevemos e eventos resultantes gerou uma acumulação intensa de novas possibilidades cuja interação remodelou consideravelmente a prática musical. A consequência que melhor sintetiza este acúmulo foi a emergência do par som/silêncio como parâmetro mais geral possível, confundindo e borrando

as fronteiras definidas pelo par anterior música/não-música, ou talvez música/ruído.

Como nos mostra Schafer, (2001, p.20) "definir a música meramente como sons teria sido impensável anos atrás, mas pouco a pouco, no decorrer do séc. XX, todas as definições tradicionais de música foram caindo por terra em razão da abundante atividade dos próprios músicos." Não apenas essa troca se deu com a fabricação da música eletrônica, mas outros movimentos, que não dependiam tão diretamente destas novas tecnologias de controle sonoro, começaram a se acumular, promovendo um alargamento na música ocidental ao ponto desta se desfigurar completamente.

Anteriormente a este período, a prática musical no ocidente se encontrava estabilizada numa série de parâmetros comuns e de uso geral por todos os músicos. Não que fosse um quadro estático, mas havia uma noção mais clara entre o que era apropriado de tornar-se material musical, ou seja, passível de ser utilizado em uma composição, e aquilo que não era. Compor ou executar uma obra musical, em relação ao timbre, partia pela utilização direta dos instrumentos musicais como suporte material único.

A gramática musical tomava os instrumentos em grande parte como pontos de partida. As formas a que a música era atrelada como melodia, harmonia, ritmo, apesar de serem pensados como destacados dos instrumentos musicais, eram parâmetros para os quais os instrumentos foram construídos. Estes eram dependentes da ideia de nota musical⁴⁷, que tinha a altura e a duração como parâmetros principais para todo o pensamento musical. Ou seja, eram instrumentos fabricados exclusivamente para a mobilização e manipulação de tais parâmetros. Questões que envolvessem pensar de que modo os instrumentos são construídos e geram seus sons que os caracterizam não faziam necessariamente parte da formação musical.

Ainda que a música ocidental tenha encontrado meios de ampliar tais parâmetros, diversificando suas preocupações, por ex., através da ideia de orquestração, procurando gerar novos timbres por meio da interação dos timbres dos instrumentos em conjunto, o timbre enquanto dado mais diretamente manipulável permanecia como possibilidade fechada, encerrado na constituição dos instrumentos, dos quais se partia sempre dali para diante. O ápice deste processo pode ser visto no fato de que "compor" música e "escrever" música tornaram-se sinônimos.

Não entraremos na questão aqui de que modo a gramática musical na música ocidental orientava a fabricação de instrumentos, pois isto mereceria tratamento mais amplo do que os limites que este trabalho permite. Basta, por hora, a compreensão de que os parâmetros para

47 No capítulo 3 discutiremos, seguindo Dufourt, de que forma o modelo da "nota musical" está atrelado às implicações que a entrada das técnicas de escrita e notação acarretaram à prática musical.

sua construção refletiam em grande parte o caminho histórico pelo qual se guiou a música ocidental, com seus pontos de ênfase e de exclusão. De modo que, não foi apenas devido à novas tecnologias elétricas e eletrônicas que a prática musical se transformou, mas também à transformações estéticas que orientaram concepções e sensibilidades através de processos de superação existentes em toda arte. Sendo assim, muitas das transformações ocorridas na música do séc. XX eram possíveis com as tecnologias anteriores, mas a força de certas concepções impedia que tais reconfigurações ocorressem. Foram necessárias outras forças entrarem em jogo para que outros caminhos fossem apontados. O ponto mais importante aqui, é que o timbre⁴⁸, de intuitivo e secundário, passou a contar com ferramentas teóricas e técnicas que possibilitaram inicialmente, ser entendido, decomposto em classificações que lhe eram apropriadas, e posteriormente, manipulável em níveis objetivos. O projeto moderno de domínio sobre a natureza se insinuou sobre o ouvir e sobre o ouvido. Como relata Sterne,

As there was an Enlightenment, so too was there an "Ensoniment". A series of conjunctures among ideas, institutions and practices rendered the world audible in new ways and valorized new constructs of hearing and listening. Between about 1750 and 1925, sound itself became an object and a domain of thought and practice, where it had previously been conceptualized in terms of particular idealized instances like voice or music. Hearing was reconstructed as a physiological process, a kind of receptivity and capacity based on physics, biology, and mechanics. Through techniques of listening, people harnessed, modified, and shaped their powers of auditory perception in the service of rationality⁴⁹. (2003, p.2)

48 Timbre é o termo comumente atribuído para designar, nos instrumentos musicais, vozes ou objetos quaisquer que produzem som, as condições sonoras que se permitem identificar qual o instrumento que está sendo tocado ou que objeto se encontra soando. Por exemplo, não se confunde uma voz cantando uma nota lá4 com um piano tocando a mesma nota. Como nosso texto procurará explorar, é uma noção que, antes das transformações eletrônicas, apenas servia para constatar que havia uma diferença entre fontes sonoras. Fisicamente, estas diferenças são garantidas pelo seu espectro, como definimos anteriormente, devido ao fato de que cada instrumento faz soar configurações diferentes de parciais com intensidades distintas quando comparados com outros instrumentos. Um outro conceito chave é a idéia de formante, que consiste no aspecto que cada instrumento musical enfatiza determinadas frequências independentes das notas que estão sendo tocadas, pois, devido a sua constituição material, estes instrumentos são mais excitáveis em certas regiões do espectro do que em outras. Com a entrada dos equipamentos eletrônicos passou a ser possível intervir diretamente naquilo que era considerado timbre, podendo manipular o equilíbrio dos parciais, as regiões de formante, etc. Apesar disso, o campo da simulação eletrônica de sons não-eletrônicos é um campo ainda em expansão, pois um instrumento musical, voz ou objeto que produz som no mundo possui configurações parciais de grande instabilidade que são fundamentais para o reconhecimento desses sons. Com algum treinamento é possível diferenciar um piano simulado de um piano "real", sem grandes dificuldades. Ainda que tanto os estudiosos da simulação timbrica quanto os produtores musicais tenham se especializado em fazer o piano simulado cada vez mais não parecer se tratar de simulação.

49 "Do mesmo modo que houve um Iluminismo, também houve um "Audibilismo". Uma série de conjunturas envolvendo idéias, instituições e práticas renderizaram o mundo audível em novas formas e valorizou novos contornos de ouvir e escutar. Entre por volta de 1750 e 1925, o próprio som se tornou um objeto e um domínio de pensamento e prática, onde antes havia sido apenas conceitualizado em termos de instâncias particulares idealizadas como a voz ou a música. A audição foi reconstruída como um processo fisiológico, como um tipo de receptividade e capacidade baseada na física, biologia e mecânica. Através de técnicas de escuta, as pessoas deram forma, modificaram e colocaram suas capacidades auditivo-perceptivas à serviço da racionalidade." (tradução nossa)

A troca para o som foi possível através do surgimento do som enquanto objeto, não sendo mais entendido pela sua veiculação pela voz, instrumentos ou música, mas destacado de suas fontes sonoras para ser entendido em si mesmo. A nova música de suportes dependia intensamente destas novas redes de tratamento do sonoro. O som passava a ser tratado pela teoria acústica e pelas novas tecnologias de manipulação sonora, que forneciam ferramentas onde o som poderia ser acessado nas fronteiras do que se passava na ordem dos milissegundos. Independentemente de tratarmos de música no ocidente, nenhuma outra cultura poderia ter acesso a um informação neste nível até então.

A própria teoria Schaferiana da paisagem sonora pode igualmente ser vista como fruto deste processo de valorização do som enquanto parâmetro. Sua pesquisa desenvolve um campo sonoro total, a “paisagem sonora” onde se indistinguem as fontes sonoras para se considerar o som resultante que chega aos ouvidos. Uma série de outras práticas foram se acumulando tendo o som como principal referência de base.

Tais recursos fundiram-se com as práticas anteriores gerando sínteses interessantes. Os instrumentos musicais tradicionais, por exemplo, começaram a ser utilizados por uma série de artistas como aparelhos sonoros e não mais como os instrumentos musicais que tinham sua história calcada pela longa construção de seus repertórios e modos específicos de utilização. Deste modo, todo e qualquer som que pudesse emanar de um instrumento se tornava utilizável, na medida que passamos a nos encontrar no território do som e do silêncio.

Neste capítulo tentamos mostrar de que forma as tecnologias emergentes no século XX transformaram significativamente os estímulos sonoros presentes na paisagem. A constituição das cidades modernas inundou a experiência humana com uma infinidade de sons simultâneos com espectro tendendo ao ruído, alterando drasticamente as experiências sonoras cotidianas de seus habitantes. Procuramos explorar que uma transformação desta magnitude acabaria por demandar destes habitantes negociações sensoriais frente a estes novos estímulos. Estas negociações entre os corpos e as novas materialidades promoveram efeitos generalizados por toda a cultura, cujos efeitos pudemos detectar privilegiadamente em duas formas de afetação mútua: no interesse pela fabricação de novas tecnologias de controle e manipulação de som e no tipo de expressões de apelo musical envolvida na geração e utilização destas tecnologias. Deste modo, o homem passa a desenvolver sensorialidades que lhe permitem interferir mais ativamente nestas paisagens sonoras de ruído. Na culminância deste processo, assistimos à emergência dos movimentos *noise*, cujo modo de expressão sintetiza e expande os aspectos aqui explorados.

3 SOM COMO IMPACTO MATERIAL

Nos capítulos anteriores, viemos desenhando um cenário em torno do conceito de ruído, onde privilegiamos os sentidos aplicáveis ao termo para o campo sonoro, seus usos na música do séc. XX, seu aparecimento nas paisagens sonoras da vida urbana e como recurso às novas tecnologias de manipulação e controle do som. Contudo, se podemos, em parte, colocar o desenvolvimento dos movimentos noise como estando em continuidade com estes processos descritos, há nestes movimentos uma diferença de foco que singulariza as práticas *noise* frente a este percurso histórico.

Como enfatizamos em nosso 1o. capítulo, o que separa estes inúmeros subgêneros⁵⁰ agrupáveis sob o termo de uma *noise music* de todos os outros gêneros musicais não é exclusivamente por terem criado uma música que explora ruídos – considerando que outros movimentos musicais ao longo do séc.XX também o fizeram – mas, sim, no tipo de aceção que o termo “ruído” adquire nas estéticas *noise*.

Queremos argumentar que esta ruptura se dá pelos subgêneros musicais referidos atribuírem com mais ênfase ao som uma função que antes aparece mais por efeito colateral. Esta função residiria no fato de tais movimentos terem pensado um uso do som enquanto impacto material, ou como uma arma sonora. Isto é, de terem tido como objetivo explorar no som algumas de suas características intrínsecas capazes de se oferecerem enquanto estímulos de intenções aversivas, excessivas ou mesmo destrutivas para os corpos de seus receptores. Isto nos conduz a um segundo argumento.

O segundo ponto de nosso trabalho é argumentar que para ser possível pensar e utilizar uma arma sonora é necessário dirigir-se àquele que recebe este som, mas não apenas tendo em vista o nível de seus gostos ou preferências, e sim no nível dos seus aparatos físicos e fisiológicos, ou seja, enquanto aparelhos que funcionam sob certas configurações restritas de saída pelos constrangimentos biológicos da espécie. Por exemplo, uma onda sonora que vibre numa frequência fora da faixa aproximada entre 20 Hz a 20 Khz não é captada pelos aparelhos destinados à escuta, não se colocando pois como som para a espécie.

Sabe-se há muito tempo do poder que som e música possuem sobre o corpo, e o quanto estes podem facilmente provocar respostas emocionais e outras respostas corporais intensas. Para Gumbrecht (2004), a música é sempre mais do campo da presença e a sua

50 Como viemos explorando desde o princípio desta pesquisa, nos concentramos principalmente nos gêneros *japanese noise*, *power electronics* e na 1a. onda do movimento Industrial.

relação com o sentido é sempre secundária⁵¹. Como vemos em deNora (2000), a música pode ocupar um papel central em diversas áreas da experiência humana, podendo atuar diretamente sobre o comportamento, sobre a constituição da identidade, dos valores individuais ou de um grupo. A música é constantemente apropriada por indivíduos para modular estados emocionais, sendo um meio de "transferir modos de expressão do campo físico" (deNora, 2000, pg. 56) para o imaginado ou virtual. Ela auxilia a criar, potencializar ou transformar estados cognitivos e corporais, de modo que um indivíduo pode se servir de alguns recursos como ouvir uma música em altos volumes para expressar um sentimento de irritação ou desagrado.

Contudo, entendemos que o fato de som e música já terem a possibilidade de provocar no corpo uma relação de impactação é um tanto distinto de uma expressão sonora que se proponha a enfatizar e explorar intensivamente estas características. O que realmente torna esta distinção determinante é quando pensamos através de que via esta exploração do impacto está sendo realizada. É mediante a exploração de características que emergem da relação entre um certo uso específico de sons e corpo que os gêneros *noise* se afirmam enquanto impactação. E não por uma relação formada entre afeto e significado que um ouvinte possa desenvolver em expectativa a um determinado conjunto de sonoridades, formas, materiais musicais, etc. Esta utilização específica entre som e corpo se dá mediante uma atenção focada em o quanto som pode ser usado para explorar os limites materiais dos corpos.

Para esclarecer este ponto, retomemos brevemente, como discutimos no capítulo 1, a discussão sobre os limites da materialidade. Os órgãos dos sentidos podem apenas captar como estímulos vibrações que estão dentro de uma certa faixa para quais são sensíveis. Isto limita de saída, todas as possibilidades de constituição de expressões culturais a se desenvolverem no interior destas faixas, uma vez que, sem sua captação, uma vibração não tem meios de promover no corpo nenhuma estimulação.

Além disso, os órgãos dos sentidos, sendo meios, funcionam sob modos específicos que privilegiam certas características em detrimento de outras. Um exemplo clássico é a dos raios de atuação distintos pelo qual os olhos e os ouvidos operam na captação dos estímulos que chegam a estes. Os olhos só conseguem ver aquilo para o qual o rosto está direcionado num instante, enquanto os ouvidos podem receber estímulos oriundos de qualquer direção.

51 Presença e sentido para Gumbrecht são pólos de experiência calcadas na relação que o homem estabelece com as coisas do mundo. A presença ocorre quando o corpo do homem é origem ou intensifica a relação com as coisas, privilegiando características tributárias do espaço. O sentido ocorre mediante uma relação de interpretação que emerge em uma tentativa de surpreender uma expressão insuficiente da matéria, onde características de tempo são intensificadas. Desenvolveremos estes conceitos na página 82.

Uma outra característica importante é a existência de pálpebras aos olhos, que se abrem e fecham a todo instante ininterruptamente, podendo ser rapidamente acionadas caso se queira cessar imagens de figurar no campo de visão. Pode-se também facilmente deslocar o ponto onde o olho está focado e evitar a presença de uma imagem. O ouvido, contudo, não possui os mesmos protetores, sendo necessário ter que mobilizar os dedos para tapá-los ou utilizar outros protetores, minimizando a nós a presença de um som. E se quisermos realmente ficar livre de tais sons e não detivermos o poder para cessar sua origem, a única solução é deslocar o corpo inteiro para longe do seu raio de ação. Isto pode ir de centímetros, a uma centena de metros ou mesmo a quilômetros em caso de sons de grande amplitude.

Outro ponto importante se dá diretamente na relação entre ondas sonoras e o corpo. Quando nos debruçamos sobre os mecanismos corporais capazes de serem afetados por ondas sonoras, constatamos que aqueles captados pela aparelhagem da audição e reconhecidos como som são apenas uma parte. Som e corpo interagem de diversas outras formas que extrapolam o audível, constituindo uma relação efetivamente sinestésica. Certas mobilizações sonoras se incidem sobre os corpos por características que seriam mais tributárias da experiência tátil como a pressão, ao impacto, ao contato, à imersão, etc. Os sons, quando veiculados em grande amplitude, tem este caráter tátil potencializado, conferindo a estas características maior importância em sua recepção. Como defende Goodman (2009), o estudo de uma dimensão da vibração por si mesma se justifica por ser um tanto anterior e independente de uma escuta cognitiva ou textual, no sentido de que vibrações interagem com diversas zonas corporais, indo da sensação de contato do som com a pele, à modulação de ondas cerebrais, ao regulamento hormonal, interferindo nos batimentos cardíacos, na digestão, na tensão muscular, etc. Além disso, nossos aparatos de escuta funcionam mediante certos limites de sensibilidade e tolerância, onde determinada exposição à estímulos pode gerar diminuição de audição temporária ou a longo prazo quando acaba por causar lesão em células sensoriais ou no nervo auricular. O ouvido possui internamente mecanismos para proteger-se de sons de maior amplitude, mas tais proteções funcionam ocasionando desgaste corporal, devido ao tensionamento de músculos no interior do ouvido médio.

Uma vez que estes processos descritos guardam relativa autonomia de fatores culturais e de fatores perceptivos inatos ou adquiridos mediante treinamentos, funcionando num registro mais automático da interação entre vibrações sonoras e corpo, o sentido de som que passa a nos ser primordial é distinto daquele comumente empregado nos estudos que envolvem recepção de ondas sonoras. Não estamos tanto interessados nas atribuições que um

ouvinte pode fazer dos sons que o circundam, seja mediante paisagens sonoras, músicas etc, nem nos funcionamentos psicofisiológicos capazes de possibilitar e permitir o reconhecimento de parâmetros ou padrões no universo sonoro. Deste modo, se estamos nos focando essencialmente nos limites de tolerância dos corpos na recepção sonora, nos afastamos, nos termos de Goodman, de concepções que tratam o som em suas possibilidades "textuais", e queremos nos direcionar aos efeitos, sobre o corpo, do uso sonoro enquanto "força"⁵². A preferência do autor por uma ideia de força, segue estas características que viemos desenvolvendo, em especial, a razoável autonomia do campo vibracional nas suas atuações sobre o corpo, como fica claro nos limites de resistência dos corpos seja na insurgência dos limiares de dor na recepção do estímulo, seja na ocorrência de danos permanentes ao órgão da audição, etc.

Fizemos anteriormente (pg. 51), análises dos aspectos formais mobilizados nas obras *noise*, onde enfatizamos os modos pelos quais o som é trabalhado e características emergentes deste tipo de exploração. Nosso objetivo neste capítulo é reafirmar que o ponto para o qual estas explorações convergem se dá pelo uso predominante do som enquanto impactação material aversiva, ou de ordem repulsiva, como desenvolveremos a seguir.

3.1 A singularidade *noise*

O fato de que o som pode funcionar, sob certas condições e certos registros como força, parece não ter figurado ou foi um tanto secundário nas demais vanguardas sonoras do sec. XX, embora tivesse sido enunciado, em parte, no movimento futurista e em diversas formas de *rock*. Discutiremos isto com mais calma em seguida. Também vale lembrar, que estamos tentando circunscrever este uso dentro da prática musical, uma vez que como mostram Goodman (2009) e Cusick (2008) o uso do som enquanto arma nos contextos militares tem uma longa história atrás de si.

Embora o *japanese noise*⁵³ tenha sido o primeiro gênero que recebeu o termo ruído em

52 Desenvolveremos mais adiante (pg. 71), através de Goodman, de que forma a ideia de som como força pode ser desenvolvida em força atrativa e repulsiva. Ainda que através desta polaridade Goodman aponte que não é apenas através de limites e tolerância dos corpos que é possível pensar uma ideia da implicação do uso de som como força, desenvolveremos também que esta é a relação em jogo nos movimentos noise.

53 Esta própria denominação do gênero incluindo o termo japonês ao lado do termo noise, atualmente só faz sentido em termos históricos, pois não se trata já, ao menos uma década, de uma expressão restrita ao solo

seu nome, a mobilização de material musical denominada como ruído não é obviamente uma novidade trazida por este, pela 1ª. onda do movimento industrial ou outros. O uso do termo normalmente coloca em jogo o campo sonoro e o campo musical, envolvendo todo o questionamento sobre se trata-se do mesmo campo, ou se estes recortam duas dimensões distintas.

Propomos, no 1o. capítulo, resumir em 4 sentidos as acepções em uso que o termo ruído recebe quando associado à som. Quando partirmos de nossa 4a. acepção de ruído⁵⁴, como definida por Attali, podemos englobar em conjunto os vários personagens da história musical do sec. XX denominando como ruído qualquer proposição nova que estes tenham promovido. Mas seria possível afirmar que a ideia de ruído como impactação material não foi preponderante em nenhuma destas proposições?

Quando analisamos as intenções e os resultados das práticas decorrentes de vários personagens desta história, vemos que muitas ferramentas foram construídas em torno das demais noções de ruído que recortamos anteriormente. Houve muitos esforços na conquista de novos sons e novas formas de organizar estes sons conquistados, mas normalmente tendo como objetivo ou renovar a linguagem musical disponível, atualizando os termos, técnicas e conceitos para a criação, ou para o entendimento do novo cenário criado por estas novas condições, ou pela vontade de se produzir um som nunca antes ouvido.

Muitos desses novos sons vinham com espectros de comportamento complexo, se dirigindo pois a um padrão acústico mais tendente ao ruído. Os instrumentos de percussão são retirados de seus lugares periféricos e trazidos ao centro da música ocidental, onde a obra de Varése comparece como primeiro exemplo de peso. Este acúmulo de novos sons ao mesmo tempo vem acompanhado de questionamentos a respeito dos parâmetros em jogo para a composição musical. Para novos parâmetros foi necessário novos conceitos. Assistimos, por exemplo, ao esforço, e de certo modo, ao fracasso, de Pierre Schaeffer na tentativa de criar tipologias que pudessem se referir aos sons em si mesmos, procurando assim superar a tautologia presente no conceito de timbre que se limitava a apontar para a fonte causadora do som.

Essencialmente, as fronteiras entre som e música se tornam cada vez mais difíceis de serem estabelecidas, levando a decisões interessantes como a indiscriminação entre a arte e

japonês. Por exemplo, diz-se que Abesta, grupo brasileiro, faz meramente *noise*, embora sua produção tenha forte influência e relação com este *noise* consagrado no Japão.

54 Como definimos anteriormente na página 23, a 4a. definição de ruído circunscreve o aparecimento de uma prática nova dentro de um sistema musical consolidado, e na medida que não pode ser compreendida nos termos deste sistema por ser uma prática nova, comparece para este como ruído.

vida em Cage, na medida que este queria abrir o universo musical a todo e qualquer evento sonoro do mundo que ocorresse durante uma performance ou à ideia de paisagem sonora de Murray Schafer, que unifica os dois campos, passando a ter como referência o resultado sonoro total que cerca a um ouvinte em todas as esferas da vida.

Sendo todas estas propostas novas, podemos dizer que seria impossível que ao chegarem à público elas não tivessem mobilizado uma das outras acepções de ruído que elencamos, a de estímulo desagradável. Esta acepção de ruído também é corrente nas discussões envolvendo o quanto a necessidade das vanguardas de atualizar os recursos composicionais da música faz com que seja necessário que estas necessitem trabalhar não se guiando pela percepção daquilo que é agradável aos ouvidos. O fato de um determinado material musical soar como agradável ou desagradável é tomado como instâncias decorrentes do hábito e da expectativa gerados no entorno de uma escuta calcada em séculos de procedimentos em torno de certos pressupostos chave. E para ser possível que estes procedimentos possam ser renovados é necessário, de saída, que o compositor rompa um casamento com uma percepção marcada por expectativas que agora se coloca a urgência de superar. Isto conduziria a uma série de ocorrências na história de desenvolvimento destas vanguardas, cuja discussão excede os limites deste trabalho, como a primazia em uma racionalização das formas e materiais e um afastamento de questões como gosto, desejo, emoção, etc (McCLARY, 1989). Ainda assim, podemos concluir que em momento algum trabalhar em torno da irritabilidade parece ter sido o objetivo principal de nenhum destes personagens.

Para o caso do movimento futurista, as coisas são um pouco diferentes. A crítica de Varèse (1917) aos futuristas, a de estarem apenas reproduzindo as condições irritantes da vida urbana, já dá o tom da distância do trabalho de ambos. Há no futurismo uma exaltação do impacto e da velocidade, uma celebração das novas condições trazidas pelas novas tecnologias de seu tempo e o reconhecimento da fragilidade do corpo e da defasagem das formações culturais que tomadas de assalto se encontram em outro registro de funcionamento (BERNARDINI, 1980) Talvez tenhamos no futurismo o melhor dos antecessores sonoros para os movimentos noise. Contudo, as diferenças existentes no environment tecnológico e social disponível aos futuristas e aos artistas noise tornam esta distância um pouco maior. Faltam maiores ferramentas aos futuristas, ilustrado pelo percurso desenvolvido no 2o. capítulo. Faltam a estes as tecnologias simples, portáteis e mais poderosas de amplificação, geração e manipulação sonora. E há também outros interesses em jogo aos futuristas, como podemos ver em Russolo (1986), como a busca pela criação de tipologias que os aproximam das

preocupações Schaefferianas, o interesse na mobilização de novas tecnologias para se obter novos sons, etc.

As coisas também são um pouco diferentes quando se trata do *rock* e seus consequentes. O *rock* e o *punk* também parecem vislumbrar o uso do som enquanto impactação material quando consideramos o necessário uso excessivo dos recursos de amplificação e distorção. Ainda que este uso excessivo muitas vezes, seja um tanto mais explícito nas apresentações ao vivo. Há uma forte dicotomia entre o resultado sonoro que um grupo apresenta nos concertos ao vivo e nas gravações em estúdio. Embora falarmos em nome de todo o *rock* possa soar demasiadamente grande e produzir comentários imprecisos, nos parece uma constante o fato de que as técnicas de registro em estúdio caminham para uma certa assepsia sonora, marcada por uma busca de uma suposta altafidelidade (como é possível inferir nos *handbooks* dedicados ao aprendizado de tais técnicas⁵⁵), enquanto as apresentações ao vivo sempre cedem mais espaço aos excessos de amplificação e maior tolerância à "sujeira", aos erros, às imprecisões, etc. Esta constante parece se manter indo da pequena banda independente a uma gigantesca turnê do grupo U2 (ainda que tenhamos algumas exceções fortes onde as coisas não se dão tão simples assim, comparando com subgêneros ruidosos consagrados no interior do *rock*, como o *shoegaze*, o *black metal*, etc.).

Deve-se a Hendrix um dos marcos na história do potencial corporalmente impactante do casamento de excessos entre guitarras, amplificação e distorção, sendo sua versão ruidosa de *Star Spangled Banner* no festival Woodstock um verdadeiro divisor de águas se considerarmos o impacto de sua divulgação. Mas talvez mesmo Hendrix esteja mais interessado em *good trips*, ainda que com os contornos suicidas presentes no blues. E o *punk* está mais interessado em afrontar com a inaptidão técnica, ou seja, com o fato de não poderem tocar os instrumentos por desconhecerem os códigos e/ou por quererem confrontar alguma necessidade implícita de que eles deveriam conhecê-los. Além disso, uma vez que o *punk* passa a se constituir como gênero musical, emerge daí uma gramática sonora muito forte e pouco flexível, formada por um número bem restrito de configurações permitidas ao gênero, sendo talvez a mais popular destas o do uso primordial de “*power* acordes”.

É um tanto difícil suspender no *rock* ou no *punk* uma série de elementos que figuram como presenças obrigatórias, a começar pela escolha de instrumentos, os bons e velhos "voz, guitarra, baixo e bateria" (e um teclado ocasional), além da necessidade do formato canção,

55 Huber (1997) e Owsinski (1999).

seja mais ou menos ocultado e distorcido quando visto caso a caso⁵⁶. Há limites sobre o quanto se consegue fugir desta gramática trabalhando com estes instrumentos, não importando quantos pedais de efeito se adicione ao processo. Ainda que, em relação aos movimentos posteriores influenciados pelo *punk*, como analisa Reynolds (2006), esta gramática seria um pouco atualizada, anos seguintes, numa série de pequenas direções interessantes promovidas por uma série de grupos e movimentos, numa confluência genérica de várias propostas denominadas como *post-punk*⁵⁷. Mas isto ocorreria, ainda assim, sem suspender boa parte destas "presenças obrigatórias".

De qualquer forma, fechamos com Hegarty (2007) quando argumenta que o nível de exploração sonora dedicado pelo *punk* e seus consequentes se encerra muito antes daquele, por exemplo, empreendido pelo Industrial, embora ambos tenham tido uma relação forte com inaptidão técnica. Como dissemos anteriormente, acreditamos que o *rock* como um todo possa ser incluído nestas considerações. Estes fatores que recortamos dificultam profundamente ao *rock* a possibilidade de se colocar como questão, de modo mais incisivo, meandros de como o som poderia se constituir enquanto força, embora esta apareça, algumas vezes mais discretamente e outras mais diretamente, no horizonte.

Os gêneros *noise*, o futurismo, e as diversas formas de *rock* não são os únicos a promoverem um tipo de exploração sonora concentrada no uso do som para promover impacto corporal. Há um outro grupo de gêneros musicais onde o uso do som enquanto impactação é também central. Trata-se de gêneros onde o uso excessivo de amplificação também mobiliza o som em suas características mais táteis. Queremos aqui nos referir à expressões musicais mais voltadas ao casamento entre dança e tecnologias de amplificação, aos *sound systems*, ao funk carioca, ao *dub*, a *eletronic body music*, ao *techno* com seus inúmeros gêneros agregados, entre outros. Não é a estes gêneros igualmente importante o uso do som em suas características de impactação corporal? Haveria também nesses gêneros portanto um uso sonoro como força?

Para responder a esta questão se faz necessário trazer uma distinção de Goodman (2009) onde este divide em duas categorias a relação entre som e impactação corporal. Para o autor, o uso do som enquanto força pode ser mobilizado como sendo da ordem de uma força

56 Como dissemos anteriormente, falar em nome do *rock* inteiro corre o risco de soar como impreciso sob certos aspectos. Não podemos esquecer da enorme gama de instrumentos mobilizada pelas várias formas de rock progressivo, de modelos menos tributários da forma canção como o *kraut-rock* que o inserem nas demais vanguardas sonoras, etc. Isto não altera contudo o ponto central de nossa análise.

57 Nesse pacote do *post-punk* emergiram gêneros como o caso da *No Wave*, onde os modos de exploração flerta, ao longe, com as propostas *noise*. Moore, Coley e Lunch (2008) atribuem isto ao fato do *No Wave* ter surgido da troca de ares que alguns artistas plásticos fizeram se engajando em projetos musicais.

repulsora ou da ordem de uma força atratora. Embora tratem-se de casos modelos, e seja difícil num contexto comparecer uma das forças sem a outra, podem haver nas expressões sonoras uma tendência em direção a um dos pólos mais do que ao outro. Como mostra Goodman,

At opposite poles of the sonic warfare continuum then, two basic tendencies could be identified, two poles of the continuum of sonic force, perhaps two inverse modes or tactical tendencies. One is militarized. These extensive and intensive tendencies of audiosocial radiation can also be usefully described as, on the one hand, centrifugal, efferent, repulsive, producing a movement that spirals out from source, and on the other hand, a centripetal, afferent, attractional power producing a movement that spirals in toward a source. Clearly one tactical deployment of sound is subordinated to the strategic aim of crowd dispersal, to the dissipation of a collective energy, to repulsion and dissolution of clusters, and to the individualization of the movement of bodies. On the other side, we have a tactical deployment whose objective is that of intensification, to the heightening of collective sensation, an attractive, almost magnetic, or vortical force, a force that sucks bodies in toward its source⁵⁸. (2009, pg. 11)

Mediante esta distinção, o autor localiza como exemplos de utilização do som como força repulsiva todo um processo histórico de usos do som pelas forças armadas e policiais, sejam nos contextos do uso do som em torturas, em manobras militares, ou para dispersar multidões. Além destes, o autor também identifica que este uso esteve presente na base de uma série de estéticas das vanguardas sonoras do séc. XX, sendo o futurismo italiano talvez o primeiro representante de peso desta tendência. Os movimentos que separamos neste capítulo para contrapor aos movimentos *noise* estariam, conforme Goodman, todos comprometidos com usos militarizantes em suas expressões sonoras.

No outro pólo, o autor localiza como exemplares as estéticas que descrevemos anteriormente como o casamento de dança e amplificação, que este chama de Afrofuturismo. Se o som nas estéticas *noise* mira na resistência dos corpos dos ouvintes, no afrofuturismo o som exerce sua coerção pela atração dos corpos a um centro, "abduzindo-os, modulando seus movimentos" (GOODMAN, 2009, pg. 60). O ouvinte se torna um "transdutor" das vibrações sonoras, que se convertem em pequenos ritmos levados a cabo pela pele. Os corpos dos

58 "Em pólos opostos do contínuo da guerra sônica, duas tendências básicas podem ser identificadas, dois pólos no contínuo do som enquanto força, talvez duas táticas de tendências inversas. Uma é militarizada. Estas tendências intensivas e extensivas de radiação audio-social podem também ser descritas, por um lado, centrífugas, eferentes, repulsivas, produzindo um movimento que espiraliza da fonte; por outro lado, um poder centrípeto, aferente, atrativo, produzindo um movimento que espiraliza em direção à fonte. Nitidamente um dos usos do som está subordinado ao objetivo estratégico de dispersar a multidão, ao dissipamento da energia coletiva, a repulsão e a dissolução de aglomerados, e a individualização do movimento dos corpos. E no outro lado, temos um desdobramento tático cujo objetivo é o da intensificação, ao aumento da sensação coletiva, um vórtice de força atrativo, quase magnético, uma força que suga corpos em direção à fonte." (tradução nossa)

ouvintes numa apresentação afrofuturista também tem a tendência a se reunir entre si, uma vez que todos se encontram abduzidos pelos mesmos movimentos.

Para Goodman, os dois tipos de impactação também refletem dois modos distintos de se pensar a intrincação entre som e força. O autor coloca que o som como força repulsora segue um mesmo princípio comum aos futuristas, princípio este que supõe uma relação diretamente proporcional entre a intensidade sônica e a quantidade de amplitude mobilizada. O futurismo traça uma busca pelo estímulo mais alto, mais veloz, mais ruidoso, ao invés de uma "ecologia mais variada entre sons e velocidades" (GOODMAN, 2009, pg.57). Já o som enquanto atrator entende força como um modo de promover "mobilização" e "contágio" (Idem, pg.11), no sentido de promover nos corpos a replicação dos ritmos que estão sendo veiculados no sistema sonoro.

É preciso que façamos agora algumas ressalvas às colocações de Goodman. Apesar de recortar os dois campos como sendo duas formas de mobilizar som enquanto um estímulo de força, o autor parece condenar os movimentos sonoros ou musicais que se servem do som como força repulsiva, comparando-os reiteradamente com os usos militares. O autor coloca tais movimentos musicais como sendo sucessores do futurismo italiano e como estes tributários do mesmo "erro" (Idem, pg.20). Isto faz com que seu estudo acabe por não analisar nenhum movimento sonoro que privilegie a força repulsora⁵⁹, preferindo focar-se alternadamente entre, o que denomina como movimentos afrofuturistas, sempre vistos como positivos e mais interessantes, ou então nos usos das forças armadas e policiais, sempre vistos como negativos. Para nós esta apropriação sonora que Goodman denomina como sendo de intenções militarizantes, além de ser a relação em jogo para as estéticas noise, é extremamente necessária para seus modos de expressão. Seria um erro talvez se a considerássemos como única ou como a melhor forma de interagir corpo e som como força. Mas quando considerado de dentro das estéticas, não vemos como estas poderiam resultar em "erro". Trata-se de uma resultante oriunda de diversos fatores⁶⁰ que cria uma

59 Na medida que o pólo do uso do som como força atratora é tributário, para o autor, das incursões da música negra sobre as tecnologias de amplificação, ele procura atribuir ao outro pólo, o do som como força repulsora, como uma incursão branca sobre o sonoro. Ainda que isto não seja diretamente assumido em "*sonic warfare*" (2009) podemos inferir esta posição através de ressalvas como "(...) *this is not a book about (white) noise.*" (pg.16), ou então "*Man for futurism, is not truly mutated, but is only upgraded in a white metalized ubermensch. The futurist legacy has meant "white noise".*" (pg.37). Ou ainda, "(...) *the futurist, avant-gardist legacy or rockist legacy of (white) noise music and its contemporary disciples* (...) (pg. 28)

60 Fatores que envolvem toda uma rede de determinações que foram necessárias e possibilitadoras para a constituição dos gêneros noise da forma que o conhecemos, incluindo nisto os gostos e particularidades dos artistas envolvidos, a situação histórica sonora, econômica, geográfica, tecnológica e política, as características intrínsecas das tecnologias envolvidas, o acaso, etc.

decisão em expressar-se dessa forma e nosso único intuito neste trabalho é acompanhar os modos pelos quais esta expressão se desdobra, seja como ela for.

Que se encontre semelhanças entre as práticas militares e policiais e os movimentos noise não é nenhuma surpresa, como discutimos anteriormente. Como visto em Vale e Juno (1983), um dos fatores que engloba todos os participantes da 1ª. onda do movimento Industrial foi o de procurar mapear práticas e elementos na cultura que mobilizassem um imaginário de agressão ou de ameaça ao corpo e à valores sociais estabelecidos. Isto conduziu a uma série de explorações levadas a cabo quase como pesquisas⁶¹, onde os grupos se interessavam por temas como limites de resistência do corpo à estímulos, impactos, ou submetido a condições adversas como nas guerras, instituições mentais, presídios etc, assim como nos efeitos disto sobre a subjetividade de indivíduos nestas situações permeadas por agentes estressores. Havia um interesse especial pelas possibilidades destrutivas das novas tecnologias, de onde uma noção de Industrial emerge, mediante a uma atenção às transformações da modernidade como desenvolvemos no 2º. capítulo. O sonoro para o Industrial recebe um tratamento demarcado por estes temas, pela agressão, pela mobilização de conteúdo que possa ser ofensivo, pelas características do urbano, sons bélicos. Desta forma, as práticas militares e policiais figuraram como um campo privilegiado de atenção deste movimento, que se apropriou destas para construir seus modos de expressão.

Um 2º. fator que é também comum a todos os grupos da 1ª. onda do Industrial é a mobilização destes temas de forma ambígua. Estes interesses eram mobilizados sem nenhuma crítica ou condenação, um tanto "livre de comentários" (HEGARTY, 2008 , pg.108), de modo que não ficava claro se o interesse pelos temas tinha como intenção reagir contra tais contextos ou se estavam meramente os celebrando. Um exemplo interessante desta mobilização ambígua destes temas pode ser visto no clipe da música "*Geburt einer Nation*" do grupo esloveno de Industrial Laibach. Trata-se essencialmente de uma versão da música "*One Vision*" do grupo Queen realizada sob certas orientações correntes do Industrial. A que chama atenção de saída, é o fato das letras terem sido vertidas para o alemão. A letra original flerta com elementos totalitários através de frases como "*one man, one goal, one mission*" ou "*all we need is one world wide vision*", mas isto não tem maiores consequências devido a esta

61 Isto pode ser ilustrado pelos títulos dos albuns do TG como "Second Annual Report", "Third and Final Report", etc. Fatores que envolvem toda uma rede de determinações que foram necessárias e possibilitadoras para a constituição dos gêneros noise da forma que o conhecemos, incluindo nisto os gostos e particularidades dos artistas envolvidos, a situação histórica sonora, econômica, geográfica, tecnológica e política, as características intrínsecas das tecnologias envolvidas, o acaso, etc.

61 Isto pode ser ilustrado pelos títulos dos albuns do TG como "Second Annual Report", "Third and Final Report", etc.

inclinação ficar restrita ao contexto da letra quando analisamos o caso do no uso do Queen. No caso do Laibach, – o fato da letra vir vertida ao alemão, o visual adotado pela banda com uniformes militares, símbolos, insígnias, além dos gestos, assim como a música ter sido arranjada mediante pastiches de música militar, além das expressões sérias e fixadas dos membros representando corpos simultaneamente disciplinados e como que em um êxtase provocado pela forte presença dos símbolos e das práticas – apontam todos para uma forte relação com o nazismo. Uma relação que não é exatamente positivada não ficando claro se trata-se de uma crítica, de humor negro ou de uma exaltação resultando nesta ambiguidade que viemos descrevendo.

No caso do TG, que cunhou o termo Industrial e pensou o gênero enquanto proposta, a postura ambígua vinha como uma ferramenta principal para uma agenda que tinha como uma das propostas principais a exploração de tabus. Tratava-se de usar um olhar atento a códigos e conteúdos banidos da cultura procurando trazê-los a tona, não para criticá-los ou para defendê-los, mas para quase que experimentá-los e permitir que possam ser vivenciados de alguma forma. Procurava-se por formas de trazer tais conteúdos a tona, quase que para mobilizá-los por sua mera “presença” no sentido Gumbrechtiano. Para que estes elementos possam ser vivenciados, a ambiguidade se torna como que uma estratégia pedagógica necessária, mantendo esta aura de que não se sabe muito bem se esta mobilização de tabus tem como função à crítica ou à uma celebração. Sobre os motivos da escolha do termo Industrial, podemos ver em Gold,

Industrial music was a term coined by TG and Cazazza to emphasize that the music they made was a vivid and accurate reportage, a precise description of the ailing industrial society in which they found themselves alienated and socially ill. It was then an obvious step to adopt and turn into graphics, industrial buildings, factories, corrugated iron, to re-romanticise through cynical appreciation the landscape of inner city production and decay. Clothes became functional and drab, images grey and stark; sounds of machinery, streets, a cassette tape existentialism were grafted into music. Rhythms based on conveyor belts, alienating work, instead of distracting and patronizing dance pap were used. Industrial music was closest to journalism and to a documentary in black and white of the savage realities of fading capitalism.⁶² (GOLD apud FORD, 1999, p. 7.18)

62 "Música Industrial foi um termo cunhado pelo TG e por Cazazza para enfatizar que a música que estavam desenvolvendo era uma reportagem vívida e acurada, uma descrição precisa da sociedade industrial patológica em que estes se encontravam alienados e socialmente doentes. Era um passo óbvio para adotar de modo gráfico as construções industriais, fábricas, ferro franzido, e re-romantizar através de uma apreciação cínica a paisagem do centro da cidade, em sua produção e decadência. As roupas se tornam funcionais e tediosas, as imagens cinzas e rígidas, e sons maquinários, das ruas - um existencialismo em fita cassete transformados em música. Ritmos baseados em rodas dentadas, no trabalho alienante, eram usados, ao invés de uma papa de música dançante e paternalista. A música industrial era próxima ao jornalismo e ao documentário em preto e branco das realidades selvagens de um capitalismo em declínio." (tradução nossa)

A escolha do termo Industrial reflete o objetivo de fabricar uma estética que tenha sido tocada por um olhar atento aos contextos emergentes da revolução industrial e da modernidade com todas as suas transformações intensas, como abordamos no capítulo anterior. Seguir todo o imaginário associado às máquinas, com o trabalho árduo, as cargas horárias e as condições de vida sub-humanas; os corpos frágeis, de difícil acoplagem com as grandes máquinas industriais, frequentemente sob ameaça de mutilação e facilmente descartáveis frente a estas novas demandas; a formação dos contextos urbanos hiperestimulantes, com sua exigência redobrada de atenção; as duas grandes guerras com a extensa utilização da racionalidade a serviço de morte, controle e destruição em todas as aparelhagens montadas nestes conflitos, etc.. Ainda que estas novidades urbanas, num contexto de final dos anos 70, já sejam em muito parte do passado, o grupo acreditava que não havia nenhuma estética que houvesse dado conta de se utilizar destes contextos sem cortes ou restrições, aceitando-os do modo como são.

Além disso, como mostra Hegarty (2007), não se deve entender com o termo Industrial que o TG tem alguma crença de que a vida industrial transformou em opressivo um mundo pacífico. Um dos motivos pelos quais o industrial é ambíguo se dá exatamente por não acreditarem na possibilidade de um “outro mundo” que não esteja já condenado de saída por condições hostis, opressivas, alienantes, insatisfatórias, etc. O Industrial vive num mundo onde nada é verdadeiro, mas percebe-se que algumas proposições ocupam este lugar de verdade na forma de tabus. É preciso identificar estas proposições e colocar em prática uma outra proposição ou ação que realize o que é negado por estes tabus. Trata-se portanto de “transgressão” e não de “revolução”. (Idem, pg. 106)

Isto toma contornos distintos de acordo com que tipo de campo e contextos cada grupo estava interessado em explorar. No caso do Laibach, o que estava em jogo eram as tensões da ex-Iugoslávia nos anos 80, sobre entre estarem dentro do estado comunista possivelmente mais aberto ao mundo ocidental, assim como o atravessamento forte da influência alemã na cultura de seu país natal Eslovênia. Para o caso do TG, além deste papel na definição do local e dos objetivos do movimento Industrial, o grupo advogava uma relação forte com o consumo, com a propaganda, com a ideia de comercializar tabus. No caso do grupo SPK, o que está em jogo é todo o contexto de discussão da loucura, se perguntando sobre a fronteira nas práticas entre sanidade e loucura, sobre a constituição do saber psiquiátrico (onde Foucault e Guattari tornam-se os autores chaves para o grupo) e tomando a loucura em suas características como uma inspiração estética. Diversos outros grupos também mobilizariam pontos específicos dentro desta tendência geral que estamos aqui apontando.

Este contexto de exploração de tabus, contudo, não figura com peso no *japanese noise* como dissemos anteriormente, na medida que os artistas japoneses se dedicavam na maior parte do tempo apenas a desenvolver uma sonoridade específica, não se interessando por outras expressões pensadas estrategicamente como no caso do Industrial. O motivo que justifica para nós agrupar a 1ª. onda do movimento Industrial junto do movimento japonês se dá pelo ponto central de nossa pesquisa, que é a mobilização do uso de som enquanto impactação material, ou como uma força. No caso do Industrial isto figura como mais um elemento que é mobilizado com frequência, mas pode não comparecer. Além disso, jamais este uso compareceu no Industrial com a intensidade que aparece no *japanese noise*, onde esta mobilização é central e necessária.

Se conseguimos entender as ressalvas que Goodman manifesta aos usos sonoros militares, não poderíamos estender de modo algum tais ressalvas aos movimentos artísticos. O motivo é simples. Os usos sonoros das forças armadas e policiais é imposto, enquanto os usos dos movimentos *noise* são meramente oferecidos e é preciso desejar estar sob sua afetação. Podemos retomar neste ponto uma questão discutida por Hegarty (2008), sobre se seria válido pensar os gêneros *noise* como uma espécie de mobilização "fascista" do sonoro. Uma vez que estes gêneros mobilizam som como uma força aversiva (diríamos nós seguindo Goodman), pode surgir a questão se o que está envolvido nas práticas *noise* tem alguma relação com outras práticas de aplicação de força e poder como no caso do fascismo. Concordamos com Hegarty que a chave para esta questão não está no uso de força mas sim no tocante ao quanto estas expressões são ou não impostas a quem as recebe.

Devido aos movimentos *noise* estabelecerem uma relação mais de ordem contratual, não poderíamos levar a analogia com o fascismo tão distante. Os gêneros *noise* se oferecem como expressão a quem possa interessar, não havendo nenhum tipo de coerção de nenhuma ordem à ninguém para ser exposto a essas expressões. Ainda que o Industrial tenha tentado promover intervenções mais diretas na cultura, o movimento na sua 1ª. onda não obteve grande alcance, ficando mais restrito às culturas *undergrounds*. Para se tornar um consumidor destas estéticas é necessário, portanto, ir até elas, pelo tempo que se desejar, e se dirigindo apenas aos expoentes do gênero que se quiser. Não são inclusive fáceis de serem encontradas no mundo, não estão em outdoors, não há concertos frequentes, enfim, é necessário todo um esforço de se dirigir até elas e de permanecer em contato com elas. Sem contar as inúmeras possíveis dificuldades de assimilação que podem ser encontradas neste consumo tendo em

violência e agressão da expressão sonora⁶³. As forças armadas e policiais, ao mobilizar som como força, tem portanto interesses um tanto distintos daqueles visados pelos gêneros *noise*, o que faz com que a primeira seja imposta e a segunda não.

Novamente, é importante frisar que estamos considerando as expressões *noise* do modo como se apresentam dentro de um contexto cultural mais amplo que nos permite lê-las como rupturas ou diálogos e nunca como expressões pinçadas no vazio, que poderiam ser boas ou más em si mesmas, como parece sugerir Goodman na sua argumentação algo maniqueista. Além disso, consideramos reduzir esta dicotomia a culturas do branco e do negro um tanto simplista, especialmente devido aos movimentos *noise* terem o Japão como um dos seus principais expoentes. Para fazer esta ponte, teríamos que afirmar que as questões culturais japonesas são as mesmas das questões européias. Mas se amarelo não é negro, talvez também não seja bem branco.⁶⁴

3.2 Comunicar-se com o limite material dos corpos

Vamos agora ao nosso 2º. argumento, o de que para ser possível utilizar o som como arma material se faz necessário procurar modos de se comunicar com os limites materiais dos corpos dos seus receptores.

Pensar o corpo com foco nos seus limites materiais nunca será uma tarefa das mais fáceis. Como poderemos elucidar melhor a seguir em Gumbrecht, as ciências humanas tem uma história fortemente marcada por uma busca hermenêutica, onde, em especial, no caso das ciências sociais, as coisas do mundo costumam comparecer como objetos de estudo apenas mediadas pelos usos e sentidos atribuídos por indivíduos particulares e culturas. Este foco acaba por negligenciar a dimensão material da cultura, como se as coisas fossem invólucros neutros apenas aguardando o toque mágico do simbólico para lhes conferir sentidos.

Podemos ver em Boivin (2008) uma série de considerações a respeito dessas premissas. Naquilo que alguns autores passaram a denominar como uma "virada linguística"

63 como discutimos anteriormente no cap.1, (pg. 28 e seguintes) sobre a dificuldade de constituição de sensorialidades para os gêneros *noise*

64 Um exemplo interessante de cruzamento destas duas formas de tratar o sonoro pode ser visto na última fase do grupo Whitehouse, quando estes passaram a incorporar ritmos em padrões comuns à música tradicional africana, denominando o gênero de afro-*noise*. Músicas como "wriggle like a fucking eel" (CD Anexo FAIXA 19) parecem sintetizar bem esta dupla demanda de abdução rítmica e impactação aversiva.

em diversas correntes teóricas de pensamento no séc. XX, uma ideia de linguagem passou a ser a base para o entendimento das expressões culturais, conduzindo a uma "ênfase no significado, no simbolismo, na representação, significação e interpretação" (BOIVIN, 2008, pg.13). Esta inclinação teórica tomou de empréstimo algumas premissas das linguísticas de Saussure e Jakobson, em especial a ideia de arbitrariedade do signo linguístico, ou seja, a de que não há nenhuma relação direta e voluntária entre o significante que é usado para designar uma coisa ou ideia e o significado desta coisa representada. Se as redes simbólicas das culturas eram entendidas como uma espécie de linguagem dentro destas orientações, o par significante/significado passava a operar como as coisas, atuando como o significante arbitrário para o qual culturas e indivíduos designavam sentido. Ainda que as coisas e os corpos possam receber grande atenção nos estudos marcados por esta orientação, são normalmente atravessados pela busca de se constatar de que modo são social ou culturalmente construídos. A esta posição dá-se o nome de "construtivismo".

Como mostra a autora, a partir do momento que se dedica uma atenção aos constituintes materiais, somos cercados pela constatação de que o sentido atribuído às coisas podem não ser totalmente arbitrários, mas que ao contrário, sua constituição material atua como um dos fatores no contexto das atribuições de sentidos e usos que fazemos delas. O modo como as coisas e o corpo estão configurados, simultaneamente restringidos e privilegiados por certas formas de atuação, em muitos casos "motivam" os usos e os sentidos que lhe são, neste caso, posteriormente atribuídos.⁶⁵

Como discutimos no 1º. capítulo, a busca pelo entendimento dos constrangimentos e marcas da materialidade nas expressões culturais não tem como intenção inserir uma metodologia calcada por determinismos tecnológicos, materiais ou biológicos. Reivindicar o corpo por sua materialidade como objeto de estudo não significa acreditar numa primazia do "biológico" sobre o "cultural", mas ao contrário, pensar em outros fatores que trabalham em conjunto com os demais fatores comumente já envolvidos na atribuição de sentido. Se o material atua de modo determinante, ele é mais uma determinação em conjunto com outras. Deste modo, se privilegiamos as questões da materialidade em nossa pesquisa é por acreditar

65 A autora analisa vários casos envolvendo pesquisas de campo próprias e de outros autores para mostrar que em alguns casos, o constituinte material é predominante na motivação dos sentidos que lhe são atribuídos. Alguns dos casos envolvem: a pesquisa de Turner dos Ndembu e de que modo o sistema de cores utilizado em sua cultura parece ser derivado das cores dos fluídos e secreções dos processos orgânicos do corpo humano, como o sangue, a urina, as fezes, o semên, o leite, etc.; as análises de expressões linguísticas como a relação que algumas expressões textuais fazem dos termos "calor" e "frieza" para designar estados emocionais que tem forte correlação com processos corporais que envolvem aumento ou diminuição da temperatura corporal; o campo de estudos dedicado às pinturas das cavernas, e o uso de sítios de difícil acesso para realização das pinturas; aos estudos da correlação entre gestos e usos do corpo com estados emocionais como no caso da correlação, entre outros.

que as expressões envolvidas neste trabalho privilegiam um contato com esta dimensão em suas explorações. Como nos mostra Csordas (1994), não se trata de substituir um determinismo por outro, e sim de complementar tais estudos, inserindo "uma dimensão aumentada de materialidade às nossas noções de cultura e história" (CSORDAS, 1994 pg.4). O corpo é um sistema aberto e portanto atualizável. Não se deve fazer disto um dilema do "ovo e da galinha" (BOIVIN, 2008, pg.64), na busca por definir quem – se as materialidades ou as atribuições simbólicas – é a origem e quem é conseqüente desta origem. Tratam-se na verdade de processos que atuam e colaboram mutuamente, sendo que apenas analisando caso a caso podemos encontrar ou não uma predominância de uma expressão cultural em um dos pólos, sem excluir o pólo não predominante.

Queremos reivindicar que os movimentos *noise* dedicaram uma atenção primordial às materialidades, mesmo que seja o caso desses personagens não saberem disso ou não concordarem. Os movimentos *noise* se apoiaram excessivamente num uso do som em níveis que o mobilizam enquanto uma estimulação tátil. O fato do som chegar aos ouvidos como padrões, qualidades, configurações sonoras detectáveis torna-se um tanto secundário para estes movimentos, como uma espécie de traço particular que diferencia um artista do outro. Mas o ponto que evidentemente os une, é que este estímulo deve se apresentar neste nível de impactação esperado. É preciso que a mobilização de volume faça sentir um som enquanto uma pressão aplicada diretamente nos corpos. É necessário sentir o espaço audível sendo totalmente ocupado, não se deixando brechas ou vazios à escuta. Disto advém outras experiências. É mobilizada uma relação com o risco, na forma da ameaça que este som possa estabelecer no seu contato para com os corpos. A ameaça mais direta é sem dúvida a de danificar o aparelho auditivo, mas o que se encontra em jogo é também um imaginário de estar sendo mobilizado em excesso, na medida que as respostas corporais ao estímulo se oferecem como um índice da ocorrência desta mobilização. Os movimentos *noise* atuam de um certo modo experimental no sentido de que não se sabe bem onde os limites de tolerância dos corpos se dão. Não se sabe muito bem o que pode advir desta exploração, mas não se reconhece entre os artistas ou entre os consumidores da cena um outro modo de estimulação que não seja demarcado por mirar neste excesso. Embora o clichê, na forma de repetição de procedimentos consagrados pelos movimentos, numa apresentação *noise* seja tolerado, a falta de mobilização impactante descaracteriza profundamente o gênero.

Uma outra abordagem que podemos somar às reflexões dos autores acima nos é sugerida por Gumbrecht (1994, 1995, 2004). É também por estes termos que podemos entender que os movimentos *noise* parecem reivindicar como campo de exploração

características que apontam mais à presença do que ao sentido (GUMBRECHT, 2004). Não apenas são primordiais, mas como todo o processo passa por uma questão de limites de resistência dos corpos na recepção de estímulos que podem lhe ser destrutivos, há nos movimentos uma questão com o quanto a potencialização da presença pode expandir experiências de intensidade. Estes movimentos tem uma especificidade no trato do sonoro, de modo diferenciado de outros movimentos, que os qualifica para o tipo de abordagem aqui proposta.

A presença, em sua definição, é aquilo que nos atinge diretamente em nossos corpos. É tudo aquilo que é tangível a eles, que pode alcançá-los, tocá-los ou se fazer sentir por apenas estarem em contato com estes. É portanto uma experiência calcada em relações de espaço, cujas características se desdobram por configurações de proximidade e de intensidade. Num processo de comunicação, uma relação onde se produz presença se dá no contato travado entre a materialidade dos corpos e das coisas.

Segundo Gumbrecht (2004), poderíamos compreender a história da metafísica no Ocidente no modo como um contato com a presença teria sido colocado "entre parênteses" (em especial após a noção Cartesiana de "cogito"), mediante uma crença na separação entre corpo e espírito, conferindo ao último aos poucos um lugar de primazia. As faculdades "espirituais" ou "mentais" conferiam ao homem um local de destaque e separação sobre as demais coisas do mundo, sendo portanto aquilo, essencialmente que caracterizaria o humano frente as demais coisas. Toda a existência passaria a ser vista como essencialmente dependente de movimentos da mente humana. Isto conferiria ao corpo um lugar secundário ou conseqüente da mente, e noções calcadas em algum tipo de substancialidade das coisas e dos corpos se encontrariam restringidas nas reflexões sobre as condições humanas. A chave, pois, para o entendimento das coisas estaria dada, ainda que com inúmeros contornos nesta história do pensamento, nas faculdades humanas e não diretamente advindo das coisas do mundo.

Esta crença na possibilidade de separação nítida e radical entre corpo e espírito, dá origem à separação sujeito e objeto, se conferindo ao sujeito o lugar responsável por dizer aquilo que o objeto é, ou seja, aquilo que cabe e que não cabe às coisas do mundo. As coisas, os corpos e os eventos são vistos de saída como insuficientes, como sendo uma mera expressão que contém sentidos que lhe estão ocultados exatamente por esta insuficiência intrínseca da matéria. Desta exata insuficiência da expressão surge a necessidade da interpretação. Sua realização se sustenta sobre a ideia de "profundidade". É esperado do ato interpretativo que, para que o observador possa atingir o profundo sentido das coisas do mundo precise estar a uma grande distância da coisa observada, pois só assim deixa de estar

atrelado a estas.

Ainda que a formalização desta necessidade tenha cabido a Dilthey, na fundação da "hermenêutica" como disciplina, conduzindo às recém-criadas ciências humanas no séc. XIX para ter a interpretação como tarefa, como analisa Gumbrecht, estas premissas se encontram em uso desde o séc. XV quando se buscava pensar a relação entre o homem e o mundo. Deste modo, a matéria, seja a do corpo ou a das coisas no mundo, está sempre em defasagem e em segundo plano, podendo ser enganosa, ocultando o verdadeiro sentido, ou no máximo uma expressão que o articula mal.

Se o que caracteriza o homem está nas suas faculdades mentais e o corpo é visto inteiramente destacado dessas funções, um outro ponto central que emerge é a exterioridade que homem e as coisas do mundo, incluindo seu corpo, se encontram um em relação ao outro. O homem passa a ser um observador do mundo, ao invés de já estar no mundo como uma parte dele. O exemplo central para Gumbrecht da diferença entre estes dois modos de referenciação se dá na comparação entre os sentidos distintos dos rituais empregados na missa medieval e na missa protestante. Nos primeiros, o uso do pão e do vinho deve produzir uma "epifania", permitindo no culto que se sinta como se estivesse diante da presença do corpo de Cristo novamente. Nos segundos, passa-se a uma relação de interpretação, onde o pão e o vinho estão em uso como representantes do corpo de Cristo, numa relação de significação onde o que está em jogo é evocar os eventos da última ceia, mas destes não se espera que possam "fazer a última ceia presente novamente" (GUMBRECHT, 2004, pg.28)

Sentido e presença atuam essencialmente como modelos que tratam dos critérios pelos quais uma cultura promove suas próprias referências dentro de seu grupo social. Embora componentes com características de ambos compareçam em diferentes situações é possível encontrarmos elementos mais tributários da experiência da presença ou da experiência do sentido.

Para o autor alemão a música é sempre mais tributária do campo da presença do que do campo do sentido, ao contrário da literatura e da produção de conhecimento. Contudo, talvez o campo musical, conforme se desenvolveu no Ocidente, não esteja tão longe deste contexto. É possível detectar, na história da música ocidental desenvolvimentos em contiguidade com os processos epistêmicos descritos por Gumbrecht. O campo musical, mesmo as músicas atreladas às vanguardas sonoras do séc. XX, talvez esteja por demais demarcado por valores fabricados no seio da centralidade da interpretação.

Como podemos ver em Dufourt (2007) a história da música ocidental foi construída em torno da história da incorporação dos meios da escrita para a criação musical mediante as

técnicas de notação. O desenvolvimento de uma notação trouxe consequências para o modo como a música poderia ser pensada e construída, fazendo com que esta mudasse de "registro e de regime" (Idem, 2007, pg. 10). A notação conduziu à uma forte parametrização, privilegiando altura e duração como elementos preponderantes para se trabalhar no universo musical, excluindo e condenando perpetuamente à oralidade o que não se pudesse ser grafado.

No intervalo de alguns séculos, um procedimento que começou para poder registrar a produção musical sacra pré-existente e permitir que ela pudesse ser padronizada nos seus diversos centros clericais, passa a se tornar o ponto de partida da criação musical. Uma prática musical originalmente calcada na voz, na memória, e na repetição e variação de procedimentos adquiridos em séculos de prática religiosa passava agora a ir em busca dos limites e dos poderes possibilitados pelos recursos gráficos. Os símbolos notados seriam explorados cada vez mais em si mesmos, tendo que negociar uma busca pelos limites de suas possibilidades de combinação e construção de relações com as demandas da tradição. Como mostra Dufourt,

(...)o que é particularmente surpreendente, neste longo período de incubação, do século IX ao XIV, é a ambivalência. A notação musical permanece dividida entre duas exigências antagônicas que se interpenetram, que se estraçalham mutuamente sem conseguir explicar suas oposições: de um lado os resquícios de uma experiência vivida, com suas regulações espontâneas, seu poder de memória, suas intuições dinâmicas que prolongam, de alguma forma, os esquemas de ação; de outro, a ordem da composição, das relações espaciais, o poder sinalético e combinatório da notação, a exatidão dos esquemas construtivos, em resumo, o regime da quantidade, dos condicionamentos explícitos e das implicações precisas. (DUFOURT, 2007, pg. 12)

O que é central na emergência das práticas de notação é que a música, anteriormente subordinada ao ouvidos, passa a ter os olhos como principais mediadores entre o universo sonoro e o universo da criação. Os olhos trazem consigo um conjunto de características marcadas pelo seu poder de separar, destacar e diferenciar. A música, que de saída trata-se de uma arte que se desenvolve sempre no tempo, passa a ser paulatinamente coordenada por mecanismos que pensam em termos de espaço⁶⁶. Os olhos lançam as bases para uma formalização do sonoro, medindo o tempo, visualizando o todo da obra, "introduzindo o ouvido no espaço das operações e funções" (DUFOURT, 2007, pg. 9). Estes passam a exigir dos ouvidos um esforço sobre-humano de acompanhar, pela

⁶⁶ ainda que este espaço mobilize algumas características diferentes daquelas quando tomamos o espaço como desenvolvido por gumbrecht. Quando comparados a partitura e a articulação de sons propriamente dita, em vozes ou instrumentos, vê-se que a partitura se distancia mais de relações de proximidade e intensidade como descrevemos anteriormente.

escuta, os artifícios criados pela escrita.

Deste modo, o campo musical esteve muito demarcado pelas questões de demarcação dos corpos, vozes e instrumentos ao poder congregador e explicitador da notação, o que aproxima o campo musical das características engendradas no campo literário e no da produção de conhecimento.

Ainda que a notação seja um tanto secundária ou inexistente quando comparamos o caso da história do *jazz* (um tanto formado pela escuta reiterada que um jazzista fazia de outro ao vivo ou em gravações), como discute Chion (1994), ou da música popular em geral, não podemos esquecer que estes gêneros tomaram para si de saída, um verdadeiro universo fabricado por séculos de música clássica ocidental. Neste universo poderíamos incluir os instrumentos musicais, que foram fabricados e aprimorados para executar música em afinação temperada (e nisto podemos incluir o sistema temperado), os encadeamentos e as progressões de acordes, melodia acompanhada, etc.

Isto retoma a discussão que tratamos anteriormente sobre o *rock* não fugir do peso de certas gramáticas. Mesmo que algumas destas configurações variem, e os gêneros tenham criado gramáticas que lhe são próprias, num certo sentido, quase todo gênero musical ocidental está muito atrelado de saída às configurações da "nota musical" como referência elementar no tratamento dos materiais musicais.

Este modelo da "nota musical" encontrou inúmeras formas de suspensão nas vanguardas sonoras do séc. XX, todas partindo do surgimento de novos sons trazidos pelas novas tecnologias. Esta pluralidade de novos sons, como exploramos no cap. 2, conduziram à constatação de uma insuficiência dos 4 parâmetros consagrados pela escrita: altura, duração, intensidade e timbre para manipular os novos sons do mundo. Para lidar com esse impasse, as produções de música eletroacústica da vertente concreta ou influenciadas por esta, procuraram novas tipologias, encarnadas em modelos como o do "objeto sonoro" para substituir a agora insuficiente, para suas intenções estéticas, ideia de "nota". O objeto sonoro passa a ser o material musical a ser trabalhado, não dependendo mais diretamente das velhas redes centradas na "nota musical" como o compositor que compõe e registra o que deve ser tocado em uma partitura para ser executada por um intérprete.

No terreno dos instrumentos musicais não-eletrônicos, assistimos ao desenvolvimento de estéticas que tentavam extrair estes novos sons dos velhos instrumentos, e também mediante a exploração dos limites de percepção da nota, como no trabalho com texturas, oriundo da acumulação de muitas notas sobrepostas ao ponto de não se conseguir ouvir nem notas isoladas nem acordes. Em relação às formas de notação, isto conduziria ao uso de novas

grafias, como vemos em Nyman (1999) na sua análise da vertente experimental, procurando agora notar algum som específico sem parametrizá-lo com a precisão que a partitura tradicional realizava ou mesmo a procedimentos de improvisação, onde nota-se apenas processos que comportam grandes ou alguma dose de abertura à indeterminação e ao acaso.

Uma suspensão do conceito de "nota" também se dá nos movimentos *noise*, em especial quando consideramos o *noise* japonês. Com a diferença de base que viemos desenvolvendo neste capítulo, a de que os movimentos *noise* teriam conferido ao som um uso de impacto material que figura antes mais como um efeito colateral ou um recurso secundário. Obviamente estamos falando de casos gerais, no sentido de que estas práticas se mesclaram profundamente, encontrando artistas, ou épocas da produção de um artista, mais tributários de um modelo ou de outro.

Podemos juntar às reflexões de Gumbrecht sobre a presença, e às análises de Dufourt sobre a primazia da escrita na história da música ocidental, o pensamento da Escola de Toronto (em especial aqui Havelock e McLuhan) sobre de que forma o Ocidente teve seus valores, conceitos e paradigmas demarcados pelo modo como o sentido da visão teria se destacado de todos os outros e assumido papel de sentido principal em uso na vida humana. Para McLuhan (1988), a primazia do visual emerge a partir do surgimento do alfabeto fonético, consolidando na cultura modos de funcionamento que privilegiam características predominantes do sentido da visão, regulando o uso dos outros sentidos, na construção de conceitos, no modo de estabelecer conhecimento sobre o próprio homem e sobre o mundo. Posteriormente, a partir da invenção da prensa, que automatizava a produção de cópias dos textos, este processo seria ainda mais intensificado.

A primazia da visão traz como característica esta ênfase na abstração, oferecendo através da escrita a possibilidade de transcrever qualquer linguagem em conjuntos de caracteres abstratos, sem significado em si mesmos. Com a abstração a busca pela objetividade se torna regra. A especialidade da visão, segundo McLuhan, é a possibilidade de destacar com facilidade "figuras" em alta definição recortadas de um "fundo". Ou seja, separar ou destacar objetos, coisas, eventos ou relações umas das outras.

Isto conduz a um outro ponto que abordamos em Gumbrecht: a distância necessária que emerge entre o observador e o observado. O ato de conhecer passa a ser demarcado pela possibilidade de destacar figuras, e separar objetos e qualidades uns dos outros. Isto teria lançado as bases para o racionalismo científico, e pela passagem da religião como base para o entendimento do mundo à filosofia pela invenção da dialética, onde figuram em jogo exatamente a possibilidade de conectividade das proposições, ou as implicações que uma

proposição gera sobre a outra.

As reflexões de McLuhan e Havelock vão em direção às análises de Gumbrecht e do distanciamento da presença. Nas duas análises o que está em jogo são os inúmeros processos que promoveram uma separação entre aquele que conhece e a coisa a ser conhecida.

Os movimentos *noise* modificam de que forma esta relação de presença entre o som e o ouvinte se dá. A partir do momento em que exploramos o som nas suas qualidades sinestésicas, tendo como referência o uso do som como um elemento de força, damos um passo além em direção ao campo da presença, pois passamos a mobilizar outras características que não comparecem em um tipo de relação com o som mais calcado na escuta. Os movimentos *noise* procuram através de mobilizações de presença o atingimento de experiências de intensidade. Tais movimentos parecem portanto criar uma modalidade de escuta que não se encaixa bem nos modelos existentes um tanto calcados nos termos de Sterne (2003) num modelo “timpânico”, na complexa identificação de padrões sonoros audíveis e na atribuição de sentido a estes sons envolvidos. A expressão parece demandar de seus consumidores competências e interesses outros, não sendo mais claro se aquilo que estamos tratando é do campo de uma música ou mesmo do campo de uma escuta, como abordamos anteriormente no 1º. Capítulo.

Tentamos neste capítulo desenvolver a ideia de que, devido a um interesse no potencial do som em impactar as materialidades do corpo, movimentos como a 1a. onda do movimento Industrial, o *power electronics* e o *noise* japonês, desenvolveram um uso do som que não parece ter sido preponderante em nenhum outro movimento anterior. Através de um conceito traçado por Goodman do “som como força repulsiva”, pudemos constatar que o termo ruído ou o termo som para estes movimentos ganha um sentido distinto. Ruído passa a ser aplicado à sons que possam promover uma impactação aversiva nos corpos, mirando diretamente na sua capacidade de resistir à estímulos. Deste modo, o corpo dos ouvintes se torna o alvo principal, tendo como consequência mobilizar outras partes do corpo sensíveis à ondas sonoras não privilegiando unicamente os ouvidos. Notadamente, recursos como o excesso de amplitude, a escassez de momentos de silêncio, a ocupação do espectro sonoro audível ou a ênfase em frequências em regiões onde o aparelho auditivo é sensível, entre outros, são responsáveis por convocar o som enquanto pressão, como um estímulo que é mais da ordem do tátil do que do auditivo.

CONCLUSÃO

Nossa pesquisa colocou como tarefa estudar os movimentos *noise*, procurando investigar o que os caracterizaria e de que modo estes se configuram enquanto expressão sonora.

Ficou um tanto claro para nós, no decorrer deste estudo, que era necessário fazer um percurso por algumas referências distintas daquelas que os autores que abordam o *noise* normalmente se propõem. Os autores procuram ressaltar que os movimentos *noise* emergem na continuidade de um processo que se inicia nas vanguardas musicais do séc. XX. Este processo consistiu na ideia de se produzir um som novo meramente por ser uma novidade.

Não estamos de modo algum afirmando que não haja continuidade, em muitos níveis, com este processo. Contudo, ao nos focarmos sobre o que poderia desdobrar de singular nos movimentos *noise* frente a estes outros movimentos históricos, pudemos detectar como relação essencial o modo como estes pareciam abordar o corpo como se fosse um verdadeiro alvo. Esta preocupação com o corpo, embora fosse feita por diversas vias não-sonoras na 1ª. onda do movimento Industrial, parecia ser predominantemente levada a cabo pelo som no caso do *japanese noise*: sem letras ou canções, sem conferir muita importância ao vestuário, e sem algum pensamento manifesto geral que unificasse as práticas. A extremidade do impacto sonoro parecia já falar suficientemente por si. Isto indicava para nós que o estudo das materialidades era muito adequado para se compreender os movimentos *noise* considerando a preponderância dos elementos concretos e materiais que estes movimentos lançam mão nas suas expressões.

Encontramos em alguns momentos, um tipo de reflexão semelhante sobre o potencial destrutivo da mobilização sonora em música mas se referindo a outros gêneros musicais⁶⁷. Ainda que estes comentários fossem normalmente breves e não tivessem muita importância no todo da análise destes autores, podemos ver, por exemplo, numa das reflexões de Reynolds e Press sobre o *rock*,

Rock's premium on volume (decibels and cubic) takes music's ability to drown the listener to the limit. It replaces the intermediary with immediacy, interpretation with impact. Another quality that makes music the supreme art form for expressing regressive, incestuous longings is its ability to induce synaesthesia (confusion of the

67 como em Jourdain (1998), Goodman (2008), Reynolds (2005), Reynolds & Press (1995).

senses). (1995, pg. 218)

Já que usamos as metáforas de arma e alvo, poderíamos quase dizer que talvez voassem destas mobilizações anteriores de som como força alguns estilhaços. Isto não diminui o possível impacto de algumas delas mesmo neste terreno metafórico. Não esqueçamos que estilhaços podem causar danos vitais. Precisamos sempre lembrar que *rock* tem um boa lista de músicos surdos consagrados. Vimos várias vezes se repetir nos autores, em forma de piada, a necessidade de se abrir centros de proteção aos ouvidos de roqueiros. Mas isso de modo nenhum uniformiza as propostas do *rock* e as propostas do *noise*. Tratam-se de duas experiências muito distintas, a que acreditamos que este estudo possa ter auxiliado a estabelecer. Embora Reynolds e Press advoguem brevemente que o *rock* substitui a interpretação pelo impacto, isto não os impede de fazer um livro "interpretativo"⁶⁸ sobre *rock* e gênero, exatamente porque o *rock* é um tanto adequado a este tipo de abordagem. Os sons mobilizados pelo gênero são apenas um dos materiais disponíveis a serem analisados, que é bastante rico em outras formas de expressão. Sendo o *japanese noise* um movimento pouco estudado até a presente data, acreditamos que nosso estudo deveria se concentrar no que era preponderante e central na constituição do gênero e, deste modo, a ideia de impacto através do sonoro emergiu.

Acreditamos que o surgimento do *japanese noise* tenha resignificado profundamente o que viria a ser o uso do som enquanto força, fazendo que, de tal forma, toda a mobilização anterior soasse, nas demais estéticas, como mais um efeito colateral do que como objeto principal em jogo. Como coloca Hegarty (2007, pg.133) há mais "volume, distorção e não-musicalidade" no *japanese noise* do que em toda as demais produções musicais na história. Sendo assim, acreditamos ser válido o reconhecimento de uma ruptura neste processo histórico que viemos descrevendo, ou ao menos uma sensível troca de níveis neste modo de exploração.

Para ter sido possível a nós entender o modo como os corpos são afetados pelos sons foi preciso abdicar, por um instante ao menos que seja, do sentido forte do conceito de ruído em Attali. Este observa o ruído no seu nível mais geral possível, enquanto os efeitos causados por uma prática nova no seio de uma antiga. Desta forma, qualquer prática que tenha emergido será tomada como ruído neste sentido geral. Contudo, uma prática silenciosa e outra com grandes amplitudes e inclinada à ocupação total do espectro audível diferirão profundamente enquanto experiências sensoriais.

68 Poderíamos dizer que Hegarty faz um estudo filosófico e histórico sobre o noise.

O conceito geral de ruído trabalhado por Attali, Hegarty e outros, parece ter sido inspirado no funcionamento do aparato visual, na medida que lhe é central o vislumbre do novo. Ao se concentrar meramente na irritabilidade ou na transgressão promovida por um ruído, Hegarty traz um exemplo via Bataille⁶⁹ do desgaste de uma imagem que inicialmente irrita mas passa a não mais irritar com o tempo. O autor argumenta que semelhante às imagens chocantes que param de chocar com a sua reexposição, o mesmo pode se dar com os sons. Deste modo, a experiência de estar exposto aos movimentos *noise* estaria condenada, conforme se aumentasse o tempo de exposição, a ter a sensação de impacto dissolvida. Apostamos, contudo que no caso sonoro, isto não é tão simples.

É possível que o fato de uma imagem parar de chocar não venha a ser nunca da mesma ordem de um som parar de chocar, pois tratam-se de duas experiências sensoriais com funcionamentos distintos. A ideia do abrandamento da experiência de choque a partir da repetição do ruído talvez seja mais válida para as linguagens ruidosas nos sentidos das demais vanguardas. Se quisermos procurar paralelos da experiência do *japanese noise* no campo da visão teríamos que pensar não na exposição à imagens degradantes, mas na exposição do corpo à excessiva luminosidade. Ou então, teríamos que pensar em possíveis atuações de novas formas tecnológicas que atuem diretamente sobre os aparelhos visuais e possam lhe atribuir características táteis, como as tecnologias 3D, os equipamentos de realidade virtual, entre tantos ainda por vir.

Livrar-se de uma imagem que irrita talvez seja muito mais fácil do que se livrar de um som que irrita. Basta mudar a angulação do rosto ou fechar os olhos. O ponto onde as coisas ficam realmente difíceis é ter de se livrar de um contato tátil que irrita. É por esta via que normalmente atos de violência e abuso são cometidos. Sem a aplicação de constrangimentos táteis ficamos apenas no terreno das ameaças, ou talvez fiquemos mais no campo do imaginário. Quando estamos diante de um uso do som enquanto força não estamos lidando com estímulos que podem nos impactar por estarem mobilizando códigos banidos de uma cultura, e que por isto, poderiam nos causar algum desconforto. Trata-se de um impacto sonoro que, ao buscar atingir os limites das materialidades auditivas, promove uma experiência que parece estar, como já mencionamos, em regimes da comunicação pré ou para-

⁶⁹ trata-se de uma discussão levantada por Bataille em “*L’expérience Interieur*” (1944), falando de seu próprio fascínio com imagens da “morte por mil cortes”, uma técnica utilizada como pena capital na China antiga até o início do séc. XX que consiste em se extrair lentamente partes do corpo do condenado, até seu falecimento. Hegarty (2009) discute através deste exemplo, a idéia de que uma imagem que nos choca pode parar de chocar se a observarmos muitas vezes, para argumentar que caso semelhante se dá com os sons que nos chocam.

simbólicos.⁷⁰ Os movimentos *noise* são expressões que procuraram explorar no som um registro onde não é tão simples relativizar a sensação de estar sendo mobilizado em excesso. É como se tentassem através do som arrancar algum tipo de resposta de um corpo que não poderia ficar impassível frente a este conjunto de estímulos.

Como discutimos no capítulo anterior, o Industrial tinha como agenda uma intensiva exploração de elementos e temáticas tabus, sendo o som apenas mais um dos muitos elementos estratégicos utilizados. O som foi mobilizado pelo gênero na maior parte do tempo pelos mesmos motivos que as imagens. Este intuito promoveu: o uso de samples de ditadores, de serial-killers, assim como as letras de conteúdo violento, sons de violência e abuso simulados variados sendo cometidos; os sons de maquinário industrial, e de demais usos de ruído no sentido das vanguardas, como sons sem altura definida, forma *free-form*, não necessitarem trabalhar no formato canção, etc; registrarem e lançarem as músicas intencionalmente "mal gravadas e mal tocadas", não operando dentro das regras de alta-fidelidade comuns ao mercado fonográfico, entre outros recursos. Estes fatores acima apontam a uma exploração da impactação mediante a ênfase em características simbólicas.

Contudo, trabalhar neste tipo de proposta também tornou possível a exploração, ainda que de relance, de um modelo de sonoridade que viria mais pura e intensa no *power electronics* e no *japanese noise*: sons que poderiam impactar explorados predominantemente nos registros das materialidades.

A ideia de que o que está por trás destes gêneros seja um fim estratégico para o sonoro pode ser sempre colocada em discussão. Possivelmente trata-se de fruição musical também desde sempre, mas estes dois fatores andam juntos, ao invés de se invalidarem. Um reconhecimento de um registro corporal para o qual esses sons atuam de forma impactante não invalida os interesses que levam ao uso desses sons. Ou seja, desejo sons que agridam e gosto de quando este processo está em andamento, aprecio o modo como meu corpo recebe estes sons.

Quando analisamos o caso do Whitehouse ou do SPK, é difícil dizer o que é preponderante. As *jaunty fairy tales*⁷¹ de Best e Bennett pré e pós Sotos⁷² não podem

70 como desenvolvemos no cap. 3

71 termo usado por Hegarty para descrever o tipo de cenário mobilizado em algumas letras de Industrial e do power electronics. Trata-se frequentemente da mobilização de cenários e personagens criados tendo sempre presente o índice de opressão de um dos personagens pelo outro.

72 Há uma fase no grupo Whitehouse que o escritor Peter Sotos fez parte do grupo atuando no fornecimento das letras e também nas performances ao vivo, onde interagia aversivamente com o público como arrumando brigas, urinando sobre estes, ofendendo-os e os ameaçando, etc. O estilo de Sotos enquanto escritor envolve

prescindir tanto assim deste nível estratégico de funcionarem como agentes agressores. Mas já se encontra nessas propostas um certo nível de fruição que delimita de saída bastante o universo musical a disposição do estilo. Só se passa a reconhecer nesse universo níveis de exploração sonora onde os corpos se encontram extremamente impactados. No caso pós *japanese noise* isto já se encontra extremamente extrapolado, mal dando para reconhecereste uso sonoro estratégico, ou algum outro uso para além da fruição tátil-estética.

Embora o imaginário de impactação continue lá, quando algum artista resolve mobilizar imagens violentas das capas (ainda que isso não seja regra geral), nos títulos das músicas, etc., há um apagamento profundo de qualquer fim estratégico. É por isso que o Industrial determinou bem menos o universo de materiais musicais que poderiam entrar no gênero, pois tinham maiores demandas estratégicas no horizonte. O ponto que evidentemente chegamos é que não foi uma coincidência ou uma predileção pura e simples que o *japanese noise*, o *power electronics*, e a 1ª. onda do movimento Industrial, entre outros, tivessem trabalhado procurando sempre ocupar simultaneamente o espectro inteiro de frequências audíveis no máximo de amplitude possível. Não é uma coincidência que o *power electronics* tenha tido como modelo a emergência de uma frequência aguda numa região onde a audição humana é extremamente sensível, e reconhece estes sons como mais altos. É difícil de eliminar a sensação de pressão, a sensação de mobilização corporal geral ao se estar diante de um estímulo desta ordem. Possivelmente este impacto irá doer. Talvez possa não doer para sempre, e a reiteração ao estímulo substitua a dor por alguma outra coisa. Mas parece que o que permanece nesses movimentos, é o uso do som como mediador numa tentativa de se comunicar com estes limites dos corpos, por onde quer que eles se deem.

Saindo da esfera sonora ou musical, podemos encontrar em nosso objeto alguns pontos de contato com outros fenômenos da cultura na contemporaneidade. Analisando outras esferas do campo do entretenimento detectamos outros desenvolvimentos que também apontam para a mobilização de estímulos de ordem sinestésica, e semelhante ao caso dos movimentos *noise*, a uma escalada crescente de incorporações de características táteis à meios dominados anteriormente por um outro sentido. Podemos citar como exemplos de ponta desta tendência a incorporação do 3D aos cinemas, os novos modelos de joystick focados em respostas corporais do video-game Wii, as telas de *touchscreen* presentes em diversas mídias, entre outros.

Para o caso do cinema 3D, há um esforço em reconstruir o cinema como um espaço

descrições de contextos de humilhação sexual, sem muita metáfora e livre de comentário positivos ou negativos, ou mesmo reflexões muito gerais sobre o que está envolvido.

mais integrado ao corpo, na medida que procura dar aos olhos um espaço que reduza a distinção entre o mundo que estes veem na tela e o mundo que os estes veem fora dela. Se como dizia Sobchack, o cinema nos faz ver o que "alguém estaria olhando" na medida que nos inunda com imagens associadas à perspectiva deste alguém que é a câmera, o cinema 3D tenta nos fazer sentir como se povoasse nosso próprio ambiente. Por mais que num filme como "Avatar" tenhamos uma construção narrativa um tanto semelhante aos códigos tradicionais de narração e de cinema, há esta diferença de experiência que está sendo proposta, que não é da ordem de uma imagem nova, diferenciada, mas de uma experiência imersiva, dado o fator profundidade que se insere no processo. Isto acarreta uma aproximação entre o corpo e o filme de um modo que não tem diretamente a ver com os sentidos da narratividade do filme, podendo, para este fator, tratar-se de qualquer história.

No caso do video-game Wii, o console inverte uma tendência dos video-games desde os primeiros consoles, que sempre procuraram investir numa construção cada vez mais sofisticada de imagens e áudio, para se dedicar a repensar o modo como usuário e video-game interagem. O usuário para operar as funções do jogo não conta com os tradicionais botões e teclas que disparam comandos de modo a operar personagens na tela, e sim com um controle que reconhece detalhes dos gestos e da posição com que o usuário o opera. Com isso, o video-game faz uma equivalência direta entre os seus gestos e os gestos em andamento na tela, aumentando o envolvimento do corpo do usuário no jogo, passando a requisitar a presença deste mais diretamente.

As práticas *noise*, pelo seu caráter efetivamente sinestésico, talvez possam encontrar diálogo nestes vetores que parecem almejar uma intensificação da presença. Neles encontramos como ponto de contato o fato de terem reorganizado, em torno de uma requisição do corpo como um todo, práticas anteriores que se davam atreladas a um sentido específico ou predominantes em apenas uma de suas partes. É incerto, contudo, até que ponto estas expressões podem estar reivindicando uma outra forma de arte ou se encontram submetidas aos contextos artísticos de onde emergem. Neste sentido, a pesquisa procurou ser mais um encaminhamento do que uma conclusão sistemática sobre o impacto e o alcance das expressões estudadas. Esperamos deste modo, que este estudo tenha possibilitado quem sabe não apenas lançar algum entendimento sobre a experiência do *noise* mas também inspirar outros mapeamentos de experiências culturais que inauguram novas dimensões sinestésicas ou sensoriais.

REFERÊNCIAS

ATTALI, J. Noise. The Political Economy of Music. Minneapolis, University of Minnesota Press, 1985.

BARRAUD, H.; Para compreender as músicas de hoje; Editora Perspectiva; São Paulo; 1998

BATAILLE, G. O erotismo. Arx, São Paulo, 2004.

BENJAMIN, W. A obra de arte na época de sua reprodutibilidade técnica. In: Obras Escolhidas I São Paulo; Brasiliense, 1985.

_____. Sobre Alguns Temas em Baudelaire. In: Obras Escolhidas III. Charles

Baudelaire: Um Lírico no Auge do Capitalismo. São Paulo, Brasiliense, 1991.

BERNARDINI, A. F. (org.). O Futurismo Italiano: Manifestos. São Paulo: Editora Perspectiva. 1980.

BOIVIN, N. Material minds, Material Culture: the impact of things on human thought, society, and evolution. Cambridge University Press. Cambridge. 2008.

CAESAR, R. Círculos Ceifados. 7 Letras, São Paulo, 2008.

CASCONE, K. "The Aesthetics of Failure: 'Post-Digital' Tendencies in Contemporary Computer Music", Computer Music Journal, vol. 24, no. 4, pp. 12-18, Winter 2000

CHION, M. Música, media e tecnologia. Lisboa : Instituto Piaget, 1994.

_____. La Musique Electroacoustique. col. Que sais-je, P.U.F., Paris, 1982.

_____. Guide des Objets Sonores. Buchet Chastel/INA-GRM, Paris, 1983.

_____. L'Art des Sons Fixés. Éditions Metamkine/Nota Bene/Sono-Concept, Fontaine, France, 1991.

_____. Le Son, Nathan. Paris, 1998

COLLINS, N. Handmade Electronic Music. New York, Taylor & Francis Ltd., 2006

CRARY, J. A visão que se desprende: Manet e o observador atento no fim do séc. XIX. In: Chartney, L.; Schwartz, V. O cinema e a invenção da vida moderna. São Paulo: Cosac &

Naify, 2001.

CSORDAS, T.J. *Embodiment and Experience: The Existential Ground of Culture and Self*. Cambridge, Cambridge University Press, 1994

CUSICK, S. 'You are in a place that is out of the world...': Music in the Detention Camps of the 'Global War on Terror'. *Journal of the Society for American Music* 2 (1): 1–26. [Portal CAPES], 2008.

DELEUZE, G. *Apresentação de Sacher-Masoch*. Livraria Taurus Editora, Rio de Janeiro, 1983

DeNORA, T. *Music in Everyday Life*, University of Cambridge Press, 2000.

DHOMONT, F. (ed.), *L'Espace du Son II*, LIEN, A. Vande Gorne, Musiques et Recherches, Ohain, Bélgica, 1991.

DUFOURT, H. 'O artifício da escrita na música ocidental'. In: GUBERNIKOFF, C. (Ed.). *Debates*. Volume 1. Rio de Janeiro: Uni-Rio. Tradução: Carole Gubernikoff, 2007.

EMMERSON, S. (ed.), *The Language of Electroacoustic Music*. The Macmillan Press, London, 1986.

FORD, S. *Wreckers of Civilisation: the story of Coum Transmissions & Throbbing Gristle*. London: Black Dog Publishing, 1999.

GOODMAN, S. *Sonic Warfare: Sound, Affect, and the Ecology of Fear*. Cambridge e Londres: MIT Press, 2009.

GUBERNIKOFF, C. *Música e permanência e situação de escuta*. OPUS 11, v. 1, 2005

GUMBRECHT, H.U. e PFEIFFER, K.L. (eds.). *Materialities of Communication*. Stanford, Stanford University Press, 1994.

GUMBRECHT, H.U. *O Campo Não-Hermenêutico e Adeus à Interpretação*. Cadernos da Pós. Rio de Janeiro: UERJ/IL, número 5, 1995.

_____. *Production of Presence: What Meaning Cannot Convey*. Stanford, Stanford University Press, 2004.

GRIFFITHS, P. *A música moderna: uma história concisa de Debussy a Boulez*. Rio de Janeiro: Zahar, 1986.

HAVELOCK, E. *Preface to Plato*. Cambridge, The Belknap Press of Harvard University Press. 1963.

- HEGARTY, P. Noise/Music: A History. London. Continuum International., 2007
- HELMHOLTZ, H. On the sensations of Tone as a Physiological Basis for the Theory of Music. New York, Dover Publications, Inc, 1954
- HUBER, D. e RUNSTEIN, R. Modern Recording Techniques. Focal Press, Boston, 1997.
- KAHN, D. Noise, Water, Meat: a history of sound in the arts. Massachussets, Massachussets Institute of Technology Press, 2001.
- MAGNO, MD. Psychopatia Sexualis.
- McCLARY, Susan. Terminal Prestige: The Case of Avant-Garde Music Composition. Cultural Critique 12: 57–81. [Portal CAPES], 1989.
- McLUHAN, H.M. Understanding Media: The Extensions of Man. New York, The New American Library, 1964.
- _____. e McLuhan, E. Laws Of Media: The New Science. Toronto: University of Toronto Press, 1988.
- MENEZES, F. Música eletroacústica - história e estéticas; EDUSP; São Paulo; 1996
- MONROE, Alexei. Interrogation Machine: Laibach and NSK. MIT Press, 2005.
- MOORE, T. e COLEY, B. No Wave: Post-Punk. Underground. New York. 1976-1980. Abrams Image, 2008.
- NYMAN, M. Experimental Music: Cage and Beyond. Second edition, Cambridge: Cambridge University Press, 1999
- JOURDAIN, Robert. Música, Cérebro e Êxtase. Rio de Janeiro: Objetiva, 1998.
- LOPEZ, F. Schizophonia vs l'objet sonore: soundscapes and artistic freedom. Publicado apenas online em <http://www.franciscolopez.net/schizo.html>, 1997
- PEREIRA, V.A. e FELINTO, E. A vida dos objetos: Um diálogo com o pensamento da materialidade. Contemporânea – Revista do Programa de Pós-graduação em Comunicação e Cultura Contemporâneas da UFBA. Vol 3, n.º1. Salvador, 2005.
- PEREIRA, V.A. Reflexões sobre as materialidades dos meios: Embodiment, Afetividade e Sensorialidade nas dinâmicas de comunicação das novas mídias. Fronteiras – Estudos Midiáticos, 2006.
- PIANA, G. A filosofia da música. Bauru: EDUSC, 2001.

REYNOLDS, S. Rip It Up and Start Again: Postpunk 1978-1984. Penguin, London, 2006.

REYNOLDS, S. e PRESS, J. The Sex Revolts: Gender, Rebellion, and Rock 'n' Roll. Harvard University Press, 1995.

ROADS, C. The Computer Music Tutorial. Cambridge, Massachusetts: MIT Press, 1996.

ROEDERER, J. G. Introdução à Física e Psicofísica da Música. São Paulo: Edusp, 1988.

RUSSOLO, L. A arte do ruído. In: Música eletroacústica - história e estéticas; EDUSP; São Paulo; 1996

_____. The art of noises. New York, Pendragon Press, 1986.

SADE, Marquês de. Os 120 dias de Sodoma, Iluminuras, SP, 2008.

SCHAFER, R. Murray. A afinação do mundo. São Paulo, UNESP, 2001.

SCHAEFFER, P. Traité des objets musicaux: essai interdisciplines. Paris, Seuil., 1977

SINGER, B. Modernidade, hiperestímulo e o início do sensacionalismo popular. In: L. Charney e V. Schwartz (orgs.), O cinema e a invenção da vida moderna. São Paulo, Cosac & Naif, 2001.

SMALLEY, D. Composer Intention and Listener Reception: can they be reconciled ? artigo não publicado. Conferência ministrada durante os "Nordic Computer Music Days, Stockholm", September, 1991.

SOBCHACK, V. The Scene at the Screen: Envisioning Cinematic and Electronic "presence". In: GUMBRECHT, H.U. e PFEIFFER, K.L. (eds.). Materialities of Communication. Stanford, Stanford University Press, 1994.

STERNE, J. The audible past. Cultural origins of sound reproduction, Durham/Londres, Duke University Press, 2003.

VALE, V. e JUNO, A. (Org). RE/Search #6 & #7: Industrial Culture Handbook. San Francisco, CA: Re/search Publications, 1983.

WISHART, Trevor. On Sonic Art. London Harwood Academic Publishers. 1996.

ANEXO – Faixas do cd de áudio

1. Exemplos de *japanese noise*. Trechos de “Untitled #6” de Masonna (do álbum “frequency LSD” - 1998); “Noisembryo I” de Merzbow (do álbum “Noisembryo” - 1994); “peony crackers part 8” de Incapacitants (do álbum “Pariah Tapes” - 2006)
2. Exemplos da 1a. onda do movimento Industrial. Trechos de “Abfacklen!” (do álbum “Drawings of the Patient O.T.” - 1984); “Hit by a rock” de Throbbing Gristle (do álbum “D.O.A.: The Third and Final Report” - 1978); “Slogun” de SPK (do álbum “Auto-da-fé” - 1983)
3. Exemplos de *power electronics*. Trechos de “Pro-sexist” de Whitehouse (do álbum “Dedicated to Peter Kurten” - 1981); “Campaign” de Sutcliffe Jugend (do álbum “Campaign” - 1982); “Military Road” de Prurient (do álbum “Pleasure Ground” - 2006)
4. “Untitled #2” de Masonna (do álbum “hyper chaotic” - 1996)
5. “Ionosphere” de Aube (da coletânea “The American-Japanese noise treaty” - 1995)
6. “Spiral Blast” de Merzbow (do álbum “Pulse Demon” - 1996)
7. “Will for rhythm machine” de K2 (da coletânea “The American-Japanese noise treaty” - 1995)
8. “Overture” de Tetsuo Furudate (do álbum “Othello as a noise opera” - 2001)
9. “Emanation Machine r. Gie 1916” de SPK (do álbum “Information overload unit” - 1981)
10. “You don` t have to say please” de Whitehouse (do álbum “Great White Death” - 1985)
11. “Steh auf Berlin” de Einstürzende Neubauten (do álbum “Kollaps” - 1982)
12. “Memory Repeating” de Prurient (do álbum “And Still, Wanting” - 2008)
13. Exemplo de ruído branco
14. “Daughters of Lonesome Island” de John Cage (1945)
15. “Ionisation” de Edgard Varése (1929-1931)
16. “Dammerschein” de Iannis Xenakis (1994)
17. “Crack Groove” versão original de Merzbow (do álbum “Release your mind” - 1995) e versão Zeitkratzer (do álbum “Noise ... \ [Lärm]” - 2002) respectivamente.
18. “Poem for tables, chairs and etc.” de La Monte Young. (1960)
19. “Wriggle like a fucking eel” de Whitehouse (do álbum “Bird Seed” - 2003)