

ARTE E COTIDIANO: REAL E FICCIONAL NAS CONSTRUÇÕES FÍLMICAS DO CONTEMPORÂNEO

Paula Scamparini Ferreira
paulascamparini@gmail.com
<http://lattes.cnpq.br/7529224723309090>

RESUMO

Partindo do fato da produção de imagens e de seus modos de distribuição atuarem como formas de construção e transformação de visualidade e concepção humanas de mundo, iremos apontar a indicialidade inerente às imagens técnicas de maior circulação no contemporâneo – imagens fotográficas e videográficas – como característica responsável pela produção de conteúdos imagéticos – e quiçá mentais – que direcionam à presença da componente indiscernibilidade entre realidade e ficção na cultura contemporânea. A partir daí, pretendemos expor a específica manipulação de imagens e seus meios como ferramentas para a reflexão sobre o real, ao analisar o uso do artifício ficcional por alguns artistas contemporâneos.

Palavras-chave: arte contemporânea; audiovisual; real e ficção

A distribuição massiva de imagens fixas e imagens-movimento no cotidiano do homem contemporâneo suscita a construção da visualidade de nossa época, que se dá em formulação inconsciente nos indivíduos. Sugerimos presenciarmos uma conseqüente simbiose entre o que podemos nomear real e ficcional na compreensão de mundo do homem contemporâneo. Lançamos inicialmente mão da proposta de André Roillè (2009) ao apontar o aspecto indicial da fotografia, aspecto que ressalta a relação da imagem fotográfica com o seu referente no real como primeira e limitadora compreensão. O indicial, afirmado pelas populares câmeras responsáveis pela produção de imagens no contemporâneo, será tratado aqui como inerente às imagens que contemplaremos.

Roillè defende que a indicialidade da imagem fotográfica limita seus alcances e dificulta a apreciação da imagem em toda sua potência. Uma vez que se reconhece um guarda-chuva, ou um elefante, em uma imagem fotográfica, o caminho analítico para o

alcance de suas demais qualidades poéticas, sensíveis ou conceituais, é mais facilmente abandonado a um olhar pouco atento, que se contenta ao significar tal imagem como simples reprodução de um referente no mundo: o guarda-chuva ou o elefante.

Foucault (2002) trata profundamente a questão da representação ao discutir detidamente, a partir da obra “*Isso não é um cachimbo*” de René Magritte, para além da imediata relação texto-imagem presente na construção *Magritteana*, a questão da representação pictórica em relação a seu referente. A relação imediata da imagem com seu referente (quer tratada por indicialidade ou por representação) nas imagens do contemporâneo, pode ser responsável pela sublimação, ou pelo abrandamento de muitas das qualidades reflexivas que uma imagem realista seria capaz de suscitar.

A câmera fotográfica ou fílmica tem como característica técnica a captação de imagens do real através de uma objetiva e oferece ao interlocutor imagens cujo referente é o mundo que o cerca. Oferece via imagem técnica uma visão monocular de mundo: um só olho. Pode-se compreender que nada seria mais naturalmente assimilável como representação fidedigna do real para gerações cujo aprendizado visual partira marcadamente da pintura em perspectiva.

Anne Cauquelin (2007) discute a construção no humano de seus modos de ver o mundo ao se aproximar da idéia de paisagem, da invenção do conceito *Paisagem*. A partir da teórica, acercar-se do termo-idéia *Paisagem* torna-o dispositivo para questionarmos as abordagens do visível sobre a realidade. O conceito paisagem surge, segundo a autora, quando o homem se percebe diante do mundo, e não mais inseparável deste. Imaginar um olho diante de um objeto, ou uma câmera diante de uma cena, nos ajuda a compreender um essencial *espaçamento*¹ essencial para tal operação: só se torna possível observar algo ao se distanciar (e inevitavelmente dissociar) desta mesma coisa.

1 Michel Collot (2014) propõe tal ação – o espaçamento do sujeito – enquanto procedimento ao tratar paisagem

A câmera – e em seguida a tela - seleciona um recorte da natureza, uma fração do visível; fração esta que permite ao homem compreender natureza como totalidade. A totalidade da fração. Assim, pode-se dizer que a construção da paisagem pode ser compreendida como uma construção conceitual humana que permite o estabelecimento de uma relação de poder ou domínio do homem sobre a natureza através da visão, e conseqüentemente sugere a este a possibilidade de manipulação deste todo, que domina *por enxergar enquanto completude*. A idéia de paisagem figura neste momento como um artifício criado pelo homem, consciente ou não, que inverte as dimensões e conseqüente relações de forças – domínio - entre homem e natureza.

O poder das imagens em livre produção e circulação, sugere o perigo de sua distribuição e presente consumo massivos de maneira inadvertida e corriqueira. Nada de novo se coloca, se considerarmos o vídeo *Television delivers people*, criado pelo artista Richard Serra em 1974, e considerado por Rosalind Krauss (2000) a primeira peça artística que veio realmente contemplar questões relevantes do *medium*2 vídeo. Na peça de Serra, assistimos-lemos a um texto, construído via linguagem didática e assertiva comum ao meio televisivo, que “rola” na tela de vídeo como os créditos de um filme sobre fundo azul-chroma-key, embalado por uma espécie de jingle hipnótico: Serra expõe em palavras-imagem a ação da televisão no humano: a televisão “entrega / dá luz a / cria / produz” pessoas.

Assim, o artista expõe o sistema de construção interessada dos comerciais e programações televisivos (nomeados *produtos* entre os profissionais da área), a partir do interior da máquina, cujos fins mais delineáveis são econômicos, e muitas vezes, perigosamente ideológicos³. Mas o salto da análise fotografia fixa de caráter indicial para a televisão, e posteriormente para a arte contemporânea, precisa antes contemplar uma

2 Neste texto Krauss(2000) trata da *post-medium condition*, então aqui usaremos a palavra *meio* travestida em *medium* a fim de nos alinharmos à sua abordagem.

3 A observação da programação televisiva em países socialistas de governos ditatoriais permite facilmente verificar a presença das narrativas ideológicas na tv, as mesmas que em democracias se travestem entre programas de entretenimento e matérias jornalísticas.

espécie de manutenção do que outrora contribuiu para constituir a compreensão da idéia de paisagem e os valores que a cercam. Em uma linearidade falha, mas possível, a janela, a moldura pictórica, a janela do trem em movimento, as imagens impressas, a televisão, as telas de cinema, o computador, os *gadgets-tela* portáteis. Greenaway(2007), cineasta americano, elenca o que nomeia *quatro tiranias do cinema*, aspectos dos quais a sétima arte é incapaz de se livrar e que a definem. Entre elas, a tirania da tela e a tirania da câmera, além das tiranias do ator e do tirania do texto, que aqui poderiam ser travestidos em *representação* e *ideologia* (argumento). A partir de rasa observação, é possível dizer que a realidade vivida hoje é uma realidade “telada”, e conseqüentemente real-virtual, real-ficcional. Aproximamo-nos como *homo-sedens*, *homo-otarius*⁴, e o que nos parece quase inevitável *homem-telado*.

Uma vez que buscamos vislumbrar em linha evolutiva o aprendizado da compreensão humana de mundo, dado sobretudo através da visão, definimos (mundo) como uma série de frações imagéticas do entorno, selecionadas, captadas e conseqüentemente montadas pelo nosso aparelho perceptual enquanto um todo, todo este em que nosso corpo não figura, é possível compreender a gravidade implicada ao humano ao se perceber *afastado* do mundo⁵.

Rosalind Krauss trata da condição pós-medium na arte e, segundo a teórica, a partir do advento da câmera *portapak* – a primeira filmadora portátil popular por suas características de dimensão e peso, para além de preço – parte-se para uma condição *pós-medium* na arte, condição esta afirmada ao extremo pelo vídeo de Marcel Broodthaers “*A Voyage on the north sea*”, do qual a teórica empresta o título de seu texto. Broodthaers operou em vídeo uma espécie de entrecruzamento de linguagens que,

4 Em entrevista concedida pelo filósofo esloveno Slavoj Zizek à Tv Cultura em 08/07/2013 . http://tvcultura.com.br/videos/13430_slavoj-zizek-08-07-2013.html.

5 . Nas práticas artísticas, o corpo vem sendo recomposto como meio (BELTING, 2008) desde os anos 50 e mais enfaticamente 60; e é observável tal tendência desde então em diversas áreas de conhecimento e práticas do cotidiano (CERTEAU, 1998).

inclusive e sobretudo, numa espécie de procedimento alegórico⁶, abriu mão das características que definem o meio *áudio-visual*: imagem-em-movimento. Não há no filme de Broodthaers movimento de câmera, nem encenação, não há referente do real senão referentes pictóricos ou de segunda mão - vezes a própria fotografia - : não se indica um real imediato. Há uma narrativa, mas textual, numerada, que se utiliza de fotografias, ilustrações e pinturas, imagens em sequência embaladas por uma trilha fixa, um ruído, e se inicia com uma contagem típica dos programas de televisão da época, e também da captação cinematográfica: 4, 3, 2 1... ação!. Não há ali, porém, ação.

O vídeo expõe a construção fílmica por seu avesso ao abrir mão de seus artifícios inerentes e criar outros. Assim como em Serra a distribuição do vídeo, ou da obra audiovisual, é contemplada , em detrimento das construções real-ficcionais passíveis de serem criadas e sugeridas pelo aparato câmera, Broodthaers *alegoriza* o *medium* que utiliza, destituindo-o de seu sentido produtivo primário, negociando com sua capacidade de produção de sentido no real.

Atualmente não se pode exatamente dizer que tais estratégias sejam utilizadas com frequência se pensarmos nos produtos em maior escala de distribuição. Em um contexto de elogio ao alcance da imagem, da comunicação, e da informação, tais operações estão fora de moda. Os *mediums* câmeras são agentes banais do cotidiano e servem aos usos mais corriqueiros, voltados a comunicar por imagem um *real* momentâneo: um acontecimento, um estado, uma presença instantânea. Mas, das câmeras dos *smartphones*, que comunicam realidades privadas com mais frequência que realidades publicamente compartilháveis, às que produzem imagens que serão transmitidas em larga escala (via tv ou internet), atualiza-se a questão levantada por Richard Serra antes mesmo da internet se apropriar de nossas relações e tempos: a diferenciação devida pelo consumidor de tais produtos. O consumo inadvertido das construções real-ficcionais, expostas e distribuídas pelos mesmos *gadgets* (a tv, o computador, o projetor, a tela do celular), mas que distribuem conteúdos de caráter

6 BUCHLOH (2000)

diversificado (o romance, o documentário, o jornalismo) têm como consequência uma espécie de *con-fusão* entre tais “realidades”⁷.

Na sugestão de tal fusão trabalham artistas contemporâneos que comumente cruzam territórios. Na 56^a Bienal de Veneza, realizada em 2015, uma videoinstalação apresentada no pavilhão sul-africano expunha *na íntegra* a filmagem de uma série de julgamentos em tribunal, a respeito do caso de desaparecimento de um jovem ativista gay. Em grandes dimensões, os filmes foram projetados em três paredes construídas de modo a oferecer ao interlocutor observação simultânea, e assim a montagem expositiva propunha que fossem editados pelo interlocutor os trechos dos três vídeos que os olhos escolhessem captar, a partir da posição de seu corpo na sala. Ao assisti-los, questões inevitáveis se colocavam ao interlocutor: Trata-se de um material de acervo, um arquivo resgatado pelo artista, e simplesmente exposto? As câmeras eram generosas, exibiam imagens de boa qualidade em grande formato, então, teria isto se tratado de uma encenação, de uma re-encenação ao estilo dos *doc-dramas* tão frequentes em séries televisivas? Ou teria este julgamento sido filmado para distribuição televisiva por um grande canal e sido resgatado pelo artista? Ou, ainda, por câmeras contratados pelo artista? O *medium* vídeo possibilita expor quaisquer de tais realidades, ou mesmo entrecruzamentos entre estas. Coloca-se a falha.

Naturalmente, as questões colocadas acima são *in loco* respondidas pelo texto que acompanha a mostra⁸. O conteúdo, porém, sugeria desde o início, que se tratavam de cenas reais captadas, e cuja manobra do artista em expô-lo não contrariava a maior parte dos trabalhos ali expostos no conjunto sul-africano e mundial: a denúncia de injustiças humanas (atuais e históricas) presentes em contextos diversos nos tantos e ainda tão distantes e distintos países que compõem a mostra, e *in-formativos* das realidades

7 Sugerindo aqui a ficção enquanto realidade virtual, ou a transfusão da imagem ficcional para imagem mental, e consequentemente tomando-a como um real em potência.

8 Texto essencial à compreensão desta peça, parte integrante desta, e que, infelizmente – e erroneamente – não vem distribuído junto as imagens da instalação no grande catalogo em dois volumes que a 65a Bienal de Veneza disponibiliza a público para venda.

diversas, ainda que vezes inseridos em um mesmo estágio-nação. Realidades e injustiças estas que aos poucos se entrecruzavam na percepção do interlocutor e demonstravam não respeitar territórios políticos⁹. Também de forma a não respeitar territórios, são distribuídas as imagens informativas que recebemos diariamente via televisão ou internet, que, porém, não contam com tal legenda.

Phillipe Dubois (2009)¹⁰, fala de um *efeito-cinema na arte contemporânea*, ao analisar as instalações audiovisuais do campo da arte, sobretudo a partir da multiplicação de espaços-tempos que possibilitam. Nas instalações, o tempo fílmico passa a ser manuseado pelo interlocutor, que decide por contemplar em um número incerto de passos, ou de segundos, e ainda, em passos que seguem direções variadas naquele espaço real-físico, aquela sequência de imagens que já têm em si tempos e espaços internos à montagem videográfica. Dubois indica existir nesta experiência uma superposição de tempos, a mesma superposição que cremos poder aplicar na atuação da sequência de imagens-texto, imagens-movimento, imagens-som, disponíveis na rede, e montáveis através dos *gadgets* que acompanham nossos passos pelas ruas, cidades, países, continentes. As características inerentes ao audiovisual - imagem-movimento -, que relacionam inadvertidamente tempo-espaço, recebem tratamento diferenciado na arte, e realocam narrativas fílmicas, assim como nossas opções em acessar conteúdos realocam narrativas individuais e constroem variadas noções de mundo.

Tacita Dean, artista inglesa, remontou em 2013¹¹ a instalação de vídeos intitulada *Stillness*, que mostra a partir de diversos pontos de vista, dispostos em telas de médios a grandes formatos espalhadas pelo ambiente expositivo, Merce Cunningham, bailarino e coreógrafo norte-americano, sentado em uma cadeira, em uma sala vazia de ensaios,

9 Indicando o que Agamben (2015) sugere ao tratar política e propor uma, ou muitas *políticas por vir*.

10 Publicado no Brasil em uma coletânea de textos significativamente nomeada: "Dispositivos de registro na arte contemporânea"¹⁰ - o dispositivo-câmera de registro no arquivo-filme da realidade, ou o dispositivo de registro da realidade em arquivo.

11 A exposição foi realizada no Instituto Moreira Sales no Rio de Janeiro no mês de outubro de 2013. <http://www.blogdoims.com.br/ims/analogico-por-tacita-dean>

com espelhos em uma das longas paredes, *still*. Tácita imobiliza o bailarino em telas, e faz com que o interlocutor passeie pelo espaço composto de projeções de diversos ângulos captados da mesma cena¹²: Cunningham está sentado diante da sala vazia, e permanece quase imóvel, e assim, a *dança em potência*, passa a ser realizada pelos interlocutores, atuantes na montagem das possíveis cenas visuais de corpos que inevitavelmente atravessam a luz empoeirada dos projetores, ao som do ruído da passagem da fita fílmica pelos mesmos projetores. Dança esta cujo tempo de duração é definido pelas passadas do mesmo interlocutor, mas *dirigida* pela artista, ou pelo bailarino-coreógrafo. Espaços e tempos reais e ficcionais se confundem no espaço de exposição.

Em 2014 a Nationalgalerie de Berlim¹³ exhibe uma peça do artista-cineasta tcheco Harun Farocki, meses antes de seu falecimento. A grande sala mostrava em grande formato uma série de vídeos pertencentes a uma única instalação intitulada *Serious Games*. Para descrever esta exposição-experiência, que foi mote para a presente construção textual, portanto, passo à primeira pessoa. “Ao adentrar a sala me era sugerido perceber inicialmente um dos vídeos laterais que ocupavam os primeiros metros de extensão do espaço expositivo exposto. Por alguns ou muitos minutos assisti o que foi pra mim o primeiro vídeo. O cenário: um balcão de uma loja de químicos, filmado pela lateral, em que se poderia assistir tanto comprador quanto vendedor, por uma câmera indiscutivelmente presente na cena. A cena: um homem – eu, você, o próprio artista – pergunta ao vendedor o que seria necessário para fabricar um artefato explosivo. O vendedor descreve elementos necessários, misturas, fórmulas, e a conversa se desenrola para a quantidade necessária de cada elemento em relação ao poder destrutivo da explosão que causaria, sem abrir mão da descrição de potenciais efeitos destrutivos. A

12 Trato aqui do aspecto da obra que nos interessa, omitindo demais descrições possíveis. É claro que muitas outras camadas podem e devem ser discutidas e contempladas a respeito desse trabalho, mas esta não se trata de uma análise completa da instalação, mas da análise de um caráter do trabalho que nos interessa.

13 <http://www.smb.museum/en/museums-and-institutions/hamburger-bahnhof/exhibitions/ausstellung-detail/harun-farocki-ernste-spiele.html>

edição de meus passos não permite responder se há um final em que o comprador e o vendedor realizam o negócio. Parto adiante.

Na lateral oposta da sala, em menor formato, assisto por longos minutos a algo que não compreendo de imediato: diante do expectador, pessoas - o próprio diretor, atores, pessoas *reais* - expunham seus relatos e compreensões sobre algo que finalmente se compreende ser a arte de atuar: *encenação*. Começo com dificuldade a procurar montar os conteúdos como parte de um possível mesmo filme linear, sem reduzi-lo a isto.

Adiante, a fração principal da sala expunha grandes telas, sempre com seus respectivos e generosos bancos, em que se presenciavam imagens do universo das guerras. A primeira dupla de vídeos exibia em meio-quadro uma espécie de videogame de guerra, e outro meio-quadro exibia num ambiente em comum uma série de soldados americanos fardados manipulando computadores em perspectiva. Fui levada a crer que os soldados manipulavam os joguinhos como treinamento estratégico realizado no virtual para ser aplicado adiante em um combate real. Como personagens prestes a serem alvejados figuravam sobretudo homens com vestimentas árabes, mas também mulheres e crianças, os últimos deveriam ser poupados. O cenário era uma espécie de deserto: oriente-médio.

Num quarto filme, imagens documentais em que um soldado americano situado em solo desértico, e de prontidão numa esquina entre casas terracota, era arguido amigavelmente por um homem, um árabe, provavelmente o morador das casas em terracota que ali figuravam. “Há quanto tempo vocês estão aqui? Você não tem saudades de casa? E a mulher, tem mulher?...” – perguntava. Suas palavras sugeriam um instante tranquilo em um território tomado por aquele exército.

Por fim, os últimos vídeos, novamente dispostos como meios-quadros complementares, mostrava um soldado usando óculos de realidade virtual e narrando pausadamente uma cena de guerra. E na tela ao lado, a cena narrada figurava reproduzida simultaneamente como ilustração em movimento: videogame. As cenas de ataques agora eram invertidas, houve a explosão de um tanque, o alvejamento de um

soldado... a bela soldado tinha agora a voz trêmula: narrava o alvejamento de um civil. A dupla de vídeos exposta parecia dar a ver um método de tratamento de traumas de guerra aplicado a soldados americanos¹⁴.

Farocki atua limiar entre ficção e realidade e, neste caso, coloca ao interlocutor a dúvida. Em que acreditar? O artista apenas filmou cenas reais? Os treinamentos são mesmo assim? Como conseguiu filmar numa cidade tomada pelo exercito com tão boa qualidade? Esse laboratório existe, e trata-se de uma denúncia? Ou é encenado? Finalmente compreendemos a presença do filme a respeito da encenação: em-cena-ação. A indicialidade presente em todos os vídeos – o realismo nada mágico de soldados de uniforme, a locação, os personagens, as cenas... – nada nos leva a crer que sejam vídeos reais, captados documentalmente, e tampouco encenados, ensaiados. Impera a partir de *Serious Games* aquilo que vimos aqui defender: a dúvida como estado constituinte de nosso aprendizado imagético e de mundo, e jamais a simples assimilação. Farocki encena e documenta na mesma medida, e cria novas – e talvez mais reais – realidades. Entrelaça em vídeo crenças e compreensões de mundo. Esclarece de que modo estamos hoje sendo educados pelas imagens a reconhecer e compreender mundo e a nós mesmos, e põe em questão as múltiplas e divergentes realidades conviventes que formam nossas relações, desde cidadãos a sujeitos.

14 Me senti no dever de, ao invés de expor analiticamente minhas impressões da peça, buscar uma exposição descritiva que permitisse ao leitor a apreciação não de meu texto, mas da peça de Harum Farocki vista por mim de forma inaugural. Me parece tal descrição ser capaz, ao modo das telas, de remontar na compreensão do interlocutor minha experiência diante da peça. Do tempo que permiti à fala de Farocki me atingir, à compreensão posterior do segundo vídeo.



Exhibition view. Harun Farocki "Serious Games" in Nationalgalerie im Hamburger Bahnhof Berlin © Thomas Bruns, 2014



Exhibition view. Harun Farocki "Serious Games" in Nationalgalerie im Hamburger Bahnhof Berlin © Thomas Bruns, 2014

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

AGAMBEN, Giorgio . Meios sem fim: notas sobre política. São Paulo: Autêntica, 2015

BELTING, Hans. Imagem mídia, corpo: uma nova abordagem à Iconologia. In Revista de Comunicação, Cultura e Teoria da Mídia , São Paulo, 2008

BUCHLOH, Benjamin. H. D. Procedimentos alegóricos: apropriação e montagem na arte contemporânea. A/E Arte & Ensaios. Revista do Programa de Pós-Graduação em Artes Visuais EBA-UFRJ, ano VII, n.7, 2000, p.179-197

CAUQUELIN, Anne. A invenção da paisagem . São Paulo: Martins Fontes, 2007

CERTEAU, Michel de. A invenção do cotidiano. vols. 1 e 2. Petrópolis: Vozes, 1998.

COLLOT, Michel . Filosofia e poética da paisagem . São Paulo: Oficina Raquel, 2014

DUBOIS, Phillipe. Um "efeito-cinema" na Arte Contemporânea. In Dispositivos de registro na arte contemporânea. São Paulo: Contracapa, 2009

FOULCAULT, Michel. Isto não é um cachimbo. Tradução Jorge Coli. 3.ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 2002

GRENAWAY, Peter. O cinema está morto, vida longa ao cinema. In. Caderno SESCVideoBrasil – Vol. 3, n. 3. São Paulo: Edições SESC SP, 2007, p. 95.

KRAUSS, Rosalind. *A Voyage on the North Sea: Art in the Age of the Post-Medium Condition*. London: Thames & Hudson, 2000

KRAUSS, Rosalind. *Reinventing the medium* , 1999

: <http://www.scribd.com/doc/34204987/RosalindE-Krauss-Reinventing-the-Medium>

ROUILLÉ, André. “A fotografia: entre documento e arte contemporânea”, São Paulo: Ed. SENAC, 2009

SOBRE O AUTOR/ A AUTORA:

Artista. Possui Graduação em Artes Plásticas pela Universidade Estadual de Campinas (UNICAMP) , Mestrado e Doutorado em Artes Visuais pela Universidade Federal do Rio de Janeiro (UFRJ). É atualmente Professora Adjunta na Universidade Federal de Juiz de Fora (UFJF).