

O AUDIOVISUAL NAS ARTES PLÁSTICASⁱ

Por Veronica Cordeiroⁱⁱ

"For the Eye altering alters all". William Blake, "The Mental Traveller"

Na arte contemporânea, tanto no Brasil como no resto do mundo, a linguagem fílmica do vídeo e do filme tornou-se um universo muito amplo de pesquisa artística. Em grandes exposições, como as dezenas de bienais internacionais, a Documenta de Kassel, a Manifesta, entre tantas outras mostras periódicas de arte, é comum deparar-se com corredores de salas escuras que abrigam diversos tipos e formatos de projeções de filme ou vídeo e outras mídias audiovisuais e digitais.

A última Bienal de Veneza (2001), por exemplo, adquiriu o apelido da "Bienal do vídeo", e a diversidade de projeções fílmicas e de vídeo-instalações reflete a magnitude desse meio de expressão. Havia desde cenas dilatadas até o ponto de se tornarem imagens quase estáticas, como o "The Quintet of the Unseen", 2000, do renomado vídeo-artista americano Bill Viola, até propostas experimentais alternativas à própria linguagem fílmica de cineastas e produtores multimídia.

Abbas Kiarostami, por exemplo, projetou a imagem dele e de sua companheira enquanto dormiam, no chão do prédio do Arsenale. Chris Cunningham, artista inglês conhecido principalmente pela realização de vídeos de música ("All is Full of Love", de Bjork, é um dos mais célebres) apresentou, além de alguns vídeo-clips, o filme "Flex" (2000) de corpos nus entrelaçados numa grande tela.

Talvez a proposta mais surpreendente tenha sido a da parceria de um cineasta canadense com um pintor português: Atom Egoyan e Julião Sarmento, em "Close" (2000), projeção em tela dupla que transfere o voyeurismo cinemático do espectador numa espécie de sadismo perverso do diretor.

Experiências em tempo real

As imagens em movimento nos fazem retornar à experiência do real, e é por essa capacidade mimetizante do filme ou do vídeo que tantos artistas hoje concentram grande parte de suas pesquisas nessa linguagem.

No entanto, os focos são muito distintos. A questão a ser refletida aqui não é tanto o porquê do surgimento da linguagem fílmica no circuito das "artes plásticas", pois seria reduzir o problema a uma questão de evolução tecnológica -como foi o caso da fotografia e de suas decorrências digitais. Cabe analisar os tipos de uso dessa linguagem, as diferenças de conteúdo, expansão formal e conceitual, para nos situarmos melhor dentro de sua própria lógica espaço-temporal, tanto como "espectadores", críticos e criadores.

O elemento inerente ao filme, à "imagem em movimento", que o distingue da pintura, escultura, fotografia, entre outras técnicas "plásticas" ou "visuais", pode ser encontrado no tempo. Jean-Luc Godard aponta muito bem que, para os americanos, uma imagem é "picture" (palavra que também serve à fotografia), enquanto "movie" é o termo que consegue designar a noção de movimento.

Esse é também o primeiro fator que separa o cinema como o conhecemos e assistimos na sala escura de um auditório -do longa-metragem- dos filmes de artistas, documentaristas, vídeo-artistas, videomakers e até de produtores de cinema e VJ's.

Filmes e vídeos apresentados nos festivais de cinema underground, de vídeo, e em galerias e outras instituições culturais, são geralmente de "curta" duração. Nas exposições "de arte", as projeções encontram-se em "looping" contínuo, e o espectador escolhe se quer assistir toda a projeção ou somente dedicar sua visita a um fragmento aleatório - como se não houvesse perda de narrativa nesta escolha.

O que não impede a realização de alguns filmes intermináveis de Douglas Gordon ou Stan Douglas, onde o tempo ainda é o ponto referencial dessa linguagem, embora a lógica da duração seja um processo diametralmente inverso.

Nesse sentido, a angústia que o espectador teria de passar ao assistir "24 Hour Psycho" de Gordon (a duração do filme original do Hitchcock, "Psicose", é diferida para 24 horas) ou

“Journey into Fear” (2002) de Stan Douglas (são 30 faixas da mesma cena com duração total de 7 horas e 40 minutos), aparece como contraponto paradoxal às repetitivas pancadas contra a parede do protagonista de “Wall Piece” (2000), do americano Gary Hill.

Um dos artistas hoje mais renomados no circuito internacional, que trabalha com o filme, é o americano Matthew Barney (leia sobre ele clicando [aqui](#)). Conhecido pela série “Cremaster”, o artista, altamente influenciado pelas filmagens do futebol americano, criou um vocabulário fílmico único em forma e conteúdo. Cada série dos filmes “Cremaster” torce o fluxo da narrativa tradicional, desafia e questiona os gêneros do cinema, misturando experiências autobiográficas com o fascínio pelo esporte e sua exploração como violência (partindo sempre do impulso sexual masculino... incluindo também às vezes o feminino...).

Barney desenvolveu uma estética fílmica original mas, como Douglas Gordon e Stan Douglas, entre outros, não abdica do ponto de partida formal da tradição do cinema, isto é: criar fábulas ou certos tipos de narrativas a partir da literatura, da história, da psicanálise, do pensamento sociológico, sempre tirando partido da infra-estrutura do cinema, de suas equipes de filmagem, atuação e produção.

A relação desses artistas com o filme se aproxima do cinema, do mesmo modo que, inversamente, os cineastas Karin Ainoz e Beto Brant no Brasil têm transitado nos universos das artes visuais e de festivais independentes, até finalmente realizarem seus (excelentes) longa-metragens.

Filme ou vídeo?

Muitos artistas escolhem utilizar o vídeo como registro-obra de experimentos performáticos (em que utilizam o próprio corpo simultaneamente como sujeito e objeto). Em geral, fazem-no a partir de uma ordem subjetiva; outras vezes o propósito é político e procura relacionar espaço privado e público.

O artista norte-americano Bruce Nauman é a grande referência nessa vertente mais

experimental. A suíça Pipilotti Rist encanta outras platéias. No Brasil, destacamos os jovens Amílcar Packer (que discute a imagem em movimento e seu posterior congelamento em fotografia em “still”); Fernando Lindote (que recontextualiza o ambiente para acolher os resíduos de plástico mastigado em “Edax”, vídeo-instalação de 1999); Brígida Baltar (com registros matéricos, fotográficos e em vídeo de suas caminhadas ao ar livre em “Coleta da Neblina”). São artistas que documentam processos corporais ou viagens geopoéticas, utilizando o vídeo como registro, como suporte final da obra e ainda como elemento constitutivo de uma instalação "multimídia".

Há de ser pontuado uma diferença entre essa abordagem e a pesquisa, até mesmo mais apurada, de artistas-cineastas (ou cineastas-artistas?) que trabalham voltados para a imagem tecnológica.

Para explicar isso, basta comparar o trabalho digital de Cao Guimarães, bem diferente dos vídeos que realizou em colaboração com Rivane Neuenschwander. Cao tem diversos documentários e filmes, como “Hypnosis”, “Between”, mas também um enfoque sociológico que se encontra entre o universo do cineasta e do (vídeo)artista. Nessa mesma linha, Lucas Bambozzi mistura vídeo-instalações com investigações que têm um olhar mais "antropológico".

Por outro lado, os filmes do grande desenhista sul-africano William Kentridge, produzidos em formato de 16 e 35 mm, mas geralmente transferidos ao vídeo e DVD para eficácia expositiva, de certo modo subvertem essa distinção técnica. O ponto de partida do artista é sempre o desenho a carvão, a história política de uma nação sofrida, a literatura, e um certo enfoque romântico da "pequenez" do homem em relação à natureza.

A prolífica produção de desenhos de Kentridge passa ao filme por meio da animação digital, em que os personagens ganham "vida" a partir do movimento da imagem -são desenhos animados em preto e branco, que transitam entre um mundo estético quase artesanal e a proximidade com o mundo "real" a partir de um movimento paradoxal: a sua virtualização digital.

A questão que emerge poderia ser assim formulada: qual a diferença entre um (vídeo)artista e um cineasta? E onde se insere o artista "visual" que também utiliza o vídeo e/ou filme em algumas obras? Será uma mera questão de inserção em um determinado circuito?

Trabalhos em parceria

Junto com essa abertura tecnológica, surgem parcerias com outros artistas, ou não, especialistas e leigos. É o caso de Rivane Neuenschwander com Cao Guimarães em “Inventário de Pequenas Mortes”, filme que acompanha a força e fragilidade de uma bolha de sabão na paisagem em movimento, e em “Love Lettering”, produzido por Rivane com Sergio Neuenschwander (Museu de Arte da Pampulha de Belo Horizonte, 2002).

Nesse vídeo, pequenas palavras foram afixadas ao rabo de peixinhos dentro de um aquário e, através de seus movimentos aquáticos, viajam de um canto ao outro produzindo poemas visuais de grande beleza e sutileza.

Outra jovem artista mineira, Marilá Dardot, produziu um vídeo intitulado “Hic et Nunc” (Aqui e Agora) baseado no conceito de aura de Walter Benjamin, em que uma mão é vista escrevendo verbos em uma pequena lousa branca, enquanto a outra os apaga, um verbo após o outro consecutivamente.

No mesmo ano, Nuno Ramos realizou, em colaboração com Eduardo Climachauska, um filme intitulado “Luz Negra” (tal como a exposição). O filme foi situado nos arredores de Sorocaba, onde foram cavados grandes buracos dentro dos quais foram inseridos cinco caixas de som com cerca de dois metros de altura. Em determinado momento, elas são acionadas e ouvem-se trechos do samba “Juízo Final”, de Nelson Cavaquinho.

A prática colaborativa parece adequar-se ao uso do vídeo ou filme, para além da comodidade prática. É um meio que se distingue por mobilizar o sentido de "equipe" em todas as tarefas envolvidas (atuação, filmagem, produção e edição) e pela possibilidade de construir estudos de comportamentos psicossociais e relações interpessoais.

A artista inglesa Gillian Wearing, por exemplo, apresentou na 25ª Bienal de São Paulo um vídeo que é resultado de um exercício realizado ao longo de alguns anos. “Drunks” retrata o estado quase inconsciente de três bêbados numa rua de Londres, local que a artista vem estudando há algum tempo e trabalhando com as vítimas do excesso alcoólico e da depressão.

O jovem artista brasileiro Laércio Redondo, radicado em Estocolmo, Suécia, estuda a comunicação entre as pessoas em contextos diferentes. Em “Kidnapping Images”, um grupo de pessoas de diversas idades, que representa o estereótipo de uma boa família, estão reunidas numa sala observando as imagens feitas por uma irmã morta há duas décadas.

Se a condição temporal da linguagem fílmica estabelece a principal diferença entre o cinema e o filme artístico ou "independente", há outro fator que merece ser mencionado, a saber: a integração do espaço-ambiente à projeção. Em “Art and Cinema” (catálogo da Documenta 11), Mark Nash diz que nos últimos 30 anos as práticas da imagem em movimento transformaram o espaço da arte contemporânea.

Estava se referindo ao espaço de exibição de arte. Contrastando o espaço do cinema ao espaço do "cubo branco", pode-se observar que o "cinema" de galeria tornou-se "um cinema de fragmentos". Além do conteúdo e vocabulário específicos a cada (vídeo)artista, há uma distinção primária estilística que se dá na escolha de como expor o resultado final.

A utilização de telas múltiplas, sua dimensão, os canais de projeção, locais e ângulos de projeção, contextualização espacial etc., são algumas das considerações que se integram a qualquer filme ou vídeo de artista hoje.

No entanto, para além dos fatores temporais e espaciais da exibição de filmes e vídeos, percebe-se hoje a capacidade de reconstrução sucessiva, a abertura conceitual e formal que a linguagem fílmica possui.

Independente do circuito de atuação do artista/videomaker/cineasta, a qualidade

investigativa e experimental proferida por esse meio, diferentemente do cinema "tradicional", abriu um novo capítulo na história da arte. Talvez seja o "movimento" estilístico mais paradigmático do momento histórico que vivemos -em relação à difusão incondicional da imagem que permeia a vida de cada um de nós.

1 - Ver Gilles Deleuze, "Cinema: A Imagem-Movimento" e "A Imagem-Tempo" (1983), em que o filósofo francês oferece uma interpretação alternativa à teoria dominante psicanalítica e semiológica em torno da linguagem fílmica. Para Deleuze, o cinema não é uma linguagem sobre significados obscuros e metadiscursos inacessíveis. Pode ser compreendida de forma mais direta, na composição de imagens e signos, que são pré-verbais em natureza. Nos dois volumes, Deleuze reflete sobre a "imagem-percepção" (a forma básica da imagem-movimento) até o "cinema, corpo, cérebro e pensamento", que é uma das culminações da imagem-tempo.

2 - Recentemente traduzido ao português e publicado no Brasil, o ensaio do artista, escritor e diretor de filmes Brian O'Doherty, "No Interior do Cubo branco – A Ideologia do Espaço da Arte", Martins Fontes: 2002 (versão original em inglês publicada numa série de três artigos na revista "Artforum" em 1976) deu origem à expressão "cubo branco", jargão referencial das artes visuais. O livro analisa (e ironiza) a relação do espectador e do artista com a obra de arte exposta no espaço da galeria modernista, descrito como sendo quase sempre um cubo de janelas lacradas, pintado de branco com luz vinda do teto.

ⁱ Publicado na Revista Trópico- Idéias de Norte a Sul em julho de 2005.

<http://p.php.uol.com.br/tropico/html/index.shl> (último acesso 10/03/07)

ⁱⁱ **Veronica Cordeiro** É artista plástica e crítica de arte baseada em São Paulo. Formou-se em história da arte pela Universidade de Edimburgo, Escócia. É colaboradora das revistas "Arte y Parte" (Espanha), "Art Nexus" (Colômbia) e "Trans arts.cultures.media" (EUA).