

O Espelho: uma instalação sonora e cênica

Iain Mott, Departamento de Música, Universidade de Brasília

Era um espelho que lhe dera a madrinha, e que esta herdara da mãe, que o comprara a uma das fidalgas vindas em 1808 com a corte de D. João VI. Não sei o que havia nisso de verdade; era a tradição. O espelho estava naturalmente muito velho; mas via-se-lhe ainda o ouro, comido em parte pelo tempo, uns delfins esculpidos nos ângulos superiores da moldura, uns enfeites de madrepérola e outros caprichos do artista. Tudo velho, mas bom...
—Machado de Assis

Resumo

Este artigo descreve uma instalação sonora e cênica que será desenvolvida em 2011. Inspirado, em parte, no conto homônimo de Machado de Assis, *O Espelho* irá investigar os jogos de engano que podemos aplicar à nossa identidade. A instalação usará uma mistura de tecnologias de áudio contemporâneas, vídeo e ilusões visuais do século XIX, juntamente com performance pré-gravada e composição eletroacústica. As técnicas e sua integração são explicadas no artigo. O design físico e os elementos dramáticos da instalação são também explicados tendo como referência o texto original e suas implicações filosóficas. De importância particular neste artigo, é investigar a ideia de como o som, a voz e a escuta funcionam ontologicamente ao lado de representações visuais do eu. A instalação será construída para a experiência solitária de um único indivíduo, conforme o conto original. A partir da perspectiva do visitante em relação à instalação, portanto, forma-se o foco da discussão. Várias teorias são usadas para explicar a função e as implicações da instalação. Estas abordagens são dos campos do cinema, música eletroacústica, fenomenologia e psicanálise.

Palavras-chave: arte sonora, instalação, performance, identidade, escuta

Introdução

O Espelho é uma instalação sonora e cênica que será desenvolvida em 2011 a qual inspira-se, em parte, no conto homônimo de Machado de Assis (1989). A concepção dessa instalação foi feita em relação às respostas do público à minha instalação anterior, *Close* (MOTT, 2009).¹ A nova instalação pretende ser ainda uma extensão técnica e estética da instalação precedente. *O Espelho* será feito colaborativamente. Os colaboradores serão, além da minha mulher, performer e atriz Simone Reis, o artista plástico e cenógrafo Nelson Maravalhas, o cineasta Renato

1 O artigo está aguardando publicação.

Cunha, o dramaturgo Camilo Pellegrini e o diretor de fotografia André Luís da Cunha. A produção será feita por Alaôr Rosa e *Arte Viva Produções* com o patrocínio do Fundo de Apoio à Cultura (FAC). O meu papel no projeto é o de diretor artístico, realizador e artista sonoro. O papel de diretor artístico será compartilhado com Simone Reis. Neste artigo irei me concentrar no conceito amplo do trabalho com foco especial nos elementos fenomenológicos da sonoplastia.

Conforme o texto de Machado de Assis, originalmente publicado em 1882, *O Espelho* investigará como a identidade pessoal é construída. No conto, a identidade é algo sob as influências de poderes exteriores. Não é o produto simples do individual. Outros conspiram na criação da identidade do indivíduo. Fiel à história, a instalação irá investigar como a identidade envolve atos de engano. Além disso, investigará como a identidade e caráter nem sempre combinam, e acidentalmente ou não, indivíduos e seus conspiradores cometem erros na criação da identidade. Esses erros diminuem a autenticidade do indivíduo. Pequenas vaidades, as quais podem ser vistas como blocos de identidade, são potencialmente traiçoeiras, limitantes para o crescimento e quase sempre cômicas.

A instalação usará dois tipos principais de espelho e os dois serão interligados na sua função. Em geral, um espelho é uma coisa que usamos para nos ver como outros nos veem. Assim como vidro espelhado nos dá um reflexo de nós mesmos, a voz também pode ser um espelho. É algo profundamente de dentro de nós que mostramos ao mundo, e simultaneamente, algo que escutamos fora de nós, como os outros nos escutam. Nossa voz vem de nós mesmos, mas fora do corpo, pode ser considerada ou confundida como a voz do outro. Os espelhos da instalação serão ambos visuais e acústicos e a instalação explorará as interações complexas entre um *eu interior autêntico* e sua expressão exterior.

A instalação irá assumir a forma de um quarto, acessível por uma única pessoa por vez, por um período de até 15 minutos. Um assistente dirigirá o visitante ao longo de um corredor escuro para o quarto, e o visitante será convidado a sentar-se a uma penteadeira. A porta do quarto será fechada pelo assistente depois que o visitante entrar. Dali, uma série de eventos acústicos e visuais acontecerão.

O conto original

O Espelho concerne as reminiscências de um cavalheiro chamado Jacobina, o narrador do conto. Para um grupo de ouvintes Jacobina detalhou uma experiência da sua juventude como alferes da Guarda Nacional. Sua experiência revelou a existência de duas almas separadas, mas interdependentes; uma *alma interior* e uma *alma exterior*. A revelação veio durante um período de crise existencial na sua vida: de repente isolado na fazenda da sua tia Marcolina, Jacobina descobriu que na ausência dos elogios dos seus admiradores, seu próprio ser estava em perigo. Abandonado e sozinho—sua tia saiu para ajudar um parente doente, e depois os escravos fugiram da fazenda—sentiu “uma sensação inexplicável. Era como um defunto andando, um sonâmbulo, um boneco mecânico” (1989, p. 169). Sua condição piorou mais ainda até tornar-se uma depressão profunda e neurótica. Um dia, Jacobina examinou-se num espelho grande barroco, e para seu horror, descobriu que sua imagem tornou-se

“vaga, esfumada, difusa, sombra de sombra” (1989, p. 171). Estava em risco de perder-se. Durante este período de solidão, o alferes atendaria às necessidades da sua saúde e seu bem-estar através de exercícios, pela leitura em voz alta entre outras atividades. Porém nada até este ponto impediu seu declínio. Por fim, ocorreu-lhe vestir-se com a sua farda de alferes e sentar-se em frente ao espelho. O reflexo de Jacobina, para seu alívio, ganhou novamente sua integridade. Sua vida, ou pelo menos sua sanidade, foi salva nesta vivência e reafirmação do seu status como oficial militar.

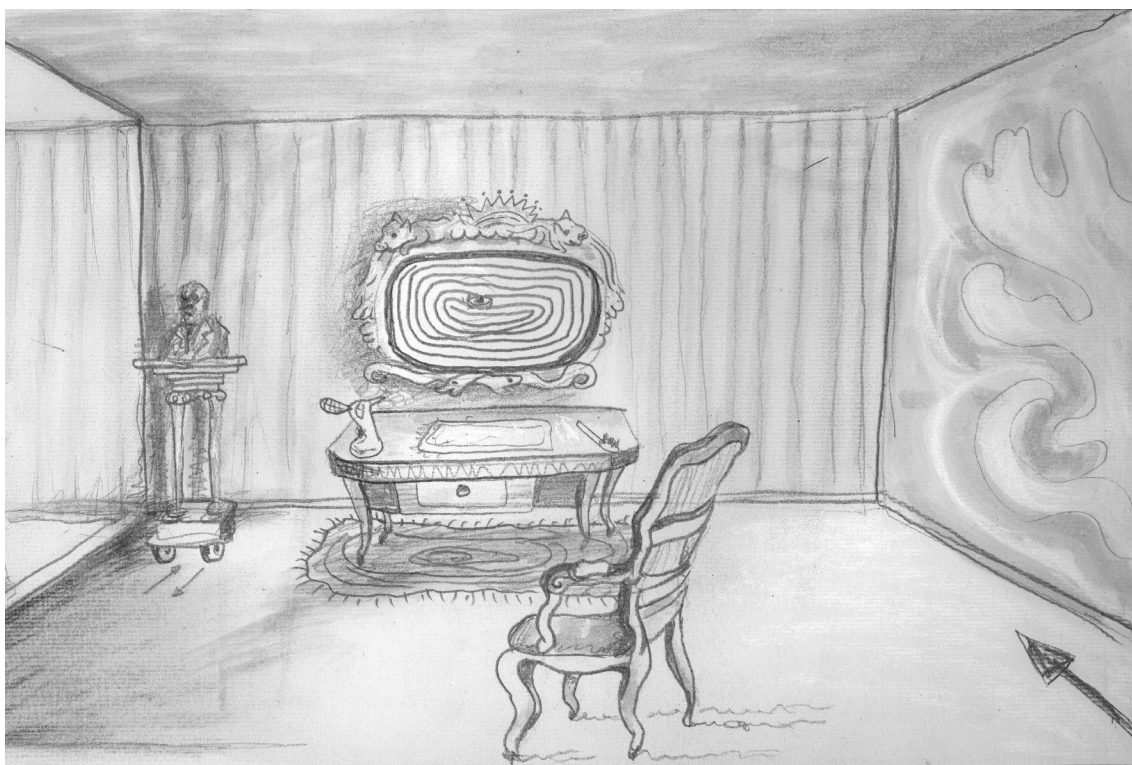


Figura 1: Detalhe da instalação

O narrador explica a interação entre a alma interior e exterior: A alma exterior é fluida e pode mudar ao longo da vida. Pode ser construída pelas observações dos outros bem como pela identificação pessoal. A alma exterior pode ser um *coisa*—dinheiro ou um chapéu por exemplo—ou uma profissão, ou ainda um outro arquétipo cultural. No conto, o posto de alferes de Jacobina, transformou na sua alma exterior. Antes de conquistar esse importante posto, era construída do “sol, o ar, o campo, os olhos das moças”, mas “passou a ser a cortesia e os rapapés da casa, tudo o que me falava do posto, nada do que me falava do homem” (1989, p. 167).

O Espelho de Machado de Assis aponta um dedo satírico para o narcisismo do protagonista do conto e para a Guarda Nacional, uma instituição paramilitar que “tinha tornado-se mais uma fonte de prestígio do que de uso real” (GLEDSON, 1994, p. 4). “O Homem”, ou a alma interior, ficou dependente da sua alma exterior, e quando a alma exterior desapareceu por causa da saída da sua plateia admiradora, sua alma interior sofreu um golpe quase mortal. Jacobina recuperou sua alma interior através de um ato de auto engano. Como um ator, vestiu-se na farda para convencer-se da sua própria existência. Diante do espelho tornou-se inteiro; o narrador comenta na verisimilitude das duas almas: “era eu mesmo, o alferes, que achava, enfim, a alma

exterior” (1989, p. 171). No fim, Jacobina era comprometido: “a alma exterior tinha afetado a alma interior, roubado algo da sua autenticidade ... Jacobina tinha o recurso do espelho como uma alma exterior substituta, escolhendo um caminho de abdicação ou má-fé, para manter um status quo confortável” (DANIEL, 1989, p. 949). No conto *O Espelho*, Machado de Assis mostrou um “ceticismo sobre a existência de qualquer essência humana além de aparências sociais (NETO, 1994, p. 62).

Design da instalação e ilusões visuais

Quando Jacobina chegou na fazenda da sua tia, ela já tinha colocado o espelho grande e antigo no seu quarto. Jacobina, como narrador, observa que “foi ... uma enorme fineza, porque o espelho estava na sala; era a melhor peça da casa” (1989, p. 167). A instalação será modelada a partir deste quarto. Será um espaço íntimo e privativo para o acesso de uma visitante só. Alguns desenhos da instalação já têm sido feitos por Nelson Maravalhas. Enquanto os desenhos não são definitivos, Figura 1 mostra uma impressão do quarto instalação com uma penteadeira e cadeira. Os desenhos tem elementos que podem ser descritos em termos de *imagens hipnagógicas*—imagens visuais mentais que aparecem normalmente durante o estado hipnagógico, ou seja, o estado entre sono e o acordar (MARAVALHAS JR., 2002). Estes elementos ilusórios na instalação, irão interagir com as ilusões e efeitos fornecidas através de meios eletrônicos.

Figura 2, desenhada por Luis Jungmann Girafa, mostra uma planta da instalação e dois esquemas em elevação. Desenho N° 3, Figura 2 é centrado numa parede falsa dividindo o espelho em duas partes. O quarto à esquerda será para o acesso do público. A penteadeira, será de vidro simples, no lugar do espelho, para permitir ao público ver até o segundo quarto, à direita no esquema. Este quarto será fisicamente inacessível a eles. Terá as mesmas dimensões, características e móveis do outro quarto, porém com tudo replicado rigorosamente em imagem espelhada. Este quarto falso irá funcionar como uma diorama e criará a ilusão de um espelho. Enquanto o visitante anda pelo quarto, verá um espelho aparente que reflete tudo exatamente com um espelho real deveria. Tudo, no entanto, com exceção de si mesmo. Esta será a ilusão visual básica da instalação e a primeira encontrada pelo visitante.²

Uma segunda ilusão visual será associada com o espelho falso. Visitantes da instalação serão convidados a sentar-se à penteadeira. Um sistema de computação irá detectar sua presença e programar uma série de eventos. Visualmente, todos estes eventos acontecerão no espelho e serão para maioria, performances filmadas de Simone Reis. As imagens de Reis, terão uma aparência *holográfica* no diorama no espelho falso. Serão o resultado de projeções de vídeo por cima de vidro angulado no quarto do diorama. Essa abordagem, é uma modernização da técnica *Pepper's Ghost* usada no teatro inglês do século XIX (SPEAIGHT, 1989) Hoje a técnica é utilizada com vídeo em exposições de museus e comerciais para mostrar imagens realistas de personagens e apresentadores (DIMENSIONAL STUDIOS, 2008; THE SHIRLEY SPECTRA). Além de imagens de personagens performados por Reis, às vezes, o visitante verá sua

² Agradeço a André Luís da Cunha e Stephen Barrass por sugerir independentemente esta técnica. A ilusão tem sido usada em parques de diversões e programas de televisão.

própria imagem como um *Pepper's Ghost* no espelho. Isto será conseguido pelo uso de uma câmera no diorama (veja à direita de Figura 2) que filmará o visitante através do vidro angulado.³

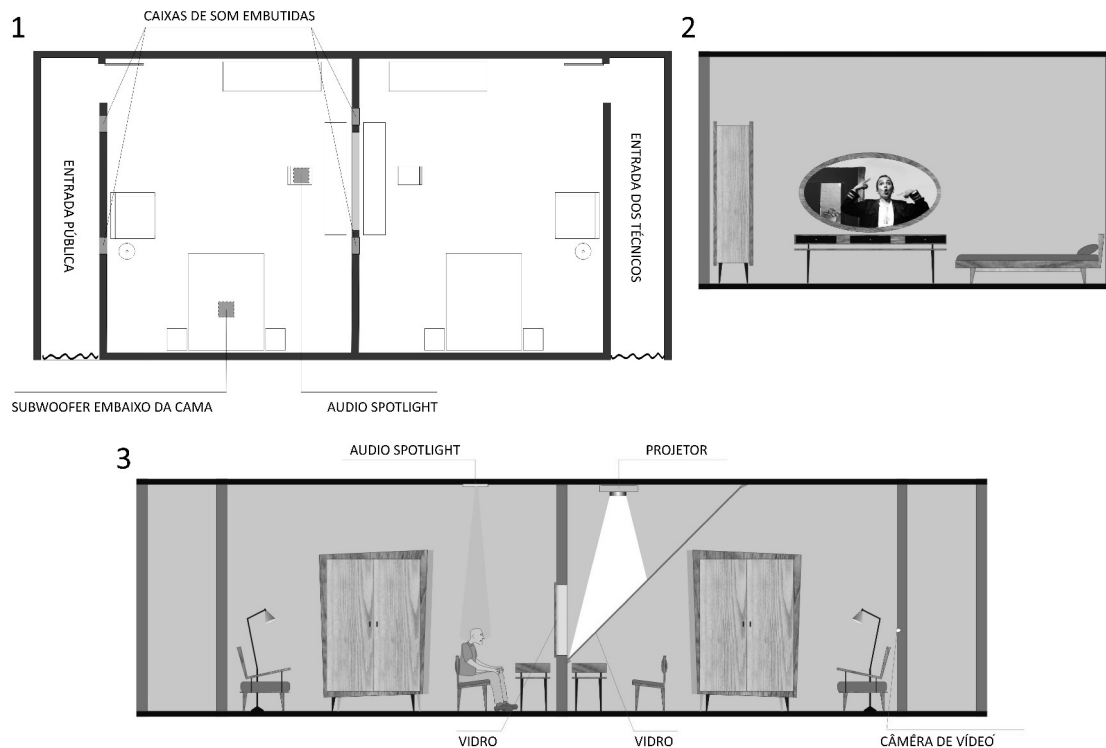


Figura 2: Esquemas da instalação

A câmera será conectada ao computador que controla a projeção de vídeos pré-gravados e programa eventos. Este computador irá também controlar as luzes em cada quarto. O controle do vídeo, luzes e o som pelo computador, será por meio de software Puredata, GEM e o protocolo DMX (“Gem”; “OpenDMX.net”; PUCKETTE). Uma vez que um visitante senta-se à penteadeira, o sistema programará eventos usando *scripts* semi aleatórios. Estes serão simplesmente arquivos de instruções computacionais, e irão conter informações utilizadas para controlar a mídia. Por exemplo, os scripts podem ser utilizados: para apagar as luzes no quarto do diorama e para trocar a imagem pré-gravada de um personagem pela imagem ao vivo do visitante. Os scripts serão sincronizados aos elementos dramáticos no vídeo pré-gravado, e o controle de mídia será feito para interagir com o drama.

Desenho N° 1 na Figura 2 mostra a entrada pública à esquerda e esta é espelhada à direita em uma entrada de técnicos. No fim da entrada pública há uma porta. Esta também será espelhada no diorama da instalação. Desenho N° 2 mostra uma vista do diorama pelo espelho falso. Um personagem está no espelho como um *Pepper's Ghost* e por trás da figura, podemos ver a porta refletida. Na instalação, outros *Pepper's Ghosts* serão apresentados além da reflexão fantasmagórica do visitante e seu reflexo eletrônico criado através da câmera. Estes personagens secundários irão, às vezes, parecer entrar pela porta que está atrás do visitante

³ Se necessário, experimentação será feita com vidro semi prateado para evitar “feedback visual” no sinal de vídeo.

sentado à penteadeira. A mesma técnica será usada para criar esta ilusão. Em todos os casos, personagens de Simone Reis e o próprio visitante, serão filmados usando a técnica *chroma-key* ou uma variação dessa técnica.⁴ As figuras isoladas, quando projetadas em cima do vidro angulado no diorama, irão aparecer como *Pepper's Ghosts* no espelho. Serão vistos assim, como figuras quase tridimensionais, dentro do reflexo falso criado pelo diorama.

Elementos dramáticos

Performances de Simone Reis serão concebidas como uma coleção de vinhetas filmadas, que poderão ser vistas em qualquer sequência. Na instalação, personagens irão aparecer gradualmente, como fantasmas, no lugar do reflexo do visitante. Às vezes, o espelho não mostrará nenhum personagem refletido e o visitante será também efetivamente abandonado; com o seu reflexo ausente. Nesses momentos, o espectador verá uma cadeira vazia à sua frente, onde ele deveria estar sentado. Outros momentos, o visitante irá ver-se no espelho. Na maior parte do tempo o espelho será um palco animado no qual os personagens irão manifestar-se significativamente.

As vinhetas não foram ainda finalizadas, mais algumas ideias estão sendo discutidas. Tenho trabalhado com o dramaturgo Camilo Pellegrini em um número considerável de caracterizações e cenários. As caracterizações são as seguintes: a) reflexos fantasmagóricos do visitante; b) personagens *acusmáticos*; c) personagens ambulatórios; d) o personagem do próprio espectador. Os reflexos fantasmagóricos do visitante, de um modo geral, irão desempenhar papéis principais nas vinhetas. As vozes destes personagens íntimos, irão parecer originar-se de dentro da cabeça do visitante por meio de uma técnica relatada abaixo. Outros personagens, também interpretados por Simone Reis, irão interagir com o visitante e o seu reflexo. Estes personagens pode ser *acusmáticos*, o que significa que serão personagens invisíveis, que existem apenas como vozes, porém têm um papel fundamental na narrativa. Chamado um *acousmètre* por um teórico de cinema francês, Michel Chion, este tipo de personagem tem uma história longa no cinema (1999). Um *acousmètre* será incluído em *O Espelho*, e assim como na tradição do cinema, a personagem irá tramar uma estratégia para dominar—comicamente—o próprio ser do visitante. Outros personagens irão parecer estar andando pelo espaço do quarto-instalação. Irão criar a possibilidade de diálogo com o reflexo fantasmagórico do visitante. Um outro tipo de personagem importante está também sendo considerado. Ele será o personagem do próprio visitante, cuja voz, como a do seu reflexo fantasmagórico, irá parecer originar da cabeça do visitante. Durante estes momentos, o visitante verá sua própria imagem por meio do mecanismo da câmera. Este tipo de personagem pode funcionar como uma *consciência* proposta do visitante no contexto da narrativa. O uso deste tipo de personagem será feito criteriosamente, no entanto, considerando que o uso excessivo poderia resultar na diminuição da eficácia do reflexo fantasmagórico. O visitante poderia resistir em acreditar no fantasma projetado como seu próprio reflexo.

Outras vinhetas serão menos dependentes de diálogo. Tais cenas, irão ainda incluir performances no espelho, mas comunicarão pelo uso de sons ambientes e

4 O visitante será filmado contra um fundo claro e isolado usando o *pix-background* facilidade de GEM.

movimentos. A iluminação será importante nestes momentos como elemento dramático, porém as vinhetas irão enriquecer a instalação com os diálogos. Um equilíbrio será estabelecido entre vinhetas animadas e calmas, visto que o visitante precisará de espaço para escutar, contemplar e imaginar.

Sistema de som

Apesar de complexidade das ilusões visuais feitas por meio de mecanismos de vídeo, iluminação e diorama, o sistema de som envolverá ilusões auditivas que são relacionadas às suas contrapartes visuais, e de igual importância. O sistema irá usar dois métodos distintos de projeção de áudio para fazer as ilusões. Estes dois, serão realizados com dois subsistemas de som, os elementos os quais são mostrados no desenho N° 1 da Figura 1. O primeiro será usado em relação à voz do reflexo fantasmagórico do visitante, e também, se usado, à voz do seu próprio personagem, explicado acima. Irá simular uma voz interior no visitante, pelo uso de um alto-falante especializado, chamado um *audio spotlight* (HOLOSONIC RESEARCH LABS, 2008). O segundo subsistema irá incluir alto-falantes múltiplos e permitirá a projeção e movimentação do som pelo quarto instalação. Um alto-falante para reproduzir frequências baixas do som, um *subwoofer*, será usado juntamente com ambos subsistemas. O sistema de som inteiro não será visto.

O *audio spotlight*, o qual baseia-se num mecanismo muito original, produz um raio do som. Geralmente, o sistema é usado comercialmente para entregar o som a uma área focalizada, sem efetuar as regiões adjacentes. Porém o alto-falante tem uma outra propriedade, os sons projetados pelo *audio spotlight* parecem perto do ouvinte ou mesmo dentro da sua cabeça.⁵ Uma voz interior será simulada assim. Frequências baixas na voz, serão enfatizadas pelo *subwoofer* para ressoar o corpo do ouvinte. Isto será feito em apoio à proposta de que o discurso é a própria voz do visitante. O *audio spotlight* será localizado acima do visitante no teto como mostrado em desenhos N° 1 e 3 da Figura 2.

O segundo subsistema será usado para envolver o visitante em som ambiental bidimensional, e este ambiente acústico, com frequência, irá referir-se às fantasias do reflexo fantasmagórico: o som de aplausos por exemplo, sons do parquinho de diversões, a cidade, o campo, os sons dos seus próprios demônios, memórias de música e outros sons, e explorações eletroacústicas mais abstratas. Além dos sons ambientes, o subsistema multicanal irá desempenhar um papel mais direto na apresentação da narrativa das vinhetas. Quando personagens secundários entrarem no quarto—em geral, um de cada vez—, frequentemente começarão a falar com o visitante ou com o seu reflexo fantasmagórico. Suas vozes serão espacializadas pelo subsistema para parecer originar-se da fonte visual aparente que está refletida no espelho. Os alto-falantes do subsistema—4 ou mais em número—serão embutidos e escondidos nas paredes da instalação como mostrado em desenho N° 1 da Figura 2.

Na produção da vídeo, a voz de Simone Reis será gravada *em mono*—como um

5 Isto é um produto de uma falta de reflexos acústicos devido ao raio focalizado do som. Escutar os ecos em relação à fonte direta do som, é um dos meios principais pelos quais podemos perceber a distância de fontes.

único canal de som. Para os personagens que representarão os reflexos fantasmagóricos dos visitantes, a gravação ficará significativamente inalterada, e na instalação, será escutada pelo *audio spotlight* como a voz interior fantasmagórica. A voz dos outros personagens terá que ser espacializada em relação às posições e movimentos dos personagens no vídeo. Isto será feito em pós-produção com Puredata e irá produzir arquivos de áudio multicanais. Estes arquivos serão usados durante a exposição pelo secundo subsistema de som.

Integração dos sistemas e função da instalação

Em resumo dos aspectos técnicos da instalação, uma vez que o visitante está sentado no quarto fechado, o computador operando o software Puredata e GEM, detectará sua presença através do sinal da câmera escondida no diorama. Este evento físico, irá lançar uma série de outros eventos digitais, sob o controle de um script, um arquivo computacional. Como mencionado, os eventos digitais envolverão: a) projeções de vídeo pré-gravado para criar *Pepper's Ghosts* como reflexo falso; b) projeções ao vivo de vídeo do visitante para criar um outro *Pepper's Ghost*; c) sons pré-gravados, dirigidos às cabeças dos visitantes (usando arquivos de áudio monos) ou ao quarto mesmo (usando arquivos de áudio multicanais); d) mudanças à iluminação. O controle global da instalação será feito pelo software Puredata que irá ler o script e gerenciar as várias mídias.

Personagens em extensão nula

O Espelho, como foi o caso no meu trabalho *Close*, irá envolver a noção cinematográfica de Michel Chion, da *extensão nula* (1994, p. 87). Em poucas palavras, *extensão* é a medida à qual o som estende-se além da cena cinematográfica, ou inversamente, a medida à qual o som está contido dentro da cena. A *extensão nula* acontece quando o público escuta os sons como se fosse ouvido por um único personagem. Estes sons podem incluir os sons íntimos do personagem, como a respiração, os sons sutis das suas roupas ou joias, até mesmo o som da sua pulsação. Também podem incluir quaisquer vozes interiores que o personagem escuta; vozes de pensamentos por exemplo, da sua consciência, ou de memórias. *Paisagens sonoras*⁶ da extensão nula são muita subjetivas e conseqüentemente, muita seletivas nos seus escopo. Muitas vezes, a audiência pode ouvir apenas as coisas nos quais o personagem tem interesse. Visualmente, a extensão nula é com frequência apoiada pela técnica de filmagem em *primeiro plano*, ou o *close-up*. A intimidade do som e imagem compele o espectador a considerar a experiência do personagem como sua própria experiência.

O Espelho será quase um estudo da extensão nula. Ao contrário do cinema, que usa a técnica frugalmente, *O Espelho*, como *Close*, irá manter a extensão nula ao longo da sua duração inteira. *O Espelho* porém, fará um avanço significativo na técnica da extensão nula através de uma reconciliação espacial. Onde cinema usa a técnica, há

6 Paisagem sonora, ou *soundscape* em inglês, é um termo criado pelo educador e compositor canadense, R. Murray Schafer (1997). Refere-se ao *ambiente* do som. Ela pode ser um ambiente natural e inclui todos os sons que a compõe, pode ser ainda, outros ambientes mais abstratos, por exemplo, uma trilha sonora de um filme.

uma sugestão que o espectador e personagem compartilhem um espaço físico, mas suas localizações físicas são em realidade sempre diferentes. Michel Chion sugere que uma mudança acontece nestes momentos ao *ponto de audição* (1994, pp. 89-92). Geralmente, o ponto de audição na experiência do cinema é localizado no espaço do público, sentado nas suas cadeiras. Em momentos de extensão nula, no entanto, o ponto muda simbolicamente para o lugar do personagem na tela. Um salto de fé é requerido da audiência, e sua imaginação é chamada a considerar uma união entre sua escuta, e o novo ponto de audição à frente. Enquanto a imaginação é uma ferramenta poderosa, a instalação de *O Espelho* irá apoiá-la no seu caminho para uma aliança entre o espectador e o personagem. O espelho falso da instalação e as projeções acústicas, colocarão exatamente os dois na mesma localização. Ou seja, o ponto de audição do espectador e o personagem, serão unidos fisicamente, diante do espelho.

Vozes e sons interiores

O fenomenologista americano, Don Ihde, descreve a escuta acontecendo em dois modos fenomenológicos fundamentais nos seus escritos (2007; MOTT, 2010). O primeiro modo é a percepção, e esta ideia é representativa de nosso entendimento geral da escuta. Nós escutamos sons no mundo real pela percepção. O segundo modo é o da imaginação que pode envolver ouvir vozes interiores ou música interior. Um ponto fascinante neste assunto é que os dois modos não funcionam isoladamente um do outro. Com frequência, os sons da percepção agem sobre a imaginação auditiva como interrupções ou distrações (IHDE, 2007, pp. 131-133). Porém, os dois modos não têm que ser mutualmente exclusivos. Podem agir juntamente, Ihde argumenta que os dois podem fazer uma *polifonia* no ato da escuta (2007, p. 133). Essa noção é aplicável ao ouvir uma música ou a fala. A imaginação auditiva, seja verbal ou musical, cria estruturas complexas nas suas interações com a percepção.

A tecnologia de áudio na instalação *O Espelho*, irá facilitar tais estruturas complexas. Assim como os reflexos fantasmagóricos do visitante falarão, irão também pensar, e esses pensamentos dos personagens serão ouvidos pelo visitante como voz interior ou como outros sons. Os diálogos que acontecerão entre o reflexo principal e os personagens secundários, darão a oportunidade aos pensamentos do reflexo agirem sobre o discurso dos secundários. O reflexo principal possivelmente irá responder aos sons ambientais projetados pelo segundo subsistema multicanal de som. Por exemplo, o reflexo pode lembrar uma melodia, em resposta a música escutada no seu ambiente acústico. Aqui, o visitante escutará duas representações da música, uma via *percepção* fora do corpo, e a outra, dentro da sua cabeça e fazendo harmonias ou discórdias com a primeira. Durante um diálogo, o reflexo principal pode expressar ambas palavras faladas e seus pensamentos, que talvez não sejam iguais, em sentimento, à sua expressão exterior.

Como compositor, acho que este aspecto do projeto, de sons exteriores e interiores, irão proporcionar uma significativa recompensa. Isto não é simplesmente porque quero experimentar com os aspectos espaciais oferecidos (o posicionamento e movimento dos sons através das zonas interiores e exteriores) mas também, devido às referências implícitas à imaginação e suas interações com a percepção. Tenho também

genuíno interesse em explorar o que está além disso.

Espelhos

A possibilidade da internalização dos sons por meio de atos imaginativos, leva a ideia—pelo meno composicionalmente—de que sons interiores pode ser também externalizados. Porém, este movimento seria possível apenas num estado de confusão, onde subjetividade pessoal confunde-se com uma realidade objetiva externa. Isto é um assunto já discutido no meu artigo “Self-listening” (2010),⁷ e incluo aqui em forma reduzida, os pontos mais relevantes a essa nova instalação proposta.

Segundo Lacan, o *estágio do espelho* na infância, é o período no qual a subjetividade nascente é desenvolvida. O bebê diante de um espelho, e apoiado pela mãe, começa a distinguir-se dos objetos circunvizinhos, e identifica um *eu* subjetivo. Em outras palavras, o bebê, durante este período, identifica as fronteiras do seu corpo (LACAN, 2001, pp. 1-8). O processo envolve uma tensão entre o bebê descoordenado e sua imagem, mas no fim, há uma identificação com a figura no espelho. A ambivalência do bebê para sua imagem pode ser propagada a partir desta experiência, e essa “agressão erótica” será um elemento em todas futuras formas de identificação. É “uma característica essencial do narcisismo” (EVANS, 1996, p. 6). “Narcisismo pode, portanto, facilmente virar de extremo amor-próprio para o extremo oposto da agressão suicida narcisista” (EVANS, 1996, p. 6).

Uns 50 anos antes de publicação do teoria do estágio do espelho, Jacobina estava experienciando uma falta de definição em frente ao espelho. A regressão era iniciada pela saída de uma audiência admiradora, quem levou consigo a alma exterior. Seu problema com a identificação, de fato, sim, resultada em um tipo de agressão suicida que hoje, poderíamos talvez chamar de *depressão*.

Em 1974 Guy Rosolato escreveu sobre o espelho acústico no seu artigo psicoanalítico sobre a voz operática (1974, 1998). A voz, escreveu, tem a “propriedade notável de sendo simultaneamente emitida e escutada, enviada e recebida – pelo próprio sujeito, como se, em comparação com visão, um espelho acústico estava sempre em uso (1998, p. 108)”. O espelho acústico de Rosolato, ao contrário de um espelho visual, fica sempre conosco, mesmo quando fechamos os olhos. Em comparação ao espelho de Lacan, a articulação da imagem acústica é mais estreita do que a dada pela imagem visual; a demarcação entre o interior e exterior do corpo é menos clara. Por causa disso, a distinção entre o eu subjetivo e o exterior objetivo pode tornar-se mais “confusa” e “invertida”, com um prevalecendo “sobre a outra” (ROSOLATO, 1998, p. 108). Segundo Rosolato, a subjetividade pode tornar-se comprometida e a paranoia é apenas um único exemplo, onde “sons alucinados”—distorções de fala interior—tornam-se confusos com o exterior objetivo (SILVERMAN, 1988, p. 80).

Parece apropriado na instalação então, fazer movimentos bidirecionais do som entre a imaginação dos personagens e sua *realidade* exterior. Jacobina, com a saída dos seus admiradores, é deixado num deserto acústico: “Tudo é silêncio, um silêncio

7 O artigo está aguardando publicação.

vasto, enorme, infinito” (1989, p. 170). Lendo em voz alta, fazendo exercícios físicos, dando beliscões nas pernas, Jacobina tentava projetar-se para fora para reganhar o seu corpo e a sua mente. Ambos, o exterior e o seu interior ficavam estranhos para Jacobina, e é concebível, no seu estado, que suas fantasias envolveriam o vazio que o rodeava.

Na sua luta para tornar-se inteiro, Jacobina escolheu um caminho de compromisso, através de uma imitação da sua própria identidade. A instalação *O Espelho*, irá oferecer escolhas semelhantes pelas várias caracterizações ilusórias. Som, imagem e performance, confundirão distinções entre o eu, e o outro; o dentro e a fora. No fluxo dos personagens das vinhetas da instalação, no visitante à penteadeira, tudo será apresentado e vestido com várias fardas metafóricas.

Referências

- CHION, M. *Audio-Vision: Sound on Screen* (C. Gorbman, Trad.). New York: Columbia University Press, 1994.
- CHION, M. *The Voice in Cinema* (C. Gorbman, Trad.). New York: Columbia University Press, 1999.
- DANIEL, M. L. *Mirroring Machado: Guimarães Rosa and Luiz Vilela*. *Hispania*, v. 72, n. 4, p. 946-952. Disponível em www.cervantesvirtual.com/hemeroteca/hispania, 1989.
- DIMENSIONAL STUDIOS. *Musion Eyeliner Hologram Effect - 3D Holographic Projection for Live Events*. Acesso em September 11, 2009, de www.eyeliner3d.com, 2008.
- EVANS, D. *An Introductory Dictionary Of Lacanian Psychoanalysis*. London: Routledge, 1996.
- Gem — PD Community Site. Acesso em September 12, 2009, de gem.iem.at.
- GLEDSON, J. *Brazil: Culture and Identity, Working Paper 14*. University of Liverpool, Institute of Latin American Studies. Acesso em August 15, 2010, de www.liv.ac.uk/rilas/Publications/paper14.pdf, 1994.
- HOLOSONIC RESEARCH LABS. *Audio Spotlight*. Disponível em www.holosonics.com, 2008.
- IHDE, D. *Listening and Voice: Phenomenologies of Sound*. 2ª ed. Albany: SUNY Press, 2007.
- LACAN, J. *Écrits: A Selection*. London and New York: Routledge, 2001.
- MACHADO DE ASSIS, J. M. *O Espelho*. Em: *Papéis Avulsos*. 1ª ed., p.163-172. Rio de Janeiro - Belo Horizonte: Garnier, 1989.
- MARAVALHAS JR., N. *Hypnagogic Imagery and Psychotic Outsider Art: A Study of Form-constants and Visual Properties*. Tese de PhD, Canterbury: University of Kent at Canterbury, 2002.
- MOTT, I. *Close: Mute video installation in null extension*. *Revista do Programa de Pós-Graduação em Arte da UnB, Som, Palavra e Performance*, v. 8, n. 2, 2009.
- MOTT, I. *Self-listening*. *Revista do Programa de Pós-Graduação em Arte da UnB*, v. 9, n. 1, 2010.
- NETO, J. R. M. *Machado de Assis, the Brazilian Pyrrhonian*. West Lafayette: Purdue University Press, 1994.

- OpenDMX.net. Acesso em September 12, 2009, de www.opendmx.net.
- PUCKETTE, M. Pd Documentation. Acesso em May 27, 2009, de crca.ucsd.edu/~msp/Pd_documentation.
- ROSOLATO, G. La Voix: Entre Corps et Language. *Revue Francaise de Psychanalyse*, v. 38, n. 1, p. 75-94, 1974.
- ROSOLATO, G. The Voice: Between Body and Language. Em: C. Phillips (Ed.); *Voices (catalogue)*. p.106-116. Barcelona and Tourcoing: Fundació Joan Miró and Le Fresnoy - Studio National des Arts Contemporains, 1998.
- SCHAFER, R. M. *A Afinação do Mundo*. São Paulo: Editora da UNESP, 1997.
- SILVERMAN, K. *The Acoustic Mirror: The Female Voice in Psychoanalysis and Cinema, Theories of Representation and Difference*. Bloomington and Indianapolis: Indiana University Press, 1988.
- SPEAIGHT, G. Professor Pepper's Ghost. *Theatre Notebook*, v. 43, n. 1, p. 16-24, 1989.
- THE SHIRLEY SPECTRA. *The Shirley Spectra*. Acesso em 11, 2009, de www.shirleyspectra.com.au.