



Polytope de Persepolis: cenário sonoro anti-espetáculo

Namur Matos Rocha (Unesp)

Resumo: Este trabalho é uma breve análise da obra *Polytope de Persepolis* de Iannis Xenakis pelos conceitos de *paisagem sonora* de Murray Schafer e *espetáculo* de Guy Debord. O termo *paisagem sonora* é definido por Schafer como o *ambiente sonoro* natural ou construído de um determinado lugar. A noção de *espetáculo*, como definida por Debord, é o desenvolvimento da economia para si própria e que submete totalmente os seres humanos à sua lógica. Ver-se-á que o *ambiente sonoro* engendrado pela II Guerra Mundial; a *paisagem sonora natural*, e a *história da formação do Irã* figuram entre as principais fontes de inspiração composicional de Xenakis. E, por fim, que devido às suas *características estéticas*, *Polytope de Persepolis* pode ser interpretado como um *anti-espetáculo*.

Palavras-chave: Xenakis. *Polytope de Persepolis*. Paisagem sonora. Espetáculo.

“Polytope of Persepolis”: anti-spectacle sonorous scene

Abstract: This work is a short analysis of Iannis Xenakis’ “Polytope of Persepolis” through the concepts of Murray Schafer’s *Soundscape* and Guy Debord’s *Spectacle*. The term *Soundscape* is defined by Schafer as the natural, or constructed sonorous environment of a determined place. The concept of *Spectacle*, as defined by Debord, is the development of the economy for itself that submits the persons to its proper logic. This work will show that the *sonorous environment* produced by World War II; the *natural soundscape*, and the *history* of the formation of Iran are among the main sources of Xenakis’ compositional inspiration. Finally, because of its aesthetic characteristics, the “Polytope of Persepolis” can be interpreted as an *Anti-spectacle*.

Keywords: Xenakis. “Polytope of Persepolis”. Soundscape. Spectacle.

Introdução

A evolução tecnológica a partir do final da idade Média possibilitou inúmeras transformações no processo de transmissão e armazenamento de conhecimento. A partir desse período ocorre uma progressiva amplificação e complexificação dos sistemas de comunicação humanos, pois, a informação passa a ser reproduzida por procedimentos analógicos, criando assim a separação entre a produção e a recepção das informações. O aperfeiçoamento da tecnologia da prensa móvel (1440 por Guttenberg) e a invenção do fonógrafo (1887 por Thomas Edison) foram fundamentais para que o conhecimento pudesse ser transmitido a sociedades muito distantes no espaço e no tempo, como comenta Fernando Iazzeta, pois o suporte material passou a garantir a preservação da informação (IAZZETA, 2000, p. 202)

A partir década de 50 ocorre outra evolução tecnológica que engendra uma transformação ainda mais radical na dinâmica de produção, armazenamento e transmissão do conhecimento: a revolução digital. Com o desenvolvimento dos meios digitais, a transmissão e o armazenamento do conhecimento passaram a ser relativamente independentes dos meios materiais, pois, a eletricidade permite a transmissão das informações sem a necessidade do transporte de um único suporte físico ou do próprio corpo. Como expõe Timothy Binkley:

O que as redes digitais transmitem não são representações físicas da informação, mas apenas abstrações que podem ser codificadas. Cada cópia do original não significa uma nova transcrição dos traços analógicos, mas uma inscrição de símbolos abstratos. (Apud IAZZETA, 2000, p.205)

Atualmente, portanto, a dinâmica de produção, transmissão e armazenamento digitais do conhecimento pode ser entendida como uma das características que mais profundamente definem e influenciam a relação entre o ser humano e a cultura na pós-modernidade. O acúmulo de informações e a imensa possibilidade de acesso a elas caracterizam as sociedades atuais como uma imensa *rede de comunicações*, em que as informações não são mais um privilégio de grandes corporações, mas de uma gama imensamente maior de indivíduos. É, então, nesse momento que podemos experimentar, talvez, uma das características mais impressionantes e aterrorizantes da era digital no que diz respeito à transmissão de informações: a *transmissão de guerras em tempo real*.

1. Decomposição: espetáculo como alienação

Antes de prosseguir é necessário fazer a breve introdução de um conceito fundamental para o entendimento desse trabalho, a saber: o conceito de *espetáculo*. A palavra *espetáculo* tem origem no termo latino “*spectaculu*” e pode significar tudo o que atrai a vista, que prende, que chama a nossa atenção; perspectiva; contemplação; representação teatral, ou diversão pública em circos, bem como cena ridícula ou escândalo.¹ Dentro do contexto filosófico, o conceito de espetáculo é definido por Debord (1967, Cap. 1, § 16) como “a economia desenvolvendo-se para si própria” e que “submete totalmente” os seres humanos. Segundo ele:

O trabalhador não se produz a si próprio, ele produz um poder independente. O *sucesso* desta produção, a sua abundância, regressa ao produtor como *abundância da despossessão*. Todo o tempo e o espaço do seu mundo se lhe tornam *estranhos* com a acumulação dos seus produtos alienados. O espetáculo é o mapa deste novo mundo, mapa que recobre exatamente o seu território. As próprias forças que nos escaparam *mostram-se-nos* em todo o seu poderio (*Op. cit.*, § 31).

Marilena Chauí² expõe que *espetáculo* possui a mesma raiz da palavra *especulação*, e que, portanto, ambos os conceitos “estão ligados à idéia de conhecimento como operação do olhar e da linguagem. [...] A questão não se coloca diretamente sobre o espetáculo, mas com o que lhe sucede quando capturado, produzido e enviado pelos meios de comunicação de massa”.

O *espetáculo*, portanto, se configura como um princípio que rege as relações entre os seres humanos e os mundos material e imaterial. Isto é, ele é a lógica que determina a maneira pela qual o ser humano se apropria da, se relaciona com, e se manifesta pela cultura. Dessa maneira, pode-se compreender que o conceito de espetáculo, tal como exposto por Debord e Chauí, mantém íntima relação com o fenômeno da *alienação-estranhamento*.³ O *espetáculo* se configura, sob esse ponto de vista, como a própria *manifestação da alienação*. Isto é, nos termos de Debord, uma manifestação em tal concentração que se transforma em representação: imagens virtuais. Pode ser entendido, portanto, como a *decomposição* dos valores humanos efetuada por sistemas de pensamento elaborados pela própria mente humana, e que teriam a finalidade de

¹ Segundo o “Dicionário da Língua Portuguesa On-line” Priberam. Disponível em: <http://www.priberam.pt/dlpo/definir_resultados.aspx>. Acesso em 27 de julho de 2007.

² CHAUI, Aula Inaugural, FFLCH-USP, 1992 *apud* MATOS, O. Sociedade: tolerância, confiança, amizade. *Biblioteca Virtual de Direitos Humanos*, USP, Disponível em: <<http://www.direitoshumanos.usp.br/counter/Biblio/txt/olgaria.html>>. Acesso em: 26 jul. 2007.

³ Neste trabalho, o conceito de “alienação-estranhamento” se deriva de Jesus Ranieri (1995, p. 3).



possibilitar um maior controle sobre a realidade, mas que, paradoxalmente, submetem as pessoas à sua própria *lógica repressiva!*

A guerra como espetáculo

O ruído era ensurdecedor dentro do hospital: crianças gritando, chorando. Algumas das mães que as acompanhavam também estavam feridas. Havia crianças que haviam perdido suas mães. A cena era assustadora, não tenho palavras para descrevê-la. (Sobhi Haddad⁴)

Há cerca de uma década e meia pôde-se assistir ao início da Guerra do Golfo através das transmissões ao vivo, pela CNN, dos bombardeios norte-americanos à capital do Iraque. Era o início da primeira guerra transmitida em tempo real.⁵ O fato de se transmitir bombardeios ao vivo tem causado uma mudança brusca no significado da guerra para as sociedades contemporâneas. Como as informações sobre os acontecimentos bélicos – as quais antigamente só poderiam ser acessadas semanas ou até meses mais tarde – podem hoje ser transmitidas quase ao mesmo instante em que ocorrem, as mesmas informações que antigamente carregavam um significado trágico parecem estar sendo possuídas por um sentido espetacular.⁶

Isso deriva do fato de que o avanço tecnológico permite que não somente os fatos sejam informados ao mundo, mas também que a propaganda promocional de uma determinada nação seja dirigida a uma grande parte da população da terra. Isto é, a revolução tecnológica do século XX permite que uma sociedade faça uso das mídias para influenciar o imaginário das sociedades através da demonstração, em tempo real, de seu poderio bélico.⁷ Tal qual ocorreu quando dos bombardeios feitos pela Força Aérea Norte Americana sobre Bagdá, bem como pelo o uso que grupos terroristas fazem da mídia para veicular a imagem de uma organização ameaçadora, potente, e indestrutível. Outros exemplos desse tipo de manipulação podem ser encontrados nas diversas demonstrações de poderio bélico feitas pelos países que desenvolveram recentemente armas atômicas, tais como, a China e a Índia.

Estes fatos demonstram, por um lado, uma apropriação ideológica da imagem da guerra e dos meios de comunicação pelos sistemas políticos, e paralelamente, uma utilização dessas imagens pelas mídias de

⁴ Trecho de depoimento veiculado na matéria *Morador de Bagdá fala de cenas ‘assustadoras’ em hospital*. In: **BBC Brasil.com**, 1/4/2003 (http://www.bbc.co.uk/portuguese/iraque/030401_testemunharg.shtml). Acesso em 2 de agosto de 2007.

⁵ “Pela primeira vez, um conflito era mostrado em tempo real por uma rede que tinha alcance planetário (CNN), graças a um satélite retransmissor estrategicamente colocado em órbita polar estacionária.” (JUNIOR, 2003).

⁶ “A televisão adquiriu um enorme poder de transformar quase tudo em show, espetáculo, diversão. Assim, por exemplo, nos vários episódios de invasões e guerras civis ao longo dos anos 90 (Somália, Haiti e Bósnia, apenas para citar alguns), as câmaras de TV chegaram aos locais de combate antes dos soldados. Em nossas casas, vemos tudo pela televisão, e temos a impressão de estar testemunhando ‘a’ verdade dos fatos, e não apenas ‘uma’ verdade, isto é, uma simples versão que alguém filmou, editou e veiculou. O imenso poder adquirido pela televisão foi evidenciado durante a primeira Guerra do Golfo (que nunca foi uma guerra propriamente dita, pois não havia o menor equilíbrio entre o poder dos dois lados em luta), em janeiro de 1991, quando o mundo acompanhou a cobertura feita ao vivo e em cores, 24 horas por dia.” (*Idem, Ibidem*).

⁷ “As imagens são eletrizantes: imagens em tempo real de jatos e mísseis despachados de porta-aviões americanos, e de tanques e helicópteros movimentando-se rapidamente através do deserto iraquiano, todas disponíveis no canal a cabo mais perto de você.” “Mas, a estratégia de ‘encaixe’ do Pentágono não é para transformar a guerra em espetáculo do horário nobre, com comentários intercalados de generais famosos. Os informes dos ‘encaixados’ visam dois alvos importantes: as mentes de comandantes iraquianos e a opinião pública interna dos EUA.” (CORNWELL, 2003)

massa com um propósito mercantil e acrítico. Entretanto, tanto a forma de apropriação da imagem de guerra feita pelas emissoras comprometidas com a ideologia de massa, quanto aquela feita pelos sistemas político-ideológicos, ocorrem pelo mesmo princípio, a saber: o de que os produtos jornalísticos, científicos ou artísticos têm seu valor medido pelo potencial de geração de capital. Apesar de aparentemente distintas, portanto, essas duas instâncias de utilização da imagem da guerra (política e mercantilista) revelam uma finalidade fundamental: a obtenção de poder sócio-econômico e sócio-político. Dessa maneira, nota-se a existência de uma acentuada decomposição do potencial crítico dentro do contexto ideológico que rege as sociedades massificadas; pois, as informações sobre os conflitos dramáticos que definem e traumatizam a história existencial dos seres humanos têm sido apropriadas e transmitidas, paradoxalmente, tanto como um meio de entretenimento, quanto como um veículo de intimidação e manipulação. Manifesta-se, assim, o espetáculo da alienação.⁸ Como expõe Debord:

O espetáculo que inverte o real é efetivamente produzido. Ao mesmo tempo, a realidade vivida é materialmente invadida pela contemplação do espetáculo, e retoma em si própria a ordem espetacular dando-lhe uma adesão positiva. A realidade objetiva está presente nos dois lados. Cada noção assim fixada não tem por fundamento senão a sua passagem ao oposto: a realidade surge no espetáculo, e o espetáculo é real. Esta alienação recíproca é a essência e o sustento da sociedade existente. (1967, § 8.)

O pensamento a que se conduz aqui, portanto, é a compreensão da *alienação* manifesta sob a forma de *espetáculo*. Isso ocorre a partir do momento em que a linguagem, a arte, as formas de produção e transmissão do conhecimento e informação, isto é – a livre manifestação de vida dos seres humanos – são apropriadas por uma lógica distinta de sua própria qualidade: *a lógica da quantidade*.

2. Polytopes

Polytopes são eventos multimídia desenvolvidos por Xenakis entre os anos de 1967 e 1985. Estes eventos foram projetados em resposta a encomendas feitas por representantes de festivais de arte, ciência e tecnologia, e se configuram pela utilização da tecnologia como uma ferramenta para a interação entre diversas mídias, tais como: arquitetura, música, literatura e iluminação, e pela íntima relação que mantém com o lugar em que são realizados.⁹ O termo Polytope está diretamente associado à noção de que, para Xenakis, o lugar é caracterizado pela interação dos diversos parâmetros acústicos, lumínicos, térmicos, espaciais e temporais que o definem. A idéia central dos *Polytopes* está fundada na busca por uma arte inspirada nas

⁸ Segundo Guy Debord, na forma suprema da alienação “o indivíduo acha-se separado de tudo quanto lhe diz respeito e pode relacionar-se com ele somente através da mediação de imagens escolhidas por outros e falseadas de modo interessado.” (*Apud* JAPPE, 1995)

⁹ Segundo expõe Sven Sterken, “da mesma maneira que a maioria dos títulos das peças de Xenakis, ‘Polytope’ é derivado de duas palavras gregas existentes: *poly* (muitos, numerosos) e *tope* (lugar, local, sítio, terreno, região, território). Como observa Revault d’Allones (1975, p.10), no uso que Xenakis faz a palavra, há polissemia: por um lado a idéia de ‘inúmeros lugares’, por outro lado, a de ‘muito espaço’. Maria Anna Harley (1998, p. 59) define a idéia de Polytope como ‘um espetáculo audiovisual complexo e automatizado que pode ser representado repetidamente - graças à tecnologia de gravação do som e a automação da exibição visual’, excluindo, assim, os espetáculos de Persépolis e Mycènes da série); Philipp Oswalt (para quem o termo designa ‘o ato de sobrepor vários espaços sonoros, luminosos e arquiteturais no mesmo lugar’), e Makis Solomos (que acentua a específica relação que esses espetáculos mantêm com o lugar onde são instalados; de acordo com ele, os Polytopes constituem ‘realizações multimídia onde o lugar é importante: cada uma é concebida em relação a um lugar específico, que é ocupado visualmente, auditivamente e espacialmente’).” (STERKEN, 2004, p. 83, tradução nossa)



manifestações da natureza. Xenakis busca uma manifestação artística que se distancie do antropomorfismo e que se aproxime das manifestações luminosas e sonoras da natureza.¹⁰

Xenakis idealizou diversos projetos para a realização de *Polytopes*, porém, alguns deles não puderam ser concretizados, tais como o *Polytope de México* e o *Polytope de Atenas*, ora devido à falta de recursos financeiros e tecnológicos, ora devido à recusa do projeto pelos organizadores dos eventos. Os que chegaram a ser realizados foram: *Polytope de Montreal* (1967), *Polytope de Persepolis* (1971), *Polytope de Cluny* (1972), *O Diatope* (1977-78) e o *Polytope de Micenas* (1978).

2.1 *Polytope de Persepolis*

O *Polytope de Persepolis* foi encomendado pelo Festival de Artes e Música da cidade de Chiraz no Irã, por intermédio de Farokh Ghaffari, cineasta e diretor associado ao festival (STERKEN, 2004, p. 429). Naquela época, o país era governado pelo imperador Mohammad Reza Pahlavi, cuja intenção com o festival era consolidar o seu regime através da exaltação da cultura aristocrática persa pré-islâmica com a celebração dos 2.500 anos da criação do Irã por Ciro o Grande.¹¹ A participação do público na obra se deu de forma livre, sem locais preestabelecidos para a sua locação, pois, não havia uma polarização espacial das fontes sonoras e luminosas. Segundo Sterken:

Não há sedes; as fontes sonoras são repartidas por toda parte nas ruínas, os espectadores são convidados a passear-se livremente. Xenakis dirige o espetáculo através de um simples *walkie-talkie* a partir de um console central que se encontra no tribunal central, entre os palácios de Darius e de Xerxes, o Apadana (a antiga sala de audiência) e a Câmara do Conselho. (2004, p. 430-31, tradução nossa).

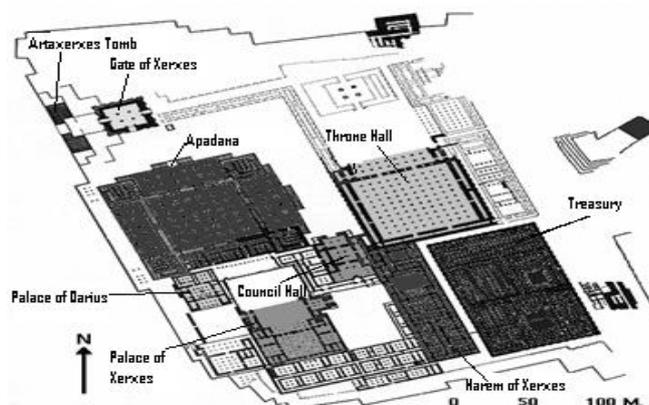


Figura 1 – Planta baixa do sítio arqueológico de Persépolis.

(Fonte: <<http://oi.uchicago.edu/museum/collections/pa/persepolis.html>>)

¹⁰ Eis o porquê da relação entre os *Polytopes* e *Paisagem Sonora*. A busca central dos *Polytopes* é exposta por Xenakis da seguinte forma: “Ser sensível aos fenômenos luminosos, sobretudo os naturais: raio, nuvens, fogos, mar, céu, vulcões... Ser bem menos sensível aos jogos luminosos dos filmes, mesmo abstratos, às decorações de teatro, de ópera. Preferir os espetáculos naturais fora do homem. Preferir a vertigem que cria o abismo oceânico do céu estrelado, quando se mergulha a nossa cabeça esquecendo a terra onde descansam os nossos pés.” (Apud STERKEN, 2004, p. 484, nossa tradução)

¹¹ Como expõe Sven Sterken, “colocado sob o elevado patrocínio da Imperatriz Farah Diba, o Festival de Chiraz era um dos maiores festivais de arte do mundo no fim dos anos 60 (em termos de escala e de orçamento, pelo menos). Tinha por vocação incentivar o intercâmbio artístico entre o Oriente e o Ocidente. A programação estava à escala das ambições; todos os grandes nomes da cena artística ocidental da época passaram à revista. Considerado retrospectivamente, o valor artístico do festival é eclipsado pelo fato de que, finalmente, servia para fins políticos. Tratava-se nomeadamente de consolidar o regime Shah, fornecendo-lhe um fundamento histórico, além da cultura muçulmana. Reza Shah declarava-se nomeadamente como herdeiro do império persa de 600 anos antes de Cristo. Ironicamente, o festival teve o efeito oposto daquele que se visava; muito rapidamente, ficou o símbolo da ocidentalização política de Shah.” (2004, p. 429, tradução nossa).



Figura 2 – Vista aérea do sítio arqueológico de Persépolis.
(Fonte: <<http://en.wikipedia.org/wiki/Persepolis>>)

2.1.1. Memorial descritivo

Arquitetura: Ruínas de Persépolis, Irã (Fig. 2).

Apresentações: Apresentação única em 26 de Agosto de 1971, como abertura na quinta edição do festival de artes de Chiraz, na presença de numerosas celebridades, entre as quais, Farah Diba, Imperatriz de Irão. (STERKEN, 2004, p. 429).

Lugar: Do palácio em ruínas de Darius I estendendo-se até às colinas onde se situam os túmulos de Dario II e de Artaxerxes (Fig. 1).

Iluminação: Segundo Anna Maria Harley (1998, p. 66) a cópia heliográfica do esquema de iluminação do espetáculo indica a locação de 91 circuitos para efeitos de luz colocados entre as ruínas do palácio. Foram usados 2 raios laser, 6 projetores antiaéreos, 3 conjuntos de 12 *spots* luminosos cada um (para iluminar as ruínas), 20 tanques de fogo, 150 tochas (carregadas por crianças vestidas de preto), 5 grandes fogueiras de petróleo.¹²

Música: Os eventos sonoros começam com o prelúdio de *Diamorphoses* (1957, 7'), para fita magnética. Após a apresentação de *Diamorphoses*, segue-se *Persepolis*, música para fita magnética de 8 pistas (56'), composta nos estúdios Acousti (Paris) a partir de sons gravados e manipulados. As duas peças são especializadas nas ruínas por meio de 60 auto-falantes dispostos segundo a geometria de três círculos.¹³

James Harley (2002, p. 46) descreve a música de *Persepolis*, a partir da análise dos rascunhos de Xenakis. Segundo ele as sonoridades são provenientes de diversas fontes, sendo que nenhuma é pura ou simples. Dentre as reconhecíveis, pode-se destacar: multifônicos de clarinetes, complexos de harmônicos de instrumentos de cordas, gongos, distorções de tímpanos, sons cerâmicos, fricções de cartões, rajadas de

¹² *Apud* STERKEN, 2004, p. 429, tradução nossa. A respeito dos componentes luminosos, Sterken faz referência à caderneta de notas de Xenakis da época; entretanto, segundo o primeiro, não se sabe se todos esses elementos foram realmente integrados ao espetáculo. Nas suas notas, o compositor se refere ainda a 5.000 peças de alumínio de 15 x 15 cm (para refletir a luz desde a colina), 1.500 taças de fogo, 170 espelhos e 4 malabaristas do fogo.

¹³ *Idem*.



vento tratadas com módulo de distorção, sons metálicos e ruídos diversos. Por último, Harley comenta que ouvir a música no lugar para o qual ela foi composta – nas escuras ruínas de Persépolis – deve ser uma experiência magnífica, pois os materiais sonoros são desenvolvidos durante a execução da peça, criando uma violenta *paisagem sonora*. Devido ao número reduzido de informações visuais sobre *Polytope de Persepolis*, tais como fotos e vídeos, uma vez que, segundo Sterken (2004, p. XX), as únicas fotografias se encontram em Revault d'Allonnes (1975, p. 22-27), tomamos a liberdade de usar de uma citação literal de Maurice Fleuret, a exemplo de Sterken, para elucidar imaginativamente a evolução dos eventos do *Polytope de Persepolis*:

Percebe-se primeiro, na obscuridade, Diamorphoses, uma espécie de longo prelúdio geológico que parece surgir da Terra anunciando estridências, cataclismas, tal como a enorme e viva tapeçaria sonora de *Persepolis*. Na sequência, sobre a montanha oposta, muito perto dos dois grandes túmulos, os fogos dos projetores lançam-se para o céu, enquanto dois raios laser agitam febrilmente o seu fio de sangue sobre as ruínas que a noite dissolveu. Aparecem então, nos cumes, luzes em degrau, cintilando, divergentes, investigadoras. Dois imensos fogos, exacerbados pelo vento, abraçam o caos das pedras. Linhas de pontos luminosos traçam ao flanco da montanha uma geometria ímpar. Lentamente, as luzes progridem, desenhando a curva da crista. De repente, estouram, dispersam-se e descem a inclinação da montanha. A colina inteira está como um reflexo do céu estrelado. Mas, uma a uma, as lâmpadas elétricas são carregadas como tochas para modelar sobre o preto profundo um arabesco de uma frase persa: “Nós somos a luz da Terra”. Por último, num rompimento final cento e cinquenta crianças portadoras de tochas cruzam o barranco, racham a multidão e desaparecem pelas colunas: *Persepolis* recai no seu silêncio mineral. (FLEURET *apud* STERKEN, 2004, p. 430)



Figura 3 – Xenakis e alguns técnicos de som no sítio de Persépolis (Fonte: Sterken, 2004, p. 428).

3. Composição: cenário sonoro

O conceito de *paisagem* está intimamente associado às características visuais do ambiente que nos cerca. Tal fato deriva do papel primordial que a visão desempenha no pensamento ocidental. É um erro, porém, interpretar a paisagem como um aspecto da realidade percebido exclusivamente através da visão, pois isto exclui diversos outros parâmetros perceptivos importantes para a nossa interação com o meio

ambiente, entre os quais *o som*. É neste contexto que se revela a importância do conceito de *paisagem sonora*, o qual é definido por Schafer (2001, p. 366) como o *ambiente sonoro* natural ou artificialmente construído de um determinado lugar. Em seu livro “A afinação do mundo”, Schafer expõe diversos aspectos da paisagem sonora, tais como: som fundamental, sinais e marcas sonoras. A *paisagem sonora* é, portanto, a contra-face auditiva da *paisagem visual*, cuja determinação ocorre através da produção sonora humana e pela natureza, e cuja caracterização se dá auditivamente num determinado ambiente. Apesar de o conceito *paisagem sonora* englobar ambientes naturais e artificiais,¹⁴ ele carrega em si uma significação que remete a ambientes relativamente duradouros, fixos e realísticos, mesmo no caso de ambientes artificiais, como é o caso das paisagens das cidades em que houve uma imensa parcela de contribuição dos seres humanos para a sua construção. Tal conotação deriva do fato de o conceito de *paisagem* estar diretamente ligado à natureza e às construções arquitetônicas, ambas eminentemente fixas no espaço, duradouras no tempo – apesar de suas transformações durante a história – e com as quais as pessoas mantêm uma relação marcada pela funcionalidade cotidiana. Desse modo, com o objetivo de se estabelecer uma relação mais apropriada entre o *Polytope de Persepolis* e a *paisagem sonora*, toma-se a liberdade de lançar mão do conceito de *cenário sonoro*, o qual certamente deriva do conceito de Schafer, mas que carrega em si um significado mais consonante com três das características fundamentais dos Polytopes, a saber: a efemeridade, a transitoriedade e o simbolismo. Nos dois primeiros sentidos o termo *cenário sonoro* corresponde a uma *paisagem sonora* artificialmente criada e que tem como características fundamentais o fato de ser construída para não durar no tempo e não permanecer no espaço. E no terceiro sentido, a expressão *cenário-sonoro* foi escolhida para evocar a significação de uma composição que extrapola os aspectos ambientais, almejando carregar dentro de si a representação simbólica de uma dada cultura.

3.1. Simbolismo: o testemunho áudio-visual da guerra

O conceito de *testemunha auditiva* é definido por Schafer (2001, p. 368), como “a pessoa que atesta ou pode atestar o que ouve”. A *testemunha auditiva* se fundamenta na memória auditiva e, portanto, na experiência. Sendo assim, o mesmo raciocínio pode ser estendido para o plano visual, pois, também a memória visual é adquirida pela experiência. Pode-se propor, então, o conceito de *testemunha visual* como similar ao conceito de Schafer. Seguindo esse raciocínio tem-se que a *testemunha áudio-visual* de um determinado evento é aquela que atesta ou pode atestar o que ouve e vê. Por isso, como o verbo atestar significa expor; certificar por escrito; asseverar; provar, a *testemunha audiovisual* é aquela que pode testemunhar sobre aquilo que ouve e vê com experiência de causa. A *testemunha audiovisual*, portanto, emite um testemunho audiovisual. É nesse sentido que se aplica aqui o conceito aos Polytopes de Xenakis, e especificamente, ao *Polytope de Persepolis*.

3.2. Ruínas e ruídos da História

O *testemunho audiovisual* de Xenakis é dado através das características estéticas do *Polytope de Persepolis*, as quais evocam o histórico de guerras do Irã. A história da construção do império islâmico está

¹⁴ Segundo Schafer (1997, p. 366) o termo *paisagem sonora* pode referir-se a ambientes reais ou a construções abstratas, como composições musicais e montagens de fitas, em particular quando consideradas como um ambiente.



intimamente associada às características estéticas escolhidas por Xenakis para a produção dessa obra. Essa afirmação pode ser confirmada pelas declarações do próprio Xenakis quando, em documentos relativos ao *Polytope de Persepolis*, afirma:

Símbolo dos ruídos da história; rochas indestrutíveis que enfrentam o assalto das ondas da civilização. A história do Irã, fragmento da história do mundo, assim é representada elíptica e abstratamente por meio dos choques, das explosões, das continuidades e das correntes subterrâneas do som. (STERKEN, 2003, p. 487)

Entretanto, não se trata de uma representação literal ou figurativa da história. O *Polytope de Persepolis* representa características abstratas que apenas remetem o espectador a uma dada interpretação sem, contudo, defini-la. A característica mantém relação direta com a idéia de *obra aberta*, tal como definida por Eco,¹⁵ na medida em que se configura abstratamente como um “campo de possibilidades interpretativas” que induzem o espectador a diversas interpretações em virtude da sua natureza indeterminada. Tal característica pode ter sido responsável pelos incidentes interpretativos ocorridos em Persépolis quando da apresentação do *Polytope*. Naquela época, diversas pessoas interpretaram os eventos com tochas e fogueiras como representativos da conquista de Persépolis por Alexandre o Grande. No entanto, a idéia de Xenakis ao utilizar o fogo foi evocar a transmissão da tradição iraniana durante a história.¹⁶

A despeito da diversidade de interpretações, o que interessa aqui é notar que Xenakis tentou expressar o movimento histórico da formação do Irã através de elementos estéticos abstratos. A luta pela independência, a disputa por terras, as batalhas e colisões presentes no processo de formação da nação são evocadas através da criação de um *cenário-sonoro* ruidoso e estridente. Tais características indicam que Xenakis teve como uma de suas fontes inspiradoras a história da composição e decomposição do império persa, o qual, como todo processo de construção de impérios, fora pontuado por diversas guerras e atrocidades contra os direitos naturais dos seres humanos, entre as quais se pode citar a escravidão.

Além das referências ao histórico de guerras do Irã o *Polytope de Persepolis* também carrega em sua estrutura referências à própria história de Xenakis. As experiências de guerra vividas pelo compositor – o testemunho audiovisual da guerra – lhe deram base sólida para evocar abstratamente aspectos similares à história do Irã. Segundo Matossian, de maneira genérica, os *Polytopes* mantêm íntima relação com as experiências vividas por Xenakis durante a II Guerra. Para ela, os fenômenos sonoros e luminosos produzidos pelos eventos bélicos causaram grande impacto sobre o pensamento estético de Xenakis.¹⁷ O próprio compositor também tece comentários a esse respeito quando comenta sobre as relações entre os eventos da guerra e seu método de composição.¹⁸ Portanto, os *Polytopes* são espetáculos multimídia que mantêm

¹⁵ECO, 1991, p. 279-281.

¹⁶ Segundo Sterken, “posteriormente, o triunfo de Xenakis em Persépolis foi um tanto eclipsado por interpretações deliberadamente políticas do seu espetáculo. Acusa-se o compositor de ser nomeadamente o segundo grego a pôr fogo em Persepolis, após Alexandre (o qual queimou a cidade imperial em 330 antes de Cristo para selar o fim do império persa)”. (2004, p. 431, tradução nossa)

¹⁷ “Mais tarde, durante seus últimos dias como um recruta, ele assiste, de cima de um telhado da cidade, como a R.A.F. bombardeou um aeroporto alemão, fascinado e horrorizado com o soberbo show de luz e som que tragicamente usava Atenas como seu teatro”. (MATOSSIAN, 1990, p. 131-132, tradução nossa).

íntima relação com as cenas da guerra, na medida em que os *cenários sonoros* construídos pelo compositor fazem menção direta às imagens auditivas e visuais que ele testemunhou nos bombardeios. Sendo assim, é possível interpretar o *Polytope de Persepolis* como um testemunho audiovisual de Xenakis sobre os cenários audiovisuais da guerra e como um simbolismo estético da história do Irã, através duma evocação abstrato-figurativa (pelo som e pela luz) das lutas e batalhas engendradas durante a formação do império iraniano, isto é: *cenário sonoro* das ruínas e ruídos da história.

4. Recomposição: cenário sonoro anti-espetáculo

O conceito de *cenário sonoro* foi empregado também pelo fato de carregar em si uma relação direta com a noção de *espetáculo* como exposto por Debord, uma vez que o conceito de *cenário* remete diretamente às idéias de cena, teatro e representação. Sendo o *espetáculo* a manifestação da alienação nas diversas áreas que compõe a experiência humana, pode-se compreender que as esferas da criação e produção artísticas também sofrem sua influência. Nos contextos sociais em que a produção e transmissão do conhecimento se encontram gerenciados pela lógica de mercado, os seres humanos e, portanto, os compositores, encontram grandes dificuldades para fugir da manipulação e condicionamento de sua criatividade. Pois, neste contexto sociológico, ou se aliena *da* imensa produção massificada, condenando-se a certa marginalização de sua atividade, ou se aliena *na* imensa produção de ordem massificada, condicionando-se à auto-marginalização da consciência em relação à sua própria identidade.¹⁹

É neste contexto que surge a especulação filosófica sobre o fim da arte, o que atinge a própria razão de ser da arte enquanto produto do conhecimento que tenha uma qualidade indispensável para o desenvolvimento da humanidade. Para Debord, o fim da arte se coloca pelo fato de que no contexto da sociedade do espetáculo, momento histórico em que a arte deveria suprir a necessidade do diálogo, ela se recusa a desempenhar o papel comunicativo.²⁰ Para ele, após o período de anti-racionalismo efetuado pelas vanguardas estéticas modernas, tais como Dada e o Surrealismo, a arte deveria desempenhar um papel prático-comunicativo, porém, nega-se à comunicação.²¹ Para Adorno, contrariamente, é justamente

¹⁸ “Todos já observaram o fenômeno sonoro de uma manifestação política com centenas de milhares de pessoas. O rio humano grita um *slogan* com ritmo uniforme. Então um outro *slogan* nasce da frente da manifestação e se espalha até a parte de trás, substituindo o primeiro. Uma onda de transformação então passa da frente para a parte de trás da multidão. O clamor enche a cidade e a inibidora força da voz e do ritmo atinge um clímax. É um evento de grande poder e beleza em sua ferocidade. Então o impacto entre os manifestantes e o inimigo ocorre. O ritmo perfeito do último *slogan* se quebra num grande aglomerado de gritos caóticos, que também se espalha até a parte de trás da multidão. Imagine, ainda, os estampidos de dezenas de metralhadoras e o assobio de balas se dispersando, adicionando suas pontuações a essa total desordem. A multidão então se dispersa rapidamente e o inferno sonoro e visual segue uma calma detonante (...) As leis estatísticas desses eventos (...) são as leis de passagem da completa ordem à total desordem de um modo contínuo e explosivo. São as leis estocásticas.” (XENAKIS, 1971, p. 9. tradução nossa)

¹⁹ “Na redução dos seres humanos a agentes e portadores da troca de mercadorias, esconde-se a dominação de alguns seres humanos sobre outros [...]. O sistema total assume esta forma: ‘todos devem submeter-se à lei da troca se não quiserem perecer’”. (JAPPE, 1995)

²⁰ “Justamente enquanto deve suprir o que falta à sociedade - o diálogo, a unidade dos momentos da vida -, a arte deve recusar-se a realizar o papel de simples imagem disso. A sociedade havia relegado a comunicação à cultura, mas a dissolução progressiva das comunidades tradicionais - da ágora aos bairros populares - levou a arte a constatar a impossibilidade da comunicação.” (*Ibidem*)



na negação de sua instrumentalidade que reside o potencial crítico da arte moderna.²² Dessa maneira, a contraposição entre o pensamento de Adorno e Debord reside no fato de que o último questiona o potencial crítico das manifestações artísticas após a década de 30 por não terem acompanhado a transformação da sociedade. Pois, para Debord, a sociedade pós década de 30 já havia incorporado o irracionalismo como um fundamento de sua prática. Sendo assim, a arte, para garantir sua função crítica, haveria de se manifestar contra essa característica, o que na opinião dele se daria pela racionalização, instrumentalidade e comunicação. Porém, como expõe Jappe, tal racionalização “não se trata de um retorno às formas pretensamente ‘corretas’ da época pré-burguesa”, mas da necessidade de uma revisão sobre o potencial crítico das vanguardas estéticas, e pela utilização da arte como um meio de comunicação.²³ Apesar dessa oposição de opiniões, importa aqui constatar que Debord e Adorno interpretavam a postura estética da arte moderna até a década de 30 como uma contraposição às forças gerenciadoras da alienação nas sociedades:

Tanto Adorno como Debord aplicam à análise da arte moderna o conceito de contradição entre o uso possível das forças produtivas e a lógica da auto-valorização do capital. Ambos vêem na arte moderna - e exatamente em seus aspectos formais - uma oposição à alienação e à lógica da troca. (JAPPE, 1995)

Neste sentido, os aspectos formais da arte moderna são entendidos como uma posição estética contra a ideologia do espetáculo e a indústria cultural. Tal oposição se dá a partir da transgressão dos padrões estéticos vigentes na sociedade, gerando a relação de estranhamento entre obra de arte e receptor. Assim, a arte moderna se configura como uma crítica à inversão dos valores na sociedade, pois se contrapõe à lógica de troca que fundamenta as relações entre as pessoas no contexto ideológico de mercado. Esse mesmo princípio fica explícito novamente na obra aberta de Eco:

²¹ “Em *Potlatch*, o boletim do grupo de Debord, afirma-se [sic], por volta de 1955, que a pintura abstrata depois de Malévitch só rompeu portas que já estavam abertas (p.187), que o cinema esgotou todas as suas possibilidades de inovação (p. 124) e que a poesia onomatopéica, por um lado, e a neoclássica, por outro, indicavam o fim da própria poesia (p. 182). Essa ‘evolução vertiginosamente acelerada agora gira no vazio’ (p. 155), isto é, o desenvolvimento das forças produtivas estéticas chegou à sua conclusão porque o desdobramento paralelo das forças produtivas extra-estéticas transpôs um patamar decisivo, criando a possibilidade de uma sociedade já não inteiramente dedicada ao trabalho produtivo, uma sociedade que teria tempo e meios para ‘brincar’ e entregar-se às ‘paixões’. A arte, enquanto simples representação de tal uso possível dos meios, a arte enquanto sucedânea das paixões, estaria, portanto, superada.” (*Ibidem*)

²² “Adorno e Debord representavam, na década de 60, duas posturas diametralmente opostas em relação ao “fim da arte”. Adorno defendia a arte contra os que pretendiam ‘superá-la’ em favor de uma intervenção direta na realidade e contra os partidários de uma arte ‘engajada’, enquanto Debord anunciava, no mesmo período, que havia chegado o momento de realizar na própria vida o que até então só se havia prometido na arte, concebendo, contudo, a negação da arte - mediante a superação de sua separação dos demais aspectos da vida - como uma continuação da função crítica da arte moderna. Para Adorno, ao contrário, exatamente o fato de a arte estar separada do resto da vida é que garante tal função crítica. (*Ibidem*)

²³ “A decomposição da arte continua após 1930, porém mudando de significado. A autodestruição da linguagem antiga, uma vez separada da necessidade de encontrar uma nova linguagem, é recuperada pela ‘defesa do poder de classe’ (Sde, § 184). A impossibilidade de qualquer comunicação é, então, reconhecida como um valor em si que deve ser recebido com júbilo e assumido como um fato inalterável. A repetição da destruição formal no teatro do absurdo, no novo romance, na nova pintura abstrata ou na *pop-art*, não expressa mais a história que dissolve a ordem social: já não é outra coisa senão a monótona réplica do existente, com um valor objetivamente afirmativo, ‘simples proclamação da beleza suficiente da dissolução do comunicável’” (Sde, § 192). (*Ibidem*)

O discurso aberto, que é típico da arte, e da arte de vanguarda em particular, tem duas características: 1ª. Acima de tudo é ambíguo: não tende a nos definir a realidade de modo unívoco, definitivo, já confeccionado [...]. O discurso artístico nos coloca numa condição de “estranhamento” [...], apresenta-nos as coisas de um modo novo, para além dos hábitos conquistados, infringindo as normas da linguagem, as quais havíamos sido habituados. As coisas de que nos fala aparecem sob uma luz estranha, como se as víssemos pela primeira vez; precisamos fazer um esforço para compreendê-las, para torná-las familiares, precisamos intervir com atos de escolha, construir-nos a realidade sob o impulso da mensagem estética, sem que esta nos obrigue a vê-la de um modo pré-determinado. Assim, a minha compreensão difere da sua, e o discurso aberto se torna a possibilidade de discursos diversos, e para cada um de nós é uma contínua descoberta do mundo. (ECO, 1991, p. 279-281).

Dessa maneira, pode-se sugerir que os *Polytopes* mantêm uma relação direta com a noção de *anti-espetáculo*; pois a apropriação da paisagem sonora da guerra no processo de composição artística carrega em si um sentido diametralmente oposto ao da produção cultural de massa, uma vez que se opõe aos padrões estéticos vigentes no contexto mercadológico. A opção pela fragmentação, pelo horror, e pela violência fenomenologicamente representados na utilização dos ruídos como som fundamental²⁴ das composições pode ser interpretada como uma recomposição da postura crítica da arte pela idéia de *anti-espetáculo*; pois cumpre um papel de oposição radical ao sistema desumanizador que caracteriza o processo de alienação das sociedades de massa. Isto é, o uso de imagens fragmentárias engendra efetivamente uma relação de estranhamento entre o receptor e a obra artística, rompendo o processo de comunicação pragmática e a instrumentalidade que, segundo Adorno, caracterizam a produção de massa no contexto da indústria cultural.²⁵

Pode-se sugerir aqui, entretanto, a existência de uma contradição entre o uso das imagens da guerra em composições sonoro-visuais e o ponto de vista estético de Debord, posto que, para este, como exposto anteriormente, no contexto sociológico após 1930 a postura *anti-alienação* se daria pela racionalização da sociedade, o que pressupõe uma atitude comunicativa. É neste contexto que se evidencia um dos aspectos fundamentais dos *Polytopes*, a saber: o aspecto multimídia definido pelos intercâmbios significativos entre diversas mídias, tais como: textos, arquitetura, música e iluminação. Essa característica qualifica os *Polytopes* a realizar uma espécie de hibridização entre *abstração* e *figuração*.²⁶ Isto é, sob este ponto de vista específico, os *Polytopes*, mesmo sendo obras compostas após 1930, mantêm relação com o pensamento de Debord, pois, paradoxalmente, ao mesmo tempo em que estabelecem a relação de estranhamento, rompendo com a instrumentalidade e o pragmatismo da sociedade de consumo, permitem o estabelecimento de uma

²⁴ Murray Schaffer define o som fundamental como “sons ouvidos continuamente por uma determinada sociedade ou com constância suficiente para formar um fundo contra o qual outros sons são percebidos.” (1997, p. 368)

²⁵ “Adorno admite que a arte, ao tornar-se autônoma e desvincular-se das funções práticas, já não é imediatamente um fato social e separa-se da ‘vida’. Mas, só desse modo a arte pode, de fato, opor-se à sociedade. A sociedade burguesa criou uma arte que é, necessariamente, seu adversário, inclusive além de seus conteúdos específicos. [...] Tanto a indústria cultural como o espetáculo baseiam-se na identificação do espectador às imagens que lhe são propostas, o que equivale à renúncia a viver em primeira pessoa.” (JAPPE, *op. cit.*)

²⁶ Apesar de o seguinte texto se referir especificamente ao *Diatope*, as mesmas relações entre som e imagem podem ser encontradas já em *Persepolis*: “Há, em primeiro lugar, uma relação específica entre abstração e figuração, que vale para cada um dos meios (música e espetáculo visual). Os nomes poéticos que recebem várias das configurações luminosas são significativos: o que Xenakis comanda é uma poesia dos elementos, uma espécie cosmogonia que, ao nível sonoro, *La légende d’Eer* magnifica. Num certo sentido, estamos aqui num quadro figurativo. No entanto, estas mesmas configurações podem ser apreendidas de uma maneira totalmente abstrata: Xenakis diz-nos que são criadas a partir ‘de pontos (flashes eletrônicos) e de retas (raios laser)’ (1978: 11). E é invocando a abstração que ele define a correspondência entre som e imagem, assim como o espetáculo visual resultante. [...] Aliás, [...] assim como a música foi derivada de sua sonoteca, várias das configurações visuais já tinham sido desenhadas para o *Polytope de Cluny*.” (SOLOMOS, 2005, p. 25-27, tradução nossa)



via comunicativa entre obra e receptor, isto é: uma comunicação aberta. Portanto, por este ponto de vista específico, a atitude de se apropriar da paisagem sonora e luminosa da guerra como estética composicional dos *Polytopes* pode ser interpretada como uma atitude criativa de resistência em relação aos meios homogeneizantes e banalizadores da atividade humana. O que está, paradoxalmente, em consonância com o pensamento de Adorno e Debord, como uma produção artística que se funda na noção de *anti-espetáculo* a partir do *estranhamento estético*, como forma de recomposição do potencial crítico da arte, como oposição às forças ideológicas que manipulam as diversas áreas da atividade e produtividade humanas.

Referências bibliográficas

CORNWELL, R. Pentágono abre a batalha da mídia. **The Independent; Jornal do Brasil**, 23/3/2003, Disponível em: <<http://www.observatoriodaimprensa.com.br/artigos/asp260320034.htm>>. Acesso em 27 de Julho de 2007.

DEBORD, G. **A sociedade do espetáculo**. 1967. Disponível em: <http://www.geocities.com/jneves_2000/socespcapitulo1.htm>. Acesso em 26 de Julho de 2007.

ECO, Umberto. **Obra aberta** – forma e indeterminação nas poéticas contemporâneas. São Paulo, Perspectiva. 1991.

HARLEY, A. M. Music of sound and light: Xenakis's *Polytopes*. **Leonardo**, vol. 31, No. 1, 1998, p. 55-65.

HARLEY, J. The electroacoustic music of Iannis Xenakis. **Computer music journal**, vol. 26, No. 1, 2002, p. 33-57.

IAZZETA, F. Reflexões sobre a Música e o Meio. In: *Anais do XIII Encontro Anual da Associação Nacional de Pesquisa e Pós-Graduação em Música*. UFMG, Belo Horizonte, Vol. 1, p. 200-210, 2001.

JAPPE A. **Sic transit gloria artis, O “fim da arte” segundo Theodor W. Adorno e Guy Debord**. Iraci D. Poleti, trad. (espanhol). 1995. Disponível em <<http://www.geocities.com/grupokrisis2003/ajpp2.htm>>. Acesso em 12 de Maio de 2008.

JUNIOR, J. A. **A guerra e o espetáculo da cobertura**. Observatório da imprensa – Mídia & Democracia. 26/08/2003. Disponível em: <<http://observatorio.ultimosegundo.ig.com.br/artigos/al260820033.htm>>. Acesso em 26 de julho de 2007.

MATOSSIAN, N. **Xenakis**. Londres: Kahn & Averill, 1990.

RANIERI, J. **Alienação e estranhamento nos manuscritos de 1844 de Karl Marx**. Dissertação de Mestrado apresentada à Faculdade de Filosofia e Ciências Humanas da Unicamp, Campinas, 1995.

REVAULT D'ALLONNES, O. **Xenakis: Les Polytopes**, Paris: Balland, 1975, 134 p.

SCHAFER, R. Murray. **A afinação do mundo**, trad. de Marisa Trench Fonterrada. São Paulo: UNESP, 2001.

SOLOMOS, M. **Le Diatope et La Légende D'eer**. 2005. Disponível em: <<http://www.iannis-xenakis.org/fxe/actus/Solom3.pdf>>. Acesso em 19 de Maio de 2008.

STERKEN, S. **Iannis Xenakis, Ingénieur et Architecte. Une analyse thématique de l'œuvre, suivie d'un inventaire critique de la collaboration avec Le Corbusier, des projets architecturaux et des installations réalisées dans le domaine du multimédia**. Tese de doutorado para a obtenção do grau de PhD em História da Arquitetura na Universidade de Ghent, 2004.

XENAKIS, I. **Formalized music: thought and mathematics in composition**. Bloomington: Indiana University Press, 1971.

Namur Matos Rocha é Arquiteto e Urbanista formado pela Universidade Estadual de São Paulo (Unesp) e Mestrando em Música no Instituto de Artes da Unesp, São Paulo. Atualmente desenvolve a pesquisa “Relações estético-estruturais entre Música e Arquitetura: *Polytopes*, uma análise sobre a obra multimídia de Iannis Xenakis”, sob a orientação do compositor Prof. Dr. Flo Menezes e com o apoio da FAPESP.