

**Universidade Federal do Rio Grande do Sul
Instituto de Artes
Programa de Pós-Graduação em Artes Visuais**

João Carlos Machado

**Do Ritimifiquiteitor ao Remiquistifiquiteitor:
Trânsitos entre a materialidade e a imaterialidade**

Porto Alegre, 2012

João Carlos Machado

Do Ritimifiqueitor ao Remiquistifiqueitor:
Trânsitos entre a materialidade e a imaterialidade

Tese apresentada como requisito parcial para obtenção de grau de doutor. Programa de Pós-Graduação em Artes Visuais com área de concentração em Poéticas Visuais do Instituto de Artes da Universidade Federal do Rio Grande do Sul.

Orientador: Professor Doutor Eduardo Vieira da Cunha.

Porto Alegre, 2012

João Carlos Machado

**Do Ritimifiquetor ao Remiquistifiquetor:
Trânsitos entre a materialidade e a imaterialidade**

Tese apresentada como requisito parcial para obtenção de grau de doutor.
Programa de Pós-Graduação em Artes Visuais com área de concentração em Poéticas
Visuais do Instituto de Artes da Universidade Federal do Rio Grande do Sul.

Data de aprovação: ____ de _____ de 2012.

Banca Examinadora:

Prof. Dr. Eduardo Vieira da Cunha (UFRGS)

Prof. Dr. Ricardo De Cristofaro (IA/UFJF)

Profa. Dra. Claudia Paim (FURG)

Prof. Dr. Luciano Zanatta (UFRGS)

Prof. Dr. Flavio Roberto Gonçalves (UFRGS)

Para Lazi, Fernando e Luiz César (*in memoriam*).

Agradecimentos

Ao Programa de Pós-Graduação em Artes Visuais do Instituto de Artes da Universidade Federal do Rio Grande do Sul, pela acolhida. Aos meus colegas, professores e especialmente ao Eduardo, meu orientador, pela confiança, paciência e por suas contribuições.

À Ciça Reckziegel, por toda uma vida.

Aos colegas e amigos do Centro de Artes da Universidade Federal de Pelotas, especialmente à Angela Pohlmann e à Adriane Hernandez, pela parceria, e à Elaine Tedesco, pela leitura atenta e generosa.

À minha família e aos amigos que me apoiaram e auxiliaram.

Resumo

A pesquisa parte da investigação sobre as relações entre música, sonoridade e artes visuais presentes numa produção plástica que lança mão de linguagens e meios distintos, envolvendo aparelhos sonoros e composições em vídeo e em performance. A tese propõe a existência de um lugar do fazer artístico situado entre esses diversos meios, onde o trânsito e as trocas entre eles se tornam possíveis, permitindo um olhar que parte tanto da especificidade de cada um como das questões que estão situadas entre eles ou, ainda, além deles. É nestas condições que ocorrem os desdobramentos entre o fazer material e imaterialidade das ideias ou considerações intelectuais ligadas a eles, possibilitando passagens das operações técnicas para as operações conceituais. O texto segue a ordem cronológica de criação dos trabalhos para ordenar e analisar a complexidade e a multiplicidade presentes no entrecruzamento de noções e práticas da música, das artes visuais, da imagem em movimento, do objeto, da escultura, do vídeo e da performance. Para tanto, fez-se igualmente necessário trazer abordagens próprias de cada uma destas áreas, aproximando-as e comparando-as, na medida em que a produção plástica pertencente ao corpo da pesquisa demandava.

Palavras-chave: Trânsito. Aparelho sonoro. Composição. Objeto. Vídeo. Performance. Música.

Abstract

The research initiates from investigation on the relationship between music, sound and visual arts present in plastic production that makes use of different languages and media involving sound devices, video compositions and performance. The thesis proposes the existence of a place of artistic making situated between these various medias, where traffic and trade between them become possible, enabling a look that both starts of the specificity of each one of the issues as are situated between them or, moreover, beyond them. It is under these conditions that occur developments between material acting and immaterial ideas or intellectual considerations linked to them, allowing passages of technical operations for conceptual operations. The text follows the chronological order of creation of the work to sort and analyze the complexity and multiplicity present in the intersection of notions and practices of music, the visual arts, the moving image, object, sculpture, video and performance. To this end, it was also necessary to bring approaches of each of these areas approximate them and comparing them to the extent that production plastic belonging to the body of research demanded.

Keywords: Transit. Sound device. Composition. Object. Video. Performance. Music.

Lista de figuras

Figura 1. Chico Machado. Páginas de uma historia em quadrinhos publicada na Revista Kamikaze nº 1. 1986. Versão em quadrinhos (<i>comic-clip</i>) para uma música do grupo Atahualpa y os panques. Letra de Jimi Joe	20
Figura 2. Chico Machado. Versão em quadrinhos (<i>comic-clip</i>) para uma música do grupo Atahualpa y os panques. Letra de Jimi Joe	21
Figura 3. Chico Machado. Capa do CD do grupo <i>Os Relógios de Frederico</i> . Álbum <i>Chumbo Grosso</i> , produzido por Leonardo Boff e Luciano Zanatta. 2003	22
Figura 4. Chico Machado. Capa do CD <i>Divina Decadência do Conjunto de Câmara de Porto Alegre</i> , produzido por Carlos Branco. 2004	23
Figura 5. Chico Machado. Arte digital criada para o projeto <i>Música para os olhos</i> . 2011	24
Figura 6. Esquema de classificação das artes por Etienne Souriau	27
Figura 7. Chico Machado tocando contrabaixo na banda Aristóteles de Ananias Jr., em show realizado na casa de espetáculo Porto de Elis, em Porto Alegre. 1992. Na imagem aparecem ainda Marcelo Birck (guitarra) e Diego Silveira (bateria).....	33
Figura 8. Chico Machado. Sem título. 1993.....	42
Figura 9. Chico Machado. Aparelho eletromecânico. 1994.....	43
Figura 10. Edvard Munch. <i>O Grito</i> . 1893	43
Figura 11. Chico Machado. Aparelho eletromecânico. 1994	44
Figura 12. Chico Machado. <i>Parafonia</i> . 1997	46
Figura 13. Plataforma acionadora do conjunto <i>Parafonia</i>	46
Figura 14. Chico Machado. Performance <i>Mr. J</i> . 1995	48
Figura 15. Chico Machado. Ambiente da performance <i>Mr. J</i> . 1995.....	48
Figura 16. Página datilografada do texto da performance <i>Mr. J</i>	52
Figura 17. Walter Smetak. <i>Pindorama</i> . Instrumento coletivo. 1973	54
Figura 18. Walter Smetak. <i>Pindorama</i> . 1973	54
Figura 19. Jean Tinguely. <i>Heureka</i> . 1964	56
Figura 20. Paulo Nenflidio. <i>Gotejador</i> . 2009	57
Figura 21. Paulo Nenflidio. <i>Gotejador</i> . 2009. Detalhe.....	57
Figura 22. Paulo Nenflidio. <i>Monjolofone</i> . 2010	58
Figura 23. Paulo Nenflidio. <i>Monjolofone</i> . 2010. Detalhe	58

Figura 24. Chico Machado. <i>Inteirativa</i> . 1998.....	60
Figura 25. Chico Machado. <i>Inteirativa</i> . 1998.....	61
Figura 26. Chico Machado. <i>Inteirativa</i> . 1998.....	61
Figuras 27 e 28. Laurie Anderson. Quadros do filme <i>The home of the brave</i> . 1986.....	63
Figura 29. Laurie Anderson. Instrumento viofonográfico. 1976.....	64
Figura 30. Esquema de ligação dos componentes do painel fotoelétrico.....	65
Figura 31. Chico Machado. <i>Indiqueitors</i> . 2005.....	66
Figura 32. Capa do material gráfico da exposição <i>Dispositivos Sônicos</i> . 2010.....	67
Figuras 33 e 34. Chico Machado. <i>Circohitto</i> . 2002.....	68
Figura 35. Quadro do filme <i>Conan, o Bárbaro</i> . 1982.....	69
Figura 36. Jean Baptiste Debret. <i>Escravos na moenda</i> . 1835.....	69
Figura 37. Desenho de uma vista superior do <i>Ritimifiqueitor</i> como uma possível partitura.....	70
Figura 38. Chico Machado. Vista superior da área circular do <i>Ritimifiqueitor</i> . 2008- 2009.....	74
Figura 39. Chico Machado. Aparelho de corda tocado à manivela. Sem título. 2010.....	75
Figura 40. Chico Machado. Aparelho de corda tocado à manivela. Sem título. 2010.....	75
Figura 41. Chico Machado. Aparelho de corda tocado à manivela. Sem título. 2010.....	76
Figura 42. Chico Machado. Aparelho de corda tocado à manivela. Sem título. 2010.....	76
Figura 43. Chico Machado. Aparelho de corda tocado à manivela. Sem título. 2010.....	77
Figura 44. Instrumentos musicais utilizados pelo Conjunto de Câmara de Porto Alegre. Acervo de Marlene Hoffman Goidanich. No centro à esquerda pode-se ver a vilela de roda.....	78
Figura 45. Chico Machado. Quadro do vídeo-obra <i>Remiquistifiqueitor 01</i> . 2009.....	81
Figura 46. Fragmento da partitura de montagem do filme <i>Alexander Nevski</i> (1938) de Eisenstein, com música de Sergei Prokofiev. Publicado por Eisenstein no livro <i>O sentido do filme</i> (1948).....	83
Figura 47. Oskar Fischinger. Quadros do filme <i>An optical poem</i> . 1938. Música de Franz Liszt.....	85
Figura 48. Steina Vasulka. <i>Trevor</i> . 1999.....	86
Figura 49. Chico Machado. Quadros do vídeo <i>Remiquistifiqueitor 06</i> . 2009.....	92
Figura 50. Chico Machado. Quadros do vídeo <i>Remiquistifiqueitor 06</i> . 2009.....	93
Figura 51. Chico Machado. Quadros do vídeo <i>Remiquistifiqueitor 01</i> . 2009.....	93
Figura 52. Chico Machado. Quadros do vídeo <i>Ritimifiqueition02</i> . 2011.....	94

Figura 53. Tela do software <i>Encore</i> com os 14 primeiros compassos da composição <i>Cinkinho</i> . 2003.....	95
Figura 54. Tela do Sony Vegas 5.0 com o arquivo do vídeo <i>Ritimifiqueition02</i>	96
Figura 55. Tela do Sony Vegas 5.0 do vídeo <i>Ritimifiqueition02</i> mostrando as unidades mínimas	96
Figuras 56 e 57. Dara Birnbaum. <i>Technology Transformation: Wonder Woman</i> . 1978.....	98
Figura 58. Lasse Gjertsen. <i>Hyperactive</i> . 2006.....	99
Figura 59. Lasse Gjertsen. <i>Amateur</i> . 2006.....	100
Figura 60. Quadros da animação <i>Mosaic</i> , de Norman McLaren. 1965	100
Figura 61. Richard Serra. Quadros do filme <i>Hand Catching Lead</i> . 1968.....	104
Figura 62. Bruce Nauman. Quadros do vídeo <i>Bouncing in the Corner Nº 1</i> . 1968.....	104
Figura 63. Bruce Nauman. Quadros do filme <i>Walking in an Exaggerated Manner Around the Perimeter of a Square</i> . 1967-68.....	105
Figura 64. Jackson Pollock. Fotografia de Hans Namuth publicada na revista <i>ArtNews</i> , em 1951	105
Figura 65. Robert Morris. <i>Caixa com o som da sua própria fabricação</i> . 1961	106
Figura 66. Chico Machado. Quadros do vídeo <i>Instruma</i> . 2010.....	107
Figura 67. Chico Machado. <i>Bóia 01</i> . 2011	108
Figura 68. Chico Machado. <i>Bóia 02</i> . 2011	108
Figura 69. Chico Machado. <i>Bóia 03</i> . 2011	109
Figura 70. Chico Machado. <i>Bóia 04</i> . 2011	109
Figuras 71 e 72. Chico Machado. <i>Bóia 08</i> . 2012	110
Figuras 73 e 74. Christian MarClay. <i>Recycled records</i> . 1981-85.....	112
Figuras 75 e 76. <i>O Vídeo no espaço 01</i> . 2010	114
Figuras 77, 78 e 79. <i>O Vídeo no espaço 03</i> . 2011.....	115
Figura 80. Chico Machado. <i>Performance Metamorfose</i> . 2012	117
Figuras 81 e 82. <i>Hipo-performance</i> . 2010-2011	118
Figura 83. <i>Performance da Procuradoria Geral</i> . Porto Alegre. 2011.....	119
Figura 84. <i>Performance da Procuradoria Geral</i> . Porto Alegre. 2011.....	120
Figura 85. <i>Performance da Procuradoria Geral</i> . Pelotas. 2011	120
Figura 86. <i>Performance da Procuradoria Geral</i> . Pelotas. 2011	121
Figura 87. Earle Brown. Partitura de <i>Calder Piece</i> . 1966	122
Figura 88. Earle Brown. <i>Calder Piece</i> . 1966	123

Figura 89. Earle Brown. <i>Calder Piece</i> . 1966	123
Figura 90. Esquema dos sensores no painel fotosensível. 2012.....	125
Figura 91. Chico Machado. <i>Traças</i> . 2012	126
Figura 92. Chico Machado. <i>Traças</i> . 2012	126
Figura 93. Chico Machado. <i>Traças</i> . 2012	127
Figura 94. Chico Machado. <i>Traças</i> . 2012	128
Figura 95. Videocomposição de Thiago Reis. 2012.....	129
Figura 96. Videocomposição de Rogério Franck. 2012	129
Figura 97. Chelpa Ferro. <i>Nadabrahma</i> . 2003.....	131

Lista de áudios

CD 1

Áudio 1. Os Relógios de Frederico. <i>Eu Vi o Elvis 2</i> . 2003	21
Áudio 2. Conjunto de Câmara de Porto Alegre. <i>Seignor Saichies</i> . 2004	22
Áudio 3. Aristóteles de Ananias Jr. <i>Bico de pato</i> . 1992	32
Áudio 4. Chico Machado. <i>Aparelho eletromecânico</i> . 1994.....	44
Áudio 5. Chico Machado. <i>Parafonia</i> . 1997	46
Áudio 6. Chico Machado. <i>Mr. J</i> . 1995	49
Áudio 7. Walter Smetak. <i>Pindorama</i> . 1973	55
Áudio 8. Jean Tinguely. <i>Heureka</i> . 1964.....	55
Áudio 9. Paulo Nenflidio. <i>Gotejador</i> . 2009.....	56
Áudio 10. Paulo Nenflidio. <i>Monjolofone</i> . 2010	57
Áudio 11. Chico Machado. <i>Inteirativa</i> . 1998.....	62
Áudio 12. Laurie Anderson. <i>Fragmento</i> . 1986	62
Áudio 13. Laurie Anderson. <i>Late show</i> . 1986.....	63
Áudio 14. Alexandre Birnfeld e Chico Machado. <i>Acrotismos Cinecromáticos</i> . 2003	65
Áudio 15. Chico Machado. <i>Indiqueitors</i> . 2005. <i>De ráier én de lôuer</i> . 2007	67
Áudio 16. Chico Machado. <i>Circohitos</i> . 2000.....	68
Áudio 17. Chico Machado. <i>Ritimifiqueitor</i> . 2008/2009	70
Áudio 18. Chico Machado. <i>Aparelhos de corda a manivela</i> . 2010	74
Áudio 19. Chico Machado. <i>Remiquistifiqueitor06</i> . 2009	81
Áudio 20. Chico Machado. <i>Remiquistifiqueitor01</i> . 2009	81
Áudio 21. Steina Vasulka. <i>Trevor</i> . 1999.....	86
Áudio 22. Chico Machado. <i>Ritimifiqueition02</i> . 2011.....	94
Áudio 23. Chico Machado. <i>Cinkinho</i> . 2003.....	95
Áudio 24. Laurie Anderson. <i>O Superman</i> . 1982	97

CD 2

Áudio 25. Dara Birnbaum. <i>Wonder Woman: technology transformation</i> . 1978.....	98
Áudio 26. Lasse Gjertsen. <i>Amateur</i> . 2006	99
Áudio 27. Lasse Gjertsen. <i>Hyperactive</i> . 2006.....	99
Áudio 28. Norman McLaren. <i>Mosaic</i> . 1965	100
Áudio 29. Norman McLaren. <i>Dots</i> . 1940	101

Áudio 30. Chico Machado. <i>Instrumabase</i> . 2010	107
Áudio 31. Chico Machado. <i>Bóia</i> . 2011.....	108
Áudio 32. Christian MarCLay. Colagem sonora com discos de vinil. 2000.....	112
Áudio 33. Chico Machado. <i>Metamorfose</i> . 2012	117
Áudio 34. Chico Machado e Luciano Zanatta. <i>Hipo-performance</i> . 2010/2011.....	118
Áudio 35. Procuradoria Geral na Galeria Ecarta 01. 2011.....	119
Áudio 36. Procuradoria Geral na Galeria Ecarta 02. 2011	119
Áudio 37. Procuradoria Geral na Casa da Alice. 2011.....	120
Áudio 38. Earle Brown. <i>Calder Piece</i> . 1966	123
Áudio 39. Chico Machado. <i>Traças</i> . Registro 01. 2012	125
Áudio 40. Chico Machado. <i>Traças</i> . Registro 02. 2012	127
Áudio 41. Chico Machado. <i>Traças</i> . Registro 03. 2012	127

Sumário

Introdução	14
Prólogo	20
A visualidade do som	20
Paralelos, comparações e fusões. Além da especificidade e das diferenças entre os meios.....	25
1 Experimentos sonoros com aparelhos e composições	32
1.1 Composição	32
1.2 A presença da sonoridade.....	41
1.3 Um grito	42
1.4 Mr. J: Uma composição com aparelhos	47
1.5 Aparelhos sonoros.....	53
1.6 Tátân-tatunDÁ cumPLÉIN catuctuTÂNtumtumtam CLUAAASHI	67
2 Trânsitos entre música e imagem em movimento	80
2.1 A série Remiquistifiqueitor	80
2.2 Som, música e imagem em movimento	82
2.3 Compondo na linha do tempo	89
2.4 Edição e repetição no vídeo	97
2.5 Uma piscina no ateliê.....	102
3 A ativação do vídeo	112
3.1 Da hipo-performance à procuradoria geral	112
3.2 Entre os aparelhos e as composições	121
Considerações finais.....	133
Referências.....	137

Introdução

Minha experiência e minha formação ligada às artes visuais sempre foram acompanhadas pelo meu gosto pela música. A sonoridade faz parte da minha vida não apenas desta maneira, como música, mas também pela apreciação de puro som ou ruído. Costumo batucar nas coisas e materiais somente para verificar sua sonoridade. Estou sempre ouvindo música e mesmo o som da televisão, pois tenho alguma dificuldade em permanecer em silêncio por muito tempo. Assim, minhas experiências, minha inquietude e meu interesse pelo universo das sonoridades acabaram fazendo com que eu utilizasse o som como parte da matéria-prima de meus trabalhos, seja nos aparelhos manipuláveis que emitem sons, seja nas minhas composições sonoras feitas em vídeo digital.

A minha hipótese de trabalho parte da premissa de que meu fazer artístico se situa entre pelo menos duas áreas sensíveis diferentes, a visualidade e a sonoridade. Esta questão se estabeleceu como uma necessidade de perceber e analisar de que maneira acontece a presença do som na minha prática artística. Quais as diferenças e proximidades que existem entre trabalhar com a visualidade e trabalhar com a sonoridade? Até que ponto os critérios, os conceitos e as práticas de uma podem ser usados na prática da outra? Se eu fabrico aparelhos que são usados como instrumentos sônicos e monto vídeos digitais que são ao mesmo tempo composições sonoras, de que maneira meu trabalho se relaciona com as questões do campo da música? Que atravessamentos ocorrem entre música e artes visuais na minha produção e na de outros artistas contemporâneos? O modo como as obras que exploram a sonoridade se apresentam no campo da música seria diferente do modo como elas se colocam para o campo das artes visuais?

Creio que na medida em que tenho consciência da diferença das questões e do olhar exercidos pelos campos da música e das artes visuais, através das experiências e investigações que realizo em ambos esses domínios, esses assuntos participam das cogitações presentes nas ideias formadas pelo pensamento que norteia o fazer do meu trabalho. Tais questionamentos participam do sentido que meu trabalho representa para mim, e estão presentes quando, por exemplo, faço uma composição sonora em vídeo a partir de imagens e sons de meus próprios objetos. Da mesma forma, os atravessamentos entre essas questões presentes em obras de outros artistas que trabalham na intersecção desses campos, assim como os cruzamentos entre

procedimentos e conceitos de música e artes visuais, são componentes que auxiliam a refletir sobre minhas práticas. Embora eu esteja posicionado dentro do campo das artes visuais, pelas experiências que tive considero que meu olhar sobre o que faço também é lançado a partir do campo da música.

Em seu livro sobre *Sound Art*, Alan Licht (2007, p. 15) levanta a questão da ligação entre a diferença de abordagem e o olhar que cada campo de conhecimento lança sobre o mesmo fenômeno artístico. Para ele, a noção de *sound art* diz respeito a uma espécie de obra de arte cujo som é um componente essencial, mas que está mais conectado a uma situação de exposição do que a uma situação de performance. Um trabalho sonoro que se apresenta em uma galeria ou museu demanda modos de percepção que costumamos ter nestas situações, que são diferentes das maneiras de apreciação da música em um teatro ou em uma mídia, como o rádio, por exemplo.

Esta discussão pode ser aparentemente desimportante. Mas se levarmos em conta os modos e qualidades perceptivos envolvidos na disposição perceptiva do público (algo que também é culturalmente construído) em uma ou outra situação, e o modo diverso como nos propomos a observar em um ou outro contexto, podemos concluir que a maneira como a experiência de uma obra nos atinge e o olhar que lançamos sobre ela influem no sentido que o trabalho pode ter para cada um de nós. Existe uma camada de sentido que se deposita na relação que a obra tem com outras obras afins, na relação que cada obra estabelece com o conjunto de questões de cada área ou modalidade artística. Há especificidades e diferenças entre a abordagem da música e das artes visuais, e existem questões próprias do pensamento da escultura, que são distintas das abordagens da pintura, do objeto ou do vídeo, por exemplo. Ver como vídeo ou ouvir como música? Perceber uma escultura ou interagir com um objeto? Como se relacionar com algo que se situa justamente entre as categorias sensíveis às quais estamos acostumados?

Por circunstâncias diversas, esta pesquisa foi desenvolvida no trânsito entre as cidades de Montenegro, Porto Alegre e Pelotas, entre minha prática de ateliê, as aulas do doutorado no Programa de Pós-Graduação em Artes Visuais (PPGAVI) da Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS) em Porto Alegre, e as aulas que ministrei no Curso de Bacharelado em Artes Visuais na Universidade Federal de Pelotas (UFPel). Assim como minha prática artística transita entre pensamentos e critérios objetivos e a pura

experimentação e o imprevisto, meu trabalho provém do jogo que se dá entre a experiência de construir os objetos e os conceitos que aprendo através deles, e que logo se tornaram motivação para outras realizações.

Na língua portuguesa, a palavra *entre* é uma preposição que significa a condição de estar a meio caminho de dois espaços, dois tempos, duas situações, e assim por diante, na relação de lugar ou de estado no espaço que separa duas pessoas ou coisas.

Mas o termo expressa também o sentido de perpassar através de algo, de estar no interior, por dentro de alguma coisa. A palavra *entre* me convida ao jogo de duplo sentido, ao trocadilho. Devido ao seu homônimo – como flexão do verbo *entrar* –, ela faz um convite para adentrar em um ambiente, a entrar e a transitar entre a sonoridade e a visualidade, entre o objeto e o vídeo.

Quando transitamos, temos experiências com os lugares pelos quais passamos, e apreendemos algo deles. Mas apreendemos algo também pelo vazio existente entre estes diferentes pontos. Experimentamos a própria passagem e o movimento deste trânsito, deste território incerto cuja imprecisão é sua própria qualidade de ser. Esta circulação nos permite também a comparação, a diferenciação e a percepção de diversos tipos de relações que se estabelecem entre estes ambientes. Assim como realizo composições que se motivam pelo jogo de sentido que se estabelece entre sonoridade e visualidade, e pelas diferenças e semelhanças entre aparelhos sonoros e vídeos, produzo trabalhos cuja origem reside justamente no território impreciso da sensação de uma possível relação que posso estabelecer entre eles. Às vezes, as ideias estão em algum lugar anterior à sua solução técnica. Outras vezes as ideias surgem justamente através dessas soluções.

O modo como percebo o sentido da minha produção se estabelece a partir da posição que habito entre os diversos meios com os quais trabalho, de onde consigo vislumbrar as relações entre eles. Uma área artística ou um meio se definem para mim pela experiência que tenho deles e com eles, constituindo lugares onde posso habitar. Se eu tenho experiência com diversos meios, então o *entre* também pode ser um espaço para habitar, onde todos estes lugares estão disponíveis. Ao transitar no espaço entre estes lugares, o meu entendimento de um lugar se dá a partir da minha posição em outro, projetando e entrecruzando suas qualidades e os seus modos de ser e de operar. O *entre* é o espaço que conecta os lugares e que, por não se prender a uma configuração específica, pode propiciar a transcendência e a extrapolação dos seus limites.

No caso de trabalhos¹ como os meus, o som, o objeto, a escultura e o vídeo carregam questões que são próprias de seus meios ou linguagens, de suas técnicas e de suas práticas. Quando uma mesma produção artística atravessa ou transita em diversos destes meios, ela necessariamente entrecruza os olhares e os modos de percepção destes diversos campos, dialogando com princípios das áreas da música, da escultura e do vídeo, entre outros. Algo que considero importante do sentido do meu trabalho está justamente depositado no modo como os vídeos respondem aos objetos e os objetos respondem ao vídeo, e na maneira como o som se põe em relação à visualidade ou ao gesto de alguém que aciona meus aparelhos. Aquilo que está situado entre os diversos tipos de trabalhos que realizo constitui uma motivação para novas investigações e práticas.

Na minha prática, além do atravessamento da visualidade pela sonoridade (e vice-versa), ocorrem deslocamentos e até mesmo contaminações entre meus aparelhos e minhas composições, entre meus objetos e meus vídeos, contagiando o pensamento visual pelo pensamento da sonoridade, e vice-versa.

São estes cruzamentos e relações que procuro expor no texto a seguir, considerando a própria prática do cruzamento como parte do sentido do trabalho, na medida em que expõe o movimento e o jogo que se estabelece entre objeto (aparelho) e vídeo (composição), e entre música e artes visuais.

Para lidar com a multiplicidade e a diversidade de meios e problemas presentes na minha produção, adotei como critério neste texto acompanhar o desdobramento cronológico da experiência de realização dos trabalhos relativos a esta pesquisa de doutorado, para que as questões fossem apresentadas mais ou menos na ordem em que surgiram e para que se pudesse perceber o modo como elas foram se constituindo para mim. Muito da minha prática artística está ligada aos desafios do fazer material, estimulada pelos procedimentos e processos técnicos. Os conceitos que fui desenvolvendo surgiram através destas motivações. Aos poucos, estes conceitos tornaram-se igualmente parte da razão de ser e do sentido que o trabalho tem para mim.

¹ A noção de mestiçagem, formulada por Icleia Cattani, tem relação com algumas características do meu trabalho. Ao propor esse conceito, a autora aproxima-o da noção de rizoma e do “método do entre” proposto por Deleuze e Guattari: “Porque seus sentidos são móveis e sem hierarquias, circulam entre os diversos elementos constitutivos das obras, indo de suas poéticas às *poiéticas* que as estruturam e vice-versa, a cada vez trazendo novos significados” (2007, p. 27). Entretanto, se existe uma circulação do sentido entre os elementos constitutivos e entre a poética e a *poiética* no meu trabalho, entendo que os sentidos se encontram tanto entre os elementos constitutivos como também neles mesmos.

Quanto aos referenciais artísticos e teóricos, eles são apresentados na medida em que dialogam com as questões surgidas durante a trajetória da minha prática. Aquelas questões que são próprias da história e das práticas de cada campo artístico, da escultura, do objeto, do vídeo, do cinema, da música e assim por diante, participam também do sentido e da motivação da minha produção.

No prólogo, inicio pelas realizações visuais que dialogavam com a música no âmbito da representação e da ilustração, apresentando abordagens históricas e conceituais das relações entre artes visuais e música.

No capítulo um abordo a presença do som como um fato físico na minha produção. Em dado momento, em meados da década de noventa, passei a colocar componentes sonoros como parte integrante de meus objetos e, aos poucos, passei a elaborar aparelhos feitos especificamente para a obtenção de sonoridades. Cheguei próximo à ideia de construção e criação de instrumentos musicais, embora pense que a potência dos meus aparelhos não se restrinja a sua função de instrumento sonoro. Outro modo pelo qual as questões e as práticas da música se fazem presentes no meu trabalho se dá nas composições sonoras que realizo utilizando a linguagem do vídeo digital. Desde 2008, ano em que iniciei a produção referente a esta pesquisa de doutorado, tenho transitado entre a produção de aparelhos e vídeos, estabelecendo conexões entre eles.

A experiência que proponho através dos meus objetos é interativa, participativa, presencial, ambiental e corporal. Os aparelhos são concebidos para que estas relações aconteçam. A experiência composicional com o vídeo, por outro lado, se propõe mais para a contemplação, voltada para o ver e ouvir.

As noções de *aparelho* e de *composição* serão igualmente abordadas nesse capítulo, que apresenta também o trabalho arrancador desta pesquisa, denominado de *Ritimifiqueitor*.

A partir de 2009 produzi também diversos vídeos que partiram de lógicas próprias da música, utilizando procedimentos que levavam a construções sonoras e que se projetavam sobre a visualidade e as qualidades técnicas próprias do vídeo. Estes vídeos foram realizados tendo como matéria-prima registros documentais dos meus aparelhos sonoros em funcionamento. No capítulo dois, trato da minha produção em vídeo e da sua

relação com os meus aparelhos. Nele abordo relações entre imagem em movimento e sonoridade, edição e composição em vídeo.

O terceiro capítulo trata do vídeo e da performance compreendidos como eventos cujo caráter ao vivo é explorado de forma significativa, seja pelo diálogo com espaços específicos onde é projetado, ou pela sua interação com ações realizadas por *performers*. Também são apresentados trabalhos com imbricações estruturais entre aparelhos, vídeo e composições. Oriundos da reflexão e da busca pela conexão entre os diversos meios e modos com os quais opero, tais realizações estabelecem-se como conceitos que realizam passagens e trânsitos entre elas.

Esta pesquisa surgiu da necessidade de propiciar um conjunto de especulações e conceituações que acompanhassem uma prática profissional já existente, seja como artista, seja como professor, prática esta que ocorre nos limites e no trânsito entre diversas áreas de conhecimento dentro do campo da arte. O que pretendia com ela, além da ordem especulatória, era fomentar o trânsito e permitir cruzamentos que resultassem em novas práticas e reflexões nos âmbitos no qual atuo. Durante o seu desenrolar pude perceber o quanto da motivação e do sentido do meu trabalho está depositado no trânsito e na passagem do fazer material para a sua concepção mental, entre a materialidade dos meios e a imaterialidade dos conceitos.

Prólogo

O que seria realmente surpreendente é que o som *não conseguisse* sugerir a cor, que as cores *não conseguissem* dar a idéia de uma melodia e que o som e a cor fossem impróprios para transmitir idéias, já que as coisas sempre se exprimiram por uma analogia recíproca desde o dia em que Deus proclamou o mundo como uma complexa e indivisível totalidade.

Charles Baudelaire

A visualidade do som

As maneiras de relacionar sonoridade e visualidade, ou música e artes visuais, podem ser entendidas de diversos modos.

Ao longo de minha trajetória, as relações entre artes visuais e música atravessaram meu trabalho de muitas maneiras. Quando desenhava quadrinhos (Figuras 1 e 2) e fazia ilustrações, em diversas oportunidades estabeleci diálogos com a música, seja procurando um efeito sinestésico de conexão entre música e desenho, buscando uma visualidade que despertasse uma impressão análoga à sensação de ouvir a música, seja apresentando imagens que ilustrassem as letras das músicas.



Figura 1. Chico Machado. Páginas de uma história em quadrinhos publicada na Revista Kamikaze nº 1. 1986. Versão em quadrinhos (*comic-clip*) para uma música do grupo Atahualpa y os panques. Letra de Jimi Joe.

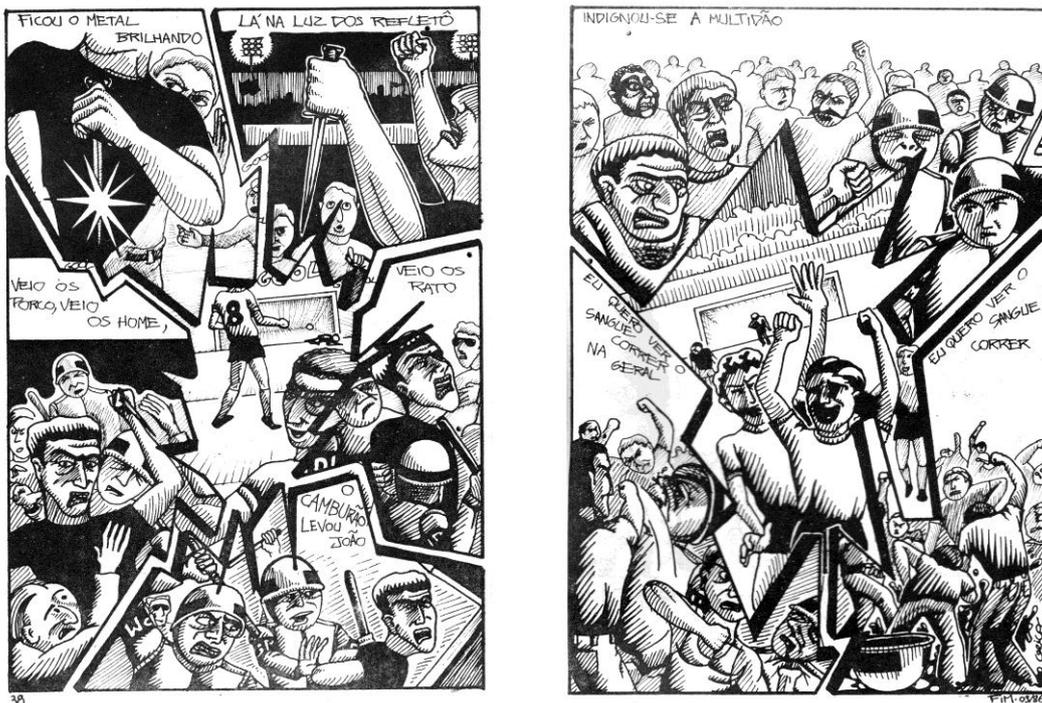


Figura 2. Chico Machado. Versão em quadrinhos (*comic-clip*) para uma música do grupo Atahualpa y os panques. Letra de Jimi Joe.

Aos poucos, comecei a investigar uma correspondência entre os estímulos sonoros e os visuais (e entre os verbais também), buscando convergências dos signos para um mesmo sentido.

Atuando como artista gráfico, fiz diversos cartazes, capas de disco (vinil e CD) que tentam estabelecer conversações intertextuais com o conteúdo musical e verbal (as letras) da música, tentando expressar algo do caráter do conteúdo musical no material gráfico. Para a capa de um CD intitulado *Chumbo Grosso* (Figura 3), por exemplo, propus uma imagem que sugerisse uma ideia de experimentação laboratorial, um misto entre um rigor ordenado, o acaso e o imprevisto, que foram alguns elementos que percebi na música do grupo *Relógios de Frederico* (Áudio 1). Pesquisando numa enciclopédia ilustrada, encontrei uma imagem que parecia adequada para o trabalho. Pensei que a apropriação modificada de uma ilustração “científica” retirada da enciclopédia e utilizada sem as legendas originais causaria uma sensação similar da mistura de familiaridade e estranheza que este CD provocou em mim quando o ouvi. Além disso, levei em conta os estilos musicais presentes neste disco, que identifiquei com gêneros como o rock, o pop, o funk, entre outros, além dos procedimentos de colagem e montagem adotados por eles em suas músicas.



Figura 3. Chico Machado. Capa do CD do grupo Os Relógios de Frederico. Álbum *Chumbo Grosso*, produzido por Leonardo Boff e Luciano Zanatta. 2003.

Quando elaborei a arte do CD *Divina Decadência*, do *Conjunto de Câmara de Porto Alegre* (Figura 4), busquei uma visualidade que transmitisse certa sensação de elegância e de exagero, a mesma que tive ao ouvir esse enunciado. Remeteu-me a uma ideia de aristocracia cortesã abastada. Os instrumentos e o estilo de música medieval do Conjunto também me levaram à mesma direção. Considerei que o ornamento das fontes e do padrão texturado do fundo dariam conta das impressões que tive do material musical e literário do CD, seja da tessitura e do timbre dos instrumentos, seja dos conteúdos das letras das músicas (Áudio 2).

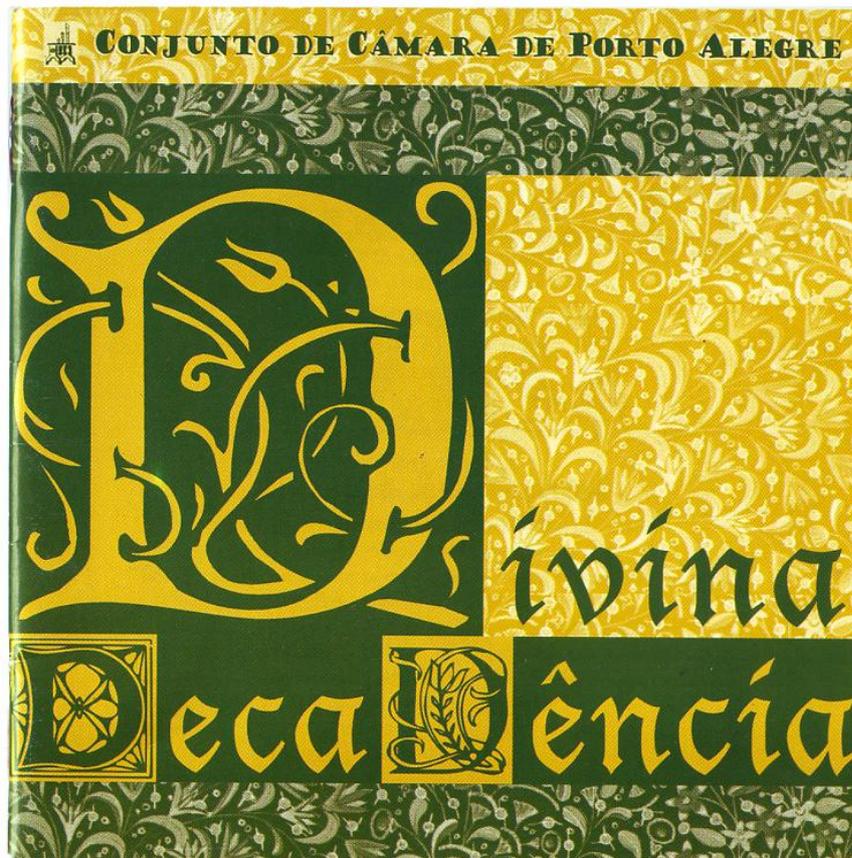


Figura 4. Chico Machado. Capa do CD *Divina Decadência* do *Conjunto de Câmara de Porto Alegre*, produzido por Carlos Branco. 2004.

Um trabalho recente foi criado como resposta a um convite para participar do projeto chamado “Música para os olhos” (Figura 5), proposto pelo artista Giancarlo Lorenci.² Considerei o tema proposto pelo projeto e optei por tentar fornecer uma imagem visual que representasse algo da sensação que às vezes tenho quando ouço determinadas músicas. Procurei dar visualidade à impressão de flutuação e a de percorrer diversos planos ou camadas, através da ocorrência simultânea no espaço e no tempo dos diversos estímulos sonoros.

² O projeto coordenado por Giancarlo Lorenci e Tânia Jungblut resultou em uma publicação (Porto Alegre: Hypnobooks, 2012) e em uma exposição realizada na Galeria da Escola Superior de Propaganda e Marketing (ESPM) em Porto Alegre.

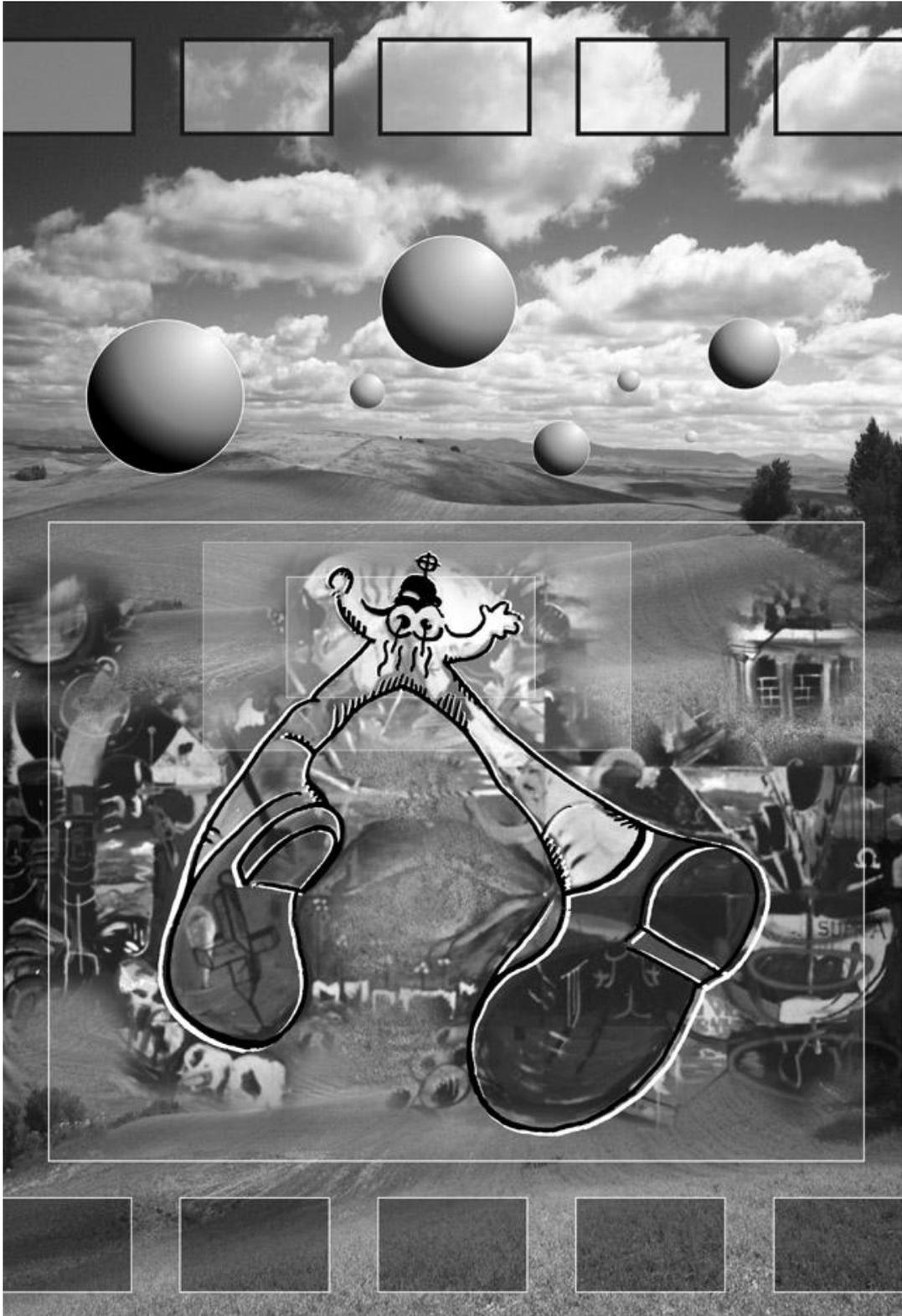


Figura 5. Chico Machado. Arte digital criada para o projeto *Música para os olhos*. 2011.

Paralelos, comparações e fusões. Além da especificidade e das diferenças entre os meios

Inicialmente, os modos de relação entre música e visualidade que estabeleci na minha produção visual estavam no território da representação e da mimese (no sentido de imitar sensações ou estados de espírito provocados pela música) e se traduziam em meu trabalho como ilustração visual de aspectos da sonoridade e das letras das músicas. As correspondências sensoriais entre sonoridade e visualidade podem tornar-se um tanto vazias do ponto de vista de uma tentativa de tradução. Entretanto, elas podem ser muito ricas quando servem como estímulo para o trabalho, no momento em que desejamos que uma obra visual estabeleça uma relação de complementaridade com uma obra sonora. Ou seja: quando estas conexões fazem parte não só do problema, mas do próprio sentido da obra, principalmente quando a discussão sobre a especificidade de cada linguagem participa do conjunto de significados de um determinado trabalho.

Mais do que as hierarquizações entre as artes, que desde o Renascimento ocupou parte da discussão teórica, foi a distinção das modalidades artísticas a partir das suas qualidades sensoriais que se fez presente nas práticas e discursos sobre a relação entre elas. Depositando a importância na imaterialidade dos aspectos sensoriais, assim como nos conceitos e no pensamento sensível presentes na obra de arte, a tendência a uma desmaterialização da arte acirrou-se a partir da década de sessenta.

Na arte ocidental, a partir do século XIX, a busca por associações sensoriais sinestésicas apresentou-se tanto na busca pela *obra de arte total* (*gesamtkunstwerk*) de Richard Wagner como nas experimentações poéticas ligadas ao simbolismo e ao romantismo, realizadas por poetas como Stéphane Mallarmé e Charles Baudelaire. Essa noção wagneriana foi muito influente para parte dos artistas europeus no início da Modernidade. Nessa direção, Florence de Mèredieu, na sua *História Material e Imaterial da Arte Moderna*, lembra da relação dos futuristas italianos com a noção de sinestesia, os quais “compuseram seus quadros de maneira musical, jogando sobre os efeitos da pulsação, sobre o encantamento de ritmos cromáticos ou plásticos”. (1994, p. 344, tradução minha).

Baudelaire, conforme aponta Jacqueline Lichtenstein, era favorável à manutenção da fronteira entre as artes em função da especificidade de cada uma delas. E é esta especificidade que, segundo esta autora, exclui a própria ideia de paralelo ou

comparação, pois “a correspondência baudelairiana mantém a singularidade irreduzível dos termos comparados, na medida em que se ocupa somente dos efeitos.” (2005, p. 102). As associações entre a sonoridade e a visualidade ocorreriam, desta forma, pela analogia entre as sensações, sentimentos e devaneios despertados no espectador por cada uma das artes. A associação de sonoridade e visualidade apresenta-se aqui como parte integrante do caráter sinestésico de todo ato perceptivo, uma vez que no ato perceptivo todos os sentidos colaboram entre si e com o cérebro.

Para Hegel, por outro lado, a sensorialidade é justamente a chave para a distinção entre as artes. O filósofo aponta a relação entre os sentidos e a materialidade específica de cada meio artístico. Descartando o olfato, o tato e o sentido de gosto, ele aponta a primazia da visão e da audição como os sentidos para os quais as artes se destinam. A estes sentidos, ele acrescenta um terceiro elemento, a “representação sensível, a lembrança, a persistência das imagens que cada contemplação faz entrar na consciência [...]” (1993, p. 347).

Conforme o filósofo, por ordem crescente de importância, a arquitetura, a escultura, a pintura, a música e a poesia constituem as formas do sistema das artes. A classificação se dá em função da relação destas artes com os modos como a representação sensível ocorre nelas, e o modo como elas atingem o espírito. A imaterialidade da música e da poesia é que conferem a estas formas seu lugar de destaque (HEGEL, 1993, p. 349).

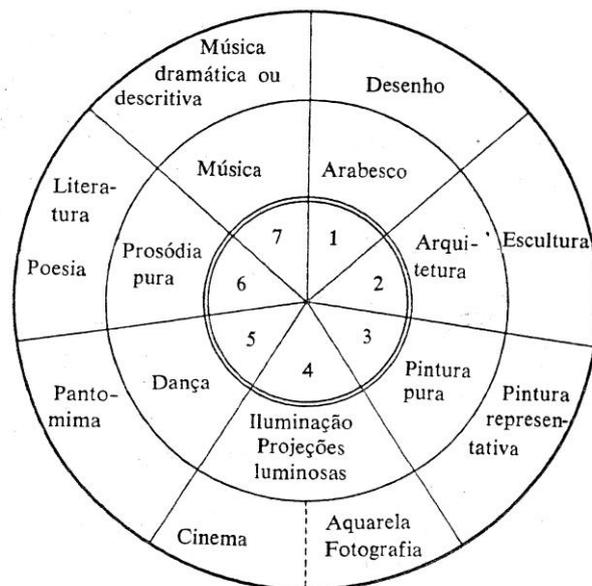
A verdadeira classificação deve basear-se, porém, sobre a natureza das obras de arte, a qual esgota no conjunto dos gêneros a totalidade dos aspectos e dos momentos inerentes ao conceito de arte. O primeiro ponto de vista a assinalar a tal propósito é que, sendo dado que as produções de arte são destinadas a integrarem-se na realidade sensível, também a arte existe para os sentidos, donde se infere que é na precisão destes sentidos, ou sentidos, e na materialidade que lhes corresponde, que as obras de arte se objectivam; não há outra base para a classificação das artes. (HEGEL, 1993, p. 347).

Mesmo considerando que os materiais empregados nas obras não são suficientes para diferenciar as artes, Etienne Souriau reconhece que a arte é uma sabedoria instauradora e que, portanto, existe um saber fazer específico de cada arte. Ele parte dos critérios de categorização estabelecidos por Hegel em sua *Estética*, associando a sensorialidade à materialidade de cada meio artístico.

Souriau (1983), ao distinguir entre os modos de existência das obras de arte,³ estabelece no plano da existência fenomenal uma distinção entre as artes a partir dos *qualia* sensíveis predominantes em cada uma delas. O autor tem o cuidado de diferenciar estas qualidades sensíveis (dados sensoriais) do território das sensações subjetivas enquanto fatos psíquicos ou psicofísicos.

Desde já sentimos que entre a pintura, onde o corpo da obra é preparado para apresentar-nos um sistema de qualidades sensíveis, que pertencem à ordem das sensações visuais de cor; a música que nos alcança por meio dos *qualia* acústicos; a escultura que se destina a percepção do relevo, da profundidade, do espaço tridimensional – a especificidade desses *qualia* sensíveis constitui a diferença principal (senão única e suficiente). (SOURIAU, 1983, p. 60).

Este autor propõe então um quadro esquemático (Figura 6) onde “cada gama de *qualia* artisticamente utilizável, dá origem a duas artes, uma do primeiro grau outra do segundo.” (SOURIAU, 1983, p. 103).



1 - Linhas; 2 - Volumes; 3 - Cores; 4 - Luminosidades; 5 - Movimentos;
6 - Sons articulados; 7 - Sons musicais.

Figura 6. Esquema de classificação das artes por Etienne Souriau.

Por um lado, essas classificações estabelecidas por Hegel e por Souriau podem ser encontradas nas concepções de algumas correntes do modernismo. Embora sejam muito férteis para pensar aspectos da especificidade de cada arte, tais concepções

³ O plano da existência física, o plano fenomenal, o plano reico ou “coisal” e o plano transcendente (SOURIAU, 1983).

associaram-se às experimentações puristas de uso dos meios, principalmente a partir das considerações colocadas pelo crítico e teórico norte americano Clement Greenberg.

Por outro lado, em outra leitura de Hegel, o estatuto conferido por ele à arte, aproximando-a do ideal, do reino da ideia e do conceito, como uma forma de pensamento sensível, teve influência em artistas mais próximos da contemporaneidade.

O artista coreano Nam June Paik, no Poslúdio para a *Exposição de Televisão Experimental*,⁴ distingue o uso moderno (a partir de Hegel) da noção de ideia da interpretação clássica platônica que associava o termo ao conceito de verdade ou de ideal. De acordo com ele:

Essa diferença deve ser ressaltada porque me parece que ‘o fetiche de idéia’ é o critério principal na arte contemporânea, como ‘Nobreza e Simplicidade’ na arte grega (Winkelman), ou os famosos cinco pares de categorias de Woelfflin na renascença e na arte barroca. (PAIK, 2002, p. 98, grifo do autor).

Segundo Arthur Danto, uma afirmação de Joseph Kosuth de que o artista deve investigar a natureza da arte em si mesma “soa extraordinariamente semelhante à linha em Hegel que serviu de suporte para meus próprios pontos de vista sobre o fim da arte” (2006, p. 17). Ele conclui citando Hegel: “A arte nos convida a uma consideração intelectual, e isso não com o intuito de criar a arte novamente, mas para conhecer filosoficamente o que é arte” (HEGEL apud DANTO, 2006, p. 17). Esta discussão sobre o estatuto da obra de arte inclui e ultrapassa a discussão sobre os meios técnicos e as linguagens, pois questiona a própria definição da arte, da obra e do artista.

Assim, a partir de movimentos artísticos antigreenberguianos como a arte conceitual, a necessidade e o interesse pela separação e especificidade das linguagens deram lugar a outros modos de relação entre elas, como passagens e trânsitos. Não mais uma maneira ou postura exclusivista, mas uma busca pela ideia e pelo conceito que levaram a uma desmaterialização ou até mesmo à fusão indistinta desses meios.

Se existe um pensamento de cada meio, também existe um pensamento entre os meios, que os perpassam e que se nutre das diferenças e proximidades entre eles. Entendo que a minha produção em arte é permeada tanto por questões da distinção como da indistinção entre os meios. São também as ideias e os conceitos que movem meu trabalho.

⁴ Exposição realizada em 1963 na Galerie Parnass em Wupertal, Alemanha.

Voltemos ao início do modernismo: além das experiências dos futuristas,⁵ uma das mais notórias tentativas de aproximação entre artes visuais e música pode ser creditada ao artista russo Wassily Kandinsky. Em seus escritos, ele apontava a necessidade dos artistas conhecerem profundamente os seus meios de expressão, reconhecendo a especificidade de cada um deles. A partir deste reconhecimento é que as comparações entre as artes se tornariam possíveis.

A especificidade de cada conjunto de elementos materiais e de procedimentos técnicos que compõem cada fazer artístico também estabelece diferenças entre as artes, e torna-se parte do problema para todo artista que busca algum tipo de aproximação entre elas. Assim, quando se procura estabelecer uma relação entre uma obra visual e uma obra sonora, suas distintas qualidades são intraduzíveis e nos forçam frequentemente a fazer associações às vezes arbitrárias, pois enquanto a música dispõe da duração, “[...] a pintura oferece ao espectador – vantagem que a outra não possui – o efeito maciço e instantâneo do conteúdo total de uma obra.” (KANDINSKY, 1987a, p. 50).

Kandinsky propunha analogias entre forma e cor a partir da busca da “sonoridade interna” destes elementos, expressa pelas sensações de temperatura quente ou fria de cada um deles. Mas além da busca pelas associações sensoriais e perceptivas entre as artes e os seus elementos fundamentais, ele se colocava ao lado daqueles artistas que buscavam formular uma gramática e uma linguagem das artes visuais que as colocassem no caminho do conhecimento e do pensamento do seu fazer específico, desvinculando-o finalmente da função representacional que portava até antes do modernismo.

As aproximações à música são, segunda esta perspectiva, as mais férteis de ensinamentos. [...] Com raras exceções, este utiliza seus meios, não para representar fenômenos da natureza, mas para dar uma vida própria aos sons musicais. (KANDINSKY, 1987a, p. 49).

Este “dar vida própria” equivale a entender o processo de criação como uma composição que põe em relação uma série de elementos dados pelos recursos que se dispõe, explorando suas qualidades e comportamentos, como um procedimento de

⁵ Peter Vergo, em *The music of painting*, também associa as concepções do futurismo à noção de *gesamtkunstwerk* wagneriana, e observa que a sua atitude em direção à música foi sempre problemática (2010, p. 257), pelo menos do ponto de vista da solução técnica dos seus trabalhos.

criação que parte das relações internas estabelecidas entre os elementos que compõem uma obra, abandonando qualquer apego aos referentes externos a ela.

Desse modo, a relação entre a música e a visualidade pode ocorrer não mais pelos dados sensoriais que nos podem causar impressões similares ou complementares, mas pelo emprego de metodologias criativas similares.

Kandinsky sugeria uma busca no interior de cada especificidade artística para que se aprendesse algo através dessa comparação: “Uma arte deve retirar de outra o emprego dos métodos, mesmo os mais particulares, para aplicá-los em seguida, de acordo com seus princípios exclusivos.” (1987a, p. 50).

Preocupado com as questões da filosofia e da estética, Étienne Souriau também propõe analogias estruturais observáveis nas diversas formas de arte, propondo uma estética comparada “cuja base é o confronto das obras entre si e dos procedimentos das diferentes artes.” (1983, p. 19).

Sobre as influências recíprocas entre música e artes visuais, Alan Licht (2007, p. 138-139) aponta a influência que questões das colagens e das *Combine Paintings* de Rauschenberg exerceram sobre compositores das décadas de 40 e 50, como John Cage,⁶ Karlheinz Stockhausen e Steve Reich. São os procedimentos de sobreposição no uso de fotografias e outros materiais sobre a pintura e de agregação de objetos sobre a tela, deixando-os inteiramente reconhecíveis, que interessaram estes músicos, pela estranheza obtida através desta aproximação.

Além da migração de um procedimento de uma linguagem para outra, algumas correntes do modernismo cogitaram a hipótese de uma fusão, de uma indistinção entre os meios e linguagens como um princípio para a criação de suas obras. De acordo com Hans Richter, a “evasão consciente da racionalidade” levou os dadaístas a experimentarem com uma multiplicidade de formas artísticas e de materiais:

Graças à ausência de preconceitos em relação a todos e quaisquer processos ou técnicas, [...] fomos muito além dos limites das diversas artes: da pintura para a escultura, da imagem para a tipografia, a colagem, a fotografia e a montagem fotográfica, da forma abstrata para a imagem simbólica, da imagem simbólica para o filme, o relevo, o *objet trouvé*, o *ready-made*. Com a diluição das fronteiras entre as artes, o pintor voltava-se para a poesia, e o poeta dedicava-se à pintura. Em toda parte refletia-se a nova i-limitação. A válvula havia estourado. (RICHTER, 1993, p. 69).

⁶ John Cage e Robert Rauschenberg realizaram diversos trabalhos em colaboração e influenciaram-se mutuamente.

Descrevendo as atividades de Kurt Schwitters, Richter comenta o modo como este artista trabalhava com os mais diversos meios e técnicas:

A sua idéia principal não era tanto a obra de arte abrangente, no sentido de Ball, ou de Kandinsky, a combinação e interação temporal de todas as artes, e sim o esmaecimento constante das fronteiras, o amálgama das artes, sim, até mesmo a integração da máquina na arte, como “uma abstração do espírito humano”, bem como a incorporação do *kitsch*, das pernas de cadeiras, do canto e do sussurro. (RICHTER, 1993, p. 208).

Trabalhando com diversos meios, muitas das práticas destes artistas situam-se entre as diversas linguagens artísticas. O esmaecimento das fronteiras e a fusão das artes também são significativos em movimentos dos anos 60, como no caso do *Fluxus*.

No seu manifesto de 1963, com um caráter eminentemente político, George Maciunas associa a noção de fluxo (*Fluxus*) ao estado de fusão química, propondo “fundir as estruturas culturais, sociais e revolucionárias” (O QUE É FLUXUS, p. 94). E a fusão proposta aqui é não somente entre as artes, mas entre a arte as coisas do mundo cotidiano.

A discussão sobre a diferenciação entre uma obra de arte e um objeto comum já fora levantada pelos dadaístas e por Marcel Duchamp, que possuía uma noção bem desenvolvida das estratégias de significação expressas em seu trabalho no que diz respeito ao estatuto da obra de arte e do artista (BOURDIEU, 1996).

Minha prática transita entre a especificidade e a indistinção das linguagens e meios, sendo que muitas ideias são elaboradas justamente a partir de questões surgidas neste movimento.

Cogitando a possibilidade da presença das ideias de fusão e de contaminação entre linguagens, da transformação de um estímulo sensorial em outro, produzindo obras que partem destas noções, este pensamento sobre o *fazer* fornece motivação e soluções para meu trabalho, participando, pelos menos desta forma, do sentido que ele tem pra mim.

O conhecimento da especificidade de cada linguagem artística e o saber dos seus procedimentos e métodos práticos pode estabelecer cogitações fundamentais no pensamento do fazer de uma obra, participando ativamente do sentido proposto por ela. Uma vez que um procedimento técnico material é compreendido, ele pode se transformar em um conceito, e na condição de conceito imaterial ele pode ser aplicado ou transposto para outras técnicas ou linguagens.

1 Experimentos sonoros com aparelhos e composições

A presença física do som como elemento constituinte de uma obra. Obras que emitem som. Alguns entendimentos sobre os conceitos de *composição* e de *aparelho*. Performance e composição com aparelhos sonoros.

1.1 Composição

Transpor metodologias e procedimentos é um modo de relação entre música e visualidade que experimento com frequência, e que se acentuou nas minhas composições em vídeo digital, principalmente naquelas realizadas a partir de 2009, sobre as quais tratarei mais a frente neste texto. Meus processos de criação e de composição são permeados pelas experiências que tive tanto na música como nas artes visuais.

No final da década de oitenta, frequentei algumas aulas de música onde comecei a aprender um pouco de teoria e de prática de instrumento. Iniciei-me no território da música, aprendi a tocar o contrabaixo elétrico e participei de alguns grupos que se colocavam dentro do cenário de contracultura *pop* de Porto Alegre, entre eles a banda Aristóteles de Ananias Jr. (Figura 7). Mesmo que eu não me considerasse um músico, talvez pela minha falta de disciplina para atingir um melhor nível prático e técnico como instrumentista, aventurei-me a compor músicas e letras. Minha composição mais difundida foi *Bico de pato*, composta em 1988 (Áudio 3).

A prática docente, a convivência acadêmica e as trocas de conhecimentos e práticas com colegas professores e alunos da área da música auxiliaram a ampliar meu contato com o seu campo teórico.

A partir destas experiências, meu módico conhecimento de linguagem e teoria musical me capacitou minimamente para pensar relações entre música e artes visuais a partir de noções e conceitos básicos da música ocidental, como ritmo, compasso, melodia, harmonia, intervalo, entre outros tantos.



Figura 7. Chico Machado tocando contrabaixo na banda Aristóteles de Ananias Jr., em show realizado na casa de espetáculo Porto de Elis, em Porto Alegre. 1992. Na imagem aparecem ainda Marcelo Birck (guitarra) e Diego Silveira (bateria).

Os experimentos que realizei com alguns princípios de criação, composição musical e de arranjo entre os instrumentos também me foram úteis na realização de obras visuais pensadas em relação à música. Pensar as particularidades de cada linguagem e transpô-las para outra é uma operação distinta daquela de ilustrar imagens e sensações. Ao invés de trabalhar com imagens (reconhecíveis ou não) que traduzam sensações ou palavras presentes na música, entendi que podia utilizar conceitos da música para realizar desenhos, pinturas e vídeos.

Em seus estudos sobre estética comparada, discorrendo sobre a correspondência das artes, Étienne Souriau observa o seguinte:

É uma questão apaixonante, contanto que se esteja firmemente decidido a não aceitar palavras vãs, a admitir, por exemplo, apenas analogias estruturais positivamente observáveis e que possam ser anotadas, escritas, expressas numa linguagem rigorosa. (SOURIAU, 1983, p. 3).

Souriau se coloca contra o emprego “fácil” de metáforas no que diz respeito às sensações e sentidos que obras de linguagens diferentes podem ter entre si. Relacionando a estrutura à técnica, ele aponta que o modo fundamental de pensar e agir de cada linguagem artística é específico. São estas diferenças técnicas e as suas especificidades materiais que acabam mesmo por fundamentar as diversas linguagens, e que, a rigor, são tecnicamente intransponíveis de uma pintura para uma música, por exemplo. Mas, por outro lado, é possível conceber que a compreensão conceitual de muitas destas especificidades e destes modos de pensar e proceder, dado o estatuto imaterial do conceito, podem ser expandidos de uma linguagem para outra.

Aos poucos, entendi que alguns princípios e processos de criação eram, por assim dizer, extensíveis, que podiam ser aplicados em muitas das formas de arte. Um princípio matemático, por exemplo, que sirva de padrão ou célula para o desenvolvimento de um trabalho, seja no desdobramento entre as partes ou também na estruturação destas partes em relação ao todo, pode servir de base tanto para uma peça musical como para uma pintura, uma escultura ou um vídeo.

Conforme mencionei anteriormente, a compreensão conceitual vem em grande parte do fazer prático, que é tecnicamente característico e exclusivo de cada linguagem. Mas quando compreendemos e sentimos a essência deste fazer, temos condições de observá-lo e aplicá-lo em outros modos artísticos.

Assim, diversos nexos e conceitos composicionais da música estão presentes na gênese da montagem dos vídeos que realizo hoje, seja naqueles feitos a partir dos meus objetos sonoros, seja nos realizados a partir de minhas ações no ateliê.

Quando realizo uma composição, são acionados tanto os conceitos ligados às especificidades técnicas dos meios quanto àqueles que são independentes deles.

Compor é pôr junto, reunir, constituir um todo. E o termo *composição* está ligado ao modo pelo qual os elementos constituintes do todo se dispõem e se integram.

Nas artes visuais, a noção e a prática da composição estão presentes nas realizações visuais organizadas, como princípio norteador do ato criativo desde a antiguidade. O termo, entretanto, está bastante ligado ao modo de pensar o fazer da arte no início do modernismo.

Henri Matisse, por exemplo, procurava na sua pintura a expressão pela disposição e pela função de cada um dos seus elementos componentes. Segundo ele:

A composição é a arte de arranjar de maneira decorativa os diversos elementos de que dispõe o pintor para exprimir seus sentimentos. Num quadro, cada parte será visível e desempenhará o papel que lhe cabe, principal ou secundário. (MATISSE, 2007, p. 39).

Particularmente, não costumo trabalhar com a perspectiva de expressão dos sentimentos, mas compreendo a noção de composição como disposição e arranjo dos elementos, considerando o papel ou função de cada um dentro do todo.

Para Kandinsky, a noção de composição está associada ao fazer laborioso e ponderado de constituição paulatina de uma obra. No livro *Do espiritual na arte*, ele estabelece uma distinção entre seus três modos distintos de proceder na pintura:

- 1.º Impressão directa da «Natureza Exterior» por uma forma desenhada e pintada. A esses quadros dei o nome de *Impressões*.
- 2.º Expressões inconscientes na sua grande parte, e geralmente súbitas, de processos de carácter interno e, portanto, impressões de «Natureza Interior». A estes quadros chamo *Improvisações*.
- 3.º Expressões formadas de modo idêntico, mas que são elaboradas lentamente, foram reprimidas, examinadas e longamente trabalhadas, a partir dos primeiros esboços, de um modo quase pedante. Dou-lhes o nome de *Composições*. (KANDISNKY, 1987a, p. 123).

Há algo dessas noções de improvisação e de composição nas minhas práticas.

Segundo Jacques Aumont e Michel Marie, o conceito de composição das artes plásticas como organização da superfície da imagem foi retomada pela teoria do cinema na sua época muda como “disposição geral das linhas, movimento de conjunto, arranjo das luzes e das sombras, harmonia das cores, colocação das personagens e dos objetos, ‘atmosfera afetiva’ da ação representada, etc.” (2003, p. 57). Esta concepção de composição é, segundo ele, igualmente válida para a sonoridade do filme. Está presente na organização das falas, da trilha musical, dos ruídos, etc., considerados segundo um eixo de sucessão (encadeamentos, rupturas, fusões) ou de simultaneidade (contraste, encobrimentos, contrapontos). Numa representação gráfica de um filme ou vídeo, o eixo de sucessão é mostrado horizontalmente, enquanto que o eixo de simultaneidade é visto verticalmente.

Escrevendo sobre a área do vídeo eletrónico pré-digital, Phillipe Dubois contrapõe a organização de planos de espaço unitário típica do cinema à noção de composição com um espaço multiplicável e heterogêneo própria do vídeo. Ele sugere uma oposição entre o realismo daquele e o irrealismo deste. Este autor se refere “ao olhar único estruturante, o princípio de agenciamento significativo e simultâneo de visões. Isto é o que eu chamo de imagem como composição.” (2004, p. 84).

Abandonando a lógica descritiva e realista, os artistas do vídeo, de certa forma como ocorrera com a pintura, buscaram reestruturar sua concepção do que seja uma imagem, assumindo o meio, conforme pode ser observado em realizações do artista coreano Nam June Paik, um dos expoentes máximos do trabalho artístico com o vídeo.

Mas compor uma imagem bidimensional estática encerra grandes diferenças em relação a compor imagens sucessivas e em movimento, como no caso do vídeo, similarmente às diferenças existentes entre a música e a pintura, apontadas por Kandinsky:

O que o emprego das formas musicais permite à música é interdito à pintura. Em compensação, a música não contém algumas das qualidades da pintura. Por exemplo, a música dispõe da duração. Mas a pintura oferece ao espectador – vantagem que a outra não possui – o efeito maciço do conteúdo total de uma obra. (KANDINSKY, 1987a, p. 50).

Quando componho uma imagem bidimensional, tenho em mente este efeito maciço do todo, dado pela apreensão simultânea de todas as suas partes e pelo jogo de relações estabelecidas entre estas partes e o todo, elegendo uma determinada combinação de elementos que irá permanecer desta forma. Este modo de percepção não está disponível numa obra sequencial, pois só acessamos um instante de cada vez dentro do seu devir sucessivo. Não temos acesso ao todo de um só golpe de vista.

Na comparação entre as artes plásticas e a música, Souriau lembra que a pintura dispõe de apenas uma combinação para cada obra, enquanto que a música apresenta “uma sucessão caleidoscópica de combinações” (1983, p. 63). Ao compor um vídeo digital, ponho em relação diversas combinações sonoras e visuais sucessivas, tendo ainda que considerar, conforme lembram Aumont e Marie (2003), os eixos de sucessão e de simultaneidade, pois alguns elementos podem ser efêmeros, enquanto outros podem ser permanentes (pelo menos durante o tempo de execução do vídeo).

Nos vídeos digitais que componho, realizo este ato através da seleção e da manipulação dos materiais causadores da visualidade e da sonoridade (das ações capturadas pela câmera) num software editor de vídeo. Quando trabalho num vídeo digital, as operações que aparentemente faço com o som e a imagem são apenas simulações de um conjunto de dados informacionais simbólicos. Não recorto fisicamente um vídeo digital, até porque ele não existe neste estado de materialidade. Eu simplesmente forneço comandos em código binário através de uma interface gráfica para que a máquina (o monitor, o projetor, a impressora) simule a operação que desejo.

A concepção de composição que tenho em mente diz respeito também às diferentes distâncias que existem entre os materiais com os quais trabalho e o meu corpo. Há diferenças entre trabalhar com objetos, agir diretamente sobre os materiais, obter uma obra pelo impulso do gesto, pelo pensamento do fazer do corpo que age com e sobre os materiais, ou constituir uma obra pela concepção conceitual do seu efeito, usando meios que irão atender a estas concepções. Neste caso, o artista não manipula diretamente estes materiais. Vale lembrar novamente que quando trabalhamos ao computador, nunca agimos diretamente sobre os dispositivos físicos que dão a perceber

as informações. Apenas fornecemos comandos numéricos simbólicos para que a máquina execute determinadas ações.

Em outro exemplo extremo, uma melodia musical pode ser concebida mentalmente e anotada em forma de partitura, como também pode surgir do impulso do gesto dos dedos sobre um instrumento de cordas, por exemplo. Ambos os modos estão conectados, e pode-se chegar a uma melodia pelos dois caminhos. É como se fosse possível dizer que existe um fazer e um saber mais corporal, e um sentir e um fazer mais de ordem mental. Em ambos os casos, a elaboração ponderada é atualizada e potencializada pela intuição e pelos pequenos e diversos *insights* que geralmente acompanham o desenvolvimento de um trabalho.

Souriau compara o modo de trabalhar do músico com o do pintor, identificando sinais do “labor intelectual” do primeiro.

Assim, a obra, ora reside em sua alma à maneira de um sonho, ora realiza-se em vibrações organizadas, abalando a atmosfera de uma sala: depois desvanece e cochila na grafia embalsamada das partituras para ressuscitar de novo nos aposentos em que canta um piano, nas salas de concerto, nos estúdios que emitem ondas, segundo uma espécie de cerimônia teofânica de que o músico se limitou a escrever. (SOURIAU, 1983, p. 17).

É claro que o autor não está considerando as possibilidades de compor uma música a partir da gestualidade corporal, que extrai o som do instrumento em um improviso, como fazem muitos compositores de jazz, por exemplo. Mas a não ser que ele toque uma obra composta por um instrumento só, o compositor precisará que outros músicos acompanhem a execução de sua composição. Ele necessita compor para estes instrumentos e transmitir esta composição, este arranjo, para os demais intérpretes. Ele pode fazer isso através de escritas ou de sinais gráficos em partituras, ou pode simplesmente solfejar ou demonstrar a parte de cada um tocando-a em um instrumento. Este compositor pode, por exemplo, tocar e gravar todos os instrumentos que serão ouvidos em sua música, embora o efeito de conjunto só possa ser observado na gravação, pois é algo que não pode ser executado ao vivo. Existe também a possibilidade de compor manipulando eletronicamente ou digitalmente materiais sonoros gravados ou gerados por uma máquina, podendo observar o efeito imediato do que se está compondo. E novamente surge a distância que este tipo de material tem da ação física direta do compositor sobre a matéria que emite o som, porque neste caso o que compomos é uma informação que será interpretada e executada por máquinas com as qualidades inerentes às suas especificidades técnicas.

Segundo Peter Vergo (2010, p. 303), o artista húngaro László Moholy-Nagy, em um artigo intitulado *Produção-Reprodução*, publicado na Revista De Stijl, em 1922, apontava que apesar do propósito do gramofone ser inicialmente o de reproduzir fenômenos acústicos pré-existentes, poderia ter no futuro um uso mais imaginativo, reproduzindo sulcos e incisões feitas pela mão humana. Sem intervenção mecânica, e prescindindo dos instrumentos e instrumentistas convencionais, poderia surgir uma revolução fundamental não apenas no processo de produção e reprodução do som, mas também na composição e na nossa concepção de música.

Na mesma época, o artista e animador alemão Oskar Fischinger cogitava a possibilidade de obter sons a partir da impressão de formas decorativas abstratas na banda óptica do filme, técnica realizada com sucesso décadas mais tarde pelo animador escocês Norman McLaren.

A prática da composição pode abarcar e explorar “as possibilidades de um sistema signifiante”, conforme coloca Arlindo Machado. Com isso, por vezes, parte-se da lógica do instrumento até “subverter a função da máquina, manejá-la na contramão da sua produtividade programada” (2001, p. 15). Reinventar os meios para realizar uma composição a partir das suas especificidades, como fez Norman McLaren ao desenhar diretamente sobre a película do filme, ou reinventar a tecnologia da televisão, como fez Nam June Paik, “distorcendo a imagem do tubo iconoscópico com ímãs, circuitos alterados e processadores de imagens” (MACHADO, A., 2001, p. 15).

Em seu texto sobre a Televisão Experimental – obra na qual ele deforma a imagem formada no tubo catódico através destes recursos –, Paik observa o seguinte:

Em composições normais, temos primeiro uma visão do trabalho como um todo, (o ideal pré-imagem, ou ‘IDÉIA’ em seu sentido platônico). Depois, o processo de trabalho significa o esforço tortuoso de se tentar chegar a essa ‘IDÉIA’ ideal. Mas na televisão experimental o processo todo é revisado. Normalmente eu não tenho ou não posso ter qualquer VISÃO de pré-imagem antes de começar a trabalhar. Primeiro eu busco o ‘CAMINHO’ e não posso vislumbrar para onde ele me leva. O ‘CAMINHO’..... Isto significa: estudar o circuito, tentar vários ‘FEEDBACKS’, cortar alguns trechos e alimentar as diversas ondas, mudar as fases das ondas, etc.... (PAIK, 2002, p. 98, grifo do autor).

Assim, o imprevisto é inserido no processo composicional, e a composição é regida mais por conceitos e operações que se desdobram ao longo do fazer do que por uma ideia prévia e acabada ou pelos resultados.

Seja como for, é fato que as formas de arte mediadas por meios técnicos, especialmente as que têm o estatuto de evento como a música e o vídeo, propiciam uma

experiência através de dispositivos que não foram elaborados pelo artista e que apresentam variações às vezes pouco sutis na sua execução.

Para Souriau, o pintor que realiza uma observação de um modelo vivo, depois de apreendê-lo com o olhar, age “com um gesto, ou febril, ou meditativo, ele joga na paleta com pincéis, uma faca flexível, às vezes com o dedo médio, massas oleaginosas e multicores que espalha no pano da tela preparada e estendida” (1983, p. 17). A princípio, num desenho ou numa pintura, vemos o que o artista fez com os materiais e ferramentas, agindo diretamente sobre eles com seu corpo. Vemos aquilo que está posto e que foi fisicamente colocado lá por ele.

Mas independentemente desta proximidade, há sempre um quê de elaboração composicional no trabalho do pintor, seja no arranjo do modelo, seja na escolha do enquadramento da imagem, seja na escolha das cores ou dos tons, e assim por diante. Afinal, o trabalho físico gestual e o trabalho mental e intuitivo não se excluem.

Em sua tese de doutorado sobre processos de composição de música gravada, Luciano Zanatta (2007) aponta a presença de duas situações distintas, denominando uma como *composição abstrata* e a outra como *estúdio*.

A composição abstrata “englobava os processos de seleção e elaboração de materiais, organização inicial da forma e elaboração de partituras”. A situação de estúdio abarcava “os processos de concretização em realidade sonora” (ZANATTA, 2007, p. 11) que ocorriam no ambiente computacional, tanto na geração ou na captura dos sons como na sua manipulação digital, na organização e na edição.

O processo composicional é visto neste trabalho como o processo de tomada de decisões técnicas e estéticas com o qual o compositor transforma o impulso ou idéia inicial em objeto musical concreto [...]. Neste sentido, faz-se uma distinção aqui entre o resultado sônico-temporal concreto do processo composicional e o que é entendido como composição abstrata, processo que resulta em uma imagem ou representação da música e das idéias composicionais. (ZANATTA, 2007, p. 12).

Utilizando-se da concepção de composição de Schaeffer, Zanatta aponta a constante alternância entre as duas situações, sendo que a situação da composição chamada por ele de abstrata é mais distante dos materiais sonoros concretos do que a situação de estúdio. Tecnicamente falando, a elaboração digital abstrata de uma música gerada ou processada em computadores é distante dos materiais que produzem os fatos sonoros de uma obra (como os impulsos elétricos e os alto-falantes), uma vez que

compomos através de uma representação visual em uma interface gráfica que será interpretada por diversos dispositivos mecânicos e eletrônicos.

Sobre a distinção entre o fazer material e os procedimentos imateriais de criação, Gilles Deleuze e Félix Guattari apresentam uma distinção entre as noções de composição estética e composição técnica:

A composição é estética, e o que não é composto não é uma obra de arte. Não confundiremos todavia a composição técnica, trabalho do material que faz freqüentemente intervir a ciência (matemática, física, química, anatomia) e a composição estética, que é o trabalho da sensação. (DELEUZE; GATTARI, 1992, p. 247).

Mas mesmo que a criação estética seja entendida como distante da técnica, para trabalhar uma composição que opera no terreno imaterial das sensações é necessário ter conhecimento dos materiais, ferramentas e meios que, uma vez materializados em obra, fornecerão a sua experiência sensorial. Conforme Márcio Noronha, em um artigo que trata sobre o conceito de composição no território da arte e da literatura moderna, o enfrentamento material “deve encontrar seu lugar no plano da composição estética, numa espessura própria ao domínio artístico” (2006, p. 52). Noronha aproxima a noção de composição estética de Deleuze e Gattari às reflexões sobre a aura da obra de arte feitas por Walter Benjamin, observando como as questões da técnica passaram a fazer parte das considerações composicionais a partir do modernismo.

Uma diferenciação similar entre técnica e estética é feita por Gaston Bachelard (1997), que distingue duas formas de imaginação: a imaginação formal e a imaginação material. A imaginação formal seria anterior e externa ao fazer, atrelada a um projeto ou ideia que pré-concebe uma obra. Segundo ele, todo o pensamento formal seria uma simplificação psicológica inacabada, uma espécie de pensamento limite, jamais acabado, constituindo processos idealizados, distantes da realidade material das coisas.⁷

Já imaginação material, segundo Bachelard, é sincrônica ao fazer, desdobra-se ao longo da ação que realiza a obra, operando dinamicamente a partir do trajeto e do embate com o material.

⁷ “Uma mão ociosa e acariciante que percorre linhas bem feitas, que inspeciona um trabalho concluído, pode ficar encantada com uma geometria fácil. Ela conduz a uma filosofia de um filósofo que vê o operário trabalhar. No reino da estética, essa visualização do trabalho concluído leva naturalmente à supremacia da imaginação formal. Ao contrário, a mão trabalhadora e imperiosa aprende a dinamogenia essencial do real ao trabalhar uma matéria que, ao mesmo tempo, resiste e cede como uma carne amante e rebelde.” (BACHELARD, 1997, p. 14).

Em meu trabalho, imaginação material e imaginação formal colaboram, concordando com a alternância entre a situação abstrata e a situação de estúdio, e entre a composição técnica e a composição estética apontadas por Zanatta e Noronha, mesmo que a noção de composição esteja mais associada ao fazer imaterial e conceitual da obra, à sua concepção estrutural e às relações entre as partes e o todo. O ato de compor é permeado pela experiência que se tem do fazer material e técnico, sendo um fazer intelectual sensível ao mesmo tempo subjetivo e objetivo, intuitivo e racional, projetando conceitos, nexos e ideias que são necessariamente confrontados pelos dados concretos e materiais dos meios com os quais trabalhamos. Afinal, não basta ter ideias, há que ter ideias com os meios, pelos meios e através dos meios.

1.2 A presença da sonoridade

Florence de Mèredieu afirma que a utilização real do som dentro das artes plásticas é, acima de tudo, relativamente recente e rara (1995, p. 345). Entretanto, experiências com obras visuais e sonoras foram realizadas por diversos artistas desde o início do modernismo, notadamente no futurismo e no dadaísmo. O que se pode perceber atualmente é um aumento do interesse sobre as manifestações desse gênero que alguns gostam de chamar de *sound art*, com a disseminação de um olhar mais atento sobre elas.

A sonoridade e a música entraram como fatos concretos no corpo do meu trabalho quando fui além da expressão bidimensional do desenho e da pintura e comecei a construir objetos partindo da tridimensionalização do suporte da pintura, usando madeira, tecido e outros materiais. A seguir, comecei a produzir objetos cinéticos eletrificados, seja utilizando partes de outros objetos, seja com o uso de materiais diversos como componentes elétricos ou eletrônicos.

Já não se tratava mais de representar o som, mas apresentá-lo no próprio trabalho. Campainhas elétricas, toca-discos, toca-fitas, motores elétricos, rádios e alto-falantes eram componentes constantes nesta minha fase de confecção de aparelhos eletromecânicos.

Uma sobreposição de ruídos repetitivos diversos começou a fazer parte da minha produção. Aos poucos, fui experimentando e buscando nuances e qualidades diversas nestas sonoridades decorrentes dos meus dispositivos. Desde sons altos e incomodativos até sonoridades mais sutis e menos barulhentas. Até porque o som,

assim como a luz, expande-se sobre o ambiente. Diferentemente dos materiais visuais físicos, os elementos sonoros são imateriais e extravasam os limites corporais dos seus suportes, preenchendo o espaço todo onde estão inseridos. Esta envergadura invasiva dos sons fez com que eu me preocupasse em como dosá-los e como oferecê-los sem que se tornassem excessivamente incômodos para quem os recebesse. A isto se conecta outra característica distinta da sonoridade que é sua eventualidade, sua efemeridade. O som se manifesta quando ele está sendo executado de alguma maneira, dependendo dos dispositivos que o fazem se manifestar (embora ele possa ser executado continuamente ou repetidamente). Por isso, os mecanismos que disparam e controlam o som se tornaram parte importante nos meus trabalhos.

1.3 Um grito

Apresento aqui o primeiro aparelho dotado de componentes sonoros, que construí no ano de 1994.

Este trabalho é decorrência de experimentações feitas junto ao projeto de pesquisa “Arte como intertextualidade”, coordenado pela Profa. Icleia Borsa Cattani, do qual participei entre 1991 e 1992. Nosso grupo de bolsistas havia recebido o Prêmio Jovem Pesquisador no IV Salão de Iniciação Científica da UFRGS e estava produzindo trabalhos calcados na ideia de intertextualidade. Foi tentando dialogar com algumas obras de Iberê Camargo que introduzi a luz elétrica na minha produção (Figura 8). A partir daí comecei a incluir luz, elementos cinéticos e sonoros naqueles que comecei a denominar de *aparelhos*.



Figura 8. Chico Machado. Sem título. 1993.

O aparelho sonoro em questão (Figuras 9 e 11) surgiu de uma tentativa de diálogo com o bem conhecido quadro *O Grito*, do pintor norueguês Edvard Munch (Figura 10). Além da relação óbvia da presença do som no título do quadro, eu tinha em mente a forma da figura central da personagem da pintura e as linhas onduladas do fundo. Foi esta imagem que norteou a maioria dos aspectos visuais formais do dispositivo, como o formato do suporte, o tamanho e a disposição das partes.



Figura 9. Chico Machado. Aparelho eletromecânico. 1994.

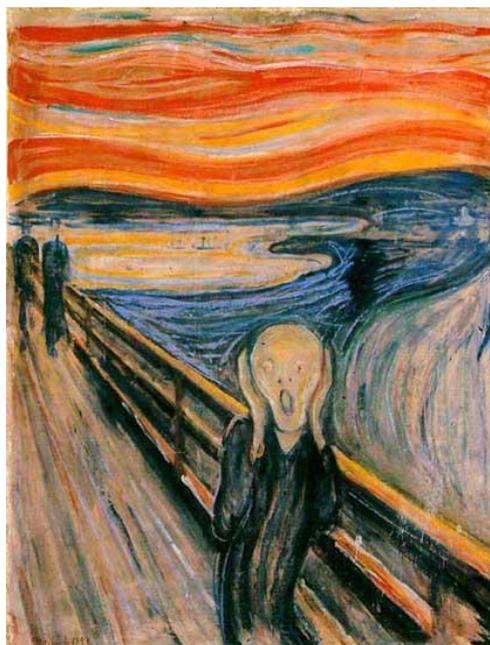


Figura 10. Edvard Munch. *O Grito*. 1893.

Em uma chapa de compensado estruturada com sarrafos de madeira afixei um rádio AM/FM, duas lâmpadas com seus soquetes, um motor de secador de cabelo com um disco de vinil acoplado e uma campainha de metal (Áudio 4).

Imaginei que o deslocamento circular do disco de vinil ofereceria um rebatimento para o movimento visual presente no fundo da pintura de Munch na parte superior direita. O rádio teria a mesma função que para mim tem a cabeça da figura na pintura, de ser um centro emissor de ondas. O tecido foi colocado pensando uma relação visual com uma sensação das formas da pintura.

A posição dos soquetes, das lâmpadas e o desenho dos fios atendem a questões tanto estéticas quanto do seu funcionamento prático. Mas a aparência final desta peça só foi alcançada na medida em que tive os materiais em mãos e pude manipulá-los, numa adequação entre uma ideia prévia bastante vaga, que não antecipava os problemas e soluções técnicas e estéticas, e as questões do fazer. Este fazer ia determinando, principalmente pelo confronto com as questões práticas, tudo aquilo que não estava presente na ideia inicial.



Figura 11. Chico Machado. Aparelho eletromecânico. 1994.

Tive alguma noção das qualidades sonoras que seriam dadas pelos elementos que escolhi: uma campainha tocada por um pedaço de arame preso no disco de vinil e um rádio. Liguei o rádio na pastilha eletrônica que faz piscar a lâmpada, prevendo a intermitência do som dada pela alternância entre a passagem e o bloqueio da corrente elétrica. Mas os resultados e efeitos, bem como seu arranjo, não foram inteiramente previstos. O encontro e o desencontro dos sons foram determinados pela relação entre a velocidade do giro do disco, que corresponde à velocidade do motor elétrico onde está afixado, e pelo tempo dado pela pastilha pisca-pisca. O som emitido pelo rádio é determinado pela faixa de sintonia que, embora escolhida por mim, é também dependente das transmissões que estiverem no ar, o que lhe confere um grande grau de indeterminação.

Cada dispositivo que produz o som possui necessariamente uma aparência visual. A maior parte dos meus trabalhos eletrificados desta época apresentava artefatos elétricos e eletrônicos afixados sobre suportes confeccionados em madeira. Ainda hoje, para mim, a decisão sobre a aparência dos aparelhos e de seus componentes atende muito a critérios práticos ligados ao seu funcionamento como aparelho ou instrumento, ainda que a escolha do formato do suporte e da disposição dos componentes seja orientada por deliberações de natureza visual.

Apesar de considerar que inicialmente o som ainda era acessório neste trabalho, com uma presença mais adjetiva que substantiva, foi através dele que comecei a investigar a utilização da sonoridade na minha produção dentro do campo das artes visuais.

Depois deste trabalho, construí alguns outros, já considerando mais os aspectos sonoros, principalmente pelas suas qualidades de propagação no espaço, pela sua capacidade de criar um ambiente sonoro imersivo. Esta série de trabalhos culminou no conjunto chamado *Parafonia* (Figura 12), apresentado e premiado no IV Salão Nacional Victor Meirelles, em Florianópolis/SC, no ano de 1997.



Figura 12. Chico Machado. *Parafonia*. 1997.

Neste arranjo, os aparelhos eram ligados todos ao mesmo tempo através de um dispositivo interruptor em formato de plataforma (Figura 13), que acionava todos quando alguém nele subia.



Figura 13. Plataforma acionadora do conjunto *Parafonia*.

A sonoridade começou a entrar aí como ruído, como barulho (Áudio 5). Penso que o modo como o som atuava nestes trabalhos tinha relação com alguns aspectos da música moderna e contemporânea que eu conhecia, pela utilização de sons cotidianos dentro de uma perspectiva musical do ruidismo, da música concreta, da música eletrônica e de John Cage, pela crueza da sonoridade dos objetos do cotidiano (não-musicais), pela utilização de componentes eletrônicos, e pela disposição ao acaso dos elementos sonoros, numa montagem sonora.

Precursor na construção de instrumentos ruidosos, o artista italiano Luigi Russolo, em seu texto publicado dentro do Manifesto Futurista de 1913, observava que o ruído não era realmente nascido antes do século XIX, com o advento das máquinas. Segundo ele, o ruído hoje reina supremo sobre a sensibilidade humana.

Hoje em dia a arte musical tem como objetivo as mais estridentes, estranhas e dissonantes amálgamas sonoras. Assim, estamos nos aproximando do ruído sonoro. Esta revolução da música ocorre paralelamente com a crescente proliferação da convivência das máquinas com os seres humanos no trabalho. (RUSSOLO, 2004, p. 5, tradução minha).

O ouvido do homem contemporâneo está bastante acostumado ao ruído e à sonoridade das máquinas, embora isto geralmente não seja percebido como arte ou como música. Alan Licht (2007, p. 35) lembra que com a invenção do telefone e do rádio, a humanidade teve sua primeira experiência tecnológica de escutar a voz das pessoas e outros sons vindos de um dispositivo com um alto-falante.

As tecnologias sonoras do conjunto *Parafonia* – rádios, campainhas e toca-discos – já eram bastante antigas na época em que construí estes aparelhos. A sonoridade ruidosa deste arranjo está atrelada às qualidades destes dispositivos.

Obviamente que fiz algumas escolhas relacionadas às qualidades e aos modos de como os sons seriam proferidos, como o timbre, a altura, o volume de cada som e a sua duração. Mas num primeiro momento eu não considerava estes trabalhos a partir de uma abordagem musical. Não priorizava a montagem ou a composição sonora nestes aparelhos, mas o jogo entre as qualidades sonoras, as qualidades visuais e as qualidades do movimento e do tempo. É importante ressaltar que não havia, de minha parte, uma concatenação que pensasse a peça sonora em si, embora tivesse noção das qualidades dos sons com os quais estava trabalhando. Não havia um arranjo prévio que considerasse o desdobramento da ação sonora e a relação entre as partes. É certo que terminava por estabelecer ambientes sonoros, mas eles se apresentavam mais como decorrência pura e simples da junção dos elementos sonoros que eu dispunha.

1.4 Mr. J: Uma composição com aparelhos

Antes de chegar ao formato do conjunto *Parafonia*, o grupo de aparelhos elétricos que criei naquele momento desdobrou-se ainda em dois outros trabalhos: a performance *Arranjo eletro-mecânico* (1994) e a performance *Mr. J* (1995).

Nestas performances, manipulava os aparelhos, ligando-os e desligando-os, modificando seu som em uma estrutura pré-estabelecida. Naquela que denominei de *Mr. J* (Figuras 14 e 15), eu os acionava em uma determinada ordem, jogando com ações e

textos falados que se entrecruzavam e misturavam à sonoridade dos aparelhos. Como plano sonoro constante de fundo eu utilizava um *loop*⁸ que fiz de uma gravação em fita cassete com o som de uma máquina de lavar roupa durante o processo de centrifugação.



Figura 14. Chico Machado. Performance *Mr. J.* 1995.

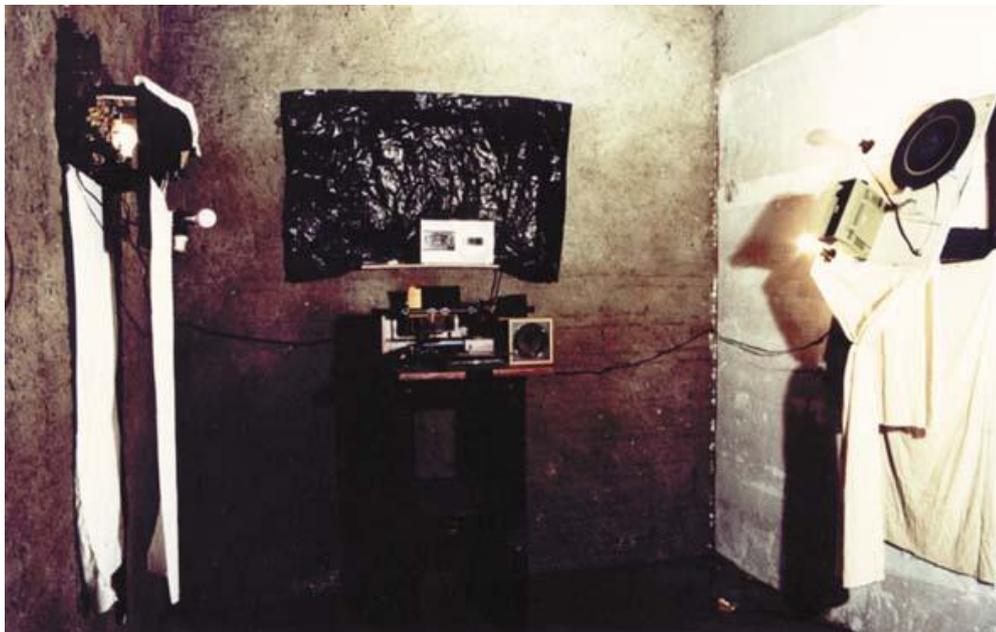


Figura 15. Chico Machado. Ambiente da performance *Mr. J.* 1995.

⁸ Um *loop* (em inglês, *volta*) é uma pequena sequência de uma gravação que é usada de forma repetida e circular.

Penso que esta, sim, foi uma das minhas primeiras experiências de montagem sonora dentro do campo das artes visuais. Foi quando percebi que estava conseguindo fazer uma espécie de obra sonora que não era exatamente uma música.⁹ Obtive neste trabalho uma interação entre texto falado, visualidade, sonoridade e ação que me agradaram bastante. A performance *Mr. J* foi guiada pela mescla entre a construção e a desconstrução de sentido expressas pelo texto e uma determinada ordem de acionamento dos aparelhos, considerando as sonoridades, o movimento e a visualidade resultantes deste acúmulo de sons, textos, ações e luzes (Áudio 6).

Por considerar esta performance como uma composição, creio que cabe aqui outras considerações sobre esta noção. A operação de compor na arte ocidental está predominantemente associada ao procedimento de coordenação sintática entre os elementos, uma relação que hierarquiza e subordina uns elementos a outros. Assim, a ideia de composição está ligada à ideia de equilíbrio e harmonia, e não raramente à convergência dos signos presentes em uma obra, compreensão presente na já citada noção *gesamtkunstwerk* de Wagner. Mas, conforme colocado anteriormente, existem outros modos e operações que podem ser entendidos dentro do conceito de composição, buscando divergência entre os signos e modos de coordenação não subordinada,¹⁰ como nos princípios de montagem e, mesmo, de colagem, onde a heterogeneidade dos elementos é o que tenciona as relações entre as partes. Renato Cohen, no livro *Performance como linguagem*, propõe uma atitude *anti-gesamtkunstwerk*:

A idéia da interdisciplina como caminho para uma arte total aparece na *performance* como uma espécie de reversão à proposta da *Gesamtkunstwerk* de Wagner. Na concepção da ópera wagneriana esse processo de uso de várias linguagens é harmônico: a música se integra com a dança, ambas são suportadas por um cenário, uma iluminação, uma plástica que se compõe num espetáculo total. Na *performance* - e a "ópera de Bob Wilson" é o melhor contra-exemplo disto - utiliza-se uma fusão de linguagens (dança, teatro, vídeo etc.) só que não se compõe de uma forma harmônica, linear. O processo de composição das linguagens se dá por justaposição, colagem: na ópera *Einstein on The Beach* (1976), por exemplo, a música que é composta por Philip Glass não é utilizada como marcação para dança; apesar de elas ocorrerem simultaneamente, a dança não coreografa a música. Cada elemento cênico do espetáculo tem um valor isolado e um valor na obra total (por exemplo:

⁹ Nesta época eu tinha desenvolvido diversos trabalhos de composição no campo da música pop, criando letras e músicas junto aos grupos com os quais eu tocava.

¹⁰ Exercito um olhar sobre as práticas performáticas a partir das artes cênicas em minha monografia de especialização sobre cenografia contemporânea, publicada como artigo na revista *Cena*, onde observo a presença da noção de *anti-gesamtkunstwerk* e de parataxe em encenadores como Robert Wilson, Joseph Svoboda, Eugenio Barba, entre outros (MACHADO, João Carlos. Três paradigmas para a cenografia: instrumentos para a cena contemporânea. *Cena*, Porto Alegre, n. 5, 2006. Disponível em: <<http://seer.ufrgs.br/cena/article/view/9024/5179>>).

os móveis, que são especialmente desenhados para a peça, são apresentados isoladamente em galerias de arte), produzindo na sua integração uma leitura de maior complexidade sógnica, ao mesmo tempo que se evita a redundância da ópera wagneriana. (COHEN, 1986, p. 50 e 51).

A formulação de sentido através da associação de imagens e ideias está também presente no conceito de montagem do cineasta russo Sergei Eisenstein.

O conceito de montagem, de acordo com o pensamento de Eisenstein, não implica num arranjo de palavras imagens e relações, pelo contrário, implica em uma construção do ritmo para representar um comportamento. De modo que a *montagem* vem substituir o velho termo *composição*. (NIZNI apud EISENSTEIN, 1994, p. 8, tradução minha).

Particularmente, não vejo contradição nem oposição entre composição e montagem, e penso este procedimento, bem como o da colagem, como modos possíveis de proceder numa composição. A prática da montagem tem relação com o procedimento da colagem, de associar dois ou mais materiais heteróclitos de modo que outro sentido surja desta aproximação. Esta noção também tem conexão com o conceito de parataxe, conforme apresentado por Teixeira Coelho:

Parataxe é um processo que consiste em dispor, lado a lado, blocos de significação sem que fique explícita a relação que os une [...] Existe uma intuição de que a presença de um certo bloco é compatível com a presença de um outro, por mais aparentemente diversos que possam ser em suas naturezas e autonomias. E basta essa sensação para que o processo de justaposição seja acionado. A significação final resultará desse processo de coordenação e será necessariamente maior que a simples soma mecânica que se possa fazer entre os blocos. (COELHO, 1986, p. 103).

Colagem, montagem e parataxe são operações compositivas que se dão a partir da associação de ideias e de materiais significantes heterogêneos, tirando proveito da diferença e da estranheza entre estes materiais. É possível caracterizar dessa forma os procedimentos que utilizei na composição performática *Mr. J*, cuja personagem central é uma espécie de cientista que procura demonstrar teses sobre moléstias da modernidade e da contemporaneidade através de experimentos eletromecânicos.

Os elementos que foram aproximados por colagem e montagem nesta performance foram o texto verbal, os sons, os acontecimentos mecânicos e as ações realizadas por mim, sendo que os aparelhos também são fruto do ajuntamento de diversos materiais.

Para construir o texto desta composição listei as palavras começadas pela letra *m* (eme) num dicionário, escolhendo aquelas que podiam se encaixar em um discurso

sobre teorias científicas (ou pseudocientíficas) ligadas à física e à eletricidade e a questões sociológicas como a violência urbana, a monitoração dos comportamentos do indivíduo na sociedade, e coisas desse tipo. Utilizar o máximo possível de palavras começadas com a letra *eme* gerava uma predominância da pronúncia desta letra, articulando o texto também em função da sua sonoridade.

Minha pretensão era obter um sentido aberto, um efeito *nonsense* do texto para que ele se mesclasse às tessituras sonoras que iam sendo agregadas progressivamente na medida em que os aparelhos eram ligados. Os aparelhos eram acionados, manipulados e demonstrados a partir da ordem estabelecida pelo escrito.

Para performar o *Mr. J* eu memorizei o texto (Figura 16), associando-o às ações dos aparelhos e às manipulações necessárias para o desenrolar da peça. Aos poucos, com a prática dessa performance que executei dezenas de vezes, fui obtendo a interpretação, o ritmo e a inflexão sonora mais adequada à sensação que queria transmitir.

TEXTO DO "Mr. J"

No mês de maio, Maurice, meu macaco de Macau me mandou uma mensagem manuscrita sobre o mundo.

Ele disse:

-Mr. J: por maquinações maquiavélicas de mentes macabras com mágoas do mundo, o marasma maçante maquia o medo dos megatons. Movemo-nos a mercê da monitoração metida com que os marginais monstruosamente mantêm nossas moradias nas metróploes e municípios.

Meditei de madrugada sobre o mérito do manifesto, sobre o medo do meu amigo. Mostrava-se Maurice maluco? Seria isto mera mamelada? Montado neste macaréu, meti-me a mapear estes mecanismos.

Medindo a magnitude da mediatriz do magnetismo, metabolizei o miolo da moléstia mencionada. Mais magnetismo, mostra maior multiplicidade de moléstias.

O magnetismo misturado ao movimento de metais, motiva os motores e as máquinas a modular os melindres desta matéria.

O mistério da anulação do deslocamento pelo movimento motrizado metaforiza a metamorfose deste amálgama maligno.

O massacrante murmúrio das moléculas imutáveis marcha mastigando e moendo a melodia da multidão.

O mosaico mostrado neste momento monta a morfologia deste microcosmo maniqueísta, miniaturizando o modo moderno e mortal da moto-continuidade média.

Esta miscelânea traz à memória a mensagem máxima: -Mergulhem em mutirão para mutilar e amordaçar a mordomia e a megalomania desta máfia das moedas. Metamos um muro para manobrar a membrana musciosa deste mal, antes que o mofo multiplique e macule a matéria da matriz!

Figura 16. Página datilografada do texto da performance Mr. J.

Embora houvesse uma estrutura prévia dada pelo texto, o efeito plurisensorial total desta peça era obtido então pela colagem *anti-gesamtkunstwerk*, pela aproximação e pela justaposição dos seus diversos elementos visuais e sonoros presentificados no espaço dessa performance de aproximadamente cinco minutos de duração.

1.5 Aparelhos sonoros

Outro aspecto que incorporei na minha produção a partir dessas experiências com a presença da sonoridade no trabalho foi o fato de que vários dos meus objetos operam mais ou menos como instrumentos sonoros. Eles podem ser manipulados, e os sons que eles produzem são decorrentes da ação de quem os toca. Este usuário pode fazer algumas escolhas em relação ao seu modo de funcionar.

A palavra *instrumento* conecta-se com a ideia de dispositivo ou de utensílio, e está bastante associada às ferramentas da música, como um objeto ou aparelho destinado a produzir sons musicais. Alargando este conceito, transitando entre a música e as artes visuais, eis como o compositor Walter Smetak trata deste termo:

Analisemos em primeiro lugar, ou procuremos dar sentido à palavra “instrumento”. Cortamo-la ao meio e surgem duas palavras: Instru e Mentis. Sim, instruir mentes. E chegamos bem depressa ao único sentido da música e de todas as artes na sua síntese: instruir mentes. (SMETAK, 2001, p. 41).

Suíço, naturalizado brasileiro em 1968, Smetak era músico e professor, e veio para o Brasil em 1957, para lecionar na Universidade da Bahia. Adepto do improviso, ele passou a construir instrumentos musicais que podem ser considerados como uma espécie de escultura, cuja aparência e materiais constituintes atendiam e critérios simbólicos propostos por ele. Os caracteres plásticos e esculturais dos seus instrumentos também o colocaram dentro do campo das artes visuais, pois havia uma forte preocupação na relação entre visualidade e sonoridade em seu trabalho. Para uma exposição de suas obras realizada no Museu de Arte Moderna do Rio de Janeiro, em 1967, ele escreveu o seguinte:

Provêm estes instrumentos de um processo de pesquisa acústica em que foi examinado o INTINERÁRIO DO SOM, em sua origem espiritual, psíquica, e, finalmente, física. Foram examinadas à miúdo as formas e firmou-se a seguinte verdade: AS FORMAS EM GERAL EXPRESSAM UM SIMBOLISMO EM UMA LINGUAGEM, e esta se aproxima em si de um mundo de formas estáticas, mas emanando em si uma vida de vibrações intensas. A identidade entre forma e

estrutura simbólica se fez evidente para aquele que começou a raciocinar dentro da lógica que age através da ARTE, e chega ao ponto em que anuncia na sua fala de SOM a mesma coisa que ela como forma estética revela. (SMETAK apud DE PAOLI, 2009, grifos do autor).



Figura 17. Walter Smetak. *Pindorama*. Instrumento coletivo. 1973.



Figura 18. Walter Smetak. *Pindorama*. 1973.

Além da criação de instrumentos musicais com materiais não-convencionais, esse artista dos sons propunha modos diferentes de tocar instrumentos e extrapolava os limites tradicionais da música ocidental explorando microtonalidades e afinações que parecem estranhas ao nosso ouvido acostumado ao sistema tonal temperado. Criado para um uso coletivo, *Pindorama* (Figuras 17 e 18) é um instrumento de sopro de afinação aleatória feito para ser tocado por até 28 pessoas ao mesmo tempo. Estruturado como um tronco de bambu de 2,10m de altura, ele sustenta um complexo

de sete cabaças em forma de estrela. De cada uma destas cabaças, pende quatro mangueiras de plástico com bocais nas pontas. Smetak procurava também uma relação entre a forma visual de seus instrumentos e as qualidades sonoras oferecidas por eles (Áudio 7).

Existem, obviamente, relações entre visualidade e sonoridade nos meus trabalhos, mas não busco o tipo de correspondência nem o simbolismo apontado por Smetak. E prefiro chamar meus objetos sonoros de *aparelhos* ao invés de *instrumentos* porque produzir sons não era a finalidade inicial deles. É fato que passei a me interessar cada vez mais sobre o que os dispositivos podiam fazer ou proporcionar, os sons e movimentos. Mas como a aparência visual de cada aparelho e o arranjo dado pela sua colocação no espaço sempre atuam em conjunto com a sonoridade, penso neles não apenas como dispositivos musicais, mas como *aparelhos* que incorporam diversas potências, da visualidade, da sonoridade e do movimento. Eles também se encontram próximos das categorias do objeto e da escultura. Ademais, instrumentos musicais costumam possibilitar um tipo de manipulação e controle seletivo sobre a sonoridade, do ponto de vista do ritmo, da melodia, da harmonia, e esta variedade de recursos é bastante limitada nos meus aparelhos.

Alan Licht (2007, p. 199) propõe uma categoria de *escultura sonora* (*sound sculpture*) que, segundo ele, não é a feitura de um instrumento mas uma escultura que é feita tendo em mente uma propriedade de produção de som inerente, ou uma máquina feita com a mesma finalidade. De acordo com ele, “as principais figuras da escultura sonora contemporânea são Jean Tinguely, Harry Bertoia, e os irmãos Baschet todos os quais começaram a trabalhar em meados dos anos 50 e começo dos 60.” (2007, p. 201).

Existe uma inegável ligação de vários aspectos do meu trabalho com o de Tinguely. Ele é uma referência importante, seja pelo fato de os mecanismos geradores do movimento estarem expostos aos olhos nos trabalhos, seja pela presença do som. Em suas esculturas, os sons dos rangidos, estalos e ruídos metálicos dos materiais que se chocam são uma consequência dos movimentos e ações mecânicas preparados por ele. As sequências de ruídos de suas esculturas, como em *Heureka*, de 1964 (Figura 19), resultam em composições sonoras com tempo de execução variável, cujas diversas partes componentes se alternam em ciclos que variam entre sincronidade e assincronicidade (Áudio 8). Suas obras são automáticas, movidas a eletricidade ou força

hidráulica, por exemplo, e seguem uma espécie de programação mecânica de acontecimentos, onde uma parcela de acaso no jogo entre o encontro e desencontro dos ciclos sempre tem lugar.



Figura 19. Jean Tinguely. *Heureka*. 1964.

Um tipo de programação sonora mecânica mais controlada pode ser encontrado no trabalho de Paulo Nenflidio, um dos artistas brasileiros contemporâneos bastante atuantes na área da escultura sonora. Apresentando-se como artista sonoro, ele produz esculturas, instalações, objetos, instrumentos e desenhos. Além da presença do som em seu trabalho, o movimento, a aleatoriedade e a construção são aspectos importantes, envolvendo conhecimentos de eletrônica, física, mecânica e automação.

Uma de suas esculturas que trabalham com a ideia do acaso controlado é *Gotejador* (2009), uma máquina que, segundo ele, produz música com microtonalidades (Figuras 20 e 21). Neste trabalho, gotas de água atravessam sensores produzindo sons de acordo com o tamanho das gotas e com a velocidade da queda (Áudio 9).



Figura 20. Paulo Nenflidio. *Gotejador*. 2009.



Figura 21. Paulo Nenflidio. *Gotejador*. 2009. Detalhe.

Outra escultura sonora sua, o *Monjolofone* (Figuras 22 e 23), permite uma manipulação mais apurada, possibilitando programar uma composição com um tempo mais exato (Áudio 10). Segundo a descrição feita por ele mesmo,

Monjolofone é uma máquina de música aleatória e automática movida à água. É composto de uma bomba d'água manual, um coletor e um reservatório de água, 12 torneiras, 12 monjolos e 12 placas de alumínio afinadas na escala temperada. Inicialmente a água encontra-se no coletor. Para a máquina funcionar, bombeia-se a água do coletor para o reservatório. Abre-se as torneiras das respectivas notas que se quer ouvir. Os cochos se enchem de água, pendem pelo peso, esvaziam e retornam a posição original percutindo as placas de alumínio. Pode-se controlar o tempo da percussão de cada uma das notas pela abertura das torneiras. Quanto mais aberta, mais água jorra pela torneira e assim os cochos se enchem mais rapidamente, aumentando a velocidade das percussões. Se quiser uma música com andamento mais lento,

basta reduzir a vazão de água das torneiras pelo fechamento dos registros. (NENFLIDIO, 2010).¹¹



Figura 22. Paulo Nenflidio. *Monjolofo*. 2010.



Figura 23. Paulo Nenflidio. *Monjolofo*. 2010. Detalhe.

¹¹ Texto elaborado pelo próprio artista apresentando o trabalho em seu canal no *Youtube*.

Apesar do inegável cuidado estético visual, nestes trabalhos de Nenflidio a obtenção de sonoridade constitui sua principal razão de ser. No trabalho de Tinguely, e em boa parte da minha produção de objetos, a busca pelo movimento e a criação de acontecimentos mecânicos são os motivadores, sendo que a sonoridade é um dos componentes essenciais destas manifestações cinéticas. Porém, uma vez constatada a presença e a importância destas sonoridades, elas acabaram por se tornar igualmente um foco de interesse para mim. Foi aos poucos que comecei a construir aparelhos mais voltados para a sonoridade.

Alguns dos meus aparelhos talvez se encaixassem na definição de escultura sonora proposta por Licht. Entretanto, não penso meus objetos sonoros exatamente como escultura, pois para mim as suas funções mecânicas e as suas possibilidades de manipulação precedem e superam seus aspectos visuais e escultóricos. Por outro lado, para dificultar ainda mais esta classificação, sei que há algo do pensamento de pintura neles, proveniente da origem de minha experiência, uma vez que comecei a construir objetos através da tridimensionalização do suporte da pintura.

A palavra *aparelho* pode ser sinônima de instrumento, ferramenta ou de máquina, um conjunto de peças ou utensílios organizados para determinada finalidade. Mas o termo expressa também uma disposição preliminar, um preparativo. Aparelhar significa providenciar o que é necessário para determinado fim, é pôr em condições de uso ou funcionamento.

Considero que o *aparelho* tem algo a ver com os meios, e a *composição* tem algo a ver com os fins. Quando faço um trabalho de composição, volto meu interesse mais para o efeito estético produzido, e ofereço isto para a apreciação de alguém. Quando construo um aparelho, estou mais interessado na atividade que será realizada com ele e nas formas de interação que ele pode propiciar, embora o efeito potencial dele me interesse também, ciente de que ele também pode ser apreciado como obra estética e estática.

Em meu trabalho, eu experimentei as qualidades de diversos materiais considerando as sonoridades que poderia obter deles. Busquei mecanismos que emitiam sonoridade, como campainhas elétricas, rádios, toca-discos e outros. Estes engenhos dispararam meu interesse pelo seu funcionamento maquínico, tanto pelo modo como operam quanto pelo modo como eles interagem com quem os utiliza. Busco

modos pouco convencionais de acionamento, desejoso de proporcionar esta estranheza como parte das qualidades da relação proposta pelo aparelho para quem o utiliza.¹²

Ademais, instrumentos musicais são feitos para as medidas das mãos humanas. Teclas, chaves, trastes, são dimensionados para serem manipulados com os dedos. Este tipo de adequação física também se faz presente nos critérios que uso para confeccionar meus aparelhos, embora de modos pouco usuais.

O conjunto *Inteirativa* (1998) foi montado com três aparelhos dotados de luz e som acionados por sensores fotoelétricos (Figura 24) e apresentava uma concepção que considero próxima do conceito que faço de um *aparelho sonoro*, ou de um *dispositivo sonoro*, conforme vim a denominar mais tarde.

Indicando lugares para pôr a sombra das mãos e da cabeça, a pintura que apliquei sobre o quadro fotoelétrico principal desta instalação procurou sugerir às pessoas uma possível posição do corpo e uma possível forma de utilizar o aparelho. A visualidade, portanto, atendia muito a estes critérios funcionais.



Figura 24. Chico Machado. *Inteirativa*. 1998.

¹² Estas questões estavam presentes na minha dissertação de mestrado *Máquinas imprecisas: materiais, procedimentos e imaginário em aparelhos mecânicos de arte* (MACHADO, João Carlos. *Máquinas ...* 2005. 108 f. Dissertação (Mestrado)–Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Instituto de Artes, Programa de Pós-Graduação em Artes Visuais, Porto Alegre, 2005).

Disposto em relação frontal a uma fonte de luz elétrica, seus diversos componentes são disparados pela ausência da incidência de luz sobre eles. Isto podia ser obtido de duas maneiras básicas. Apagando-se a luz através de um interruptor posicionado no centro da área da instalação, acionavam-se todos os dispositivos simultaneamente (Figura 25).



Figura 25. Chico Machado. *Inteirativa*. 1998.



Figura 26. Chico Machado. *Inteirativa*. 1998.

A outra possibilidade de utilização dos aparelhos se dava pela colocação da sombra do corpo, ou de partes do corpo, sobre cada célula fotosensora (Figura 26). Assim, podia-se escolher a ordem e a combinação dos acontecimentos sonoros e visuais, de modo similar ao de tocar um instrumento musical (Áudio 11).

Existe alguma influência do trabalho da artista norte americana Laurie Anderson no desejo deste trabalho. No filme *The home of the brave*¹³ (1986), ela executa movimentos e batidas sobre sensores eletrônicos dispostos no próprio corpo, obtendo sons a partir dos seus gestos corporais. Esta pequena performance de Laurie Anderson, executada antes da música *Language is a virus*, até onde consigo recordar, foi a primeira obra que me chamou a atenção para o deslocamento do gesto e do movimento para a sonoridade (Figuras 27 e 28). Assisti a este filme pela primeira vez no final dos anos oitenta. Utilizando-se de sensores eletrônicos, a artista obtinha sons percussivos similares à de uma bateria ao bater partes de seu corpo sobre outras partes (o pulso batendo no joelho, ou no peito, por exemplo). O processo de deslocamento entre gestualidade (visualidade) e sonoridade não apenas chamou a minha atenção como despertou o desejo de experimentar algo semelhante em meu trabalho. Um movimento gerando um som. Uma ação visual gerando uma sonoridade ou uma ação gerando uma visualidade e uma sonoridade. A sua dança e o seu gesto transformavam-se em som (Áudio 12).

O deslocamento que ocorre quando um estímulo de uma natureza gera uma resposta em outro tipo de estímulo foi um tipo de acontecimento que passei a explorar em diversos trabalhos.

A geração de sonoridades através de gestos corporais não constitui uma novidade na arte se considerarmos que todo músico obtém sonoridades através dos seus gestos sobre um instrumento, seja ele qual for. O diferencial da performance de Anderson, a meu ver, além da interessante aparência estética e plástica do seu trabalho, consistia no modo pouco convencional com o qual ela fazia isso, na visualidade espetacular dos seus gestos.

¹³ Produzido por Paula Mazur e dirigido por Laurie Anderson (THE HOME, 1986).



Figuras 27 e 28. Laurie Anderson. Quadros do filme *The home of the brave*. 1986.



O deslocamento dos estímulos e signos pode ser relacionado à problematização da questão do poder da linguagem – a visual, a sonora e, principalmente, a verbal –, que constitui um dos assuntos temáticos desta artista nova-iorquina. Daí vem seu interesse por construir aparelhos e dispositivos que interconectam a sonoridade musical e a palavra através da voz, como nos seus instrumentos *viofonográficos* onde utiliza discos de vinil (Figura 29) e o *talking stick*, um bastão com controladores digitais (GOLDBERG, 2006, p. 163). A expressão *Language is virus*, utilizada por Anderson no título de sua canção, provêm da frase *Language is a virus from other space*, do poeta *beatnik* William Burroughs, que, por sua vez, aponta a contaminação da linguagem por ela própria. Na música *Late Show* de Anderson a frase *listen to my heartbeat*, dita por Burroughs, é proferida pelo arco do seu violino, usando seu *tape-bow violin* com um pedaço de fita magnética no lugar das crinas do arco, que é lida por um cabeçote afixado no violino (Áudio 13).



Figura 29. Laurie Anderson. Instrumento viofonográfico. 1976.

Assim, a poesia *beatnik* de Burroughs torna-se presente na performance de Anderson através da tecnologia, pelo *tape-bow violin*. A presença de Laurie Anderson em suas performances é sempre intermediada de alguma maneira por recursos tecnológicos sofisticados, com ênfase no tratamento da voz e do texto. Ela chama a atenção para esta distância ao modificar o som de sua voz que, ao mesmo tempo, sempre nos soa extraordinariamente próxima. Uma relação entre presença e ausência também ocorre no conjunto *Inteirativa*, uma vez que é a ação de um usuário sobre um aparelho que faz com que o som se torne presente.

A relação de meu trabalho com o de Laurie Anderson não se dá pela aparência final e pelos resultados estéticos decorrentes dos trabalhos. Mas sim pela mediação da presença através da tecnologia, pela ideia de deslocamento dos estímulos e pelo interesse em obter esta subversão através do uso de tecnologias (ela como *high tech*, e eu como *low tech*) e da confecção e criação de mecanismos sonoros. Mas os objetos construídos por ela estão mais próximos da noção de instrumento do que de aparelho, segundo minha concepção. Ela os utiliza em shows e performances, mas não são objetos igualmente feitos para exposição.

No conjunto *Inteirativa*, o gesto de colocar a sombra sobre o sensor se transforma em luz e som, e os movimentos realizados frente ao painel são interpretados pelos dispositivos elétricos, realizando uma operação de conversão dos códigos. Esta forma de transformação de um tipo de estímulo em outro se fez presente em diversos dos meus trabalhos posteriores.

A ação de colocar a sombra sobre os fotosensores faz com que o movimento do corpo gere um acontecimento sonoro e um acontecimento visual. Gosto de pensar isto

como uma transformação de um elemento de uma natureza (movimento do corpo) em outro de outra natureza (som), que é materializado pela presença de alguém que age sobre um aparelho. Uma energia mecânica se transforma em uma energia acústica. Esta transformação do movimento em som ocorre sempre que se toca um instrumento. São os gestos do corpo e das mãos que acionam os instrumentos para produzir o som, como na ação de dedilhar as cordas de um violão, por exemplo, ou as teclas de um piano. São modos de passagem da materialidade da ação sobre os objetos para elementos menos materiais, em forma de ondas sonoras.

Transformar o movimento em som, o som em visualidade, ou vice-versa, são modos de conexão entre visualidade e sonoridade presentes no meu fazer artístico e que se dão de diversas maneiras. Uma indissociabilidade entre o som e a imagem, às vezes de maneira técnica e às vezes conceitual, é bastante recorrente no meu trabalho.

Pelo modo como solucionei os aparelhos fotosensíveis, conforme esquema abaixo (Figura 30), o acontecimento sonoro estava eletricamente conectado ao acontecimento visual, tornando-os tecnicamente indissociáveis.

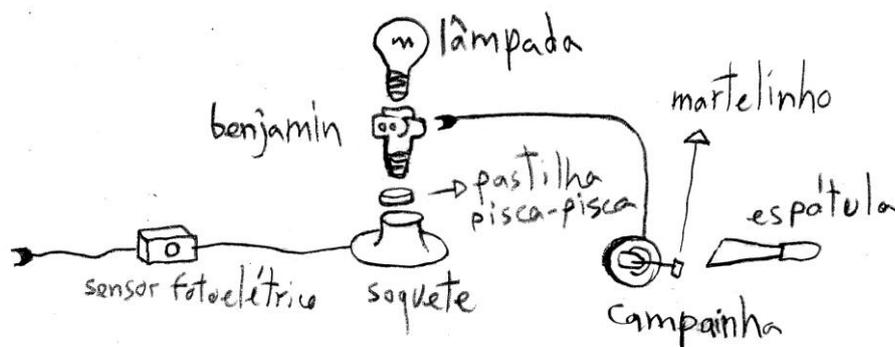


Figura 30. Esquema de ligação dos componentes do painel fotoelétrico.

Posteriormente, este painel fotoelétrico foi utilizado também como um instrumento na peça musical e na performance intitulada *Acrotismos Cinecromáticos* (2003), que realizei em parceria com o músico e compositor Alexandre Birnfeld. Ele compôs uma obra sonora utilizando e processando uma gravação dos sons do meu aparelho. Birnfeld determinou e escreveu uma partitura para estruturar a peça e para ordenar os acontecimentos da performance usando relações de tamanho e duração de proporção áurea. Em momentos determinados pela partitura ligávamos os próprios aparelhos, cujo som se mesclava à parte pré-gravada (Áudio 14). O comportamento

aleatório e assíncrono das campainhas elétricas, dado pela interferência das pastilhas de pisca-pisca, conferiam indeterminação e a presença de certo grau de acaso nesta composição com cinco minutos de duração total.

Depois desta série de trabalhos eletromecânicos, decidi fazer trabalhos sem energia elétrica, que seriam movidos pela ação da força humana. Foi uma opção por uma solução tecnológica *low tech* e pela construção de aparelhos e dispositivos com acabamento rústico.¹⁴

A visualidade e as sonoridades destes engenhos guardaram um aspecto tosco e, ao mesmo tempo, lúdico. Tanto o conjunto chamado *Indiqueitors* (2005) (Figura 31) como o conjunto chamado *De ráier én de lôuer* (2007) apresentam, entre outros componentes, dispositivos de cordas tocados mecanicamente por palhetas afixadas em partes giratórias.

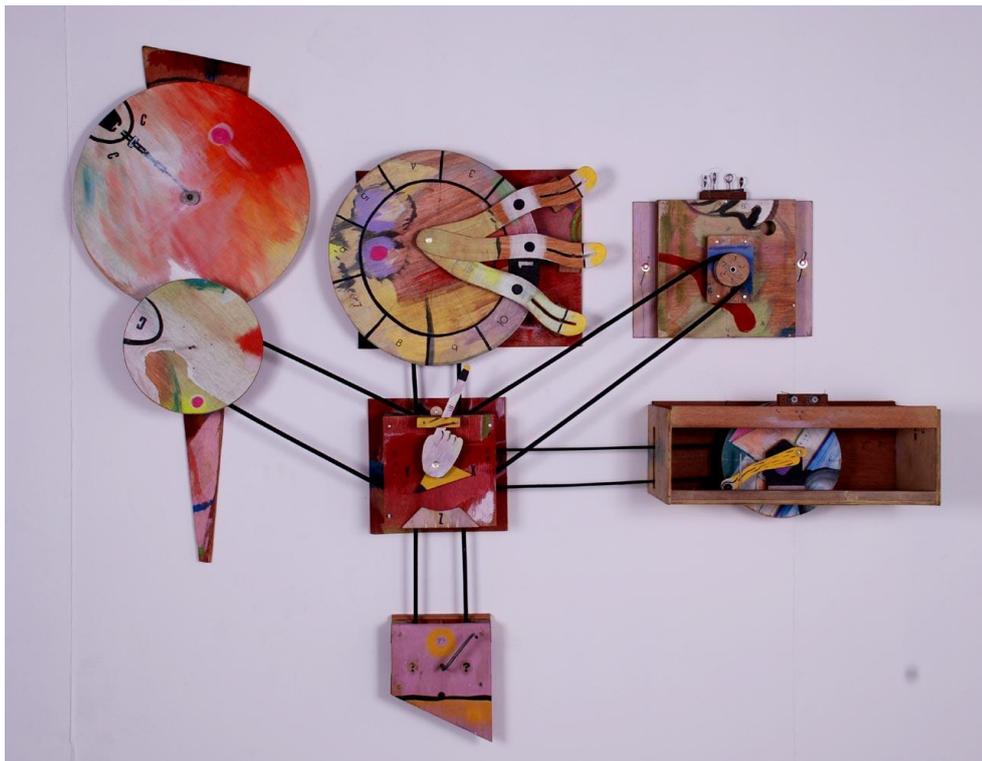


Figura 31. Chico Machado. *Indiqueitors*. 2005.

¹⁴ Estas questões também foram abordadas na minha dissertação de mestrado e podem ser encontradas em dois artigos: *O low tech frente ao maquinocentrismo e a invisibilidade dos processos digitais* (MACHADO, João Carlos. O low ... In: ENCONTRO DA ANPAP, 18., 2009, Salvador. *Anais ...* Disponível em: <http://www.anpap.org.br/anais/2009/pdf/cpa/joao_carlos_machado.pdf>); e *Modo de usar: a utilização dos materiais na arte cinética*, publicado na *Revista da Fundarte*, de Montenegro (MACHADO, João Carlos. Modo ... *Revista da Fundarte*, Montenegro, ano 10, n. 19, p. 28-33, jan./jun. 2010. Disponível em: <<http://128.241.200.248/publicacoes/revista%2019.pdf>>).

Os mecanismos, suas estruturas, seus eixos, suas polias e suas correias que movem os diversos componentes são partes importantes de cada conjunto. O movimento e o funcionamento dos aparelhos emitem sons diversos. Rangidos, guinchos e outros sons esganiçados se mesclam aos sons dos componentes intencionalmente sonoros, como os instrumentos de corda e os de percussão (Áudio 15).

1.6 Tátân-tatunDÁ cumPLÉIN catuctuTÂNtumtumtam CLUAAASH!

O título acima remete a uma possível representação onomatopaica do som produzido no terceiro teste de montagem do aparelho cinético *ritimificador* (fazedor de ritmos), que produzi entre 2008 e 2009.

Além deste dispositivo, a produção que eu realizo hoje, e que concretiza o corpo prático de minha pesquisa, apresenta aparelhos sonoros manipuláveis e videocomposições. Um grupo destes objetos e vídeos foi apresentado na minha exposição individual denominada *Dispositivos Sônicos*, realizada no Museu do Trabalho em Porto Alegre (Figura 32), entre outubro e dezembro de 2010. Nesta mostra expus o supracitado aparelho que denominei de *Ritmifiqueitor*, bem como uma série de objetos sonoros munidos de cordas e tocados por manivela.



Figura 32. Capa do material gráfico da exposição *Dispositivos Sônicos*. 2010.

Meu desejo de alcançar este trabalho já era bem anterior à sua realização. No ano de 2000 produzi uma série de aparelhos eletromecânicos na forma de objetos cinéticos – um pouco pintura, um pouco escultura – com partes movidas por motores elétricos. Entre eles, fiz um trabalho que denominei de *Circohito* (Figuras 33 e 34).



Figuras 33 e 34. Chico Machado. *Circohito*. 2002.



Construído sobre uma chapa de madeira colocada na horizontal, este aparelho, ao ser acionado, faz girar uma roda colocada no centro do trabalho. Esta roda horizontal movimenta uma segunda roda vertical, afixada num eixo preso à primeira. Ao deslocar-se, a segunda roda percorria um trajeto circular. Ao longo do seu percurso foram colocados diversos “obstáculos” que, ao serem transpostos, provocavam sons diversos, cuja seqüência se repetia a cada volta, gerando uma espécie de ritmo sonoro (Áudio 16).

Este trabalho foi uma espécie de protótipo em pequena escala da obra circular maior movida à “tração humana” que eu pretendia realizar e que acabou resultando no *Ritimifiquitor*. Lembro-me vagamente de ter tido a ideia do aparelho de maior dimensão

que construí posteriormente ao assistir o filme *Conan, o Bárbaro*¹⁵ (Figura 35), onde este personagem aparece movimentando uma roda de moinho de pedra, que é um mecanismo usado desde a antiguidade, movimentado por animais ou por escravos.



Figura 35. Quadro do filme *Conan, o Bárbaro*. 1982.

Imediatamente lembrei-me também de uma gravura de Debret (Figura 36) que mostra este aparato sendo utilizado num engenho de açúcar.

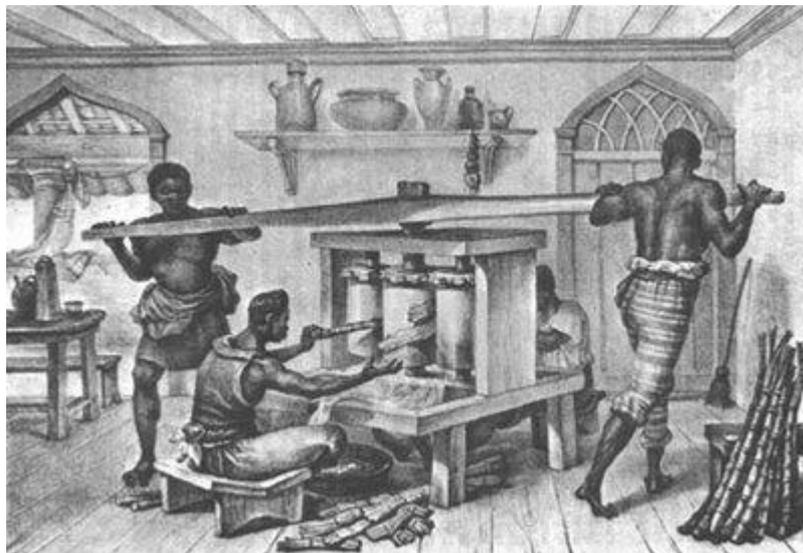


Figura 36. Jean Baptiste Debret. *Escravos na moenda*. 1835.

Parte do conceito do *Ritimifiquietor* está atrelado à *ritmificação* das coisas com o intuito de observá-las esteticamente. A ideia, mesmo que em pequena medida, é tirar proveito da artificialidade da arte e do discurso estético e friccionar isto com pequenas porções da experiência cotidiana. E a prática do deslocamento dos signos, que é uma

¹⁵ *Conan, o Bárbaro*. Dirigido por John Milius. Com *Arnold Schwarzenegger*, James Earl Jones e Max von Sydow. 1982.

consideração sobre as operações de linguagem, pode promover uma ativação da apreciação estética, assim como a falta de finalidade prática desse aparelho e das suas funções mecânicas.

O *deslocamento dos estímulos sensoriais e a indissociabilidade* são modos de relação entre som, movimento e visualidade presentes neste aparelho, pois as sonoridades e os movimentos visuais estão atrelados entre si, decorrentes dos movimentos e ações mecânicas programados nele.

Outros aspectos concretos que me interessaram na ideia deste aparelho, além da vontade de realizar uma obra em escala grande, foram: o uso da força de tração humana, a presença do usuário dentro da obra, e a possibilidade de gerar sons ritmicamente, através da repetição gerada pelo movimento circular. A distribuição espacial dos obstáculos/eventos sonoros a serem transpostos, a distância entre eles, corresponderia às distâncias temporais dos acontecimentos. Assim, a divisão do espaço corresponderia à divisão do tempo. O desenho da distribuição espacial de seus componentes (Figura 37) acaba por constituir uma espécie de partitura a ser executada por ele (Áudio 17).

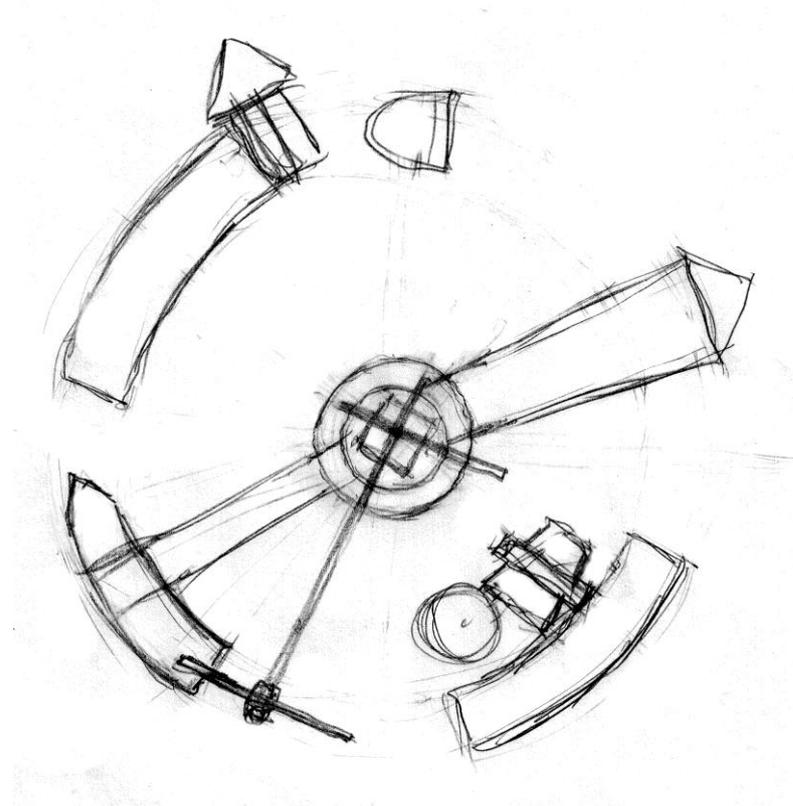


Figura 37. Desenho de uma vista superior do *Ritimifiqueitor* como uma possível partitura.

Conceitos de divisão do som envolvendo o tempo são constantes nas considerações daqueles que criam as expressões sonoras que chamamos de musicais. Além do preceito conceitual de utilizar o aparelho para obter sons e ritmos, uma influência e uma penetração de outras lógicas e razões da música participaram e foram contempladas, pelo menos em parte, na confecção do *Ritimifiquedor* (Figura 38). Mas tudo isto se configurou aos poucos, parte por parte, como testemunham algumas anotações que fiz durante a sua realização:

18/12/2008

Apropriei-me de uma velha cadeira giratória de quatro rodas, destas usadas em escritórios ou estações de trabalho. Tirei o assento, o encosto e as rodas desta cadeira e afixei a sua base de cabeça para baixo sobre um suporte de madeira, obtendo um eixo vertical giratório com quatro braços perpendiculares horizontais na sua parte superior (que eram os pés da cadeira). Ao realizar este ajuntamento percebi que este poderia ser o núcleo gerador de tração do meu *ritmificador*.

Mais do que um lugar ou posição de onde se colocaria a obra em funcionamento, o centro geométrico dela, este lugar passou a ser o lugar a partir do qual o trabalho, e todos os seus componentes, seriam concebidos.



Núcleo gerador de tração do *ritimificador*.



A Grande Roda afixada ao núcleo.



Primeiro teste sonoro.

A partir da instauração deste mecanismo/núcleo trator, comecei a dispor obstáculos diversos ao longo da trajetória desenhada pela grande roda. Eram tocos, rampas e um gradil de madeira, um xilofone de brinquedo e um instrumento de cordas antigo que fiz por volta de 1997. Materiais que estavam à mão no meu atelier.

04/03/2009

Após os testes iniciais, que confirmaram a funcionalidade deste primeiro mecanismo trator, comecei a elaborar uma rampa para elevar a grande roda e fazê-la cair sobre uma espécie de gangorra que faria subir uma peça que deslizaria através de um eixo vertical. Esta peça móvel se chocaria com um anteparo metálico, produzindo um som.

Minha tentativa de obter um aparelho sonoro a partir deste sistema de tração não foi bem sucedida, pois a queda da grande roda não conseguiu força e impulso suficientes para obter o som que eu desejava. Decidi, então, transformá-lo em um aparelho mais de visualidade do que de sonoridade. Adicionei um conjunto de varetas de madeira e de metal acopladas a uma parte de um esqueleto de um guarda chuva dobrável, com partes articuláveis que se dobram e se desdobram a partir do movimento vertical da peça que desliza sobre o eixo.



A seguir, desejoso que estava de adicionar componentes mais sonoros, comprei um prato metálico de bateria (prato de condução) e afixei-o num dispositivo de modo que a sua percussão fosse obtida pela passagem do eixo da grande roda por uma espécie de baqueta de madeira.



Construí também um instrumento de cordas que é tocado por uma palheta presa a uma pequena alavanca dotada de uma mola. Ao passar por este aparelho, a grande roda desloca a alavanca, fazendo com que as cordas soem.



10/03/2009

Tomando como referência o tipo de construção rítmica sonora que caracteriza a formação de grupos de música pop, rock ou jazz, construí um aparelho/instrumento que teria a função do bumbo da bateria.

A bateria é um instrumento de percussão, e se caracteriza pela presença de componentes percussivos como o bumbo – tambor grave acionado por pedais, a caixa ou tarol – tambor de som médio/agudo acrescido de uma esteira metálica vibratória, e o xipô – conjunto de dois pratos metálicos pressionados um contra o outro através do uso de um pedal –, e mais os pratos de condução e de ataque, além de outros tambores como os tontons e o surdo.

As levadas de bateria dos ritmos são obtidas pela divisão temporal, pela dinâmica pela acentuação, e pela combinação e alternância dos componentes citados acima – uma sintaxe sonora – numa determinada frase ou célula rítmica que se repete em cada compasso ou a cada grupo de compassos.

Neste momento, então, estou buscando algumas combinações sonoras das partes, o que significa experimentar ordenações e distâncias temporais entre os componentes, numa relação de equivalência entre o espaço e o tempo percorridos.



Figura 38. Chico Machado. Vista superior da área circular do *Ritimifiquetor*. 2008-2009.

Este trabalho e os vídeos que surgiram a partir dele representaram, para mim, até então, o momento de maior aproximação entre minha experiência plástica visual e minha experiência sonora musical. Através dele comecei a estreitar os entrecruzamentos entre as considerações de ambas estas práticas.

Além do *Ritimifiquetor*, e de videocomposições, na mostra *Dispositivos Sônicos* apresentei mais cinco aparelhos dotados de cordas e manipulados por manivela (Figuras 39, 40, 41, 42 e 43). Não cheguei a dar um nome específico para cada um deles. Eles são fruto do aproveitamento de componentes de trabalhos anteriores que adaptei especificamente pensando na exibição. Como o *Ritimifiquetor* é um aparelho no qual predomina a função de instrumento de percussão, pareceu-me lógico oferecer aparelhos de cordas para acompanhá-lo (Áudio 18).



Figura 39. Chico Machado. Aparelho de corda tocado à manivela. Sem título. 2010.



Figura 40. Chico Machado. Aparelho de corda tocado à manivela. Sem título. 2010.

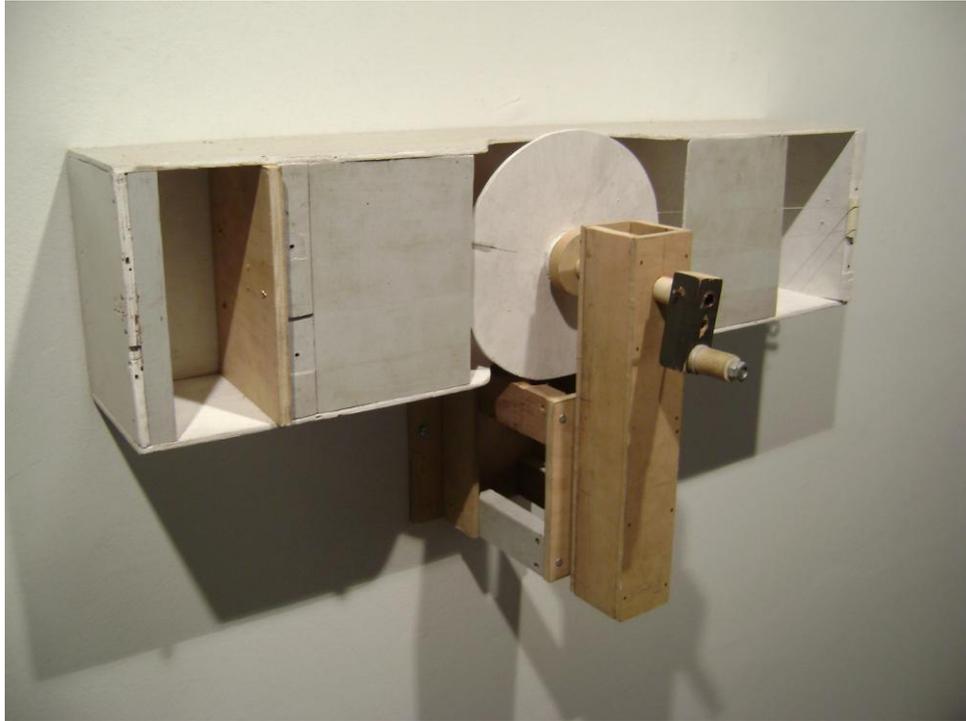


Figura 41. Chico Machado. Aparelho de corda tocado à manivela. Sem título. 2010.



Figura 42. Chico Machado. Aparelho de corda tocado à manivela. Sem título. 2010.



Figura 43. Chico Machado. Aparelho de corda tocado à manivela. Sem título. 2010.

Fiz alguns aparelhos utilizando cordas de aço mais finas e curtas, o que conferia a eles um som mais agudo, e outros com som mais grave, com cordas grossas e compridas. Aproveitei alguns pedaços de um violão em alguns, noutros utilizei materiais como metal cano de PVC para fazer pontes, trastes e tarraxas. Os formatos destes aparelhos foram determinados em grande parte pelas funções necessárias para que as cordas pudessem soar. A opção de oferecer manivelas para tocá-los está conectada ao meu gosto por aquela estranheza, pela maneira pouco convencional de fazer funcionar meus aparelhos. O modo de tocar estes aparelhos lembra um instrumento medieval pouco conhecido, a *viela de roda* (Figura 44). Vi pela primeira vez este instrumento sendo usado pelo Conjunto de Câmera de Porto Alegre (Áudio 2), em 2001. Existem vielas de roda que funcionam por fricção das cordas e outras que se utilizam de palhetas, mais semelhantes aos meus aparelhos.



Foto: Myra Gonçalves e Cristina Lima

Figura 44. Instrumentos musicais utilizados pelo Conjunto de Câmara de Porto Alegre. Acervo de Marlene Hoffman Goidanich. No centro à esquerda pode-se ver a vilela de roda.

Esses objetos apresentados na citada exposição, além da sua função sonora instrumental, trazem tanto questões de pintura como de escultura: a cor, a forma, a estrutura física, o tratamento e o uso dos materiais. Para mim, eles operam tanto visualmente como pelo seu som e pelo modo que funcionam.

Ao longo da exposição pude observar, como de costume, que as pessoas efetivamente tiravam sons dos meus aparelhos, manipulando-os um a um. Ainda não realizei um evento onde todos estes aparelhos fossem tocados em conjunto, conforme desejo fazer um dia, mas realizei algumas sessões performáticas com alguns deles em colaboração com o músico e compositor Luciano Zanatta, que denominei de *hipo-performance*, a qual será comentada posteriormente.

Como já foi mencionado, algumas questões surgidas no desenrolar deste trabalho, a partir das qualidades e potenciais sonoros destes aparelhos, e a partir também da possibilidade de manipulação dos registros videográficos feitos para documentar a progressão e o resultado estético obtido nele, levaram-me a utilizar os aparelhos como material audiovisual para a composição e a montagem sonora em vídeo. Isto proporcionou uma relação mais íntima entre minha produção de aparelhos cinéticos sonoros, minha produção em vídeo e a minha familiaridade com a música. As

videocomposições que comecei a desenvolver partiram de experimentações oriundas da documentação videográfica do *Ritimifiqueitor*.

2 Trânsitos entre música e imagem em movimento

A passagem do vídeo documental para o vídeo como obra. A relação e a distância entre o aparelho e o vídeo. Música e imagem em movimento. Edição, repetição e composição em vídeo digital. As ações do fazer como parte do assunto do vídeo.

2.1 A série Remiquistifiqueitor

Há muito tempo recorro ao vídeo como veículo documental para apresentar meu trabalho, primeiramente em VHS e posteriormente em suporte digital. A escolha é óbvia, uma vez que a fotografia não tem como oferecer ou representar a presença do som e do movimento nos meus trabalhos.

Manipulando o registro videográfico, comecei a considerar a possibilidade de estes vídeos documentais serem um trabalho por si só, e não mais uma forma de informar os objetos em funcionamento. Penso que a partir daí o conjunto do meu fazer não se limita mais a um suporte específico como os objetos, e se deposita na rede de sentidos dada pelo jogo de distância e de proximidade entre os aparelhos e a composição em vídeo feita a partir deles.

Utilizando um dos registros documentais em vídeo digital do *Ritimifiqueitor* em ação, realizei uma série de vídeos com composições sonoras e visuais que intitulei de *Remiquistifiqueition*. O nome faz uma óbvia referência ao fato de que realizei aí uma *remixagem* do material coletado em vídeo.

Inicialmente, fiz oito vídeos com a duração de aproximadamente um minuto cada (Figura 45). Eles foram compostos a partir do arranjo de fragmentos do registro do aparelho, utilizando sequências temporais de som e imagem dentro de nexos composicionais que eventualmente estão presentes na música popular (pop, rock, jazz, etc.). Deste modo, as decisões sobre a edição e a montagem, e a própria visualidade, desde o início vieram impregnadas e contaminadas pelas questões da sonoridade.

A condição de informação manipulável digitalmente proporcionou muitos recursos de edição e de efeitos, e isto permitiu a constituição de arranjos sonoros e de visualidades que não ocorreriam desta forma no *Ritimifiqueitor*, aparelho que serviu de origem à videocomposição. Posso dizer que procurei obter nestes vídeos um pouco do

resultado sonoro que eu queria com o aparelho – e que nele se tornou outra coisa (Áudios 19 e 20).



Figura 45. Chico Machado. Quadro do vídeo-obra *Remiquistifiqueitor 01*. 2009.

Estes vídeos realizaram assim um deslocamento da sua função de registro para a condição de obra em si,¹⁶ de modo similar ao que ocorreu com diversos artistas que partiram da performance e do uso do vídeo e da fotografia como documentação dos seus eventos para a realização de obras através destas mídias. Conforme Edward Lucie-Smith:

A princípio, uma razão pela qual o vídeo atraiu o mundo da arte contemporânea foi o fato de preservar de um meio eficaz os “Happenings” e “Ações” improvisados que já desempenhavam papel importante no discurso artístico de vanguarda. Subitamente, o que era efêmero tornou-se permanente e passível de repetição. (LUCIE-SMITH, 2006, p. 231).

Já Michael Rush (2006, p. 77) observa que o vídeo como forma de arte “deve ser distinguido dos usos do vídeo, mesmo os executados de modo artístico, em documentários, notícias e outros campos significativos”.

Muitos artistas como Nam June Paik, Marina Abramovic e John Baldessari, que trabalham com diversas mídias, fizeram uso do vídeo como extensão de seu trabalho. Da mesma forma, meus vídeos são o desdobramento de um trabalho realizado em uma

¹⁶ Talvez possamos caracterizar o vídeo documental pelo fato de que ele se refere a outra coisa que é mostrada através dele (neste sentido, ele é uma representação de algo), sendo ele uma forma de acesso ao fato ou fenômeno ao qual ele se refere, e sendo seu conteúdo ou significado dependente deste fenômeno primeiro, enquanto que o vídeo obra prescinde deste referente (embora possa tê-lo também), e tal conteúdo opera independentemente dele. Nesta passagem de vídeo documento para vídeo obra, o vídeo passa a constituir um fenômeno por si, com seu próprio fluxo e com suas próprias qualidades.

mídia (escultura, ou objeto, ou performance) sobre outra (o vídeo digital). Ao mesmo tempo em que eles carregam algumas mesmas questões de uma área para outra, eles acabam por esbarrar também em questões específicas da área do vídeo, que não se faziam presentes nas suas áreas de origem, pelo menos não da mesma maneira. Fazer uma ação para a câmera pressupõe engendrar um enquadramento, uma seleção e uma composição para o recorte feito por ela. A realização de um vídeo é acompanhada de uma série de questões e pensamentos deste fazer, ligados não só à captura das imagens e sons, mas também à utilização de edição, de efeitos, de sonorização, entre outros.

Trabalhar para a câmera, prescindindo da presença do público, faz com que tal ação só seja disponibilizada através do meio técnico, da câmera, dos softwares de edição e dos dispositivos de saída, como os monitores e projetores. Estes dispositivos são significantes e irão participar da experiência oferecida ao público em forma de vídeo.

2.2 Som, música e imagem em movimento

Meus vídeos provêm em grande parte do meu desejo de música, e de propiciar amarrações entre música, visualidade e movimento.

A pesquisa sobre a relação entre imagem em movimento e música acompanhou a história do cinema desde o seu início como meio expressivo. Foram realizadas composições para filmes mesmo antes do processo de sonorização técnica do cinema, quando uma partitura acompanhava a cópia do filme. As opções de fazer convergir ou divergir a música e a imagem visual participavam das discussões e teorizações de cineastas como Sergei Eisenstein e Dziga Vertov.

Eisenstein era favorável à ideia de utilizar o som numa relação de contraponto com a imagem, e baseou parte da sua metodologia de montagem em conceitos próprios da música, principalmente o ritmo. Em *A forma do filme*, pode-se perceber essa influência nos nomes de alguma das categorias formais de montagem apresentadas por ele, como a *rítmica*, a *tonal* e a *atonal*.

Utilizando a partitura musical como base da linha de tempo da montagem (Figura 46), associando as linhas melódicas às linhas de força plástica da imagem, ele propunha uma montagem vertical considerando paralelismos entre sonoridade e visualidade.

	SHOT I		SHOT II		SHOT III		SHOT IV		SHOT V	
PICTURE FRAMES										
MUSIC PHRASES	A		B		A		B		C	
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	
MUSIC										
LENGTH (in measures)	1	1	1	1	1	1	1	7/8	1/8	1
	2		2		2		1 7/8		1 1/8	
DIAGRAM OF PICTORIAL COMPOSITION										
DIAGRAM OF MOVEMENT										

Figura 46. Fragmento da partitura de montagem do filme *Alexander Nevski* (1938) de Eisenstein, com música de Sergei Prokofiev. Publicado por Eisenstein no livro *O sentido do filme* (1948).

Dziga Vertov, por outro lado, apropriou-se das noções de harmonia e melodia para propor o conceito de *intervalo*, conforme pode ser apreciado no filme *Homem com uma câmera* (1929). Incorporando a estética formalista das vanguardas russas por um lado, e o realismo soviético por outro, Vertov considerava que o cinema é um instrumento de “mostração” do mundo, preferindo mostrá-lo ao invés de representá-lo (AUMONT; MARIE, 2003, p. 297).

Segundo Mascarello: “No plano artístico, o ‘cine-olho’ de Vertov é um método de decifração do mundo que recusa tanto a reprodução da aparência imediata quanto a sugestão simbolista de pretensas essências espirituais” (2008, p. 134). Portanto, para não representar (imitar) a realidade, Vertov lança mão de recursos formais como o *intervalo*, que procuram revelar os meios utilizados para a representação, provocando uma apreensão anti-ilusionista do filme.

Uma definição do intervalo de Vertov é dada por Jacques Aumont: “O intervalo é assim concebido como pura diferença, produzida de um movimento a outro movimento” (2003, p. 298). Vertov utilizava este conceito colocando em relação sequencial dois ou mais planos que apresentavam diferenças e semelhanças tanto na sua forma visual como na direção e no sentido do movimento.

A comparação com a percepção e a articulação de sentido na música também é mencionada por Aumont. Para ele, além do sentido criado pela acumulação de planos sucessivos, os intervalos entre cada plano da montagem chamam a atenção para “outro modo de relações temporais na imagem”, *o salto* (2007, p. 237). Para este autor, o salto que diferencia dois planos sucessivos é mais importante do que aquilo que os une. Esta diferença entre eles é denominada de *intervalo*.

Em musicologia, um intervalo é a distância entre duas notas, mensurável pela relação de suas freqüências; o ouvido um pouco treinado consegue facilmente reconhecer e apreciar essas distâncias, e a música funciona assim, concreta e positivamente, com base no que em si é apenas uma relação abstrata. (AUMONT, 2007, p. 238).¹⁷

É considerando esta lógica da distância entre duas imagens de um filme que ele menciona as teorias e o trabalho de Dziga Vertov, que:

[...] propôs fazer dela o fundamento de um tipo de cinematografia deliberadamente não-narrativa e até não-ficcional, na qual a significação e a emoção nasceriam da combinação de tais relações abstratas (entre formas, durações, enquadramentos, etc.). (AUMONT; MARIE, 2003, p. 298).

Assim, os recursos formais tomados de empréstimo de conceitos musicais se tornam evidentes e contaminam os procedimentos de Vertov, sendo componentes integrantes da construção de sentido de seus filmes.

Quanto ao funcionamento dos intervalos em relação à percepção, considerando-se que esta se apoia grandemente em sistemas de referência que, por sua vez, operam por comparações de similaridade e de contraste (diferença), podemos perceber estas relações tanto entre os elementos de cada plano como também entre os diversos planos. Desta forma, os saltos dos intervalos de Vertov podem ser *melódicos* (de planos sucessivos) ou *harmônicos* (em imagens simultâneas).

Não utilizo o som como um apoio à função narrativa do roteiro, como fazia Eisenstein, mas tenho em comum com ambos esses cineastas o fato de utilizar de conceitos da música para realizar meus vídeos. Os princípios construtivos das minhas composições encontram algum diálogo com a abordagem não-narrativa de Dziga Vertov.

¹⁷ No caso do vídeo e do filme com imagens de figuras reconhecíveis, esta é uma operação que se soma à associação que fazemos entre estas figuras. Mesmo que as figuras distraiam nossa atenção da pura forma visual que lhe dá reconhecimento, a percepção da forma age aí de modo similar à percepção da música.

No território do filme abstrato e da animação, também desde o início do século XX, diversos artistas se interessaram por realizar filmes animados criados a partir da relação entre música e visualidade. Dentre os mais notórios, Viking Eggeling e Oskar Fischinger legaram obras maestrais no que diz respeito à convergência entre a visualidade e a sonoridade. Ambos possuíam conhecimento musical apurado, e realizaram animações onde a visualidade acompanhava a música. Eggeling compunha suas próprias trilhas, enquanto Fischinger “ilustrava” obras de compositores consagrados (Figura 47). A técnica de Fischinger era similar àquela utilizada pelos estúdios de Walt Disney, realizando a animação quadro a quadro, utilizando as técnicas de *stop motion*¹⁸ mescladas a outras, fazendo com que os movimentos e acontecimentos visuais fossem sincronizados à música. Isso é obtido através da contagem do tempo da música e a conversão deste tempo em quadros a partir da velocidade em que o filme roda (24 quadros por segundo, em geral).

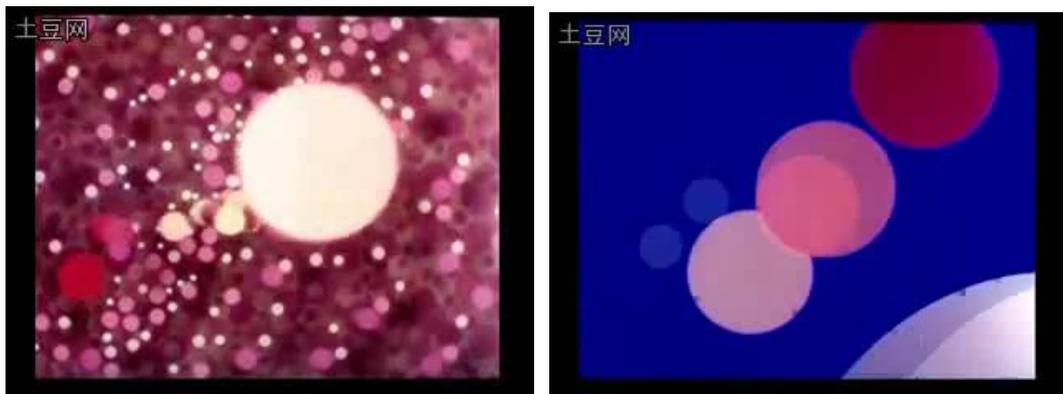


Figura 47. Oskar Fischinger. Quadros do filme *An optical poem*. 1938. Música de Franz Liszt.

Embora estes também sejam referenciais importantes para mim no que diz respeito à relação entre imagens em movimento e sonoridade, não é dessa forma que procedo nos meus vídeos, pois o som e a imagem já estão associados nas captações que faço, mesmo que eu obtenha a composição sonora através de uma edição que se aproxima da técnica do *stop motion* utilizada por eles. Além disso, a composição musical, no meu caso, não é anterior ao vídeo, é criada junto com ele. Conforme mencionei acima, um dos preceitos que orientaram o fazer dos vídeos é o de utilizar o som e a

¹⁸ *Stop motion* é uma técnica de animação que consiste em obter a ilusão de movimento fotografando modificações de objetos quadro por quadro.

imagem associados, usados necessariamente juntos. Utilizar a imagem e o som presentes no momento da gravação simultaneamente e sincronicamente.

A indissociabilidade de som e imagem é mais fundamental no vídeo magnético convencional do que no vídeo digital, conforme explica o vídeo artista Woody Vasulka:

No jogo desta interação – o som produzindo a imagem –, nós compreendemos que existia aí um único material: são as voltagens e as frequências que produzem os sons e as imagens. Esta unicidade do material de base foi sem dúvida para nós a descoberta mais importante em relação à interatividade. Então nós poderíamos gerar ou controlar as imagens pelo som. (VASULKA apud MÈREDIEU, 1995, p. 348).

Essa unicidade material do áudio e da imagem está presente em parte dos trabalhos da dupla de videoartistas Steina e Woody Vasulka. Steina teve formação em música e Woody em engenharia eletrônica. No vídeo *Trevor*, por exemplo (Figura 48), Steina manipula eletronicamente o som e a imagem de uma gravação feita com o músico inglês Trevor Wishart, distorcendo a sua figura e os sons proferidos vocalmente por ele (Áudio 21).



Figura 48. Steina Vasulka. *Trevor*. 1999.

Apesar de trabalhar com o vídeo digital, e de ele operar de outra forma, dada a sua natureza numérica simbólica do seu estatuto imaterial, esta noção de indissociação permanece como um preceito válido para mim. Resolvi assumi-lo como uma espécie de regra do meu jogo de criação. Assim cada som teria uma imagem correspondente e cada imagem teria um som correspondente. Mesmo que eventualmente estes sons e imagens fossem processados de tal maneira e com tais efeitos – chegando ao ponto de

descaracterizá-los –, eles continuariam ligados ao seu par indissociável, apresentados sempre sincronicamente.

Isto faz com que cada escolha sonora implique na apresentação da manifestação visual que a acompanha. Compondo o som, componho também a imagem.

A relação entre compor um vídeo e compor uma música é apresentada da seguinte maneira pelo videoartista Bill Viola:

Eu sempre afirmo que o vídeo está mais próximo da música do que da escrita, que da pintura ou que da fotografia. Compor imagens em vídeo é a mesma coisa que compor música; nos dois casos, nós ordenamos os acontecimentos de acordo com um tempo preciso. (VIOLA apud MÈREDIEU, 1995, p. 348).

O ato de compor em vídeo implica na organização, seleção e arranjo dos materiais audiovisuais ao longo de um tempo. Ao arranjar uma sequência de sons, para ordená-los de acordo com um tempo desejado, eu necessito acomodar uma sequência de imagens na mesma linha de tempo. No *software* de edição com o qual trabalho, a linha de tempo dispõe de diversas camadas onde são alocadas separadamente as sequências de imagem (vídeo) e de áudio.

Nestas camadas, costumo dispor os sons (acompanhados das imagens) a partir de suas qualidades sensíveis. Começando com um pensamento musical, coloco numa camada um som grave repetido em intervalos regulares, estabelecendo uma marcação. Esta repetição irá gerar um pulso ou uma espécie de batida rítmica. Em outra camada, posso acrescentar algum som repetido de duração mais curta e de registro médio. Assim, posso estabelecer um ritmo, caracterizando o andamento e o clima da composição sonora. A partir daí posso acrescentar em outra camada as sequências de sons com alturas diferentes, estabelecendo pequenas frases melódicas que se repetem ao longo do tempo. E adicionar uma sequência de notas mais agudas para configurar uma outra melodia que se destaque sobre a base rítmica.

Assim, todas estas camadas de áudio estarão acompanhadas das camadas de imagem que mostram os emissores sonoros no ato do seu funcionamento, capturados no momento da gravação do vídeo. Um problema que se apresenta aqui é o de como solucionar visualmente a presença de diversas imagens para acomodá-las ao modo simultâneo dos diversos sons sobrepostos.

Estabelecer relações entre a sonoridade, o movimento, a aparência visual e o funcionamento (no caso dos meus aparelhos) é um problema que acompanha meu

trabalho há muito tempo. Na construção dos aparelhos, penso nas funções que determinados dispositivos deverão cumprir e qual movimento ou som eu quero que aconteça. Uma questão que está sempre presente é definir que forma terá este dispositivo. Esta forma é definida pelas necessidades desta função e pelas qualidades dos materiais que irei empregar. Se eu preciso de uma polia (que necessariamente é redonda) para movimentar uma peça, que forma deverá ter o suporte desta polia? Esta decisão atende a critérios tanto práticos como estéticos. De maneira similar, quando decido a ordem e a seleção dos sons numa composição, forçosamente tenho que lidar com a visualidade decorrente desta escolha.

Outra relação entre sonoridade e visualidade que entra em questão nas minhas videocomposições é a escolha por revelar visualmente a fonte do som que se escuta. No livro *ARTE BRA Crítica*, Moacir dos Anjos analisa a obra do grupo *Chelpa Ferro*, abordando a relação dos sons com aquilo que lhes dá origem. Segundo ele, esta influencia é proveniente de John Cage, que optava nas suas composições iniciais por utilizar “ruídos claramente provenientes de objetos domésticos e outros obtidos por meio de batidas e pancadas em seu piano.” (2010, p. 45). Para Cage e seus contemporâneos, a utilização de sons antes considerados não-musicais era quase uma questão política, referente à discussão do estatuto cultural da música e da obra de arte. Revelar a fonte sonora tem um sentido um pouco diferente em meus vídeos. Mostrar os objetos e as ações que produzem os sons tornou-se um preceito que resolvi adotar, uma regra que estabeleceria uma necessária relação entre objeto (aparelho) e vídeo (composição). Desejava que minha experiência e reflexão sobre a produção de objetos pudesse ser parte fundamental da minha produção em vídeo. Queria que o sentido de um se amalgamasse com o sentido do outro.

A presença de vários sons que são sobrepostos e tocados simultaneamente nas composições exige uma solução visual que comporte os pares visuais destes sons. Mas o modo como opera a simultaneidade na visualidade é distinto do modo como opera a simultaneidade na sonoridade. Cheguei a pensar em dividir a tela em diversos quadros, cada um numa parte do espaço total da tela, com a imagem do seu som. Mas queria tentar que as imagens fossem percebidas como uma só, dialogando com o fato de que percebemos diversos sons de modo simultâneo, escutados ao mesmo tempo. Por isso resolvi sobrepor as imagens, apresentando-as no mesmo espaço, explorando transparências e máscaras de recorte, o que se coloca em conformidade da concepção

do vídeo como espaço multiplicável e heterogêneo de Phillipe Dubois, apresentada acima. Este autor também identifica como próprios do vídeo os procedimentos de mixagem e mescla de imagens, o uso de sobreimpressões, de transparências, de janelas, máscaras e da incrustação de texturas vazadas em sobreposições de camadas, que são processos que utilizo amplamente em meus trabalhos.

2.3 Compendo na linha do tempo

Pesquisando sobre as questões e especificidades do vídeo,¹⁹ eu descartei aos poucos as abordagens teóricas provenientes do cinema e do filme, que tradicionalmente privilegiam o seu caráter de meio para contar uma história. Busquei, então, referenciais que auxiliassem a pensar as suas características não narrativas.

Sobre a percepção do tempo e do movimento, Rudolf Arhein afirma que mesmo a sequencialização de eventos é percebida antes no espaço, pois segundo ele mesmo afirma, “a dimensão temporal não possui nenhum meio sensorial próprio” (1989, p. 90). Assim como as linhas de tempo, esquemas, partituras e roteiros são estratégias para a visualização do tempo de uma obra, em uma apreensão representacional espacial simultânea, onde se pode perceber a totalidade da sucessão de eventos presentes nela. Arnheim alega que a simultaneidade espacial facilita a sinopse e, desse modo, a compreensão (1989, p. 82). Esta visualização espacial do tempo representada graficamente, seja numa linha do tempo seja numa partitura, facilita o trabalho do compositor. Mas ao assistir um vídeo ou ouvir uma música geralmente não dispomos de tal representação.

Arnheim e Bergson consideram igualmente que o tempo é pura duração em escoamento, e nós só apreendemos o que já é passado (BERGSON, 2006, p. 72). A percepção (do tempo), a união entre o antes e o depois só se faz possível a partir da

¹⁹ Em 2009, cadastrei uma pesquisa intitulada *Navegação e duração: no interior do fluxo da obra*, onde investigamos diversos aspectos e possibilidades relacionadas à criação de vídeos não-narrativos. Os resultados dessa pesquisa estão disponíveis na internet através do blog <http://fluxonaonarrativo.wordpress.com>. Foram escritos dois artigos a partir desta pesquisa: *Procedimentos não-narrativos na obra de Dziga Vertov*, (MACHADO, João Carlos et al. Procedimentos ... In: SEMINÁRIO DE HISTÓRIA DA ARTE, 10., 2011, Pelotas. *Anais ...* Pelotas: UFPel, 2011. Disponível em: <<http://periodicos.ufpel.edu.br/ojs2/index.php/Arte/article/viewFile/57/50>>); e *Linguagem, filme, vídeo e poética*, publicado pela revista *Orson*, do Cearte UFPel (MACHADO, João Carlos. *Linguagem ... Orson*, Pelotas, n. 1, 2011. Disponível em: <http://orson.ufpel.edu.br/content/01/artigos/primeiro_olhar/78-87.pdf>).

memória²⁰ e da consciência. A percepção do tempo dá-se, então, por analogia entre as coisas percebidas em relação a algum sistema de referência (como o movimento de rotação da terra, que determina o período de tempo de nossos dias e noites, ou a maneira como a memória retém os momentos percebidos recém passados em relação ao momento atual).

Para Bergson, outro fator importante na percepção mental do tempo é a percepção do movimento, que ocorre pela percepção visual de um elemento que descreve uma trajetória que acontece no espaço (2006, p. 59). Já Arnheim estabelece analogias entre o modo como percebemos o tempo e o modo como percebemos o espaço (1989, p. 83). Segundo ele, não apenas “a dimensão e orientação, mas também a direção e a velocidade são sentidas como espaciais” (ARNHEIM, 1989, p. 85). E a percepção do espaço está relacionada à percepção da visualidade e do movimento.

Sabe-se que o corpo humano possui órgãos para perceber o movimento. Quando sucessões de imagens se formam em regiões distintas do cérebro, passando pela retina, temos a sensação do movimento visual. Mas existem também receptores especiais, chamados de proprioceptores, espalhados por todo o corpo e que nos dão a sensação cinética e de equilíbrio do corpo (SANTAELLA, 2005, p. 76). As sensações atuam sempre de maneira sinestésica, existe sempre uma colaboração entre os sentidos no ato perceptivo.

Mas em imagens estáticas, as relações de interdependência entre as partes e as partes e o todo, dadas por semelhanças e contrastes, são percebidas pela possibilidade de apreensão simultânea do todo. O todo e cada parte estabelecem entre si um sistema de referências que provocam diversos significados ou sentidos visuais em nossa percepção.²¹

Isto não se dá da mesma maneira com as imagens em movimento, conforme propõe Walter Benjamin:

Compare-se a tela em que se projeta o filme com a tela em que se encontra o quadro. Na primeira a imagem se move, mas na segunda não. Esta convida o espectador à contemplação; diante dela, ele pode abandonar-se às suas

²⁰ “A memória – que coisa estranha – não registra a duração concreta, no sentido de Bergson. Depois que as durações chegam ao fim é impossível restabelecê-las. É possível apenas pensá-las.” (BACHELARD apud ARNHEIM, 1989, p. 83).

²¹ O que pode não ocorrer se não tivermos distância suficiente para enxergar uma obra inteira de uma vez só, e também com obras tridimensionais.

associações. Diante do filme, isso não é mais possível. Mal o espectador percebe uma imagem, ela não é mais a mesma. Ela não pode ser fixada. (BENJAMIN, 1994, p. 192).

Pela sua sucessiva transformação, as imagens em movimento não nos fornecem uma apreensão simultânea do tempo, uma vez que estão em fluxo de constante modificação. A comparação entre os instantes apreendidos em nossa percepção através da memória com os instantes seguintes começa a operar como um sistema de referência. Na constituição de um filme ou de um vídeo, são apresentados sucessões de fragmentos (cenas, planos). Além das relações entre a posição, o tamanho e a forma dos elementos percebidos visualmente em cada fragmento, o movimento, as modificações e transformações ocorridas durante o fluxo de cada plano são postas em relação por intermédio da memória. No vídeo e no filme, além das transformações e relações ocorridas em cada elemento de um fragmento, as transformações e relações entre os diversos fragmentos irão agir igualmente sobre a compreensão e a sensação que teremos deles.

Considerando que a percepção apoia-se grandemente em sistemas de referência que, por sua vez, operam por comparações de similaridade e de contraste (diferença), podemos perceber relações de convergência e de divergência tanto entre os elementos de cada fragmento, assim como entre os diversos fragmentos ou trechos. Compor em vídeo pode tornar-se, por isso tudo, algo muito complexo, ainda mais que, além das relações entre seus elementos visuais, o vídeo coloca estes em relação com elementos sonoros (música, sonoplastia e ruídos) e, eventualmente, elementos verbais (palavra falada e escrita).

Inicialmente, nas imagens da série de vídeos *Remiquistification* levei mais em conta a função de descrição das ações e dos acontecimentos mecânicos do que o resultado visual propriamente dito. Começando pela composição e pelo enquadramento da imagem, indo até a seleção e a disposição da câmera em relação aos elementos escolhidos no ato da captura. A sonoridade de cada fragmento foi o que determinou sua utilização na edição. A ordem em que estes fragmentos foram dispostos e os seus encadeamentos visuais constituíram-se a partir desse arranjo sonoro. O princípio de contaminação da lógica dos códigos sonoros sobre os códigos visuais se fez presente aqui. Os critérios da música foram a base da seleção dos materiais.

Contaminar, no seu sentido figurado, significa impregnar ou ficar impregnado, contagiar(-se). O termo é proveniente do latim, *contamináre*, significando misturar, mesclar, ajuntar, reunir vários em um só. A contaminação também está ligada à noção de indissociabilidade e à transformação dos signos sonoros em visuais presentes no meu trabalho, apresentando-se mais como penetração do nexos de uma linguagem sobre a outra do que como fato sensorial. O contato necessário para que a contaminação ocorra está ligado ao fato da produção habitar um lugar entre as linguagens, pois o *entre* é o espaço que as conecta e que entrecruza as experiências vivenciadas nelas.

Nestas composições em vídeo, arranjei sons sequencialmente (eixo de sucessão horizontal) e também simultaneamente, compondo verticalmente, lançando mão de sobreposições visuais de trechos simultâneos. Empreguei diversos recortes das imagens sobrepostas, como se fossem máscaras vazadas, em formatos retangulares e circulares, buscando então uma visualidade equilibrada e às vezes simétrica. Utilizei muitas vezes um princípio de rebatimento visual, com repetição e variação das relações entre os formatos dos elementos e o formato do quadro, e também entre suas proporções ou tamanhos. Além disso, sobrepus cada trecho com um determinado grau de transparência, o que ocasionou alguma fusão das imagens e dos movimentos.

Nas sequências do vídeo *Remiquistifiqueitor 06*, em alguns momentos alternei a posição das máscaras circulares entre esquerda e direita (Figuras 49 e 50), em variadas combinações de cores, procurando acompanhar o jogo de “pergunta e resposta”²² que também está presente na criação das sonoridades e da melodia (áudio 19).



Figura 49. Chico Machado. Quadros do vídeo *Remiquistifiqueitor 06*. 2009.

²² Pergunta e resposta, em composição musical, é um jogo estabelecido com uma frase melódica (ou um *riff*) que é repartida entre dois instrumentos (ou dois grupos de instrumentos), onde o primeiro levanta uma pergunta sonora que é respondida pelo segundo.



Figura 50. Chico Machado. Quadros do vídeo *Remiquistifiqueitor 06*. 2009.

Outras vezes (Figura 51), a posição e a quantidade e o tamanho das máscaras dialogam com a altura dos sons (grave/agudo) do vídeo (Áudio 20).



Figura 51. Chico Machado. Quadros do vídeo *Remiquistifiqueitor 01*. 2009.

Nestes exemplos existe a presença de um nexu *gesamtkunstwerk*, de convergência entre os signos visuais e sonoros. Em alguns momentos existiu também uma preocupação de trabalhar estas concorrências da sonoridade com o sentido e a direção dos movimentos percebidos no espaço do quadro do vídeo.

A utilização de princípios e nexos visuais se faz presente no ato de compor tanto de forma intuitiva como de forma ponderada, mas sempre há um quê de acaso visual e de “vamos ver no que vai dar”, de tentativa e erro e de improvisação durante a elaboração dos meus vídeos, pois eles são criados ao longo do trabalho de composição.

Em 2011, resolvi usar o registro em vídeo de uma manipulação que fiz com o *Ritimifiqueitor*, gravada na exposição no Museu do Trabalho, para retomar a divisão

rítmica de tempo dele. Coloquei então o trecho onde faço girar este aparelho na linha de tempo do programa de edição de vídeo.

Ao invés de recortar os acontecimentos sonoros a partir de uma lógica grave/agudo forte/fraco para compor um ritmo, num determinado compasso, resolvi simplesmente “corrigir” matematicamente a volta completa do aparelho, ajustando a duração de cada acidente/acontecimento através de uma contagem de *frames*.

O resultado desta operação foi agradavelmente surpreendente para mim. Finalmente ouvi o ritmo original, embora editado, na retirada das imperfeições e excessos, o ritmo inicialmente presente na volta que o *Ritimifiqueitor* dá, oferecido simplesmente pela disposição dos obstáculos e pela distância entre eles. Acabei por corrigir a imperfeição matemática e cronológica desta distância presente no aparelho no vídeo *Ritimifiquietion02* (Figura 52).

Obtive, assim, logo de saída, uma sequência sonora que me interessava (Áudio 22). Geralmente, recorto algumas partes sonoras da sequência de ações e acontecimentos e realizo várias tentativas de organização e arranjo entre elas até obter alguma frase que me interesse.



Figura 52. Chico Machado. Quadros do vídeo *Ritimifiquietion02*. 2011.

Copiando e colando os fragmentos, é estabelecida numa das camadas do *software* editor de vídeo uma sequência sonora básica que considere válida, e que traga uma divisão rítmica que irá servir de padrão para o resto da composição. A seguir, passo então a construir as outras camadas que irão interagir com esta base padrão. A lógica, portanto, equivaleria, em música, a estabelecer uma batida ou levada rítmica percussiva para jogar sobre ela outras frases sonoras, com os sons dos aparelhos de corda. Aqui se configura outra forma de relação entre sonoridade e visualidade recorrente no meu

trabalho, a contaminação do pensamento de uma área sobre outra, pois componho um vídeo como se estivesse compondo uma música.

Eu já havia experimentado procedimentos similares para compor música em um *software* chamado *Encore* (Figura 53), no qual se pode escrever partituras convencionais que são interpretadas e executadas pelo computador (Áudio 23). Neste *software* a linha do tempo é em formato de pauta, com a possibilidade de compor e arranjar a música para vários instrumentos virtuais disponibilizados por ele.



Figura 53. Tela do *software* *Encore* com os 14 primeiros compassos da composição *Cinkinho*. 2003.

Componho meus vídeos mais a partir do som do que das imagens, contaminado pelo nexa da sonoridade, e acabo por trabalhar mais um desenho do tempo do que da visualidade. E este desenho é feito sobre a linha do tempo (*timeline*) do programa de edição, que me possibilita trabalhar com diversas camadas de vídeo e som. Assim posso visualizar o “tamanho da duração” do tempo, de cada trecho e do vídeo inteiro. Posso também visualizar o lugar de cada acontecimento e do som dentro deste sistema e, através das camadas, coordenar a ocorrência simultânea dos trechos. É desta forma que posso “desenhar” visualmente o tempo e o som, coordenando os eventos visuais e sonoros tanto horizontalmente (sequencialmente) como verticalmente (simultaneamente), conforme pode ser observado nesta imagem da interface gráfica da tela do programa Sony Vegas 5.0 com o esquema final do vídeo *Ritimifiqueition02* (Figura 54).

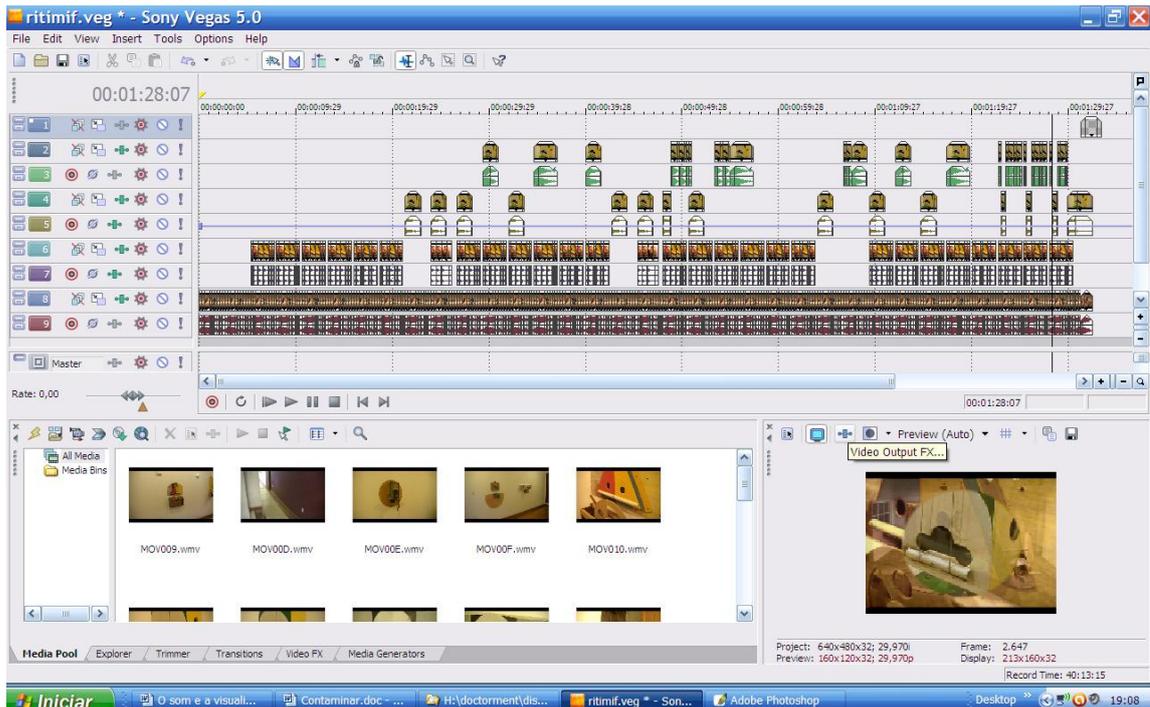


Figura 54. Tela do Sony Vegas 5.0 com o arquivo do vídeo *Ritimifiqueition02*.

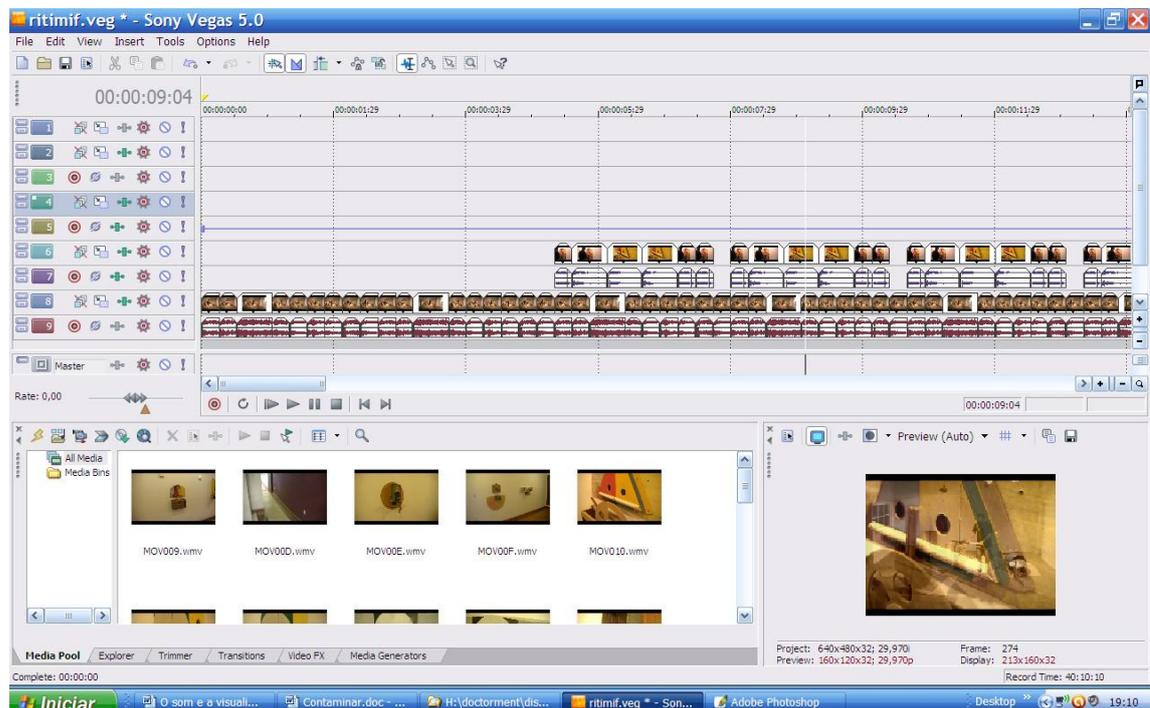


Figura 55. Tela do Sony Vegas 5.0 do vídeo *Ritimifiqueition02* mostrando as unidades mínimas.

Um dos procedimentos de criação neste vídeo constituiu em estabelecer uma unidade mínima de som (e de tempo), estipulada pelo tempo de duração de cada uma destas batidas ou notas contadas em quadros (*frames*). A partir da repetição de diversas unidades como esta, estabeleço um pulso e um ritmo. Esta unidade mínima também foi

usada com referencial para as outras unidades, cujas durações têm relação proporcional a ela, o mesmo tempo, ou o dobro, ou a metade ou um terço, e assim por diante (Figura 55). A disposição de cada trecho e o tamanho das seções também seguem lógicas similares.

Compor a partir de unidades ou partículas mínimas é um procedimento que pode ser encontrado na música em geral, mas aparece com destaque no serialismo e no minimalismo. O serialismo é um método de composição em que um ou mais elementos musicais são organizados em uma série fixa (SADIE, 1994, p. 855). Segundo Dourado, a técnica serial de Arnold Schönberg, que passou a chamar-se *dodecafonismo*, “desenvolve a série de doze sons da ESCALA CROMÁTICA ordenada em uma forma básica e reorganizada em outras séries, chamadas espelho, em inversão e retrógrada” (2008, p. 300, grifo do autor)²³. A série é, então, uma unidade mínima a ser desdobrada ao longo da composição. Já o minimalismo, segundo o mesmo autor, é um termo que passou a designar “técnicas composicionais baseadas na repetição de pequenas células rítmicas e melódicas” (DOURADO, 2008, p. 206).

Pelo que me recordo, a primeira vez que percebi claramente este conceito, a repetição de um fragmento ou partícula “sampliada” que forma uma célula de uma estrutura rítmica para uma música, numa construção musical onde este efeito é posto em evidência pela quase ausência de outros elementos, foi no trabalho de Laurie Anderson, na faixa *O Superman* do disco *Big Science*²⁴ (Áudio 24). A obra de Anderson pode igualmente ser caracterizada dentro de uma abordagem minimalista, se considerada pelo ponto de vista do campo da música. E pode ser relacionada ao minimalismo nas artes visuais tanto pela economia de recursos nos seus trabalhos e procedimentos como pelo valor atribuído à presença do espectador e da obra (do artista), colocados em um mesmo espaço de relação, situação muito explorada nas suas performances.

2.4 Edição e repetição no vídeo

²³ DOURADO usa termos não costumeiros para as formas da série: *original*, *inversão* (ou *inverso*), *retrogradação* (ou *retrógrado*) e *retrogradação da inversão* (ou *retrógrado inverso*) são os termos consagrados.

²⁴ O procedimento de Anderson nesta obra também pode ser entendido como um tipo de transformação de signo de uma linguagem em outra, uma vez que a célula sonora básica da música é o vocábulo “a” emitido pela voz da artista, utilizando este elemento verbal como instrumento.

Para editar a repetição de sons na edição dos meus vídeos utilizei *loops* das ações e acontecimentos que gravei em vídeo para este fim. Um trabalho que se utiliza de repetição de uma ação a partir da montagem em vídeo que influenciou um pouco minha produção videográfica, e que conheci em 2003, foi *Technology Transformation: Wonder Woman* (1978) da artista Dara Birnbaum (Figuras 56 e 57). Assisti-lo despertou em mim o desejo de explorar o potencial expressivo do uso da repetição rítmica do som e da imagem no vídeo.

Apropriando-se de sequências da série de televisão *Mulher-Maravilha*, Birnbaum repete as ações de transformação da personagem em super-heroína, criando ritmos que dialogam com a trilha sonora. Neste vídeo realizado em VHS com tecnologia pré-digital, a artista editou a trilha sonora junto com a imagem, estabelecendo *loops* visuais e sonoros (Áudio 25). Com estes recursos, pela redundância da ação, a artista faz um comentário bem-humorado e crítico sobre os padrões ocidentais estéticos de beleza.



Figuras 56 e 57. Dara Birnbaum. *Technology Transformation: Wonder Woman*. 1978.



Meu procedimento de criação de som a partir da montagem dialoga e traz questões muito semelhantes àquelas dos vídeos digitais *Hyperactive* (2006) e *Amateur*

(2006), do músico e videoartista Lasse Gjertsen.²⁵ Neles, Lasse gravou ações sonoras realizadas com a própria boca (Figura 58) e tocando bateria e piano (Figura 59). Mas o que ouvimos e vemos no vídeo não foi executado em sequência por ele, foi construído na edição, numa técnica que se aproxima do *stop motion*. Ele não executa a música que ouvimos, pelo menos não da forma que ouvimos (ele declara que não sabe tocar bateria nem piano, mas é inegável pelo resultado obtido que ele tem boas noções musicais). Gravando cada fragmento em separado ele obtém a música na montagem do vídeo.



Figura 58. Lasse Gjertsen. *Hyperactive*. 2006.

O que torna o trabalho desse artista igualmente atraente é o modo peculiar como ele executa as ações que provocam os sons, brincando com a sua postura corporal, suas expressões faciais e os seus gestos.

Diferentemente da sobreposição e da simultaneidade de imagens que acontece nos meus vídeos, os trabalhos de Lasse apresentam uma única camada visual. Sem a sobreposição de sons, explorando apenas a montagem sonora através do corte, ele apresenta uma imagem única em *Hyperactive*, onde aparece produzindo os sons vocais (Áudio 26). Mesmo em *Amateur*, nas partes em que há a sobreposição do som da bateria com o som do piano (Áudio 27), o quadro é simplesmente dividido em dois, não há uma integração ou sobreposição destas duas imagens.

²⁵ Seus vídeos atingiram enorme popularidade na internet, com cerca de 13 milhões de visualizações no Youtube.



Figura 59. Lasse Gjersten. *Amateur*. 2006.

Um dos artistas que mais influenciou minha produção audiovisual com animações e videocomposições é o animador Norman McLaren. Em meados da década de setenta, eu tive uma filmadora super-8 que possibilitava a filmagem quadro a quadro, recurso técnico que permite filmar uma animação. Foi nesta época que eu conheci o trabalho de McLaren e arrisquei-me a realizar diversas experiências com desenho animado, amadoristicamente experimentando com algumas técnicas, inclusive desenhar diretamente sobre a película do super-8 para obter o movimento.

Mas mais do que as inovações técnicas de McLaren, a dimensão sonora do seu trabalho e o pensamento sobre a relação entre visualidade e música colocaram-se igualmente como referenciais para mim. Seus procedimentos técnicos e conceituais me interessam.

Em alguns dos seus filmes, ele parte de uma célula sonora ou de um movimento que passa a inaugurar outros movimentos através do seu deslocamento, repetição ou espelhamento, como ocorre, por exemplo, na animação *Mosaic*, de 1965 (Figura 60), explorando comportamentos visuais do som (Áudio 28).

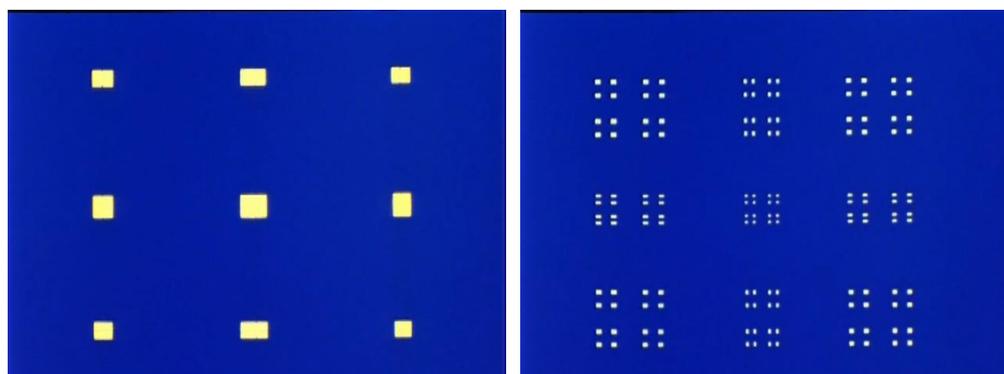


Figura 60. Quadros da animação *Mosaic*, de Norman McLaren. 1965.

O pianista e compositor canadense Glenn Gould, em uma entrevista de rádio,²⁶ comparou esta operação ao procedimento serial de Schönberg, onde a partir de uma célula e de seu deslocamento, diversos outros deslocamentos começam a ocorrer, e um movimento inaugura uma série de outros movimentos (CREATIVE, 1990). McLaren, por sua vez, respondeu que isto se devia a uma influência da música clássica hindu, onde há um “germe”²⁷ no “Raga”,²⁸ e este germe é desenvolvido sucessivamente. Numa espécie de improvisação, ele elabora a música sem trabalhar com esquemas do tipo parte A, parte B, e sim com uma construção constante. É desta forma, em grande parte, que componho meus vídeos, construindo a sonoridade e a visualidade a partir de um movimento inicial, que vai se desdobrando aos poucos, embora eu me utilize das estruturas de partes (A, B).

McLaren experimentou e inventou diversas técnicas pouco usuais de animação, desde desenhar diretamente sobre a película até o *pixilation*, e muitas outras. Entendendo a animação como a arte do movimento, as relações entre música e visualidade são questões frequentes nas investigações e práticas deste artista, embora não fossem os únicos tipos de filmes realizados por ele. “O filme é um meio (medium) para expressar meus sentimentos sobre a música”, disse ele (CREATIVE, 1990, tradução minha). Perseguindo a ideia de dar visualidade à música, Norman McLaren explorou diversas possibilidades desta relação, convergentes e divergentes, usando tanto músicas gravadas antes do desenho como também a sonorização posterior à animação. Ele desenvolveu o processo técnico de desenhar diretamente a música na banda sonora da película, como no filme *Dots* (Áudio 29), de 1940, procedimento este que consistiu um marco técnico importante dos estudos da música eletrônica no século XX.

O uso da lógica da música para uma realização visual com movimento, e a contaminação entre as lógicas da sonoridade e da visualidade e do movimento, é um forte ponto de contato entre a obra de McLaren e o meu trabalho em vídeo, além da utilização de certo grau de improviso presente no modo de produção e processo de criação, através do arranjo, das repetições dos desdobramentos e transformações dados a partir de células mínimas de informação, procedimentos que fazem parte do modo como componho alguns de meus vídeos.

²⁶ Entrevista presente no filme documentário *Creative Process: Norman McLaren*, produzido pelo National Film Board of Canada em 1990.

²⁷ Em inglês *germ* = germe, semente, origem.

²⁸ Na música hindu, os *Raga* são modos ou escalas associados a padrões rítmicos e estados espirituais. Constituem a base improvisatória da música indiana (DOURADO, 2008, p. 272).

2.5 Uma piscina no ateliê

Se eu sou um artista e eu estou no ateliê, então tudo o que eu estiver fazendo no ateliê deve ser arte. Neste ponto arte se torna mais uma atividade e menos um produto.

Bruce Nauman

Na minha experiência, o tempo do fazer de um vídeo é diferente do tempo do fazer de um objeto ou aparelho. Além de serem trabalhos fisicamente muito diferentes, pela materialidade dos objetos e pela imaterialidade do vídeo, a relação com o tempo também é muito diversa neles. Nos vídeos trabalho um tempo de duração, desenho um tempo sequencializado que será apreciado da forma que estabeleci no evento da sua execução.

Nos aparelhos, o tempo é o da permanência do objeto, feito para estar ali e para durar continuamente. O seu tempo de efetivação e funcionamento como aparelho produtor de estímulos sonoros e visuais dependerá do comportamento das pessoas que o manipularem.

Mas tanto no caso dos vídeos como no caso dos objetos, o tempo de elaboração e de criação está ligado ao tipo de manipulação técnica dos materiais e dos procedimentos requeridos por cada trabalho.

Confeccionar os aparelhos demanda mais tempo e maior quantidade de execução física do que a realização dos vídeos. Embora seja mais rápido elaborar cada vídeo (até porque são curtos, pois costumo fazê-los com aproximadamente um minuto de duração cada), a realização de uma série de vídeos a partir de um mesmo material capturado exige bastante tempo, mesmo que isso seja feito de modo descontínuo, em diversas sessões de edição e composição. Além disso, como componho de forma improvisada, procurando encontrar combinações e arranjos que me satisfaçam, acabo por gerar diversos arquivos que termino descartando por não considerá-los suficientemente bons. Para fazer meus vídeos, costumo despender mais tempo no processo de edição e de manipulação do que nas gravações das ações, que costumam ser de curta duração.

Seja com as vídeocomposições ou com os aparelhos, preciso mergulhar nos materiais algum tempo, movimentar-me com eles e entre eles. É necessário algum esforço, algum estado de espírito, mental ou psíquico, para ver ou ouvir o que o trabalho fornece. Isto até que uma ideia sonora comece a tomar forma. Quando ela começa a se

formar, mesmo que vagamente, então me ponho em situação de perseguir a composição. Muitas vezes, esta busca se torna um tanto objetiva e impede a indeterminação que tanto aprecio. Gosto de algo um pouco impreciso, algo que não é previamente definido. Também gosto quando atinjo algum resultado meio sem querer, ou melhor, quando surge algo que me agrada, mas que não premeditei, apenas coloquei em movimento, em relação. Provocar uma situação a partir de determinados comportamentos meus e dos materiais que utilizo, buscando explorar algumas de suas qualidades. O trabalho vai acontecendo porque me coloquei em uma situação para que isto ocorra, cercado de materiais e de suas qualidades, exercendo algum comportamento sobre eles ou com eles.

O artista norte-americano Bruce Nauman faz referência ao uso do tempo ao descrever o modo como trabalha com o vídeo, distinguindo-o do modo como trabalhava com o filme:

Com os filmes trabalhava sobre uma ideia até que surgisse algo que eu queria fazer, então alugava o equipamento por um dia ou dois. Então, eu estava mais propenso a ter uma ideia específica do que eu queria fazer. Com o vídeo, eu tinha o equipamento no estúdio por quase um ano, eu podia fazer fitas de teste e olhar para elas, me ver no monitor ou ter alguém lá para ajudar. Muitas vezes eu fazia uma performance inteira ou uma fita de uma hora para depois mudá-la. Eu não acho que jamais iria editá-las, mas eu refaria a coisa toda se eu não gostasse. (BRUCE, 2010, tradução minha).

Nauman fez diversos vídeos registrando suas ações em seu estúdio, que exerceram alguma influência sobre alguns de meus trabalhos. Mas ele não se utilizava da edição e da montagem. Suas ações eram registradas e apresentadas de forma contínua, fiéis à sua execução. Nos seus trabalhos em vídeo, o tempo da ação executada no ateliê corresponde exatamente ao tempo da execução do vídeo, enquanto eu secciono, corto, fragmento e rearranjo a ação para conferir um outro tempo a ela. E as ações realizadas para a feitura dos meus vídeos não são desempenhadas na mesma ordem nem no mesmo tempo em que aparecem nas videocomposições.

Além de me permitir imaginar que, por ser artista, “tudo o que eu estiver fazendo no ateliê deve ser arte”, foi também conjeturando sobre as questões surgidas durante a passagem do vídeo documento para o vídeo obra que concebi as séries *Instruma* e *Bóia*. Os trabalhos mencionados a seguir são, em grande parte, frutos de conjeturas surgidas a partir do conjunto de observações sobre os trabalhos que eu vinha realizando.

Comecei a pensar nos meus aparelhos e objetos como matéria-prima para a edição, montagem e composição musical dos vídeos. A seguir, passei a considerar a possibilidade de utilizar outros materiais para compor os vídeos, algo que estivesse conectado ao universo de questões do próprio trabalho. Ao invés de documentar um aparelho em funcionamento, decidi fazer algo especificamente para ser registrado, alguma ação que servisse de matéria-prima para o vídeo. Ações performáticas para uma câmera.

Além de experiências sonoras de obtenção de ritmos através da edição, como nos vídeos de Lasse, eu tinha em mente o filme *Hand Catching Lead* (1968), de Richard Serra (Figura 61), e os vídeos *Bouncing in the Corner Nº 1* (1968) e *Walking in an Exaggerated Manner Around the Perimeter of a Square* (1967-68), de Bruce Nauman (Figuras 62 e 63), que colocam as ações do fazer artístico como parte do assunto da obra. Este assunto pode ser percebido no trabalho de alguns artistas que considero importantes, principalmente a partir da década de sessenta.

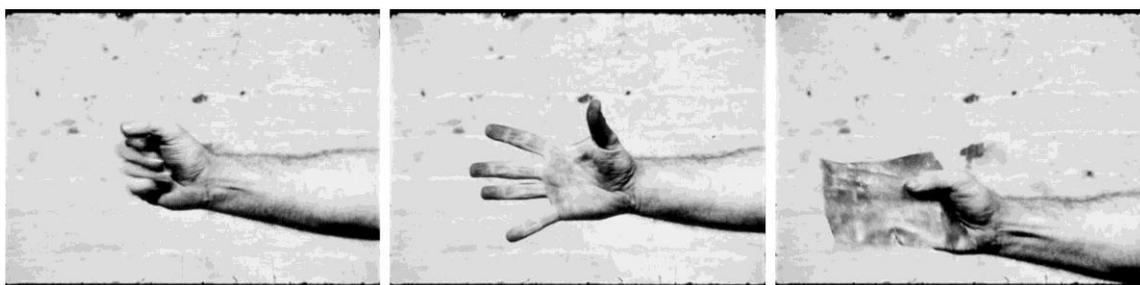


Figura 61. Richard Serra. Quadros do filme *Hand Catching Lead*. 1968.



Figura 62. Bruce Nauman. Quadros do vídeo *Bouncing in the Corner Nº 1*. 1968.

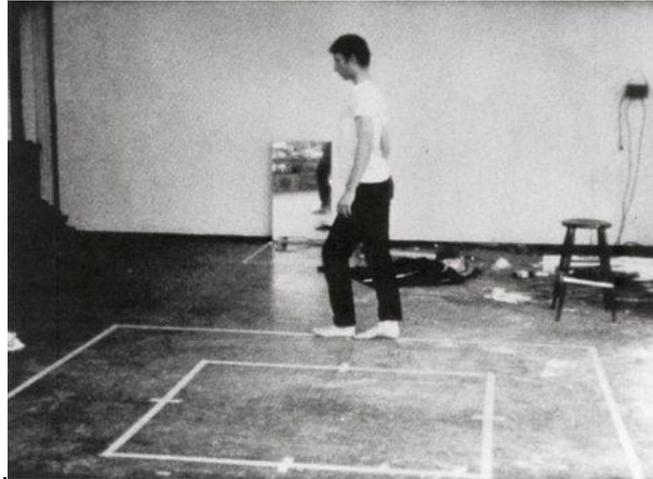


Figura 63. Bruce Nauman. Quadros do filme *Walking in an Exaggerated Manner Around the Perimeter of a Square*. 1967-68.

Um artista muito influente nesta corrente de pensamento foi Jackson Pollock, principalmente pela sua pintura de ação e pelos seus *drippings* (Figura 64), que despertaram a atenção de artistas como Alan Kaprow (2006) e do crítico Leo Steinberg (1991) para a importância de considerar a pintura também como um registro e um indício das operações que a instauraram, ressaltando a relevância dessa ideia de arte como ação, como um fazer.



Figura 64. Jackson Pollock. Fotografia de Hans Namuth publicada na revista *ArtNews*, em 1951.

Nessa linha de pensamento, a *Caixa com o som da sua própria fabricação*, realizada por Robert Morris, em 1961 (Figura 65), mostra a intenção tautológica deste

artista que fica explícita, como escreveu Didi-Huberman,²⁹ ao remeter ao processo e aos procedimentos de instauração deste objeto.

David Sylvester, referindo-se à *Caixa com o som* de Morris, lembra que “[...] se algo foi construído para durar, este algo pode ser tanto a construção quanto a caixa” (2007, p. 278). Sylvester ressalta a importância conferida por Morris às ações de construção, e a possibilidade de conferir uma duração igual à da caixa (ou mesmo conferir uma permanência a estas ações), dada pela re-evocação do seu registro em mídia.

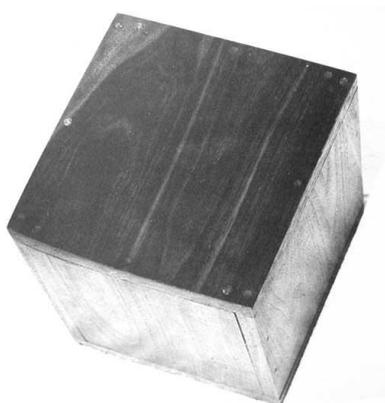


Figura 65. Robert Morris. *Caixa com o som da sua própria fabricação*. 1961.

O enfoque nas ações do fazer do artista conecta meu vídeo *Instruma* (2010) a algumas das questões das obras destes artistas (Figura 64), especialmente o filme *Hand Catching Lead*, de Richard Serra. Trata-se de um filme em preto e branco sem som, sem edição nem cortes, mas que também se insere nessa discussão.³⁰ Nele podemos ver a ação repetida de uma mão que tenta agarrar barras de chumbo que caem da parte superior da tela. Além das ações propriamente ditas, o enquadramento fechado da câmera na mão que realiza estas operações é um dos aspectos que aproximam meu trabalho ao dele.

²⁹ “Encher um cubo de sons era significar ele ser vazio de qualquer coisa além dele mesmo, se se pode dizer, ele mesmo incluindo seu processo de engendramento material, sua constituição.” (DIDI-HUBERMAN, 1998, p. 132).

³⁰ Rosalynd Krauss (1998), em *Caminhos da escultura moderna*, associa esse trabalho, assim como a lista de verbos elaborada por Serra, como indicadores da presença dessa abordagem por parte de diversos artistas dessa época.



Figura 66. Chico Machado. Quadros do vídeo *Instruma*. 2010.

Para realizar o registro das ações presentes em *Instruma*, munido de uma câmera digital, gravei as operações de pregar, furar, serrar, entre outras necessárias para a obtenção de um artefato que, no caso, pudesse gerar determinadas sonoridades. Um pedaço de madeira sobre o qual eu pudesse esticar uma corda de aço e tirar sons dela. Dessa vez, ao invés de gravar ações que os objetos fazem, decidi gravar algumas ações da feitura dos objetos. Meu interesse não residia apenas na sonoridade deste dispositivo, mas nos sons da sua construção, nos ruídos das máquinas e ferramentas utilizadas para este fim. A intenção era a de realizar as ações para gravá-las e editá-las em vídeo, utilizando-as como matéria-prima para realizar a composição através da edição (Áudio 30).

Considero que o objeto que constituí para este vídeo, através das operações de feitura, não tem uma existência como um instrumento ou aparelho, é simplesmente um pedaço de caibro de madeira no qual foram afixados dois pregos e realizadas algumas perfurações com uma furadeira elétrica. Os furos e os pregos, assim como dois pequenos cilindros metálicos, serviam de suporte para a corda de aço de violão, que presa numa extremidade e puxada à mão na outra, permitia ser esticada e tocada com uma palheta, obtendo assim uma vibração que emitia, desta forma, o som. Este aparato que serviu de recurso material utilizado para obter o som deixou de existir, pois após a gravação removi os pregos e a corda metálica da madeira. Diferentemente dos aparelhos e instrumentos que criei e construí até agora, ele não é um componente permanente da obra. Ele foi uma ação transitória que serviu para gerar os sons e imagens a serem trabalhados no vídeo.

Os vídeos da série chamada *Bóia* (2011) exploram atividades realizadas em uma piscina redonda instalada dentro do meu ateliê. A ideia básica era obter sons da bóia

através de ações como esfregar e beliscar. Outra diretriz era obter uma gama variada de sons graves, médios e agudos, longos ou curtos.

Posicionei a câmera afixada em um tripé, escolhi um enquadramento e disparei a gravação. Realizei várias sequências de ações até ter material suficiente para compor e editar os vídeos *Bóia 01* (Figura 67) e *Bóia 02* (Figura 68).



Figura 67. Chico Machado. *Bóia 01*. 2011.



Figura 68. Chico Machado. *Bóia 02*. 2011.

Consegui obter variações de altura ou tonalidade esfregando a mão e o braço na bóia. Selecionando trechos com sonoridade mais grave, acabei por montar uma frase sonora que me remetia a uma base rítmica de contrabaixo ou de tuba. Após, fui adicionando outras frase e melodias, utilizando sons médios e agudos (Áudio 31).

As imagens são aquelas correspondentes aos trechos sonoros que escolhi. Visualmente, a preocupação foi de diferenciar as camadas sonoras dando tratamentos diferenciados para cada grupo sonoro.

Além de dois vídeos mais ritmados, com as características colocadas acima, eu realizei alguns vídeos a partir destes materiais, mas com outros princípios. Pensados para projeção em uma parede, procurei explorar características mais visuais e de sensação espacial, retardando o tempo da ação, esticando-o e criando deformações visuais e sonoras para acompanhar este retardamento no vídeo *Bóia 03* (Figura 69). Como resultado, obtive sons longos e distorcidos. Após, comecei a espelhar e inverter visualmente as imagens, a ponto de não reconhecermos mais as figuras presentes nelas, gerando manchas e borrões de diversas cores em *Bóia 04* (Figura 70).



Figura 69. Chico Machado. *Bóia 03*. 2011.

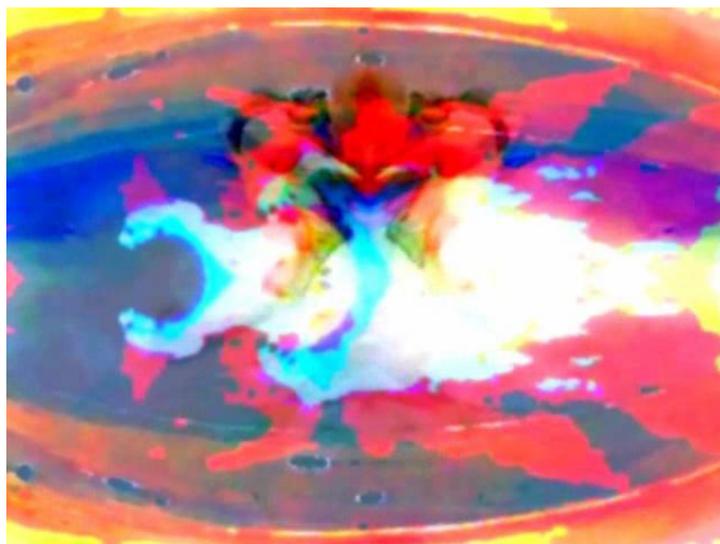


Figura 70. Chico Machado. *Bóia 04*. 2011

No início de 2012, realizei mais alguns vídeos com a bóia na piscina. Desta vez, posicionei a câmera a uma altura de 3,20 metros com uma vista superior bem centralizada da piscina. Nestes vídeos, priorizei a visualidade mais do que a sonoridade. A ideia aqui era a de explorar a manipulação visual da imagem, criando formas coreografadas a partir de efeitos do *software* de edição. Deformar e usar efeitos diversos para aumentar a distância entre a imagem originalmente capturada e o resultado obtido no vídeo foram os preceitos básicos destes vídeos (Figuras 71 e 72).



Figuras 71 e 72. Chico Machado. *Bóia 08*. 2012.



Muito embora o que se vê seja um resultado plástico e estético, o conceito de aumentar a diferença e a distância entre o que é feito ante a câmera e o que se vê no

vídeo passou a ser uma motivação importante para muitos dos meus trabalhos, a distância daquilo que está entre o fenômeno original e a forma como ele é dado através dos meios. A interferência explícita do meio passou a ser parte importante do sentido para mim, como uma parte do assunto do trabalho.

3 A ativação do vídeo

O uso ativo da media e dos seus dispositivos. O vídeo em situação de performance. A distância entre o fenômeno e a sua mediação através dos recursos técnicos. Outras conexões entre aparelhos e composições.

3.1 Da hipo-performance à procuradoria geral

Christian Marclay é um artista que transita entre a música e as artes visuais. Entre outros trabalhos, ele realiza colagens musicais através da modificação de discos de vinil, recortando e encaixando diversos pedaços de discos dentro do formato de um LP (Figuras 73 e 74). Quando tocados, estes discos geram uma nova musica, através desta colagem sonora (Áudio 32).



Figuras 73 e 74. Christian MarClay. *Recycled records*. 1981-85.

Marclay também realiza performances sonoras atuando como um tipo de DJ, manipulando inúmeros discos previamente preparados, tocando-os de modos não convencionais, gerando resultados muito diferentes daqueles que foram propostos pela gravação original de cada um. No documentário *Record Player: Christian Marclay* (2000), ele faz a seguinte declaração:

De certo modo, é uma espécie de gesto revolucionário, porque vai contra o propósito dos discos. Discos tocam uma peça do início ao fim, sempre da mesma forma. Nós normalmente somos passivos em relação a estes discos.

Mas aqui, repentinamente, nós fazemos o disco ir mais rápido, para frente, para trás, nós mudamos a gravação e temos uma relação física com o disco, e nós podemos criar a nossa própria música. (RECORD, 2000, 00:09:44).

Este artista segue os preceitos de Laszlo Moholy-Nagy, de “transformar o gramofone de um instrumento de reprodução em um de produção” (apud KOTZ, 2010, p. 12, tradução minha), interferindo na mídia gravada a ponto de obter novas sonoridades a partir dela. Para MarClay,

É importante mostrar como o som é produzido, não apenas colocar a agulha no disco e deixar tocar. A verdadeira interação com o objeto está em transformá-lo, manipulá-lo, fazê-lo ir mais rápido ou mais lento para criar novos sons a partir destes sons, estes sons “mortos”, sons gravados, desta música que não é “viva”. Para mim é colocá-la de volta no contexto de criação, no palco, uma nova música que é “viva”, que é ao vivo. (RECORD, 2000, 00:05:46).

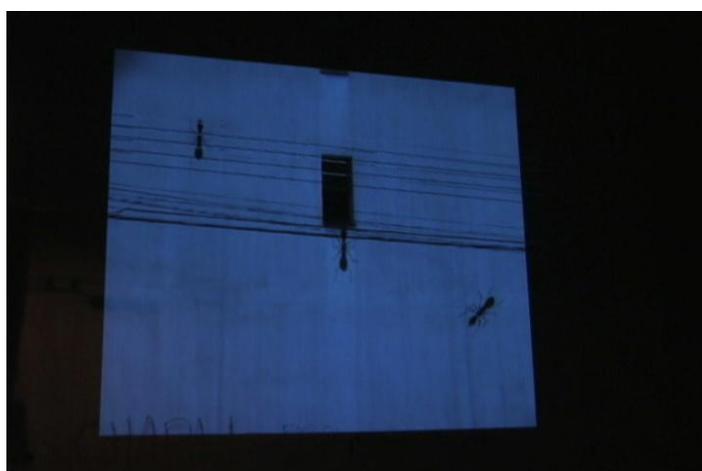
Explorar o que há de presencial no evento de execução de uma mídia, transformar um vídeo “morto” em um vídeo “vivo”, é uma prática e uma noção que passou a me interessar também, para estabelecer um jogo de relações entre o que é gravado e o que é feito ao vivo.

Ao mesmo tempo em que fazia as videocomposições, também estava interessado nas qualidades que estão presentes no evento de assistir a um vídeo, tentando potencializar a circunstância da apresentação ao vivo, por assim dizer, em relação ao vídeo gravado e editado. Criei algumas oportunidades de realizar experiências com projeções interagindo com um espaço específico ou com ações de um *performer*. Foram atividades realizadas nos ateliês de performance e de artes do vídeo que ministrei junto ao Curso de Bacharelado em Artes Visuais na Universidade Federal de Pelotas.

Com três edições realizadas entre 2010 e 2011, *O Vídeo no espaço* (Figuras 75 e 76) foi um acontecimento apresentado na parte externa do prédio do Centro de Artes da UFPel, com uma programação de vídeos desenvolvidos por mim e por alunos da disciplina *Ateliê de Artes do Vídeo*. Neste evento, as projeções de vídeo interagem com o espaço do prédio onde são lançadas. Utilizando uma imagem do prédio como uma espécie de gabarito, como uma referência de composição visual inescapável, foi apresentada uma programação com diversos vídeos curtos criados para dialogar com o espaço arquitetônico, fazendo sair insetos da janela, por exemplo, explorando o jogo das imagens em relação ao espaço onde eram projetadas.



Figuras 75 e 76. O Vídeo no espaço 01. 2010.



Em outros momentos, ações ao vivo complementavam o sentido da projeção, com *performers* interagindo com o vídeo. Em uma destas videoperformances, São Jorge enfrentava um dragão estruturado em parte como um tipo de videocriatura³¹ (Figuras 77, 78 e 79). Interferindo no embate contra a criatura, eram projetadas em tempo real imagens capturadas por uma câmera, com ações ao vivo, como atear fogo em figuras de papel, usar uma tesoura, entre outros artifícios que remetiam a uma interferência divina sobre a cena, a interferência da projeção de uma mídia sobre *performers* e objetos reais dentro de um espaço ficcional.

³¹ Videocriatura é um ser performático que apresenta um monitor no lugar da cabeça. Este conceito e esta prática foram criados por Otávio Donasci.



Figuras 77, 78 e 79. O Vídeo no espaço 03. 2011.



Os trabalhos citados acima não têm uma perspectiva eminentemente sonora musical como os demais que constituem o corpo desta pesquisa, mas foram importantes como parte das experimentações que levaram a cogitações sobre o modo como sinto o vídeo enquanto meio e o seu potencial de evento ao vivo apresentado em um lugar específico, ante a presença de um público. Nestas experiências, estabeleceram-se diversos jogos entre os elementos que estavam materialmente presentes (os prédios, os *performers*), e os elementos ausentes representados e presentificados através do vídeo (as imagens e os sons projetados).

Embora estes trabalhos tirem proveito do vídeo como evento ao vivo, e dos equipamentos e dispositivos de projeção, eles não interferem tanto na essência material, no suporte físico da gravação como faz Christian Marclay ao manipular seus discos. Até porque o suporte do vídeo digital é imaterial, na sua condição de informação simbólica digital, ucrônico e utópico como diz Edmond Couchot (2003). Segundo este autor, o modo de existência do digital é uma representação simbólica numérica que não ocupa

um tempo (ucrônico) nem espaço físico (utópico), podendo se tornar eventualmente acessível através de dispositivos técnicos.

A imaterialidade acompanha o vídeo mesmo antes do surgimento das tecnologias digitais. Nas suas considerações sobre a natureza do vídeo, Phillipe Dubois apresenta a distinção tradicional entre as funções (tarefas ou efeitos) do vídeo como *imagem* ou como *dispositivo*.

Pensar o vídeo como *imagem* significa considerá-lo dentro do campo geral das formas visuais, onde o monitor ou a tela são ferramentas neutras que mostram essa imagem. Isto difere de pensar o vídeo como *dispositivo*, que nos faz pensar sua condição espacial e física em relação a uma arquitetura e ao corpo dos espectadores. Para Dubois, é necessário pensar a imagem como dispositivo e o dispositivo como imagem. A imagem como algo que dispara um imaginário para além dela mesma, e o dispositivo como parte formadora da imagem que fazemos de uma obra em vídeo.

O vídeo é, na verdade, esta maneira de pensar a imagem e o dispositivo, tudo em um. Qualquer imagem e qualquer dispositivo. O vídeo não é um objeto. Ele é um estado. Um estado da imagem. Uma forma que pensa. (DUBOIS, 2004, p. 116).

Sendo um estado formado por imagem e dispositivo, o vídeo é um elemento tão imaterial quanto o som, eventos que ocorrem durante um certo tempo em um certo espaço.

Utilizar o vídeo e o som como (i)materiais compositivos, como elementos “vivos” que interagem com as ações de um *performer*, constituiu uma motivação importante para a videoperformance *Metamorfose* (Figura 80), realizada em 2012 e desenvolvida a partir de materiais videográficos e performáticos surgidos nos ateliês de performance e vídeo, com a participação de alunos do Centro de Artes da UFPel.

Para este trabalho, elaborei uma composição sonora através de um reaproveitamento de gravações de áudio e vídeo, utilizando as gravações feitas durante as sessões de improvisação com música ao vivo e com projeção de vídeo que foram realizadas ao longo de encontros ocorridos em várias semanas.



Figura 80. Chico Machado. Performance *Metamorfose*. 2012.

Selecionei alguns trechos de materiais sonoros, buscando levadas³² com frases de baixo, guitarra e percussão. Fazendo *loops* e remixando alguns destes pedaços, montei uma nova composição estruturada em três partes com a seguinte ordenação: ABABCDCDA'B'. A estrutura foi pensada para interagir com as ações e as palavras e outros sons vocais que eu proferia ao vivo (Áudio 33). Como se o áudio do vídeo cumprisse a função da banda instrumental para que eu pudesse cantar sobre a sua execução. A gestualidade que executava ao vivo também dialogava com as imagens do vídeo que davam a impressão de metamorfosear a forma do meu corpo, interagindo com a projeção dos desenhos e animações preparadas para esse fim.

O tempo de duração, a determinação da ordem e do tamanho das partes estavam pré-estruturados no vídeo, e a atuação e as ações performáticas se encaixavam na sua linha temporal. O vídeo servia, então, como sonoridade base e como estrutura temporal, explorando a sua condição de evento presencial.

Outra dimensão importante das minhas experiências performáticas se deposita na valorização daquelas diferenças entre o fenômeno físico e a sua imagem dadas através de técnicas de reprodução. Isto se tornou um fato mais relevante para minhas considerações ao realizar a *Hipo-performance* (2010/11) na abertura da exposição *Dispositivos Sônicos*, juntamente com o músico e pesquisador Luciano Zanatta, o qual convidei para realizar esta ação sonora (Figuras 81 e 82). Aos poucos, após alguns encontros, experimentando e discutindo diversos conceitos e ideias, decidimos fazer

³² Modo de levar o fluxo da música com um determinado andamento, dinâmica e intencionalidade.

uma apresentação onde os sons produzidos pelos meus aparelhos fossem manipulados eletronicamente, ao vivo, através das traquitanas *high tech* que Luciano dispunha (Áudio 34).

Foi mesmo no decorrer do trabalho que acabamos por encontrar o que penso ser um dos denominadores comuns entre os meus interesses conceituais e os dele, na distância entre o som acústico produzido pelos meus aparelhos e o som que se ouvia durante a performance, o qual, com o tratamento dado pela manipulação tecnológica, fornecia um resultado bem diverso do som originalmente produzido. Aqui se tornava importante para nós a diferença entre o fenômeno acústico feito ao vivo (o som de fato produzido) e a sua imagem sonora (o som processado que era ouvido). As sonoridades capturadas e processadas eram jogadas sobre as sonoridades próprias dos aparelhos. Nesta apresentação eu e o músico convidado Diego Silveira manipulávamos fisicamente os aparelhos enquanto Zanatta manipulava digitalmente os sons capturados.



Figuras 81 e 82. *Hipo-performance*. 2010-2011.

Depois da *Hipo-performance*, Luciano e eu realizamos mais alguns experimentos composicionais e performáticos a partir de considerações semelhantes, um deles juntamente com os artistas Diego Silveira e Guilherme Dable. Adotando o nome de *Procuradoria Geral*, apresentamos em 2011 uma performance na galeria da Fundação Ecarta em Porto Alegre, participando da exposição *Objeto: Som*, com curadoria de Leo Felipe. A seguir, usando esse nome, Zanatta e eu apresentamos outro trabalho na mostra *Casa da Alice*, realizada em Pelotas no mesmo ano.

A exploração da distância entre o que é feito ao vivo e o que é manipulado e oferecido aos olhos e ouvidos através de equipamentos se fez presente nas práticas da Procuradoria. Improvisamos com instrumentos, textos e vídeos dentro de estruturas pré-

combinadas. Na Galeria Ecarta (Figura 83), a performance foi dividida em duas partes. Na primeira, Diego e Guilherme tiravam sons dos meus aparelhos que, por sua vez, eram captados e processados digitalmente por Luciano (Áudio 35). Enquanto isso, eu fazia interferências sobre a imagem deles, cujo resultado era mostrado num monitor de TV. Para tal intervenção foi alocada uma câmera num suporte que permitia desenhar e manipular objetos sobre a imagem filmada.



Figura 83. Performance da *Procuradoria Geral*. Porto Alegre. 2011.

Na segunda parte, Guilherme e eu improvisamos tocando contrabaixo, enquanto Diego tocava um xilofone “modificado” por Guilherme (Figura 84). Estes sons também eram processados e modificados digitalmente por Luciano (Áudio 36).



Figura 84. Performance da *Procuradoria Geral*. Porto Alegre. 2011.

Na performance realizada na *Casa da Alice* (Figura 85), apresentamos uma improvisação com um dos meus aparelhos de corda à manivela, com o som modificado digitalmente, e uma outra performance estruturada a partir de um texto extraído da internet. Apropriamo-nos de trechos de um parecer emitido pela Procuradoria Geral do Estado do Rio Grande do Sul. As palavras deste texto, proferidas por mim na performance, foram processadas e misturadas a gravações previamente preparadas a partir do mesmo material textual, causando um embaralhamento acústico executado por quatro pontos de som distribuídos em torno das pessoas presentes ao evento (Áudio 37).



Figura 85. Performance da *Procuradoria Geral*. Pelotas. 2011.

Causando um efeito de redundância sobre este emaranhado, um vídeo projetado sobre nós, apresentando animações feitas com extratos do mesmo documento, colocava as palavras em movimento no espaço (Figura 86).



Figura 86. Performance da *Procuradoria Geral*. Pelotas. 2011.

Pela manipulação dos meios técnicos, a objetividade do texto do parecer da Procuradoria Geral do Estado foi deformada e transformada em uma experiência de emaranhamento sensorial, impossibilitando uma compreensão clara do seu conteúdo, obtendo uma distância entre o texto original e as modificações surgidas a partir dele através da manipulação e transformação pelas técnicas dos meios digitais.

3.2 Entre os aparelhos e as composições

Tenho procurado articulações de sentido entre os aparelhos sonoros e as composições. A tentativa de relacionar meus aparelhos e meus vídeos foi algo que principiou em 2008, quando fiz a série *Remiquistifiqueitor*. Inicialmente, as ações com os aparelhos serviam como fontes de material visual e sonoro para as composições em vídeo. Conforme foi mencionado acima, esta forma de relação se desdobrou para as séries de vídeo *Instruma* e *Bóia*, onde ações feitas com materiais, ferramentas e objetos serviram de material compositivo.

Aos poucos, passei a cogitar o que está colocado entre os diversos trabalhos que realizo e a pensar suas relações e seu estatuto dentro de uma ideia maior do meu fazer

artístico. Considerar as qualidades específicas de cada tipo de trabalho, assim como as qualidades existentes no conjunto de ligações estabelecidas entre eles. Pensar a função que um trabalho pode exercer sobre outro, chegando a um ponto onde a relação entre estes diversos trabalhos seja parte do seu sentido.

Um belíssimo exemplo de relação estrutural de sentido, de forma e de conceito entre um aparelho sonoro e uma composição musical é a peça *Calder Piece*, composta no ano de 1966, pelo compositor norte-americano Earle Brown. Ele escreveu uma peça sonora para uma grande quantidade de instrumentos de percussão, a ser executada por quatro percussionistas, utilizando um móbile do escultor Alexander Calder como elemento central da composição. Influenciado por John Cage, Brown estava interessado em criações baseadas nas operações do acaso e na forma gráfica das partituras (Figura 87), e o móbile que Calder fez para esta peça prestava-se de forma exemplar para esta função (VERGO, 2010, p. 338).

Considerado pelo crítico francês Claude Rostand como um dos marcos da relação entre artes visuais e música, esta peça apresenta uma relação profunda e indissociável entre o aparelho de Calder e a composição de Brown.

F.B. Personal Score
(see back of last pg)
CALDER PIECE for 4 percussionists and mobile

Earle Brown

Pg. 1

1	2	3	4
GLUCONASPIRE MARIMBA 3 equalis * 2 cowbells ** 1 low tom ** 1 gong ** 1 snare drum ** 2 triangle sticks 1 jing drum 1 cymbal drum 1 set of bangles 1 set of bangles 3 tin tubes 1 cymbal drum 1 field drum 1 "wood" type	XYLOPHONE STRATONELL 3 equalis 4 cowbells 1 low tom 1 gong 1 snare drum 3 triangle sticks 1 jing drum 1 cymbal drum 1 set of bangles 3 tin tubes 2 cymbal drums 1 field drum 1 "wood" type	GLUCONASPIRE MARIMBA 3 equalis 4 cowbells 1 low tom 1 gong 1 snare drum 3 triangle sticks 1 jing drum 1 cymbal drum 1 set of bangles 3 tin tubes 2 cymbal drums 1 field drum 1 "wood" type	XYLOPHONE STRATONELL 3 equalis 4 cowbells 1 low tom 1 gong 1 snare drum 3 triangle sticks 1 jing drum 1 cymbal drum 1 set of bangles 3 tin tubes 2 cymbal drums 1 field drum 1 "wood" type

MOB. 1, 2, 3, 4

PERCUSSION SECTIONS SHOULD BE ARRANGED IN A FULL CIRCLE OF INSTRUMENTS WITH THE MOBILE IN THE CENTER. PRIMARY DRUMS INSET AT CENTER OF EACH SECTION WITH LOW MARCHING STICKS TO LEFT AND HIGH TO RIGHT.

[Go to MOBILE in SEQ.]
1-3-2-4

[LEAVE MOBILE in SEQ.]
3-1-4-2

DISCS AND STRUCTURE OF MOBILE STRONG AS GUIDES.

CONTINUE UNTIL ONE PERFORMER DRUMS AWAY TO EXTENSION THREE OF NEXT SECTION.

STATISTICAL TIMBRE (CHARACTERISTICS OF SOUND). RANDOM (UNPREDICTABLE) BUT RELATIVE TO CHANGE IN DENSITY AND ENERGY. **DISCS** PLACING THESE, USING ANY (AND NUMEROUS) MATERIALS, HANDS AND MANUAL SPEARS.

STATISTICAL TIMBRE (CHANGES AND TYPES) *
1 METAL
2 @Alto. ONE'S WOOD
3 @Alto. TWO'S SKIN

DENSITY OF ACTUAL AND ABOVE RELATIVE TIMBRE IN ANY AND ALL INSTRUMENTS IN GIVEN CATEGORY

OVERALL SOUND EFFECT IS THAT OF RANDOM, DELICATE, BOLDY ACTIVITY.

STATISTICAL DENSITY LEVELS
DENSITY INCREASING, MORE FRANTIC.

* ALL PERFORMERS SHALL ALL CHANGES INDEPENDENTLY (WITH SOME LINK-RELATIONS). ALL CHANGE WITHIN 30" OF INITIAL CHANGE RELATIVE TO ABOVE TIMBRES. (RANDOM OVERLAP WITHOUT DESTRUCTIVE DISRUPTION OF BASIC TIMBRE).

[ELEMENTS OF MOBILE NUMBERED 1-13, LOW TONE IN HIGH (2nd TUNING)]

DISCREPANT DETAIL OF 4 PERFORMERS TO INSTRUMENTS DISTRIBUTED NON-PERIODICALLY OVER PERIOD OF 1 1/2 MINUTES.

Earle Brown for Carl and Sandy 65-66 PAULIS.
Earle Brown

Figura 87. Earle Brown. Partitura de *Calder Piece*. 1966.

Mais do que sua utilização como instrumento de percussão em meio aos outros, o móbile de Calder tinha a função de “reger” a peça musical (Figuras 88 e 89). As peças metálicas do móbile correspondiam a diferentes alturas tonais, e os músicos definiam suas atuações a partir do movimento da escultura (Áudio 38).



Figura 88. Earle Brown. *Calder Piece*. 1966.



Figura 89. Earle Brown. *Calder Piece*. 1966.

Assim, este aparelho sonoro de Calder atuava como uma espécie de maestro, estruturando e definindo as ações dos músicos e de diversos aspectos da composição de

Brown. A escultura sonora também definia o espaço de atuação, pois os percussionistas iniciavam tocando os outros instrumentos colocados em torno do trabalho de Calder, depois se deslocavam para tocar nele para, então, voltar novamente. Brown explorou não apenas a forma e a sonoridade, mas o próprio movimento desta obra cinética de Calder. Há, também, um diálogo entre as especificidades aqui. As características materiais, físicas e conceituais da obra de Calder, o som do metal, o deslocamento espacial das partes, o movimento e a transformação formal participam da definição das qualidades sonoras, da sua distribuição e do seu arranjo no tempo dentro da composição de Brown.

Existem questões que estão conectadas aos meus aparelhos, outras que estão atreladas aos vídeos. Mas existem outras ainda que surgem justamente das conexões estabelecidas entre estes dois tipos de trabalhos. Aqui já não se trata de uma contaminação do pensamento de um sobre o outro, mas de ideias que surgem justamente das possíveis relações entre eles. Foi justamente por conjecturar algo que está entre os meus trabalhos, e não necessariamente neles, que cheguei ao arranjo que denominei de *Traças*, realizado em 2012, procurando novas maneiras de entrecruzar meus objetos e meus vídeos, meus aparelhos e minhas composições. Revisitando e pensando em algumas questões de trabalhos mais antigos, lembrei do painel do conjunto *Inteirativa*, de 1998, e dei-me conta que poderia fazer uma composição em vídeo para projetá-la sobre este aparelho, para ativar os sensores fotoelétricos, as campainhas e as lâmpadas. Poderia fazer o aparelho tocar sons como reação ao jogo de sombra e luz arranjado no vídeo, ativando o processo de transmutação da visualidade para a sonoridade.

Para realizar este trabalho, fiz uma animação no *software* chamado *Flash* usando como camada de fundo uma imagem do aparelho, uma espécie de gabarito para visualizar os pontos onde estão localizados os sensores (Figura 90).

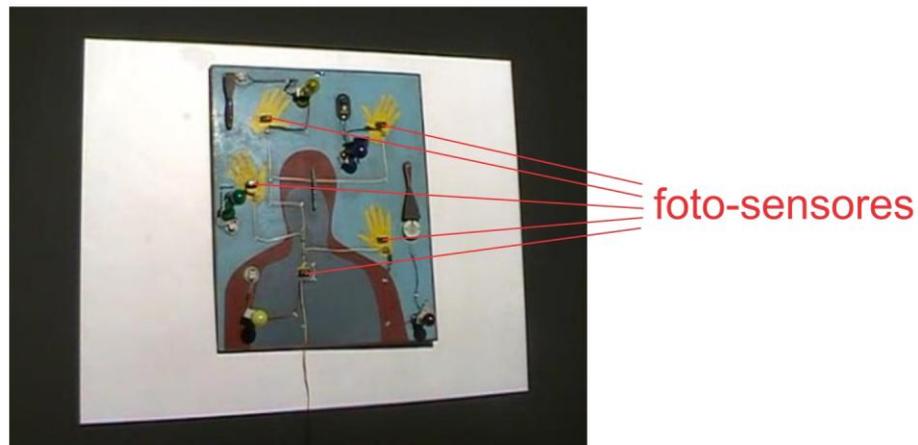


Figura 90. Esquema dos sensores no painel fotosensível. 2012.

Criei, então, um jogo móvel de formas pretas sobre o fundo branco (Figura 91), ciente de que, cada vez que esta forma preta (sombra) passasse por um sensor, acionaria a lâmpada e a campainha ligadas a ele (Figura 92). Assim, eu pude controlar a sequência e a duração dos sons disparados no aparelho, compondo sua reação durante a execução do vídeo (Áudio 39). Mantive muitos momentos de pausa sonora nesta composição que era executada repetidamente em *loop*. Nestes silêncios, as figuras de sombra passavam sobre as partes do trabalho em que não havia sensores.

Diferentemente das séries que realizei a partir de 2009, este vídeo foi gerado dentro do programa de computador em questão, sem a utilização de imagens e sons capturados pela câmera. O *Flash* permite que criemos movimentos de componentes visuais através de um recurso denominado interpolação de movimento, indicando pontos e comportamentos para estes objetos, sem a necessidade da animação quadro a quadro tradicional.

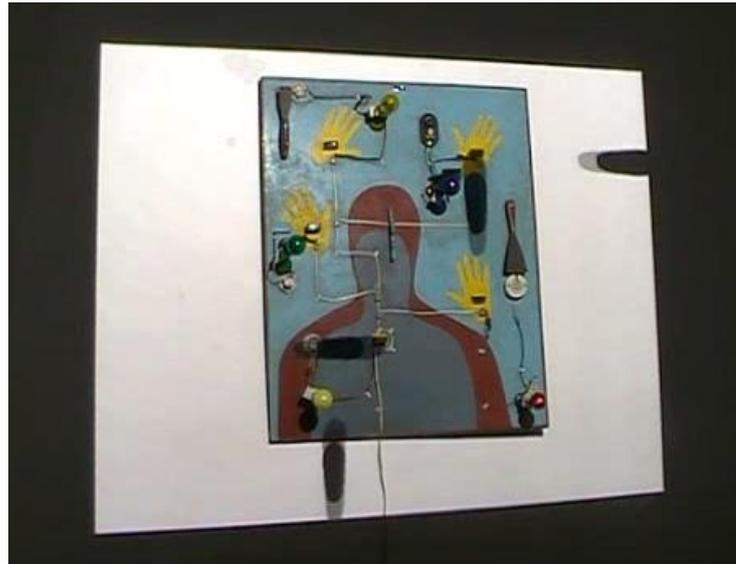


Figura 91. Chico Machado. *Traças*. 2012.

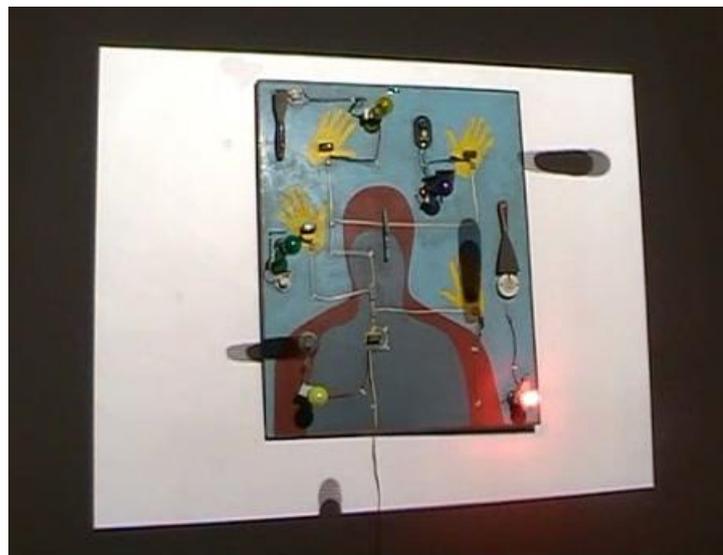


Figura 92. Chico Machado. *Traças*. 2012.

Embora as formas que desenhei no *Flash* não constituíssem uma figura com significado claramente reconhecível, pelo seu formato e pelo seu comportamento no vídeo elas sugeriram para mim a imagem de traças caseiras. As traças vivem em áreas escuras e consomem materiais como papel, tecido, couro, deixando buracos e furos neles. Associo esta composição à imagem de um *buraco de minhoca*, como uma espécie de atalho através do espaço e do tempo que atravessa as dobras de dimensões diferentes, saltando no *continuum* espaço-tempo, colocando um trabalho de 1998 em contato com outro de 2012. Um buraco de verme com duas bocas, tendo um aparelho numa extremidade e um vídeo na outra. Esta sensação de atravessamento ocorre também entre a visualidade e a sonoridade, e entre os aparelhos e as composições, pelo

ato de fazer um objeto material reagir à aparente imaterialidade de um vídeo. Se antes o objeto necessitava da presença e da ação de um espectador para ser acionado, agora o vídeo se apresenta e ativa o objeto mesmo na ausência dele.

Quanto aos desdobramentos e entrecruzamentos entre meus objetos e vídeos, também considero este arranjo como uma espécie de dobra, uma espécie de reversão da relação entre eles. Aqui, o objeto é que executa a composição sonora ao vivo, a partir da montagem programada no vídeo. Se na série *Remiquistifiquetor* o objeto é que ativava o vídeo, no arranjo *Traças* é o vídeo que ativa o objeto. A complementaridade entre o vídeo e o objeto estreitou-se muito neste trabalho. As composições foram realizadas levando em conta esta conjunção estrutural entre a imaterialidade da luz e da sombra e as respostas elétricas e físicas a estes estímulos.

Fiz ainda mais duas composições para serem executadas por este sistema. Em uma delas, provoquei uma sonoridade mais ritmicamente marcada (Áudio 40), utilizando cinco círculos pretos no local dos sensores que surgiam e sumiam em sequências matematicamente calculadas e de curta duração (Figura 93).

Na outra, desenhei um círculo incompleto que girava sobre os sensores e era atravessado por uma barra diagonal que entrava e saía de quadro (Figura 94). Nesta, o efeito visual era mais chamativo e a sonoridade e o tempo surgiram de modo mais indeterminado, pois respondiam a um movimento e um tempo de acionamento em relação aos sensores que eu não havia calculado (Áudio 41).

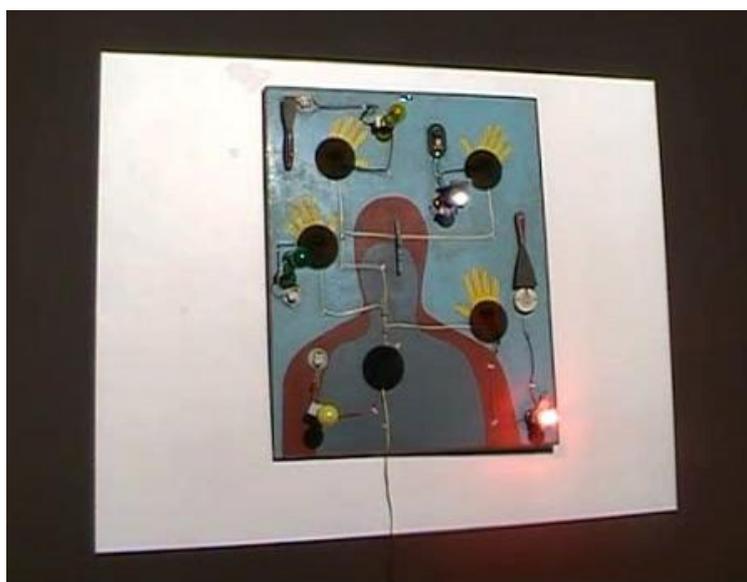


Figura 93. Chico Machado. *Traças*. 2012.

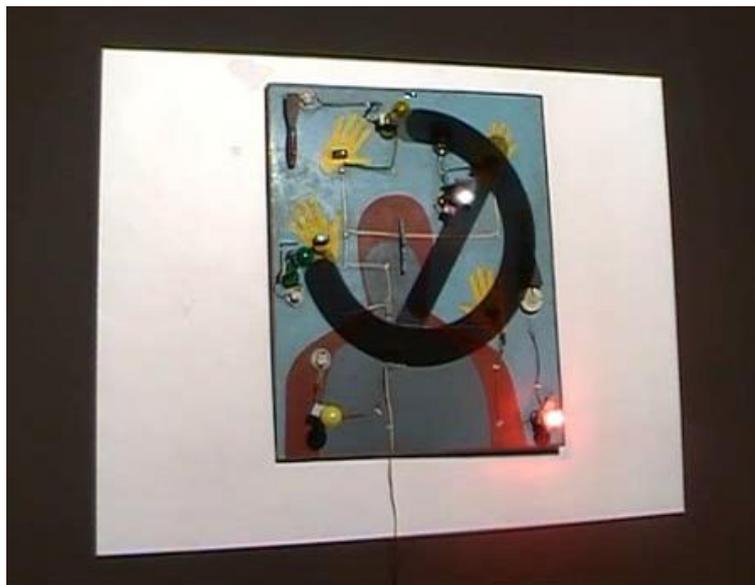


Figura 94. Chico Machado. *Traças*. 2012.

Este arranjo se utiliza, então, de um aparelho tecnicamente reativo à luz e uma composição em vídeo que é interpretada por ele, fazendo com que o objeto assuma um caráter de instrumento de execução sonora para ser acionado por um vídeo. Conforme mencionei anteriormente, o painel fotosensível que participa deste trabalho já tinha sido utilizado para uma composição musical na peça *Acrotismos Cinecromáticos*. Mas agora, a composição se dava a partir do imbricamento do vídeo com as características técnicas do aparelho, pensando a videocomposição para obter reações sonoras e luminosas dele. Foi considerando essas especificidades que convidei dois amigos artistas para comporem vídeos para serem tocados por este dispositivo. Expus a eles os conceitos que norteavam esta experiência, sugeri algumas soluções que seriam tecnicamente adequadas e forneci um gabarito com a posição dos sensores.

A apresentação das composições resultantes deste convite ocorreu em maio de 2012, durante a exposição chamada *Paralelo 31*, em Pelotas, com os trabalhos de Thiago Reis e Rogério Franck da Silveira. A composição de Thiago (Figura 95) apresentava listras horizontais que se deslocavam de baixo para cima, atuando como uma espécie de programação binária de sombra e luz sobre os fotosensores, lembrando a escrita de uma pianola, ou ainda os cartões perfurados que eram utilizados antigamente em programação computacional. Rogério, por sua vez, filmou mãos fazendo ações com objetos, depositando-os e movendo-os sobre o plano do vídeo (Figura 96).

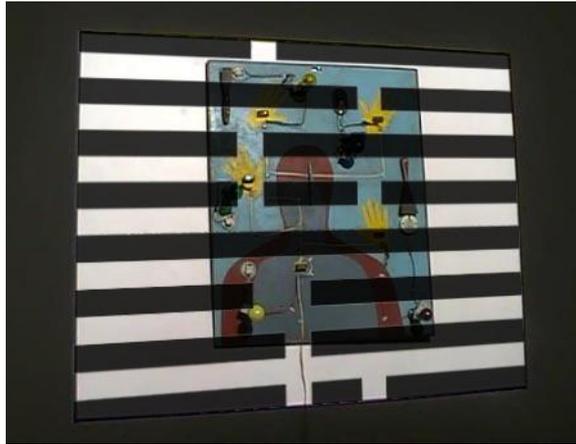


Figura 95. Videocomposição de Thiago Reis. 2012.



Figura 96. Videocomposição de Rogério Franck. 2012.

Assim, algumas questões que este trabalho levanta dizem respeito à noção de autoria e aos limites da noção de composição. Se entendermos a composição como o conjunto de formas finais (num ponto de vista estético), então a obra deve ser total e completamente elaborada pelo seu autor em todos os seus aspectos para ser considerada sua. Mas esta noção de composição não dá conta de trabalhos que priorizam os conceitos ou as ideias mais do que as formas finalizadas, tampouco daqueles cuja composição baseia-se em operações e modos proposicionais de fazer. Trazemos aqui novamente a questão levantada por Nam June Paik, mencionada anteriormente, de que a composição pode ser a proposição de conceitos e operações que se desdobram para fazer a obra acontecer. Desta forma, mesmo o acaso e os resultados imprevistos podem ser parte da composição e consideradas como trabalho do seu autor.

É por esse viés que Peter Vergo (2010, p. 341) aponta a constante modificação formal das esculturas móveis de Calder como um parâmetro para questionar os limites

da noção tradicional de composição musical, pois as obras cinéticas deste artista não possuem uma forma definida. A ampliação da noção de composição, com a inserção de operações do acaso e de tarefas a serem realizadas pelos *performers* ou músicos, tem uma matriz no pensamento e nas práticas de John Cage, que influenciou toda uma geração de artistas, incluindo Nam June Paik e Earle Brown. Os compositores que atuam desta maneira costumam desenvolver formas gráficas de notação que diferem bastante das partituras tradicionais da música tonal ocidental, onde ele pode desenhar uma representação de uma estrutura e organização de eventos sobre os quais ele pode ou não ter controle total. O uso de representações gráficas na música se torna especialmente necessário quando o compositor não é aquele que executa suas criações, quando ele necessita escrever a composição para que um *performer* a execute.

Como costumo executar eu mesmo minhas performances, raramente tenho necessidade desse tipo de recurso. Mas, em todo o caso, tenho uma “partitura estrutural” de cada composição performática que executo, cujo formato é baseado em alguns elementos de cada trabalho, seja um texto, seja um conjunto de ações com objetos, seja um vídeo previamente preparado. Ademais, trabalho tanto com composições abertas, como as performances, quanto com composições mais fechadas e precisas, como no caso das minhas videocomposições.

A noção de composição pode, portanto, tanto abarcar a constituição de uma obra ordenando os acontecimentos de acordo com um tempo preciso, conforme propôs Bill Viola, ou a proposição de uma estrutura de acontecimentos indeterminados quanto à sua forma e duração temporal, conforme a perspectiva a partir de John Cage. Liz Kotz, em um catálogo sobre uma exposição de Christian Marclay, escreve que depois de Cage e seus companheiros, “a partitura não é mais a representação do trabalho, mas um texto que o inicia, que o coloca em movimento” (2010, p. 13, tradução minha).

O que coloca muitos de meus trabalhos em movimento não são as questões da sonoridade ou tampouco da visualidade, são as funções e as ações que os seus diversos elementos e componentes realizam, e as relações físicas e conceituais entre eles. A utilização do vídeo e do objeto no conjunto *Traças* está voltada para as relações de acionamento e de resposta entre ambos. Obviamente, eles têm uma sonoridade e uma visualidade que proponho e que fiz escolhas estéticas para realizá-las, mas a sua motivação está no conjugado de operações técnicas e funcionais que as suas partes realizam. É como se antes das disciplinas, das linguagens e das especificidades,

houvesse um campo tecnicamente indefinido, um campo de ideias que são informes, mas que irão se formar a partir dos meios materiais mais diversos.

Analisando o trabalho do coletivo *Chelpa Ferro*, o crítico Moacir dos Anjos sugere que este grupo foi influenciado pelo ambiente informe de uma tradição impura, decorrente das experiências provenientes do dadaísmo, de John Cage e do *Fluxus*, “marcada pela aproximação entre o que se enxerga e o que se escuta” (2010, p. 46).

Sinto familiaridade com esta “tradição impura”, com todos aqueles artistas e pensadores de arte que se colocam num espaço impreciso, entre as diversas formas e categorias ainda tradicionais da arte.

Dentro desta espécie de linhagem, o *Chelpa Ferro*, formado por Barrão, Luiz Zerbini e Sergio Mekler em 1995, é um grupo que transita entre a visualidade e a sonoridade e que tem realizado diversas experiências com performances e criação de objetos e ambientes sonoros.

Em diversos dos seus trabalhos eles exploram as distâncias e as proximidades entre os sons que são produzidos e as suas fontes sonoras, deslocando sonoridades de um espaço para outro, por exemplo.

Dos Anjos analisa, entre outros tantos trabalhos, a instalação *Nadabrahma* (2003), onde a movimentação de galhos com vagens presos à parede e acionados por motores cria um som artificialmente similar ao que o vento poderia provocar do lado de fora da sala ao balançar galhos de árvores (Figura 97), como se “houvesse contiguidade completa entre o espaço construído e o espaço natural”, como “se não houvesse mais distinção de origem entre todos os ruídos que informam a experiência de transitar o mundo.” (2010, p. 51).



Figura 97. Chelpa Ferro. *Nadabrahma*. 2003.

Como se sabe, a indistinção entre os limites e materiais da arte e do mundo comum está presente em realizações e considerações conceituais de artistas como Duchamp, Cage e os integrantes do Fluxus. A indistinção dos materiais, a ausência de hierarquização entre eles, pode promover um pensar e um fazer que parte da vontade de originar acontecimentos e situações, de iniciar processos que trarão resultados que podem ser apreciados esteticamente, levando a uma indistinção dos meios. Este pensamento é ao mesmo tempo indistinto e permeado pelo conhecimento dos meios técnicos, tanto está além deles como também está no domínio de cada um deles. Ele parte tanto dos seus aspectos materiais e das operações técnicas quanto da imaterialidade das operações conceituais.

Considerações finais

As relações entre a música e as artes visuais manifestam-se de diversas maneiras em meu trabalho: pelas associações convergentes ou divergentes entre seus elementos; pela contaminação de conceitos próprios de cada uma; pela utilização de procedimentos técnicos e conceituais de uma sobre a outra; e pela indissociabilidade entre a manifestação sonora e a manifestação visual no material que lhe deu origem.

Quanto ao trânsito entre o objeto e o vídeo, entre aparelho e composição, utilizei as ações e sons dos aparelhos como matéria-prima para o vídeo, transformando um vídeo documental em um vídeo obra. Também empreguei o vídeo para ativar um objeto, fazendo com que a impalpabilidade³³ do vídeo causasse reações materiais sobre um aparelho. Experimentei ainda fazer com que vídeo e aparelho interagissem dentro de uma mesma composição.

Existe um trânsito entre o fazer material e os aspectos imateriais do trabalho. As passagens entre materialidade e imaterialidade permeiam minha realização poética, seja no movimento do objeto para o som e o vídeo, seja na passagem da presença objetual do aparelho para a sua imagem modificada no vídeo, ou ainda na transformação das operações técnicas para as operações conceituais.

Mas o ir e vir, o transitar, ocorre muitas vezes de modo circular, em diversos desdobramentos e recorrências, como nas relações que estabeleci entre os aparelhos e as videocomposições.

A princípio, as qualidades referentes à presença corporal do espectador ante o trabalho estavam mais associadas às minhas proposições com os aparelhos. Considerava o vídeo como uma composição sonora feita para ser assistida. Não mais como documento, mas como obra em si. Embora a presença do objeto ausente seja evocada por ele, o que produz através do vídeo é muito distante do que o que se vê e ouve no aparelho. As videocomposições apresentam algo que não é mais o objeto do qual partiram, mas aquilo que se tornaram pelo jogo com os meios.

Estabelecendo um trânsito circular, ao explorar as qualidades do vídeo como evento ao vivo, a presença dos dispositivos do vídeo em relação à presença corporal do

³³ Muito embora, é claro, o som e o vídeo não sejam de fato imateriais de fato, pois se manifestam fisicamente através de ondas.

espectador tornou-se novamente significativa, evocando questões e qualidades exploradas nos objetos. A utilização significativa dos dispositivos e dos meios, valorizando o anteparo arquitetônico de projeção e a interação com os *performers*, aproxima-os da noção de aparelho, pois aparelhar também denota promover o que é necessário para colocar um evento em funcionamento.

O trânsito entre materialidade e imaterialidade se apresenta igualmente em alguns aspectos da gênese de meus trabalhos. As minhas motivações provêm tanto do desafio proposto por cada trabalho como também da relação entre os modos de ser de cada um deles.

Alguns trabalhos nutrem-se da experiência do fazer e do jogo com as operações técnicas instauradoras, do confronto das ideias com as qualidades de cada meio. Produzir objetos faz emergir questões distintas daquelas associadas à produção de um vídeo devido às técnicas mais ou menos específicas deles. Esta especificidade participa do jogo criativo e do jogo de sentido de cada um destes trabalhos. Mas realizo também outras obras que se alimentam das considerações intelectuais e conceituais sobre o que este trabalho propõe em relação aos que foram realizados anteriormente, onde as ideias brotam dos conceitos e das teorias que associo a eles. Existe um sentido que se deposita nesta metacomposição, neste trabalho inteiro composto de diversos tipos de manifestação. Quando opto por realizar uma série de trabalhos de determinado tipo, tenho em mente as relações que ela estabelecerá com a minha produção como um todo. E a partir desta decisão, volto a ficar absorto pelos jogos do fazer, pelos procedimentos e pela relação entre a solução técnica e o sentido que cada um propõe, num movimento recursivo entre uma visão microcós mica e outra macrocós mica.

As questões teóricas também impulsionam meu processo poético. Não se trata absolutamente de ilustrar uma teoria, mas do modo como uma teoria pode disparar uma ideia ou uma sensação geradora de um trabalho. As reflexões teóricas e conceituais também estabelecem uma compreensão sobre o que cada trabalho pode representar dentro do conjunto de trabalhos que realizamos, e faz com que percebamos como suas questões e proposições se conectam e se desdobram. Trata-se de pensar os trabalhos em relação às realizações e teorias conhecidas dentro do campo da arte em geral e da

área específica de cada um³⁴ (vídeo, objeto, etc.), onde os referenciais artísticos e históricos são partes integrantes do sentido proposto por eles e geram questões que serão discutidas através da produção prática.

A inteligência participa da experiência tanto como a experiência participa da inteligência, e tanto uma experiência quanto um conceito podem disparar uma ideia. Toda ideia precisa, entretanto, materializar-se num meio para que possa ser expressa. E neste momento ela se torna novamente suscetível de ser influenciada pelas questões dos modos técnicos de realizá-la, circunstância que valorizo muito no meu processo poético.

Uma operação técnica se torna uma operação conceitual na medida em que temos uma sensação mais ou menos dizível dela, quando lhe atribuímos sentido, momento no qual pode ocorrer uma passagem da materialidade do meio para a imaterialidade do pensamento, mesmo que este seja uma sensação inexata de que algo é possível. Como conceito imaterial, ele pode transgredir os limites de cada meio ou mesmo habitar entre eles.

A passagem da materialidade do fazer para a imaterialidade do conceito se faz possível a partir deste lugar impreciso onde os diversos modos, linguagens, meios e práticas entram em conexão pela experiência que se tem deles, ou ainda, pela sua co-habitação dentro de uma mesma experiência. Este lugar que é anterior, mas, ao mesmo tempo, sincrônico à experiência do fazer. Ele está em cada um destes espaços e ao mesmo tempo entre estes espaços, antes e além deles. É ao mesmo tempo em cada um destes territórios e nesta região móvel de contato que eu me localizo. É onde habito, e é a partir de minha experiência nele que realizo minhas práticas.

É esta experiência múltipla neste lugar onde se entrecruzam diversas práticas e conceitos que potencializa, estimula e atribui sentido aos atravessamentos e trânsitos entre os meios. Podemos pensar e praticar o vídeo como um desenho, ou como uma composição sonora. E podemos considerá-lo, ao mesmo tempo, como parte de um dispositivo maior que interage com outros elementos. É deste modo que uma parte das ideias geradoras do trabalho podem estar relacionadas não apenas à maneira como atuamos com cada meio, mas também ao jeito como cada um irá responder ao outro. Esta coexistência dentro de uma mesma experiência é o que estimula a prática destas contaminações e da migração dos conceitos de um fazer para o outro.

³⁴ Até porque, por outro lado, cada um destes lugares lança seu próprio olhar sobre o trabalho, estabelecendo um conjunto de sentidos a partir da sua perspectiva.

Este lugar privilegiado permite vislumbrar não apenas cada possibilidade ou necessidade, mas os possíveis movimentos que podem ser estabelecidos entre elas, conferindo liberdade e domínio técnico e conceitual para que os trânsitos se realizem.

Seja na minha prática artística, seja nas proposições de pesquisa acadêmica, as ideias geradoras da minha produção vindoura estarão permeadas pelos questionamentos surgidos ao longo desta pesquisa. É a partir da situação do estar entre, deste lugar em trânsito, que ocorrerão novos cruzamentos, decorrentes do movimento circular da pesquisa como um todo, da retroalimentação entre o pensamento sensível do fazer do trabalho prático e a reflexão apresentada em forma de texto, permeada pelos referenciais artísticos e teóricos.

Fortaleceu-se para mim o interesse por esta área de trânsito, pelo exercício de colocar em relação os diversos meios e linguagens requisitados através do fazer poético, pelas necessidades e demandas surgidas do alargamento das suas fronteiras.

Na arte contemporânea, cada vez mais emergem produções artísticas que não se posicionam em um lugar específico ao mesmo tempo em que se relacionam com cada um dos lugares estabelecidos aos quais tangenciam. Para lidar com a complexidade e a multiplicidade de questões e problemas que emergem de uma produção que transita e que se conecta às muitas maneiras possíveis de ser da arte, dos meios, das linguagens e das técnicas, considero importante lançar um olhar tanto sobre a indistinção como sobre a especificidade dos meios. Conhecer tanto as qualidades e características de cada linguagem como aquilo que se origina da relação entre elas, e o que está além delas.

Referências

ANJOS, Moacir dos. *Crítica: Moacir dos Anjos*. Rio de Janeiro: Automatica, 2010. (ARTE BRA, 5).

ARNHEIM, Rudolf. *Intuição e intelecto na arte*. São Paulo: Martins Fontes, 1989.

AUMONT, Jacques. *A imagem*. Campinas: Papyrus, 2007.

_____; MARIE, Michel. *Dicionário teórico e crítico de cinema*. Campinas: Papyrus, 2003.

BACHELARD, Gaston. *A água e os sonhos: ensaio sobre a imaginação da matéria*. São Paulo: Martins Fontes, 1997.

BENJAMIN, Walter. *Magia e técnica, arte e política: ensaios sobre literatura e história da cultura*. São Paulo: Brasiliense, 1994.

BERGSON, Henri. *Duração e simultaneidade*. São Paulo: Martins Fontes, 2006.

BOURDIEU, Pierre. *As regras da arte: gênese e estrutura do campo literário*. São Paulo: Cia. das Letras, 1996.

CATTANI, Icleia Borsa (Org.). *Mestiçagens na arte contemporânea*. Porto Alegre: Ed. da UFRGS, 2007.

COELHO, Teixeira. *Moderno pós-moderno*. Porto Alegre: L&PM, 1986.

COHEN, Renato. *Performance como linguagem*. São Paulo: Perspectiva, 1986.

COUCHOT, Edmond. *A tecnologia na arte: da fotografia à realidade virtual*. Porto Alegre: Ed. da UFRGS, 2003.

DANTO, Arthur C. *Após o fim da arte: a arte contemporânea e os limites da história*. São Paulo: Odysseus, 2006.

DELEUZE, Gilles; GUATTARI, Félix. *O que é a filosofia?* Rio de Janeiro: Ed. 34, 1992.

DIDI-HUBERMAN, Georges. *O que vemos o que nos olha*. São Paulo: Ed. 34, 1998.

DOURADO, Henrique Autran. *Dicionário de termos e expressões da música*. São Paulo: Ed. 34, 2008.

DUBOIS, Philippe. *Cinema, vídeo, Godard*. São Paulo: Cosac Naify, 2004.

EISENSTEIN, Sergei. *A forma do filme*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2002a.

_____. *El montaje escénico*. México: Gaceta, 1994.

_____. *O sentido do filme*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2002b.

GOLDBERG, Roselee. *A arte da performance*. São Paulo: Martins Fontes, 2006.

HEGEL, G. W. Friederich. *Estética*. Lisboa: Guimarães Ed., 1993.

KANDINSKY, Wassily. *Do espiritual na arte*. Lisboa: Dom Quixote, 1987a.

_____. *Ponto linha plano*. São Paulo: Martins Fontes, 1987b.

KAPROW, Allan. O legado de Jackson Pollock. In: FERREIRA, Glória; COTRIM, Cecília. *Escritos de artistas: anos 60/70*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2006. p. 37-45.

KOTZ, Liz. Marked records/program for activity. In: CHRISTIAN MarClay: Festival. New York: Whitney Museum of American Art, 2010. p. 10-15.

KRAUSS, Rosalind E. *Caminhos da escultura moderna*. São Paulo: Martins Fontes, 1998.

LICHT, Alan. *Sound art*. New York: Rizzoli International, 2007.

LICHTENSTEIN, Jacqueline (Org.). *A pintura: o paralelo das artes*. São Paulo: Ed. 34, 2005. v. 7.

LUCIE-SMITH, Edward. *Os movimentos artísticos a partir de 1945*. São Paulo: Martins Fontes, 2006.

MACHADO, Arlindo. *Máquina e imaginário: o desafio das poéticas tecnológicas*. São Paulo: EDUSP, 2001.

MASCARELLO, Fernando (Org.). *História mundial do cinema*. São Paulo: Papirus, 2008.

MATISSE, Henri. *Escritos e reflexões sobre arte*. São Paulo: Cosac Naify, 2007.

MÈREDIEU, Florence de. *Histoire matérielle e immatérielle de l'art moderne*. Paris: Bordas, 1995.

PAIK, Nam June. Poslúdio para a Exposição de Televisão Experimental, março de 1963 na Galeria Parnass. In: O QUE É Fluxus? O que não é! O porquê. Rio de Janeiro: Centro Cultural Banco do Brasil, 2002. p. 97-102.

RICHTER, Hans. *Dada: arte anti-arte*. São Paulo, Martins Fontes, 1993.

RUSH, Michael. *Novas mídias na arte contemporânea*. São Paulo: Martins Fontes, 2006.

SADIE, Stanley (Ed.). *Dicionário Groove de música*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1994.

SANTAELLA, Lucia. *Matrizes da linguagem e pensamento: sonora visual verbal: aplicações na hipermídia*. São Paulo: Iluminuras/FAPESP, 2005.

SMETAK, Walter. *Simbologia dos instrumentos*. Salvador: Omar G., 2001.

SOURIAU, Étienne. *A correspondência das artes: elementos de estética comparada*. São Paulo: Cultrix/EDUSP, 1983.

STEINBERG, Leo. Other criteria. In: GINTZ, Claude (Ed.). *Regards sur l'art américain des années soixante: anthologie critique*. Paris: Territoires, 1991. p. 36-52.

SYLVESTER, David. *Sobre a arte moderna*. São Paulo: Cosac Naify, 2007.

VERGO, Peter. *The music of painting*. London: Phaidon Press, 2010.

Catálogos

CHRISTIAN MarClay: Festival. New York: Whitney Museum of American Art, 2010.

O QUE É FLUXUS? O que não é! O porquê. Rio de Janeiro: Centro Cultural Banco do Brasil, 2002.

Teses

ZANATTA, Luciano. *"Música doméstica": em direção à composição de música gravada*. 2007. 268 f. Tese (Doutorado)–Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Instituto de Artes, Programa de Pós-Graduação em Música, Porto Alegre, 2007.

Eletrônicos

BRUCE Nauman. In: VIDEO Data Bank. Disponível em: <<http://www.vdb.org/artists/bruce-nauman>>. Acesso em: 21 abr. 2010.

DE PAOLI, Paula Silveira. *Entre música e artes plásticas: as experiências de Walter Smetak na Bahia de Todos os Santos*. In: 50 ANOS DE LINA BO BARDI NA ENCRUZILHADA DA BAHIA E DO NORDESTE, 2009, Salvador. *Anais ...* Disponível em: <http://www.docmomobahia.org/linabobardi_50/18.pdf>. Acesso em: 7 set. 2012.

NENFLIDIO, Paulo. Monjolofofone. In: YOUTUBE. 16 dez. 2010 (6 min 12 seg). Disponível em: <http://www.youtube.com/watch?v=jMUHyK_e2mw>. Acesso em: 10 ago. 2012.

NORONHA, Marcio Pizarro. Composição: entre o conceito e as sensações para o pensamento de matrizes na história da literatura e arte modernas. *História: Questões & Debates*, Curitiba, n. 44, p. 49-68, 2006. Disponível em: <<http://ojs.c3sl.ufpr.br/ojs2/index.php/historia/article/view/7933/5577>>. Acesso em: 13 set. 2012.

RUSSOLO, Luigi. *The art of noise: (futurist manifesto, 1913)*. Ubu classics, 2004. Originalmente publicado em 1967 por Something Else Press. Disponível em: <http://www.artype.de/Sammlung/pdf/russolo_noise.pdf>. Acesso em: 23 jul. 2012.

Filmes e Vídeos

CREATIVE Process: Norman McLaren. Direção: Donald McWilliams. Produção: Susan Huycke; Douglas Macdonald; David Verrall. [S.l.]: National Film Board of Canada, 1990. (116 min 32 seg).

RECORD Player: Christian Marclay. Direção: Luc Peter. [S.l.]: Belle Journée Productions & Schweizer Fernsehen DRS, 2000. (42 min).

THE HOME of the brave: a film by Laurie Anderson. Direção: Laurie Anderson. Produção: Elliot Abbott; Paula Mazur. [S.l.]: Talk Normal, 1986. (90 min).