

Remiquistificação: Do vídeo documento para o vídeo como obra

Prof. Dr. João Carlos Machado¹

chicomachado06@uol.com.br

RESUMO:

O texto apresenta uma análise de produções em vídeo do autor que partem da função documental indo em direção à criação de obras em vídeo propriamente ditas, comentando referenciais históricos e teóricos sobre esta modificação do estatuto do vídeo e sobre a presença das ações do fazer do artista como parte do assunto e do sentido das suas produções. Versando sobre algumas especificidades do vídeo, o texto traz também questões relativas à percepção do tempo e da imagem em movimento a partir de autores como Rudolph Arnheim e Henri Bergson, bem como os modos e processos de produção, de criação e de associação entre visualidade e sonoridade presentes nas videocomposições do autor.

Palavras-chave: documentação, videoarte, composição.

Partindo da série *Remiquistifiquetor*

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. A partir daí o conjunto do meu trabalho, além da construção dos objetos que denomino de *aparelhos*, passou a explorar a rede de sentidos dada pelo jogo de distância e de proximidade entre os aparelhos e a composição em vídeo feita a partir deles.

Entre os anos de 2008 e 2009 construí um grande aparelho cinético que designei de *Ritimifiquetor* (Figura 1).

¹ Nome artístico: Chico Machado.



Figura 1. Chico Machado. *Ritimifiqueitor*. 2008/09.

Utilizando um dos registros documentais em vídeo digital deste aparelho 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 2). 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 destes vídeos 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 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 neles se tornou outra coisa.



Figura 2. 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,² 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).

Em muitos casos, a diferença entre um vídeo documental e um vídeo como obra é tênue, e até indistinguível, mas como observa Michael Rush (2006, p. 77), 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”. 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.

Muitos artistas como Nam June Paik, Bruce Nauman, 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 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 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.

Compondo na linha do tempo

Pesquisando sobre as questões e especificidades do vídeo,³ 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, pois em meus vídeos exploro a relação entre as ações, a sonoridade, a visualidade e o movimento.

Sobre a percepção do tempo e do movimento, Rudolf Arnheim 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 memória⁴ 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” (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,

³ 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>).

⁴ “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).

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.⁵

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 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 *Remiquistifiqueition* 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

⁵ O que pode não ocorrer se não tivermos distância suficiente para enxergar uma obra inteira de uma vez só, e também com obras tridimensionais.

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 sensorio. 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 e também simultaneamente, 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 3), em variadas combinações de cores, procurando acompanhar o jogo de “pergunta e resposta”⁶ que também está presente na criação das sonoridades e da melodia.



Figuras 3. Chico Machado. Quadros do vídeo *Remiquistifiqueitor 06*. 2009.

Outras vezes (Figura 4), a posição e a quantidade e o tamanho das máscaras dialogam com a altura dos sons (grave/agudo) do vídeo.

⁶ 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.

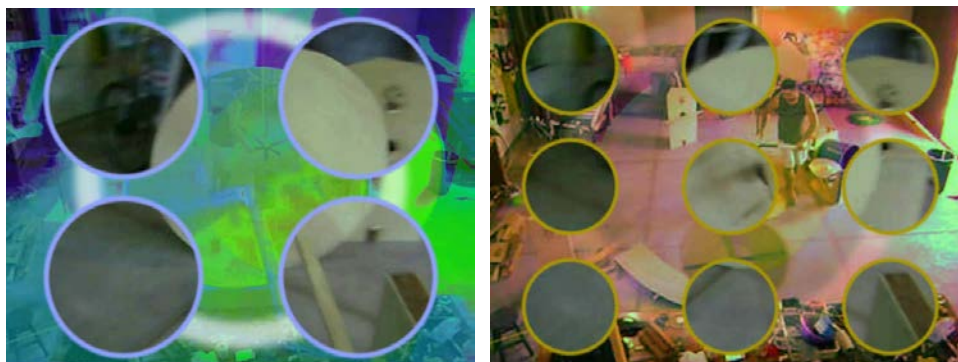


Figura 4. Chico Machado. Quadros do vídeo *Remiquistifiqueitor 01*. 2009.

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 5).

Obtive, assim, logo de saída, uma sequência sonora que me interessava. 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 5. 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 6), no qual se pode escrever partituras convencionais que são interpretadas e executadas pelo computador. 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.

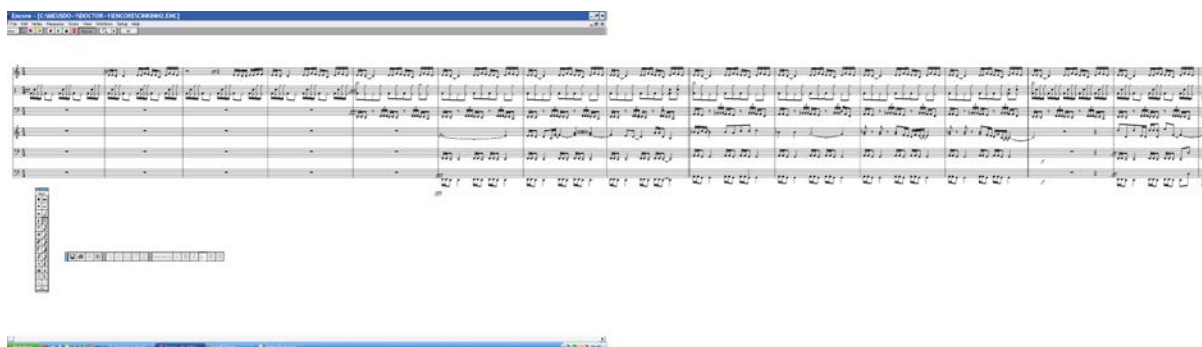


Figura 6. Tela do *software* *Encore* com os 14 primeiros compassos da composição *Cinkinho*. 2003.

Componho meus vídeos mais a partir do som do que das imagens, contaminado pelo nexo 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 7).

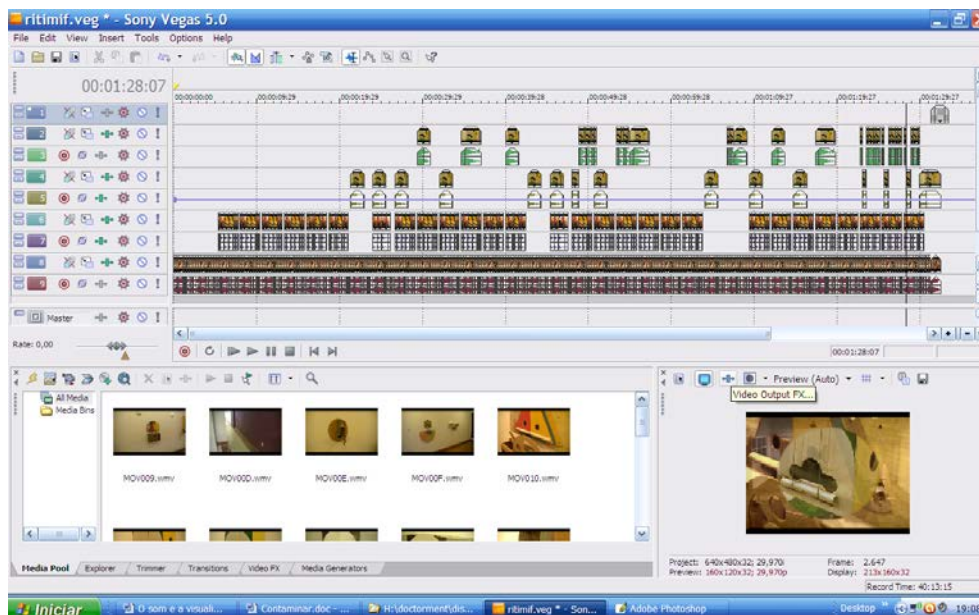


Figura 7. Tela do Sony Vegas 5.0 com o arquivo do vídeo *Ritimifiqueition02*.

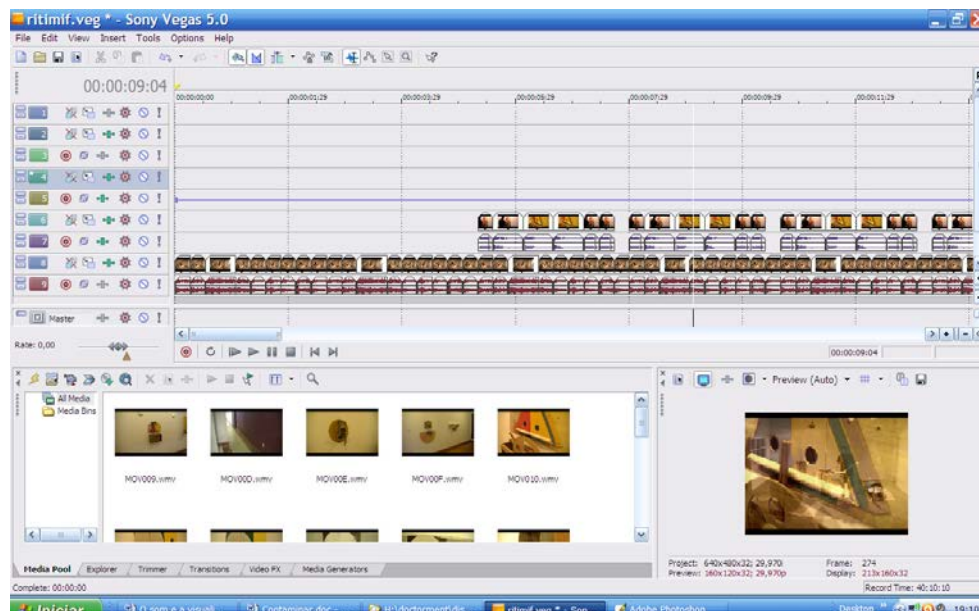


Figura 8. Tela do Sony Vegas 5.0 do vídeo *Ritimifiqueition02* mostrando as unidades mínimas.

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

8). 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. 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)⁷. 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*⁸. 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.

Uma piscina no ateliê

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

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

⁷ 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.

⁸ 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.

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 conjecturando 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 conjecturas 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. Pensei em realizar ações performáticas para uma câmera, tendo em mente em mente o filme *Hand Catching Lead* (1968), de Richard Serra (Figura 9), e os vídeos *Bouncing in the Corner N° 1* (1968) e *Walking in an Exaggerated Manner Around the Perimeter of a Square* (1967-68), de Bruce Nauman (Figura 10), que colocam as ações do fazer artístico como parte do tema da obra. Este assunto pode ser percebido no trabalho destes e de alguns outros artistas que considero importantes, principalmente a partir da década de sessenta.



Figura 9. Richard Serra. Quadros do filme *Hand Catching Lead*. 1968.

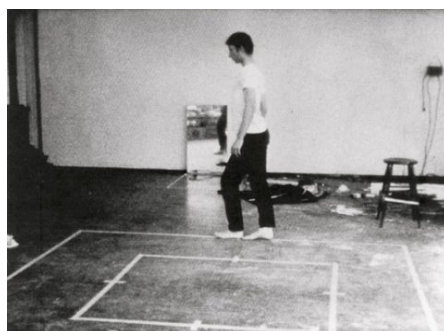


Figura 10. Bruce Nauman. Quadro do filme *Walking in an Exaggerated Manner Around the Perimeter of a Square*. 1967-68.

Um artista muito influente nesta corrente de pensamento foi Jackson Pollock, principalmente pela sua pintura de ação e pelos seus *drippings*, 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.

Nessa linha de pensamento, a *Caixa com o som da sua própria fabricação*, realizada por Robert Morris, em 1961 (Figura 11), mostra a intenção tautológica deste artista que fica explícita, como escreveu Didi-Huberman,⁹ 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 resalta 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.

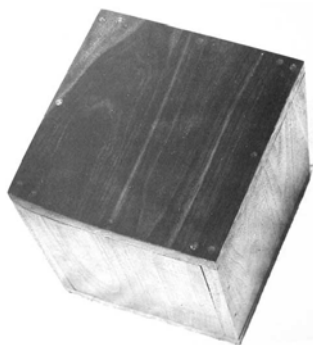


Figura 11. Robert Morris. *Caixa com o som da sua própria fabricação*. 1961.

O enfoque nas ações do fazer do artista conecta meu vídeo *Instruma* (2010) (Figura 12) a algumas das questões das obras dos artistas citados acima, 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.¹⁰ 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.

⁹ “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).

¹⁰ Rosalynn 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 12. 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.

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 13) e *Bóia 02*.



Figura 13. Chico Machado. *Bóia 01*. 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.

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 14). 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 14. Chico Machado. *Bóia 03*. 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 (Figura 15).



Figura 15. Chico Machado. *Bóia 08*. 2012.

Finalizando

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, explorando 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.

O modo como um artista utiliza os meios e veículos, explorando suas diversas potencialidades, irá incorporar-se na experiência propiciada por uma obra. Para pensar nas qualidades implicadas nas especificidades destes veículos, especialmente do vídeo, talvez nos ajude considerar os sentidos colocados tanto naquilo que informa (o meio) e com no que é informado (aquilo que foi gravado, capturado). É neste sentido que se dá o ato de *remiquistificar* nestes vídeos apresentados acima, onde as ações gravadas são re-significadas nas videocomposições feitas a partir delas.

Além dos aspectos referentes à qualidade da captura, como o enquadramento, a iluminação e a locação escolhida, por exemplo, a vídeo obra explora as possibilidades de montagem, de edição e de efeitos, e todas as repercussões decorrentes destes procedimentos que influenciarão não apenas na concepção e no sistema de produção de

tais obras¹¹, como na própria construção de sentido. Similarmente à música, a experiência de apreciação de um vídeo demanda o tempo da duração em que este evento se torna disponível para nós. As qualidades do vídeo estão esparramadas ao longo deste tempo, através dos comportamentos audiovisuais apresentados nele.¹²

¹¹ Novamente, Walter Benjamin faz uma análise precursora e bastante interessante de questões referentes ao sistema de produção do filme no seu texto *A obra de arte na área da sua reprodutibilidade técnica*.

¹² 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. (NIZNI apud EISENSTEIN, 1994, p. 8)

Referências

- ARNHEIM, Rudolf. *Intuição e intelecto na arte*. São Paulo: Martins Fontes, 1989.
- 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.
- COUCHOT, Edmond. *A tecnologia na arte: da fotografia à realidade virtual*. Porto Alegre: Ed. da UFRGS, 2003.
- DOURADO, Henrique Autran. *Dicionário de termos e expressões da música*. São Paulo: Ed. 34, 2008.
- DIDI-HUBERMAN, Georges. *O que vemos o que nos olha*. São Paulo: Ed. 34, 1998.
- EISENSTEIN, Sergei. *El montaje escénico*. México: Gaceta, 1994.
- 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.
- KRAUSS, Rosalind E. *Caminhos da escultura moderna*. São Paulo: Martins Fontes, 1998.
- LUCIE-SMITH, Edward. *Os movimentos artísticos a partir de 1945*. São Paulo: Martins Fontes, 2006.
- RUSH, Michael. *Novas mídias na arte contemporânea*. São Paulo: Martins Fontes, 2006.
- SANTAELLA, Lucia. *Matrizes da linguagem e pensamento: sonora visual verbal: aplicações na hipermídia*. São Paulo: Iluminuras/FAPESP, 2005.
- 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.

Eletrônicos

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