

SIMBIOTECNOISES¹

Ruído, comunicação e entretenimento na cultura contemporânea

Vinícius Andrade Pereira²
José Cláudio S. Castanheira³
Rafael Sarpa⁴

Resumo: *A partir de uma breve análise da história do ruído em práticas musicais e sonoras que chegam até os dias atuais — como o noise japonês — este artigo propõe a criação do neologismo simbiotecnoise, a fim de contemplar dinâmicas materiais da comunicação e do entretenimento na contemporaneidade. O ruído será reavaliado, ainda, dentro de práticas culturais hodiernas, como um elemento capaz de gerar novos modelos de ordens — tal como proposto pela teoria da complexidade — que aqui se traduzem como padrões cognitivos e sensoriais emergentes.*

Palavras-Chave: *Ruído; Simbiotecnoise; Sensorialidades; Materialidade da Comunicação;*

1. Introdução

Excesso, redundância e ruído. Tais atributos são corriqueiramente associados às dinâmicas da comunicação mediadas pelas redes digitais e – considerando que quase mais nada escapa às tais redes – por extensão, à própria cultura contemporânea. Conforme o paradigma comunicacional que se adote, os referidos atributos poderão ser, mais uma vez, interpretados ora como obturadores e prejudiciais à comunicação, ora como seus potencializadores.

Muito já se discutiu sobre o tema em questão e, realmente, soa pouco produtivo a retomada desta querela.⁵ Contudo, parece-nos que há um aspecto novo em que podemos avançar, a partir da consideração dos supracitados atributos, ao explorarmos as tramas

¹ Trabalho apresentado ao Grupo de Trabalho “Comunicação e Cibercultura”, do XIX Encontro da Compós, na PUC-RJ, Rio de Janeiro, RJ, em junho de 2010.

² Professor Adjunto do PPGC-UERJ. Diretor do PAN MEDIA LAB da ESPM. E-mail: yinianp@yahoo.com e vandrade@espm.br

³ Doutorando pelo PPGC-UFF. Professor da ESPM. Pesquisador pelo CAEPM. E-mail: jcscastanheira@gmail.com.br

⁴ Mestrando no PPGC-UERJ. E-mail: rasarasar@gmail.com

⁵ Para retomar alguns aspectos desta discussão ver PEREIRA, V. A. (Org) “Cultura Digital Trash – Linguagens, Comportamento, Entretenimento e Consumo.”

hodiernas da comunicação e do entretenimento. Trata-se de ir além de uma mera re-valorização dos elementos destacados na abertura deste texto, mas considerá-los como capazes de redefinir aspectos do que o campo da comunicação – por mais desgastado que seja o termo – entende em relação ao seu objeto de estudo central. De outro modo, trata-se de avaliar a plausibilidade de, trabalhando basicamente com apenas um dos elementos destacados – no caso, o ruído, tomado em diferentes acepções – explorar como o entendimento já assentado sobre as relações entre diferentes objetos que compõem o jogo da comunicação (emissor, receptor, meio, rede simbólica, significado, etc.) pode ser perturbado e acossado.

Em outros trabalhos já observamos como o conjunto de teorias da comunicação, por se constituir basicamente a partir de conceitos e referenciais metodológicos das ciências sociais, realiza boa parte dos seus estudos através de considerações de como se tecem e se atualizam os significados das redes simbólicas (PEREIRA, 2006). Ou seja, se retomamos outra antinomia clássica dentro dos estudos comunicacionais, a saber, *conteúdo X meio*, a resultante teórica que orienta o campo se dá em favor das análises do conteúdo. Mesmo quando novos atores entram em cena, ou quando a distribuição do peso dado a cada um dos atores do jogo da comunicação é revista, o que temos afinal, é, no máximo, uma nova hierarquização dos elementos analisados, não afetando o que se entende como objetivo geral, ideal e último da comunicação humana – a produção, a partilha e/ou a afetação de conteúdos simbólicos.

Assim, vemos que com poucas exceções, quase sempre marginalizadas, os estudos sobre a comunicação incidem sempre sobre o conteúdo da mensagem. A velha orientação dada por Lasswell para pensarmos o acontecimento comunicacional a partir das célebres questões – Quem pergunta? O quê? Por qual meio? A quem? Com qual efeito? – não se resumiria mais do que estar atento, sobretudo, à última das questões, uma vez que o *efeito* será sempre efeito de significações emergentes (não importando por qual processo) sobre um indivíduo, ou grupo. Trata-se, quase sempre, de pensar como se dão processos de elaboração e de distribuição de conteúdos/significados. Em última instância, trata-se, de diferentes modos, de pensar as dinâmicas das redes simbólicas que amarram e orientam diferentes culturas.

Exceções ao conjunto referido seriam os estudos de Wiener, com a primeira cibernética; os de Shannon e Weaver, sobre os processos estocásticos e físicos das dinâmicas de transmissão de uma mensagem; e parte dos estudos da Escola de Toronto de comunicação

– particularmente os trabalhos de Innis sobre as características espaciais ou temporais que as naturezas materiais de diferentes meios podem promover em diferentes sociedades, e parte das explorações de McLuhan sobre os impactos sensoriais dos meios. Como dito, tais estudos são praticamente desconhecidos dos jovens estudantes de comunicação, a não ser como parte da história dos cursos de teoria da comunicação. E como objetos históricos são tomados, equivocadamente, como capazes de iluminar apenas o passado, tais estudos são abandonados prematuramente, como inúteis para o enfrentamento dos problemas e desafios contemporâneos.

O presente texto tem a pretensão de se inscrever também dentro dos estudos da comunicação, contudo, busca de algum modo dialogar com os estudos marginalizados referidos. E mais, gostaríamos de propor este diálogo indireto, não apenas para pensarmos como processos materiais e de engenharia da comunicação podem afetar a elaboração de significados, mas, principalmente, considerar a plausibilidade de uma experiência de comunicação mais liberta das amarras das redes simbólicas. De outro modo, queremos explorar a ideia de que alguns movimentos culturais contemporâneos, especialmente aqueles situados no campo do entretenimento, podem revelar práticas de comunicação que, se podem ser justificadas como tais, não buscam necessariamente a geração de significados de ordem simbólica, mas experiências físicas diversas, multissensoriais, como se tratasse de uma forma de comunicação mais elementar, básica, talvez, situada em um nível sensorio *para-simbólico*. A essa experiência de comunicação propomos o termo *simbiotecnoise*.⁶

Em resumo, este artigo pretende recortar parte das investigações que empreendemos, a partir de um projeto que almeja mapear as sensorialidades contemporâneas, nas suas relações com as tecnologias de comunicação.⁷ No presente estudo, focamos as audibilidades contemporâneas, como extensão de estudos anteriores (PEREIRA; CASTANHEIRA, 2009). Entretanto, no estudo atual avançamos para outra área sonora, deixando a região dos sons

⁶ O termo, proposto por Vinicius Andrade Pereira, é uma derivação de outro neologismo, *simbiotecnose*, proposto pelo mesmo autor quando buscou alusão à *simbiose* para pensar as extensões humanas (PEREIRA, V. A. 2003).

⁷ Esta pesquisa é desenvolvida por Vinicius Andrade Pereira no PPGC-UERJ e conta, dentre outros pesquisadores, com o doutorando José Cláudio Castanheira e com o mestrando Rafael Sarpa. A pesquisa avança sobre três modelos de sensorialidades, basicamente – visualidades, audibilidades e tatilidades. Tais sensorialidades são pensadas sempre em articulação com o que denominamos M.E.D.I.A. – Mídias, Entretenimento, Design e Intervenções Artísticas, que é como compreendemos as dinâmicas da comunicação dentro dos novos arranjos e ambientes midiáticos contemporâneos. (PEREIRA, 2008)

graves – objeto do estudo anterior – focando nossas explorações em torno de uma expressão cultural ainda pouco conhecida que, genericamente vem sendo nomeada como *noise*⁸.

2. Ambiências sonoras contemporâneas

A formulação de uma música de ruídos – já proposta por diferentes movimentos e nomes da cena musical ao longo do século XX – adquire um contorno singular com o advento de inúmeros grupos e artistas emergentes do que viria a ser nomeado como *noise japonês*. Este cenário ganha força a partir dos anos 90, embora se delineasse nos anos 80, na forma de elementos presentes nas propostas que alguns artistas japoneses tomaram do *free jazz* e de subgêneros do *rock*. Algumas dessas configurações sonoras já se encontravam desenvolvidas do final dos anos 70 em diante, na primeira onda do movimento *industrial*, na figura central do *Throbbing Gristle* (ou TG).⁹ Nesta teia do *industrial*, outros subgêneros surgiriam, como o *power electronics*, consagrado pelo *Whitehouse*¹⁰.

É importante observar, contudo, que mesmo se nos detivéssemos apenas no contexto japonês, não chegaríamos a um sentido inequívoco para a ideia de um *movimento noise*, mas, no máximo, a um feixe plural de abordagens vizinhas. Se na obra de um *Masonna*¹¹ encontramos performances curtas onde o corpo é exposto a atividades de danos e desgastes físicos, através de atuações explosivas no “palco”, temos em um *Aube*¹², um caminho inverso, empenhado na tranquila construção de longos processos sonoros *estáticos*, isto é, quase sem variações perceptíveis. Já em *Merzbow*¹³ encontramos um processo contínuo de inserção de diferenças sonoras, no qual abundam as variações, porém não é permitido que nenhuma delas se consolide, não resultando em nenhum processo de saída, ou arrefecimento da proposta *noise*, mas, ao contrário, de retorno intensificado ao mesmo. Este processo de

⁸ Normalmente engloba-se sob o termo uma série de subgêneros musicais como o *noise japonês*, o *power electronics*, a primeira onda do movimento *industrial*, o *harsh noise*, dentre outros. Proporemos mais adiante que, embora tais gêneros possuam características que os distinguem, em todos encontramos um mesmo modelo de abordagem sonora, visando atingir o corpo em seus limites de suportabilidade à estímulos auditivos.

⁹ Grupo inglês, ativo entre 1976 a 1981, oriundo do grupo de performance *Coum Transmissions*.

¹⁰ Grupo inglês formado em 1980 por William Bennett e Phillip Best.

¹¹ Yamazaki Takushi, artista japonês. Seu nome é um trocadilho entre o nome da cantora Madonna e as palavras japonesas “maso” (masoquista) e “onna” (mulher).

¹² Akifumi Nakajima, artista japonês.

¹³ Masami Akita, artista japonês. Embora atue desde os anos 70, é a partir de sua produção dos anos 90 que emergem obras que mais caracterizaram o gênero. Talvez o artista mais conhecido fora da cena.

variação é radicalmente distinto em *K2*¹⁴, que procura trabalhar pela inserção de camadas de sons intensos, ao invés de alternar transformações sobre uma única massa sonora.

Acreditamos que há um certo conjunto de preocupações e modos de abordagem na linguagem desses artistas que os afastam e os singularizam frente a um conjunto de práticas sonoras experimentais levado a cabo no século XX. Mas por onde se daria a diferença? Seria pela óbvia sugestão de ser uma música destinada à exploração de ruídos? Acreditamos que não. A utilização de ruído não é exatamente uma novidade na história da música. As experimentações sonoras ao longo do século XX têm na própria tensão entre música e ruído uma de suas questões centrais. Iremos tentar resumir em quatro acepções, os sentidos correntes do termo ruído para o campo sonoro.

3. Ruídos

Ruído enquanto conceito relacionado ao universo sonoro costuma comparecer nas seguintes acepções: 1) como um determinado padrão de ondas sonoras, identificado enquanto fenômeno físico pelas teorias de acústica e vinculado a processos biológicos dos mecanismos da audição; 2) dentro de uma oposição entre dois conjuntos de sons – um formado pelos sons passíveis de serem utilizados em uma música, e o outro formado por sons que não comparecem ali como utilizáveis e, portanto, comparecem como perturbação, ruído; 3) na apreciação que um ouvinte faz de um som como desagradável; 4) uma prática nova dentro de um sistema musical consolidado, que por não poder ser compreendida em seus termos, comparece dentro deste sistema como ruído.¹⁵

A primeira definição de ruído está intimamente ligada à história da constituição do som enquanto conceito e objeto para diversos estudos nascentes na modernidade (STERNE, 2003). A ideia de som enquanto categoria autônoma de estudos surge tardiamente entre o século XVIII e o início do século XX, evidenciando-se a partir dos estudos destinados ao mapeamento da física das ondas sonoras e da audição enquanto processo fisiológico.

Toda e qualquer vibração dos corpos se propaga por moléculas de ar, dentre as quais aquelas que vibram na faixa aproximada entre 20Hz e 20.000Hz são reconhecidas pelo

¹⁴ Kimihide Kusafuka, artista japonês.

¹⁵ Neste artigo daremos ênfase, especialmente, aos processos relacionados à primeira e à segunda acepções, quando especificamente tratando de música. Mais à frente faremos alusão a um outro sentido para o termo ruído, tal como trabalhado pelas teorias da complexidade e *ordem a partir do ruído* (ASHBY, VON FOERSTER, ATLAN, dentre outros), e que nos interessa para pensar fenômenos comunicacionais mais amplos.

ouvido como sons. A Teoria Acústica procurou tratar propriamente de fenômenos relativos à produção, propagação das ondas sonoras e ao espectro¹⁶ dos sons propagados. O ruído para esta teoria seria um tipo específico de som, capaz de promover um conjunto de vibrações de periodicidades erráticas, onde não se consegue detectar auditivamente as frequências que estão em jogo. O modelo proposto pela acústica é o “ruído branco”¹⁷, no qual estariam presentes em simultaneidade, e em mesma intensidade, todas as frequências audíveis.

O que está no cerne da segunda definição de ruído, são as fronteiras entre *música* e *não-música*. Mais especificamente, as fronteiras que relacionam som e música. Para se falar em ruído nesta segunda acepção devemos nos perguntar qual a relação entre estes dois campos, se os termos *música* e *não-música* tratam de dois campos distintos, ou se um está contido no outro. Quando levamos em consideração a produção musical do século XX, vemos que esforços múltiplos fizeram esses dois campos serem sobrepostos a níveis indistinguíveis.

Até o começo do século passado, as possibilidades de realização musical se encontravam limitadas por uma série de parâmetros, alguns diretamente relacionados às possibilidades tecnológicas de então, outros por constrangimentos estéticos vinculados a critérios de musicalidade. Contudo, uma experimentação intensa, arquitetada e “pela vontade de produzir um som nunca antes ouvido” como nos diz Piana (2001), foi algo central para as vanguardas do início do século XX. Neste processo alguns pontos são centrais, com consequências para as demais vanguardas, dentre eles: o atonalismo livre e o serialismo trazidos com a segunda escola de Viena; o foco nas sonoridades complexas dos instrumentos de percussão, a partir da obra de Edgar Varèse, retirando a ênfase das frequências estáveis na música; a apreciação do potencial sonoro urbano, das máquinas e das armas de guerra, e a fabricação de instrumentos geradores de ruído por Luigi Russolo e os futuristas italianos; a utilização dos instrumentos musicais de modos não-convencionais, sendo pensados como interfaces produtoras de som, como no piano preparado de John Cage; o surgimento de estéticas exclusivamente baseadas na exploração das novas tecnologias de manipulação sonora, como na música concreta e na música eletrônica, onde o som passava a ser gerado ou

¹⁶ Espectro significa o conjunto de frequências audíveis ou o conjunto de frequências em que vibra um determinado som. Para a Acústica, mediante a “transformada de Fourier”, todo som pode ser entendido pela sua decomposição em parciais, que são ondas sonoras mais simples de forma senoidal, vibrantes em apenas uma única frequência.

¹⁷ Um exemplo popular de ruído branco está nos antigos televisores quando se sintonizava em um canal “vazio”, onde nada estava sendo transmitido.

manipulado eletronicamente; a elevação na potência sonora das performances musicais e a técnica de distorção como usada pelos vários gêneros de *rock*; entre outros.

Em conjunto com estas práticas musicais, também foram transformados os sons da vida cotidiana. Como mostra Schafer (2001), a inserção maciça de novas tecnologias sobre o cotidiano inundou o espaço sonoro com novos sons, gerando uma condição na qual a experiência humana nas grandes cidades está sempre cercada de sons. Esta sobreposição constante tende a gerar espectros sonoros que tendem ao ruído, treinando nossa percepção e tornando tais estímulos cada vez mais familiares à experiência auditiva, contribuindo para a elaboração de novas audibilidades.

Ora, se a discussão e exploração do ruído esteve no cerne de boa parte das vanguardas sonoras do século XX, como vimos, o que então diferiria os movimentos *noise* dessas outras vanguardas?

Acreditamos que o que propriamente caracteriza as intenções das abordagens *noise* é uma busca para atingir os limites materiais dos corpos, no que tange à audição. Embora não haja um modo de determinar tais limites de forma absolutamente clara, e as respostas à exposição a sons não sejam únicas para todos os corpos, tampouco únicas para diferentes culturas, e que, além disso, os danos corporais relacionados à audição levem alguns anos para se manifestar, isto não impede que o gênero opere tendo a busca desses limites como norte para o desenvolvimento de sua expressão e linguagem.

Movidos por essa busca, é possível explorar os sons das paisagens sonoras cotidianas, é possível ir até as máquinas, ir aos cataclismos naturais, sempre em busca do que seria o limite para o audível. Essas referências apontam, claramente, para um propósito que quer estar além da escuta, impactando todo o corpo e mesmo todo o ambiente onde se dão as performances e apresentações *noise*. Assim, vemos que uma das características materiais da exposição sonora em uma apresentação *noise* é uma certa anulação do espaço. Nesses casos há certa tendência a ocupar todo o espaço de uma sala de apresentação, impactando a todos excessivamente, como um monobloco sonoro que toma toda a atenção do expectador frente a outros estímulos.

4. Modelos de escuta

Acompanhamos uma gradual mudança na relação com o mundo sonoro que nos envolve. Tomando o ruído e sua inserção no cenário musical a partir do início do século XX como um dos indicadores dessas mudanças, podemos verificar alguns pontos importantes.

Em primeiro lugar, percebemos uma transformação desse elemento em algo a ser incorporado a uma linguagem já constituída, enquanto matéria timbrística mais complexa. Nesse sentido, o ruído não contesta um modelo dominante de escuta atravessado por uma hierarquia rígida e por um caráter de representação fortemente arraigado à composição musical tradicional. Esse modelo nos coloca a audição como um sentido isolado e, de certa forma, sujeito a um domínio de um espaço visual. A escuta, ainda que secundária a uma visualidade, seria pautada, igualmente, por uma motivação hermenêutica, uma necessidade de interpretação dos objetos. A linearidade que rege esse universo dominado pela visão seria, como nos mostram autores da Escola de Toronto, uma herança dos alfabetos grego e romano. Um dos principais impactos que o surgimento da escrita teria tido sobre nossos cérebros seria o de privilegiar as características de tempo e de sequência (DE KERCKHOVE, 1995). Toda e qualquer diferença ou variação de elementos *naturais* – espontâneos, tais como encontrados em meios *naturais*, isto é, meios com pouca ou quase nenhuma intervenção humana – seria eliminada através de um processo de abstração. O espaço visual possuiria esse caráter racional, contínuo e linear, separando cada um dos sentidos em esferas independentes e, de um modo geral, submetidos ao império da visão. Em um espaço acústico, como o que nos propõe McLuhan (MCLUHAN; MCLUHAN, 1988), seria exigida uma participação mais intensa do corpo e dos sentidos na apreensão do mundo em torno.

Quando sujeita ao espaço visual, a escuta do mundo tende a priorizar aqueles elementos dados através de uma realidade conceitual interna, descolando-se da experiência empírica e do atrito dessa experiência com o mundo. Ao contrário, em um espaço acústico é impensável essa ausência do corpo como agente e objeto em nossos processos cognitivos.

Em um segundo momento, podemos perceber o ruído como uma negação dessa mesma estrutura musical abstrata. A fruição musical adquire contornos bem mais amplos do que um constructo fruto e destinado a uma *intelligentsia* específica. As afetações que movimentos artísticos desde os meados do século XX propõem são mais claramente corpóreas, questionando o próprio sentido da arte. O caráter interpretativo da obra de arte parece ceder lugar a uma expressão mais viva do conteúdo material do *objeto artístico*, nas suas relações de embate com as materialidades do corpo: seja em movimentos como o

expanded cinema dos anos 60/70; ou nas vanguardas das artes plásticas que, como a pintura abstrata, advogam a inexistência de conteúdo, ou, como a Pop Art, elegem objetos tão impregnados em nosso cotidiano ao ponto de questionar a existência de algum conteúdo profundo por trás da proposta artística; ou, ainda, na contracultura dos anos 60, que procura alargar as “portas da percepção”. Como diz Susan Sontag, artistas e intelectuais da época propunham a sensação e não a ideia como unidade básica da arte:

A interpretação não prevalece sempre, claro. De fato, uma grande parte da arte de hoje em dia pode ser entendida como motivada por uma fuga da interpretação. Para evitar a interpretação, a arte pode tornar-se paródia. Ou pode tornar-se abstrata. Ou pode tornar-se (“apenas”) decorativa. Ou pode tornar-se não arte. (SONTAG, 1990, p. 10)

A proposta que parece emergir em movimentos como o *noise* é a de que, além de um modelo intersensorial de percepção do objeto, essa percepção deve ser levada a cabo de forma intensa. Os limites sensoriais e os limites de suportabilidade do corpo são como que colocados lado a lado. Chegamos a um momento em que o excesso de informações parece tentar arrancar de nossos aparelhos biológicos toda e qualquer resposta possível. Para essa intensificação absoluta do efeito que sons extremos podem ter sobre a fisiologia humana não parece fazer sentido falarmos mais de estímulos de natureza auditiva exclusivamente. A sinergia que normalmente existe, muito embora obscurecida por modelos sensoriais estanques, entre audição, visão e tato, parece emergir como mais adequada para lidar com um novo ambiente sobrecarregado de estímulos.

Um modelo de escuta baseado em uma concepção linear de espaço e tempo parece já não atender, de modo exclusivo, às demandas comunicacionais. A não-linearidade e multiplicidade dos componentes da atual paisagem sonora lidam com um fluxo de dados cada vez maior. Os ambientes midiáticos contemporâneos com que lidamos diariamente exigem respostas rápidas e eficazes. São espaços híbridos que conjugam aspectos físicos e/ou tecnodigitais, reagindo e se comunicando com pessoas e mídias que por eles transitam (PEREIRA, 2008). O excesso de participação dos sentidos parece tornar-se norma em uma cultura marcada pela ideia de entretenimento, de velocidade, de mobilidade, de interatividade e de conexão. O mundo se une a nossos corpos e essa união parece demandar, cada vez mais, novas expressões culturais que relacionem de modo mais imediato e direto os elementos materiais da comunicação, prescindindo, em parte, dos conjuntos de representações abstratas e conceituais.

5. Uma cultura material

Uma apreensão dos sons que nos rodeiam em um nível não simbólico parece ser de grande importância para o estudo da constituição de novos modelos sensoriais nos dias de hoje. Sons extremos, de grande impacto, são especialmente interessantes por sugerirem, de imediato, sensações não tão facilmente traduzíveis ao nível da linguagem. Todo fenômeno que for submetido a esse tipo de interpretação acaba por perder boa parte de seu sentido cultural, de sua importância enquanto presentificação de experiências concretas. Nicole Boivin acredita que um sistema de atribuição de sentidos através de estruturas simbólicas, como é o caso da semiologia, não consegue traduzir devidamente diferentes nuances das culturas e do mundo. A perspectiva estruturalista de representação do mundo ignora dimensões afetivas e sensoriais de produção de significados. As relações entre homem e objetos – como estudos da cultura material das sociedades – por mais que alguns segmentos da antropologia, sociologia ou arqueologia encarem como importantes, continuam sendo vistas como construídas em bases da representação. Separa-se o aspecto cultural do natural dos objetos e dá-se a estes sempre um significado para além de sua forma. Aparentemente, a dimensão funcional, criada socialmente, precederia outras dimensões mais naturais ou espontâneas. Para Boivin, essa ideia de cultura “superorgânica” – no sentido de um para além do orgânico – é limitada e não dá conta de uma relação entre cultura e natureza que possuem fronteiras bastante tênues entre si.

O que queremos apontar neste trabalho é que, não descartando a importância do aspecto cultural na construção de corpos e de modelos de escuta, aspectos materiais dos objetos (em nosso caso, de determinados sons e tecnologias) contribuem para a constituição de um modo específico de se relacionar com o mundo. Configuramos nossos aparelhos perceptivos para lidar com um ambiente intensamente tecnológico e que, por sua vez, é modificado, propondo novas sensorialidades emergentes (PEREIRA, 2006). Dispositivos imersivos, como filmes em 3-D ou *games* que demandam reações cada vez mais rápidas, são exemplos de como nossa cultura se abre para um novo tipo de geração de significados não mais baseados em busca de conteúdos localizados sob a superfície dos objetos. Neste momento, ao contrário, a forma surge como produtora de significados por si só. São *significações* de ordem *sensorial* que nos atingem de outra maneira, em níveis antes considerados como menos importantes. O corpo é chamado a comparecer mais efetivamente

e revela-se como agente fundamental na cristalização de conhecimentos. Conhecimentos aqui entendidos como formações de redes neurais que nos permitem compreender e lidar com características específicas do meio ambiente, tal como propomos com a ideia de sensorialidades (Ibid.). Os corpos parecem registrar as experiências de modo mais eficiente, quanto maior for o apelo sensorial envolvido. Boivin cita o exemplo de uma pesquisa de campo levada a cabo por Harvey Whitehouse sobre os rituais religiosos de dois grupos da Nova Guiné. Os Baktaman se utilizam de sensações intensas que passam pela dor, pelo assombro, pelo medo. Também usam objetos coloridos, de grande apelo tátil e aos quais conferem grandes poderes, para melhor impactar aqueles participando da experiência. Os Pomio Kivung, ao contrário, usam a exegese verbal para sedimentar ideias necessárias à compreensão do rito. O comentário e a argumentação são a maior característica da transmissão de conhecimentos desse segundo grupo. O que Whitehouse identifica é uma grande diferença na forma como esses conceitos são introjetados:

Entre os Baktaman, a transmissão é irregular e não frequente, mas efetiva porque bombardeia os sentidos e elicia experiências emocionais intensas [...] Em contraste, a doutrina religiosa dos Kivung é transmitida com extraordinária frequência e não excita os sentidos. Em vez disso, o foco é na integração lógica, rotina e comunicação predominantemente linguística. (BOIVIN, 2009, p. 121)

As experiências são registradas, dentre outros modos, de acordo com o impacto sensorio-motor com que as recebemos. São produzidas marcas indeléveis em nossos corpos e em nossas memórias. Essas marcas nem sempre podem ser descritas ou evocadas através de palavras. São necessários objetos, estímulos e vivências, tal como uma *madeleine proustiana*. Gumbrecht chama a essas dimensões materiais em diferentes sociedades de “cultura da presença” (GUMBRECHT, 2004). O comparecimento de objetos e de fenômenos enquanto tais, e não apenas uma representação. A epifania criada por uma hiperestimulação dos corpos nos *re-apresenta* as coisas, o mundo em si, ao invés de apenas representá-los.

6. Simbiotecnoises

A experiência de uma proposta como o *noise* nos ajuda a pensar ideia de uma cultura material contemporânea, tendo como foco um processo contínuo de co-produção de significações a partir, tanto dos elementos tecnológicos dos quais nos servimos, quanto de estímulos perturbadores – gerados tecnologicamente – como os ruídos extremos. Apostamos, como já observado, que há contemporaneamente a intensificação de práticas de comunicação

que atuam nos processos de produção de significados a partir de impactos sensoriais dos corpos e mentes, a partir de uma fonte perturbadora que equivoca os conjuntos cognitivos e simbólicos estabelecidos. Para nomear esta dinâmica propomos o termo *simbiotecnoise*.

O neologismo *simbiotecnoise* almeja destacar os seguintes objetos que nos parecem inexoravelmente articulados em algumas dinâmicas da comunicação e do entretenimento que começamos a ver emergir na contemporaneidade: simbiose, tecnológico ou tecnologia, biológico ou biologia e *noise*. Consideremos cada um desses termos.

Simbiose: a palavra simbiose, referência maior para o neologismo em questão designa uma “associação que promovem entre si dois sistemas vivos em busca de mútuos benefícios” (PEREIRA, 2003).

Tecnológico ou tecnologia e biológico ou biologia: dizem respeito aos sistemas¹⁸ que se articulam na expressão do humano, de modo tal que emulam uma relação simbiótica entre si. Foi neste sentido que propomos, em outro momento, o termo *simbiotecnose* para pensar as relações entre o substrato biológico e o tecnológico na conformação do humano.

Noise: além de fazer referência à cena *noise* exposta neste artigo, acolhe outros aspectos que o termo suscita, tal como proposto pela teoria da complexidade, em von Foerster (ATLAN, 1972; 1991; 1992), sentido este explorado por nós em suas possíveis articulações com o campo da comunicação e da cibercultura (PEREIRA, 1999).

Uma *simbiotecnoise* deve ser entendida, assim, como uma tradução daquilo que McLuhan propunha como extensões do humano. Propomos este novo termo por considerar que a simples ideia de extensão é menos fiel às próprias ideias mcluhanianas que propõem que toda tecnologia, mais do que estender o sistema humano, o transforma. E, ainda, evita uma ideia de oposição entre sistemas, com limites claros onde um termina e o outro começa, os indiferenciando em um sistema maior. Evita-se, assim, a ideia que o termo extensão sempre traz de uma acoplagem exterior a um dado sistema, que por sua vez implica um caráter independente e autônomo daquele sistema que estende e daquele que é estendido. Uma relação simbiótica, ou simbiotecnológica de alta complexidade torna, sob muitos aspectos e condições, indiscerníveis os sistemas envolvidos nesta mesma relação.

O radical *noise* — ou simplesmente ruído — por sua vez, amarra, ou garante, o aspecto perturbador que esta relação traz a cada um dos sistemas, gerando, por fim, um novo padrão de ordem que se traduz, exatamente, na indiscernibilidade dos dois sistemas

¹⁸ Para o uso deste termo aplicado ao contexto humano e tecnológico ver PEREIRA, 2003.

envolvidos no processo, que se tornam um único sistema mais complexo. Aqui nos inspiram, claramente, tal como observado, as ideias de von Foerster sobre processos de ordem a partir do ruído.

Tentando tornar nossas ideias mais tangíveis, podemos pensar em uma experiência banal, como ir assistir um filme em 3D, como um processo de *simbiotecnoise* (aliás, com o sucesso do filme *Avatar*, de J. Cameron, em 3D, recentemente, o que será descrito deve soar familiar para muitos que passaram por esta experiência). Nos primeiros instantes de exibição das imagens, muitos sentem um desconforto. Há relatos de tontura, de enjôo, de dor de cabeça, enfim, de perturbações de diferentes ordens. Tais perturbações podem ser entendidas como a ação do *ruído* que comparece entre os sistemas *tecnologia 3D* e o *sistema neurovisual* humano — este, na sua ampla maioria, um sistema cultivado a partir de outras visualidades (2D, TV, jornais, revistas, livros, etc.). Ou seja, o sistema tecnológico (no caso, o 3D) e o *neurovisual* humano, ao mesmo tempo em que buscam estabelecer uma relação *simbiotecnológica*, são perturbados por este encontro (*noise*). Isso poderia ser entendido, de uma maneira simplificada, como uma inaptidão entre as visualidades elaboradas em meio à cultura massiva e um novo modelo de visualidade, cada vez mais comum nos meios digitais. Em pouco tempo, contudo, há uma acomodação e uma adaptação do sistema visual aos novos padrões de visualidades 3D.

Na experiência de “escuta” do noise não é muito diferente. Com o padrão sonoro hipersaturado e em altíssimo volume há um profundo desconforto nas primeiras experiências de audição desta proposta sonora. Contudo, é comum, aos poucos, a experiência começar a ganhar outros contornos, como a exploração do ambiente físico, percebendo como o som impacta o próprio corpo de modos diferenciados a partir das posições que se ocupa dentro do ambiente onde se dá a performance *noise*. Outras percepções podem comparecer, como a percepção de núcleos sonoros distintos que começam a se destacar, a partir de uma série de vibrações estáticas escutadas *ad nauseam*. Ao fim da experiência, não é raro a sensação de sons que continuam dentro da cabeça, com todo o sistema auditivo estressado e com a sensação de que se trata de uma experiência nova, distante sob muitos aspectos de outras formas de escutas musicais típicas da cultura massiva.

As *simbiotecnoises* podem ser entendidas, então, como relações parciais de estabilidade que nossos corpos e mentes conquistam aos poucos, frente aos sistemas tecnológicos que, quase que inevitavelmente, nos perturbam aos primeiros encontros – isso

pode ser pensado para as primeiras viagens de trens, carros ou aviões, para as primeiras plateias de cinema no início do século passado, para a escuta de música e para os paladares de temperos provenientes de outras culturas, etc. Contudo, com a prática cultural em questão minimamente estabelecida dentro de uma sociedade, emerge uma nova ordem que pontua novos modelos de audibilidades, de visualidade, de tatilidades, de paladares, enfim, de sensorialidades. Tais experiências não passam necessariamente pelo plano simbólico e, muitas vezes, só ganharão significações de ordem simbólica bem mais à frente, quando estarão já, de algum modo, instituídas como práticas culturais e com sensorialidades correlatas cultivadas.

O que queremos chamar a atenção com nossas investigações sobre o *noise* é que, independentemente dos aspectos simbólicos que toda prática cultural enseja, há que se prestar atenção como temos, hoje, todo um conjunto de novas práticas de comunicação e de entretenimento que parecem deixar de lado as preocupações com os conteúdos simbólicos e atacar o corpo, como que propondo novas experiências, cultivando novas sensorialidades, trazendo mudanças cognitivas e sensoriais que ainda estão por ser plenamente apreendidas. Há toda uma série de práticas contemporâneas que, com um pouco mais de análise atenciosa se pode incluir neste mesmo conjunto de experiências físicas, multissensoriais, *para-simbólicas* sob muitos aspectos. Aqui pensamos desde práticas de esportes radicais, nas quais as regras (simbólicas) praticamente deixam de existir, só interessando as performances (*skate, surf, skydive, snowboard, body jump, etc.*); algumas modalidades de *games* nos quais o jogador apenas explora o ambiente digital de modo mais rápido possível (todos jogos do tipo *corrida*, por exemplo); os já citados filmes 3D, que afirmam uma visualidade tátil, tal como vimos estudando há alguns anos (PEREIRA, 2008); e o próprio *noise*. Todas essas práticas culturais se fazem observáveis e, em alguns casos, audíveis hoje, quando vasculhamos a cultura e as subculturas urbanas contemporâneas. Mas, sem um deslocamento epistemológico mínimo, capaz de repensar o processo de comunicação nas suas relações com a cultura por vias outras, não exclusivamente através das redes simbólicas, acreditamos, não há como apreender plenamente o exuberante e intenso cenário cultural esboçado.

Fechar os olhos e, principalmente, os ouvidos para tais práticas poderá nos levar a lacunas de compreensão acerca do que queremos e do que podemos esperar das novas gerações e de uma cultura que, sob muitos aspectos, parecem demandar outras ordens e outros processos de significação para continuarem existindo e se afirmando.

Referências

- ATLAN, Henry. **Entre o cristal e a fumaça**. Rio de Janeiro: Zahar., 1992
- _____. **Les théories de complexité**. Aoutour de L'ouvre d'Henry Atlan. Atas do Colóquio de Cerisy-la-Salle de 1984, sob a direção de F. Fogelman-Soulié. Paris, Le Seuil, 1991.
- _____. **L'organization biologique et la théorie de l'information**. Paris : Hermann, 1972.
- BOIVIN, Nicole. **Material cultures, material minds: the impact of things on human thought, society and evolution**. Cambridge: Cambridge University Press, 2009.
- DE KERCKHOVE, Derrick. **The skin of culture: investigating the new electronic reality**. Toronto: Sommerville, 1995.
- FORD, S. **Wreckers of Civilisation: the story of Coum Transmissions & Throbbing Gristle**. London: Black Dog Publishing, 1999.
- GUMBRECHT, H. U. **Production of presence: what meaning cannot convey**. Stanford: Stanford University Press, 2004.
- HAVELOCK, E. **Preface to Plato**. Cambridge, The Belknap Press of Harvard University Press. 1963.
- HEGARTY, Paul. **Noise/Music: A History**. London: Continuum, 2007
- MCLUHAN, Marshall. **Os meios de comunicação como extensões do homem**. São Paulo: Cultrix, 2005.
- _____; MCLUHAN, Eric. **Laws of media: the new science**. Toronto: University of Toronto Press, 1988.
- NATTIEZ, Jean-Jacques. **Som/ruído**. In: Enciclopédia Einaudi 3 – Artes-Tonal/Atonal, Lisboa: Imprensa Nacional-Casa da Moeda, 1984, p-212-228.
- PEREIRA, Vinícius Andrade. **Ciberspaço: Um Passo na Dança Semiótica do Universo**. Texto apresentado ao GT Comunicação e Sociedade Tecnológica In: VIII Encontro Nacional da Compós, 1999, Belo Horizonte, UFMG. [Anais...]
- _____. **Entendendo os meios: as extensões de McLuhan**. In LEMOS, A.; CUNHA, P. (Orgs). **Olhares sobre a cibercultura**. Porto Alegre: Sulina, 2003.
- _____. (Org) **Cultura digital trash: linguagens, comportamentos, entretenimento e consumo**. Rio de Janeiro: E-Papers, 2007.
- _____. **G.A.M.E.S. 2.0 - Gêneros e gramáticas de arranjos e ambientes midiáticos mediadores de experiências de entretenimento, sociabilidades e sensorialidades**. In: XVII Encontro da Compós, 2008, São Paulo. [Anais...] São Paulo: UNIP, 2008. Disponível em: <http://www.compos.org.br/data/biblioteca_294.pdf>. Acesso em: 29 mar. 2009.
- _____. **Reflexões sobre as materialidades dos meios: embodiment, afetividade e sensorialidade nas dinâmicas de comunicação das novas mídias**. In: *Revista Fronteiras: Estudos Midiáticos*. Vol. 8, nº 3. São Leopoldo: Unisinos, set-dez, 2006, p. 93-101. Disponível em: <http://www.unisinos.br/publicacoes_cientificas/images/stories/pdfs_filosofia/vol8n2/art02_pereira.pdf>. Acesso em: 29 mar. 2009.

_____; CASTANHEIRA, José Cláudio S. **Mais grave!** Como as tecnologias midiáticas afetam as sensorialidades auditivas e os códigos sonoros contemporâneos. In: XVIII Encontro da Compós, 2009, Belo Horizonte. [Anais...] Belo Horizonte: Puc-MG, 2008. Disponível em: <http://www.compos.org.br/data/biblioteca_1167.pdf>. Acesso em: 29 mar. 2009.

SCHAFFER, R. Murray. **A afinação do mundo**. São Paulo: UNESP, 2001.

SONTAG, Susan. **Against interpretation and other essays**. New York: Picador, 1990.

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