



RIO

PUC

Dissertação de Mestrado

Uma proposta de deturpação sonora a partir dos instrumentos técnicos da música

Lucas Castro Ribeiro

Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro

Centro de Teologia e Ciências Humanas

Departamento de Artes e Design

Rio de Janeiro, 30 de março de 2026



Pontifícia
Universidade
Católica do
Rio de Janeiro

Dissertação de Mestrado

Uma proposta de deturpação sonora a partir dos instrumentos técnicos da música

Lucas Castro Ribeiro

Orientação: Professor Doutor Carlos Eduardo Félix da Costa

Dissertação apresentada como requisito parcial para a obtenção do grau de Mestre em Design pelo programa de Pós-Graduação em Design, no Departamento Artes e Design.

Rio de Janeiro, 30 de março de 2026



Pontifícia
Universidade
Católica do
Rio de Janeiro

Uma proposta de deturpação sonora a partir dos instrumentos técnicos da música

Lucas Castro Ribeiro

Dissertação apresentada como requisito parcial para a obtenção do grau de Mestre em Design. Aprovada pela Comissão examinadora abaixo:

Professor Doutor Carlos Eduardo Félix da Costa

Orientador

Departamento de Artes e Design – PUC-Rio

Professor Doutor Gilberto Mendes Correia Junior

Departamento de Artes e Design – PUC-Rio

Professora Doutora Ana Tereza Prado Lopes

Instituto de Artes - UERJ

Rio de Janeiro, 30 de março de 2026



Pontifícia
Universidade
Católica do
Rio de Janeiro

Todos os direitos reservados. A reprodução, total ou parcial, do trabalho é proibida sem autorização da universidade, do autor e do orientador.

Lucas Castro Ribeiro

Designer e artista visual, formado em Comunicação Visual – Design pela Escola de Belas Artes da UFRJ e mestrando em Artes e Design na PUC-Rio. Atua como designer e desenvolve trabalhos artísticos com foco em som e música experimental, materializados principalmente em esculturas e vídeos.

Ficha Catalográfica

Ribeiro, Lucas Castro

Uma proposta de deturpação sonora a partir dos instrumentos técnicos da música / Lucas Castro Ribeiro ; orientador: Carlos Eduardo Félix da Costa. – 2026.

142 f. : il. color. ; 30 cm

Dissertação (mestrado)–Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro, Departamento de Artes e Design, 2026.

Inclui bibliografia

1. Artes e Design – Teses. 2. Arte sonora. 3. Gambiologia. 4. Ruído. 5. Audiovisual. I. Costa, Carlos Eduardo Félix da. II. Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro. Departamento de Artes e Design. III. Título.

CDD: 700

AGRADECIMENTOS

Agradeço ao professor Cadu por ter aceitado integrar esta pesquisa de maneira tão direta. Seus ensinamentos foram profundamente valiosos para o desenvolvimento do trabalho. As referências, tanto bibliográficas quanto artísticas, que compartilhou moldaram grande parte do que se constrói ao longo dos escritos e das empreitadas aqui apresentadas. À Júlia Argentin, minha parceira em toda a jornada do mestrado, agradeço por ter estado ao meu lado em todos os momentos, compartilhando caminhos, dúvidas, descobertas e conquistas. Agradeço aos meus pais e ao meu irmão por todo o apoio, não apenas durante o mestrado, mas em tudo o que me trouxe até o lugar que ocupo hoje. À PUC-Rio e ao sistema educacional brasileiro, minha gratidão por possibilitarem a realização de uma pós-graduação de qualidade e gratuita, permitindo o acesso à formação acadêmica e sua potência transformadora. Aos colegas de laboratório do LINDA, agradeço pelas trocas, conversas e debates, contribuindo para o amadurecimento de reflexões e experimentações. Aos professores do programa e aos membros da banca examinadora, agradeço pelas leituras atentas e pelas contribuições generosas realizadas desde a etapa de qualificação, que colaboraram de maneira decisiva para a escrita e para os rumos assumidos por este trabalho. Agradeço, em especial, a Gilberto Mendes e a Ana Tereza Prado Lopes, que integraram minha banca de qualificação do mestrado. A esta última agradeço também por ter integrado minha banca de TCC na UFRJ e por ter sido a primeira pessoa a me instigar a buscar o desenvolvimento desta pesquisa em nível de pós-graduação. A Mateu Velasco, agradeço por ter me encorajado a buscar a PUC-Rio e por incentivar o contato com o professor Cadu, que viria a orientar esta pesquisa. Aos amigos que estiveram presentes nos momentos de descontração, mas também nos debates e discussões que enriqueceram este trabalho de maneira significativa. A Leonardo Ventapane, por ter orientado os primeiros passos desta investigação ainda nos tempos de graduação na UFRJ, entre 2018 e 2019. A todos os professores que fizeram parte da minha formação e cujos pensamentos, direta ou indiretamente, desaguam aqui. E, por fim, a todos os músicos e artistas que moldaram meu pensamento ao longo dos anos e que influenciam diretamente o que aqui é apresentado.

RESUMO

Ribeiro, Lucas; Eduardo Félix da Costa, Carlos (orientador). **Uma proposta de deturpação sonora a partir dos instrumentos técnicos da música.** Rio de Janeiro, 2026. 142p. Departamento de Design e Artes, Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro.

A pesquisa investiga, inicialmente, o impacto do design das ferramentas musicais na constituição de convenções históricas, culturais e técnicas da música, tomando como eixo principal a formação clássica do *power trio*: guitarra elétrica, baixo e bateria. Esses objetos são compreendidos como artefatos culturais e técnicos que programam gestos, condicionam modos de escuta e delimitam fronteiras entre som musical e som-ruído, contribuindo para a normatização da música tonal e das estéticas alinhadas à lógica da produção *pop*. A partir desse diagnóstico, o trabalho propõe subversões do design projetual desses instrumentos, operando deturpações estruturais e de uso por meio de *hacking* analógico, gambiologia e apropriação de objetos pré-existentes. Tais intervenções, entendidas como “pecados técnicos” (1985), em um diálogo com Vilém Flusser, são tratadas como gesto político e estético, na medida em que rompem com a função programada do aparato industrial e abrem espaço para outras formas de escuta, mais porosas a falhas, ruídos, instabilidades e erros como material compositivo. O referencial teórico articula autores como Vilém Flusser, John Cage, Deleuze e Guattari, entre outros. Em paralelo, são analisadas práticas que operam na fricção entre música e ruído, como o experimentalismo dos anos 1990, com Sonic Youth, My Bloody Valentine e Glenn Branca. Trabalhos de artistas e coletivos contemporâneos referenciam as estruturas escultóricas desenvolvidas: Christian Marclay, Chelipa Ferro, Gabriela Mureb, Roman Signer e Peter Fischli e David Weiss são contemplados. Metodologicamente, a dissertação combina levantamento bibliográfico, experimentação prática e análise crítica. A pesquisa artística se concretiza na criação de objetos, esculturas e instalações sonoras que desestabilizam a função original dos instrumentos, explorando ruídos mecânicos, interferências eletromagnéticas, acidentes e precariedades materiais como operadores formais. Cada procedimento é documentado em texto, fotografia e vídeo, constituindo um corpo de obras que funciona simultaneamente como campo de ensaio e como demonstração dos argumentos teóricos.

Palavras-chave: arte sonora, gambiologia, ruído, audiovisual.

ABSTRACT

Ribeiro, Lucas; Eduardo Félix da Costa, Carlos (advisor). **A proposal for sonic distortion based on the technical instruments of music.** Rio de Janeiro, 2026. 142p. Departamento de Design e Artes, Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro.

The research initially investigates the impact of the design of musical tools on the constitution of historical, cultural, and technical conventions in music, taking as its main axis the classical formation of the power trio: electric guitar, bass, and drums. These objects are understood as cultural and technical artifacts that program gestures, condition modes of listening, and delimit boundaries between musical sound and noise, contributing to the normalization of tonal music and of aesthetic practices aligned with the logic of pop music production. Based on this diagnosis, the work proposes subversions of the design of these instruments, operating structural and functional distortions through analog hacking, gambiology, and the appropriation of pre-existing objects. Such interventions, understood as “technical sins” (1985) in dialogue with Vilém Flusser, are treated as political and aesthetic gestures, insofar as they break with the programmed function of industrial apparatuses and open space for other modes of listening, more permeable to failures, noise, instabilities, and errors as compositional material. The theoretical framework articulates authors such as Vilém Flusser, John Cage, Deleuze and Guattari, among others. In parallel, practices operating in the friction between music and noise are analyzed, such as the experimentalism of the 1990s associated with Sonic Youth, My Bloody Valentine, and Glenn Branca. Works by contemporary artists and collectives also inform the sculptural structures developed in the research, including Christian Marclay, Chelipa Ferro, Gabriela Mureb, Roman Signer, and Peter Fischli and David Weiss. Methodologically, the dissertation combines bibliographic research, practical experimentation, and critical analysis. The artistic research materializes in the creation of objects, sculptures, and sound installations that destabilize the original function of musical instruments, exploring mechanical noise, electromagnetic interference, accidents, and material precariousness as formal operators. Each procedure is documented through text, photography, and video, forming a body of works that operates simultaneously as an experimental field and as a demonstration of the theoretical arguments.

Keywords: sound art, gambiologia, noise, audiovisual.

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO.....	12
2 APARATOS TÉCNICOS E POLÍTICA DA ESCUTA.....	23
2.1 A matéria (in)formada, o pecado técnico e a gambiologia	24
2.2 O outro sonoro	33
3 O DIY PUNK E O EXPERIMENTALISMO MUSICAL DOS ANOS 90	43
4 ENSAIOS	51
4.1 Guitarras herméticas	63
4.2 De Stijl	71
4.3 Experimental Jet Set	81
4.4 “Para ser ouvido (do outro lado do vidro)”	101
4.5 O instrumento-osso	106
5 ARQUIVO, COLAGEM E ENSAIOS EM VIDEOARTE	115
6 CONSIDERAÇÕES FINAIS	136
BIBLIOGRAFIA	141

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 – Fábula de Bestas (vídeo, 0:59 min).	13
Figura 2 – O quarto de Hermes (vídeo, 1:47 min)	13
Figura 3 – Desenhos e colagens realizados a partir da frequência gerada por magnetismo	15
Figura 4 – Marcel Duchamp, <i>3 Standard Stoppages</i>	16
Figura 5 – Esculturas Magnéticas (vídeo, 4:12 min)	17
Figura 6 – Glenn Branca em concerto.....	46
Figura 7 – Sonic Youth em concerto.....	47
Figura 8 – Kraftmelodie (vídeo, 0:52 min)	53
Figura 9 – Paralisar o tempo e inventar distâncias (vídeo, 0:56 min).....	54
Figura 10 – Máquina #3: correia (grande)	55
Figura 11 – Compacto Simples	57
Figura 12 – O silêncio da fita é o som da guitarra (vídeo, 1:40 min)	59
Figura 13 – Bossa Nova (vídeo, 0:59 min)	60
Figura 14 – Guitarra em Bossa Nova (vídeo, 1:08 min)	61
Figura 15 – Bruxismo (vídeo, 0:42 min).....	62
Figura 16 – Arcada (vídeo, 1:25 min)	63
Figura 17 – Só no sapatinho	65
Figura 18 – On-off Poltergeist	66
Figura 19 – 100 metros rasos	67
Figura 20 – Primeira versão de Guitarra Hermética (vídeo, 0:42 min).....	68
Figura 21 – Motor interno de Guitarra Hermética	68
Figura 22 – Guitarra Hermética (vídeo, 0:51 min).....	70
Figura 23 – Guitarras Herméticas (vídeo, 0:51 min)	71
Figura 24 – DeStijl	72
Figura 25 – Recycled Records	74
Figura 26 – Christian Marclay e sua Phonoguitar	75
Figura 27 – The Imaginary Records. Left, Who’s Looking Back (from the series ‘Body Mix’) 1992. Right, Men of the Mall (from the series ‘Body Mix’) 1991	75
Figura 28 – DeStijl	77
Figura 29 – DeStijl	78
Figura 30 – DeStijl	78

Figura 31 – Knobs (Volume)	79
Figura 32 – <i>Experimental Jet Set I</i> (vídeo, 2:50 min)	82
Figura 33 – Guitar Drag	84
Figura 34 – <i>Violin with string</i>	85
Figura 35 – <i>Experimental Jet Set I</i> (Foto detalhe)	86
Figura 36 – <i>Experimental Jet Set II</i> (vídeo, 1:16 min).....	87
Figura 37 – <i>Experimental Jet Set II</i> (Foto detalhe) (vídeo, 1:16 min)	88
Figura 38 – <i>Cap with Rocket</i> (vídeo, 0:26 min)	92
Figura 39 – Ben Hur.....	94
Figura 40 – The Way Things Go I	96
Figura 41 – The Way Things Go II	96
Figura 42 – <i>Experimental Jet Set III</i> (vídeo, 2:26 min)	99
Figura 43 – <i>Experimental Jet Set III</i> (vídeo, 2:26 min)	100
Figura 44 – To Be Looked at (from the Other Side of the Glass) with One Eye, Close to, for Almost an Hour	101
Figura 45 – Tom Verlaine do Television usando a Ampeg Dan Armstrong Lucite	102
Figura 46 – Esboço digital de <i>To Be Heard At</i>	103
Figura 47 – Para ser ouvido (Do outro lado do vidro)	105
Figura 48 – Para ser ouvido (Do outro lado do vidro) (Foto detalhe).....	106
Figura 49 – <i>Frame</i> extraído de <i>It Might Get Loud</i> (vídeo, 1:36 min).....	108
Figura 50 – Ossos I.....	109
Figura 51 – Extração da carne do osso.....	109
Figura 52 – Ossos II	111
Figura 53 – Instrumento-Osso.....	113
Figura 54 – Chapa Ferro)))	114
Figura 55 – Registros fotográficos do <i>Shopping Chão</i> no dia 30 de março.....	122
Figura 56 – Processo de captura do som	123
Figura 57 – Dedo no nariz, <i>frame</i> extraído de <i>Archive Fever</i>	124
Figura 58 – <i>Frames</i> extraído de <i>Archive Fever</i>	125
Figura 59 – Colagens analógicas realizadas entre 2020 e 2021 e <i>Frame</i> extraído de <i>Archive Fever</i>	127
Figura 60 – <i>Frame</i> extraído de <i>Tekhné</i> . Fita-matriz Canto Paracambi o curió I	130

Figura 61 – <i>Frame</i> extraído de <i>Tekhne</i> . Fita-matriz Canto Paracambi o curió II	132
Figura 62 – Estudos de Debussy	133
Figura 63 – <i>Frames</i> extraídos de <i>Tekhne</i>	134

1 INTRODUÇÃO

Prezado leitor, para introduzir esta dissertação, solicito licença para abordar o texto sob a perspectiva e escuta da atuação direta como artista. Pretendo descrever os temas pelos quais nutro profundo apreço, buscando não me limitar aos rigores da escrita acadêmica. Em determinados momentos, opto pelo uso da primeira pessoa, recurso que considero indispensável para descrever processos oriundos de um fazer poético pessoal e para traduzir, com maior autenticidade, as experiências e reflexões que orientam esta pesquisa.

O presente projeto de mestrado em artes/design propõe a continuação de uma investigação iniciada durante uma pesquisa de TCC na graduação em Design da Escola de Belas Artes do Rio de Janeiro no ano de 2019. Durante esse curso, iniciei um estudo sem determinações específicas do que seria seu produto final: seria um trabalho guiado pelo processo e suas implicações. Tracei um rumo a partir da obra *O universo das imagens técnicas* (1985) de Vilém Flusser. Na obra, o filósofo convida artistas a conhecerem a interioridade dos aparatos criadores do que ele nomeia “imagens técnicas”, como câmeras fotográficas, por exemplo, e propõe a quebra de seus “códigos originais”, a fim de manipular e se alcançar resultados imagéticos não planejados por seus inventores. Deturpações contra as ferramentas que tem, por fabricação, intuítos e objetivos idealizados.

Como ensaio, ainda por desconhecimento de técnicas em eletrônica, experimentei com circuitos elétricos de teclados sonoros infantis (Figura 1), acreditando serem exercícios para, posteriormente, ocasionar atos semelhantes em artefatos tecnológicos criadores da imagem, como aparelhos de videocassete e objetos análogos. O resultado das intervenções nos brinquedos foi surpreendente: sons completamente inesperados e não planejados foram gerados, percebendo que minha investigação se baseava na exploração sônica e escultórica como prioridades.



Figura 1 – Fábula de Bestas (vídeo, 0:59 min).

Fonte: Acervo pessoal (2023). Disponível em: <https://youtu.be/Xm2OwcYQhNw>.

Esta foi a confirmação de um sintoma, que surgiu em 2018 numa disciplina da graduação alguns semestres antes e até então esquecido. *O quarto de Hermes* (Figura 2), consistia em uma instalação no cômodo antes pertencente a meu avô, mas que após sua passagem transformara-se em “depósito” para alguns instrumentos e, por consequência, sala para se fazer música. Na missão de tratar o local como objeto de estudo para a disciplina do curso, refleti quanto a possibilidade de torná-lo um instrumento autônomo, capaz de criar ambiências sonoras com os instrumentos que estavam ali dispostos.

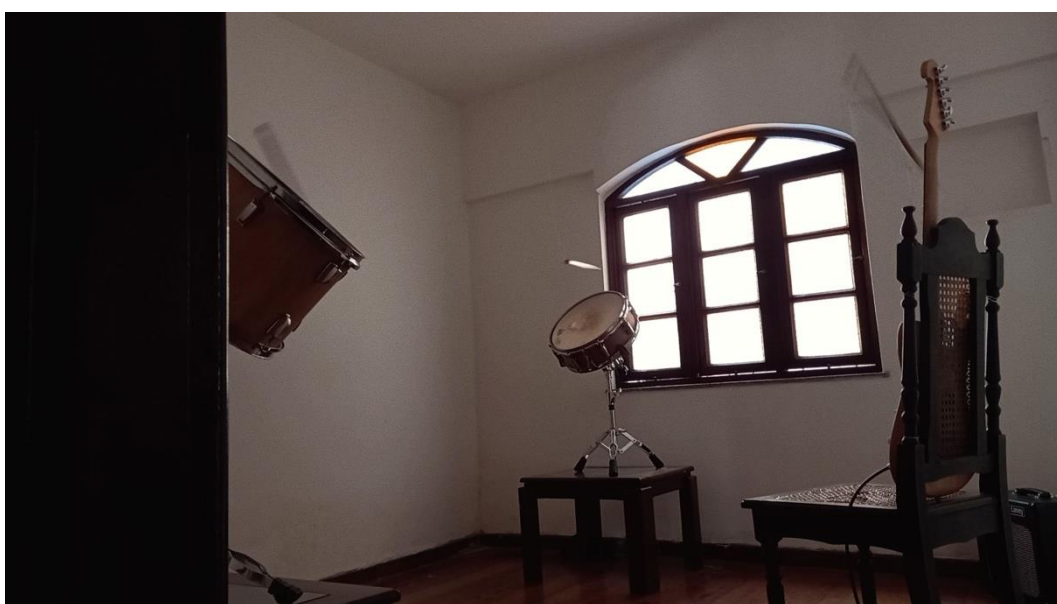


Figura 2 – O quarto de Hermes (vídeo, 1:47 min)

Fonte: Acervo pessoal (2021). Disponível em: <https://youtu.be/u8DoSxgSvZl>.

Ao amarrar três baquetas – com auxílio de longos pedaços de barbante – nas três hélices do ventilador de teto e posicionar no ambiente três peças de bateria e uma guitarra presa a uma cadeira pertencente a casa, transformei o antigo escritório em um dispositivo sonoro que funcionava apenas com o ligar do botão instalado nas antigas paredes. O quarto soava aos toques, muitas vezes violento, das baquetas nas cordas da guitarra amplificada e nas peças de bateria acústica, constituindo uma ferramenta fundada no acaso pré-determinado. A transformação do ambiente, acostumado anteriormente apenas ao silêncio de meu avô e ao vazio deixado por sua ausência, se viu em uma realidade onde não só foi ressignificado, como também passou a ser agente deste deslocamento. Os sons, antes mínimos, foram dilatados; as frequências agora não mais eram provenientes da função original do ventilador como peça utilitária, mas sim fruto de manipulações que visavam novas oportunidades experimentais para objetos em novos contextos. O ambiente sonoro, sobretudo através do som da guitarra, ecoava influências musicais pessoais de movimentos como o *shoegaze* e o *noise rock*.

As correntes do pós-*punk*, especialmente as que emergiram na década de 1990, exerceram uma influência significativa na construção do meu imaginário cultural, que sustenta esta pesquisa. Movimentos musicais liderados por artistas como My Bloody Valentine, Sonic Youth, Dinosaur Jr. e The Jesus and Mary Chain carregam uma essência jovial de transgressão que ressoa profundamente em minha percepção estética e criativa. A fusão entre distorção, ruído e melodias etéreas nesses contextos musicais traduz uma espécie de “irresponsabilidade construtiva”, na qual a experimentação sonora e a atitude desafiadora se sobrepõem às estruturas convencionais. O caráter abrasivo do *noise rock*, a introspecção imersiva do *shoegaze* e a irreverência do *punk* e do pós-*punk* moldaram não apenas minha escuta, mas também a forma como compreendo a arte: um campo de possibilidades abertas, onde o erro, o acaso e a subversão desempenham papéis mais relevantes do que a técnica refinada.

Durante todo o percurso do TCC fui guiado pelo processo. A incerteza do produto final me levou a artefatos e pensamentos que tratei como “não-resultados”, mas que hoje enxergo como frutos imensamente válidos para a abordagem sonora/visual desta dissertação. Uma destas colateralidades – que durante o término da graduação foi tratado apenas como etapa para se chegar a um lugar outro de valor

– foi um circuito eletrônico¹ que, quando aliado a duas grandes bobinas de cobre, ocasionava um campo magnético posto sobre um captador de guitarra, que tomava conta de traduzir esta força energética em frequências sonoras. A manipulação gestual destes artefatos de cobre trançado e as diferentes distâncias entre elas determinava as frequências geradas. O manuseio das bobinas circundava o captador em movimentos que formavam elipses e círculos imaginários, sujeitos aos limites do campo magnético.

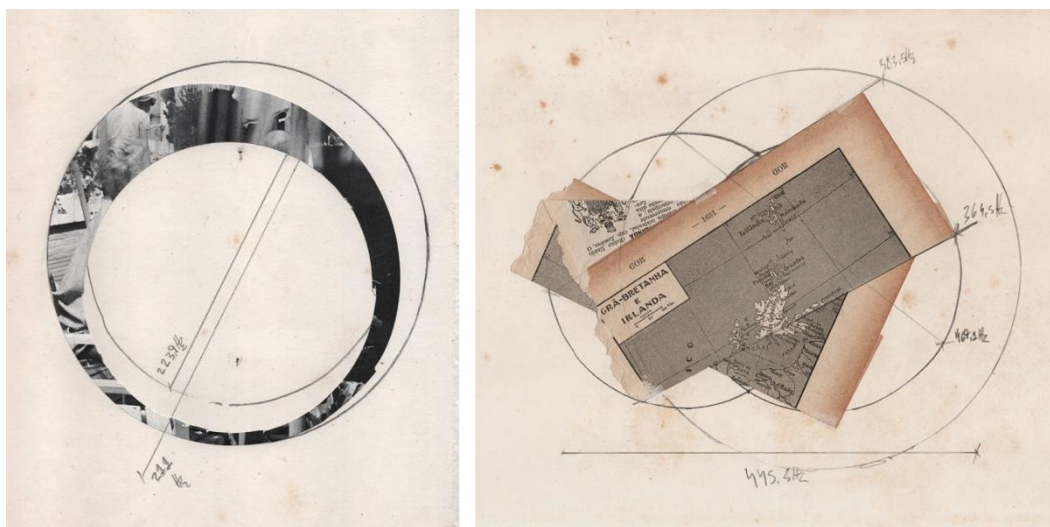


Figura 3 – Desenhos e colagens realizados a partir da frequência gerada por magnetismo
Fonte: Acervo pessoal (2019).

A partir da circularidade imagética constatada, busquei expandir o movimento das bobinas para além do gesto, registrando distâncias e frequências por meio de anotações gráficas (Figura 3), utilizando desenhos e colagens como recursos técnicos e visuais. O processo começava ao posicionar as bobinas em uma configuração geográfica em torno do captador, traçar uma linha com lápis no papel da distância entre elas e anotar a frequência em *Hz* gerada, com auxílio de um aplicativo medidor de frequências sonoras para celular. As linhas retas representavam as distâncias entre as bobinas, enquanto o círculo deveria dar visualidade ao campo invisível magnético. O intuito era determinar coordenadas que não dependessem das medidas de distância comumente utilizadas, mas representassem em *Hertz* (unidades de medida referentes ao som) a configuração espacial das bobinas. Dez centímetros não representavam mais 10 centímetros, mas

¹RIBEIRO, Lucas. **Não-vazio eletromagnético**. Vídeo (3 min 45 s). Disponível em: https://youtu.be/Kxpc9t_c3xk. Acesso em: 20 jan. 2026.

sim 211 *Hz*, por exemplo. Esta transmutação das unidades de medida foi influenciada por *Three standard stoppages* (1914) (Figura 4) de Marcel Duchamp, obra na qual o artista toma uma fita métrica maleável de 1 metro que era lançada em direção ao chão e, a partir do novo formato físico alcançado, “criava” uma nova unidade de medida que fazia sentido dentro de uma declaração longitudinal acordada apenas por e para Duchamp. Um jogo de ironia em que o artista lidava com questões de chance a partir do brincar com a força da gravidade.



Figura 4 – Marcel Duchamp, *3 Standard Stoppages*
 Fonte: Museum of Modern Art (MoMA). Disponível em:
<https://www.moma.org/collection/works/78990>. Acesso em: 13 abr. 2025.

Influenciado nas figuras finais surgidas desse processo de construção de colagens e anotações criei esculturas circulares que viriam a comportar ímãs em suas estruturas (Figura 5). Os ímãs surgiram como forma de referenciar o campo magnético gerado no sistema elétrico da etapa anterior. Esses pequenos objetos de propriedades magnéticas, postos nas esculturas, tensionavam cordas de guitarra e não tocavam as extremidades dos aros, mas sim flutuavam em uma estabilidade precária proposta pela invisível força magnética. Construí assim instrumentos sensíveis e barulhentos ao serem amplificados, armações que permitiam a performance a convidar-nos como agentes a preencher o ‘não-vazio’ sonoro do ambiente onde estariam instaladas.

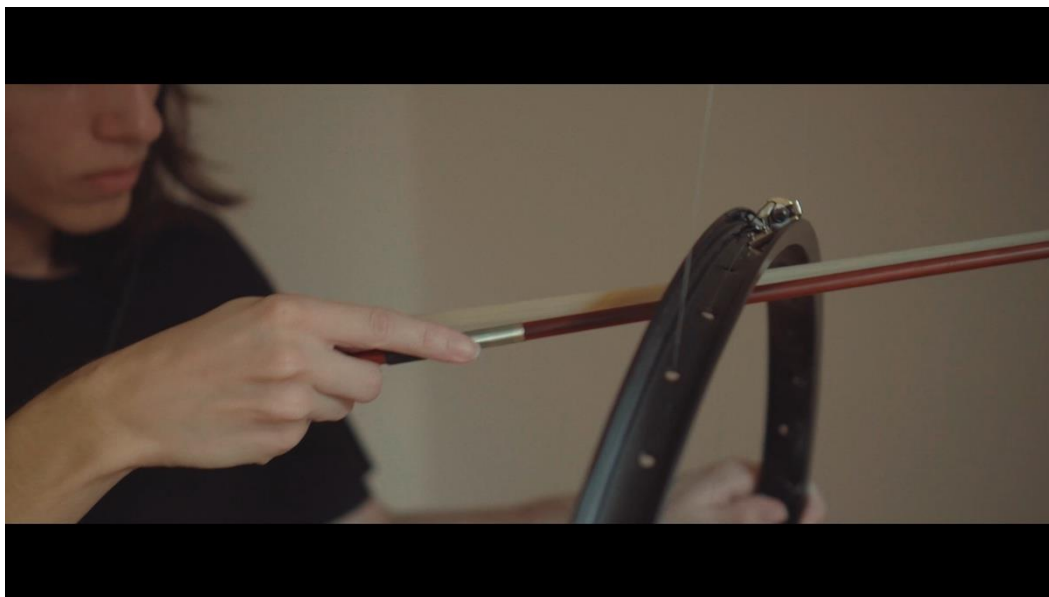


Figura 5 – Esculturas Magnéticas (vídeo, 4:12 min)

Fonte: Acervo pessoal (2019). Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=aw_O-Y4E_Sc.

A resultante final durante o projeto da conclusão de curso foi, portanto, uma performance: o registro da ação tocante das esculturas magnéticas aqui descritas. Porém, ao visualizar todo o percurso, percebo que o verdadeiro objeto de estudo foi o processo: suas etapas, pensamentos e análises envolvidos. Começo a me interessar cada vez mais pelo que nomeio como “anti-engenharias”: planejamentos experimentais para objetos que vislumbram práticas consideradas inúteis diante a sociedade de consumo. Provoco adulterações em artefatos preexistentes que se ocupam de fragilidades sutis, dispositivos que visam fingir o esotérico ao tomar forma e movimentos involuntários e independentes. Em todas as esculturas e instalações realizadas, a vídeo-performance se faz presente. O objeto de registro se mostra importante aliado da criação sonora-temporal e demonstra o vestígio da ação da própria matéria. As esculturas performam de forma solitária e o registro do ato muitas vezes é a única solução de apresentação das obras, seja por sua fragilidade, seja por falta de espaços expositivos dispostos a receber trabalhos físicos que não se encaixam nos moldes e suportes considerados tradicionais.

Vislumbro, após essa breve fábula pessoal, nesta pesquisa de mestrado, formular propostas de criação sonora e escultórica a partir da dobra e tensão de materiais e aparatos da música, sugestionando uma teoria que investiga as diferenciações entre som e música, buscando compreender o amorfo sonoro e sua exclusão nas convenções da teoria musical tradicional. Para isso, questiono inicialmente as consequências estéticas e técnicas decorrentes da utilização

histórica dos instrumentos musicais e da perpetuação de um design tradicional em sua concepção. Um exemplo claro, no qual invisto, é a guitarra elétrica, que pode apresentar variações estéticas e físicas, mas mantém seu princípio de uso ainda pouco alterado ao longo das últimas décadas. Nesse contexto, analiso como o design dos instrumentos e das ferramentas técnicas influencia a estética do som e as normas estabelecidas, utilizando pensadores como Vilém Flusser, John Cage, Gilles Deleuze e Félix Guattari, em uma tentativa de abordagem anárquica diante da compreensão sonora vigente.

É fundamental esclarecer que a análise das técnicas e teorias musicais nesta pesquisa não carrega uma conotação de rejeição ou crítica simplista. Pelo contrário, reconhece-se a importância central que essas práticas desempenham no campo e na vida do pesquisador. O objetivo, no entanto, é compreender como o design pode ter influenciado e moldado essas técnicas ao longo do tempo, condicionando práticas e estéticas específicas. A partir dessa reflexão, a pesquisa busca explorar possibilidades de subversão desse design, promovendo uma abordagem que questiona as normas estabelecidas e abre caminho para outras formas de produção sonora.

Essa perspectiva de análise se conecta a tradições artísticas que desafiaram as convenções em seus contextos históricos, como os movimentos de vanguarda e o *punk*. Ambos ilustram como a desconstrução de paradigmas pode inaugurar novas formas de expressão e expansão dos limites do que é possível na criação musical. Inspirada por essas abordagens, a pesquisa propõe uma reflexão crítica e experimental sobre o design de instrumentos e ferramentas outras, explorando sua ressignificação como meio de acesso a novas possibilidades sonoras e estéticas.

Portanto, o **tema** desta pesquisa é a proposta de uma abordagem diferenciada sobre os objetos técnicos da música, com foco especial na guitarra elétrica, visando estudar a ruptura de seus métodos tradicionais por meio da *gambiologia* e da ruptura de um design considerado convencional. O anseio é explorar novos significados sonoros e visuais, a partir de um desenvolvimento histórico, artístico e musical, analisando obras que dialogam com essas práticas. O embasamento teórico apoia-se em pensadores e filósofos cujas reflexões sobre questões sonoras, design e outras temáticas pertinentes contribuem para o aprofundamento desta investigação.

A **problemática** desta pesquisa não reside em uma exigência concreta de mundo que necessite de uma solução prática, mas sim um questionamento pessoal crítico e teórico, alinhado ao desejo de expandir as fronteiras do pensamento e da prática artística no campo do som, do design e da arte. Essa formulação destaca o interesse acadêmico em investigar as implicações do design no campo sonoro e explora a possibilidade de exceder limites preestabelecidos para abrir outras perspectivas criativas.

O **objetivo geral** desta pesquisa é subverter e ressignificar o design projetual dos instrumentos da música, de modo a questionar suas funções preestabelecidas e abrir caminhos para novas experiências estéticas.

A atenção principal da investigação volta-se aos objetos do clássico *Power Trio*: baixo, bateria e, sobretudo, a guitarra elétrica, objeto de maior afeição material nesta exploração artística-pessoal. A pesquisa abarca também ferramentais correlatos, como gravadores de fita e objetos utilizados no contexto de reprodução e gravação sonora. Tais elementos são observados sob um olhar artístico que procura explorar suas falhas, ruídos e possibilidades de manipulação, desestabilizando as lógicas funcionais da música *pop* e dos sistemas tradicionais de produção sônica.

Os **objetivos específicos** são:

- Estudar práticas artísticas que subvertem convenções técnicas e culturais; artistas e movimentos que propuseram formas alternativas de interação com o som, como John Cage, o *punk* e o *avant-garde*;
- Investigar o papel do design como ferramenta de condicionamento cultural e técnico; compreender como o design dos instrumentos carrega códigos e determinações que influenciam a estética sonora e a prática musical, limitando ou orientando possibilidades criativas. Mas que estão abertos a profanação;
- Desenvolver novas propostas e intervenções sonoras; realizar experimentações artísticas que ressignifiquem instrumentos musicais tradicionais ou criem novos dispositivos sonoros a partir da deturpação e subversão de suas funções originais.

As **questões norteadoras** dessa pesquisa são:

- Como a construção dos artefatos manufaturados, notadamente os instrumentos musicais, influenciou a estética sonora entendida pela sociedade?
- Qual é a relação entre a estética musical e “ruídos”, e como preconceitos sonoros são influenciados pela construção formal dos instrumentos musicais?
- Como a deturpação do design original dos instrumentos musicais pode gerar novos sentidos sônicos e desafiar as normas estabelecidas?

A pesquisa se **justifica**, primeiramente, pelo desejo de aprofundar uma investigação artística em curso, inserindo sua prática e desdobramentos no contexto acadêmico. É também motivada pelo interesse de questionar os condicionamentos que estruturam o campo do sonoro, no que concerne ao design dos instrumentos da música, que, enquanto artefatos culturais e técnicos, trazem consigo códigos, funções e estéticas previamente determinados, que tendem a limitar a experimentação. Essa análise visa desafiar as normas impostas pelo design tradicional, abrindo espaço para inovações que dialoguem com o contemporâneo e promovam novas práticas artísticas. Nesse contexto, explorar a reutilização e a deturpação de objetos técnicos não é apenas um ato criativo, mas também um gesto micropolítico e cultural de resistência contra a padronização imposta. Ao conectar práticas artísticas com uma reflexão teórica profunda, a pesquisa não apenas amplia o vocabulário do pesquisador como também busca oferecer contribuições para o debate acadêmico. A expectativa é que esta investigação inspire artistas, designers e músicos a repensar as fronteiras de seus campos de atuação, propondo formas alternativas de compreender o som e os objetos técnicos diversos.

Como **metodologia**, a pesquisa apresenta um caráter qualitativo, exploratório, descritivo e prático, proporcionando realizações artísticas sonoras e visuais. Para isto, toma-se como base os princípios da *Art based research*, a partir da criação e desenvolvimento de objetos empíricos comprometidos com as ideias discursadas. Os artefatos em questão são esculturas, instalações e obras videográficas, maneiras de esculpir junto a ação do tempo e do movimento, tendo como prioridade a intenção sônica. A investigação se estrutura em três eixos principais: pesquisa bibliográfica, experimentação prática e documentação, permitindo um diálogo contínuo entre teoria e execução. Pensamentos do campo da

filosofia serão articulados para estruturar um arcabouço conceitual que permita a reflexão acerca de condicionamentos culturais e técnicos que moldam o campo sonoro. Este levantamento teórico busca compreender as bases históricas e filosóficas do som, da arte e do design, suas implicações culturais e o potencial subversivo do uso não convencional de artefatos manufaturados. Em paralelo, a pesquisa artística se concentra na criação de objetos e intervenções que desafiam o design tradicional dos artefatos, subvertendo suas funções predefinidas e explorando novas possibilidades através de uma prática fundada no conceito da gambiologia. Este processo inclui técnicas de *hacking* analógico, explorando o potencial de erro e a deturpação como estratégia criativa. Cada etapa da criação será registrada em texto, fotografia e vídeo, a fim de documentar e promover uma análise crítica dos resultados.

O primeiro capítulo da dissertação é a própria *Introdução*, em que são apresentados os elementos constitutivos da pesquisa e a trajetória artística e acadêmica que motivou esta pesquisa de mestrado.

O segundo capítulo intitulado *Aparatos técnicos e política da escuta* se propõe a construir a base teórica para os processos práticos/artísticos da pesquisa, articulando e englobando pensamentos acerca do som e do design, além de conceitos diversos que corroborem com o projeto. Investiga-se autores como Vilém Flusser, em suas obras *O mundo codificado* (1988) e *O universo das imagens técnicas: um elogio a superficialidade* (1985), John Cage, Deleuze e Guattari e o conceito de espaços lisos e estriados, trabalhados durante um capítulo de seu livro *Mil Platôs: Capitalismo e Esquizofrenia Vol. 5* (1980).

No terceiro capítulo, *O DIY técnico do Punk Rock e o experimentalismo ruidoso dos anos 90*, insiro a pesquisa em um panorama cultural e histórico, através da análise de referências musicais que influenciam esta pesquisa. Fazem-se presentes movimentos de vanguarda e artistas como Sonic Youth, My Bloody Valentine e Glenn Branca. Esses grupos foram referências fundamentais na ruptura com técnicas musicais tradicionais ao contestar padrões dos instrumentos acústicos e elétricos que empunhavam, explorando afinações alternativas, o uso criativo do ruído e outras formas não convencionais de construção melódica. Suas vastas discografias são um prazeroso trajeto de desconstrução da música *pop* e que despertam o desejo de inovar e expandir os limites do fazer sonoro-musical. Neste

capítulo, trechos de entrevistas com os próprios artistas analisados são uma rica fonte de aprendizado.

O quarto capítulo, *Ensaio*, circunscreve o registro documental, textual e imagético, das empreitadas prático-artísticas, da deturpação deliberada dos instrumentos da música através de atividades escultóricas. Os pensamentos são dispostos de maneira empírica e postos a soar além da verbalização; se tornam abstratos aos passos de se desprender do texto e da teoria, mas entoando fisicamente os pensamentos discutidos a partir da bibliografia e da concepção filosófica referenciada ao longo dos capítulos anteriores. Serão descritos trabalhos artísticos e seus processos: esculturas kinéticas-sonoras e vídeo-registros de acidentes programados com intenção de produzir som. Contextualizo cada um dos projetos práticos com referências diretas da arte contemporânea. Artistas como Christian Marclay, Gabriela Mureb, Roman Signer, Marcel Duchamp, o coletivo Chelipa Ferro e a dupla Peter Fischli & David Weiss são estudados como modelos de experimentação e inspiração, tanto para as obras que serão desenvolvidas quanto para os conceitos que orientam a investigação.

O quinto capítulo documenta o processo de feitura de dois projetos artísticos que deslocam o foco da intervenção material direta sobre instrumentos para uma prática de apropriação, montagem e recomposição de arquivos sonoros e visuais em suportes digitais, mantendo, contudo, continuidade conceitual com a base teórica da dissertação: arquivo, obsolescência técnica, falha como linguagem e o gesto *hacker* de desvio de função. A análise articula referências como Jacques Derrida e seu livro *Mal de Arquivo: Uma impressão Freudiana* (1995), Camille Henrot, Christian Marclay e Chelipa Ferro, situando a colagem como operação estética e política que reorganiza significados.

Por fim, o sexto capítulo conterà as considerações finais do trabalho e apontamentos futuros para a continuidade da pesquisa.

2 APARATOS TÉCNICOS E POLÍTICA DA ESCUTA

Tive muitas discussões acerca das bandas *punk*, que diziam: ‘Aprenda três acordes e forme uma banda’ Eu pensava: ‘Por que diabos aprender três acordes?’ Aí está, para mim, o problema do *punk* — eles queriam aprender a tocar música. Aprender a tocar música baseada no *rhythm and blues* é tornar-se escravo do sistema. (P-Orridge, 1998, apud Quintane N., 2022, p. 61).² Tradução livre.

Para fundamentar a discussão proposta neste primeiro capítulo, recorro inicialmente aos pensamentos de Vilém Flusser em “O mundo codificado: Por uma filosofia do design e da comunicação” (1998) e “O universo das imagens técnicas: Um elogio à superficialidade” (1985), onde este investiga a criação de códigos, máquinas e sua influência na cultura, além de propor a transfiguração desses dispositivos como um ato de subversão. Sua abordagem anárquica em relação às mídias contesta sua natureza normativa e conclama os usuários a se rebelarem contra as estruturas tecnológicas, buscando resultados não previstos por seus criadores.

O rompimento com o objeto industrial, produzido em larga escala, mais do que uma estratégia estética, é um gesto micropolítico. No contexto da música, esse gesto se manifesta em derivações ou desvios das técnicas vigentes e das próprias convenções da escuta. Neste capítulo, serão explorados conceitos que tensionam as fronteiras entre técnica e ruído, precisão e erro, ordem e desvio, estimulando sintomas diversos de deturpação das convenções e maior fluidez em relação às regras tradicionais.

Para sustentar essa investigação, discuto pensadores que romperam com os paradigmas tradicionais da estética do som, além de filósofos cujas abordagens dialogam com uma concepção fluida e não-pragmática da experiência artística e social. São tratados autores como John Cage, Gilles Deleuze e Félix Guattari, destacando o caráter político e anárquico que fundamenta a experimentação em práticas não normativas. Se a função de um objeto é determinada por seu design, então uma nova função exige um redesenho: uma intervenção que subverte a lógica projetual estabelecida. Esse gesto de transgressão, expresso no enxerto imprevisto,

² *I had many arguments with punk bands who would say ‘Learn three chords and form a band.’ I thought, ‘Why on earth learn three chords?’ Therein lies the problem of punk to me — they wanted to learn to play music. To learn to play music based on rhythm and blues is to become a slave of the system. (P-Orridge, 1998, apud Quintane N., 2022, p. 61).*

constitui um “pecado técnico” (1985) contra a ordem de fabricação, original ao aparato, um desvio criativo que abre caminho para novas possibilidades de escuta e criação sonora.

2.1 A matéria (in)formada, o pecado técnico e a gambiologia

Todo artefato é produzido por meio da ação de dar forma à matéria seguindo uma intenção. Do ponto de vista etimológico, portanto, a manufatura corresponde ao sentido estrito do termo in+formação (literalmente, o processo de dar forma a algo). No sentido amplo, fabricar é informar. [...] Ao concretizar uma possibilidade de uso, o artefato se faz modelo e informação. Por exemplo, depois que se vê uma alavanca em operação e se compreende o princípio empregado, não é mais possível olhar para qualquer vara de madeira ou metal sem reconhecer seu potencial de aplicação à mesma finalidade. O que antes era um simples pedaço de pau adquire uma função e um significado específicos pela existência prévia de um conceito. Ou seja, informar também é fabricar. (Cardoso, 2007, p.12-13).

O ser humano para atravessar a história sustentou-se no uso de ferramentas, ampliando e ultrapassando habilidades naturais do corpo para usufruir das habilidades aprendidas culturalmente. Assim criou aparatos que alavancaram seu entendimento de mundo, partindo dos materiais disponíveis na natureza, informando-os com novos condicionamentos e configurações. “As informações herdadas tornam-se cada vez menos significativas, ao contrário das informações adquiridas, aprendidas, que são cada vez mais relevantes.” (Flusser, 2007, p.36.) O ser humano tornou-se um ser fabril, construtor e inventor, determinando técnicas de uso e de criação para seus artefatos e que direcionam e impulsionam suas ações.

No período anterior à criação dos instrumentos da música entendia-se o mundo a partir de uma amplitude do natural sonoro: o solfejo dos pássaros, o vento nas árvores e o barulho da água. A música se fazia presente através do canto, do instrumento-voz, e dos batuques e ritmos que soavam através dos objetos utilizados com fins percussivos. Com a evolução sobre a matéria desprovida de cultura imposta e seu avanço no entendimento do ato de informar os materiais da natureza, o ser-fabril transborda seu conhecimento para a criação do que viriam a ser as ferramentas com objetivos sonoros, passando a fomentar a ideia do som musical. Criam-se as harpas, flautas, instrumentos de percussão e toda a trajetória ferramental que desencadeia nos pianos, até outros instrumentos de corda.

Reverendo a história de determinados instrumentos musicais, nota-se quão tênues são as linhas que separam função de um utensílio do cotidiano no contexto musical. Pensemos nas fronteiras que separam uma zarabatana de uma flauta; a corda esticada em um arco e flecha do monocórdio, lira ou berimbau; o vaso cerâmico do instrumento de percussão; a cabaça com sementes da maraca; a caixa de palitos do chocalho; a caixa de madeira do cajon; ou ralador do güiro ou reco-reco. O que distingue a boca que come, a boca que fala, da boca que canta? (Obici, G., 2024, p.260).

O design projetual dessas ferramentas, sua construção física, delimitou a cultura e a estética em torno do que é sonoramente “aceito”: os intervalos tonais, as escalas e a harmonia foram chamadas de música; os demais sons foram denominados ruído, sons ignorados ou segregados como não-musicais. Escolhas estéticas que acolhemos dentre a gama de alternativas presentes no mundo; cultura informada de acordo com a legitimação criada a partir do que foi suposto dentre as normas impostas dos instrumentos. Este entendimento inaugura um fazer não empírico no campo do sonoro: as informações herdadas importam menos, o que conta são as informações culturais validadas. Essa ideação estética teve sua devida importância para a invenção e evolução da música, mas ao mesmo tempo estruturou e engendrou o campo do sonoro popular, excluindo da partilha estética, majoritariamente, os sons não concebidos por meio dos instrumentos e não domados pela estética harmônica.

Os artefatos técnicos carregam uma empiria específica em suas conformidades, carregam tendências técnicas de uso, retirando, ainda que de maneira sorrateira, o poder de quem as comanda. Isso parte exacerbadamente do código inicial criado pelo design, pelo projeto original pensado acerca da ferramenta e seu uso idealizado. Sobre a construção humana de códigos, Flusser comenta:

A comunicação humana é um processo artificial. Baseia-se em artifícios, descobertas, ferramentas e instrumentos, a saber, em símbolos organizados em códigos. Os homens comunicam-se uns com os outros de uma maneira não natural: na fala não são produzidos sons naturais, como, por exemplo, no canto dos pássaros, e a escrita não é um gesto natural como a dança das abelhas. [...] Após aprendermos um código, tendemos a esquecer a sua artificialidade: depois que se aprende o código dos gestos, pode-se esquecer que o anuir com a cabeça significa apenas aquele “sim” que se serve desse código. Os códigos (e os símbolos que os constituem) tomam-se uma espécie de segunda natureza, e o mundo codificado e cheio de significados em que vivemos (o mundo dos fenômenos significativos, tais como o anuir com a

cabeça, a sinalização de trânsito e os móveis) nos faz esquecer o mundo da primeira natureza. (Flusser, 2007, p.89-90).

Faz-se presente também a questão do designer e da manufatura, do engenheiro e do próprio músico, de apoiarem-se na história objetual para criar “novas” ferramentas. O design dos dispositivos musicais pouco mudou desde sua invenção. Os instrumentos de corda seguem a mesma lógica dos que surgiram a partir do esticamento das linhas dos arcos de flechas. Quando um designer idealiza uma mesa, ele pensa na mesa já existente, assim como quando pensa garrafas ou cadeiras. A morfologia tradicional de cada objeto transparece nos novos apetrechos que vêm ao mundo. John Cage (1961) aponta que o *Theremin* foi um dos poucos instrumentos inventados que teria fugido da lógica estrutural vigente, permitindo uma maior recepção ao convidar agentes para a produção sonora que não possuíssem a técnica do instrumento, já que é um objeto que ressoa sem o ato do toque. Entretanto, o que se viu foi um movimento contrário por parte de quem o “ativa”: os músicos que o utilizam se delimitam a tocar músicas e escalas conhecidas, censurando, nas palavras de Cage, toda a variedade e liberdade sonora permitida pelo artefato.³

A histórica construção social e cultural acerca destes artefatos causa uma influência externa para aqueles que os usam. Uma criança, por exemplo, ainda desprovida de bagagem comportamental prévia, ao se deparar com uma guitarra elétrica, provavelmente, vai bater em suas cordas e produzir som de maneira considerada não-musical. O contexto externo em torno da música influencia e intensifica a abordagem relacionada a suas ferramentas: a lógica técnica tende a se impor. A humanidade se sustentou no manuseio dos artefatos e estes diretamente influenciaram, internamente, nós como seres humanos. Transferimos competências para órgãos exteriores e somos intensamente transformados por tais equipamentos. Somos influenciados diretamente pelo sistema imposto, julgamos a estética sonora a partir deles e tendemos a ignorar o que consideramos ruidoso.

Tomemos a guitarra elétrica para um “ensaio filosófico” para explorar essa temática. A lógica estrutural do corpo de uma guitarra segue a mesma construída em seus antecessores dos séculos passados. Heranças da vihuela e do alaúde

³ CAGE, John. *The Future of Music: Credo*. In: CAGE, John. *Silence: Lectures and Writings*. Middletown: Wesleyan University Press, 1961. p. 3-6.

permanecem codificadas no artefato elétrico de afinação tradicional EADGBE (Mi-Lá-Ré-Sol-Si-Mi), na espessura e tensão das cordas, bem como na construção da forma do instrumento e outros elementos que condicionam modo de uso. Ao longo do tempo, surgiram estratégias para modificar e distorcer seu timbre, como os pedais de efeito, que emulam falhas físicas de amplificadores e expandem suas possibilidades sonoras, afinações alternativas e incorporação de ruídos e *feedbacks* ao somido tradicional do instrumento. É nesse ponto que esta pesquisa se ancora: estudar as rupturas tecnicistas, através, principalmente, de um ato de *design-hacking* pecaminoso, para então sugestionar outros métodos de entendimento do fazer sonoro.

Na primeira fase são inventados e programados aparelhos. Na segunda, os aparelhos são invertidos contra o seu programa. [...]. Trata-se pois de gesto invertido contra si próprio, de gesto que ilustra o supremo pecado segundo a Igreja Católica. [...]. As imagens técnicas são resultados de luta dramática e 'pecaminosa'. Em toda imagem técnica é possível descobrir-se tal colaboração e luta entre o programador e a liberdade informadora." (Flusser, 2008, p.28).

A proposta é sondar e compreender a estética formalizada do campo sônico, analisando o impacto evolutivo de suas respectivas ferramentas, para, por fim, desenvolver uma proposta de abordagem criativa por meio da violação. Portanto, parte-se da análise do design original dos artefatos musicais, com um foco especial na guitarra tradicional de seis cordas, sua influência na técnica e na cultura vigente, para, posteriormente, sugestionar a quebra, deturpando seus códigos funcionais e estruturais para desafiar suas sínteses operacionais.

O “pecado técnico”, termo cunhado por Vilém Flusser e popularizado nos escritos em *O Universo Das Imagens Técnicas* (1985), refere-se à tensão deliberada gerada contra o programa original das ferramentas. Essa tensão emerge a partir do vislumbre de um desvio provocativo, um ideal de subversão intencional da forma e da função planejada pelos criadores de determinado artefato. Ao reconhecer que o molde genético dos objetos carrega em si possibilidades de ruptura, Flusser propõe uma abordagem de intervenção, contrapondo-se à lógica maquinal e industrial, intencionando ações indesejadas aos olhos dos inventores de objetos em série. O trabalho do artista se torna o de um *hacker* analógico, deturpador de códigos e semânticas da forma. Manipulador da matéria tecnológica e desbravador de colapsos, instituidor de dobras do que foi anteriormente programado. Almeja-se

através desta prática a desobediência às normas e a utilização dos erros; propõe-se enxertos em aparatos que tornam seus planejamentos originais borrados pelas novas estruturas físicas impostas.

É comum ao aparato não automatizado, necessitado da ação da mão humana, ser creditado e entendido como neutro, guiado, controlado e posto a soar segundo intenções desejadas pelo usuário em questão. No entanto, a intenção é, na maioria das vezes, diretamente interligada ao projeto do utensílio: as ações fazem parte de um escopo de permissões programadas, idealizadas pelos designers e teóricos. No contexto desta pesquisa, o músico é capaz de fazer aquilo que for permitido pelo instrumento, ou melhor, pelo idealizador da ferramenta. O gesto do músico, é, de certa forma, previsível e provável segundo sua concepção. Em uma passagem, Flusser, ao se referir não a um instrumento musical, mas ao processo fotográfico, afirma:

Toda imagem técnica é “acidente programado”. É precisamente isto que o termo “automação” significa: processo de acidentes programados do qual a intenção humana foi eliminada, para se refugiar no programa produtor dos acidentes. (Flusser, 2008, p.27).

O que pretendo argumentar, portanto, é que, ao empunhar uma guitarra elétrica e improvisar por longos minutos, o performer ainda está operando dentro dos limites do que foi previamente estabelecido. Mesmo no improviso, considerado um espaço de liberdade criativa, o gesto musical aciona mecanismos e possibilidades sonoras que já foram concebidos e condicionados pelo designer do instrumento. Ele “aperta os botões da máquina” de acordo com funções e respostas sonoras previstas em sua estrutura original. A improvisação, portanto, não é totalmente livre; ela se desenrola dentro de um território mapeado pelas intenções dos idealizadores do utensílio.

É justamente nesse ponto que a *gambiologia* e a profanação do design, no contexto desta pesquisa, se tornam relevantes, permitindo fissuras no 'programa' pré-estabelecido e se apresentando como uma oposição contra algum grau de automaticidade. Esta tal luta é um movimento natural, inerente ao processo da humanidade e de seus aparatos: primeiro, são criadas as máquinas e suas técnicas de uso; depois, surgem os movimentos de deturpação e inversão dos gestos, movimentos que partem contra a própria cultura: os *avant-gardes*, os *hackers* e os

punks, indivíduos que promovem a luta contra a automação, os incitadores das manipulações *DIY* que tomam como base a máquina-ferramenta construída nas escalas de produção em massa industrial para torná-las objetos únicos. Este processo de confronto é a tentativa de liberdade perante o artefato antes informado pela indústria e cultura tradicional.

O indivíduo desatento ao protocolo das máquinas joga conforme seu jogo, traça caminhos sinalizados pelo sujeito criador do objeto, se tornando passivo à técnica. Este não detém o controle sobre a máquina, mas se faz funcionário da regra que rege o sistema. As evoluções tecnológica e filosófica dão espaço ao agente que se permite dialogar com a ferramenta, impondo seus interesses perante o aparato e elegendo quando se submeter ao totalitarismo da técnica e quando não se tentar ao “dizer” do instrumento e da cultura de massa construída ao seu redor. Cabe a este o ato de ludibriar com as diferentes possibilidades a partir da informação disponível, produzindo algo não antes previsto, se engajando em opor contra o aparelho, depondo contra suas estruturas, apresentando o que escapa da cegueira utilitária.

Esse movimento de indisposição frente ao dispositivo permite o desafio do resultado não sabido, desconhecido e improvável. Não se trata de rejeitar por completo as normas, mas de revisá-las e reinventá-las continuamente. Criar anti-regras que, com o tempo, se tornam as novas regras e, que então, necessitam ser rompidas novamente por novos *punks* que as repensem de tempos em tempos. O verdadeiro gesto criativo reside na capacidade de navegar entre as determinações impostas e a liberdade de transcendê-las, gerando algo que extrapole os limites do previamente concebido.

No plano do objeto a gambiarra quebra a lógica da mercadoria, gera um curto-circuito entre forma e funcionalidade do design industrial. Ela parte de um design preexistente mas, dependendo do grau de interferência, pode gerar um novo design (Obici, 2024, p.253).

Aprofundemo-nos, portanto, na teoria e no estudo da gambiarra: esta forma de 'jeitinho', reparo e ruptura dos objetos que é amplamente “enaltecida” em contextos sociais marginalizados e sintomatiza a desigualdade social através da tentativa de adaptação na ausência de recursos considerados “mais adequados” para a utilização de objetos diversos do cotidiano. A gambiarra não é um termo da arte, mas um termo que a arte se apropria para lidar com os diversos *ready-mades* manipulados e aglutinados que a produção artística passou a operacionalizar no

contexto contemporâneo. Entende-se esse campo de invenção como um conjunto de ações que se colocam em oposição ao objeto criado em série, seja por meio de *hacks* que subvertam sua estrutura original, seja pela recusa em descartá-lo ao fim de sua vida útil esperada. Neste último caso, esta natureza de curioso entusiasta abarca e sustenta as falhas deste tal prolongamento da mídia/artefato, através, muitas vezes, de um “reparo” amador, a gambiarra em sua essência: consertos improvisados, sem refinamento técnico, ferramentas adequadas ou conhecimento formal.

Constroem-se, cada vez mais, objetos impenetráveis, cuja estrutura concentra todo o poder nas mãos da manufatura que os desenvolveu. A assistência técnica, quando necessária, deve ser exclusivamente autorizada. O consumidor é privado de qualquer diálogo com os aparelhos: ao abri-los, perde-se não apenas a garantia, mas, muitas vezes, também a possibilidade de remontar e torná-lo funcional novamente. A gambiarra é um processo extensamente comum ao brasileiro: em um território com tamanha escassez de recursos e políticas públicas, que, por outro lado, demonstra grandes demandas e necessidades por parte da população, o tal do “jeitinho” se estende ao design projetual e deturpa os objetos da indústria.

A inventividade humana prolonga a vida útil de utensílios já considerados obsoletos ao processo de descarte, ou enxerta novos usos não planejados ao objeto em sua criação. A precariedade envolta na ação, abre um campo ilimitado de artefatos únicos, sustentáveis na tentativa de tardar seu abandono e úteis ao usuário que adapta com desejo de construir algo que julga indispensável. De consumidor e usuário passivo, este sujeito se torna designer de novos aparatos, criador anti-capitalista e *hacker* social, destruindo a hierarquia de invenção. A desobediência mora nessa esfera política de desvinculação ao contexto hierárquico do processo consumista-capitalista: o “jogador” pirateia peças para criar novos aparatos ao seu bem entender. A gambiarra, embora surja como uma solução precária de conserto para os problemas surgidos, ganha novo fôlego quando entendida como uma prática capaz de fazer emergir o inesperado, a partir de um pensamento que escapa à previsão original do produto em seu processo de idealização.

Estes ‘novos’ aparelhos *gambio-estilizados*, apresentam trejeitos e peculiaridades que demandam técnicas de uso singulares. A ausência de

refinamento estético e estrutural — resultado direto da manipulação e adaptação empírica — demanda cautela em sua operação, já que pequenas fragilidades podem alterar significativamente o resultado alcançado pelo usuário-jogador. Este tipo de artefato opera no *fracasso*; sua precária estabilidade leva a imprevistos e requer imprevisto por parte de quem o usa. É comum a este objeto *extraindustrial* a constante necessidade de *redesign* e reestruturação, ocasionando sucessivamente a adaptação e abertura ao processo de acaso, diferentemente dos objetos “tradicionais” que comumente estão prontos para uso e seguem seu próprio padrão de qualidade para a operação em questão.

Se em qualquer objeto-aparato físico a materialidade informa e implica nas técnicas de manuseio, no objeto *gambio-manipulado* a estrutura tem ainda maior interferência para com as peculiaridades intrínsecas de sua forma. O tipo de construção, a quantidade e qualidade das alterações realizadas, sua vida útil e o tipo de objeto que foi *pré-gambiarra*, são fatores, que influenciam, mas não determinam, a nova formulação em que se encontra este repensado utensílio. Todas essas camadas de processos e materiais envolvidos se tornam implicações também simbólicas e semióticas que o (*in*)formam e, para o estudo contextualizado nessa pesquisa, ocasionam consequências no som que este emitirá.

No domínio da produção sonora, a adaptação criativa de recursos técnicos é uma prática recorrente. Diante da elitização dos equipamentos e da dificuldade de acesso a tecnologias de ponta, muitos profissionais e entusiastas recorrem a soluções improvisadas para viabilizar seu trabalho. Essa necessidade se intensifica em contextos em que a remuneração dos profissionais das áreas correlatas ao som e música frequentemente não correspondem ao valor de seus serviços. Assim, a gambiarra se estabelece como um recurso comum a estúdios de pequeno e médio porte, bem como entre músicos amadores e profissionais de países em desenvolvimento e contextos sociais de periferia.

A *gambioluteria*, termo cunhado para tratar dos instrumentos inventados através de práticas incertas e únicas, opera diretamente no campo do imprevisível. Devido a carência desses objetos em relação às conformidades modais tradicionais e por seu alto grau de precariedade antes analisados, os instrumentos *gambio-inventados*, atuam em ações que normalmente não permitirão estruturas fechadas, como, por exemplo, o uso das partituras tradicionais ou quaisquer outras

codificações da música. O que se pode delimitar, apenas, é uma utilização livre da ferramenta através de guias de direcionamento para o artefato em questão. Walter Smetak, músico e compositor suíço, radicado no Brasil, conhecido por sua criação experimental, expressa, acerca do assunto, que “Os instrumentos são a própria composição. [...] Eles substituem, então, a partitura.” (Smetak, 2008, apud Obici, 2024, p. 262).

Muitos dos exemplares da *gambioluteria*, portanto, escapam de qualquer planejamento a reprodução sonora, oferecendo uma realidade de concepção criativa única ao momento em que se manuseia a ferramenta em questão: um improviso constante e uma abordagem técnica de contínua reinvenção. Na mesma medida em que o instrumento sonoro-musical tradicional demanda uma técnica de uso, o instrumento da *gambioluteria* também suscita normas de utilização, porém o faz de maneira altamente exploratória e, muitas vezes, intuitiva, diante de um objeto sem precedentes reconhecíveis pelo usuário. Esse objeto torna-se, assim, uma escultura empírica a ser desbravada. Cabe, por vezes, ao *músico-hacker* formular ou sugerir caminhos possíveis para fazer ressoar essa nova materialidade instrumental. Ao invés de partituras ou cifras tradicionais, trata-se de propor orientações que permitam a outro instrumentista interagir com o artefato, deslocando os códigos tradicionais da execução performática.

A ausência de previsibilidade e reprodutibilidade confere a esses instrumentos um caráter maleável, que resiste à categorização convencional do que se entende por música. Ainda assim, percorrem caminhos fluidos de criação, frequentemente situados nas margens — ou nas dobras — do sonoro. Um dos principais papéis do instrumento musical da gambiarra talvez seja o de convocar o músico a uma escuta atenta do objeto que se toca, libertando-o, ao menos em parte, das amarras das técnicas tradicionais e populares. Apresenta-se, assim, um objeto que não é neutro, mas que exige reconfiguração. Cabe ao agente e ao ouvinte repensar suas referências de harmonia, técnica e sua própria compreensão do campo sonoro. Enquanto o usuário dos dispositivos de produção em série tende a perceber o aparato como neutro, o agente *hacker* se debruça sobre a ferramenta com atenção sensível: estuda-o, observa seus comportamentos, interage fisicamente com ele e busca, em sua própria estrutura, brechas para a invenção. A relação com o material torna-se uma etapa central do processo criativo, influenciando diretamente a forma

como o objeto será utilizado. O conhecimento íntimo do instrumento desviado de sua função original impacta o desenvolvimento de uma técnica própria, singular e intransferível.

Retomando os termos da arte contemporânea, é possível analisar a gambiarra e relacioná-la ao conceito de *ready-made*. O gesto de deturpação e deslocamento do objeto opera sobre artefatos previamente manufaturados e formalizados, reaproveitando-os não apenas para novos usos, mas para novas configurações conceituais. Trata-se de uma recontextualização que altera os sentidos originais do artefato, inserindo-o em um lugar outro — simbólico, funcional e estético — que rompe com sua destinação inicial. Nesse sentido, a gambiologia pode ser entendida como uma extensão crítica e operativa da lógica fundada inicialmente por Marcel Duchamp, porém ancorada em um contexto específico de resistência às normas industriais e à obsolescência programada. Ela se manifesta como um conjunto de atos que se opõem ao dispositivo criado em série, seja por meio de alterações que subvertem sua estrutura original, seja pela recusa em descartá-lo após o fim de sua vida útil prevista. O *gambiologista* reativa aquilo que foi considerado inútil, negando a ideia de “mídia morta” e propondo, em seu lugar, um campo fértil de invenção e reconfiguração estética e funcional.

2.2 O outro sonoro

É importante reforçar, nesta etapa da dissertação, o caráter político que se pretende construir ao longo desta pesquisa teórico-prática. Não se trata, porém, de uma abordagem voltada a eventos geopolíticos de larga escala ou a narrativas de protesto explícito como as encontradas em manifestações musicais com algum viés militante (as clássicas canções do Rage Against The Machine, muito ouvidas durante minha adolescência, vêm à mente). A dimensão política proposta aqui é mais sutil: opera tanto como resistência ao consumismo de descarte, por meio de práticas artísticas experimentais, quanto como constituição de uma política de escuta desvinculada dos parâmetros técnicos e estéticos consolidados pela música *pop* e pela cultura musical majoritariamente institucionalizada. Para sustentar esta reflexão, recorre-se a artistas e músicos que colocaram em questão normas previamente estabelecidas, assim como a pensadores cujas formulações teóricas contribuem para a compreensão de práticas de ruptura. Neste subcapítulo,

discutem-se as composições e os desdobramentos conceituais do pensamento de John Cage sobre música e som. Posteriormente, serão abordados os conceitos de liso e estriado formulados pelos filósofos Félix Guattari e Gilles Deleuze e trazidos ao contexto sonoro-experimental desta pesquisa.

John Cage é, inevitavelmente, uma referência central no debate sobre arte sonora. Sua influência no campo experimental do som é comparável à de Marcel Duchamp nas artes visuais e conceituais. Seu pensamento promove uma redefinição radical da noção tradicional de música, propondo formas composicionais menos reguladas e desvinculadas da hierarquia técnica. Ele defende a integração de sons cotidianos — anteriormente considerados fora do escopo da intencionalidade musical — como elementos legítimos de composição. Ao romper com a distinção entre objetos sonoros ditos “neutros” e aqueles consagrados pela tradição harmônica, Cage inaugura novas possibilidades estéticas a partir do uso de materiais até então considerados desprovidos de valor artístico-musical.

Embora não seja um objetivo central desta pesquisa aprofundar-se na análise dos ruídos cotidianos em si, torna-se necessário abordá-los na medida em que o pensamento sobre esses sons não-intencionais permite uma ruptura com a técnica instrumental tradicional. Essa abordagem conduz a uma reflexão sobre os critérios sociais que definem o que é reconhecido como música ou não-música, o que é legitimado como audível ou relegado à condição de ruído, moldando, assim, nossa cultura sonora. Sua influência abre espaço para novas possibilidades composicionais e inventivas, afastando-se da lógica harmônica dominante. Nesse contexto, a escuta pode ser compreendida também como um gesto de natureza estética e cultural que implica uma dimensão política da percepção, na medida em que desafia a hierarquização tradicional da experiência musical e artística e amplia os modos pelos quais os sons podem ser percebidos, organizados e valorizados.

Tipos de música menos anárquicos oferecem exemplos de estados da sociedade menos anárquicos. As obras-primas da música ocidental exemplificam monarquias e ditaduras. Compositor e regente: rei e primeiro-ministro. Ao criar situações musicais que são analogias de circunstâncias sociais desejáveis que ainda não temos, tornamos a música sugestiva e relevante para as questões sérias que enfrentam a humanidade. (Cage, 1979, p. 183).⁴ Tradução livre.

⁴ *The masterpieces of Western music exemplify monarchies and dictatorships. Composer and conductor: king and prime minister. By making musical situations which are analogies to desirable social circumstances which we do not yet have, we make music suggestive and relevant to the serious questions which face Mankind*” (Cage, 1979, p. 183).

Cage circunscreve as questões do sonoro em duas designações principais: os *sons intencionais* e os *não-intencionais*. A denominação estabelecida pelo compositor é fruto de uma famosa sessão numa câmara acústica, na qual escutava apenas os sons dos órgãos de seu corpo. A partir desta experiência, estabelece um pensamento acerca da ausência de possibilidade da vivência do absoluto silêncio. Sua percepção passa a abarcar o que é estabelecido culturalmente como ruído, matéria amorfa considerada até então não-musical, sons partidos de ações ou mecanismos onde a consequência sônica não era de fato o objetivo. Motores de carros, portas se fechando, partilhas da massa sonora do cotidiano, sejam naturais ou fabricadas, antes ignoradas e tratadas como interferências da paisagem, tomam vigor musical.

O mesmo via a música como uma forma de arte intrinsecamente ligada ao tempo. Música não era apenas sobre melodias ou harmonias, mas sim sobre a interação de sons, ruídos e eventos dentro de um período temporal específico. Em *4'33"*, sua mais popular e contestada composição, Cage não indica notas, acordes ou harmonias, mas estabelece que tudo acontecerá dentro de quatro minutos e trinta e três segundos. Toda a ação parece anulada, o intérprete prepara seu instrumento, mas não o faz soar. É nesta expectativa da escuta que surge o entorno sonoro. Todo aquele que está presente desfoca, ainda que minimamente, os sentidos da visão para então se permitir a escuta atenta. A percepção do público é alterada através deste redirecionamento, intencionando os ouvidos de seus espectadores aos barulhos considerados não-musicais e deslocados de um entendimento estético de informações a serem percebidas musicalmente.

Resumindo parte da filosofia do compositor, os *sons intencionais* estão vinculados ao arquétipo estético vigente, estruturado historicamente a partir da noção de música consolidada com os instrumentos musicais. O que se entende como “som estético” é definido pelas ferramentas projetadas para produzir frequências musicalmente ordenadas, objetos concebidos para obedecer a princípios da ordem harmônica estabelecida. Assim, na tradição musical, são o produto proveniente de pianos, violões e instrumentos percussivos que permanecem circunscritos às convenções. Os *sons não intencionais*, por outro lado, correspondem ao que é ignorado pelos mesmos moldes consolidados. Na natureza, manifestam-se como trovoadas, ventos entre as árvores ou ondas do mar; no cotidiano moderno de Cage,

surgem como barulhos de motores, objetos em queda ou ventiladores em funcionamento. Trata-se da camada ruidosa — e, em grande parte, amorfa — do mundo ao redor, normalmente negligenciada. A atenção a esses costuma ocorrer apenas quando causam incômodo, seja pela intensidade de volume, seja por características de timbre ou textura. Essa dimensão não intencional da paisagem cotidiana seguiu à margem do que se convencionou entender como musical ou digno de escuta por um longo período. Contudo, a articulação proposta pelo compositor americano dissolve a hierarquia estética construída, reconhecendo como igualmente válidos, no ato composicional, o que era antes compreendido como parte dessa gama. O som ruidoso, ordinário e amorfo, produzido não por instrumentos, mas por máquinas, objetos ou pela própria natureza, passa a ter o mesmo valor, na estrutura temporal da partitura, ao o que é gerado por um violino.

Dessa forma, se abraça o acaso e a chance no processo de criação, entendendo-se a impossibilidade do total controle sobre a obra. A camada de informação sônica dos acontecimentos diários interfere em uma composição, assim como a luz altera a percepção de uma pintura ou escultura no espaço expositivo. Durante as performances de 4'33", o ouvido dos espectadores descontextualizados espera pelo ressoar das teclas do piano, um ansioso aguardo a um dos mais clássicos e importantes timbres da música popular. O que se alcança é, no entanto, a imprevisibilidade que acontece ao redor: da tosse seca de uma pessoa à sua frente, até o bater do pé no chão pela testemunha impaciente que espera a melodia a ser tocada pelo performer em palco. Nossa atenção se fecha aos burbúrios cotidianos por acordo estético, que emprega valor apenas ao piano em destaque.

Ruídos são, portanto, o que aprendemos a ignorar a partir de uma percepção contaminada pela socialização e pela cultura estabelecida, uma convenção formalizada ao longo da história e que se sustenta, em grande parte, nos objetos e técnicas que criamos. São pura frequência, incontaminada por simbolizações e imposições semânticas. John Cage provoca um sintoma similar ao proposto por Marcel Duchamp nas artes “visuais”, estendendo a ideia do *Ready-made* para o processo de composição musical. Uma pá serve para cavar, assim como o som de um motor é útil e necessário apenas para o próprio funcionamento deste motor. Este não está inserido, porém, dentre as ferramentas consideradas para o ato da

composição: seu escopo foge ao controle tonal e harmônico e não seria considerado, em tese, musical.

Este rompimento entre o que pertence à arte e o que compõe a vida cotidiana, por meio de atenção sensível, provoca uma dissolução da ideia clássica do “gênio tecnicista” para instaurar um artista-curador de materiais ordinários, cuja prática emerge da experiência direta com o contexto que o cerca. Nesse sentido, *4’33’’* é uma obra para quem está disposto a ouvir, a permanecer receptivo ao ambiente. Seu gesto transforma o espectador em agente, convertendo a passividade em participação ativa, concedendo poder político através da escuta, abrindo o campo da percepção para além dos limites impostos pela partitura.

O compositor deixa de ser autor solitário, partilhando com o intérprete e o público a construção do acontecimento sonoro, que passa a elencar os sons que serão intencionados à escuta. Forma-se uma zona de contato entre aqueles que tradicionalmente detinham o poder de ação e os que antes eram desprovidos da autoridade do fazer artístico. A ruptura, em Cage, é o gesto que desfaz a ordem estabelecida da percepção e redistribui o que pode ser visto, dito e ouvido. Sua obra evidencia como as formas de criação podem remodelar os modos de existência e reconfigurar os entendimentos do comum estabelecidos em uma sociedade. Em Deleuze e Guattari, esse mesmo impulso aparece como o movimento que borra fronteiras entre domínios rígidos e abre campos de experimentação. A arte — e, em especial, a arte sonora — torna-se o território onde o ruído, o acaso e o gesto não planejado reconfiguram o espaço da tradição, instaurando novas possibilidades de experiência estética e política.

No livro, *Mil Platôs: Capitalismo e Esquizofrenia Vol. 5* (1980), durante o capítulo “O liso e o estriado”, Deleuze e Guattari apresentam conceitos cruciais acerca da maleabilidade e fluidez presentes em determinados sistemas, contrastando-os com estruturas formais e sociais rígidas e estratificadas. A importância dessa abordagem filosófica, para esta pesquisa, reside tanto em sua contribuição para a compreensão do som enquanto entidade fluida e livre de restrições inflexíveis — em oposição à música tradicional, frequentemente estruturada por códigos culturais e teorias harmônicas pré-estabelecidas — quanto em seu caráter político e social. Ao analisar as dinâmicas entre os espaços “liso” e “estriado”, os autores permitem explorar como as estruturas de poder, controle e

liberdade afetam não apenas a organização social, mas também as percepções individuais sobre o mundo e a criatividade artística.

Busca-se, portanto, investigar não apenas o conceito de ruído, entendido como manifestação sonora que escapa às codificações, mas também explorar o espaço intermediário e híbrido que utilizaremos para entender o som experimental. Este campo inclui fenômenos da música que desafiam as limitações impostas por partituras ou cifras e percepções sonoras complexas cujas características são simultaneamente estruturadas e fluidas. Pretende-se refletir sobre as implicações conceituais e práticas desses conceitos, abordando como tais elementos criam ou transformam significados culturais e perceptivos.

O espaço liso e o espaço estriado, — o espaço nômade e o espaço sedentário, — o espaço onde se desenvolve a máquina de guerra e o espaço instituído pelo aparelho do Estado, — não são da mesma natureza. (Deleuze; Guattari, 1995, p. 179).

Deleuze e Guattari conceituam *espaço liso* e *espaço estriado* como formas de compreender a organização do mundo e suas dinâmicas constitutivas. Esses conceitos transcendem a materialidade espacial, explorando como estruturas de poder, controle e liberdade influenciam comportamentos e percepções. Eles analisam como a sociedade se comporta e interage nos diferentes territórios físicos, sociais e mentais, ajudando a entender como esse ordenamento afeta a liberdade e a maneira de agir dos indivíduos. Em algumas situações, pode-se distinguir claramente os dois tipos de espaço; em outras, a diferença entre eles é bem mais complexa.

O *espaço estriado* é regido por delimitações claras, estruturado para conformar e ordenar. É o espaço das fronteiras, das demarcações e das hierarquias; é o Estado que surge para ordenar uma sociedade e supervisionar seu funcionamento; é o aparelho sistêmico que cria governança sobre objetos e indivíduos, institui técnicas e normas, objetivos e direcionamentos. Neste modelo de espaço, movimenta-se entre pontos pré-estabelecidos, sem desviar-se da rota planejada. Ele é caracterizado por padrões, módulos e contornos, como um mapa que impõe intervalos e trajetos.

O *espaço liso*, por outro lado, é fluido e sem divisões claras, permitindo a experimentação e multiplicidade. Nômade em sua essência, ele se caracteriza pela

ausência de contornos rígidos, oferecendo liberdade de ação e variação contínua de forma. É um espaço de afetos: assuntos, objetos e comportamentos se entrelaçam, expandindo e aglutinando sintomas. No espaço liso, o devir emerge através de intervalos e se define por intensidades, forças e qualidades sensíveis. É o deserto e o mar antes das estratificações. O *espaço liso* é empírico: aqui, a trajetória não é imposta, mas traçada no próprio ato de percorrer.

Esses dois espaços não existem isolados e comumente dependem um do outro para existir: muitos *espaços estriados* surgem de *espaços lisos* devido à maleabilidade e liberdade que apresentam, mas tornam-se gradualmente estratificados por segmentações ou hierarquias culturais, sociais ou políticas impostas. Um espaço anteriormente *estriado* pode também se tornar *liso*, perdendo suas demarcações anteriores por desestruturação e descobertas alcançadas. Pode-se habitar o *espaço estriado* de forma *lisa* e o *espaço liso* de forma *estriada*, criando novas configurações irregulares para cada um destes. Tais variações podem ocorrer por constantes oscilações não definitivas, fazendo com que determinado objeto de estudo ora se apresente como *estriado*, ora como *liso*. Essas classificações podem se sobrepor ou confundir-se, como no caso dos *espaços lisos dirigidos*, que aparentam liberdade e fluidez, embora sejam orientados por influências externas que moldam sua direção.

Espaços estriados são "musicais", enquanto *espaços lisos* são sonoros. São as técnicas e as teorias harmônicas os agentes que traduzem o som em música, *estriando-o* em classificações formais e procedimentos estéticos hierárquicos e culturais. Como o mapa fez ao mar — um *espaço liso* puro —, a partitura fez ao som, delimitando caminhos entre pontos pré-determinados da ocupação temporal. As técnicas da música visam domar o *espaço liso* que é natural ao sonoro. O improviso na música, comumente, é um *espaço liso direcionado*, que se prende às normas de escalas e intervalos tonais e rítmicos. O ruído é a frequência pura, *lisa* e amorfa, decodificada das nomenclaturas tonais estabelecidas. Pode-se habitar a música de maneira amplamente *lisa* e fluida, ou, em contraste, de forma *estriada* e regulada.

É no *espaço estriado* que ocorre o progresso, mas no espaço liso é onde se produz todo *devir*. O *espaço liso*, com sua abertura para a experimentação e sua natureza amorfa, torna possível a emergência de novas formas de criação. É nele

que a ocupação do tempo e das linhas se dá sem a subordinação a coordenadas fixas. A diferença pode ser comparada à relação entre harmonia e melodia: a harmonia, embora se mova em um *espaço liso direcionado*, permitindo liberdade relativa, como no caso do improviso, ainda opera dentro de regras tonais. Já a melodia é confinada a possibilidades pré-determinadas, funcionando em um *espaço estriado*, ancorado em uma estrutura que limita sua fluidez criativa.

Em 4'33", exemplo já bastante esmiuçado nesta pesquisa, Cage define um território temporal ao estabelecer a duração cronometrada de quatro minutos e trinta e três segundos. No entanto, o conteúdo da obra manifesta-se como um espaço profundamente *liso* no qual tudo o que se ouve escapa ao controle do compositor, do performer ou do espectador. Trata-se de um contexto dissociado de intenções formais, em que ocorrências aleatórias e sugestões do acaso assumem protagonismo.

O ruído, aqui compreendido como amorfo, por não se enquadrar nos padrões estabelecidos pela codificação da teoria musical, ainda assim apresenta forma em suas características intrínsecas: trata-se de um *espaço liso*, percebido e analisado em suas intensidades e valores frequenciais. Define-se como tal o som que escapa à categorização da matéria informada, abrangendo emissores cotidianos que reconhecemos a partir de suas fontes físicas, como o som de um motor em funcionamento ou as frequências sutis emitidas por uma lâmpada acesa.

Esta pesquisa não se restringe ao estudo apenas do que é definido como “barulho”, mas também aborda o *espaço liso* operado no campo sonoro: a música experimental, a improvisação orientada pela desconformidade em relação à partitura e à cifra, guitarras elétricas distorcidas que produzem camadas dissociadas das estruturas rígidas dos acordes convencionais. Esses conceitos serão explorados em maior profundidade nos capítulos subsequentes, nos quais se discutem as relações entre música, som e os ensaios práticos que sustentam esta investigação teórico-prática.

A atribuição de significado implica ancorar-se no conhecido em um processo essencialmente semiótico, mediado por elementos como timbre, ritmo ou intervalos temporais. Paul Hegarty, acadêmico e teórico conhecido por seus estudos sobre *noise music*, aponta que:

[...] Quanto mais o ouvinte ouve, mais as coisas deixam de soar ruidosas e passam a adquirir sentido, no mínimo o sentido de sua proposta. Isso pode ocorrer durante a audição de uma peça em particular de *noise music*, ou no percurso de ouvir mais e mais até começarmos a escutar ou invés de ouvir, ou ainda quando certos tipos de ruído se tornam estandardizados em gêneros musicais (Hegarty, 2012, apud Conter, 2016. Tradução de Marcelo Bergamin Conter).

Nesse sentido, a distinção entre ruído e não-ruído reside, em última instância, na intenção do ouvinte. Essa passa a ser uma nomenclatura atribuída a qualquer som indesejado ou rejeitado, remetendo à noção da *escuta intencional*, como discutido por John Cage e explorado nos parágrafos anteriores. É crucial reconhecer que a música constitui uma linguagem derivada do som, representando apenas uma parcela limitada do espectro possível. O ruidoso, por sua vez, é entendido como aquilo que excede ou perturba a mensagem sonora desejada. Contudo, é fundamental admitir que nenhum processo comunicativo está isento de interferência; sua presença é inevitável em qualquer mensagem. A música é, em essência, a organização de parte da camada sonora por meio de um sistema de codificação. As propriedades que distinguem os acordes e ressonâncias musicais dos “barulhos” — como frequência, amplitude e comprimento de onda — são fundamentalmente as mesmas. O que de fato discerne a música do restante da gama sônica é o conjunto de códigos culturais e técnicos que definem essa linguagem, construídos historicamente para estabelecer o ser e o não-ser do entendimento sonoro. Os conceitos de notas musicais, escalas e intervalos contrapõem-se, em parte, ao conceito dos espaços de caráter *liso*, que escapa às nomenclaturas e classificações impostas. A música é definida por esses códigos em sua organização temporal; todo o resto ainda é amplamente desconsiderado, portanto, ainda nomeado e classificado como interferência. Técnica e códigos estão profundamente interligados, subordinando-se mutuamente. A interpretação da música como algo agradável ou familiar é resultado direto dessa significação construída esteticamente.

É possível identificar elementos de “*alisamento*” no campo musical, sobretudo em trabalhos de artistas e bandas vinculados a movimentos experimentais ou marginalizados frente à lógica dominante do considerado *pop*. Assim como uma pintura figurativa, estruturada em um *espaço estriado*, mas que pode emergir de traços abstratos que remetem a uma origem *lisa*, a música, ainda que estratificada por técnicas e sistemas, pode ter origem em um campo de criação livre, inicialmente não submetido às regras matriciais. É a partir dessa tensão que se avançará, nos

próximos capítulos, na análise de práticas artísticas sonoro-musicais que operam em espaços fluidos de estruturação.

No capítulo subsequente, o trajeto de bandas expoentes do experimentalismo de vanguarda dos anos 90 será examinado. Estes foram eleitos por serem influências diretas ao autor e aos trabalhos práticos realizados, instigando a pesquisa artística aqui desenvolvida. São artistas que habitam um campo fértil de experimentação e que deturparam diretamente os instrumentos que empunhavam. São guitarras, baixos e baterias que foram manipulados e quebrados, desrespeitados, segundo suas estruturas originais e que, diante dessas reformulações, permitiram o *alisamento* das técnicas e a diminuição do *estriamento* do campo da música *pop* alternativa.

3 O *DIY PUNK* E O EXPERIMENTALISMO MUSICAL DOS ANOS 90

[...] JIMI HENDRIX DYLAN e os STONES são mais importantes para a compreensão plástica da criação do que qualquer pintor depois de POLLOCK [...] (Oiticica, 1979, apud Caccuri, 2013, p. 25).

Neste capítulo, exploraremos historicamente alguns movimentos musicais que se desenvolveram, sobretudo, durante as décadas de 70 a 90, tomando como ponto de inflexão a guinada estética promovida pelo *Punk Rock*. O recorte proposto resulta de escolhas pessoais, baseadas em referências que influenciaram diretamente o percurso artístico do autor ao longo de sua trajetória. A escolha dos artistas consolida afinidades com os fundamentos discutidos na etapa teórica anterior, especialmente no que diz respeito à subversão dos aspectos formais e funcionais do design instrumental e do aparato técnico como meio de formulação de novos valores estéticos. Naturalmente, diante das limitações inerentes a qualquer recorte curatorial, determinadas figuras relevantes foram inexploradas. É o caso, por exemplo, de Hermeto Pascoal, expoente brasileiro notório por seus experimentos com instrumentação não convencional, ou manifestações do *jazz* experimental, que, embora pertinentes, não foram diretamente contempladas neste estudo.

O *punk*, movimento surgido na década de 70 em Nova York, rejeita o conformismo e questiona estruturas hierárquicas em diversos âmbitos. Sua sonoridade crua e direta, caracterizada por *riffs* simples e batidas rápidas, reflete o desprezo pelo virtuosismo técnico e pela polidez da indústria da época. Qualquer um pode tocar, criar e expressar-se sem a necessidade de um domínio técnico ou de complexos recursos instrumentais. O idealismo político do movimento opera além das letras e da estética, traduzindo-se em rejeição deliberada ao conhecimento técnico formal “exigido” pelos objetos sonoros tradicionais. Esta característica está muito ligada também ao espírito *DIY* (*do-it-yourself*) — ou faça-você-mesmo. Aprender instrumentos por conta própria, “consertá-los” como bem entender e gravar músicas com os equipamentos que estiverem disponíveis. O preciosismo é deixado de lado para dar espaço ao que é possível e ao que é acessível, retratando o sentimento cru anti-musical através de uma estética áspera.

No palco, instrumentos eram muitas vezes quebrados, “abusados” e distorcidos, reconfigurando seus significados e as limitações que o design projetual lhes impunha. O preciosismo acerca do “áudio ideal” deu espaço a acordes simples, violentas e viscerais de guitarras distorcidas e paredes sonoras constituídas de puro ruído. Em paralelo, as gravações *Lo-Fi* se popularizaram e deram espaço aos “não-estúdios” caseiros, que romperam com cânones. Shows registrados em *bootlegs* de má qualidade inspiraram gerações que, pela primeira vez, se viram capazes de empunhar um instrumento, entendendo que fazer música já não exigia dedicar inúmeras horas à busca de uma técnica ideal. Ampliou-se, assim, a partilha do sensível, democratizando o acesso ao meio.

O espaço de criação inaugurado na ideologia do faça-você-mesmo corroeu a ideia de estados estruturados; guitarras, pedais e amplificadores baratos, instrumentos que talvez nunca tenham funcionado perfeitamente e instrumentistas que pouco se importaram com o preciosismo enraizado na cultura de massa, passaram “a dar as cartas”. O *punk* sintetizava a ideia de permissão a desobediência aos tradicionalismos e às técnicas vigentes. Seus pioneiros, embora não tenham sido os primeiros a desafiar as regras estabelecidas, desempenharam um papel crucial na desconstrução das normas que moldaram a música popular que se desencadeou posteriormente. Suas raízes encontram-se nos primórdios do *rock ‘n’ roll*, passando pela energia explosiva dos pianos de Little Richard, ao experimentalismo do Velvet Underground. As reminiscências do movimento continuam a reverberar nas décadas seguintes. O *chiaroscuro* dinâmico dos momentos ora explosivos, ora introspectivos do Pixies, as guitarras aparentemente despretensiosas do Pavement, as camadas sônicas amorfas e hipnotizantes do My Bloody Valentine e o vanguardismo inquieto do Sonic Youth carregam traços inconfundíveis da agitação veloz e distorcida que emergiu na década de 1970.

O *No-Wave* foi um movimento também surgido no meio *underground* dos anos 70, na mesma cena e nos mesmos clubes do *punk* nova-iorquino. Teve como uma de suas principais figuras o compositor norte-americano Glenn Branca. Seu trabalho é notável pelo uso de guitarras elétricas, as quais usava para criar paisagens sonoras densas, muitas vezes explorando afinações alternativas e *des-harmônicas*. Ele expandiu os limites do que se pode fazer com o instrumento, transformando-a em um objeto orquestral. Além de suas contribuições composicionais, também

fundou sua própria gravadora, a *Neutral Records*, que lançou álbuns de nomes como Sonic Youth, banda que foi profundamente influenciada por seu estilo. O *No-Wave* ficou marcado por explorar ritmos irregulares e dissonâncias tonais, influenciado ao mesmo tempo pelo *Jazz* experimental e a música minimalista.

Branca amplificou a ideia da sinfonia para os instrumentos contemporâneos de sua época: diferente dos compositores de sua geração e dos que o precederam, acostumados a compor para instrumentos clássicos como o violino e o violoncelo, este compunha para orquestras de centenas de guitarras que tocavam simultaneamente. Em uma entrevista,⁵ Thurston Moore, guitarrista e vocalista do Sonic Youth, aponta as ocasiões em pequenos palcos de bares e casas de show em Nova York onde Branca, ainda no início de sua carreira, posicionava seis guitarristas em palco, cada um afinava todas as cordas de seu instrumento em uma só nota; o primeiro guitarrista afinava em Mi; por conseguinte, o segundo em Si; o terceiro afinava em Sol e assim, sucessivamente, até se chegar no outro Mi. Deste modo, criava-se a afinação comum ao instrumento (EBGDAE), a partir da utilização de seis diferentes dispositivos, gerando uma *guitarra expandida* para tocar-se uma *sinfonia* amplificada. A medida em que avançou em sua carreira e lhe foi permitido aumentar o arsenal ferramental em palco, as composições de Glenn tomaram proporções grandiosas, somando dezenas de guitarras, baixos e baterias, os instrumentos do clássico *power trio*, permitindo-o explorar ritmo e, principalmente, volume em densas camadas, que se valiam da repetição e da reunião dessas diversas fontes emissoras.

⁵ FENDER. *Afinações alternativas com o guitarrista do Sonic Youth*, Thurston Moore (AO VIVO) | Afinação de g... YouTube, 19 abr. 2021. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=H8BtI2fNVAw&t=169s>. Acesso em: 21 abr. 2025.



Figura 6 – Glenn Branca em concerto

Fonte: The Next Crossing (2011). Disponível em: <https://thenextcrossing.com/glenn-branca>.

Acesso em: 21 ago. 2025.

Inspirados pelas paisagens elétricas de Glenn, pela complexidade anti-minimalista do Television e pela intensidade crua e colossal do Dinosaur Jr., Sonic Youth emergiu como uma das poucas bandas americanas dos anos 90 a alcançar sucesso *mainstream* sem abandonar suas raízes no experimentalismo e no *avant-garde* musical. Suas escolhas por afinações não convencionais — presentes em quase toda a discografia, com exceção de seu álbum de estreia — transformaram completamente a abordagem melódica e estrutural das composições, diferenciando-os do panorama sonoro tradicional do *rock 'n' roll* e *grunge* da época. A técnica de Thurston Moore, Lee Ranaldo e Kim Gordon era simples: desafinar os instrumentos, “bater” as cordas e, aos poucos, reajustá-las, explorando o que poderia soar interessante. Muitas das afinações resultantes desse processo eram “*Open Tunings*”, uma disposição das cordas que, quando tocadas simultaneamente e sem pressionar os trastes, geram sonoridades harmônicas, como a de um acorde completo. Esse processo arqueológico de descoberta tornou-se essencial para a banda, permitindo a criação de texturas únicas e camadas melódicas que expandiram os limites do *rock* alternativo.



Figura 7 – Sonic Youth em concerto

Fonte: Songs & Smiths (2015). Disponível em: <https://songssmiths.wordpress.com/2015/01/13/photo-sonic-youth-1985/>. Acesso em: 21 ago. 2025.

O grupo inseria baquetas de bateria ou garrafas e outros recipientes de vidro entre as cordas das guitarras, ou ainda friccionava o corpo dos instrumentos contra as paredes do palco ou do estúdio. O provável pesadelo de seus *roadies* e técnicos de som, revelava-se matéria-prima essencial para o abstracionismo, expandindo os limites da musicalidade tradicional em busca de novas texturas e expressões. São muitas as músicas de sua discografia, sejam registros de concertos ao vivo ou gravações de estúdio, que apresentam verdadeiros “*walls of sounds*” ruidosos, longos trechos caracterizados por sobreposição de camadas abstratas e desprovidas de informação considerada musical. O que se ouve, em exemplos como *Diamond Sea*⁶, do álbum de mesmo nome gravado em 1995, é uma enorme massa amorfa e “suja” que se estende pela maior parte dos dezenove minutos e trinta e sete segundos da faixa que fecha o disco. Ao tratar os instrumentos com tamanha violência e liberdade, distanciando-os de suas codificações originais referentes aos acordes e escalas antes desejados, promovem um movimento anárquico contra o design destes objetos. Ao estancar objetos entre cordas de afinação, pisar em seus instrumentos ou lançá-los ao chão, contestam contra os pensadores originais dos aparatos, deturpando o programa inicial das ferramentas a seu bem entender.

⁶SONIC YOUTH. *Diamond Sea*. Vídeo. YouTube, 2018. Disponível em: <https://youtu.be/44ZJj1Yk2Dc>. Acesso em: 18 ago. 2025.

Esse mesmo impulso de ruptura e exploração encontra eco no universo do *shoegaze*, um gênero que compartilha com bandas como Sonic Youth uma afinidade em sua abordagem experimental. Este é um subgênero do *rock* alternativo que emergiu no final dos anos 1980 e início dos anos 1990 no Reino Unido, caracterizado por paisagens densas e etéreas. A estética do movimento mistura suaves e introspectivas melodias vocais com um uso intensivo de distorção, *reverbs* e *feedback*, resultando em uma sonoridade ao mesmo tempo caótica e imersiva. Entre as bandas que ajudaram a definir o gênero, My Bloody Valentine ocupa uma posição central e é frequentemente considerada a força seminal do movimento. Composta por Kevin Shields, Bilinda Butcher, Debbie Googe e Colm Ó Cíosóig, a banda revolucionou a música alternativa com suas texturas sonoras inovadoras. A abordagem era tanto técnica quanto visceral, rompendo com a ideia convencional de melodia linear e criando uma verdadeira experiência sensorial. O vocal delicado e quase murmurado de Bilinda Butcher, frequentemente escondido sob as camadas instrumentais, complementava essa ambiência, criando uma dicotomia entre o onírico e o brutal. My Bloody pavimentou o que foi iniciado pelas sujas vibrações das cordas do Jesus And Mary Chain e a atmosfera do *Dream Pop* do Cocteau Twins.

Kevin Shields, guitarrista, vocalista e principal integrante da banda, é conhecido por explorar camadas de guitarras distorcidas e técnicas como o *Glide Guitar*, que consiste em movimentar sutilmente a alavanca de vibrato enquanto se toca, gerando um som oscilante. Shields “aprimorou” o design original de seu instrumento ao prolongar a *Whammy Bar* de sua *Fender Jazzmaster*, permitindo-o alcançá-la com maior facilidade. Esse método consiste em uma constante e rápida desafinação de seu instrumento, fazendo com que a alavanca de vibrato seja acionada praticamente a cada acorde que toca. A extensão permite que a ação de palhetar as cordas seja praticamente a mesma ação de desafiná-las, e que, combinado ao *reverb* reverso e aos inúmeros outros efeitos de distorção e modulação que utiliza, cause uma leve estranheza, mesmo que não suficientemente perceptível para transparecer o sentimento de incômodo ao ouvinte.

Efeitos elétricos, por meio de pedais e outros dispositivos analógicos e eletrônicos, que manipulam o som original de um instrumento, vêm sendo utilizados desde a década de 1960. A distorção, descoberta inicialmente nos anos

1940 e 1950, surgiu de acidentes em amplificadores, como defeitos em alto-falantes durante gravações em estúdio. Kevin Shields elevou o uso de pedais e efeitos a um novo patamar com o My Bloody Valentine. Explorou de maneira intensiva as possibilidades oferecidas por dispositivos como *delays*, *reverbs* e moduladores, integrando esses de forma intrínseca à sua técnica de execução. Entre os elementos mais marcantes está, como dito anteriormente, o uso do *reverb*, que cria uma sensação de espacialidade, uma característica central no som do álbum *Loveless* (1991), trabalho que consolidou a carreira da banda. Além disso, Shields configura os pedais para criar diversas modulações que se sobrepunham, tornando o som de sua guitarra ambiental, denso e abstrato. Ele não entoa acordes definidos, mas sim uma camada volumosa de frequências sonoras que intensificam a sensação de fluidez e imprevisibilidade. Os pedais não são ferramentas auxiliares, mas sim extensões do próprio instrumento.

O volume é também uma característica primordial explorada pela banda. Durante suas apresentações ao vivo, especialmente na execução de *You Made Me Realise* ao final dos shows, o som atinge níveis próximos a 130 decibéis — bem acima do padrão de 90 a 120 comuns a performances ao vivo. Nesse momento, constrói-se uma massa sônica amorfa e abrasiva que se estende por cerca de 30 minutos. Relatos da banda e do público descrevem os primeiros 4 ou 5 minutos desse acontecimento como uma experiência profundamente desconfortável. Contudo, conforme o ruído persiste, se transforma em uma espécie de mantra elétrico, induzindo uma sensação de calma em meio ao barulho contínuo e intenso. O desconforto inicial cessa e dá lugar a um estado quase meditativo. Bilinda Butcher comenta que “isso assume um significado em si mesmo”, mesmo que “eu não saiba exatamente o que significa...”⁷. A experiência transita entre o insuportável e o conforto, sendo sobrecarga sensorial apenas o ponto de partida para uma experiência mais intensa e profunda. Essa “distopia sonora”, criada a partir do ensurdecedor “*wall of sound*”, transforma a presença do som em algo praticamente tangível.

Ao longo de toda a sua discografia, os acordes tradicionais são secundários diante do *feedback* e das distorções que dominam a ambiência instaurada pelos mesmos. As vozes inundadas de *reverb* se tornam esquecidas dentro de uma

⁷ “it takes on a meaning in itself”, even if ‘I don’t know exactly what it means [...]’ (Shaviro; Butcher, 1997 apud Kelly, 2011, p. 120-121). Tradução livre.

dinâmica musical que contrasta entre o *loud-quiet* e um caminhar musical de maleabilidade e fluidez. A hierarquia da música *pop* é desconstruída em uma unidade sonora que privilegia abstrações com alta carga de efeitos e distorções impostas.

A história da música revela uma progressiva transformação que incorpora o “erro” como um elemento legítimo de composição, permitindo que o amorfo ganhe espaço no discurso. Essa desconstrução das estruturas formais, outrora indispensáveis aos ouvintes e compositores, abriu caminho para uma abordagem ampliada de instrumentos e da própria definição do que pode ser considerado um instrumento. Manifestações emblemáticas desse movimento surgem em diversos momentos: Sigur Rós e Jimmy Page e seus arcos de violino aplicados à guitarras elétricas; Sonic Youth as arrastando nas paredes ou no chão; Kevin Shields e Bilinda Butcher e o uso de uma quantidade atípica de pedais de efeito, além da famosa técnica de desafinação a partir do extensor de sua *whammy bar*; David Gilmour em “*Echoes*” simulando em seu instrumento de cordas o que mais parece o som de uma bruxa em transe; os *riffs* distorcidos e *avant-garde* do Velvet Underground; a icônica cena de Jimi Hendrix incendiando sua *Fender* para canhoto em cor creme enquanto plugada, depois de beijá-la e acariciá-la — uma performance que poderia facilmente ser lida como uma partitura do grupo Fluxus: “Ateie fogo à guitarra e destrua-a.”. Essas ações, cada vez mais radicais desde os anos 1960, representam uma necessidade crescente de abstração sonora, culminando em uma rejeição deliberada da obsessão pelo tecnicismo: música do campo expandido.

A seguir, serão discutidos os trabalhos práticos da pesquisa. São esculturas, vídeos e sonoridades influenciadas pelos conceitos filosóficos expostos no segundo capítulo, assim como consequências diretas do apreço às bandas descritas no capítulo presente. Neste momento da dissertação, vale-se em determinados trechos a escrita em primeira pessoa, a fim de incluir na descrição processual uma linguagem mais próxima do fazer artístico.

4 ENSAIOS

O termo escultura carrega em sua morfologia um elevado grau de historicidade, estando ligada diretamente, no imaginário popular, à noção do *clássico* na arte. Está conectado à ideia de volumetria, em oposição ao bidimensionalismo da pintura, possuindo suas próprias lógicas e regras que a definem. Esta, no entanto, se mostra uma linguagem constantemente mutável, especialmente a partir do declínio do minimalismo e a então inauguração de experiências artísticas realizadas no final da década de 1960 e ao longo da década de 1970, com artistas como Robert Smithson, Richard Serra e Walter de Maria, que extrapolam o conceito para além do objeto tradicional escultórico. Rosalind Krauss sugere, para os períodos da arte que prosseguem desde então, o conceito de “escultura no campo ampliado”, tomando como partida o entendimento desta como pura negatividade: a noção resultante da soma da *não-paisagem* e da *não-arquitetura*. A expansão das lógicas definidoras e os acordos do tridimensional na arte — o campo ampliado desta modalidade — representam um contínuo desvio das linguagens tradicionais, desafiando a ideia do objeto escultórico como um objeto isolado do espaço em que está inserido. O termo é ainda utilizado, possivelmente, para corresponder a algo familiar e evitar a estranheza, mas já não satisfaz as regras e normas de sua gênese estabelecida. A escultura contemporânea se manifesta através do corpo, do tempo, dos materiais cotidianos considerados não artísticos, de experiências fotográficas e videográficas que retornam ao seu momento de suporte. Esta se expande para abarcar aquilo que ainda não recebeu nomenclatura outra, mais adequada para seu novo caráter.

Os capítulos e subcapítulos a seguir descrevem produções sustentadas em toda a teoria já discutida ao longo dessa dissertação. São sintomas práticos, ensaios formalizados dos conceitos antes explorados. Para além da documentação e exposição, sustentam-se, historicamente, em exemplificações artísticas que exploram as possibilidades contemporâneas no processo do fazer volumétrico na arte. Na sequência do texto, são trazidos exercícios realizados durante o processo de pesquisa, ilustrando e aprofundando conceitos relacionados ao som, à arte contemporânea e à música experimental. As obras aqui apresentadas operam como esculturas temporais, inspiradas nos trabalhos que serão discutidos de Roman Signer, Gabriela Mureb e Christian Marclay. Evocam também referências aos

pensamentos de John Cage tratando o princípio do descontrole sonoro a partir de acidentes programados: ações previamente pensadas, mas que fogem ao controle do agente-artista, que estrutura as máquinas postas a soar. Algumas dessas esculturas têm como objetivo final o registro videográfico ou fotográfico, perpetuando-se através desses meios.

São apresentados sons experimentais, afinações não convencionais, uso de *reverbs*, distorções e construções musicais improváveis, inspirados por Sonic Youth, My Bloody Valentine e Glenn Branca. Essas tentativas sugerem o “*alisamento*” dos espaços artísticos e musicais, em alinhamento com os conceitos de Deleuze e Guattari, questionando técnicas, códigos e toda a teoria implícita ao som. Surge, então, a indagação central: essas obras podem ou devem ser chamadas de música? Por meio de processos *colagistas* e da subversão de máquinas e ferramentas técnicas, as peças sugerem novas maneiras de fazer um instrumento soar. Ao reconfigurar essas tecnologias, as obras propõem novas mídias que transcendem práticas tradicionais, gerando interseções entre música e visualidade. O vídeo surge como uma forma de burlar as implicações do tempo. Mais do que um mero dispositivo de documentação, ele atua, por vezes, como a própria obra, tornando-se escultura temporal: um campo de condensação sensível em que o som, o gesto e a máquina se articulam em uma unidade poética própria. Ele opera como artefato autônomo, onde o corte, a repetição, a justaposição e o enquadramento instauram uma nova camada de significação. O formato, não apenas preserva a ação, ele a reconfigura, a inscreve em outra lógica perceptiva e a transforma em um novo objeto artístico.

Considero interessante iniciar por trabalhos e ensaios realizados em momentos anteriores ao início formal dessa pesquisa, em função das afinidades conceituais e práticas que mantêm com as obras aqui analisadas. Tais produções são tratadas como uma espécie de menção honrosa, examinadas de forma breve com o objetivo de contextualizá-las dentro do percurso investigativo adotado, um percurso que, em muitos aspectos, ultrapassa os marcos temporais formais de um mestrado acadêmico.

Kraftmelodie (2020) apresenta um pequeno braço robótico, movimentado por um motor, que toca uma guitarra elétrica. Todo o artefato foi produzido com objetos encontrados em casa durante o *lockdown* da pandemia de Covid-19. Na

extremidade do objeto, um tubo de vidro desliza nas cordas metálicas e produz som. São pedaços de uma antiga escala métrica de madeira, um pedaço de placa de acrílico e uma haste de rolo de pintura os principais objetos do enxerto robótico feito ao corpo do instrumento. O tubo de vidro é um *slide*, ferramenta comumente utilizada em guitarras e violões, como, por exemplo, em *Breathe*, canção do emblemático *Dark Side Of The Mood* (1973) da banda Pink Floyd. O motor, retirado de algum utensílio descartado, via-se no árduo trabalho de movimentar o sistema, energizado por fios ligados à corrente elétrica.



Figura 8 – Kraftmelodie (vídeo, 0:52 min)

Fonte: Acervo pessoal (2021). Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=sguucBlhAYM>.

Uma das grandes dificuldades do trabalho foi acertar a velocidade de giro do mecanismo e, por consequência, o toque do tubo de vidro nas cordas. Ora o mecanismo funcionava de forma lenta e travava, ora corria rápido demais. À época, ainda me era desconhecida a possibilidade de utilizar pequenos sistemas controladores de velocidade para estes motores de baixa voltagem, aparatos de fácil obtenção em comércios de dispositivos elétricos. A solução encontrada durante o processo foi aumentar o atrito e peso do aparato criado, além também de inclinar levemente o corpo da guitarra em cima da cadeira, alterando a angulação do instrumento de forma que favoreceu o movimento almejado.

O sistema “robótico” é atado a alavanca de *whammy* disposta originalmente ao corpo da *Stratocaster*. O som repetitivo demonstra as limitações da construção mecânica: o braço vai para a frente e para trás, em um movimento similar ao andar

de uma locomotiva. O *slide* desliza nas cordas e apresenta minúsculas diferenças de toque ao longo de sua ação. O nome da obra, *Kraftmelodie*, faz menção ao Kraftwerk, icônico grupo alemão de música eletrônico. Além disso, a palavra “*Kraft*” significa “força” no idioma germânico, fazendo alusão ao esforço necessário para o funcionamento e movimentação tanto do motor, quanto do próprio braço autômato que provocava a ativação sonora.

Em continuidade à lógica de *Kraftmelodie*, “Paralisar o tempo e inventar distâncias” (2023) é uma escultura cinética construída a partir de uma fita métrica de chaveiro, pedaços de madeira, um motor, uma haste de rolo de pintura e outros fragmentos reaproveitados. Diferentemente da obra anterior, esta peça não se ancora diretamente na produção sonora — não trata de aparatos musicais ou assuntos correlatos — mas torna-se interessante para aprofundar alguns conceitos tratados na obra anterior.

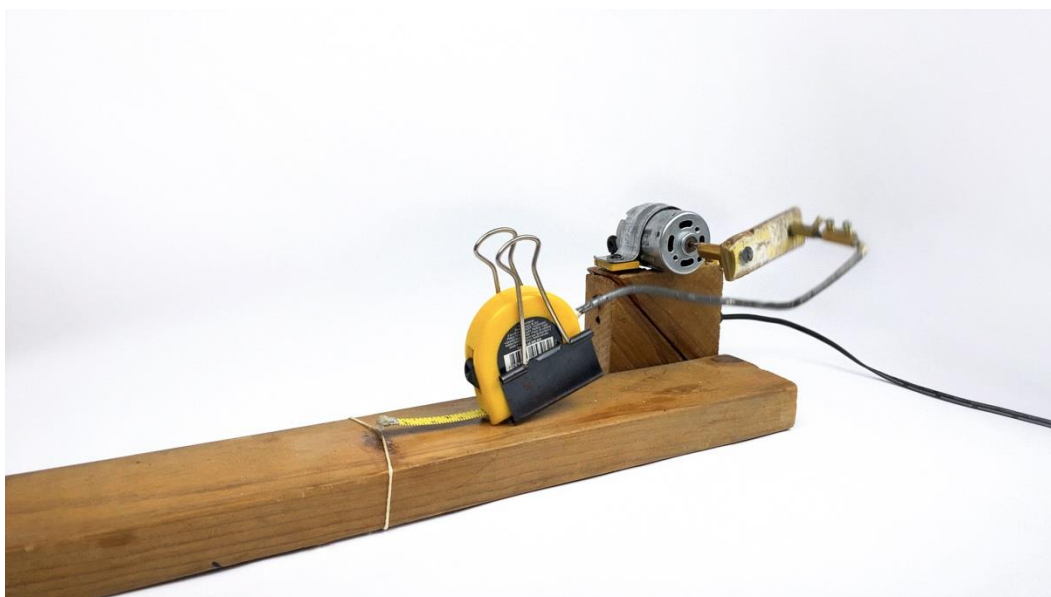


Figura 9 – Paralisar o tempo e inventar distâncias (vídeo, 0:56 min)
Fonte: Acervo pessoal (2023). Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=Jyt4WD1uSac>.

Concebida em 2023, três anos após *Kraftmelodie*, a escultura enfatiza a noção do *loop* como mecanismo de suspensão do tempo. A ação repetitiva do dispositivo, enclausurada em um ciclo fechado, elimina a expectativa do novo e se ancora em uma falsa sensação de eternidade. O título da obra aponta precisamente para esse gesto: *paralisar o tempo* através da ausência de variação, e *inventar distâncias* em um percurso que, embora se insinue como deslocamento, permanece fixo, imerso na mesmice. A estrutura do mecanismo remete ao movimento das

locomotivas, como a obra anteriormente descrita, mas diferentemente destes complexos sistemas de transporte, não percorre espaço algum — gira sobre si mesma, aprisionada no próprio gesto. Nesse contexto, o ciclo estagnado da peça adquire densidade poética e filosófica: simula o infinito, desafia a linearidade temporal e propõe uma nova percepção da duração do próprio tempo. Tal ideia ressoa com práticas musicais que incorporam a repetição como fundamento estrutural. O uso do *loop* e do *sample* tornou-se especialmente emblemático no *hip hop*, onde fragmentos de músicas pré-existentes são reconfigurados por meio da repetição, dando origem a novas bases instrumentais.

A substituição do corpo humano por maquinários pode ser vista também em trabalhos como o de Gabriela Mureb. A artista, nascida em Niterói, atual professora do departamento de Artes Visuais da UFRJ, reconheceu no uso de máquinas uma possibilidade para substituir o seu próprio corpo nas performances de ações análogas à tortura física⁸ que praticava no início de sua carreira.

Substituir seu corpo pelas máquinas foi uma maneira de arrefecer um teor dramático da repetição e desgaste corporal, deixando o trabalho menos humano e acionando outro imaginário pertencente à uma lógica industrial, que seria, à primeira vista, mais fria. Afinal, os motores não sofrem, apenas param, colapsam e são renovados. (Damião, 2024. p. 223).

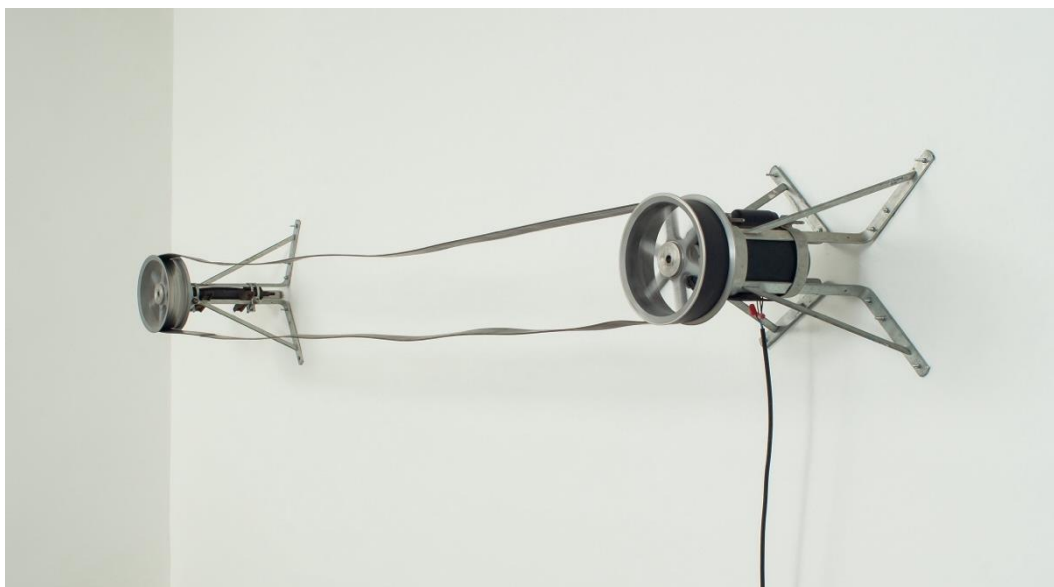


Figura 10 – Máquina #3: correia (grande)
 Fonte: Mureb, Gabriela. Central Galeria (2017). Disponível em:
<https://www.centralgaleria.com/obras/p/gabriela-mureb-4>. Acesso em: 7 jun. 2025.

⁸ Damião, 2024, p.223.

No trabalho *Máquina #3: Correia (grande)* (2017), essa lógica se concretiza em uma escultura composta por duas polias circulares colocadas na parede, conectadas por uma correia de borracha com cerca de três metros. Similar a sistemas técnicos analógicos, como os mecanismos dos toca-fitas e toca-discos, um motor aciona uma das extremidades, enquanto o movimento se transmite à outra por atrito. Ao contrário dos aparelhos convencionais, no entanto, esse sistema é reduzido ao essencial: sem função utilitária, sem adornos e sem finalidade produtiva. O dispositivo opera exclusivamente para manter seu próprio funcionamento em um circuito fechado que rompe com a lógica da eficiência capitalista.

Privada de qualquer mídia decodificada de áudio, como a fita magnética dos toca-fitas, a máquina de Mureb emite apenas os sons brutos do seu próprio funcionamento. O grave ruído do motor, o atrito da correia e a rotação das polias compõem uma paisagem sonora mínima que ocupa o espaço expositivo acostumado ao “silencioso”. O ciclo contínuo — sustentado até o desgaste físico do mecanismo ou seu desligamento proposital — tensiona a ideia de permanência: um *loop* mecânico e uma promessa falha de eternidade.

O *loop* é um conceito recorrente na arte sonora, estreitamente associado aos dispositivos mencionados, como o toca-fitas. Embora tecnologicamente obsoletos, continuam sendo valorizados devido às suas propriedades materiais, sujeitas a ruídos, falhas e variações mecânicas, que, normalmente, contrastam com a previsibilidade das mídias digitais. Os lapsos provocados pela degradação tecnológica interessam a artistas que enxergam nos aparatos a falta de total controle sobre o produto final que almejam construir. Diversos artistas exploram o potencial cíclico das fitas magnéticas K7, criando repetições analógicas ao cortar manualmente um pequeno trecho da fita e colar suas extremidades, formando um circuito contínuo⁹. O resultado é giro, sem início ou fim, com reprodução sonora ininterrupta. Alguns optam por reaproveitar trechos de gravações pré-existentes, enquanto outros utilizam fitas virgens sobre as quais registram sons de instrumentos, por exemplo.¹⁰

O *loop* foi também explorado por artistas contemporâneos das artes “visuais”, como Waltércio Caldas, na faixa *A entrada na gruta de Maquiné*,

⁹AMULETS. *How to make a cassette tape loop (DIY 5 second loop)*. Vídeo. YouTube, 2017. Disponível em: https://youtu.be/hER3s1NPr_U. Acesso em: 21 abr. 2025.

¹⁰HAINBACH. *How to do Sound on Sound Looping with Cassette and Tape Recorders*. Vídeo. YouTube, 2018. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=WKdFXNYdXrs>. Acesso em: 21 abr. 2025.

presente no disco *Compacto Simples*, de 1980. A obra, concebida em colaboração com Sérgio Araújo, apresenta no lado A do vinil um anel contínuo — ao invés da habitual espiral à mídia —, fazendo com que a agulha do aparelho reproduzidor percorra indefinidamente o mesmo percurso. O áudio registrado é um “silêncio utópico”, de modo que o som reproduzido corresponde exclusivamente à textura física da própria mídia, tornando audível o ruído de sua materialidade.

O pequeno anel que contorna a circunferência visual do objeto artístico é decodificado em uma reprodução passível de ocorrer de forma ininterrupta, evidenciando um descompasso entre a dimensão ínfima do objeto e a extensão temporal que ele é capaz de produzir. Através do *loop* estabelecido, instaura-se um modelo de tempo suspenso, sustentado pelo movimento que nega qualquer avanço linear. A percepção de começo e fim da reprodução transmitida pelo disco é acessível apenas ao ouvinte/espectador atento, capaz de identificar falhas, partículas de poeira ou sutis variações que denunciam o ponto exato de repetição sobre a superfície da obra.



Figura 11 – Compacto Simples

Fonte: Maneco Müller: Múltiplo Galeria (1981). Disponível em: <https://www.mmmgaleria.com.br/waltercio-caldas-1>. Acesso em: 26 jun. 2025.

O silêncio da fita é som da guitarra (2020-2022) é uma escultura composta por um antigo gravador de rolo (*Reel-to-Reel audio tape*), uma guitarra e uma cadeira. A ideia inicial surgiu a partir de um problema técnico apresentado pelo

gravador. Embora o mecanismo responsável pelo deslocamento da fita permanecesse aparentemente em bom estado, sua função de reprodução sonora, mediada pela cabeça de leitura de informação magnética, havia se tornado inviável devido ao desgaste acumulado ao longo dos anos de uso do componente. Portanto, por mais que o rolo avançasse, os sons e músicas previamente gravados não se tornavam audíveis.

Com desejo em utilizar a ferramenta — antes musical — como base para uma peça escultórica-sonora, imaginei uma forma de gerar som em conjunto com a guitarra: instrumento de maior interesse pessoal dentro desta pesquisa artística. Para os desconhecidos acerca da tecnologia, os gravadores de áudio dessa natureza funcionam da seguinte forma: uma fita é colocada de um lado do gravador; do outro, uma peça de plástico vazia, em formato idêntico, aguarda ser preenchida conforme a polia se movimenta. O gravador/reprodutor de áudio transfere de um lado ao outro o conteúdo da fita original, gravando ou reproduzindo som. Em meu sistema manipulado, a diferença de funcionamento do mecanismo se dá pela presença da guitarra entre os dois pontos do trajeto. Insiro a fita em seu respectivo compartimento no aparelho e passo sua ponta, a extremidade final da mídia, por baixo de duas cordas do instrumento, fixando-a, em seguida, do outro lado do dispositivo, na peça vazia acoplada.

O conjunto é acionado e o motor entra em funcionamento, movimentando os carretéis. À medida que esta atravessa e toca as cordas, ela as fricciona, resultando na produção de som. O efeito sonoro é “arrastado”, criando uma textura musical que se mantém até o final da ação. Essa sonoridade evoca, ainda que sem intenção direta, Jimmy Page, em *Dazed and Confused*, do Led Zeppelin, utilizando um arco de violino sobre sua Gibson Les Paul; ou Jónsi Birgisson, do Sigur Rós, cuja assinatura estética é justamente o uso do arco sobre a guitarra. O som, na maior parte do tempo, contínuo, apresenta apenas algumas pequenas variações frequenciais. À medida que a fita começa a se esvaziar de um lado e preencher o carretel oposto, inicia-se uma transformação sônica mais perceptível: a variação de peso entre os dois lados do sistema altera gradualmente a velocidade do motor e o resultado adquire características agudas, instáveis e imprevisíveis. A performance desses três diferentes objetos (gravador, fita e guitarra) prossegue até que o rolo magnético se esgote por completo, impossibilitando a continuidade do movimento.



Figura 12 – O silêncio da fita é o som da guitarra (vídeo, 1:40 min)

Fonte: Acervo pessoal (2023). Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=wtUDRi52Svg>.

Bossa Nova é uma escultura cinético-sonora composta por duas cordas de guitarra estendidas entre as extremidades de um toca-discos em mau funcionamento. Um captador elétrico, acoplado ao dispositivo, registra as vibrações geradas a partir da movimentação do mecanismo. Um tubo elástico de látex, preso ao motor original do aparelho, gira continuamente, colidindo com as cordas e produzindo som de maneira aleatória e, muitas vezes, violenta. O título da obra refere-se à forma circular presente no centro da escultura, cuja aparência remonta, mesmo que de maneira distante e abstrata, ao tampo de um violão acústico, instrumento emblemático do gênero musical de mesmo nome. *Bossanova* (1990) é também o título de um dos álbuns mais influentes da banda americana Pixies, referência central para este trabalho e para a pesquisa como um todo. Conhecido por suas mudanças abruptas de dinâmica, alternando passagens suaves e trechos com guitarras distorcidas em alto volume, num verdadeiro “*chiaroscuro*” audível, o grupo consolidou uma estética marcada pela dissonância, estruturas não convencionais e intensidade ruidosa, características que dialogam diretamente com a proposta aqui desenvolvida.



Figura 13 – Bossa Nova (vídeo, 0:59 min)

Fonte: Acervo pessoal (2023). Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=GIZGv76RHIO>.

Embora esta peça não se configure como um dos eixos centrais da pesquisa, sua presença se justifica pelo desdobramento conceitual e estético que emergiu posteriormente, a partir do registro videográfico: alguns anos após sua criação, surgiu a ideia de sobrepor ao vídeo original uma linha melódica tocada em uma guitarra elétrica tradicional. O breve *riff*, composto especificamente para essa interação, foi pensado para dialogar com o som imprevisível gerado pelo toca-discos reaproveitado, criando, por meio da montagem audiovisual, uma nova camada de sentido.

A justaposição desses elementos configura uma peça híbrida, situada entre escultura sonora e vídeo-musical, cuja estrutura é diretamente influenciada pelo comportamento errático do mecanismo improvisado, que escapa à regularidade e à padronização temporal de sistemas tradicionais baseados em *BPMs*¹¹ (*batidas por minuto*). Para se adequar a esse sistema *despadronizado*, torna-se necessário executar o *riff* respeitando os desvios, oscilações e pequenas irregularidades produzidas pela lógica autônoma da máquina manipulada. Criou-se assim música, um breve *post-rock* errôneo, a partir dos lapsos de um dispositivo não só obsoleto para a tecnologia atual, mas também descartado diante de sua função original.

¹¹Unidade que define quantas pulsações rítmicas ocorrem a cada minuto em uma faixa musical.



Figura 14 – Guitarra em Bossa Nova (vídeo, 1:08 min)

Fonte: Acervo pessoal (2025). Disponível em: <https://youtube.com/shorts/jUDb4NG7wSA>.

Arcada e *Bruxismo* surgem de um processo de coleta de materiais feito através de descartes de um pai e avô dentistas. Em “*Bruxismo*” (2023), um pequeno artefato que simula uma boca humana se debate contra si mesmo. Como uma pequena criatura nervosa, atuante em movimentos rápidos por desconhecimento de melhor ação a ser feita. O mecanismo de abertura e fechamento desta estrutura dentária artificial é pertencente ao objeto em sua gênese. A *gambio-manipulação* enxertada ao objeto se fez através de um sistema de motor e arame que permitiram

com que essa estrutura performasse de forma automática, vislumbrando falsa vida ao objeto inanimado. Os materiais: pedaços de madeira, restos de plástico de outros dispositivos quaisquer, arame e um motor encontrado estavam amontoados dentro da oficina/ateliê de trabalho antes de se juntarem aos falsos dentes miméticos.



Figura 15 – Bruxismo (vídeo, 0:42 min)

Fonte: Acervo pessoal (2023). Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=EjDrPmAARWk>.

Arcada (2022), por outro lado, é uma escultura de escalas maiores. Uma grande haste, antes ferramental em um antigo consultório dentário, se torna alicerce para a obra. Um motor se encontra preso na estrutura e está conectado a uma dentadura de gesso pendurada em sua ponta, tocando as cordas de uma guitarra posta no chão. O suporte metálico que comporta o sistema principal da obra está preso a um pesado e antigo bloco de madeira. O motor rotaciona a dentadura que fricciona seu material mineral branco pelas cordas do instrumento elétrico da inativa marca brasileira *Jennifer*. A fragilidade do material, diante deste diálogo imprevisto com as cordas metálicas, ocasiona o desgaste da substância, que, aos poucos, esvai um pó claro na superfície escura do dispositivo musical. O movimento circular do motor é posto a ocorrer lentamente. A falsa arcada dentária encosta em todas as cordas que estão afinadas em um *Open Tuning*, que, somadas ao efeito de *reverb*, criam uma ambiência diretamente influenciada por sonoridades como a das bandas Slowdive, ícone do *dream pop* etéreo, e Sonic Youth, anteriormente citada nesta investigação acadêmica. A *sonicidade* da peça é uma

contínua textura sonora, um fluxo ininterrupto que oscila e se flexiona em pequenas, mas perceptíveis variações.

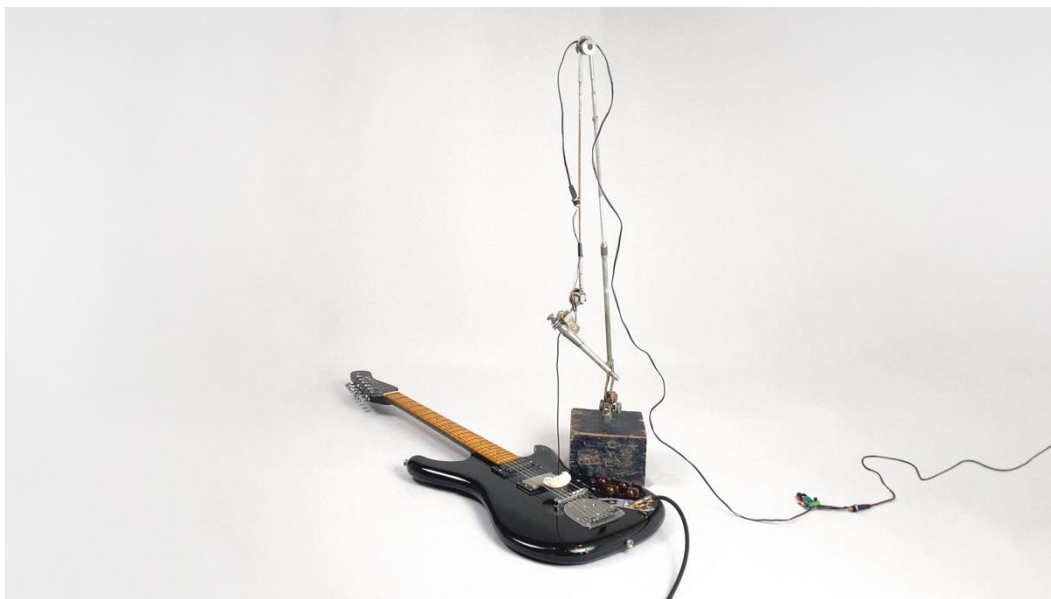


Figura 16 – Arcada (vídeo, 1:25 min)

Fonte: Acervo pessoal (2023). Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=Weo3feffBis>.

4.1 Guitarras herméticas

Antes de adentrar diretamente para a discussão das *Guitarras Herméticas*, julga-se necessário discorrer sobre o grupo Chelipa Ferro, grande influência para os pensamentos que norteiam os processos aqui envolvidos. O coletivo carioca é formado por Barrão, Luiz Zerbini e Sergio Mekler. O grupo opera em moldes de um *Power Trio* não convencional — pouco preocupado na estrutura do baixo, bateria e guitarra —, sustentando desde 1995 inventivos projetos sonoros no campo da arte contemporânea brasileira. Seu repertório de materiais artísticos abrange aparatos do cotidiano, mas compreende nos objetos da música um catalisador importante para seu desejo ruidoso. Instrumentos musicais acústicos e elétricos são frequentemente incorporados nas instalações e performances do grupo, ao lado de dispositivos que operam nos bastidores da produção sonora: gravadores de fita, amplificadores, cabos e diversos materiais associados à gravação radiofônica. Encontram-se, inclusive, cartelas de ovos e carpetes, elementos recorrentes em estúdios caseiros e profissionais, empregados para controle acústico. Mobilizado por um processo gambiológico e altamente influenciado pelas técnicas precárias e improvisações do

cotidiano, Chelipa Ferro expande a fronteira entre música experimental e arte contemporânea. Moacir dos Anjos, em seus escritos sobre o grupo, analisa que:

[...] todos os membros do Chelipa Ferro lidam com procedimentos de fragmentação, edição e assemblagem, evidenciando através deles um interesse pelo o que é impreciso e transitório. (Anjos apud Caccuri, 2013, p.83).

Em muitas de suas esculturas, o trio confere movimento a objetos antes inanimados: cadeiras são postas a vibrar, sacos plásticos rodopiam em uma sutil violência contra a parede do espaço expositivo. A visualidade está presente, mas não se concentra o que parece ser o verdadeiro interesse do coletivo. Em suas performances, que podem ser interpretadas também como concertos musicais, o coletivo carioca não se preocupa em aprender seus instrumentos para poder tocá-los, pelo contrário, regozijam a falta técnica a partir de um caráter plástico e abstrato; desconhecem os acordes e escalas para poder então fugir da formalização harmônica musical e adentrar um universo completamente amorfo e improvisado. Talvez sejam expoentes como o Chelipa Ferro que demonstrem a real natureza de uma guitarra elétrica; um instrumento naturalmente ruidoso, cru e desvinculado aos processos estéticos embutidos pela técnica harmônica.

Só no sapatinho (2003) é um trabalho do coletivo realizado com cadeiras de alumínio, motores acoplados no topo de seus encostos e grafite nos pés do móvel metálico. O motor, através da potente vibração, move aleatoriamente a cadeira, ocasionando desenhos quando friccionados e arrastados contra o chão. Esta instalação cinética evidencia aspectos que parecem ser primordiais aos seus integrantes: o uso de peças corriqueiras para suas ocupações, um amplo aproveitamento do espaço expositivo para a propagação de seus interessantes “delitos” artísticos e a vibração como importante elemento de investigação, seja para impor uma consequência visual ou sonora.



Figura 17 – Só no sapatinho

Fonte: Ferro, Chelipa. Instagram (2005). Disponível em: https://www.instagram.com/p/DDK_-6rRbbL/?img_index=1. Acesso em: 21 ago. 2025.

Já *Samba* (2009), é uma escultura composta por uma máquina de costura *Singer* — marca cujo nome remete diretamente à palavra “cantor” em inglês —, uma caixa de bateria rítmica e um molinete de pesca, todos dispostos sobre uma mesa. Um fio de arame conecta as peças rotativas tanto da máquina de costura quanto do aparato de pesca. Quando a *Singer* é ativada, o arame executa um movimento circular, tocando repetidamente a caixa de bateria e produzindo um som ritmado. Segundo o próprio grupo, se o som gerado fosse gravado sem imagem, “poderíamos dizer que quem está tocando é um ritmista, quem sabe alcoolizado”¹². A obra exerceu influência direta sobre *O Quarto de Hermes* (2019), trabalho inaugural desse processo artístico e mencionado na Introdução da dissertação. A autonomia deste sistema inventado pelo grupo, aparato-escultórico/músico independente, dita diretrizes de incrível valor para a prática artística aqui exercida, como, por exemplo, no uso dos motores rudimentares, circulando seus simples e repetidos trajetos a fim de reprodutibilidade sônica.

Uma constante no corpo de trabalho do trio é o embaralhamento sistemático dos sentidos sensoriais¹³. Suas obras não se restringem ao campo do sonoro, operando com frequência em uma zona híbrida que tenciona simultaneamente os domínios do audível e do visível. Em suas instalações e performances, o grupo recorre a uma aglutinação proposital de dispositivos diversos: motores, televisores, alto-falantes, objetos outros ressignificados, que confundem a percepção do espectador. No trabalho *On-off Poltergeist* (2007), por exemplo, uma série de televisores de tubo, já obsoletos enquanto suporte, são dispostos em uma sala

¹²Citação retirada da conta oficial do Chelipa Ferro no Instagram. Disponível em: https://www.instagram.com/p/DGWWzIPRRdG/?img_index=1. Acesso em: 8 nov. 2025.

¹³Cf. Moacir dos Anjos, 2008, p. 174–175.

transmitindo imagens de canais nacionais de televisão. Seus alto-falantes, contudo, foram removidos dos aparelhos e realocados, conectados por longos cabos elétricos, embaralhados em outro ponto do espaço expositivo. O som é assim deslocado de sua fonte visual original, instaurando uma disjunção entre imagem e áudio, que potencializa a confusão entre escuta e visão. Sobre *On-off Poltergeist*, Moacir dos Anjos escreve: “É um trabalho, assim, que desmonta materialmente a articulação unívoca e convencional entre algo que se olha e algo que se ouve, sugerindo que os sentidos podem ter uso novo” (Dos Anjos, 2008, p.174).

Em *100 Metros Rasos* (2006), uma série de imagens gravadas é organizada em um *grid* de vídeo-montagem, onde cenas cambiantes, que surgem e desaparecem em sucessão dinâmica, revelam tanto situações cotidianas quanto esculturas produzidas pelo próprio coletivo. Cada fragmento visual traz consigo sua respectiva camada sonora, mantendo a integridade da relação entre som e imagem. Ainda que o áudio nunca esteja dissociado de sua fonte emissora, a justaposição simultânea dos quadros promove um cruzamento contínuo das percepções sensoriais, entrelaçando estímulos visuais e auditivos. O resultado é um emaranhado em que a atenção do espectador é constantemente posta à prova.



Figura 18 – On-off Poltergeist

Fonte: Ferro, Chelipa. Designboom (2007). Disponível em: <https://www.designboom.com/art/brazilian-sound-art-collective-chelipa-ferro/>. Acesso em: 21 jun. 2025.

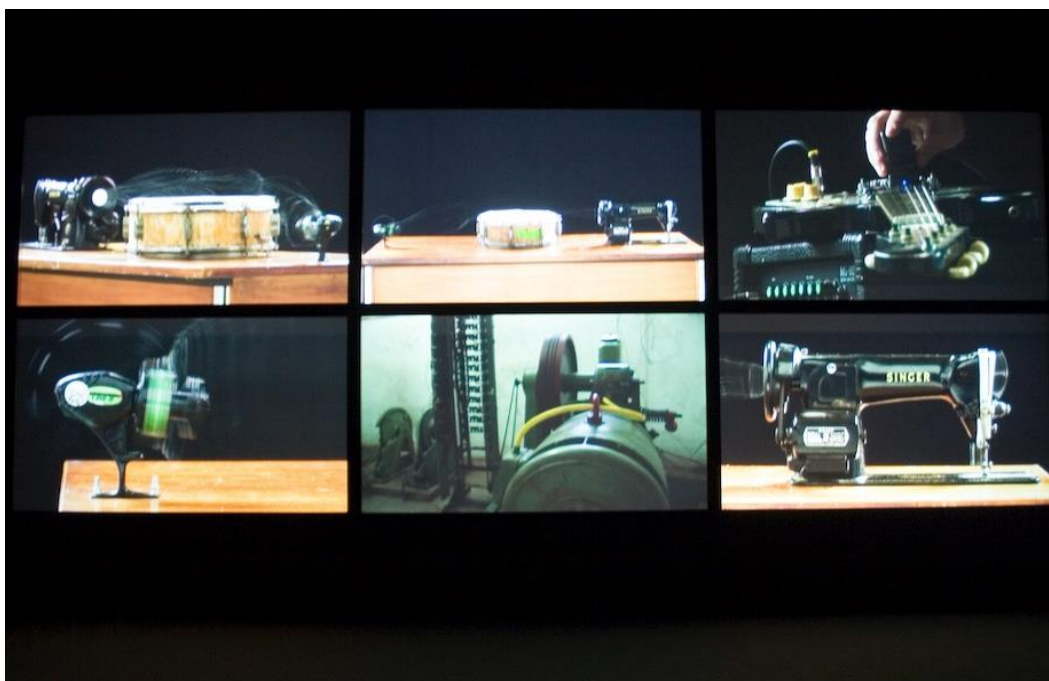


Figura 19 – 100 metros rasos¹⁴

Fonte: Ferro, Chelipa. Instagram (2006). Disponível em: https://www.instagram.com/chelpaferro/p/DGWWzIPRRdG/?img_index=6. Acesso em: 21 jun. 2025.

O Quarto de Hermes (2019), primeiro trabalho de uma até então *não-pesquisa* artística — instalação musical autônoma no antigo quarto do avô Hermes —, se desdobra aqui de maneira inesperada. Na instalação realizada no passado, instrumentos musicais estavam dispostos na extensão espacial do quarto, confinados no estreito cubo de quatro paredes. Antigos móveis que pertenceram um dia a Hermes — pai de três, avô de quatro, dentista de formação e gentil em suas maneiras — sustentaram as peças da bateria acústica e a guitarra elétrica, a fim de aproximá-los do teto, intencionando o choque com baquetas presas ao ventilador. A cadeira que sustentava a guitarra se fez muito marcante: seu design clássico encontrado em muitas casas brasileiras se destacou junto ao visual do instrumento de cordas, se tornando um elemento forte durante todo o decorrer da pesquisa posterior, que se desenvolveu após este trabalho de 2019. Pelos anos seguintes, entre 2020 e 2024, utilizei-me, demasiadamente, das cadeiras de Hermes: estas serviram de suporte e complemento na visualidade das esculturas sonoras.

¹⁴Pode-se apreender também, neste *frame* do trabalho em vídeo, a escultura *Samba* ([s.d.]).



Figura 20 – Primeira versão de Guitarra Hermética (vídeo, 0:42 min)
Fonte: Acervo pessoal (2022). Disponível em: <https://youtu.be/yo-hM3VVXVQ>.

A primeira *Guitarra Hermética*, foi, portanto, um desdobramento natural da pesquisa artística que estava sendo desenvolvida. Realizada em 2022, a escultura dispunha uma guitarra modificada em cima de uma cadeira antes pertencente ao meu avô. A *Stratocaster*, de marca desconhecida, teve alocada em seu interior um pequeno motor elétrico com um anel de metal em sua ponta. O pequeno anel é percebido ao olhar atento quando passa pelo vão ocasionado no escudo do instrumento após a retirada do captador do meio de sua estrutura. O anel toca as cordas que estão afinadas especialmente para este trabalho. O resultado sonoro é o som constante e rápido através do choque: uma espécie de mantra elétrico amplificado.



Figura 21 – Motor interno de Guitarra Hermética
Fonte: Acervo pessoal (2022).

Passados dois anos desde sua concepção, durante uma exposição da escultura em uma galeria na cidade de São Paulo, surge uma crise: o instrumento, quando desligado, possui poucas características de escultura, se torna simplesmente uma guitarra posicionada em cima de uma cadeira antiga. A visualidade em seu estado de inatividade não depõe a seu favor nos termos e acordos escultóricos: algo falta na visualidade do trabalho e na estrutura que a compõe. A simples curadoria dos elementos (guitarra e cadeira, cabos e amplificador) nos moldes dos *Ready-mades*, não sustenta, por si só, o estatuto de escultura para este autor que vos escreve, gerando uma sensação de insegurança quanto à força autônoma do objeto. É como se a obra, sem sua dimensão sonora e performática, colapsasse em uma condição de objeto comum — um artefato desativado que perdeu sua autonomia estética.

Diante da crise, surgiu um novo desdobramento da série: a realização de cortes, intervenções e fusões mais radicais entre os elementos que compõem a obra. Decepar as guitarras e as cadeiras, fundi-las através de brutas cirurgias reconstrutivas em uma estranha colagem foi a solução. Além das cadeiras amputadas, pequenos motores continuaram sendo inseridos no interior dos instrumentos, mas, diferentemente da primeira *Guitarra Hermética*, as obras mais recentes deste ciclo incorporam o uso de *dimmers*: dispositivos que permitem controlar a velocidade de rotação dos anéis e elásticos responsáveis por tocar as cordas das guitarras. Isso possibilita uma produção sonora autônoma precisa, permitindo maior controle sobre o comportamento acústico das esculturas.

A primeira nova *Guitarra Hermética* apresenta um instrumento mudo — silenciado pela ausência de componentes elétricos. Seu corpo azul, da marca *Peavey*, é fixado a braços e pés de cadeira, formando uma estrutura híbrida. O único som gerado por esta peça advém do atrito com o solo: seu arrastar, semelhante ao som produzido por uma cadeira tradicional em movimento. Apesar da força visual da escultura, há uma sensação de ausência, uma camada sonora que parece faltar para que a peça esteja completa. A segunda e a terceira esculturas dessa nova fase retomam o modelo inicial de 2022, no qual motores embutidos tocam as cordas afinadas de maneira não convencional, produzindo sons contínuos que se aproximam da ideia de um mantra mecânico revelado através do corpo musical do instrumento. A quarta escultura da série rompe com o padrão previamente

estabelecido: incorpora um braço tradicional de guitarra, mas substitui seu corpo por um assento de cadeira. A palha, material comum no design de cadeiras de descanso, ocupa agora o centro da composição e remete ao acabamento visual dado a muitos amplificadores clássicos.



Figura 22 – Guitarra Hermética (vídeo, 0:51 min)
Fonte: Acervo pessoal (2024).

Quando colocadas para soar em conjunto, as quatro *Guitarras Herméticas* formam uma composição audível, que sobrepõe suas camadas, criando uma ambiência sonora contínua, porém dinâmica. As diferentes afinações e velocidades de rotação de cada motor resultam em timbres variados — ora mais graves, ora mais agudos — que se sobrepõem e se transformam lentamente, conferindo profundidade à paisagem da instalação.

As quatro *Guitarras Herméticas* atuam em uma configuração similar ao coletivo carioca, anteriormente mencionado, Chelipa Ferro. Como um trio distópico, a guitarra de coloração azul brilhoso é “muda”, não possuindo cordas ou motores para produzir informação a ser amplificada (talvez podendo ser entendida como uma menção indireta ao integrante Chico Neves, que se desligou do grupo em 2001). As guitarras-móveis embaralham o sentido de quem as vê em conjunto, tornando-se acessível o *quem-faz-o-quê* apenas para quem se aproxima de suas estruturas e observa seu interior ativo. Suas ações, assim como o grupo formado no Rio de Janeiro, demonstram a falta de técnica diante da teoria e cultura classicista envolta na construção da música tradicional. As cadeiras, anteriormente catalogadas

como pertencentes ao mundo silencioso da forma¹⁵, são colocadas a dialogar com o principal instrumento do *Rock N' Roll* e convidadas a se tornar parte de um processo sônico que atesta contra sua funcionalidade original.



Figura 23 – Guitarras Herméticas (vídeo, 0:51 min)

Fonte: Acervo pessoal (2024). Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=6_IskbMF-u0.

4.2 De Stijl

Baixos elétricos decepados, divididos, religados e remontados. O nome da série faz referência direta ao movimento modernista holandês *De Stijl*, ocorrido entre as décadas de 1910 e 1930, evocando, ironicamente, sua declarada geometria visual e estruturação estética, explorada nos quadros, mobiliário e arquitetura. Se lá predominaram linhas retas e cores primárias em arranjos rigorosos, aqui imperam cortes brutos e irregulares, realizados de maneira amadora com uma serra *tico-tico*, instaurando composições fragmentadas a partir das estruturas de instrumentos outrora funcionais. O que eram antes contrabaixos tornam-se agora esculturas, fixadas como quadros na parede.

¹⁵Dos Anjos, 2008, p. 175



Figura 24 – DeStijl
Fonte: Acervo pessoal (2024).

As cores são heranças do design original dos instrumentos: fragmentos da pintura industrial, brilhos metálicos e plásticos envelhecidos. Um *Strinberg* de cinco cordas em tom de madeira natural se une a um *Washburn* preto e de escudo branco. Ambos exibem componentes cromados que sobrevivem ao processo de reconstrução. Corpos remontados que evocam a lógica da colagem, não através da leveza do papel, mas da brutalidade de objetos pesados, antes sonoros, agora “silenciosos”. A montagem seguiu um caminho empírico, partindo de cortes abruptos e de um mínimo planejamento sobre as formas finais dos *antes-instrumentos*. Primeiro vieram os desmontes, as partes separadas e mutiladas, só depois, através de sucessivas tentativas de encaixe, os fragmentos encontraram novas articulações e posições para permanecer.

De Stijl carrega uma influência direta da série *Recycled Records* (1979-1986) de Christian Marclay, artista multimídia e compositor suíço-americano que tem no som seu principal objeto de pesquisa, destrinchando-o desde a década de 70 através de vídeos, fotografias, esculturas, *assemblages*, performances, montagens e colagens. Sua obra desafia distinções formais entre o visual e o sonoro, habitando uma zona de interseção sensorial que exige do espectador a ativação simultânea de diferentes sistemas de interpretação. Por meio de operações semióticas e recusa de categorias fixas, ele tensiona os limites da percepção, mas afirma o som como núcleo central e conceitual de sua prática. Suas obras evocam esta dimensão tanto

de forma direta e literal, quanto de maneira silenciosa, referenciando visualmente ao que é fisicamente audível.

Inserido na cena musical *underground* de Nova York entre as décadas de 1970 e 1980, em um período de ascensão da cultura dos *DJs*, Marclay iniciou sua trajetória artística manipulando discos de vinil em *sets* de música experimental, utilizando sua chamada *Phonoguitar*: um toca-discos preso a uma correia e posicionado sobre os ombros, operado como se fosse uma guitarra elétrica. Em 1979, ao cortar um disco ao meio e inverter os lados A e B dessa então popular mídia fonográfica, ele inaugurou a série *Recycled Records*, criando novas experiências de escuta. O artista atua assim como um *re-arranjador* da cultura *pop*: reorganiza fragmentos do repertório musical por meio de uma curadoria precisa e desrespeitosa diante do material escolhido. Sua obra revela uma capacidade exemplar de desdobrar, a partir de um único eixo temático, o som e a música, uma produção estética que reformula o *espaço estriado* e fechado da gravação fonográfica, fazendo-o transitar para um *espaço liso* (Deleuze; Gattari, 1985) de imprevisibilidade aos ouvintes já habituados com a discografia que seleciona. Desloca, dessa maneira, as referências da cultura de massa para propor leituras que operam entre a homenagem e a sátira, tensionando os limites da escuta cotidiana e da materialidade dos suportes. O artista diz que: “de certa forma, a cultura *pop* se torna um tema de reflexão, e eu vejo com bons olhos que, nesse processo, a arte perca um pouco de sua sacralidade.” (Marclay, 2022, p. 28).¹⁶ Tradução livre.

¹⁶ “In a way, pop culture is just waiting to be appropriated: the everyday becomes a subject for reflection and I welcome that, in the process, art loses some of its sacredness.” (Marclay, 2022, p. 28).



Figura 25 – Recycled Records

Fonte: Marclay, Christian. Collection Pictet (1986). Disponível em: <https://www.collection.pictet/artwork/record>. Acesso em: 8 jun. 2025.

Muitos dos discos que utilizava, adquiridos em sebos e mercados de segunda mão, eram cortados, arranhados ou quebrados durante suas performances. As capas destes mesmos artigos, por outro lado, eram frequentemente preservadas por Marclay por interesse e deleite visual. Esse acúmulo resultaria posteriormente nas colagens que compõem sua série *The Imaginary Records* (1987-1999), onde capas de álbuns distintos são justapostas, formando uma unidade visual a partir de imagens originalmente desconexas. De modo semelhante, suas obras em vídeo constroem-se por meio de montagens que operam pela sucessão contínua de trechos sonoros e visuais, criando uma fluidez narrativa que transcende a simples acumulação dos materiais de origem. A noção de continuidade é, portanto, um elemento recorrente em seu corpo de trabalho: tanto suas colagens com capas, quanto seus filmes mais conhecidos, evidenciam esse princípio compositivo, em que fragmentos são articulados e aglutinados de forma a gerar novos significados.



Figura 26 – Christian Marclay e sua Phonoguitar

Fonte: Phaidon (1987). Disponível em: https://www.phaidon.com/en-int/blogs/artspace/christian-marclay-in-conversation-with-kim-gordon?srltid=AfmBOoowB0BCVJXZ5_m1LfmdrcweWqfuUbil3CG_F9Awv_pYTTotPQ8x. Acesso em: 8 jun. 2025.

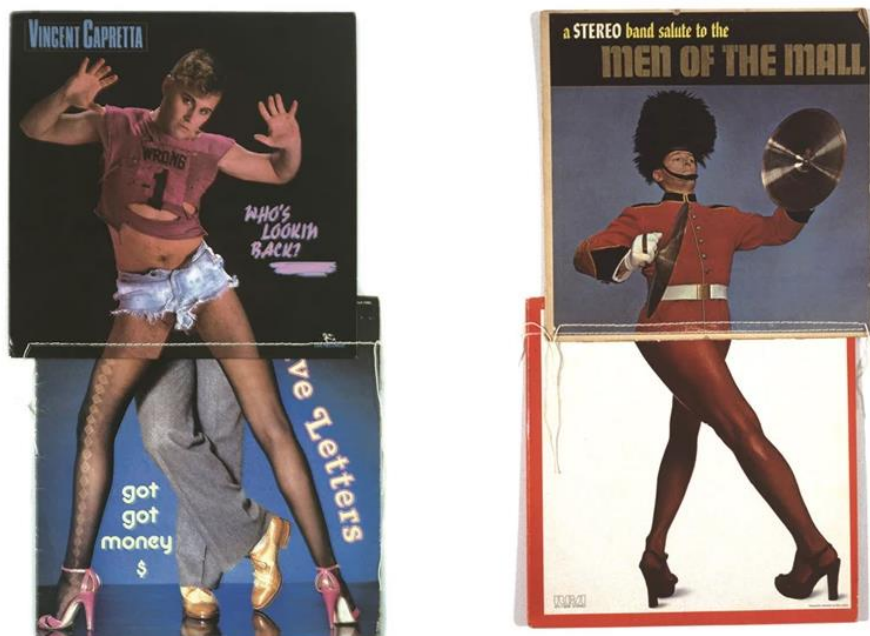


Figura 27 – The Imaginary Records. Left, Who's Looking Back (from the series 'Body Mix') 1992.

Right, Men of the Mall (from the series 'Body Mix') 1991

Fonte: Magazine Tank [(s.d)]. Disponível em: <https://magazine.tank.tv/issue-31/features/cover-to-cover>. Acesso em: 8 jun. 2025.

Em suas performances¹⁷, durante as décadas de 1970 e 1980, Christian se apresentava ao público com múltiplos toca-discos e LPs. A apresentação começava com a reprodução de uma faixa familiar, uma música potencialmente reconhecida pela plateia. Progressivamente, o performer adicionava novos discos sobre os aparelhos, sem ativá-los de imediato. Em um momento abrupto, a paisagem audível era radicalmente transformada: o artista passava a manipular fisicamente os objetos com violência, provocando rangidos e distorções geradas pelas ranhuras e imperfeições do material. Essa prática, fortemente influenciada pelo experimentalismo de John Cage e pelo espírito anti-institucional do *punk rock* e *no-wave* nova-iorquino, rompe deliberadamente com a lógica “linear” da música gravada em estúdios, conteúdo ao qual Marclay recorre para obter o assunto de seu maior entusiasmo. À medida que os sons se sobrepõem e os “barulhos” se intensificam, a performance constrói um espaço acústico instável, distante das convenções harmônicas ou técnicas das produções fonográficas na qual ele se sustenta. Subitamente, o caos cessa, um trecho melódico de uma gravação orquestral emerge, dando lugar novamente a uma sonoridade previsível. O artista, ao manipular dispositivos populares da indústria, subverte suas funções e tensiona os limites entre música e ruído. O resultado é a criação de um espaço de escuta nômade e descentralizado, em que o gesto de distorção, física e sonora, torna-se ato político: uma recusa das normas e da linearidade cultural imposta.

Apesar de influenciado pelo *punk*, *no-wave* e pela cena *avant-garde* nova-iorquina, o trabalho do suíço-americano também se aproxima diretamente do *hip hop* ao adotar a apropriação como princípio central. O artista estabelece uma referência explícita ao *sample*, tanto no plano audível, ao manipular e recombinar gravações extraídas da música popular, quanto no plano visual, pela adaptação e uso de objetos do contexto musical como matéria-prima, “assim como o DJ utilizava músicas já gravadas, o escultor utilizava objetos já manufaturados.” (Gauthier, 2022. p. 196)¹⁸. Tradução livre. Essa lógica é evidente em *Recycled Records*, suas colagens praticadas com discos, já mencionadas anteriormente. O corte e reconfiguração das mídias discográficas que utiliza opera um tipo de *sampling* visual cujas decisões formais e gráficas reverberam diretamente no

¹⁷REDNOISE0. *Christian Marclay on Night Music (1989)*. Vídeo (4 min 9 s). YouTube, 2008. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=IIFH4XHU228>. Acesso em: 21 jan. 2026.

¹⁸“Just as the DJ used already-recorded music, the sculptor used already manufactured objects.” (Gauthier, 2022, p. 196).

resultado sonoro, estabelecendo, ao mesmo tempo e na mesma intensidade, dois planos de reconfiguração da mídia em que se sustenta. Algumas das obras de Marclay, portanto, acionam a escuta mesmo quando silenciosas. Seus discos manipulados, expostos como objetos visuais, não emitem som no momento da exibição, mas sugerem ao espectador uma pergunta inevitável: qual seria a resultante audível daqueles recortes na mídia física? A presença do vinil ativa a experiência sônica, mesmo sem sua execução, retomando alguns dos princípios que John Cage trabalhou em *4'33"*, onde o silêncio não é ausência, mas campo potencial para a escuta “ignorada”.



Figura 28 – DeStijl
Fonte: Acervo pessoal (2024).

Se os discos fundidos de Marclay preservam a circularidade do material original, os baixos decepados em *De Stijl* rompem com a silhueta familiar do instrumento e habitam um território visual incerto. Ainda que não estejam postos a soar, ainda que não estejam amplificados ou microfonados, os instrumentos cortados remetem ao musical, fazendo questionar: como soariam esses novos instrumentos? É inevitável imaginar como iriam ecoar, agora com seus circuitos interrompidos e cordas ausentes, se fossem de encontro ao gesto de músicos como Geddy Lee, Peter Hook ou Kim Gordon.



Figura 29 – DeStijl
Fonte: Acervo pessoal (2024).



Figura 30 – DeStijl
Fonte: Acervo pessoal (2024).

Próxima, conceitualmente, a essa série, surgiu uma experiência visual que também aborda temas relacionados ao universo do som. O trabalho, intitulado *Knobs (Volume)* (2025), foi construído a partir de uma disposição ordenada de potenciômetros acumulados. As pequenas hastes de cada um desses objetos — normalmente usadas para conectá-los eletricamente a placas de circuito —, foram dobradas e soldadas umas às outras, “amarrando” as peças em um *grid* escultórico. Na parte traseira, arames, cola quente e epóxi foram aplicados para sustentar a estrutura. A cola quente à primeira vista pareceu um material de valor inferior para compor a escultura, no entanto, revelou-se não apenas eficaz no processo de montagem, mas também conceitualmente interessante, considerando que dispositivos elétricos frequentemente utilizam esse material para isolamento e fixação de componentes internos.

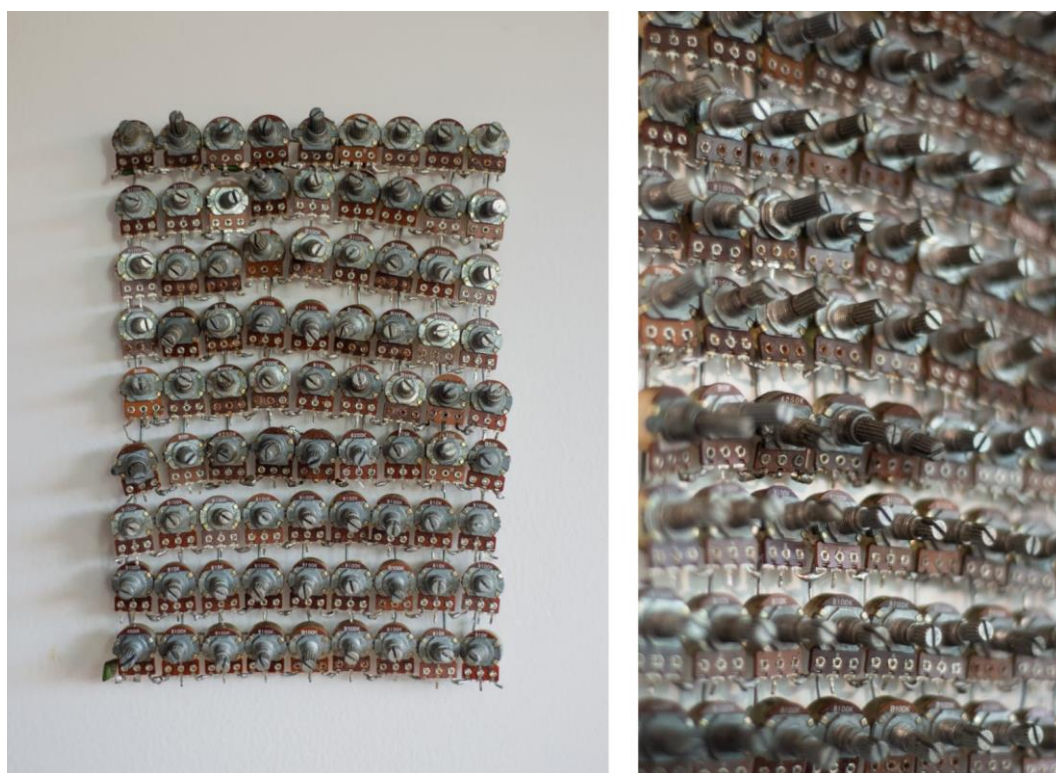


Figura 31 – Knobs (Volume)
Fonte: Acervo pessoal (2025).

A obra demonstra um certo interesse pela quantidade das coisas, pela repetição e pelas pequenas diferenças que se revelam nos detalhes. O aglutinamento desses elementos, dispostos lado a lado, cria uma unidade visual que pode, em um pensamento imaginativo, ser interligada ao conceito de *wall of sound*, em que cada unidade de som se soma à outra para formar um todo denso e potente. O conjunto

destes dispositivos, quando vistos em sua forma geral, perde a individualidade: já não podem mais ser observados em seu estado solitário.

Reconheço um interesse pessoal pelos materiais dessa natureza. Tenho fascínio por potenciômetros e *knobs* de todos os tipos, dos modelos clássicos de *volume* e *tone* de guitarras aos *chicken heads* de antigos amplificadores. Admiro as interfaces analógicas dos velhos *mixers* e as telas trançadas nas frentes dos alto-falantes. O imaginário do *rock'n'roll underground* e suas ferramentas, acessórios que se tornaram aliados do ato criativo e contestatório frente aos contextos políticos e sociais de sua época, constitui uma paixão pessoal.

Os potenciômetros são exemplos de material que estão sempre frente aos olhos, sempre interessantes de alguma maneira, mas intensamente ignorados como elementos possíveis de uma construção escultórica. Seus pequenos detalhes, antes meramente funcionais, tornam-se o verdadeiro interesse para o trabalho em questão. As variações de resistência elétrica (10k, 100k, 250k...), as marcas do tempo, as antigas soldas desfeitas, as diferenças sutis de tamanho e os resíduos de componentes ainda presos aos seus corpos metálicos compõem uma topografia material carregada de deleite estético.

Knobs (Volume) possui, em sua forma escultórica, um caráter quase funcional: as peças que a compõem são dispostas lado a lado de maneira simples, sem grandes intenções ornamentais ou extrapolações gráficas em sua forma geral. No entanto, inaugura um pensamento de grande potência dentro da pesquisa. Apesar de ainda solitário em seu tema e aspecto conceitual, o trabalho revela a diversidade de possibilidades existentes na exploração dos materiais tangentes ao fazer sonoro. Há, nesse pensamento, uma proximidade com o minimalismo: os potenciômetros não representam algo externo, mas se afirmam em sua materialidade e características físicas, antes ofuscadas por sua função utilitária. Por maior que seja a carga semiótica em torno do artefato — o simbolismo do volume, do ganho, a lembrança do gesto musical —, o desejo aqui é que o potenciômetro seja apenas o potenciômetro, e que sua beleza seja enaltecida.

Talvez, na dimensão atual de nove colunas por nove fileiras, a obra ainda apresente um aspecto imaturo. Permanece, contudo, o desejo de ampliá-la: imagino o dia em que os recursos de tempo, dinheiro e material disponíveis coincidam com

o pensamento e o ímpeto das ideias, permitindo formalizar plenamente os trabalhos que gostaria de realizar.

4.3 *Experimental Jet Set*

Com título derivado do álbum *Experimental Jet Set, Trash and No Star* (1994), da banda americana Sonic Youth, a série *Experimental Jet Set* propõe uma aproximação entre escultura, instalação, vídeo-arte e música. Criaturas e montagens inspiradas nos escritos de J. G. Ballard em “*Crash*” (1973) são concebidas através da “colagem” de diferentes materiais e filmadas durante suas ações. Rodinhas e motores são acoplados em estruturas postas a andar; peças inspiradas nas batidas de carro observadas e descritas pelo autor britânico, objetos análogos aos de interesse de Robert Vaughan, fanático-fetichista da obra literária, se tornam instrumentos híbridos de intuito sonoro. As criaturas dessa série demonstram em suas composições peças avariadas de automóveis, rolamentos e rodas de *skate* antigos desmontados, motores de micro-ondas e utensílios rotineiros aglutinados. Pavios, explosivos e o próprio chão são utilizados como palhetas para fazer ressoar os instrumentos musicais.

Em *Experimental Jet Set I*, uma guitarra elétrica caminha lentamente ao longo de um curto trajeto. O instrumento é movido por um pequeno motor de micro-ondas — o único, dentre os experimentados, que foi capaz de combinar a força e leveza necessárias ao trabalho, após semanas de tentativas frustradas com outros aparatos de mesma natureza, incluindo o de um limpador de para-brisa automotivo. A guitarra, pesada demais para deslocar-se com facilidade, exigiu inúmeras tentativas de instalação do motor, em diversos dos possíveis lugares em seu corpo, até que uma configuração funcional fosse encontrada. O instrumento amplificado percorre uma linha reta em uma performance solitária e ruidosa. Embora a obra compartilhe paralelos estéticos com *Guitar Drag* (2000), de Christian Marclay, onde uma guitarra é arrastada por um carro e soa ao ser brutalmente friccionada contra o asfalto, *Experimental Jet Set I* foi desenvolvida independentemente dessa referência por desconhecimento da obra até então, mas a vídeo-performance do artista suíço-americano sustenta, historicamente e conceitualmente, o exercício de pôr um instrumento de cordas a marchar.



Figura 32 – *Experimental Jet Set I* (vídeo, 2:50 min)

Fonte: Acervo pessoal (2023). Disponível em: www.youtube.com/watch?v=YFZL5WEFb94.

Guitar Drag, diferentemente da maioria dos trabalhos audiovisuais de Christian Marclay, comumente montagens de mídias pré-gravadas, em um primeiro momento aparenta ser um filme documental de uma performance sonora. A exibição do filme é feita em uma sala escura, enquanto o volume é posto exacerbadamente alto. O trabalho é entoado através de uma linguagem crua e direta de uma ação contra um instrumento musical, sendo desprovido de uma edição elaborada ou detalhes apurados da linguagem audiovisual. Por outro lado, a obra de Marclay apresenta diversas camadas de interpretação que não são exatamente percebidas em um olhar desatento.

A performance começa com o artista amarrando sua *Fender Stratocaster* vermelha à traseira de uma caminhonete, com ajuda de uma corda e fita *duct tape*. Este conecta o instrumento por meio de um cabo que é interligado a um amplificador que se encontra na parte traseira do automóvel. Conforme caminha o veículo, o instrumento é arrastado ao chão. Se para músicos e guitarristas “tradicionais” importa o material do corpo do instrumento, a espessura da palheta e o calibre das cordas, os elementos de interferência e modulação ao som do instrumento de Marclay são de outra natureza. O asfalto, a terra, a grama, as pedras, a poeira, as inconsistências do solo, a energia provida através de uma bateria elétrica, a tensão exercida no cabo que transmite o som até o amplificador. Todos esses são os fatores que manipulam e interferem o instrumento e são alterados de forma que fogem do controle total do artista. As operações de chance ocorridas ao

longo do trajeto determinam as nuances da performance que veio a ser documentada em vídeo e áudio. O comando exercido sobre o instrumento é mínimo: a velocidade do carro e a duração da ação são as formas de intencionar aquilo o que será extraído do aparato da música — além, é claro, da timbragem inicial do instrumento a partir dos *knobs* da guitarra e do amplificador. Desta forma, Marclay percorre e permeia o legado de artistas e compositores como John Cage, em sua indeterminação pré-planejada.

A ação ocorre em uma pequena estrada no Texas, não muito distante do local onde um homem negro americano foi torturado de maneira semelhante: em 1999, por volta de um ano antes da realização de *Guitar Drag*, James Byrd Jr. foi cruelmente arrastado ao ser amarrado a uma caminhonete por três homens brancos associados a grupos de ódio supremacistas. A obra faz alusão ao ocorrido, mas utiliza a guitarra como um símbolo indireto para a tragédia. O instrumento de seis cordas, figura cultural para o *Rock N' Roll*, em sua predisposição ao timbre agressivo e sua compreensão pública enquanto símbolo de rebelião, se torna o instrumento musical ideal ao contexto explorado. Diferente de instrumentos como teclados, baixos ou baterias, a guitarra possui uma alta sensibilidade física que a torna particularmente responsiva a interferências e impactos. Não à toa, a história da música contemporânea registra um número significativamente maior de episódios envolvendo guitarras sendo quebradas do que outros instrumentos do *power trio*. Seu corpo amplifica os ruídos por meio dos captadores e o uso de efeitos, como a distorção, transformam pequenas vibrações ou choques em consequências agressivas. A substituição do corpo de James Byrd Jr. adiciona camadas de interpretação com fins de tornar a simulação do ocorrido minimamente tangível aos olhos e ouvidos do espectador. Ao mesmo passo, escancara a violência do cruel ato americano para os que conhecem o contexto original, amplificando a violência através do instrumento antes musical.



Figura 33 – Guitar Drag

Fonte: Marclay, Christian. Prepared Guitar. Blogspot (2000). Disponível em:

<https://preparedguitar.blogspot.com/2015/05/guitar-drag-by-christian-marclay.html> Acesso em: 5 jun. 2025.

Marclay aponta que o trabalho pode ser analisado de diversas maneiras a depender do contexto, conhecimento e referências do espectador. Enquanto para uns, a obra é uma performance sonora que remete a movimentos como o *Punk*, para outros, a obra é um simulacro distópico de um ato repugnante. Por conta dessas diferentes camadas de leitura, *Guitar Drag* é tanto apreciada, quanto renegada por parte do público. Nathalie Quintane, em uma análise sobre o trabalho, escreve:

Tive uma discussão com um amigo sobre *Guitar Drag*. Ele acha a obra obscena. Eu a considero forte. Ele chega a achar nojenta. Eu a vejo como politicamente poderosa. Ele vê um corpo sendo linchado e arrastado pela estrada — mas esse corpo não está lá. Na verdade, está: o título, *Guitar Drag*, é uma tradução direta de *nigger drag*, expressão usada pelos Rednecks. Mas isso significa que não se pode olhar para *O 3 de Maio de 1808*, de Goya? [...] É possível, ele diz, ainda que seja diferente; o som é

diferente; é uma *Stratocaster* uivando, e dá para ouvir o grito daquele homem; é insuportável. (Quintane, 2022, p. 61-62).¹⁹ Tradução livre.



Figura 34 – *Violin with string*

Fonte: Paik, Nam June (1961). Smithsonian American Art Museum. Disponível em: <https://americanart.si.edu/artwork/nam-june-paik-performing-violin-string-1961-twelfth-annual-new-york-avant-garde-festival>. Acesso em: 5 jun. 2025.

¹⁹I have a discussion with a friend about *Guitar Drag*. He finds the piece obscene. I find it strong. He even thinks it is disgusting. I find it politically powerful. He sees the body being lynched and dragged along the road — but it is not there. Actually, it is: the title, *Guitar Drag*, is a straight cover of *nigger drag* by the Rednecks. But does that mean you cannot look at Goya's *El tres de mayo* (1814)? “It is possible”, he says, “even though it's different; the sound is different; it's a *Stratocaster* wailing and you can hear the scream of that poor man: it's unbearable. (Quintane, 2022, p. 61-62).

A violenta ação contra o aparato elétrico de seis cordas remete também à obra *Violin with string* (1961) de Nam June Paik. O artista sul coreano, popularmente reconhecido por seu corpo de trabalho com a videoarte, experimentou em diversas performances e esculturas o uso de instrumentos e utensílios da música. Em *Violin with string*, Paik caminha pela rua de asfalto arrastando um violino através de um fio. O instrumento clássico e de alto valor para a história é agressivamente arrastado pelo chão, com as cordas viradas para baixo, produzindo som.

Em *Experimental Jet Set I*, a guitarra adquire a habilidade de caminhar por meio, além do já mencionado motor de um forno micro-ondas, de três pequenas rodas de silicone e metal, comumente utilizadas para dar mobilidade a móveis e objetos afins, parafusadas na madeira e no escudo de plástico do instrumento. Uma dessas rodas foi posicionada sobre as seis cordas do dispositivo musical e presa a um pequeno aparato feito de pedaços de madeira reaproveitada, que se fricciona contra as vibrantes hastes metálicas conforme o caminhar do mecanismo. Foram adicionadas pequenas molas a esse aparato-sistema para que, de acordo com o movimento para a frente, o objeto não permanecesse preso, mas se mantivesse maleável ao seu deslocamento.



Figura 35 – *Experimental Jet Set I* (Foto detalhe)
Fonte: Acervo pessoal (2023).

Como um réptil rastejante ou um animal machucado e com dificuldade de locomoção, a guitarra cruza seu trajeto, produzindo barulho ao longo de sua árdua ação. As cordas ressoam sua dificuldade e transparecem um violento desejo de avançar. Se no trabalho de Marclay a violência é imposta ao instrumento, lhe extraindo as escolhas de como seu corpo deveria ressoar, em *Experimental Jet Set I* a própria guitarra parece sustentar o desejo de cinesia. Seu lento progresso, no entanto, demonstra a dificuldade do aparato diante de sua nova inadequação perante seu objetivo genético ferramental.

Experimental Jet Set II, opera em moldes diferentes aos demais trabalhos da série, não apresentando como principal assunto a guitarra, mas sim tendo seu argumento criado em torno de um telefone com fio. O ultrapassado apetrecho, encontrado anos atrás em um brechó, de cor verde desbotada, de cabo espiralado e disco numérico, é aqui plugado a um amplificador. Dependendo da disposição e distância entre esses dois artefatos, o circuito se retroalimenta: o microfone do telefone capta sua própria saída de áudio, que é amplificada pelo sistema em um *loop* contínuo. O conjunto ressoa assim um zunido constante e estridente, uma propriedade das técnicas de áudio que normalmente se evita tanto em estúdio quanto ao vivo, mas foi amplamente explorada por expoentes da música experimental em contextos do *Noise Rock*, *Shoegaze* e até do próprio clássico *Rock N'Roll*.

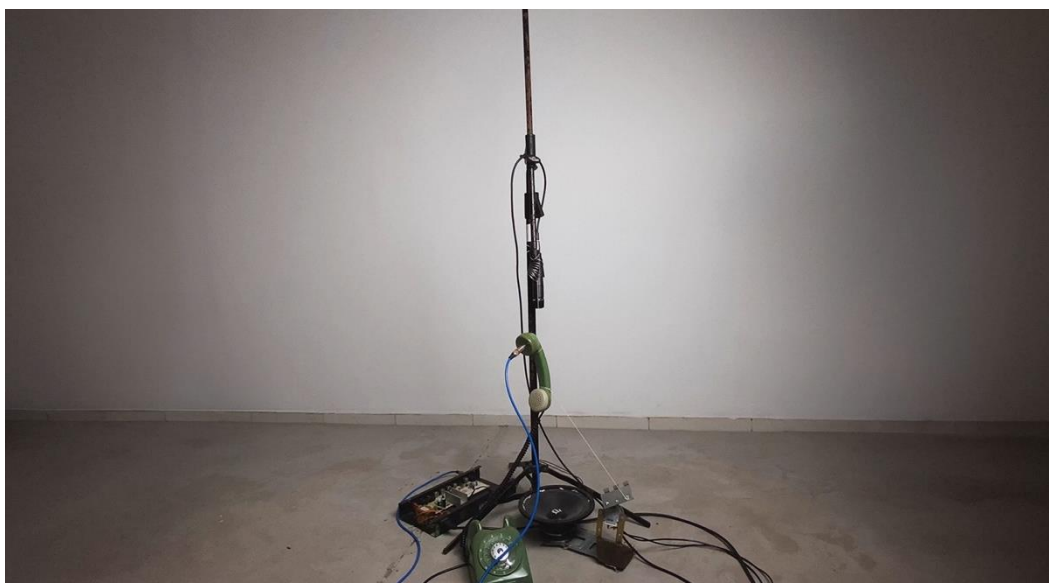


Figura 36 – *Experimental Jet Set II* (vídeo, 1:16 min)

Fonte: Acervo pessoal (2024). Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=7N6y0RkGK2Y>.

Surge a seguinte ideia para manipular essa microfonia: controlar a posição entre o telefone e o amplificador por meio de sutis variações automáticas. Para tal, se construiu um conjunto composto por uma mola que sustenta o aparelho telefônico e por um motor elétrico, com um barbante preso à sua extremidade, que puxa o telefone para baixo; a mola faz com que o aparelho seja suspenso novamente conforme a rotação do motor acontece. Um microfone *Shure SM57* é colocado no pedestal, tornando-se a haste central para a visualidade da escultura, e grava o som de todo o conjunto de objetos para o vídeo-documental em realização.

O som fluido, amorfo e sem decodificação musical da microfonia é moldado pela repetição: o espaço sonoro inicialmente *liso* — sem direção ou ritmos claros —, se estria levemente ao encontrar padrões e repetições por conta do movimento contínuo realizado pelo motor. Esses padrões, no entanto, são constantemente perdidos, ora renovando-se em outros estriamentos, ora encontrando total fluidez, tudo conforme as pequenas variações físicas do arranjo.

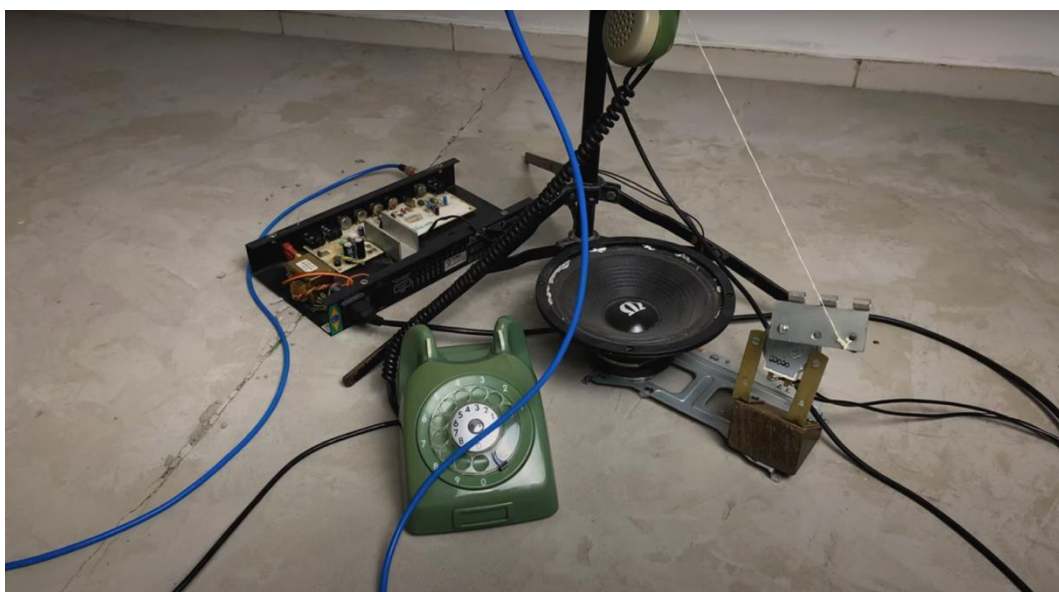


Figura 37 – *Experimental Jet Set II* (Foto detalhe) (vídeo, 1:16 min)
Fonte: Acervo pessoal (2024).

Experimental Jet Set III foi realizado por meio de processos mais perigosos e elaborados, combinando referência às esculturas temporais e explosivas de Roman Signer e aos sistemas de encadeamento criados por Peter Fischli e David Weiss em *The Way Things Go*. Para tanto, será abordado primeiramente o âmbito de atuação de Signer e, em seguida, a obra de Fischli & Weiss, de modo a oferecer uma compreensão mais aprofundada de *Experimental Jet Set III*.

Roman Signer é um artista suíço que lida com escultura, instalação, fotografia e vídeo-arte. É conhecido por ter em seu corpo de trabalho o uso de elementos como fogo, água, explosões e objetos do cotidiano. Explora o tempo através de gestos de dissipação de energia e, comumente, se ancora nas forças da natureza para alcançar seus objetivos. Desde criança demonstrou um intenso interesse em explosivos: o material, vendido por um tio em uma loja local de pirotécnicos, se tornou central em sua arte.

Em 1975, começou a fazer filmes com uma *super-8*, fator que o permitiu, por consequência, poder estudar e registrar os efeitos destes artefatos destrutivos. As explosões, em sua prática, não têm como objetivo mudar algo, remodelar objetos ou destruir utensílios, mas demonstrar os próprios movimentos e processos. A explosão ocasionada é a própria escultura e não uma ferramenta de deformação para reestruturar algo de seu interesse. O perigo e a tensão são também parte do sentido que lhe gera entusiasmo: a espera, diz, é terrível, mas o estopim explosivo é completamente libertador.

Os apetrechos que usa são, normalmente, utilitários: utensílios simples e convencionais, sem alto valor estético, que servem a uma função específica. Caiaques, mesas, guarda-chuvas, baldes e bicicletas são parte de seu repertório material, escolhas que Signer aponta como exemplares de interesse inconsciente. Para o artista, uma bateria é apenas uma bateria, dispositivo que provém eletricidade para algum objetivo. O artista se abstém de signos semióticos e simbolismos referentes aos objetos, para focar nas possibilidades físicas que estes lhe oferecem. Sua volumetria e peso, suas forças de impulso e atrito diante dos contextos colocados, afetam diretamente o conjunto de acontecimentos que o suíço aciona e chama de objeto escultórico. A escultura é fenomenológica, processual e submetida à lógica determinada por processos físicos e naturais.

A natureza é, portanto, agente ativa no processo, presente através de suas próprias regras intrínsecas. As ferramentas escolhidas são normalmente usadas para corromper seu entorno, deixando espaço para a atuação dos fenômenos naturais e processos físicos. Ele a provoca, dando os primeiros passos de uma relação amigável, porém absurda, de codependência, onde instaura uma situação inesperada e espera das leis naturais um retorno. Suas atividades não são tentativas de governar o ambiente no qual está envolvido, mas de observá-lo, testando suas próprias regras

a partir de consequências energéticas que não podem ser precisamente previstas. As forças invisíveis que se fazem, muitas vezes, despercebidas diante de nosso rotineiro costume a suas imponentes presenças, são, assim, colocadas em foco através de seu trabalho. Ele as põe em funcionamento a favor de um pensamento que não é calculado, mas imaginativo; trabalha energias familiares, como a gravidade e as grandezas mecânicas e cinéticas, por meio de estímulos que fazem sentido dentro do sistema estranhamente aventureiro e exploratório que constrói.

O artista se torna um não-cientista, pronto a experimentar e observar o universo, em um diálogo com aquilo que não se pode controlar, um jogo de aceitação e rebeldia contra as regras impostas da física inerente ao mundo. A escultura se transfigura na sequência dos eventos e dos acontecimentos desencadeados. Sua atenção está voltada para o processo: tudo surge do movimento ou é propício a estar em movimento. É escultura por meio de ações e cinesia da matéria. A chance e o acaso se tornam importantes aliados: as possibilidades diante das previsibilidades frágeis, acidentes programados pelo artista frente a possibilidades incertas, dependentes da aleatoriedade permissiva aos seus ideais iniciais. Os materiais tornam-se cúmplices ao se submeterem às leis que governam o cosmos; através de um estranho diálogo, aguardam permissão para seguir os processos iniciados pelo artista.

Pavios que incendeiam, bombas acionadas, guarda-chuvas que planam de ponto A ao B; o imaterial que surge pré e pós-estopim explosivo dão volumetria para as esculturas que Signer constrói através do tempo, suas “*time sculptures*”. O conjunto de pequenos acontecimentos postos a ocorrer, são o verdadeiro material de seu sistema. O artista suíço, assim como John Cage, torna visível a dimensão temporal e, seu grande aliado para tal, é o registro em vídeo. Assim como o compositor americano delimita durações e conformidades para sua música a partir da escrita de partituras, Signer indica o tempo para suas obras através da edição da mídia videográfica. A documentação toma para si a responsabilidade de demonstrar mais do que os vestígios semióticos poderiam: mais do que imaginar a partir de objetos explodidos e realocados por curtas e poderosas ações, o vídeo assume o protagonismo de manter visível o processo, o acontecimento e o momento da própria ação. O artista precisa, dessa forma, estar aberto às ideias que surgem

através das falhas, em contraste ao plano original traçado, em vista que toda e qualquer problemática recorrente será também parte da operação final alcançada.

O vídeo e a fotografia atuam como aliados na preservação da memória e no arquivamento dos rastros de suas atividades, contrapondo-se ao apagamento natural dessas esculturas, teoricamente, efêmeras. A mimese videográfica reconhece de forma mais precisa o método e o tempo intrínsecos a cada obra, tornando-se, por si só, um elemento escultórico. Em *Cap with Rocket* (1983), por exemplo, através de um ato, à primeira vista banal — tirar uma touca de sua cabeça — Signer expande o ordinário para seu campo exploratório. Sua escultura temporal emerge no instante em que o corpo do artista entra em cena e acende o pavio: o foguete é lançado, a touca é alavancada pelo dispositivo e, provavelmente, se perde na natureza. O entorno e os movimentos do próprio artista integram-se à obra. A ação acontece em 26 segundos — estas são as suas medidas.

Mais do que elencar o objeto alterado, Signer prioriza sua atenção ao processo de mudança dos materiais. Os movimentos e acontecimentos se mostram mais importantes que as carcaças que podem sobrar de suas atividades. Daí talvez seu interesse na natureza: ela está sempre se alterando. São muitas as camadas temporais abordadas por ele e a linguagem cinematográfica pactua com tal questão. Primeiro a potencialidade do porvir, pondo o espectador a imaginar as possibilidades de acontecimentos que serão propostos. Esta potência então se faz visível e audível, ora por movimentos rápidos, ora por processos mais longos e duradouros; uma sequência de procedimentos do jogo e diálogo entre artista-agente e artista-observador. Por fim, as ações se anulam, resta o entendimento das alterações causadas na matéria e o pensamento acerca do que acabou de ser observado.



Figura 38 – *Cap with Rocket* (vídeo, 0:26 min)

Fonte: Signer, Roman (1983). Canal Ear (2021). Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=vPOHLuJxBrs>. Acesso em: 21 jun. 2025.

Os sistemas do artista trazem consigo uma carga sonora própria, resultado das propriedades de cada material escolhido e dos movimentos gerados em suas atividades. Melodias explosivas, ritmos gravitacionais e ruídos ambientes se fazem presentes em seus procedimentos — os “não-silêncios” da natureza que ele frequenta. Há o barulho dos motores, como nos *drones* (dispositivos aéreos controlados à distância) de sua prática recente; as músicas adicionadas às suas peças cinematográficas, como em *Signer's Suitcase (Table)*²⁰ (1996), em que frequências musicais se misturam aos ruídos da transformação da matéria física registrada em vídeo; ou ainda os sons radiofônicos silenciados, como em *Action with a Sand Bag (Aktion mit einem Sandsack)*²¹, de 1991, quando um saco de areia, após ser acionado por um pavio e despencar de uma altura considerável, destrói um aparelho sonoro em operação. Há também os sons de cordas, elásticos, fios e materiais diversos que se modificam conforme as leis físicas atuam; as paisagens de tensão sustentadas por pavios prestes a alcançar seus respectivos explosivos; e, por fim, as próprias explosões, que contrastam com todo o restante por seu volume exacerbado.

²⁰SIGNER, Roman. *Signers Suitcase (Table)*. Vídeo (0 min 26 s). Canal Lyplo, YouTube, 2007. Disponível em: <https://youtu.be/Oxdg9xE2vk>. Acesso em: 21 jun. 2025.

²¹SIGNER, Roman. *Action with a Sand Bag / Aktion mit einem Sandsack*. Vídeo (1 min 30 s). Canal Gilaworks, YouTube, 2011. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=2IReyoTq11k>. Acesso em: 21 jun. 2025.

Enquanto John Cage sustenta o conceito de música como o conjunto de sonidos aglutinados dentro de um determinado tempo, as esculturas de Roman se formalizam na soma de acontecimentos, movimentos e consequências materiais que se desdobram ao longo da duração necessária para cada experimento. Signer produz música em seus vídeos e performances, sobrepondo sons não-musicais em suas composições esculpidas.

Já Peter Fischli e David Weiss foram uma dupla de artistas suíços ativos entre as décadas de 1970 e 2010. Trabalharam com escultura, instalação, fotografia e vídeo. *The Way Things Go* (1987) — *Der Lauf der Dinge* — é um filme com cerca de trinta minutos de duração, gravado em 16mm ao longo de vários meses e é, provavelmente, a obra mais famosa da dupla. Como sugere Jeremy Millar em seu livro sobre o duo, antes de adentrar *The Way Things Go*, é interessante analisar brevemente a série fotográfica *Equilibres*, realizada entre 1984 e 1986. As imagens apresentam composições instáveis de objetos, em sua maioria utensílios domésticos, arranjados pelos artistas em equilíbrios precários e momentâneos. Estabilidades provisórias capturadas instantes antes de um provável colapso e queda. Todo o decorrer da série apresenta uma gama de objetos comuns que parecem prestes a cair: são garrafas, cadeiras, utensílios de cozinha, rolos de fita adesiva, escovas, arames e diversos outros apetrechos. A escolha dos artefatos compositivos de cada escultura a ser fotografada não se baseava em critérios estéticos, cor e beleza, por exemplo, não eram fatores determinantes para a seleção formal do arranjo escultórico. A preferência e eleição das peças se dava a partir de empirismo. Segundo Fischli: “Não havia uma maneira aparente de fazer ‘melhor’ ou ‘pior’, apenas da forma correta.”²². Existiam, portanto, os elementos “certos” que sustentavam a composição de pé para o instante fotográfico.

²²“There was apparently no way to do it ‘better’ or ‘worse’, just ‘correctly’”. (Fischli; Weiss, 2005, apud Millar, 2007, p. 15.) Tradução livre.

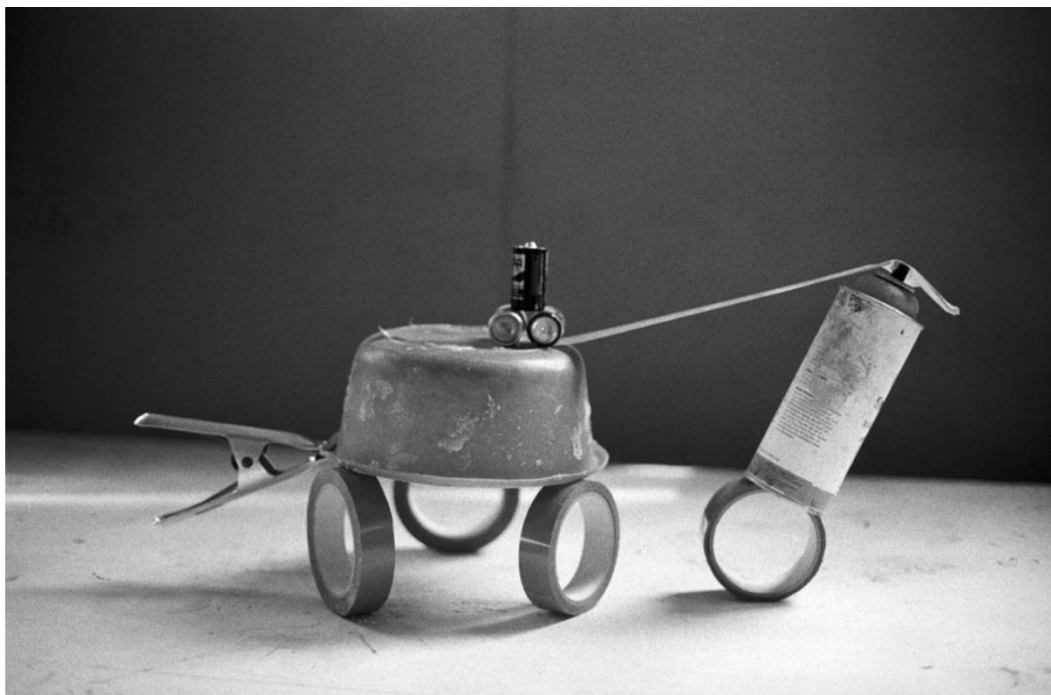


Figura 39 – Ben Hur

Fonte: Fischli, Peter; Weiss, David. Matthew Marks Gallery (1984–1986). Disponível em: <https://matthewmarks.com/exhibitions/peter-fischli-david-weiss-equilibres-04-2007/lightbox/works/ben-hur-1984-28538-05/details/0>. Acesso em: 19 jun. 2025.

Enquanto ação e movimento se apresentam de forma implícita nas frágeis composições de *Equilibres*, cabendo ao pensamento do espectador a imaginação acerca de seu porvir, em *The Way Things Go*, a impermanência se dá de maneira nítida. A energia potencial inativa em *Equilibres*, percebida na ameaça da provável queda, é acionada e declarada através dos movimentos, transições e rupturas intencionadas para o filme. Nas fotografias, os dispositivos são forçados a permanecer em arranjos inseguros, sustentando um equilíbrio artificial contrário à sua função e estrutura original, congelados no instante da imagem e atuando contra a força da gravidade. No filme, a lógica se inverte: a natureza dinâmica do suporte audiovisual permite que esses objetos ajam de acordo com suas propriedades físicas naturais e padrões de comportamento próprios. A queda não é evitada, mas antecipada e planejada. O colapso, rejeitado em *Equilibres* para o instante estático da imagem fotográfica, se torna gesto intencional para a obra audiovisual de 1987.

O filme inicia com um objeto que gira em cena, mas que não se revela por completo, mostrando apenas as texturas de sua superfície. Ao se afastar, a câmera expõe o item que se pôs a orbitar: um comum saco plástico preto, preenchido com algum material que o garante volume, mas, aparentemente, ainda o permite leveza. Passados alguns segundos de rotação, uma das extremidades do saco plástico toca

um pneu, até então estático, posicionado em cima de uma tábua inclinada. O pneu ganha assim movimento e desce o curto pedaço de madeira. É a partir desse primeiro acionamento que se origina uma extensa cadeia de eventos que garante a narrativa: uma sucessão de movimentos articulados em que os objetos operam segundo a gravidade e suas devidas propriedades físicas.

The Way Things Go é frequentemente percebido como um único evento contínuo, disposto ao longo de seus trinta e um minutos e quatorze segundos, sem qualquer intervenção humana visível. Essa impressão é construída por uma cinematografia que emprega cortes sutis ao olhar do espectador: a montagem do filme realiza diversas interferências, encerrando e retomando planos de maneira quase imperceptível, muitas vezes utilizando aproximações da câmera sobre os objetos para acobertar a transição e reforçar a sensação de um único plano-sequência. Essa construção cria uma percepção de algo que nunca termina, como um *loop* sem fim de ações que desencadeiam outros movimentos e que nunca veremos chegar a uma conclusão. Uma incessante sequência de incidentes em que a dissipação de energia de um artefato desencadeia o torque inicial para produção energética de outro.

Muitos dos apetrechos vistos são revisitações diretas dos elementos presentes na série fotográfica *Equilibres*. Materiais ordinários, aparatos de qualidade considerada inferior, tomam movimento em ocorrências efêmeras, porém tecnicamente complexas e visualmente extraordinárias. A comédia no filme parece emergir do desvio em relação ao design original desses objetos: dispostos em arranjos inesperados, afastados de suas funções utilitárias, passam a operar em atuações coreografadas que, embora mantenham sua integridade material, ganham um caráter épico e, ao mesmo tempo, espalhafatoso e desengonçado. Essa comicidade não está apenas na animação dos dispositivos antes inanimados, nas suas quedas, hesitações e fracassos mecânicos, está também no contraste constante entre o banal e o grandioso, no absurdo das tarefas atribuídas a itens que conhecemos de forma íntima, como nos *ready-mades* em que Duchamp escolhe tornar sacro o que é corriqueiro e comumente ignorado. Os objetos permanecem os mesmos: não são alterados em sua forma ou estrutura, mas são retirados de seu contexto funcional habitual e dispostos com outros elementos com os quais não costumam interagir. Seguem suas lógicas físicas próprias, mas são desviados de

seus propósitos para compor atividades imprevisíveis. No filme, eles nos surpreendem com ritmos desequilibrados e gestos absurdos. Quando vemos uma vela em cena, não esperamos que ela acenda um pavio e cause uma explosão.

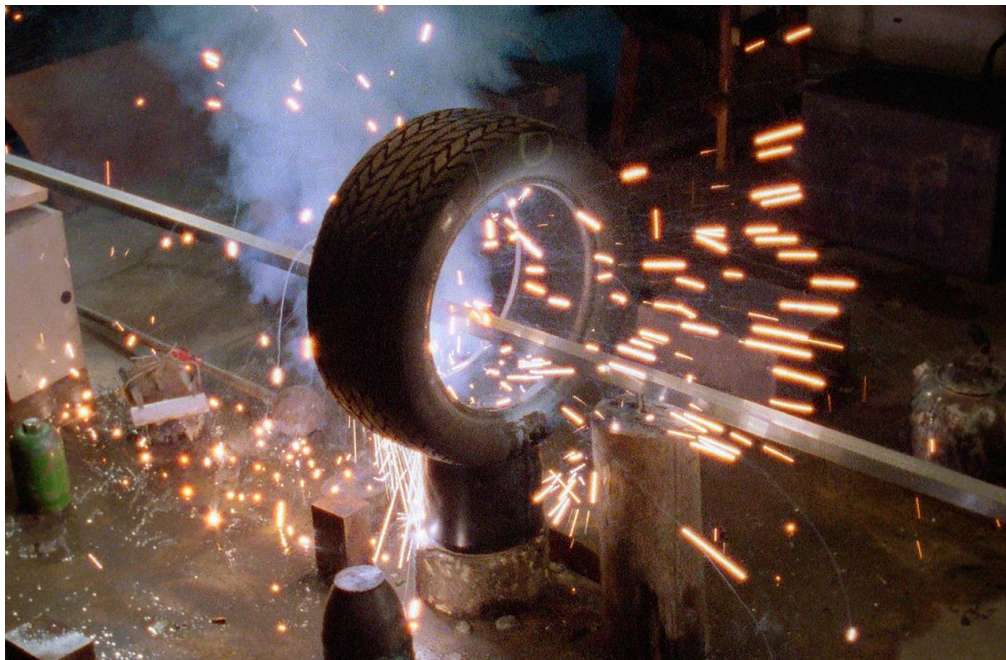


Figura 40 – The Way Things Go I

Fonte: Fischli, Peter; Weiss, David. Guggenheim Museum (1987). Disponível em: <https://www.guggenheim.org/artwork/32552>. Acesso em: 19 jun. 2025.

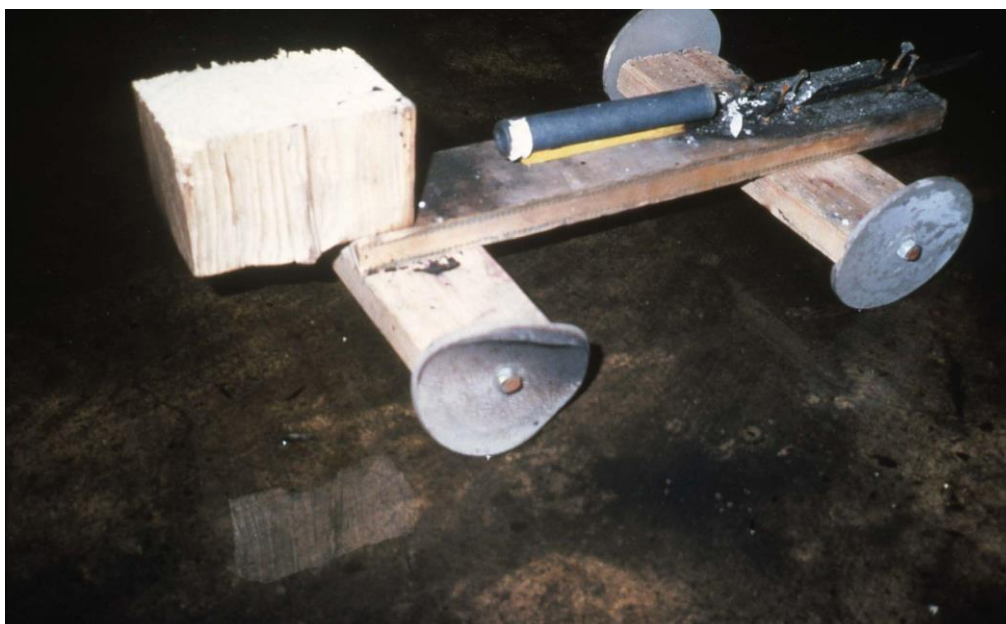


Figura 41 – The Way Things Go II

Fonte: Fischli, Peter; Weiss, David. The Renaissance Society (1987). Disponível em: <https://renaissancesociety.org/exhibitions/349/peter-fischli-david-weiss-peter-fischli-and-david-weiss/>. Acesso em: 19 jun. 2025.

Dessa forma, *The Way Things Go* opera simultaneamente em dois planos: o do familiar e o do inesperado²³. Itens normalmente tediosos são repensados dentro de uma nova lógica de risco. A previsibilidade se dissolve diante da fragilidade e do caos encenado. Fischli e Weiss permitem que as peças “conduzam” a narrativa por meio de seus próprios comportamentos materiais, em um sistema de causalidade que parece improvisado, mas é minuciosamente estruturado. Dar vida ao inanimado, sem recorrer a mecanismos tecnológicos sofisticados, torna-se uma estratégia fundamental. Os objetos ganham uma vida precária, hesitante, tornando o sucesso de cada operação ainda mais satisfatório e surpreendente.

Essa precariedade se expressa em uma espécie de desajeitamento intrínseco, que paradoxalmente gera a elegância derivada da falha. Por sua falta de desejo interno, os produtos são condenados a obedecer às limitações de seu design e às forças que se impõem sobre seus corpos no contexto construído pelos artistas. Suas ações, portanto, são moldadas pela reação em cadeia que lhes é imposta e pelo destino que lhes foi projetado pela dupla. Mais do que apenas nos convidar a notar a beleza do ordinário, Fischli e Weiss operam em um limiar entre o usual e o incomum, o familiar e o absurdo, o ordinário e o extraordinário. Seus artigos não são transformados: continuam sendo baldes, velas, pneus ou garrafas. O que muda é o contexto relacional, o encadeamento causal imposto por uma lógica de experimentação ensaiada.

O humor surge, então, quando recusamos — ou somos incapazes — de ver esses eventos como nada além da manifestação de forças físicas — como a superação da inércia, por exemplo — e, em vez disso, atribuímos a eles características humanas. (Millar, 2007, p. 75).²⁴
Tradução livre.

A admiração aqui não vem do que é espetacular, mas do que é improvável — uma vela que acende uma linha de pólvora, um pneu que gira por gravidade, um saco plástico que impulsiona uma reação em cadeia. Fischli e Weiss tornam extraordinário aquilo que, por definição, não deveria surpreender. O que impressiona, ao fim, é o imenso esforço empreendido em um projeto de tamanha

²³“Fischli and Weiss have allowed them to act in ways that are both familiar and completely unexpected.”. (Millar, 2007, p.70).

²⁴ *The humour occurs, then, when we refuse, or are unable, to see these as nothing more than the playing out of physical forces — the overcoming of inertia, for example — and instead attribute human characteristics to them. Although this might seem little more than simple anthropomorphism, by sensing the emergence of life, and even a degree of self-awareness, from the debris of objects, we become aware of an incongruity, and in that moment, it makes us laugh.* (Millar, 2007, p. 75).

complexidade e caráter aparentemente inútil, em um mundo regido pela lógica do consumo e da eficiência. É justamente dessa complexidade imperfeita, a partir de aparatos simplórios, que emerge o sentimento de maravilhamento: uma admiração não pela técnica, mas pela engenhosidade frágil de um sistema que, contra todas as expectativas, funciona. “O equilíbrio é mais bonito antes de colapsar.” (Fischli; Weiss, 1985, apud Millar, 2007, p.73.)²⁵ Tradução livre.

Em *Experimental Jet Set III*, uma pequena criatura mecânica, composta por um eixo com rodas de skate, uma peça interna de aparelho de VHS e partes de automóveis, caminha em linha reta carregando uma vela acesa em seu topo. O vídeo, de aproximadamente dois minutos e meio, não evidencia o que está por vir, mas causa estranhamento e constrói expectativa. O ser distópico, mensageiro da destruição e de um movimento *anti-musical*, se aproxima de um pavio preso a uma guitarra. Por baixo das cordas e em cima do captador do instrumento se encontra um explosivo, pronto a colocar suas rápidas e violentas reações químicas a operar.

O mecanismo cinético chega ao seu destino e acende o pavio; o fogo sobe lentamente, traçando seu percurso, até que em dado momento, decide optar pela rapidez em suas ações porvir. A tensão aumenta não só para quem assiste o registro, mas também para quem estava na sala quando o ato foi filmado: a dúvida do sucesso da empreitada; o anseio em torno de lidar com fogo em um ambiente carente de condições ideais para operar com explosivos. A guitarra de repente está em chamas e a clássica cena de Jimi Hendrix incendiando seu instrumento se repete de algum modo. O fogo diminui ao encontrar o captador, mas causa desafinação no aparato magnético, ocasionando um estranho som. A chama alcança então o explosivo. No quase silêncio que precede sua combustão, um estrondo súbito reverbera: a guitarra é atingida. Um fragmento do escudo do instrumento é destruído. A escultura se desdobra em exatos dois minutos e vinte e seis segundos; o som gerado compartilha essa mesma duração.

²⁵“Gleichgewicht, kurz bevor's zusammenbricht” (*Balance is most beautiful just before it collapses.*) (Fischli; Weiss, 1985, apud Millar, 2007, p.73).



Figura 42 – *Experimental Jet Set III* (vídeo, 2:26 min)

Fonte: Acervo pessoal (2024). Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=eHllwxE-orE>.

Não se torna tarefa difícil traçar paralelos entre *Experimental Jet Set III* ao corpo de trabalho de Roman Signer e ao filme de 1987 da dupla Fischli & Weiss. O desencadeamento de pequenas e curtas ações, o deleite aos estopins enérgicos e o processo escultórico sustentado através do tempo são algumas das interseções das obras dos três artistas citados — curiosamente de mesma nacionalidade — e meu exercício explosivo ao instrumento de cordas. O visual estabelecido no curto vídeo que realizei dialoga diretamente com a estética do filme da dupla de suíços e o uso de artigos pirotécnicos é referência explícita ao material de maior apreço de Signer. A dissipação de energia e sua transformação, por exemplo, são conceitos primordiais aos trabalhos mencionados e ditam talvez a essência de minha escultura temporal.

Diferente de *The Way Things Go*, no entanto, a obra de guitarra explodida tem em sua edição cortes evidentes que intensificam a dramaticidade da cinematografia proposta. Enquanto o robô-carrinho trama seu plano destrutivo e caminha em direção ao gesto pirotécnico, algumas variadas posições para a câmera são utilizadas. A filmagem aproximada, por exemplo, confere um certo vigor de personalidade e espírito ao autômato, enquanto o distanciamento do plano cabe a demonstrar sua miudeza perante o tamanho total do sistema que visa destruir.

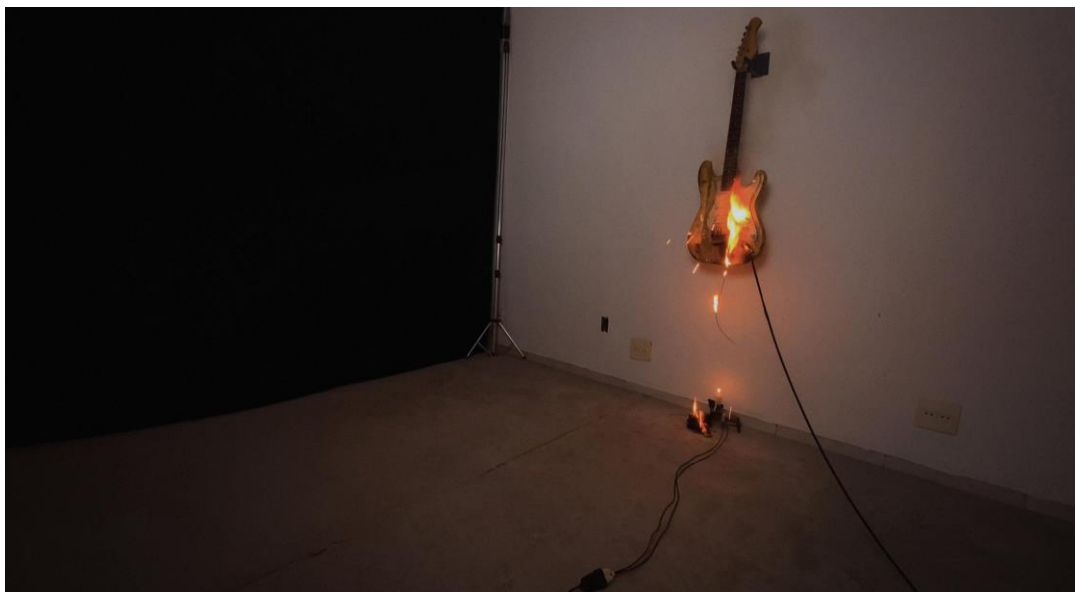


Figura 43 – *Experimental Jet Set III* (vídeo, 2:26 min)
 Fonte: Acervo pessoal (2024).

Seleciono uma passagem de Bruno Schulz, encontrada no livro de Jeremy Millar sobre a obra de Fischli e Weiss, acreditando que suas palavras sejam mais belas que as minhas para encerrar os pensamentos acerca dos três ensaios em *Experimental Jet Set*:

Não nos preocupamos com criações longas e extensas, com seres de longa duração. Nossas criaturas não serão heroínas de romances em muitos volumes. Seus papéis serão curtos, concisos; seus personagens — sem um passado. Às vezes, por um gesto, por uma única palavra, faremos o esforço de lhes dar vida. Admitimos abertamente: não insistiremos nem na durabilidade nem na solidez do trabalho; nossas criações serão temporárias, destinadas a servir a uma única ocasião. Se forem seres humanos, daremos a eles, por exemplo, apenas um perfil, uma mão, uma perna, o único membro necessário para seu papel. Seria pedante nos preocuparmos com a outra perna, desnecessária. Suas costas podem ser feitas de lona ou simplesmente caiadas de branco. Teremos como lema orgulhoso: um ator diferente para cada gesto. Para cada ação, cada palavra, daremos vida a um ser humano diferente. Tal é nosso capricho, e o mundo será dirigido de acordo com nosso prazer. O Demiurgo era apaixonado por materiais consumados, superiores e complicados; nós daremos prioridade ao lixo. Estamos simplesmente fascinados e encantados com a barateza, a precariedade e a inferioridade do material. (Schulz, 1988, apud Millar, 2007, p.55-56).²⁶ Tradução livre.

²⁶ We are not concerned with long-winded creations, with long-term beings. Our creatures will not be heroes of romances in many volumes. Their roles will be short, concise; their characters — without a background. Sometimes, for one gesture, for one word alone, we shall make the effort to bring them to life. We openly admit: we shall not insist either on durability or solidity of workmanship; our creations will be temporary, to serve for a single occasion. If they be human beings, we shall give them, for example, only one profile, one hand, one leg, the one limb needed for their role. It would be pedantic to bother with the other, unnecessary, leg. Their backs can be made of canvas or simply white-washed. We shall have this proud slogan as our aim: a different actor for every gesture. For each action, each word, we shall call to life a different human being. Such is our whim, and the world will be run according to our pleasure. The

4.4 “Para ser ouvido (do outro lado do vidro)”

Esta é uma obra que deriva diretamente de *To Be Looked at (from the Other Side of the Glass) with One Eye, Close to, for Almost an Hour*, de Marcel Duchamp (1918). Na obra original, formada por duas placas de vidro rachado, o dadaísta convoca o espectador a olhar pela lente fixada no centro. A transparência do suporte faz com que, ao se aproximar, o observador passe a integrar a própria imagem da obra, interferindo na percepção de quem observa do lado oposto ou à distância. Se instalada no centro de uma sala, a peça também deixa que outros trabalhos atravessem seu campo visual, criando sobreposições inevitáveis.



Figura 44 – *To Be Looked at (from the Other Side of the Glass) with One Eye, Close to, for Almost an Hour*

Fonte: Duchamp, Marcel. Museum of Modern Art (2020). Disponível em: <https://www.moma.org/collection/works/78993>. Acesso em: 13 abr. 2025.

Demiurge was in love with consummate, superb, and complicated materials; we shall give priority to trash. We are simply entranced and enchanted by the cheapness, shabbiness and inferiority of material. (Schulzs, 1988, apud Millar, 2007, p.55-56).

O trabalho *Para ser ouvido (do outro lado do vidro)* (2025) também faz alusão a um modelo clássico, embora pouco conhecido, de guitarra elétrica: a *Ampeg Dan Armstrong Lucite*. Com corpo feito de lucite (um tipo de acrílico transparente e altamente resistente), o instrumento já foi empunhado por nomes como Tom Verlaine do Television, Greg Ginn do Black Flag, Paul Simonon do The Clash, e, também, por Keith Richards e Ronnie Wood, dos Rolling Stones. Os dois últimos, guitarristas do icônico grupo conhecido por ter sido composto por Mick Jagger, Charlie Watts e Brian Jones, foram os expoentes que melhor corroboraram com a popularização do modelo.

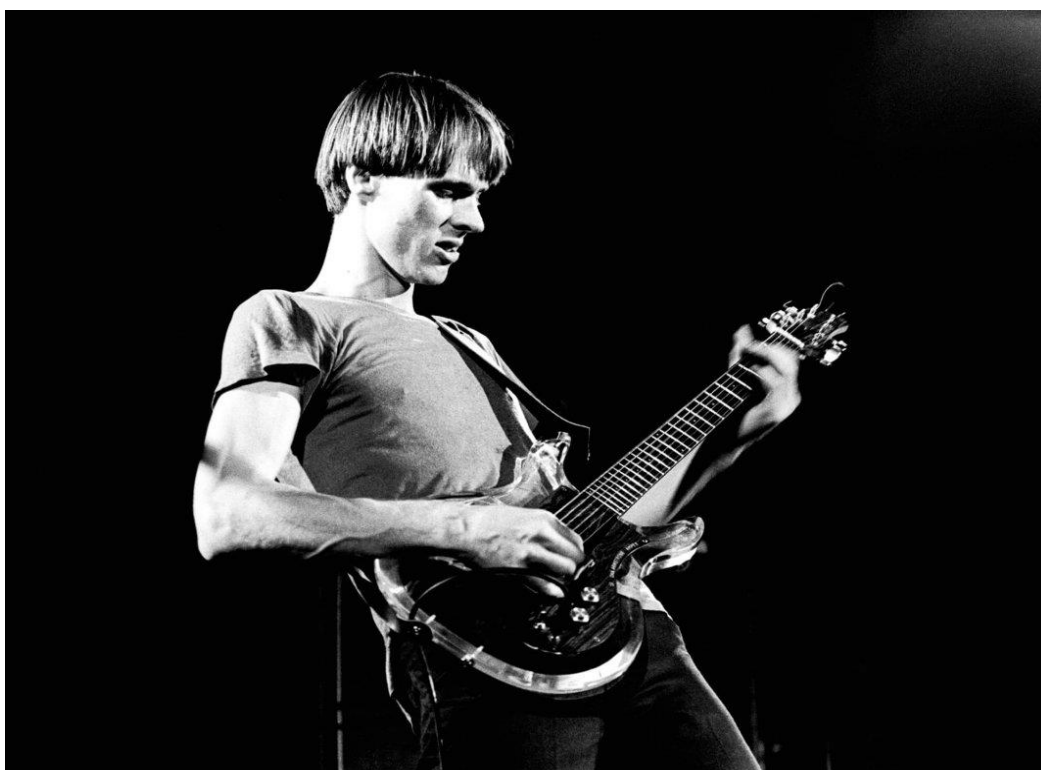


Figura 45 – Tom Verlaine do Television usando a Ampeg Dan Armstrong Lucite
Fonte: Stewart, Gus. Redferns / Getty Images ([s.d.]). Disponível em:
<https://guitar.com/features/the-history-of-dan-armstrong-guitars/>. Acesso em: 12 abr. 2025.

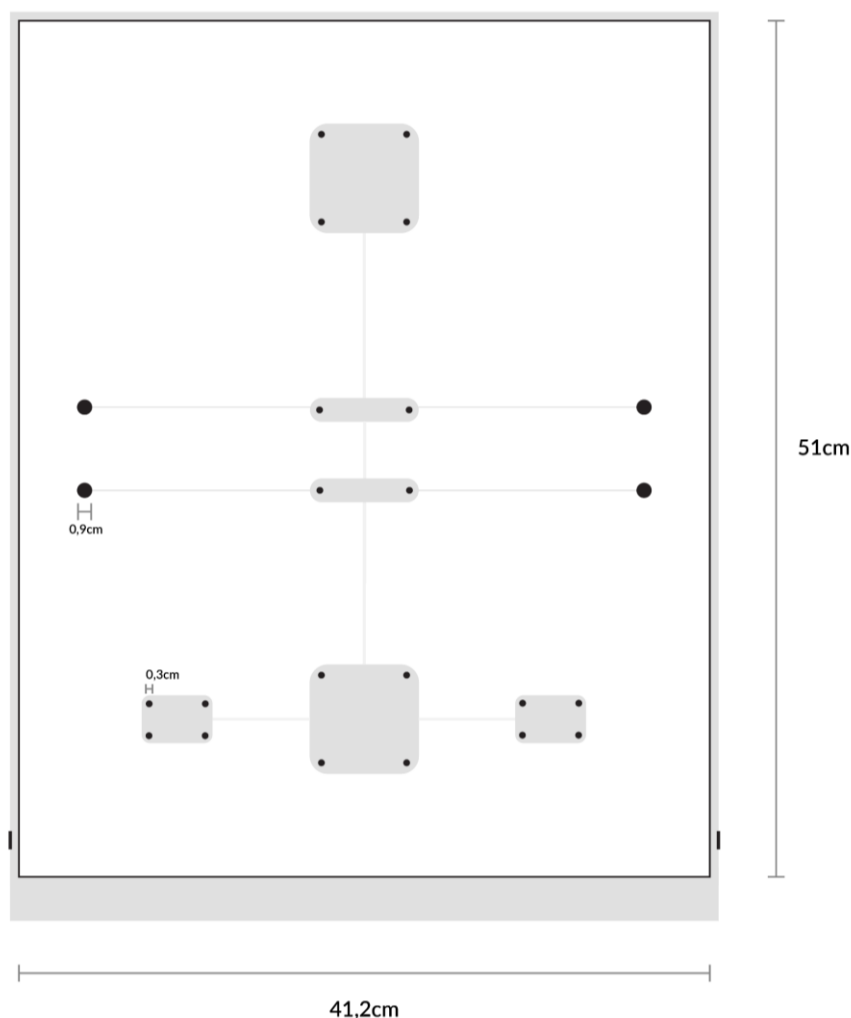


Figura 46 – Esboço digital de *To Be Heard At*
 Fonte: Acervo pessoal (2026).

O processo de planejamento revelou-se tão complexo quanto a própria feitura da peça. Este foi o primeiro projeto da pesquisa a ser construído com uma etapa de concepção mais estruturada, diferente dos trabalhos anteriores, marcados por um fazer estritamente empírico. Tudo começou com a criação de um esboço digital do instrumento. Em seguida, veio o desafio de pensar em como prender as cordas à estrutura de vidro: uma etapa que exigiu uma pesquisa aprofundada sobre peças, pinos e mecanismos que pudessem ser rosqueados e adaptados à rigidez do material, permitindo ao mesmo tempo algum tipo de afinação ao instrumento. O desafio não estava apenas na fixação: tarraxas comuns de guitarra não se encaixam na estrutura. Era preciso considerar o formato reto da peça, a fragilidade do vidro, e a aplicação de uma corda de guitarra adaptada a uma lógica construtiva completamente distinta.

Diferente de muitas obras anteriores da pesquisa, este trabalho convida agentes ativos a fazerem o instrumento soar. Ele propõe uma ativação coletiva, dando vida aos conceitos de um som fluido e maleável, um som que pode ser musicalizado mesmo sem treinamento técnico prévio. Trata-se de um convite à experimentação, onde a escuta e o gesto são mais importantes do que uma virtuosidade técnica. A obra, ao mesmo tempo revela a pureza de seu interior, sua essência projetual e todo o seu funcionalismo despido de qualquer segredo, além do ruído visual que não esconde as interferências de seu entorno. Jamais podemos olhar para a escultura sem enxergar o contexto em que está inserida, por mais que isso seja uma verdade sobre qualquer obra visual e sonora, uma escultura transparente carrega mais diretamente esse fardo. A composição se torna um acordo entre o interno e o externo, entre o que se normalmente vê e o que seria escondido, entre os agentes da ação e o entorno. Todos esses fatores atuam sobre a percepção “no instante em que se reflete sobre o nada transparente de um vidro”.²⁷

²⁷PAZ, Octavio, 1977, p.47.

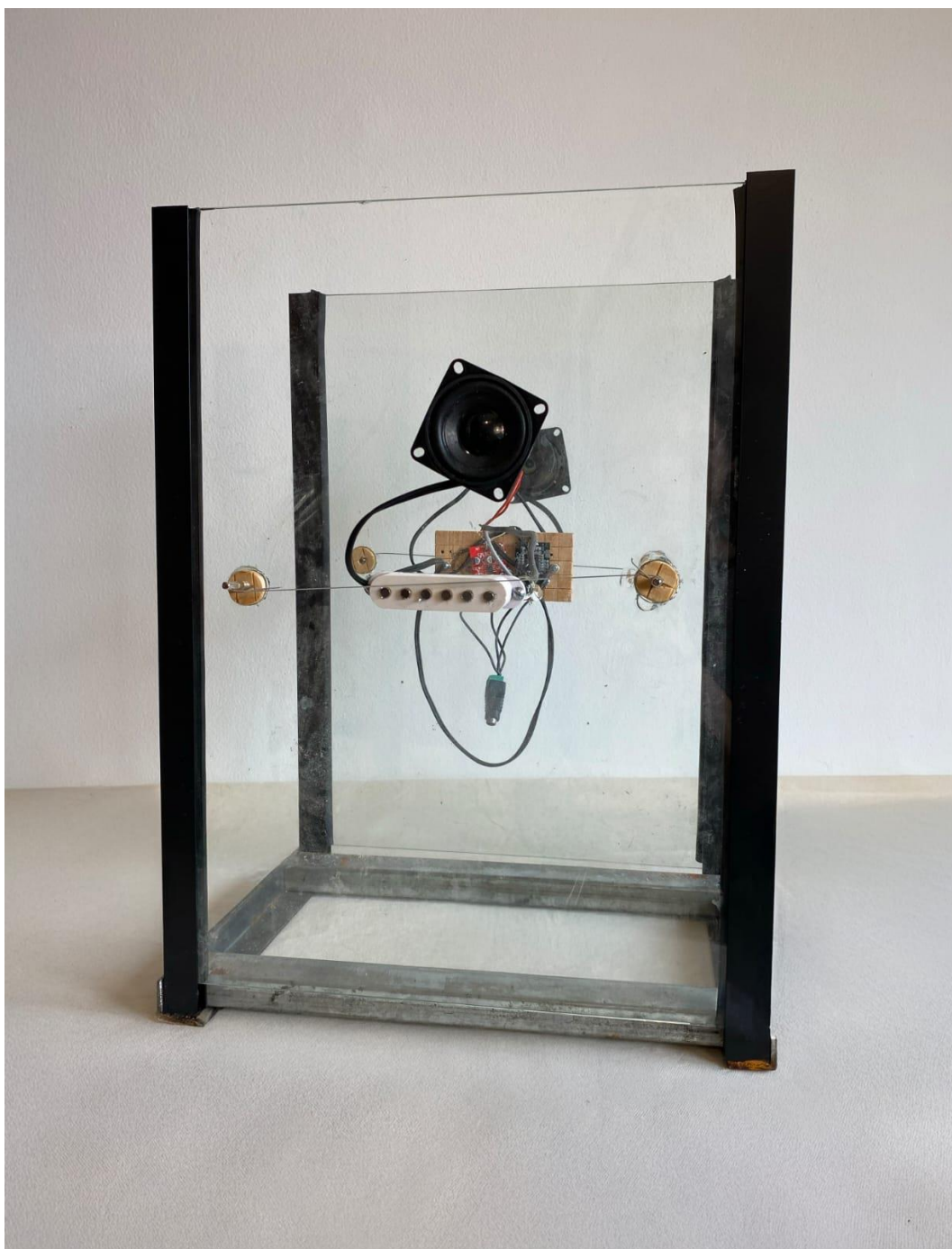


Figura 47 – Para ser ouvido (Do outro lado do vidro)

Fonte: Acervo pessoal (2026). Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=w3pAhy2dBKE>.

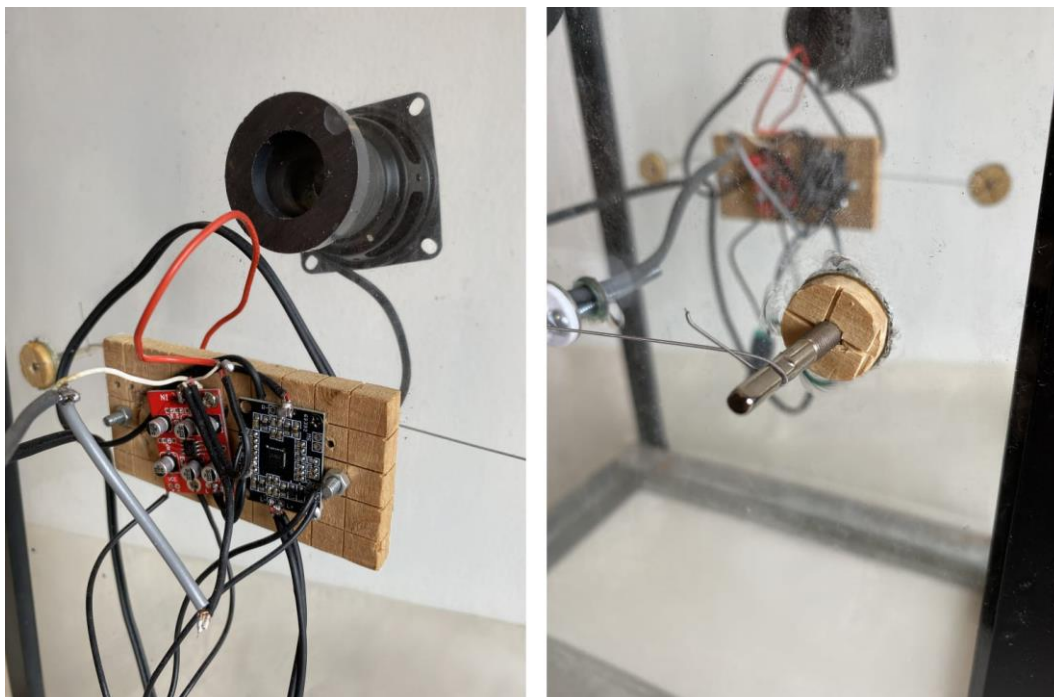


Figura 48 – Para ser ouvido (Do outro lado do vidro) (Foto detalhe)
Fonte: Acervo pessoal (2026).

4.5 O instrumento-osso

A ideia de criar um instrumento não é nova em minha pesquisa: dar forma a algo que possa se configurar como ferramenta sonora é um gesto recorrente; tenho particular interesse por sons gerados a partir de meios não convencionais. Instrumentos criados a partir de objetos ou elementos que não estão ligados diretamente ao campo sonoro e são entendidos como parte da matéria silenciosa disposta no mundo. Essa curiosidade remonta à adolescência: reverbero até hoje a primeira vez que assisti, aos 14 ou 15 anos, ao documentário *It Might Get Loud* (2008), protagonizado por Jack White, Jimmy Page e The Edge. O filme, centrado no diálogo entre os guitarristas e suas perspectivas e abordagens em relação ao instrumento de cordas, teve impacto fundante em meu modo de pensar os instrumentos musicais. Enquanto Page e Edge faziam parte do universo musical, ao qual fui exposto por influência do meu pai, Jack White, por sua proximidade geracional, teve o discurso que mais ressoou comigo. Guardo ainda uma de suas falas no filme, salva em meu bloco de notas: “*We have to fight against man-made materials*” (“Temos que lutar contra os materiais feitos pelo homem”)²⁸. Se a

²⁸*It Might Get Loud*, 2008. Tradução livre.

memória não falha, isso é dito enquanto White pisa sobre uma de suas próprias guitarras.

A cena introdutória do filme também marcou profundamente: cercado por bois e vacas, acredito que em sua própria casa/fazenda, Jack constrói um instrumento rudimentar com um pedaço qualquer de madeira, uma garrafa de vidro, cabos, pregos, um captador e uma corda metálica, demonstrando assim um processo de feitura de instrumento que não precisaria nascer de grandes conhecimentos ou, menos ainda, necessitava surgir da indústria e da construção em massa. O músico cria um objeto único e demonstra seu uso durante a cena ao plugar sua nova máquina musical a um amplificador e um pedal de efeitos, fundando assim o pensamento acerca de novas possibilidades sonoras ao espectador.

O *instrumento-osso* nasce também da leitura de “O Livro dos Seres Imaginários” (1957), de Jorge Luis Borges, obra articulada em pequenos contos onde o autor descreve criaturas ilusórias. A concretização do gesto se dá a partir da ideia de criar um objeto sonoro inspirado em um dos seres descritos por Borges, mais especificamente, da narração dedicada ao cavalo-do-mar. No livro, o autor descreve esse ser como uma criatura marítima rara, silenciosa, quase lendária. O animal faz moradia no mar, mas costuma vir à superfície em busca de fêmeas, “quando a brisa lhe traz o cheiro das éguas, nas noites sem lua” (Borges, 2000, p.73). Me coloquei a imaginar uma forma de burlar sua vinda à superfície, por meio de um instrumento sonoro-musical criado no íntimo esqueleto de outra criatura, talvez uma das éguas de seu interesse.



Figura 49 – *Frame* extraído de *It Might Get Loud* (vídeo, 1:36 min)
Fonte: Sony Pictures Classics. Canal YouTube (2014). Disponível em:
https://www.youtube.com/watch?v=r_F7aiOvdwE. Acesso em: 22 ago. 2025.

A coleta dos materiais necessários para este experimento se mostrou um processo complexo diante da decisão de utilizar como matéria-prima os ossos de um animal. Por mais desejado que tenha sido obter ossos de cavalos e éguas, contentei-me com a ossada de um boi para formalizar a construção, o que exigiu esforço e se deu por um percurso traiçoeiro. Por uma infeliz incapacidade de adquirir a ossada de criaturas que morreram de causas naturais, diversas visitas a açougues foram feitas até finalmente encontrar o que precisava. Ao longo da busca, colecionei olhares tortos e estranhamento acerca de minhas intenções com os resíduos animais. Quando enfim consegui o desejado, surgiu uma nova camada de desafio: um conhecimento químico se fez necessário. Buscas de tutoriais no *YouTube* e leituras de fóruns foram feitas a fim de entender como limpar os ossos e revelaram um processo repetitivo: mergulhar em água, aplicar soda cáustica, limpar, fazer tudo novamente. Não esquecer as luvas. A carne e o cheiro resistiram — talvez pela inexperiência com esse tipo de material, talvez pela solidez dos corpos orgânicos que habitam esta Terra. Em certos momentos, me perguntei se deveríamos mexer nas estruturas da natureza e acelerar seus processos de decomposição. Talvez fosse melhor respeitar o tempo das coisas.



Figura 50 – Ossos I
Fonte: Acervo pessoal (2025).

Com uma triste honestidade afirmo que o aspecto dos ossos não pareceu dos melhores. Ficou poroso, dando a entender que o tratamento do material não foi corretamente realizado. A intenção passa a ser atuar por meio de testes empíricos, descobrindo como orientar esse esqueleto a tornar-se uma ferramenta sonora, um objeto sônico capaz de ser tocado: um som para implorar a vinda do admirável cavalo-do-mar à superfície, como um estranho berrante para a criatura imaginária.



Figura 51 – Extração da carne do osso
Fonte: Acervo pessoal (2025).

Compro um pino afinador de harpas e liras e coleto em minha oficina peças descartadas de outros instrumentos musicais e objetos diversos do cotidiano: *Jacks P10*, usados como saída de áudio para ligar instrumentos a amplificadores, cabos elétricos, captadores e cordas de guitarra, cantoneiras e partes metálicas de impressoras e antigos aparelhos de videocassete. Uma ideia surge a partir da visita a diversos vídeos no *Youtube*: criar um instrumento autônomo, baseado em um sistema “expandido” de um *E-bow*²⁹ (pequena ferramenta que cria um campo magnético em torno das cordas de instrumentos elétricos que utilizam captadores). A ideia é criar algo capaz de funcionar sem o toque humano, criador de um uníssono constante e instruído a clamar a vinda do equino imaginário à superfície. Uma textura sonora como um berrante elétrico sem fim.

O sistema, possibilitado pela adição de relés (utensílio magnético comum em circuitos elétricos), cria um sinal de magnetismo em torno da corda metálica de guitarra e a põe a vibrar. A corda agora atua de forma independente, vibrando de forma ininterrupta a partir do acionamento do sistema que também abarca um circuito de amplificador, este por vez que emite o sinal para as bobinas de cobre presentes no interior dos relés. Pequenos ímãs de neodímio são posicionados nas extremidades dos relés, amplificando seu sinal magnético e possibilitando a verdadeira capacidade de pôr a corda metálica a ressoar.

A superfície irregular do osso dificultou a construção do instrumento parte-elétrico, parte-orgânico. Dois longos parafusos seguraram duas peças distintas da ossada do animal. Uma peça de metal é presa, junto a uma cantoneira e outra parte metálica originalmente de um videocassete, dando forma a uma ponte para o instrumento. Aos leigos acerca do linguajar das ferramentas da música: “ponte” se refere ao objeto que usualmente segura as cordas na extremidade inferior de uma guitarra, por exemplo; na outra extremidade, no topo, são dispostas as tarrachas que são ajustadas para garantir afinação.

²⁹JHS PEDALS. *How To Use An EBow The Right Way*. Vídeo (8 min 51 s). YouTube, 2024. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=72PAYd0grfl>. Acesso em: 23 nov. 2025.

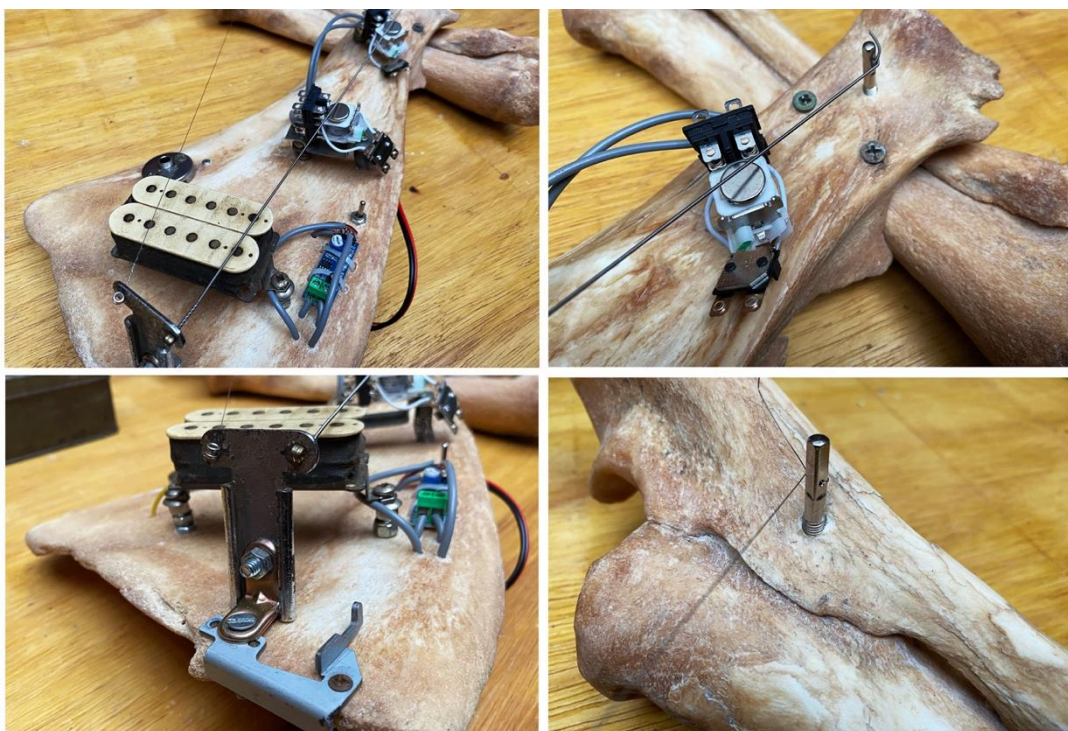


Figura 52 – Ossos II
Fonte: Acervo pessoal (2025).

Outra corda foi esticada e também fixada por um pino de afinação de harpa. Esta não é afetada pela energia dos relés, mas permite ao gambio-musicista performar junto ao instrumento ósseo de força magnética. Trata-se, assim, de uma ferramenta que demanda uma técnica de performance a ser descoberta empiricamente ao longo de seu uso e adequação por parte do músico ao contexto sonoro gerado pelo aparato. A afinação desta segunda corda altera a afinação da primeira, por uma provável fragilidade no corpo do osso, dificultando, mas não impossibilitando, a obtenção de afinações harmônicas segundo a teoria musical tradicional.

O *instrumento-osso* tem, de certa maneira, como objetivo remeter ao movimento musical conhecido como *drone*. O termo *drone* descreve sons contínuos e sustentados por longos períodos, com pouca ou nenhuma variação rítmica ou melódica, frequentemente gerando uma textura densa, semelhante a um ruído prolongado ou a frequências uníssonas constantes. Essa abordagem está presente em práticas culturais milenares, onde diferentes tradições utilizam bases sonoras contínuas para fins cerimoniais, meditativos ou espirituais, muitas vezes associadas à criação de estados de concentração, transe ou contemplação. No cenário contemporâneo, o *drone* se tornou um elemento importante em práticas de bandas

e músicos dedicados à exploração de texturas e atmosferas prolongadas. Brian Eno, por exemplo, sistematizou o uso do *drone* eletrônico ao criar composições imersivas em sua produção na música ambiente, pautada em camadas de frequências contínuas. O grupo islandês Sigur Rós explora o *drone* como base harmônica e textural: o *bowed guitar*, técnica em que o guitarrista Jónsi utiliza um arco de violino sobre as cordas da guitarra elétrica, criando sons densos, processados por *delays*, *reverbs* e diversos efeitos, resultando em paisagens abstratas em suas composições musicais. A banda americana Sunn O))) explora, ao longo de sua discografia majoritariamente instrumental, a escassez de ritmo e melodia, priorizando a sustentação extrema de frequências graves e o uso intensivo de distorção, *feedback* e amplificação em alto volume. Essa abordagem resulta em massas sonoras densas e prolongadas, nas quais o som é percebido tanto em sua dimensão auditiva quanto física.

Quando a carne se esvai, consumida pelos processos naturais de decomposição, resta a ossada: o bruto alicerce estrutural que resiste de forma duradoura. No princípio, ferramentas e instrumentos musicais foram fabricados a partir dos ossos dos seres que habitaram este mundo, fazendo deste material, no contexto do trabalho artístico que aqui descrevo, um significante da gênese e de práticas fundantes da humanidade. O som do instrumento reafirma essa conceituação: uma frequência ininterrupta que parece emergir do interior da terra para alcançar o ouvido atento. Como um canto ancestral de fins cerimoniais, ou como as frequências hipnóticas e ensurdecedoras do *My Bloody Valentine*, a sustentação da frequência contínua atua como um mantra elétrico, possibilitado pela força magnética do sistema enxertado aos restos do falecido animal. Ressoando um longo chamado ao cavalo-do-mar, o aparato persiste em seu canto duradouro, simulando a brisa que o convida à superfície.

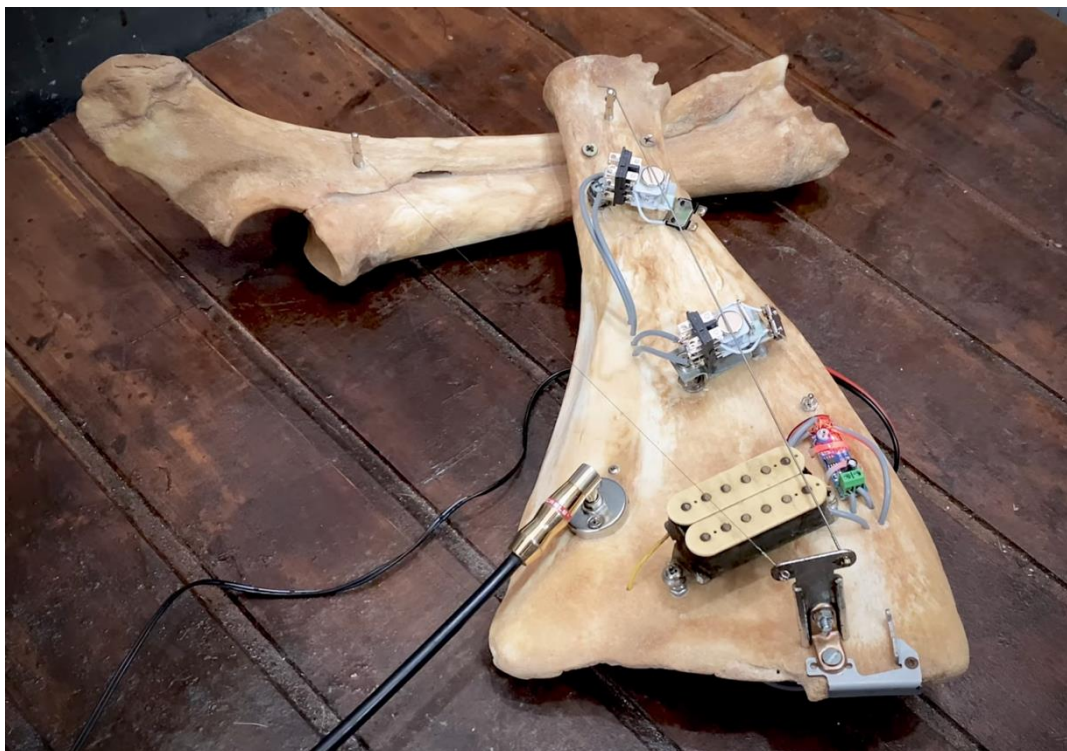


Figura 53 – Instrumento-Osso

Fonte: Acervo pessoal (2025). Disponível em: <https://youtu.be/-ZrqRj7wUXs>.

Um desdobramento do projeto originalmente montado no osso, surgido ao final do período estipulado para o mestrado, consistiu na realização de um trabalho em uma chapa plana de aço carbono. O sistema empregado permanece o mesmo: um relé associado a um ímã aciona a corda de guitarra, produzindo um som contínuo. Nesta configuração, duas cordas são tensionadas paralelamente, resultando na emissão de um acorde. A substituição do suporte orgânico por um material industrial sólido confere maior estabilidade física ao objeto e o torna mais adequado a situações expositivas. Nessa transposição material, a estética associada à gambiarra torna-se menos evidente no plano visual, em função do maior grau de acabamento formal alcançado pela obra. Ainda assim, a gambiologia permanece como eixo conceitual do projeto, orientando processos de resignificação de objetos e de deslocamento de suas funções para contextos distintos de seus usos originalmente previstos. A partir desse ponto, encerra-se o conjunto de trabalhos centrados em objetos físicos, dando lugar, no capítulo seguinte, à investigação da atuação da gambiarra no âmbito digital.

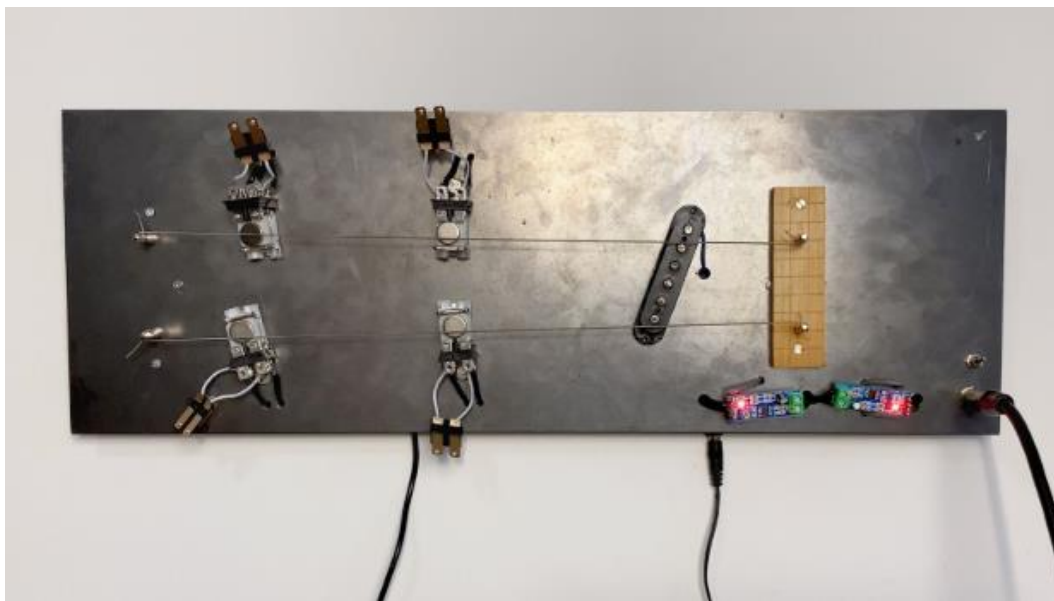


Figura 54 – Chapa Ferro)))

Fonte: Acervo pessoal (2026). Disponível em: <https://youtu.be/HH-QzxjPeoE>.

5 ARQUIVO, COLAGEM E ENSAIOS EM VIDEOARTE

Durante o período de experimentações práticas que compõem esta pesquisa, dois trabalhos de uma diferente natureza emergiram. Ambos surgem como desdobramentos que não estavam previamente planejados e, à primeira vista, parecem distantes das obras aqui anteriormente descritas. Suas materialidades e lógicas fogem do recorte inicial, que se concentrou na intervenção direta sobre instrumentos e objetos musicais e suas estruturas físicas. No entanto, essas diferentes obras ainda reverberam, em camadas profundas, muitos dos conceitos explorados na etapa teórica dessa dissertação. São trabalhos que operam na interseção entre imagem e som, produzidos a partir de coletas, colagens e montagens de registros em suportes digitais. Têm como referências as obras *Grosse Fatigue* (2013), de Camille Henrot, *The Clock* (2010), de Christian Marclay, *100 Metros Rasos* (2006), do coletivo Chelipa Ferro, além dos escritos de Jacques Derrida em *O Mal de Arquivo: uma impressão freudiana* (1995). Em comum, todas essas exploram o acúmulo e a desordem de arquivos, a obsolescência dos suportes e a instabilidade como potência estética e conceitual. Gravadores de fita cassete, amplificadores analógicos, imagens corrompidas e ruídos eletrônicos passam a operar como elementos importantes, reafirmando o gesto *hacker* que intervém sobre objetos técnicos para desviar sua função original e se utilizar de aparelhos hoje ultrapassados.

A obsolescência dos dispositivos, suas imperfeições, desgastes e disfunções, se faz audível em chiados, oscilações de velocidade e interferências imprevisíveis. São suportes que sofreram lesões, deslocamentos e alterações de sentido a partir do uso cotidiano, do descarte e do tempo. Estes projetos também dialogam com o restante da pesquisa no âmbito da construção imagética e, sobretudo, sonora que se apropria e sobrepõe simbologias e significantes a fim de uma nova constituição de sentidos. Aqui, a gambiarra se manifesta no uso de aparelhos defeituosos, “reparados” de maneira doméstica, funcionando entre operação e colapso, na recusa à mídia morta, ao reativar o inútil para o aceno à criação e invenção. O gesto artístico desloca o uso original desses dispositivos e transforma suas imperfeições em linguagem estética. A fita cassete e os gravadores de áudio portáteis, por exemplo, são tratados não apenas como mídias nostálgicas, mas como dispositivos capazes de condensar e reinterpretar camadas de codificação

musical, social e histórica. Foram meios centrais de difusão musical entre as décadas de 1960 e 1990, e sua atual reapropriação pelo campo artístico aponta para possibilidades de escuta que resistem à lógica hegemônica da alta fidelidade do som. O artista atua como um curador de resíduos tecnológicos, reorganizando restos, falhas e interferências em esculturas visuais e sonoras; *ready-mades* do som, colagens cacofônicas e composições desestabilizadas, que operam no espaço acústico-imagético virtual do computador contemporâneo.

O primeiro projeto, *Archive Fever*, dialoga diretamente com os princípios da aleatoriedade e da sobreposição fragmentária. Já o segundo projeto, *Tekhné*, parte de um caminho inverso: constrói-se a partir de um conceito central estruturado, sem se apoiar fortemente na aleatoriedade. Reúne sons, imagens e símbolos de diversas fontes, incluindo arquivos pessoais, para refletir criticamente sobre as técnicas musicais, a construção dos instrumentos e a própria noção de arquivo. Em uma espécie de antropologia especulativa, *Tekhné* investiga como as técnicas moldam o sensível e participam da constituição daquilo que compreendemos como linguagem sonora. No entanto, a obra não se apoia em um ideal documental, mas emerge como expressão artística livre, guiada pelos percursos filosóficos desenvolvidos ao longo dessa dissertação. As obras audiovisuais analisadas neste subcapítulo evocam diretamente o conceito de *sample*, técnica amplamente utilizada na história da música desde a consolidação dos primeiros sistemas de gravação e reprodução. O *sample* atua como reorganizador de significados: recorta, desloca e re-contextualiza. Seu uso nas obras discutidas aqui, no entanto, não se limita ao domínio musical, mas estende-se ao campo visual como estratégia estética e semiótica, onde som e imagem são manipulados em conjunto para provocar novos sentidos. Alguns dos artistas já discutidos ao longo desta dissertação também lidam com o conceito de *sample* para operar na esfera audiovisual, se utilizando da colagem como operação motora. Um dos exemplos mais notórios é Christian Marclay, que em *Telephones* (1995), inaugura uma abordagem singular de obra cinematográfica, ao apropriar-se de trechos de filmes que envolvem ligações telefônicas, costurados em uma sequência audiovisual coerente e autônoma. A seleção de trechos é uma busca ativa por acontecimentos significativos, tal qual um *DJ* examina vinis em busca de *loops*, batidas ou fragmentos instrumentais. O método é aprofundado em obras

posteriores, como *The Clock* (2010), uma instalação fílmica com 24 horas de duração, composta exclusivamente por cenas de filmes que mostram relógios ou fazem menções diretas ao tempo, sincronizadas para corresponder à hora real do espectador presente na exibição.

A obra *100 Metros Rasos* (2006), do coletivo Chelipa Ferro, já mencionada anteriormente, pode ser compreendida também como uma ação de *sampling* audiovisual articulada em múltiplos níveis. A videomontagem utiliza trechos de registros de ações realizadas pelo próprio grupo — imagens de esculturas sonoras e experimentos performativos — interligados a ocorrências diversas do espaço urbano e de situações cotidianas. O emaranhado perceptivo criado pelo coletivo contrapõe a lógica comum de unidade e linearidade narrativa, explorando a simultaneidade, o ruído e a redundância como potências conceituais e estéticas. Chelipa Ferro e Christian Marclay atuam no campo da escultura expandida a um ambiente virtual, operando materiais audiovisuais como elementos plásticos manipuláveis no tempo.

A gambiarra opera simbolicamente por meio do deslocamento de objetos pré-existentes, reorganizando-os em novas configurações e atribuindo-os novos sentidos. Trata-se de uma prática inventiva, que transforma materiais reaproveitados e suportes previamente codificados em reestruturações antes não planejadas. Se nos capítulos anteriores desta pesquisa o *gambioluthier* foi compreendido como um agente *hacker* que intervém diretamente no design físico de apetrechos para produzir som, nos subcapítulos seguintes o foco desloca-se para uma prática gambiológica que opera pela recomposição de mídias comerciais preexistentes. Aqui, o ato inventivo não se dá pela manipulação estrutural de artefatos materiais, mas pela apropriação, reorganização e ressignificação de fragmentos audiovisuais, deslocando suas funções originais para novos contextos. Para ambos os procedimentos, torna-se relevante compreender a noção de arquivo, entendida aqui não apenas como acúmulo ou depósito, mas como construção política, estruturante da memória e potente laboratório criativo. Para tal, propõe-se uma análise a partir de *O Mal de Arquivo: Uma impressão Freudiana* (1995), de Jacques Derrida, articulada aos princípios da colagem enquanto operação estética e conceitual, a fim de situar os modos de apropriação, deslocamento e recomposição de materiais visuais e sonoros.

Em seu livro, o filósofo francês Jacques Derrida explora a natureza, a função e as implicações dos arquivos, bem como a relação intrínseca entre memória e poder. Relacionando seus pensamentos com a obra do “pai da psicanálise”, o filósofo francês investiga como estes não são apenas repositórios passivos de informação, mas organizações vivas que moldam e influenciam a história, a cultura e a identidade. O interesse pelo arquivo é a fervente necessidade de capturar, gravar e preservar algo. Esta carência surge da pulsão natural de esquecimento e morte; existe assim o desejo, impaciente e absoluto, de fazer permanecer. Não existe arquivo sem esta tal cobiça de futuridade, tampouco existe sem a ânsia de escapar da destruição inerente à memória. Este lida com a dupla e, possivelmente, paradoxal, atração em torno do passado e do futuro; é conservador aos mesmos passos que é progressista e revolucionário; espera consulta e acesso porvir; objetiva a conservação da informação, mas destrói este tal bem de interesse: o deturpa em sua falsa fidelidade ao real.

Pressupõe-se a presença de arquivistas-criadores, responsáveis por iniciar e determinar a necessidade dessa suposta organização e classificação. São indivíduos que desempenham um papel similar ao de arqueólogos descobridores, identificando e atendendo à necessidade emergente de proteger algo. São os primeiros a interpretar e estabelecer a estrutura do arquivo, instituindo seus dispositivos técnicos de armazenamento e reprodução. Ao impor suas próprias perspectivas analíticas e anunciar supostas configurações ideais, iniciam o processo inevitável de destruição daquilo que desejam preservar. Estes fundadores podem se tornar guardiões ou transferir poder a outros detentores da interpretação, induzindo uma noção de autoridade referente ao inventário que constroem, suggestionando hierarquia e delimitando quem têm arbítrio sobre a informação. Toda experiência política decorre do acesso — ou da ausência dele — ao arquivo e às informações nele armazenadas; a democratização se mede pela inclusão ou exclusão deste mesmo direito ao acesso aos depósitos de memória criados. O arquivista organiza, dispõe, aglutina e assim impõe sua assinatura.

Originado de uma lacuna na estrutura da memória, o armazenamento demanda a exteriorização em um espaço, seja físico ou virtual, designado a registrar e preservar a informação que se busca resguardar. Essa inevitável exteriorização faz com que ele seja obrigatoriamente público, ultrapassando os limites do privado,

mesmo que ainda secreto ou inacessível apenas a grupos específicos. O formato, seu local, as mídias de suporte, bem como as técnicas e métodos utilizados para sua preservação, são elementos que refletem diretamente seu conteúdo e são fatores de censura ou democratização de seu acesso. Essa relação é moldada através de implicações inerentes ao suporte escolhido, das irregularidades no processo de documentação, da linguagem empregada para registrá-lo e da inevitável ausência de neutralidade do espaço físico ou virtual em que se situa. O arquivo, assim, não é apenas um repositório passivo, mas um construto ativo que carrega em si os traços das escolhas e limitações envolvidas em sua criação e manutenção.

Essa geografia inerente, representada pelo espaço externo destinado ao armazenamento da memória, constitui o ponto de unificação, classificação e identificação da informação. O princípio do arquivo, manifesta-se como o de reunião: os signos dos documentos e informações guardadas se intercalam, e a configuração do depósito reverbera em sua própria estrutura. Os itens e documentos ali dispostos entrelaçam seus sentidos, relativizando novos significados. Mais uma vez demonstra-se não ser um elemento neutro de recordação e conservação, mas também constituinte do próprio passado: ele o formaliza a partir de seus próprios *inputs*, firmando aquilo que será considerado verdade sobre o acontecido ou sobre o que um dia foi. Assim, o arquivo opera simultaneamente como meio e mensagem: não apenas registra, mas também interfere a estrutura de seu assunto, provocando ao mesmo passo que preserva.

Seu caráter destrutivo e mutável reflete, de forma análoga, os processos da memória: nenhum arquivo, assim como nenhuma lembrança, corresponde ao real em sua totalidade, mas à mimesis do real, oferecendo uma interpretação que pode falsear a compreensão do que erroneamente se toma como realidade. Essa fragilidade demanda uma constante contestação de sua confiabilidade. Jacques Derrida relaciona o dano inerente ao arquivo com o desejo inconsciente de destruir a memória, comparando-o aos mecanismos de repressão e esquecimento, como os traumas. Embora reprimidos, esses elementos podem permanecer armazenados no inconsciente, evidenciando que a preservação, seja no arquivo ou na memória, é sempre parcial, subjetiva e, muitas vezes, permeada por lacunas.

O arquivo opera constantemente contra si mesmo, re-codificando os domínios que busca salvaguardar. Sua gênese está enraizada na tentativa de burlar

os descuidos da memória, ampliando sua jurisdição ao externo por meio da coleta de vestígios, mas, ao fazê-lo, cria um sistema igualmente imperfeito em relação ao almejo original de reter o passado. Evidencia sua própria organização e assinatura, estruturando signos de uma nova coisa, que não mais o tradicionalismo que se tentou manter. Além disso, nunca se fecham completamente ou se tornam definitivos, mas permanecem em constante estado de transformação, sendo passíveis de reinterpretação e reestruturação.

Para o contexto artístico desta pesquisa, essa dinâmica de reescritura constante e interconexão de signos aproxima o conceito de arquivo da técnica da colagem, cuja prática se fundamenta na combinação e na reordenação de materiais coletados. Esta não apenas utiliza o arquivo como matéria, mas também explicita seus mecanismos de escolha e exclusão: os sons e imagens que ignoramos e os que nos dedicamos, intencionando nossas ações ao uso do material apropriado. A sobreposição impõe o que não está previsto na gênese do material e se prolifera a partir desta, através da apropriação sem caminhos pré-estabelecidos, ocasionando um constante retorno ao momento de surpresa. É desafiadora por sua desconstrução dos meios vigentes de representação e reprodução, subverte os signos das mídias tradicionais e estabelecidas; depõe contra a gênese dos objetos fabricados, testemunhando contra sua autoridade primeira. Consiste em sobrepor ao menos duas origens diversas e distintas, aproximando superfícies em caminhos inimagináveis por seus projetistas e embaralhando as semióticas propostas.

O colagista atua como um artista-arqueólogo, revelando o dilema do arquivista ao escolher quais elementos combinar entre si, criando um novo arquivo aos passos da destruição de um antigo. Ele decompõe hierarquias inerentes aos materiais para criar democracias estéticas de aproximação dos poderes culturais: posiciona materiais de valor junto a matéria ignorada. Perturba símbolos estabelecidos, para tratar de novos assuntos. O colagista combina distintas realidades, criando seu novo universo particular que entende como este novo verdadeiro conjunto vigente, desfazendo interpretações originais para dar espaço ao inesperado. A colagem dissecar o material coletado e a matéria arquivada, reunindo elementos antes estrangeiros, nativos de línguas diferentes, e os põe a dialogar em um movimento de autorização poética disruptiva, criando zonas de contato entre assuntos que não deveriam entrecruzar caminhos.

Archive Fever, o primeiro dos objetos audiovisuais a serem descritos neste capítulo, foi mutuamente guiado por esta noção de arquivo abordada por Derrida e pelo texto *73 notas sobre a deriva* de Santiago Navarro (2011). Esta prática, narrada pelo autor argentino, que pressupõe a abertura ao acaso e a entrega ao desconhecido, me levou a explorar arquivos alheios: primeiramente registros sonoros encontrados em mercados de segunda mão, fruto de encontros fortuitos e do movimento errante pelo espaço, para, posteriormente, acessar arquivos públicos de mídia audiovisual *online*. A deriva foge à lógica cartesiana de controle, oferecendo uma perspectiva aberta ao acaso e à improvisação, onde a experiência do deslocamento é tão importante quanto o destino final: um espaço *liso* de habitação e atravessamento geográfico. Esse processo desencadeou reflexões mais amplas sobre a natureza do próprio arquivo e suas implicações políticas e epistemológicas.

Após a leitura de Navarro, proponho-me iniciar um processo de deriva em um lugar já muito familiar em meu arcabouço pessoal: o *Shopping Chão* da Praça XV. Por ser um local ao qual nutro apreço e afeto, noções topológicas e conhecimentos gerais do ambiente, o processo de derivação e perda do eu por completo não se deram por inteiro. Entretanto, é importante lembrar que a feira em questão segue poucas regras, as pessoas que ali vendem raramente estão nos mesmos lugares, suas mercadorias dificilmente são as mesmas. Nunca se sabe o que se encontrará neste shopping profano e em suas lojas alocadas em cima dos velhos e sujos panos.

Percebi, numa manhã de sábado ensolarado, uma disponibilidade enorme de fitas cassete espalhadas pelas *toalhas-stand*. Esses pequenos apetrechos obsoletos sempre me interessaram esteticamente, e, apesar de minha pesquisa artística ter enorme vínculo com processos sonoros, essa é uma mídia que até então não esteve presente em minha prática. Ainda que tenha possuído algumas anteriormente, ainda que, neste mesmo inventário, estivessem alguns aparelhos reprodutores e gravadores K7, eu nunca havia feito nenhum trabalho com cunho artístico a partir dessas mídias. Comecei então a desviar a noção de deriva e guiar minha busca, partindo para coletá-las, ao longo do trajeto incerto e desviante: passei a comprá-las sem ter ideia do que viriam a se tornar ou o conteúdo que continham. Além delas, ofertada por míseros 20 reais, uma antiga secretária eletrônica, aparentemente, em perfeito estado chamou a atenção. O dispositivo, provavelmente

usado na década de 70, apresentava em seu interior duas diferentes fitas de mesma tecnologia: uma, para dar as boas-vindas aos que ligavam, outra, para captar as mensagens.



Figura 55 – Registros fotográficos do *Shopping Chão* no dia 30 de março
Fonte: Acervo pessoal (2025).

Passaram-se uma ou duas semanas da visita e comecei a digitalizar as fitas através da secretária eletrônica e de outro reproduzidor K7. Durante o mesmo período, uma referência audiovisual apresentada pelo orientador desta pesquisa deu um novo norte a ser seguido, gerando ideias acerca do que poderia ser a finalidade das digitalizações que estavam sendo realizadas. O filme em questão, *Grosse Fatigue* (2013), de Camille Henrot, se apresenta em forma de uma colagem audiovisual: arquivos públicos, buscas no *Google* e registros de visitas museológicas, organizados e justapostos digitalmente, *linkados* e estruturados a fim de designar uma única história. O som do filme é uma junção de um poema, recitado quase que em desespero, adicionado a uma construção musical, também ansiosa, que faz alusão ao *Hip Hop*.

personagem ilustrado pela máquina, que fiz questão de evidenciar ao duplicá-lo em cena (Figura 57).

Nesta etapa do processo de criação ficou evidente que, apesar do caráter aleatório do conteúdo, assumido pela deriva processual do fazer, o assunto a ser tratado seria a própria noção do arquivo e dos falsos repositórios da memória, influenciado por Derrida; além de lidar tangencialmente com a questão de um consumo exacerbado de informação por parte da sociedade atual. O pensamento do filósofo francês acerca da influência do inconsciente em torno do ato arquivístico, as questões políticas referentes à escolha do que é arquivado e do que não é e, principalmente, de sua característica auto-destrutiva a partir da aparente vontade de preservar, dariam uma direção ao que estava sendo construído. Assumo o nome do filme como *Archive Fever*, fazendo referência direta ao título do livro em terras de língua inglesa.



Figura 57 – Dedo no nariz, frame extraído de *Archive Fever*
Fonte: Acervo pessoal (2024).

Um dedilhado calmo e sereno tocado em uma fita K7 de músicas japonesas, pareceu um bom início para o ensaio audiovisual. A imagem que acompanha o áudio foi feita a partir de um *prompt* (algo como “músico tradicional japonês tocando um instrumento”), e o resultado da IA foi uma personagem que parece transicionar entre homem e mulher conforme toca seu instrumento. As órbitas de Júpiter, fruto de um documentário sobre elementos extraterrenos, se sobrepõem ao quadro, a fim de criar um diálogo visual com o que está por vir. Surgem então

imagens *promptnianas* (nome que aqui sugiro para as imagens surgidas do computador) imaginadas sobre o ato arquivístico, sobretudo sonoro, apresentando disposições exacerbadas do que as ferramentas de inteligência artificial imaginaram. Foram usados comandos, de certa maneira, genéricos, mas com alguns termos referentes ao assunto que estava se tentando tratar. A tentativa era gerar cenas e quadros que demonstram sociedades tomadas por seus acúmulos ou pela destruição deles.



Figura 58 – Frames extraído de *Archive Fever*

Fonte: Acervo pessoal (2024). Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=fv4SMSamusa>.

O filme foi construído de maneira intuitiva, através, primeiramente, da montagem dos áudios encontrados nas fitas adquiridas. Os sons mesclam músicas,

diálogos gravados, pessoas aprendendo línguas estrangeiras e trechos amorfos surgidos ou da deterioração das fitas ou do próprio meio reproduutor utilizado para a digitalização. A mensageira eletrônica, por exemplo, anteriormente citada neste texto, que estava aparentemente em excelente estado, funcionava apenas em velocidades de reprodução que distorciam o áudio. Notava-se que a gravação de sua fita de boas-vindas um dia foi a voz de um ser humano, mas dali não se escutam palavras e sim um embolado sonoro deteriorado, armazenado com seus efeitos do tempo. O mesmo pode ser ouvido a partir da minutagem 3:45³⁰ do vídeo.

Em *Archive Fever*”, meu pequeno e modesto exercício “cinematográfico”, participam também trabalhos pessoais anteriormente realizados, como *O silêncio da fita é o som da guitarra*, obra realizada originalmente em 2020, onde um *Tape Deck* de fitas de rolo toca uma guitarra. A camada sonora do trabalho em questão dita um fundo dramático para o diálogo sobre creme contra coceira entre homem e mulher gravado em uma das fitas. Se faz presente também um vídeo de *TikTok* achado em um processo de busca simples: foi o primeiro vídeo a aparecer na abertura do aplicativo. Mesmo não sendo usuário assíduo da rede social, acreditei ser um terreno fértil para pensar a questão do arquivo: a quantidade de insumo disponível em níveis exagerados, a rapidez do consumo de informação e a democracia — ou talvez anarquia — da ferramenta oferecida pela plataforma que permite a manipulação dos vídeos alheios por parte dos usuários.

Começo a fuçar bibliotecas pessoais em busca de elementos visuais descartados e outras explorações artísticas para se verem agora em um novo contexto. Como artista, uma das primeiras linguagens a qual tive contato foi a colagem analógica: a técnica manual da tesoura e do estilete foi uma verdadeira escola sobre a realização criativa através do conceito de arquivo. São inúmeras as fontes impressas que precisam ser acessadas para a realização de um trabalho colagista minimamente complexo. Selecionei então algumas dessas colagens que realizei no passado e que se encontravam guardadas em diversas pastas físicas e digitais, idealizando um encontro, através do *upload*, com a plataforma imagética de IA *MidJourney*. O mecanismo digital “inteligente” analisou as imagens e, junto a um *input* criativo, enxertei novos pensamentos e *prompts* distópicos a fim de alcançar novos resultados visuais (Figura 59). A ferramenta de IA absorveu os

³⁰RIBEIRO, Lucas. *Archive Fever*. Vídeo (5 min 04 s). YouTube, 2024. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=fv4SMsamusA&t=225s>. Acesso em: 10 abr. 2025.

trabalhos de colagem, para então manipular as formas das criaturas criadas em papel. Estas re-imagens me davam uma sensação de futuridade a partir do pensamento do arquivo. Seres anti-mitológicos surgidos do lixo de uma sociedade cansada do acúmulo, criaturas criadas no descarte dos arquivos do mundo pós-revoluções industriais e tecnológicas. As novas composições foram então aplicadas em outro sítio da internet, uma plataforma chamada *Runway*, cabeça digital pensante de obras visuais em movimento, para eliminar o caráter estático do resultado alcançado até então.



Figura 59 – Colagens analógicas realizadas entre 2020 e 2021 e *Frame* extraído de *Archive Fever*³¹
 Fonte: Acervo pessoal (2024).

³¹Imagem gerada por inteligência artificial a partir das colagens analógicas como *input*.

Sinto que, durante o fazer do curta, fui capaz de estar aberto aos resultados inesperados que o processo proporcionou. A mescla de mídias obsoletas e as imperfeições das novas tecnologias ocasionou interessantes produtos sonoros e imagéticos. A verdadeira deriva foi a experimentação intuitiva de processos completamente distintos entre si e a constante incerteza sobre o que seria formalizado ao final da ação. Diante desses experimentos, considero relevante refletir sobre o contraponto à realização produtiva proporcionada pelas ferramentas inteligentes artificiais da atualidade. Apesar de ter explorado uma forma de ruptura dentro destes dispositivos, sinto que o uso geral dessas plataformas é a busca incessante pela economia do trabalho, sendo estes verdadeiros substitutos aos pequenos afazeres e pensamentos do cotidiano. Nos tornamos, aos poucos, reféns que, não só operam para desocupar nossos próprios atos de reflexão, mas escolhem os repositórios de arquivos e bibliotecas que acessam para assim sermos influenciados indiretamente pelos algoritmos diversos da internet. A partir de curtos e simples comandos, alcançamos rápidos resultados, maravilhados, presenciamos o avanço da tecnologia. Não deveríamos, no entanto, perder o processo e suas falhas. A tentativa de “perfeição” das IAs é útil, sobretudo, às necessidades aceleradas da produtividade capitalista. Ainda assim, são interessantes as criações tolas, imperfeitas, desnecessárias e feitas a partir do conhecimento não-técnico. Ao finalizar *Archive Fever*, cansei-me do uso das ferramentas de IA. Sigo para o próximo projeto de colagem audiovisual, partindo de outro modo do fazer processual.

Durante uma viagem a Belo Horizonte, em um edifício comercial com lojas de vinis, CDs e fitas cassete, uma sondagem despretentiosa me leva ao encontro de uma curiosa fita com gravações de cantos do pássaro Curió (Figura 60). Sua capa amarela com a imagem de um homem segurando uma gaiola e os escritos em caneta azul esferográfica, que não consigo decifrar, me intrigam. Desembolso 5 reais para migrar a preciosidade de Minas Gerais ao Rio de Janeiro. Este exemplar cassete instiga também por seu assunto: durante a infância e adolescência em São Gonçalo, cidade no estado do Rio de Janeiro, onde cresci, era muito comum me deparar com criadores de pássaros, normalmente homens em pequenos bares de esquina que passavam suas manhãs ao lado dos animais e de outros proprietários, permitindo que os pássaros aprendessem novos cantos.

Não entendia bem os propósitos da criação. Meu próprio primo teve sua fase de criador no final de sua adolescência: frequentava os bares, trocava os animais com outros, como trocava figurinhas de álbum quando éramos crianças. Ensinau novos cantos aos seus bichos através de repetitivas e longas gravações em CD's. Apesar do pequeno contato que tive com a prática, o entendimento acerca dessa cultura de cultivo em gaiolas e ensino dos solfejos com fins de pequenas competições regionais e pura exibição, ainda me parecia muito excêntrica e abstrata de assimilar.

Digitalizo a fita — imagem e som — e, a partir desse gesto, encontro o início de uma nova obra audiovisual. O canto do Curió e o ritual de sua domesticação me surgem como possibilidade para refletir sobre a apropriação humana dos materiais não aculturados da natureza e o uso das ferramentas técnicas, sobretudo os aparatos musicais: a conformação do som sob o domínio das técnicas da música. Lembro-me de uma passagem de Yoko Ono em entrevista com Hans Ulrich Obrist, na qual ela analisa a relação entre o canto das aves e a codificação musical. Ono observa:

Quando eu estava morando na casa dos meus pais em Westchester, N.Y., eu era acordada de manhã por um grande coro de pássaros do lado de fora da minha janela. Eu me pegava, automaticamente, tentando traduzir os sons da sinfonia dos pássaros em notas musicais. Então percebi que, como o canto de muitos, muitos pássaros era tão complexo, eu não podia traduzir em notação musical. Primeiro pensei que não tinha capacidade para isso. Mas imediatamente percebi que não era uma questão da minha habilidade, mas sim do que estava errado com a maneira como anotamos música. Algo se perdia na tradução quando tentávamos notar o coro dos pássaros. A partitura se tornava uma mera simplificação dos sons naturais, sem sua beleza intrincada original. Claro, você poderia criar um mundo inteiro de ordem musical complexa, totalmente separado dos sons da natureza. Mas se você quisesse trazer a beleza dos sons naturais para a música, de repente você notava que a maneira tradicional de anotar música no Ocidente não era a adequada. Então decidi combinar notas com instruções. (Ono, 2019, p.33-34).



Figura 60 – Frame extraído de *Tekhné*. Fita-matriz Canto Paracambi o curió I
Fonte: Acervo pessoal (2024).

Ao perceber essa abertura para o curta, começo a delinear um caminho para manifestar, por meio da montagem de materiais digitais, os ideais teóricos desta pesquisa artístico-acadêmica: visualidades e sonoridades que pensem a tradição musical, o design dos instrumentos, a técnica e a sustentação do humano nos artefatos. Um pequeno filme que reflita sobre a construção das ferramentas sonoras, suas origens, e também sobre o ruído e o amorfo; a sobreposição dos sons cotidianos com aqueles que convencionamos chamar de música.

Para traduzir, no filme, os pensamentos que atravessam esta pesquisa, recorro, mais uma vez, ao *liso* e o *estriado*, de Deleuze e Guattari, como possibilidade de guia conceitual. A escolha se deu pelo modo como os autores estruturam dualidades, o que me pareceu especialmente benéfico ao aspecto visual da obra. Assim, trabalho os contrastes, propostos pelos filósofos, entre o humano e o natural, a máquina do Estado e a vivência nômade, o musical e o sonoro. Todo o enredo do vídeo é construído em torno de uma citação desse texto, empregada pelos autores para abrir o capítulo. Disponho esse trecho logo no início do curta, narrado por um amigo. Ao longo do filme, procuro explorar a discordância e os diálogos entre o espaço fluido de criação — os *espaços lisos* — e os espaços delimitados, regidos de acordo com normas e codificações — os chamados *espaços estriados* —, que, segundo os autores, estariam relacionados aos fatores de delimitação e

controle instituídos pelos aparelhos de Estado, as divisas nacionais estabelecidas a partir da máquina de guerra e do aparato técnico.

A obra audiovisual começa, como citado anteriormente, com a fita cassete do canto do Curió. Aos poucos, diferentes imagens encontradas em *sites* como *Youtube* e *Internet Archive* começam a aparecer em um *grid* simétrico disposto nas conformidades de *pixels* estabelecidos para a mídia videográfica, similar ao ocorrido em *100 metros rasos* do coletivo Chelipa Ferro. Primeiro, pássaros em seu habitat original, filmados por olhares distantes. Na medida em que a cena avança, na mesma grade visual estabelecida, registros amadores/caseiros de pássaros sendo capturados ou já em suas gaiolas tomam conta da cena.

Uma informal e enorme feira de aves inscreve os próximos minutos do vídeo (Figura 61). No registro do evento, passarinhos de diferentes espécies em uma assustadora quantidade de gaiolas são negociados e expostos, como objetos de uma decoração macabra. São animais maltratados, aglutinados em pequenas prisões com diversos outros de sua espécie, fadados a dividir um espaço que não deveria ser recomendado nem para apenas um destes. Esta cena, diferente de todas as outras do curta-metragem, não demarca sobreposições visuais, mas apenas a filmagem crua encontrada, com alguns cortes para não se estender demais em duração. A música desse trecho da obra é um áudio extraído de uma fita cassete comprada no Shopping Chão da Praça XV do Rio de Janeiro. A melodia é um boleiro, alterada pela má reprodução da fita, infestada de ruídos e de uma leve decadência de velocidade, alterando sua tonalidade. Ela define um ar nostálgico, referenciando, de certa maneira, o conservadorismo presente em uma feira de animais desta natureza.

A canção é cortada, dando lugar ao título definido para o curta: *Tekhné*. Para este trecho, selecionei como trilha uma música de um antigo duo musical/sonoro do qual participei entre 2014 e 2017. Intitulada originalmente *Cosmos*, a peça encerrava um álbum finalizado em 2017, fruto de experimentações gravadas entre 2015 e 2016 no contexto do projeto *The Vacation Project*. A gravação da faixa foi feita através do microfone de um celular que captava as notas tocadas em um antigo órgão numa sala vazia, dando assim forma para a música menos “produzida” do álbum. Para utilizá-la neste novo projeto, optei por cortar muitas das notas musicais proferidas na peça original, preservando prioritariamente

os ruídos entre-acordes e os vestígios das imperfeições que o ferramental técnico impôs durante a gravação.



Figura 61 – Frame extraído de *Tekhné*. Fita-matriz Canto Paracambi o curió II
Fonte: Acervo pessoal (2024).

Esse “recorte” da música, através da exclusão das notas e manutenção do ruído, foi orientado conceitualmente pelos trabalhos de Chiara Banfi com partituras, especialmente sua série *Estudos de Debussy* (2016), em que a artista aplica nanquim sobre notações da música tradicional. Chiara pinta e oculta os códigos da música escrita, deixando visíveis apenas os intervalos entre as ações supostas pelo intérprete, os espaços de silêncio. Sua proposta dialoga diretamente com os pensamentos de John Cage e seu enfoque e atenção ao entorno em obras como *4:33*”. Enquanto o compositor americano sustenta a indagação referente à impossibilidade de silêncio, a artista brasileira promove atenção aos períodos “vazios” e “ignorados” da música tradicional. Em comum, há a atenção ao intervalo como poética.



Figura 62 – Estudos de Debussy

Fonte: Banfi, Chiara. Prêmio PIPA (2016). Disponível em:

<https://www.premiopipa.com/2016/01/notacoes-individual-de-chiara-banfi/>. Acesso em: 23 nov. 2025.

Tekhné se torna uma grande colagem de elementos físicos e digitais, tanto sonoros quanto imagéticos. Mídias de vídeo profissionais de domínio livre se juntam a vídeos caseiros tornados públicos pelas plataformas populares de propagação midiática como o *Youtube*. Admito não saber ao certo até que ponto é legítima ou autorizada a apropriação desses materiais encontrados. Estes vídeos, por sua vez, se juntam a arquivos pessoais que constituí ao longo dos últimos anos: filmagens gravadas em celular e, principalmente, ilustrações encontradas em antigos livros. O que se configura aqui é a gambiarra que opera a partir de fragmentos descartados, reutilizados ou esquecidos de mídias anteriormente veiculadas, produzindo novos sentidos por meio de deslocamentos impróprios, subversivos e, possivelmente, ilegais. Essa gambiologia, transportada para um contexto digital, cria dobras em materiais originalmente destinados à circulação em massa, retira-os de seu sistema técnico-tradicional, reconfigurando-os em novas proposições.



Figura 63 – Frames extraídos de *Tekhné*
 Fonte: Acervo pessoal (2024). Disponível em:
<https://www.youtube.com/watch?v=fUo7xpheW6Y>.

Tekhné traça um caminho que vai do ancestral ao contemporâneo, da não-técnica à técnica — e de volta à não-técnica. Na cultura popular construída, costuma-se associar o som dos pássaros aos moldes da música. No entanto, parece-me que o solfejo destes animais se aproxima muito mais dos sons das máquinas do que da música em si, seu canto não obedece a padronagens fixas, nem a codificações escritas. Ele segue a lógica do corpo, da espécie, do ambiente em que emerge. As partituras, os instrumentos e a música, por outro lado, operam através dos códigos estabelecidos. Curta-metragem ou viagem antropológica delirante, *Tekhné* tenta esboçar, através da apropriação imagético-sonora intuitiva, um exercício narrativo que explora contrastes e semelhanças entre o natural e o artificial, entre o orgânico e o técnico, entre o som do mundo e sua tentativa de captura.

6 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Partindo de uma inquietação oriunda da prática artística, a pesquisa se estruturou como um percurso que articula reflexão teórica e experimentação prática, entendendo o som como operador material e estético. Buscou-se refletir como os instrumentos técnicos da música, enquanto objetos projetados e programados, atuam como forças normativas sobre os modos de produção sonora, para então tensioná-los por meio de gestos empíricos de deturpação e práticas de gambiologia.

Na *Introdução*, apresentou-se o contexto pessoal e artístico que motivou esta investigação, situando a pesquisa como continuidade de experimentações iniciadas ainda na graduação. O contato com o pensamento de Vilém Flusser e a noção de “pecado técnico” foi determinante para compreender a deturpação dos aparatos como gesto produtivo, capaz de tensionar códigos, expectativas e funções previamente estabelecidas. A partir dessas primeiras experiências, o som se impôs como eixo central, deslocando o interesse inicial pela imagem para um campo híbrido entre escultura, música e arte sonora.

No Segundo Capítulo, *Aparatos técnicos e política da escuta*, a pesquisa retoma Vilém Flusser e a deturpação deliberada das tecnologias como gesto crítico capaz de expor os programas inscritos nos aparatos. Reforçando esse eixo, Giuliano Obici é mobilizado para tratar da gambiarra como prática estética e técnica fundada no desvio funcional e na recusa ao acabamento industrial. A partir desse deslocamento, o capítulo avança para entender o campo do som e da escuta: o pensamento de John Cage permite questionar a centralidade da técnica instrumental e da partitura, ao incorporar o acaso e os sons não-intencionais como elementos constitutivos da experiência sonora. Os conceitos de espaço *liso* e *estriado*, de Deleuze e Guattari, oferecem um arcabouço conceitual para compreender essas práticas como forças de alisamento em um campo musical estratificado e codificado.

No Terceiro Capítulo, *O DIY Punk e o experimentalismo musical dos anos 90*, insere-se a pesquisa em um panorama histórico e cultural, analisando práticas musicais que tensionaram diretamente as convenções técnicas e estéticas da música popular. Artistas e grupos como Sonic Youth, My Bloody Valentine e Glenn Branca exemplificam modos de desobediência instrumental, seja pela manipulação física dos instrumentos, pelo uso de afinações alternativas ou pela incorporação

deliberada do ruído. O espírito *DIY*, herdado do *punk*, aparece aqui como recusa ao tecnicismo normativo e como afirmação de um fazer musical precário, acessível e experimental, em consonância com os princípios discutidos no capítulo teórico.

O Quarto Capítulo, *Ensaio*, concentrou o núcleo prático da pesquisa. As esculturas sonoras, instalações e trabalhos em vídeo apresentados não se colocam como ilustrações da teoria, mas como ensaios materiais dos conceitos discutidos anteriormente. São obras que operam na fronteira entre instrumento e escultura, exigindo do espectador uma escuta reformulada e uma atenção aos processos, aos acidentes e às falhas. As referências a artistas como Christian Marclay, Chelpe Ferro, Gabriela Mureb, Roman Signer, Marcel Duchamp e a dupla Fischli & Weiss não aparecem como modelos formais, mas como campos de afinidade conceitual e estética.

No Quinto Capítulo, *Arquivo, colagem e ensaios em videoarte*, a pesquisa deslocou-se para práticas de apropriação e montagem em suportes digitais. A partir da noção de arquivo e da obsolescência técnica, articulada sobretudo a Jacques Derrida, os trabalhos discutidos operam a gambiologia em um contexto digital, reorganizando fragmentos imagéticos e sonoros oriundos de arquivos pessoais, mídias descartadas e registros encontrados. A colagem emerge, nesse sentido, como gesto político que desvia materiais de seus circuitos originais de circulação e reinscreve novos sentidos por meio do deslocamento.

Difícilmente se conclui uma pesquisa desta natureza. O gesto inaugural de inserir som onde supostamente havia “silêncio” ecoou até aqui: as lições aprendidas em 2019 durante a primeira instalação no solitário e esquecido escritório do avô, *O quarto de Hermes*, ressoam, evoluem e aguardam novos desdobramentos futuros. A investigação em curso, portanto, não chega ao fim nesta dissertação, mas a excede, sustentando experimentos ainda não planejados. Mais do que um fechamento, estas considerações se colocam como uma pausa provisória em um processo em andamento; daí a opção por *considerações finais* em vez de “conclusão”, sublinhando que a pesquisa segue para além destas páginas. O que se tentou produzir, durante este período de investigação acadêmica, foi um campo de ativação material e estético orientado pelo som como força operativa, mas, que, de forma conjunta e não menos importante, tenta promover um entendimento micropolítico acerca do design e das técnicas vigentes: propostas para

desobediência ao consumo programado ao *samplear*, cortar e adaptar materiais disponíveis. A gambiologia aqui faz parte de uma atitude sensível que resiste à neutralidade perante os objetos do capitalismo e da cultura de massa, herdando estruturas da música, mas deformado-as, *hackeando-as*. As esculturas sonoras descritas não se colocam como “instrumentos” no sentido clássico, mas como aparatos que atuam em uma transição das ferramentas já conhecidas e apetrechos de caráter escultórico, uma abertura ao espaço *liso* e amorfo do som e da visualidade. Em sua essência, o que se buscou é incitar um espírito de desobediência frente ao produto fabricado em série: o gesto criativo a partir da desobediência. Para artistas, designers, músicos ou usuários cotidianos dos objetos comuns, o objetivo é convidar à análise crítica de sua ferramenta de escolha, tensionando sua estrutura e, a partir disso, produzir o “novo”.

Busca-se, assim, incentivar a recusa à morte prematura das ferramentas e das mídias, reconhecendo o valor estético e ético do erro, da precariedade, da falha produtiva, recusando a obsolescência como destino inevitável. Enquanto a inteligência artificial, tecnologia em ascensão no período de realização desta pesquisa, tende à otimização e à eficiência, a mão humana peca maravilhosamente em alcançar o perfeito: participar do processo é o que importa, não o delegar integralmente. Espera-se, dessa maneira, provocar o desejo em garantir protagonismo aos objetos esquecidos, subestimados, invisíveis, “mudos”, ou que teriam lugar apenas como sobras da vida contemporânea e, assim, assumir revelia política contrária ao sistema do consumo desenfreado. Com o avanço acelerado da tecnologia, sobretudo das ferramentas de IA, perdemos, progressivamente, o tato humano no processo de criação. Por um lado, são ferramentas que otimizam tarefas e ampliam nossa capacidade de ação, por outro, nos afastam da experiência prática do fazer. Não falhamos, nem sequer refletimos sobre os meios necessários para alcançar os almejados resultados, mas, a partir de um comando simples, substituímos o esforço de nossos neurônios e terceirizamos toda e qualquer tarefa, aniquilando a filosofia do faça-você-mesmo para dar espaço ao intuito do pensamento programado. O objetivo não é rejeitar por completo as tecnologias emergentes, essas são ferramentas potentes de aprendizagem e criação, com possível capacidade para nos libertar de trabalhos desagradáveis e abrir espaço para

processos mais significativos. Ainda assim, o capitalismo parece sabotar essa utopia, apropriando-se desses recursos para reforçar a lógica produtivista.

Os desdobramentos futuros desta pesquisa não se organizam como um plano de aplicação ou como a consolidação de um método fechado. Ao contrário, tendem a se expandir na medida em que novas fricções entre técnica e matéria forem produzidas. Um primeiro campo de continuidade reside no aprofundamento das investigações sobre dispositivos híbridos, nos quais a distinção entre instrumento, escultura e máquina permaneça deliberadamente imprecisa. Outro eixo exploratório diz respeito à ampliação dos processos vídeo-artísticos surgidos dos regimes técnicos digitais. A experiência com arquivo, colagem e apropriação imagético-sonora aponta para a necessidade de investigar mais profundamente como a gambiologia pode operar em contextos marcados pela reprodutibilidade, pelo excesso de dados e pela automação, tensionando os modos contemporâneos de organização, indexação e circulação de arquivos sonoros e visuais.

No âmbito acadêmico, pode ser pertinente o aprofundamento filosófico de discussões acerca da deturpação das mídias e das novas tecnologias, no que diz respeito aos usos não previstos dos dispositivos técnicos e às implicações estéticas e políticas desses desvios, especialmente no contexto atual em que cada vez mais sustentamos nossos afazeres nos dispositivos técnicos à nossa volta. Nesse sentido, a pesquisa pode se expandir ainda em diálogo com a filosofia e a arte contemporânea, buscando autores correlatos a Vilém Flusser, bem como artistas da escultura, da performance e da videoarte que permaneceram de fora deste estudo em função do recorte temporal estabelecido pela academia. A noção de arquivo apresenta-se também como um campo relevante a ser destrinchado e explorado: as reflexões de Jacques Derrida permitem compreender o arquivo como uma estrutura atravessada por poder, oferecendo ferramentas conceituais para tensionar os regimes contemporâneos de organização e circulação de materiais, sobretudo em uma realidade em que vemos cada vez mais nossas vidas pautadas pelos algoritmos diversos que acessamos diariamente. Entende-se, assim, a prática artística como espaço privilegiado para experimentar, problematizar e tornar sensíveis essas tensões, sem a pretensão de resolvê-las ou estabilizá-las conceitualmente, mas com o intuito de analisar, criticar e propor um olhar atento ao ouvinte e ao espectador.

Por fim, a pesquisa se mantém aberta à incorporação de novos materiais, técnicas e contextos, sem a pretensão de esgotar suas possibilidades. Ao tratar a técnica como matéria de experimentação e não como destino, o trabalho aponta para um campo de investigação que se redefine continuamente a partir de seus próprios erros, falhas e desvios. O futuro da investigação, nesse sentido, não se projeta como avanço linear, mas como deriva: um movimento que se constrói na relação direta com os aparatos e com as formas de escuta que eles tornam possíveis.

BIBLIOGRAFIA

BORGES, Jorge Luis; GUERRERO, Margarita. O livro dos seres imaginários. Tradução de Carmen Vera Cirne Lima; prefácio de Sylvia Molloy. 8. ed. São Paulo: Globo, 2000.

CACCURI, Vivian. *O que faço é música: como artistas visuais começaram a gravar discos no Brasil*. 1. ed. Rio de Janeiro: 7Letras, 2013. 108 p. (Coleção Através).

CAGE, John. *Empty Words*. Middletown, CT: Wesleyan University Press, 1979.

CAGE, John. The Future of Music: Credo. In: CAGE, John. *Silence: lectures and writings*. Middletown: Wesleyan University Press, 1961.

CAMPBELL, Iain. *Experimental practices of music and philosophy in John Cage and Gilles Deleuze*. 2015.

CHAVES, Rui; IAZZETTA, Fernando (org.). Alto e bom som: uma história da arte sonora brasileira. São Paulo: Edusp, 2024.

CHELPA FERRO. *Chelipa Ferro*. São Paulo: Imprensa Oficial do Estado de São Paulo, 2008.

CRIQUI, Jean-Pierre (org.). *Christian Marclay*. Paris: Éditions du Centre Pompidou; JRP Editions, 2022. 256 p. Catálogo de exposição.

DELEUZE, Gilles; GUATTARI, Félix. Mil platôs: capitalismo e esquizofrenia. v. 5. Tradução de Peter Pál Pelbart e Janice Caiafa. São Paulo: Editora 34, 1997.

DERRIDA, Jacques. *Mal de arquivo: uma impressão freudiana*. Tradução de Claudia de Moraes Rego. Rio de Janeiro: Relume Dumará, 2001.

DUCHAMP, Marcel. *To Be Looked at (from the Other Side of the Glass) with One Eye, Close to, for Almost an Hour*. Museum of Modern Art, Nova York, 1953. Disponível em: <https://www.moma.org/collection/works/78993>. Acesso em: 13 abr. 2025.

FLUSSER, Vilém. *O mundo codificado: por uma filosofia do design e da comunicação*. Organização de Rafael Cardoso. Tradução de Raquel Abi-Sâmara. São Paulo: Cosac Naify, 2007.

FLUSSER, Vilém. *O universo das imagens técnicas: elogio da superficialidade*. São Paulo: Annablume, 2008.

FOSTER, Hal. *O retorno do real: a vanguarda no final do século XX*. Tradução de Célia Euvaldo. 2. ed. São Paulo: Cosac Naify, 2017.

GARCÍA NAVARRO, Santiago. *73 notas sobre a deriva (fragmentos)*. Tradução de José Carlos Hernández Prieto; Leonardo Sales.

HENROT, Camille. *Grosse Fatigue*. Vídeo, 2014. Disponível em: <https://vimeo.com/86174818>.

IT MIGHT GET LOUD. Direção: Davis Guggenheim. Produção: Thomas Tull et al. EUA: *Sony Pictures Classics*, 2008. Documentário.

KASE, Carlos. “This guitar has seconds to live”: Guitar Drag’s archaeology of indeterminacy and violence. *Discourse*, Detroit: Wayne State University Press, v. 30, n. 3, p. 419–442, out. 2008.

KELLY, Caleb (ed.). *Sound*. Londres: Whitechapel Gallery; Cambridge: The MIT Press, 2011.

KRAUSS, Rosalind. A escultura no campo ampliado. Trad. Elizabeth Carbone Baez. *Revista Gávea*. v. 1. Rio de Janeiro, 1985, p. 87-93.

LEIRNER, Jac; NELSON, Adele. *Jac Leirner conversa com Adele Nelson*. São Paulo: Cosac Naify, 2013.

MACK, Gerhard; VAN DEN BOSCH, Paula; MILLAR, Jeremy. *Roman Signer*. London: Phaidon, 2006.

MILLAR, Jeremy. *Fischli and Weiss: The Way Things Go*. London: Afterall Publishing, 2007. 119 p. (One Work).

NAM JUNE PAIK / HANHARDT, John G. *Nam June Paik*. 1982. Disponível em: <https://archive.org/details/namjunepaikjohng1432unse>. Acesso em: 3 jun. 2025.

NETO, Moysés. *A técnica e o tempo em Bernard Stiegler*. Vídeo. YouTube, 2020. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=aNAC-IneSGs>. Acesso em: 23 nov. 2025.

OBICI, Giuliano. Perspectivas sonoras da gambiarra. In: CHAVES, Rui; IAZZETTA, Fernando (org.). *Alto e bom som: uma história da arte sonora brasileira*. São Paulo: Edusp, 2024.

OBRIST, Hans Ulrich. *Entrevistas: volume 1*. Tradução de Paulo Henriques Britto; Lucia Collischonn. São Paulo: Editora Cobogó, 2019.

PAZ, Octavio. *Marcel Duchamp, ou, O Castelo da Pureza*. São Paulo: Perspectiva, 1977. 95 p. (Coleção Elos).

PELEGRIN, Adrian. *Montage and meaning: Derrida’s artistic deconstruction*. Disponível em: <https://www.adrianpelegrin.net/theory/montage-and-meaning-derridas-artistic-deconstruction/>. Acesso em: 8 jul. 2024.

ROTH, Dieter; ROTH, Michel. *And Away with the Minutes: Dieter Roth and Music*.