

UMA PROPOSTA DE DETURPAÇÃO SONORA A PARTIR DOS INSTRUMENTOS DA MÚSICA

Lucas Castro Ribeiro e Carlos Eduardo Félix da Costa

Resumo: O ensaio investiga como a reapropriação técnica de instrumentos e dispositivos sonoros, através da gambiologia, desloca o design industrial e reconfigura uma política da escuta. Com base em Vilém Flusser e Giuliano Obici, sustenta-se que a técnica prescreve gestos e expectativas, de modo que mesmo o improvisado opera em territórios programados. Metodologicamente, articula-se primeiramente um enquadramento teórico e, posteriormente, um estudo prático-artístico: o instrumento-osso (realizado a partir de ossatura bovina e informação magnética). Mostra-se que *hacks* e rupturas de uso criam fissuras entre ruído e música, afetando o material e os modos de ouvir. Propõe-se o “pecado técnico” como operador político para práticas que recusam a neutralidade do aparato.

Palavras-chave: gambiologia; design; som; ruído.

UMA PROPOSTA DE DETURPAÇÃO SONORA A PARTIR DOS INSTRUMENTOS DA MÚSICA

Lucas Castro Ribeiro e Carlos Eduardo Félix da Costa

Aparatos técnicos e política da escuta

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

Nesta pesquisa, propõe-se a investigação de maneiras alternativas de utilização das ferramentas técnicas da música por meio de métodos da *gambilogia*. Para alcançar tal objetivo, julga-se necessário, antes de adentrar em abordagens disruptivas da criação sonora, estabelecer bases teóricas e filosóficas que sustentem essa experimentação. O ato de apropriação e reconfiguração do objeto técnico — alterando sua função original e subvertendo seu manuseio preestabelecido —, dialoga com um gesto *hacker* em oposição ao design industrial e à lógica fabril capitalista.

A ferramenta musical, como qualquer outro utensílio cotidiano, é projetada com um propósito específico e se torna técnica a partir de seu uso prescrito durante sua concepção. No entanto, a reapropriação desses dispositivos desafia tais determinações, abrindo espaço para novas formas de interação e experimentação. Para fundamentar essa discussão, recorro inicialmente aos pensamentos de Vilém Flusser em *O mundo codificado* (1998) e *O universo das imagens técnicas* (1985). Flusser

investiga a criação de códigos, máquinas e sua influência na cultura, além de propor a transfiguração desses dispositivos como um ato de subversão. Sua abordagem anárquica em relação às mídias contesta a sua natureza normativa e conclama os artistas a se rebelarem contra as estruturas tecnológicas, buscando resultados não previstos por seus criadores.

O rompimento com o objeto fabril, mais do que uma estratégia estética, é um gesto político. No contexto da música, esse gesto se manifesta em práticas que desafiam tanto a materialidade dos instrumentos quanto as convenções da escuta. O *DIY* (“*Do-it-yourself*” ou “Faça você mesmo”) *punk*, por exemplo, não apenas questiona os meios de produção musical, mas também redefine as relações entre artista e instrumento. Neste capítulo, serão explorados conceitos que tensionam as fronteiras entre técnica e ruído, estimulando sintomas diversos de deturpação das convenções sonoras e regras musicais tradicionais. Esse gesto de transgressão constitui um “*pecado técnico*” contra a ordem fabril, um desvio criativo que abre caminho para novas possibilidades de escuta e criação sonora.

A Matéria (*in*)formada, o pecado técnico e a gambiologia

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

O termo “pecado técnico”, inspirado nos escritos de Vilém Flusser em *O universo das imagens técnicas* (1985), refere-se à tensão deliberada gerada contra o programa original dos objetos. Essa tensão emerge da subversão intencional do design planejado por engenheiros, músicos e designers, em uma prática que ressoa com a lógica *punk*: um desvio provocativo do propósito inicialmente projetado. Ao reconhecer que a forma genética dos objetos carrega em si as possibilidades de ruptura, propõe-se uma abordagem de intervenção baseada na filosofia *Do-it-Yourself (DIY)*, contrapondo-se à lógica maquinal e industrial indesejada aos olhos dos criadores de objetos em série do capitalismo das fábricas. O trabalho do artista se torna o de um *hacker* analógico, deturpador de códigos e semânticas da forma, apropriador do ferramental físico que almeja criação musical, para a ruptura através da gambiarra, ocasionando a dobra do que foi anteriormente programado. Almeja-se através desta prática a desobediência às normas e a utilização dos erros; propõe-se enxertos em aparatos que tornam seus planejamentos originais borrados pelas novas estruturas físicas impostas.

Todo aparato não automatizado, necessitado da ação da mão humana, tende a ser creditado e entendido como neutro, guiado pelo ser humano, controlado pela mão e posto a soar segundo intenções planejadas. A intenção, ao menos no campo da música tradicional, é diretamente interligada ao projeto do instrumento: as ações fazem parte de um escopo de permissões programadas, idealizadas pelos designers e teóricos. O músico é capaz de fazer aquilo que for permitido pelo instrumento, ou melhor, pelo idealizador da ferramenta. O gesto do músico, é, de certa forma, previsível segundo a idealização do equipamento. Flusser, ao se referir não a

um instrumento musical, mas ao aparato fotográfico, afirma:

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

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

É justamente nesse ponto que a *gambilogia* e a disrupção do design tradicional se tornam relevantes ao permitir fissuras no ‘programa’ pré-estabelecido. A proposta é a oposição contra a automaticidade. Esta tal luta é um movimento natural, inerente ao processo da humanidade e de suas ferramentas: primeiro, são criadas as máquinas e as técnicas; depois, surgem os movimentos de deturpação, inversão dos gestos, movimentos da cultura que partem contra a própria cultura: os *avant-gardes*, os *hackers* e os *punks*, indivíduos que promovem a luta contra a automação e a programação, os incitadores de ações *DIY* que tomam como base a máquina-ferramenta construída nas escalas de produção em massa industrial para

torná-las objetos únicos. Este processo de luta é a tentativa de liberdade perante o artefato antes informado pela indústria e cultura tradicional.

O gesto de deturpação pode vir de um movimento manual sensível, mas parte do pressuposto da rebelião ao projeto concebido por um programador, designer, arquiteto, teórico ou fábrica industrial. O indivíduo desatento ao protocolo das máquinas joga conforme seu jogo, traçando caminhos situados por outros indivíduos, se tornando passivo à técnica. Esse indivíduo não detém o controle sobre a máquina, mas se faz funcionário da regra que rege o sistema. A evolução tecnológica e filosófica dá espaço ao indivíduo que se permite dialogar com a ferramenta, impondo seus interesses perante o aparato e elegendo quando se submeter ao totalitarismo da técnica e quando não se tentar ao “dizer” do instrumento e da cultura de massa construída ao seu redor. Cabe a este indivíduo o ato de ludibriar com as diferentes possibilidades a partir da informação disponível, produzindo algo não antes previsto. O *hacker avant-garde* das ferramentas tecnicistas se engaja em opor contra o aparelho, depondo contra suas estruturas, apresentando algo novo diante de uma utilização que escapa da cegueira utilitária da ferramenta.

Esse movimento de indisposição frente ao aparato permite o empreendimento/desafio do resultado não sabido, desconhecido e improvável. Não se trata de rejeitar por completo as normas, mas de revisá-las e reinventá-las continuamente. O verdadeiro gesto criativo reside na capacidade de navegar entre as determinações impostas pelos utensílios e a liberdade de transcendê-las, gerando algo que extrapole os limites do previamente concebido.

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

Aprofundemo-nos, portanto, na teoria e no estudo da gambiarra: esta forma de ‘jeitinho’, reparo e ruptura dos objetos que é amplamente “enaltecida” em contextos sociais marginalizados e sintomatiza a desigualdade social através da tentativa de adaptação na ausência de recursos considerados “mais adequados” para a utilização de objetos diversos do cotidiano.

A inventividade humana prolonga a vida útil de objetos já considerados obsoletos ao processo de descarte capitalista, ou enxerta novos usos não planejados ao aparelho em sua criação. A precariedade envolta na ação abre um campo ilimitado de artigos únicos, sustentáveis na tentativa de tardar o descarte e úteis ao usuário que adapta com desejo de construir algo que julga indispensável. De consumidor e usuário passivo, o autor da gambiarra se torna designer de novos aparatos, criador anti-capitalista e *hacker* social, destruindo a hierarquia de criação do objeto das grandes fábricas e anarquizando contra esse já cansado processo de consumo. A desobediência do ato mora na micro esfera política de desvinculação ao processo consumista-capitalista: o “jogador”, agente ativo de criação, *designer-hacker*, pirateia objetos para criar novos aparatos ao seu bem entender. Este pirata projetual se desvincula de qualquer existência prévia de técnica, pois cria suas próprias regras de uso, impondo seus trejeitos, necessidades e desejos próprios ao uso deste novo artefato.

Estes novos objetos *gambio-estilizados*, *hackedos* diante das normas fabris e projetuais de sua estrutura original, apresentam trejeitos e peculiaridades que demandam novas técnicas de uso. O artefato *gambio-alterado* opera no erro; sua precária estabilidade leva a imprevistos e requer improvisado por parte de quem o usa. É comum a este objeto anti-fabril a constante necessidade de *redesign* e reestruturação, ocasionando sucessivamente a adaptação e abertura ao processo de acaso, diferentemente dos objetos mais “tradicionais” que comumente estão prontos para uso e seguem seu próprio padrão de qualidade para a operação em questão. O ruído de comunicação oferecido por parte desses utensílios é um interessante campo de conhecimento que abre espaço para técnicas únicas.

No contexto dos instrumentos musicais inventados através da criação única da gambiarra — a chamada gambioluteria — as possibilidades operam diretamente ao campo do imprevisível. Devido a carência desses objetos em relação às conformidades modais tradicionais e por seu alto grau de precariedade antes analisados, os instrumentos sonoro-musicais, *gambio-inventados*, atuam em ações que normalmente não permitirão estruturas fechadas, como, por exemplo, o uso das partituras tradicionais ou quaisquer outras codificações da música. O que se pode delimitar, apenas, é uma utilização livre da ferramenta através de guias de direcionamento para o objeto em questão. Walter Smetak, músico e compositor suíço, radicado no Brasil, conhecido por sua criação experimental de instrumentos musicais, expressa acerca do assunto que “Os instrumentos são a própria composição. [...] Eles substituem, então, a partitura” (SMETAK, 2008, *apud* OBICI, 2024, p. 262).

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

O *gambiodesigner* estabelece uma relação profundamente particular com o objeto. Enquanto o agente fabril — em sua posição passiva — tende a perceber a ferramenta como neutra, este se debruça sobre o aparato com atenção sensível: estuda-o, observa seus comportamentos, interage fisicamente com ele e busca, em sua própria estrutura, brechas para a invenção. A relação com o material torna-se uma etapa central do processo criativo, influenciando diretamente a forma como o objeto será utilizado. O conhecimento íntimo do instrumento — um *ready-made* modificado, desviado de sua função original — impacta o desenvolvimento de uma técnica própria, singular e intransferível, que emerge da fricção entre improviso e escuta.

O som da gambioluteria está intrinsecamente ligado à imagética que se constrói em torno do instrumento. As escolhas visuais, construtivas e estruturais — muitas vezes intuitivas, improvisadas ou acidentais — não apenas moldam a aparência da peça, mas influenciam diretamente a maneira como ela vibra, ressoa e se comporta acusticamente. Não se trata, portanto, de uma dissociação entre forma e função, mas de um entrelaçamento: a estética visual do instrumento é também uma proposta sonora. Uma desafia a lógica dos instrumentos tradicionais ao recusar qualquer ideia de neutralidade ou padronização — o som nasce justamente da materialidade singular, do gesto artesanal e da combinação única de elementos que escapam às convenções. O que se ouve é o reflexo direto do que se vê e do que se toca — uma escultura sonora que convida o corpo a reaprender a tocar.

Tomemos a guitarra elétrica como um ensaio filosófico para explorar essa temática. A lógica estrutural do corpo de uma guitarra segue a mesma construída em seus antecessores dos séculos passados. Heranças da vihuela e do alaúde permanecem codificadas na afinação tradicional (EADGBE), na espessura e tensão das cordas, bem como na construção do formato do instrumento e outros elementos que condicionam sua técnica de uso. Ao longo do tempo, surgiram estratégias para modificar e distorcer o som elétrico, como os pedais de efeito, que emulam falhas físicas de amplificadores e expandem suas possibilidades sonoras, afinações alternativas e incorporação de ruídos e *feedbacks* ao som tradicional do instrumento. É nesse ponto que esta pesquisa se estabelece: estudar as rupturas tecnicistas, através, principalmente, do *design-hack* pecaminoso, para então suges-

tionar os próprios métodos de entendimento do fazer sonoro.

Ensaaios – O instrumento-osso

A ideia de criar um instrumento não é nova em minha pesquisa: dar forma a algo que possa se configurar como ferramenta sonora é um gesto recorrente no meu trabalho artístico. Tenho particular interesse por sons gerados a partir de meios não convencionais — sons que nascem da criação a partir da estranheza. Instrumentos criados a partir de objetos ou elementos que não estão ligados diretamente ao campo sonoro e são entendidos como parte da matéria silenciosa disposta no mundo.

Essa curiosidade sonora remonta à adolescência: reverbero até hoje a primeira vez que assisti, aos 15 ou 16 anos, ao documentário *It Might Get Loud* (2009), protagonizado por Jack White, Jimmy Page e The Edge. O filme, centrado no diálogo entre os guitarristas e suas perspectivas e abordagens técnicas em relação ao instrumento de cordas elétrico, teve impacto fundante em meu modo de pensar os instrumentos musicais. Enquanto Page e Edge faziam parte do universo musical ao qual fui exposto por influência do meu pai, Jack White, por sua proximidade geracional, teve o discurso que mais ressoou comigo. Guardo ainda uma de suas falas no filme, salva em meu bloco de notas: “*We have to fight against man-made materials*” (“Temos que lutar contra os materiais feitos pelo homem”) (SONY PICTURES CLASSICS, 2009, tradução livre). Se a memória não falha, isso é dito enquanto White pisa sobre uma de suas próprias guitarras.

A cena introdutória do filme também marcou profundamente: cercado por bois e vacas — acredito que em sua própria casa/fazenda — Jack cons-

trói um instrumento rudimentar com um pedaço qualquer de madeira, uma garrafa de vidro, cabos, pregos, um captador e uma corda metálica, demonstrando assim um processo de feitura de instrumento que não precisaria nascer de grandes conhecimentos e refinamentos técnicos ou, menos ainda, necessitava surgir da indústria e da construção em massa. O músico cria um objeto único e demonstra seu uso durante a cena — ao plugar sua nova máquina musical a um amplificador e um pedal de efeitos — fundando assim o pensamento acerca de novas possibilidades sonoras ao espectador.

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

A coleta dos materiais necessários para este experimento se mostrou um processo complexo — diante da decisão de utilizar como matéria-prima os ossos de um animal. Por mais desejado que tenha sido obter ossos de cavalos e éguas, contentei-me com a ossada de um boi para formalizar a construção do novo instrumento.

A obtenção dos ossos exigiu esforço e se deu por um percurso traiçoeiro. Por uma infeliz incapacidade de adquirir a ossada de criaturas que morreram de causas naturais, diversas visitas a açougues foram feitas até finalmente encontrar o que precisava — ao longo da busca, colecionei olhares tortos e estranhamento acerca de minhas intenções com os resíduos estruturais do animal. Quando enfim consegui o material desejado, iniciei o processo de prepará-lo para tolerar minhas futuras ideias construtivas. Foi aí que surgiu uma nova camada de desafio: um conhecimento químico se fez necessário. Buscas de tutoriais no *You-*

Tube, leituras de fóruns, consultas a sites diversos para entender como limpar adequadamente esse material orgânico, ainda completamente desconhecido dentro de minha pesquisa artística. Algumas idas ao mercado foram essenciais em busca de soda cáustica — a quantidade adquirida nunca era suficiente, demandando a volta ao estabelecimento comercial. O processo era repetitivo: mergulhar em água, aplicar a soda, limpar, fazer tudo novamente. Não esquecer as luvas. A carne e o cheiro resistiram — talvez pela inexperiência com esse tipo de material, talvez pela solidez dos corpos orgânicos que habitam esta Terra. Em

Figura 1: *Frame extraído de It Might Get Loud.*
Fonte: SONY PICTURES CLASSICS.





Figura 2: Ossos. Fonte: acervo do autor.

certos momentos, me perguntei se deveríamos mexer nas estruturas da natureza e acelerar seus processos de decomposição naturais. Talvez fosse melhor respeitar o tempo das coisas.

A carne, enfim, saiu. Agora afundo a ossada — os alicerces do que um dia foi um grande animal — em hipoclorito de sódio — mais uma etapa de preparação antes de promover enxertos nas estruturas ósseas dos restos da criatura. Enxertos brutos sobre uma matéria inflexível, sólida e desafiadora. Preciso admitir nessa etapa do proces-

so: não sei se as escolhas que fiz até aqui foram “corretas”. Tampouco sei se, de fato, o instrumento que imaginei chegará a existir. Com uma triste honestidade afirmo que o aspecto do osso não parece um dos melhores. Sua estrutura ficou, em certos pontos de sua superfície, porosa, dando a entender que o tratamento do material não foi corretamente realizado.

A intenção passa a ser atuar por meio de testes empíricos, descobrindo como orientar esse esqueleto a tornar-se um instrumento — uma



Figura 3: Extração da carne do osso. Fonte: acervo do autor.

ferramenta sonora, um objeto sônico capaz de ser tocado — um som para implorar a vinda do admirável cavalo-do-mar à superfície, como um estranho berrante para a criatura imaginária.

Compro um pino afinador de harpas e liras e coletei em minha oficina peças descartadas de outros instrumentos musicais e objetos diversos do cotidiano: *Jacks P10* — usados como saída de áudio para ligar instrumentos a amplificadores —, cabos elétricos, captadores e cordas de guitarra, cantoneiras e partes metálicas de impressoras e antigos aparelhos de videocassete. Uma ideia surge a partir da visita a diversos vídeos no *Youtube*: criar um instrumento autônomo, baseado em um sistema “expandido” de um *E-bow*¹ — pequena

ferramenta que cria um campo magnético em torno das cordas de instrumentos elétricos que utilizam captadores. A ideia é criar um instrumento capaz de funcionar sem o toque humano, criador de um uníssono constante e instruído a clamar a vinda do cavalo imaginário à superfície. Uma textura sonora como um berrante elétrico sem fim.

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

1 JHS PEDALS. *How To Use An EBow The Right Way*. *YouTube*, 20 maio 2024. Disponível em: <https://youtube.com/watch?v=72PAYd0grfI>. Acesso em: 17 abr. 2025.

do seu sinal magnético e possibilitando a verdadeira capacidade de pôr a corda metálica a vibrar.

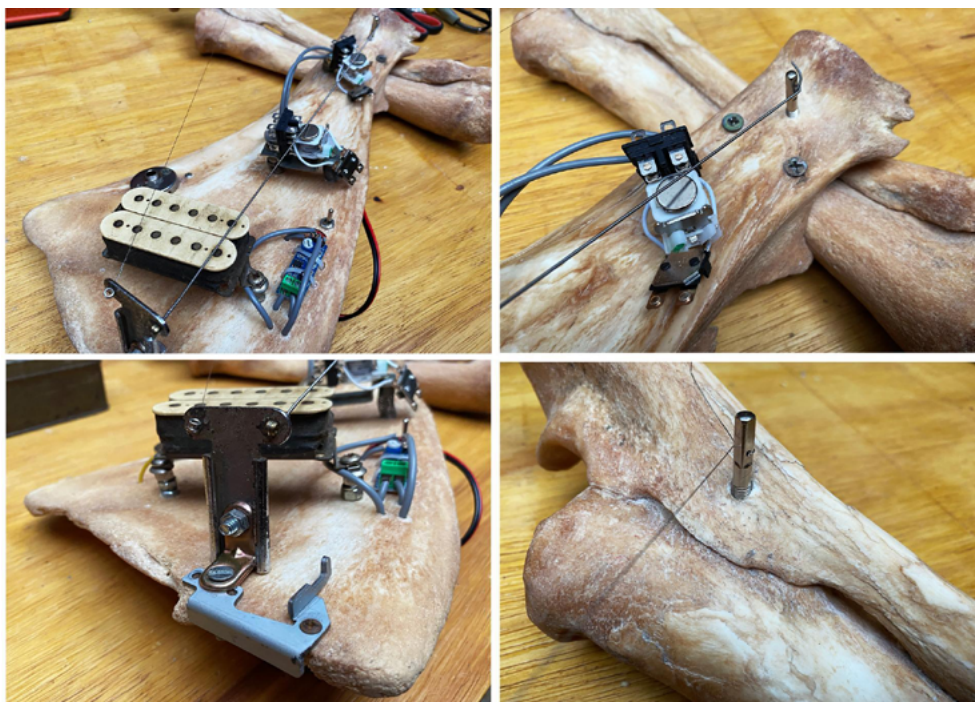
O processo construtivo também se deu por vias complexas de estruturação. A superfície irregular do osso e sua apresentação porosa em alguns dos pontos de sua forma — devido a preparação errônea do material — dificultaram a construção do instrumento parte-elétrico, parte-orgânico. Dois longos parafusos seguram duas peças distintas da ossada do animal. Uma peça de metal — a qual desconheço a procedência — é presa, junto a uma cantoneira e uma peça metálica encontrada em um aparelho de videocassete, dando forma a uma ponte para o instrumento. Aos leigos acerca do linguajar das ferramentas da música: “ponte” se refere ao objeto que usualmente segura as cordas na extremidade inferior

do instrumento; na outra extremidade, no topo, são dispostas as tarrachas que são ajustadas para garantir afinação.

Outra corda foi esticada no instrumento e também fixada por um pino de afinação de harpa. Esta não é afetada pela energia dos relés, mas permite ao gambio-musicista performar junto ao instrumento ósseo de força magnética. Trata-se, assim, de um instrumento que demanda uma técnica de performance a ser descoberta empiricamente ao longo de seu uso e adequação por parte do músico ao contexto sonoro gerado pelo aparato experimental. A afinação desta segunda corda

Figura 4: Instrumento - Osso

Fonte: RIBEIRO, Lucas. *Instrumento - Osso*. YouTube, 25 jul. 2025. Disponível em: <https://youtube.com/watch?v=-ZrqRj7wUXs>. Acesso em: 25 jul. 2025.

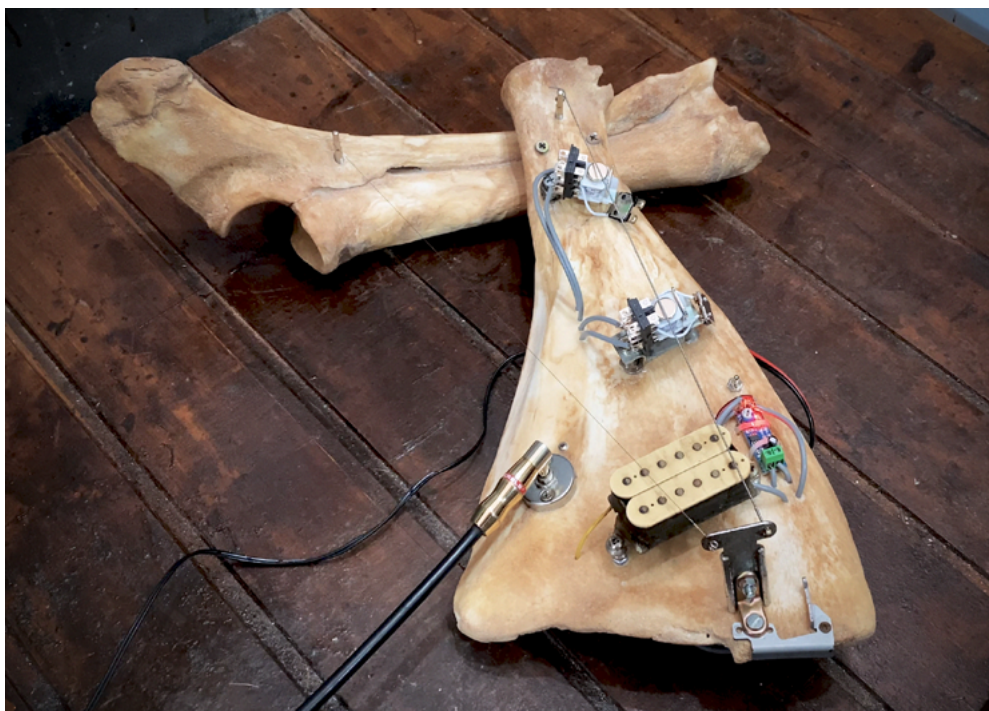


altera a afinação da primeira, por uma provável fragilidade no corpo do aparato, dificultando, mas não impossibilitando, a obtenção de afinações harmônicas segundo a teoria musical tradicional.

O instrumento-osso tem, de certa maneira, como objetivo remeter ao movimento sonoro-musical conhecido como *drone*. O termo *drone* descreve sons contínuos e sustentados por longos períodos, com pouca ou nenhuma variação rítmica ou melódica, frequentemente gerando uma textura sonora densa, semelhante a um ruído prolongado ou a frequências uníssonas constantes. Essa abordagem está presente em práticas culturais milenares, onde diferentes tradições utilizam bases sonoras contínuas para fins cerimoniais, meditativos ou espirituais, muitas vezes associadas à criação de

estados de concentração, transe ou contemplação. No cenário contemporâneo, o *drone* se tornou um elemento importante em práticas de bandas e músicos dedicados à exploração de texturas e atmosferas sonoras prolongadas. Brian Eno, por exemplo, sistematizou o uso do *drone* eletrônico ao criar composições imersivas em sua produção na música ambiente, pautada em camadas de frequências contínuas. O grupo islandês Sigur Rós explora o *drone* como base harmônica e textural: o *bowed guitar*, técnica em que o guitarrista Jónsi utiliza um arco de violino sobre as cordas da guitarra elétrica, cria sons densos, processados por *delays*, *reverbs* e

Figura 5: Detalhe Instrumento - Osso
Fonte: RIBEIRO, Lucas. *Instrumento - Osso*. YouTube, 25 jul. 2025. Disponível em: <https://youtube.com/watch?v=-ZrqRj7wUXs>. Acesso em: 25 jul. 2025.



diversos efeitos, resultando em paisagens sonoras abstratas em suas composições musicais. O grupo My Bloody Valentine, precursor do movimento *shoegaze*, cria uma densa camada sonora em suas apresentações ao vivo de “You Made Me Realise”, sustentando uma frequência ensurdecidora que reverbera continuamente e atinge níveis extremos de volume. Esse procedimento cria um ambiente imersivo e físico, no qual o *drone* sonoro ultrapassa os limites da percepção auditiva.

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

REFERÊNCIAS

- BORGES, Jorge Luis; GUERRERO, Margarita. *O livro dos seres imaginários*. Tradução de Carmen Vera Cirne Lima; prefácio de Sylvia Molloy. 8. ed. São Paulo: Globo, 2000.
- CHAVES, Rui; IAZZETTA, Fernando (org.). *Alto e bom som: uma história da arte sonora brasileira*. São Paulo: Edusp, 2024.
- CRQUI, Jean-Pierre (org.). *Christian Marclay*. Paris: Éditions du Centre Pompidou; JRP Editions, 2022. 256 p. Catálogo de exposição.
- FLUSSER, Vilém. *O universo das imagens técnicas: elogio da superficialidade*. São Paulo: Annablume, 2008.
- FLUSSER, Vilém. *O mundo codificado: por uma filosofia do design e da comunicação*. Organização de Rafael Cardoso. Tradução de Raquel Abi-Sâmara. São Paulo: Cosac Naify, 2007.
- OBICI, Giuliano. Perspectivas sonoras da gambiarra. In: CHAVES, Rui; IAZZETTA, Fernando (org.). *Alto e bom som: uma história da arte sonora brasileira*. São Paulo: Edusp, 2024.
- SONY PICTURES CLASSICS. It Might Get Loud | “Jack White Builds a Guitar Then Plays It” Official Clip (2009). *YouTube*, 18 mar. 2014. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=r_F7aiOvdwE. Acesso em: 28 abr. 2026.

Lucas Castro Ribeiro é artista e designer de São Gonçalo (RJ), bacharel em Comunicação Visual pela UFRJ e mestre em Design e Arte na PUC-Rio. Desenvolve trabalhos com som, escultura, colagem e vídeo a partir de objetos encontrados, mídias obsoletas e materiais de arquivo, explorando deslocamentos e instabilidades visuais e sonoras. Contato: hello@lucasribeiro.art

Carlos Eduardo Félix da Costa é bacharel em Pintura pela Escola de Belas Artes da UFRJ, com mestrado (2005) e doutorado (2013) em Linguagens Visuais pela mesma instituição. Realizou pós-doutorado no PPGAV-UFRJ. Artista plástico e professor pesquisador da PUC-Rio, onde coordena o LINDA – Laboratório Interdisciplinar em Natureza, Design e Arte. Contato: cadu@puc-rio.br