



A Urgência da Obra

“Culturas e Artes do Pós-Humano”
SANTAELLA, Lúcia.
São Paulo: Paulus, 2003

Não poderia ter vindo em momento mais preciso a publicação de Lúcia Santaella editada pela Paulus, que acertou em cheio investindo em um tema emergente como o é o pós-humano. O livro apresenta um grande panorama desse tema, do ponto de vista da arte, entrelaçando em especial essa produção com a cultura e a comunicação. Entretanto, a sua importância está no resgate histórico do percurso das artes, evidenciando que as artes do pós-humano têm antecedentes. Como vemos acontecer quando trata do corpo vivo. Vejamos: “Nos anos 90, a centralização no corpo vivo do artista, tão característica dos anos 60 e 70, deslocou-se para as instalações encenadas. Embora aparentemente dissipado, o corpo continuou sempre obsessivamente referenciado-fragmentado, estilizado ou encenado por meio de elaboradas transferências para as instalações ruptoras” . (03:268).

O livro foi lançado no 6º FILE, evento internacional que focaliza a produção eletrônica e das novas mídias e foi precedido com palestra da professora livre-docente, sobre esta sua mais recente produção.

A autora, de fato, não apenas sistematiza e mapeia, mas encara com muita consistência e interdisciplinaridade este campo da produção. Campo que desafia a interação com os novos suportes midiáticos. Aliás, sob este aspecto, a autora deixa claro que os artistas são aqueles seres sociais que fazem sem saber por que estão fazendo, ou seja, “eles não sabem que sabem” e, por este motivo, diz Santaella, devemos ficar perto deles. Obviamente, com esta menção Santaella ratifica que a tarefa de propiciar usos e ferramentas para as novas mídias, especialmente para o ciberespaço, tem sido realizada especialmente pelos artistas.

Até o capítulo 5, a autora trata das questões que lhe têm aparecido com força desde a publicação da sua primeira obra sobre Cultura das Mídias (1992, São Paulo, Razão Social) onde trazia os temas do “Viveiros de Signos”, “Céu e Mente”, “Céu e Corpo”. Aqui, retoma a temática, instaurando e adicionando novos ingredientes. Como não poderia ser diferente com uma pesquisadora deste quilate, com cerca de 25 livros publicados.

Santaella, nessas obras, menciona autores e artistas brasileiros que lhe são caros, como Arlindo Machado ou o artista Wagner Garcia, ao comentar seu projeto “Amazing Amazon”. “Como se pode perceber, o projeto não lida com metáforas, mas busca penetrar na materialidade do vivo a que só os cientistas costumam ter acesso. De fato, a especialização científica implicada é de tal ordem que barra a comunicabilidade com o leigo. Mas, não é essa comunicabilidade que o projeto visa atingir. Ao contrário, visa interferir no campo de ação experimental da ciência para nele introjetar a semente do admirável. Seu objetivo é expor o admirável, coloca-lo a nu, para provocar uma espécie de transplante da sensibilidade do artista para o campo de ação do cientista. Transmitir ao

cientista o apelo do admirável.” (03:332).

Mas, na primeira passagem, Santaella evidencia na obra de Wagner a presença do Summum Bonum, tão caro a Peirce. Ou do sublime preocupação do artista Biggs, presente no FILE, já mencionado.

Importante e rica é a bibliografia que a autora apresenta, o que faz do livro por si mesmo fonte necessária para pesquisadores. Ao longo de sua leitura, percorremos áreas e autores que vão desde a comunicação e se prolongam pela filosofia, artes plásticas, arte digital, sociologia, semiótica, antropologia, literatura, psicanálise.

Percebemos que os autores italianos não são os preferidos de Santaella, seja em um campo ou outro das áreas que o trabalho vislumbra e tangencia. Destacamos excepcionalmente a presença de Gianni Vattimo com sua obra *O Fim da Modernidade*. Em contraponto, boa parte do trabalho de Raymond Williams é mencionado na bibliografia do *Cultura e Artes do Pós-Humano*. No corpo do livro, a autora prefere tratar do *Culture and Society* e não o *Technology and Cultural Form*, onde o autor fala bastante da idéia de fluxo de programação que acredito ser um ponto caro quando se pensa tanto a cultura midiática como as novas mídias.

Lúcia resgata as considerações de Williams naquilo que toca a cultura, seu ponto de partida, mostrando a sinonímia entre o termo civilização ao mesmo tempo em que demonstra as filiações desse fundamento com as concepções humanistas e antropológicas da cultura. Assim, o autor mencionado atribui quatro sentidos comuns aos termos: “a) estado geral ou hábito da mente tendo relações próximas mas com a idéia de perfeição humana; b) um estado geral de desenvolvimento intelectual numa sociedade como um todo; c) o corpo geral das artes e do trabalho intelectual; d) um modo geral de vida, material, intelectual e espiritual” (03:33).

Por outro lado, a autora não nega sua incursão nas pesquisas de Margaret Morse e inscreve inclusive o artigo sobre a *Nature Morte: Landscape and Narrative in Virtual Environments*, aliás a natureza morta é fonte de ensinamentos e inspiração para muitos publicitários, fotógrafos, artistas que lidam com segmentos específicos desse mercado na produção de imagens e produtos para as novas mídias.

Para satisfação dos que pensam que a autora necessariamente tenha que mencionar seu autor predileto, Charles Peirce, ou a ele se referir, Lúcia traz alguns fundamentos peirceanos como o conceito de continuum ou de evolução desenvolvidos por ele, seja ao se referir à cultura midiática seja ao dimensionar o seu referencial como o de mediação. “Ora, por limitações físico-biológicas, o crescimento do cérebro não podia se dar dentro da caixa craniana. Já indagava C. S. Peirce: ‘Se o universo está em expansão’, onde mais ele poderia crescer senão na cabeça dos homens?” (03:119).

Certamente, aqui Santaella retoma ao conceito caro e essencial em Peirce, qual seja, o de signo, já que raciocinamos através deles, é por sua via que trazemos ao mundo essas representações. Desta maneira, é coerente pensarmos, a partir deste fundamento, as produções da mídia, tendo em conta senão um método um ponto de vista que quer sair da camisa de força seja do idealismo seja do materialismo ao se referir à cultura do humano como produção simbólica.

Ao destacar o caráter das máquinas sensoriais e cerebrais, Santaella mais uma vez retoma a diacronia dos fatos



Resenhas

mediáticos, lembrando que em 1950 Doug Engelbart observou que estamos cercados na complexidade de nossas ferramentas e talvez a nossa escapatória seja a de construir instrumentos para lidar com essas complexidades.

Entendemos que não é outra sua busca nesta obra, senão a de construir, reunir teorias, teóricos e incentivar pesquisadores, artistas, a percorrer esta rota na busca transdisciplinar de princípios que governem e governarão nossos hábitos, condutas e, por que não, sentimentos?

Leitora atenta, início pela semiose do pós-humano, já que dividiria este trabalho importantíssimo em três grandes blocos: cultura e cultura das mídias, artes tecnológicas/corpo e pós-humano/o estatuto da arte a “ex-artes” (aspas minhas). Que capítulo o leitor-pesquisador-artista escolheria para desfrutar da energia, do Eros, enunciado no texto? Começo preferencialmente pela “Semiose do Pós-Humano”. De fato, a autora comprova que o ponto forte do livro fica para os assuntos pertinentes ao corpo, que ganham destaque e aprofundamento bem antes de abordar o pós-humano como última instância da arte tecnológica. Santaella busca trazer os detalhes e advertências das técnicas e da tecnologia retomando autores como Walter Benjamin, Vilém Flusser, dentre outros tantos artistas e criadores, como Hélio Oiticica, Nam June Paik, Waldemar Cordeiro, Olhar Eletrônico, Artur Omar, Eduardo Kac, Vito Acconci, Kiko Goiffman.

O corpo é também abordado como mercadoria ao ser remodelada de acordo com padrões concebidos culturalmente, e por que não dizer pela cultura midiática. Aos poucos, Santaella prepara o leitor para ir ambientando-se com a própria noção do que venha a ser o pós-humano. Por isso mesmo, deixa ao leitor uma imagem do pós-humano construída sistematicamente capítulo a capítulo, com o peso da história e o implemento da linguagem. Até finalizar com a idéia da arte evolucionária. Consegue tecer, com maestria, as razões inscritas no passado para chegarmos à arte que questiona a si mesma, o seu estatuto e, para isso, complexamente propõe máquinas sensórias, cerebrais, seja através de próteses extracorporais e úmidos (moist, conforme Roy Ascott) seja através da criação de imagens e ambientes virtuais.

Apesar da empolgação com o campo artístico, Santaella escolhe para fechar o livro a discussão sobre se o conceito de arte é ainda auto-suficiente para definir a produção contemporânea da mesma. Para ela, o quadro que se desenha neste campo é proteiforme. Santaella prefere diminuir a energia crítica e apocalíptica dos críticos, por exemplo de Paul Virilio, após citar os trabalhos artísticos que se filiam à bioarte, como os de Eduardo Kac, e reiterar a força argumental de Roy Ascott em relação a este casamento, dizendo que tem convicção que o artista desempenha papel vital na polêmica sobre a “nova vida tecnobiológica” (aspas minhas).

Temos aí um grande livro que contribuí com os pesquisadores, estudantes e a comunidade acadêmica. A autora traz luz ao horizonte, clareia os caminhos já trilhados pela cultura da mídia pela arte e pela ciência nos diferentes campos do conhecimento.

Soraya Ferreira: Jornalista, Profa.Dra.em Comunicação e Semiótica. Docente da Pós-Graduação da Faculdade Cásper Líbero. Coordenadora do NEPI.(Núcleo de Estudo e Pesquisa da Imagem)



Três Décadas de
Vídeo Brasileiro

“Made in Brasil”
MACHADO, Arlindo
São Paulo: Editora Itaú
Cultural, 2003.
Distribuição Itaú
Cultural

A começar pela capa, que reproduz um frame do trabalho Marca Registrada (74 e 75), de Letícia Parente (1930-1991), o livro Made in Brasil já mostra seu propósito: de resgatar os trabalhos realizados em vídeo nos últimos trinta anos, já que Letícia foi uma das pioneiras do vídeo no Brasil. A artista costura seu próprio corpo como a querer ressaltar sinesteticamente a taticidade do vídeo. E, caro leitor, ela consegue. De fato, esta imagem funciona como índice das preocupações naquele momento com a descoberta das possibilidades com o código do vídeo, seu uso e conseqüentemente com a importância de descobrir uma linguagem do e para o vídeo que extrapolasse as exigidas pelo uso convencional, transferindo-a para outra função – e estabelecendo, enfim, novos paradigmas para pensar e produzir com o suporte eletrônico.

Essa publicação bem cuidada reúne textos de quem faz e de quem pensa o vídeo no Brasil. Entretanto, não é esta estrutura, bastante explorada pelas editoras para promover eventos e edições ou vice-versa, que se constitui o fato marcante da obra. Mas sim a organização realizada por Arlindo Machado, reunindo uma mostra temática da produção de vídeo brasileira. Divulga, assim, trabalhos por ele mapeados em As Linhas de Força do Vídeo Brasileiro. A mostra foi organizada de modo a agrupar tendências e temáticas na produção do vídeo brasileiro nesses últimos 30 anos.

Arlindo Machado classifica essa produção, que pôde ser vista no Itaú Cultural e depois no Videobrasil, em grandes linhas: O Corpo e a Câmera, A Verdade 30 Vezes por Segundo em 525 Linhas, Dentro e Fora Da TV, Afetos e Desafetos.

Made in Brasil é apresentado por Roberto Moreira Cruz, do Núcleo de Cinema e Vídeo do Itaú Cultural, um apaixonado pela temática das imagens em movimento, a quem se deve em parte o empenho por essa publicação.

Arlindo Machado não apenas organiza o apanhado crítico dessa produção e depoimentos dos realizadores e videoartistas, mas introduz a temática, investigando “As Linhas Força do Vídeo”, onde afirma que o vídeo chegou relativamente cedo ao Brasil e muito rapidamente se tornou um dos principais meios de expressão das gerações que despontaram na segunda metade do século XX.

O autor-organizador ensina que no começo dos anos 80 a geração do vídeo independente reorienta a trajetória do

vídeo brasileiro, momento em que acontecem os festivais de vídeo, iniciado pelo Videobrasil. Alerta para o fato de que a terceira geração de videastas brasileiros não representa propriamente uma virada radical de estilo, forma e conteúdo em relação às duas outras fases. Realiza, enfim, um apanhado geral da realização em vídeo, mas vai trazendo os elementos de linguagem que são de fato importantes e marcam presença no desenvolvimento da videoarte. Entre os nomes criadores presentes temos: Tadeu Jungle, Walter Silverira, Ney Marcondes, Paulo Priolli, Pedro Vidal, Artur Matuck, Rafael França, Regina Silveira, Júlio Plaza, Sandra Kogut, Marcelo Tas, Carmela Gross, Donato Ferrari, Gabriel Borba, Marcelo Nitsche, Gastão Magalhães, Geraldo Anhaia, Letícia Parente, Carlos Nader, Paulo Herkenhoff, Miriam Danowski, Sonia Andrade, Fernando Cocchiarle, Anna Bella Geiger, Lucas Bambozzi, Ivens Machado, Solange Farkas, Eder Santos, Marcelo Marsagão, Anna Barros, Paulo Laurentiz dentre muitos outros, pois de fato Machado faz um levantamento minucioso sobre a produção realizada.

O livro apresenta, sob o título "Pioneiros", trabalhos de Walter Zanini ("Videoarte: Uma Poética Aberta"), de Fernando Cocchiarle ("Primórdios da Videoarte no Mac"), de Cacilda Teixeira da Costa ("Anna Bella Geiger: Um Depoimento") e de Paulo Bruscky ("Cinema de Inversão/Invenção"). A seguir, sob a rubrica "Linguagens e Meios", textos, talvez mais acadêmicos, com os de Yvana Fachine ("O Vídeo como um Projeto Utópico de Televisão"), Ivana Bentes ("Vídeo e Cinema: Rupturas, Reações e Hibridismo"), Giselle Beiguelman ("Livrídeos: Vídeo e Literatura nos Anos 80 e 90"), Christine Mello ("Arte nas Extremidades"), Francesca Azzi ("Território Impuro") e de Cláudia Mesquita ("Alargando as Imagens").

A etapa seguinte fica para série "Depoimentos", com textos dos realizadores Tadeu Jungle ("Vídeo e TVDO: Anos 80"), Marcelo Tas ("A Minha História da Olhar Eletrônico"), Solange Farkas ("O Videobrasil e o Vídeo no Brasil: Uma trajetória Paralela"), Carlos Nader ("Vidarte") e Lucas Bambozzi ("Oportunidade para Lembrar").

O livro traz ainda a bibliografia e o índice onomástico com as referências usadas por cada participante, o que torna essa publicação obra de referência para este campo da produção brasileira.

Um dos textos a destacar é o de Yvana Fachine, jornalista e professora da Universidade Católica de Pernambuco: "O Vídeo como Projeto Utópico de Televisão". Título sugestivo, mostra as relações entre a TV e vídeo do Brasil. Várias das obras citadas pela autora fazem parte do repertório da programação da TV brasileira, como foi a experiência marcante da produção independente Olhar Eletrônico, exibida pela TV Gazeta de São Paulo, a partir de 1983. O foco da autora são as realizações veiculadas pela própria TV, resgatando momentos de realização estética e de conteúdo – algo notável quando a moeda corrente é destacar os deméritos e não os méritos da TV. Fachine mostra como que a linguagem do vídeo contribui para o avanço da produção televisual. A

multiplicidade apontada por Arlindo Machado como uma das formas expressivas da contemporaneidade é associada pela autora, tanto na televisão como no vídeo, com a concentração – ou mesmo ao excesso de – informações verbais, visuais e sonoras no mesmo espaço de representação, num mesmo momento de exibição. A autora aborda a auto-referencialidade da televisão e como os videomakers independentes questionam o modelo hegemônico da TV tanto na forma quanto no conteúdo.

Sobre essa relação entre TV e vídeo, Tadeu Jungle fala da TVDO (lê-se TV Tudo) dos anos 80, montada por quatro estudantes da ECA/USP. O lema dos realizadores era: "Tudo pode ser um programa de televisão. Tudo. O que acontecia, era. O que não acontecia, também era TV. Para nós, não havia limites". Esse modo de fazer e de produzir as imagens em movimento estava presente também nos primórdios do cinema e no cinejornalismo, quando os limites técnicos não impediam que a invenção criativa os transformasse em "efeito o defeito".

Quem assistiu a muitos dos vídeos citados no livro, principalmente os realizados nos anos 70 e início dos 80, deve ter percebido a inquietação dos videomakers. Já na produção do final dos 90, com a tecnologia digital incorporada, as obras ganham maior impacto, com a multiplicidade como elemento da linguagem. Um bom exemplo é o trabalho realizado por Conrado Almada, intitulado "If". Sobre a produção deste artista, escreve Francesca Azzi: "...explora a natureza do movimento, negando o seu naturalismo, desfazendo-o para refazê-lo posteriormente, construindo um mundo diegético artificial videoclipado mas enraizado na cidade, na velocidade, no próprio movimento. Os vídeos de Almada são uma espécie de exercício de metalinguagem".

Estas características estão presentes também, em maior ou menor grau de criatividade, nas vinhetas e spots produzidos pela TV, como vemos na MTV. A invenção faz parte da TV comercial e a contribuição da videoarte pode servir de interface com sistemas menos "puros", como a publicidade e design gráfico. E a produção brasileira é bastante diversa nas suas temáticas e soluções estéticas, como ocorre em toda produção artística significativa. Neste sentido, os vídeos citados promovem um grande painel, que será mais abrangente na medida em que novos trabalhos forem incorporados em publicações e mostras, ampliando-se as fronteiras do "Made in Brazil".

Cleber Carminatti (professor Universidade Federal do Espírito Santo, doutorando do Programa de Comunicação e Semiótica da PUC-SP) e Dra. Soraya Ferreira (professora da Pós-Graduação da Faculdade Cásper Líbero).



“Marcel Duchamp: engenheiro do tempo perdido”

CABANNE, Pierre
Ed. Perspectiva S. A. - Debates - Arte, 1999, 2ª ed.

Existe pouco material escrito sobre Marcel Duchamp, mas Pierre Cabanne, apaixonado por esse inventor, o mais fascinante e desconcertante da arte contemporânea, nos oferece muito nesse livro em que transcreve e comenta as entrevistas mantidas com o artista – que aceitou expor-se e falar a respeito de suas criações, reações, sentimentos e opções, de maneira profunda e eloqüente. Cabanne tem um vasto conhecimento do criador dos *ready made* – irreverência marcante entre as artes dos séculos XIX e XX, que não caracterizou um estilo, caracterizou uma era.

Cabanne transforma, com sua escritura, a obra do artista, eternamente chamada de “coisa”, para eternamente chamada de “arte”. Mas que arte? Que arte é essa que leva um inovador a transferir um objeto industrial, com função específica, para um museu, deixá-lo como está, sacralizá-lo como as obras de arte do passado, torná-lo intocável e dar a ele um título diferente do que tinha na indústria? É isto arte, objeto estético, mercadoria, consumo ao revés? Ou é produto artístico, visto sob diferentes ângulos? Com certeza isto é um *ready made*.

Não há dúvida: a obra de Duchamp é eminentemente conceitual, arrebatando paradigmas anteriores de pintura, escultura e outras criações artísticas em todas as linguagens: plástica, musical, teatral, performática... Além disso, Duchamp demonstrou preocupação com conteúdos, mais do que com formas; com significantes, mais do que com significados; com símbolos, mais do que com ícones.

Adverte-nos o autor que, assim como toda a modernidade, Duchamp não estava preocupado com os olhos, a boca, o nariz, as orelhas, nos lugares perfeitos do rosto, pois para isto muito se empenhara o classicismo com a técnica magistral da perspectiva e a fotografia, apresentando um real mais real que o rei. Duchamp estava interessado, sim, na procura de novos meios, novos espaços, novas formas de expressão, nova atitude de espírito, novas maneiras de apontar a estética contemporânea. O que não foi fácil! Depois de tantas obras veneráveis que o mundo contemplou, colocar um guidão de bicicleta em uma exposição de arte, dar a ele um nome exótico, cercá-lo de forma sacralizada, como que a impedir a invasão do receptor no espaço mitificado da arte, levar o público, alguns a reverenciar, outros a ridicularizar, para, depois de tantos anos, ser considerado por André Breton o homem mais inteligente e incômodo do século XX, foi um trabalho de titã! E ser aceito, até hoje, como figura paradigmática na arte deste século... Não se pode falar de arte pós-moderna e contemporânea sem iniciar por Marcel Duchamp.

Filho de um escrivão público da Normandia, irmão de Jacques Villon, o pintor, e de Raymond Duchamp-Villon, o escultor, Duchamp nasceu em 28 de julho de 1887, em Blainville, na Seine-Maritime (França). Tinha três irmãs:

Suzanne, Yvonne e Magdaleine. Expôs uma de suas obras mais importantes, *Nu Descendo uma Escada*, no Armory Show, em Nova York, em 1913. E com ela que se desliga dos meios exteriores da pintura para se ater a sua significação mais profunda. Por isso não a fez em figuração, recorreu à abstração e a todos os seus triunfos. Cabanne fala desta obra, com especial reverência: “...Tentou aproximar-se da realidade do objeto criado, com sua própria identidade plástica dentro de sua absoluta objetividade e, desejando mostrar, por exemplo, a passagem de virgem a noiva, desprezou o movimento e o símbolo, contentando-se em ‘representar’ a idéia e a forma no espaço, através da geometria e da matemática, como se construísse uma máquina capaz de executar esta operação”. Contemporaneamente falando, esta obra é uma espécie de cibercriação, termo tão em voga hoje em dia. Duchamp lia o mundo muito além de seu tempo.

O salto foi grande, aponta Cabanne, da pintura e da escultura para a primeira e mais pronunciada novidade da arte contemporânea: os *ready made*, considerado uma impostura por muitos, uma brincadeira por outros, um jogo experimental por outros ainda. Só em meados do século XX valorizaram-no como uma inovação para a arte, para o ato de criar, para a história. Modalidade que carece de conceito, por parte do criador, e de conceituação, por parte do receptor, transformando-o de contemplador passivo para observador atuante, inteligente da obra, pensante e consciente: reflete a criação de outro modo, destituída da obra que vai na parede em bidimensionalidade, ou da tridimensionalidade da escultura que ocupa o espaço.

Cabanne defende uma vocação de Duchamp – “o criador da antiarte”. Um gesto que muito incomodou alguns ortodoxos de seu tempo. O artista respondeu, afirmando que se a palavra “arte” em sânscrito quer dizer “fazer”, tudo está certo, “eu faço”! Duchamp não se intitulava um artista, mas um “operador de arte”: “posso substituir minhas antigas pinturas por *ready made*, e serem igualmente adoradas (depois de um tempo de compreensão e codificação pelas consciências, claro)”.

Este livro deve ser, em meu entender, indicado a todos os estudiosos de arte, porque atualiza o receptor quanto às novidades estéticas do século XX, além de demonstrar idéias e ideais assim perspicazes: a contemporaneidade destruiu o conforto intelectual de uma época em que os museus eram sempre considerados lugares de culto e os mestres semideuses, tais como Picasso, Matisse ou Rouault, para tornar o criador, a criatura e o fruidor em verdadeiros vulcões em erupção – ou jogadores de xadrez, como se caracterizava o próprio criador dos *ready made*: “Crio, invento, experimento, com a perspicácia e o espírito lúdico de um exímio jogador de xadrez, aliás, meu esporte favorito”.

A criação de Duchamp gerou uma espécie de paradigma da não-arte e, com isto, obrigou a reconsiderar o conceito de arte, de jogo, do que é divertido, do que é desperdiçado, do que é ficcional, do que é assumidamente ilusão. São registros irônicos da demonstração da atividade e da personalidade do “engenheiro do tempo perdido”.

A clareza, coesão e delícia de leitura do livro de Pierre Cabanne não só nos traz vasta informação sobre as vanguardas do século XX, especialmente a de Duchamp, mas também algo esclarecedor: Duchamp é considerado, na França, acima



de tudo, um mito. Não sem razão. Com isto rasgou histórias e memórias para aqueles que o vêem apenas como um depositário de um mictório no museu, intitulado *Fontain*, sem alguma significação cultural para a humanidade. Pelo contrário, são irreverências assim que nos fazem questionar a arte mais do que um simples quadro. Por que? O que quer dizer? Quais as relações entre o produto e a arte? A mercadoria e a arte? A indústria e a arte? O que se passava pela cabeça de Duchamp? O que ele queria com seus *ready made*: apenas incomodar, apenas inovar, ou apenas jogar com o receptor, sem qualquer conceituação mais consistente? Desejava levar a inteligência e a sensibilidade humanas a pensar a arte de uma maneira nova? Mas qual o conceito de novo do começo do século passado, se até hoje não conseguimos definir este conceito? De qualquer modo, só de levantar tantos questionamentos com seus *ready made*, ele já cumpriu o seu papel na história. E bem!

Pesquisador do absoluto, diz Cabanne, Duchamp é o Frenhofer do “novo tempo”, mas não queimou suas obras como o personagem de Balzac, abandonou-as para que continuassem sozinhas a viver sua própria existência, enquanto seguia, impenetrável, sua carreira de pai desnaturado com “uma força que não se pode imaginar”. Duchamp abraça os fetiches. Renuncia às antigas formas de expressão artística, para adotar posições da antipintura e posições anti-retinianas. Foi franco, honesto e antes de tudo corajoso: “... O verdadeiro escândalo do grande perturbador que sou, está lá. Eu os previno de que tudo na vida, em cada ato, é jogo, e que a morte, bem ao contrário, não o interrompe, pois ela permite que se dê a este jogo uma outra dimensão, e intenções diferentes. [...] A arte não tem pretexto biológico. Não é mais do que um pequeno jogo entre os homens de todos os tempos: eles pintam, olham, admiram, criticam, trocam e retrocam. Lá eles encontraram um exatário à sua necessidade constante de decidir entre o bem e o mal”.

Parafraseando Duchamp, Cabanne diz que os espectadores se iludem e vão ao museu como vão à igreja, logo, comentam algo, por dois minutos e não tem mais importância. Vão tomar café. Esquecem. Discute ainda que é vazia a questão de distinguir o verdadeiro do falso, a imitação da cópia, questões irrelevantes, de uma mediocridade maluca entre criadores e receptores. Esta afirmação responde uma anterior: o artista não está preocupado com o que seja novo, ou com o que nós pensamos que seja novo, ele investe no diferente, agora, se o diferente é novo ou velho, não importa. Cabanne vê Duchamp pelos olhos do múltiplo, do paradoxal, do desconcertante, do diferente, do exótico, do complexo, do provocante, do descontinuo. Sua obra é mais uma linguagem própria, conceito, transgressão e transcendência, do que propriamente plástica. Duchamp deu piruetas, alargou, inflou e explodiu os limites da criação.

Marlene Fortuna, doutora em Comunicação e Semiótica pela PUC-SP, é especialista em Teoria das Artes Visuais, Cênicas e Teatro. Coordena o Núcleo de Pesquisa e Estudo da Imagem do Programa de Pós-Graduação da Faculdade Cásper Líbero, onde leciona.



“Lendo Imagens:
uma história de amor e ódio”

MANGUEL, Alberto
São Paulo: Companhia das
Letras 2001.
Tradução: Rubens Figueiredo,
Rosaura Eichemberg e Claudia
Strauch

Alberto Manguel nasceu em Buenos Aires em 1948 e passou a infância em Israel. É ensaísta e autor de obras de ficção. Editor e tradutor, além de colaborar com jornais e revistas de vários países. A novidade de sua teoria está em defender que as imagens, e ele se refere às artísticas, devem representar para os analfabetos o mesmo que um texto representa para os letrados. Considera que o público não especializado em arte pode ler imagens como quem lê palavras. Dessa forma, ele estampa as pinturas no livro, atribuindo a elas um sentido de narrativa, com a qual o público vai conversar, dialogar e compreender. As imagens têm muitas histórias para contar, diz Manguel, e estas histórias brotam, muitas vezes, de circunstâncias da vida pessoal do artista, além de linguagens que induzem o receptor a, provocadoramente, decifrar.

A palavra é uma forma de manifestação da comunicação humana, a imagem é uma outra. O autor tenta unir as duas – o signo verbal e o pictórico – através das leituras que as imagens nos induzem a fazer. Cabe ao artista dar conta do texto pictórico e cabe ao receptor dar conta do texto verbal sobre o precedente imagético. Para tanto, Manguel escolhe vários pintores e conecta as imagens que produzem a uma metáfora, só constatada quando olhamos assiduamente para as imagens e as codificamos. Assim sendo: a) na obra de Joan Mitchell, lemos a *imagem como ausência*; b) na de Robert Campin: *a imagem como enigma*; c) Tina Modotti: *a imagem como testemunho*; d) Lavinia Fontana: *a imagem como compreensão*; e) Marianna Gartner: *a imagem como pesadelo*; f) Filôxenos: *a imagem como reflexo*; g) Pablo Picasso: *a imagem como violência*. h) Antonio Francisco Lisboa (o Aleijadinho): *a imagem como subversão*; i) Cloude-Nicolas Ledoux: *a imagem como filosofia*; j) Peter Eisenman: *a imagem como memória*; k) Caravaggio: *a imagem como teatro*.

O autor não escolheu uma imagem de cada pintor para chegar a estas constatações. Dirigiu-se a várias obras do mesmo autor para perceber a repetição do fenômeno.

A perspectiva de Manguel é demonstrar que as imagens pictóricas contemplam sons vocais próprios, cores que falam, linhas, traços, contornos que emanam sentimentos e representações do real, metáforas, conotações e denotações, todos passíveis de serem codificados em vocábulos.

Mas o que as imagens artísticas têm verdadeiramente a dizer? Como elas falam? O que falam? Que histórias têm a contar? Histórias da vida pessoal do artista, catárticas; ou histórias de caráter universal, que dizem respeito a uma sociedade ou a toda a humanidade? Ou ainda histórias ficcionais, completadas pela imaginação daqueles que as recebem? Para quem elas contam? Para o receptor, chamado fruidor de arte, mas antes, para o próprio criador: o primeiro receptor de si mesmo?

Manguel discute ainda: o observador capta as histórias e narrativas das imagens, da mesma forma como o criador as narra, com suas tintas, cores, suportes e materiais diversos?



O primeiro apreende, exatamente, o que o segundo emite? Ou, ainda, a interpretação do receptor pode, se não coincidir, alterar, para melhor ou para pior, a narrativa desenvolvida na imagem pictórica pelo criador?

O autor refere-se à defesa que o Papa Gregório, o Grande, fez no século VI, sobre pinturas que contam histórias para os iletrados: "... Uma coisa é adorar um quadro, outra é aprender em profundidade, por meio dos quadros, uma história venerável. Pois aquilo que a escrita torna presente para o leitor, as pinturas tornam presente para os iletrados, para aqueles que só percebem visualmente, porque nas imagens os ignorantes vêem a história que devem seguir, e aqueles que não conhecem o alfabeto descobrem que podem, de certa maneira, ler. Portanto, especialmente para o povo comum, as pinturas são o equivalente da leitura" (página 143).

Toda boa história esconde-se atrás de uma imagem e toda bela imagem reflete uma grande história. Certamente, o autor está se referindo à figuração, porque na abstração há ausência de história revelada e há presença (talvez) de uma história imanente, "inventada" ou suposta pelo receptor, por meio do jogo fortuito de cores misturadas que se apresentam a seus olhos. É no capítulo em que o autor fala da abstração: "A imagem como ausência" que ele atinge o ponto mais elevado de seu discurso. A abstração colocou um impasse, não só na mente do artista, mas na mente do mundo: qualquer imagem pode ser lida? Ou, pelo menos, podemos criar uma leitura apropriada para cada imagem? Sabendo ou não ler as imagens, uma coisa é certa, todas elas encerram um sistema auto-suficiente de signos e regras próprios. Manguel afirma – o que há muito tempo vem se declarando nos cursos de história da arte – que qualquer imagem pode ser lida, porém as narrativas de imagens figurativas são muito diferentes das narrativas de imagens abstratas. Nas figurativas, a realidade é o índice, o ícone e pode ser o símbolo, dependendo da interpretação. Nas abstratas, não há realidade, portanto, o índice e da mesma forma o ícone ficam por conta da matéria de que são feitas as imagens. Já, do símbolo, se encarrega o fruidor da arte.

As cifras da arte abstrata são muito diferentes das cifras da arte figurativa, além de cada uma demandar um universo próprio de codificação. Parafraseando o autor, ele aduz que resgatar o silêncio é o papel dos objetos. Diante deles, nada há a dizer, os objetos estão ali, na figuração, e pronto! O barulho é próprio da abstração, porque os objetos não estão ali, assim há tudo a dizer. Há tudo a buscar. Tudo pode ser ou não revelado. Tudo pode ou não ser encontrado. Os abstracionistas corporificaram essa antiga recusa de retratar o que "não pode ser retratado".

Alberto Manguel, apropriadamente, adverte sobre o que existe de linguagem, leitura, narrativa, história e produção de sentido na massa de pinceladas coloridas, ao acaso, e aparentemente desconectadas, na técnica da *action and dripping painting* de Jackson Pollock. Existe um contexto em que esta confusão pode ser lida? E de que forma? Qual o significado subliminar de tanto rabisco? Qual a narrativa que eles contemplam? Ou só há narrativa na figuração? No jogo de Pollock há uma particular produção de sentido? Qual? É possível extrair histórias deste emaranhado de tintas, cores, volumes e tons?

Em meio a borrões, Pollock apresenta ao observador o que podemos chamar de "poética do descontrole", como se a explosão da tinta na tela estivesse sempre prestes a acontecer e a contar algo surpreendente. O autor, cita, com pertinência,

uma passagem da vida de Pollock que clareia suas idéias: "Houve um crítico, que escreveu que meus quadros não tinham começo nem fim. Com isso, ele não queria fazer um elogio, mas foi um elogio. Foi o mais belo elogio que recebi" (página 41).

Um dos capítulos, talvez o mais irreverente é "Joan Mitchell: a imagem como ausência". Refere-se à imagem abstrata. Significa a ausência da realidade conhecida pelo senso cognitivo-lingüístico comum, ou seja, não é mais a cadeira, a árvore, a casa, que garantem a narrativa, mas a tinta, o ferro, o isopor, a madeira. A matéria é o que produz o real: cadeira, feita de madeira. Na abstração não se quer a cadeira mas somente a madeira, experimentando-a, infinitas vezes, para ver o que ela pode oferecer em termos de objeto estético (abstrato). Pergunta Manguel: "...poderá um quadro ser lido, algum dia, em sua integridade contextual?" Mais uma vez, nos traz de volta à abstração: o que é a integridade contextual de um borrão de cores que parece pura loucura sem método? O que lemos, como espectadores, naquilo que em sua essência é ilegível?

O objetivo maior do autor neste livro, cremos, é provar que cada elemento de uma pintura é um código, um sistema de sinais criado com o propósito declarado de ser traduzido. Uma charada para o espectador deslindar. Talvez todas as pinturas sejam, em certo sentido, um enigma; talvez todas permitam supor a proposição de uma pergunta relativa ao tema, ao conceito, ao enredo e ao significado. Mas nem sempre o receptor consegue respondê-la, desvendar o enigma. O que consegue talvez é supor acreditar no que seja a resposta ou no que seja o enigma desvendado. Se o enigma criado pelo artista é o mesmo desvendado pelo fruidor é outro problema. Alberto Manguel indaga, mas não responde a questão, deixando-a aberta: "Como podemos ler uma imagem cujas cifras são secretas até para o artista que a criou?" Em muitos casos, o artista concebe, mas entrega, de propósito, a codificação e o devendamento da narrativa (que às vezes nem lhe interessa), para o observador, não se preocupando com o que ele possa extrair da imagem. Outras vezes, o artista deseja ver sua obra interpretada de acordo com sua concepção.

Manguel defende, no que é muito feliz, que toda imagem é, em certo sentido, uma auto-imagem que reflete o espectador. Como o olho não se contenta em ver, atribuímos a uma imagem nossas percepções e nossas experiências. Na alquimia do ato criativo, toda imagem é um espelho, porém, nunca somos quem somos, estamos sempre numa cadeira contínua de nos tornarmos. A arte é sempre um vir a ser.

Outro momento feliz do autor é quando se refere à leitura das imagens do Aleijadinho, atribuindo a elas o caráter de "a imagem como subversão". Diz que o artista fez santos tortuosos, retorcidos, com madeira serpentinada – o que é próprio do barroco colonial brasileiro, no intuito de ousar subverter a ordem do que é "divinamente incontorcível".

O autor, combinando erudição e simplicidade, induz o leitor a compreender que a obra de arte "acabada" ou em "processo" contempla a vida do artista que a cria, suas peripécias em torno da criação, a relação do artista com o mundo em que vive, suas relações políticas exacerbadas (Pablo Picasso), sociais, religiosas (Roualt), psicológicas (Van Gogh), e infinitas outras. Manguel reuniu uma coleção de imagens. E, entre belas, extravagantes, sensuais, grotescas, ousadas, perturbadoras, faz-nos compreender que "... qualquer que seja o caso, as imagens, assim como as palavras, são a matéria de que somos feitos".

Marlene Fortuna