

andré parente

portfolio.

# sumário

mini-bio

seleção de obras

exposições

imagens (pre)posição

## mini-bio

Minas Gerais, Brasil, 1967.

Vive e trabalha no Rio de Janeiro, Brasil.

André Parente é artista e pesquisador de cinema e novas mídias. A questão da circularidade está presente em toda a sua obra: circularidades dos dispositivos próprios do cinema, circularidade dos dispositivos psicológicos, circularidades dos corpos em rotação de santos, guerreiros, visionários e mulheres maravilhas que giram sem cessar. Estas circularidades se reforçam e se multiplicam quando inseridas umas nas outras. Seu trabalho com frequência coloca os espectadores no abismo, ou ao lado dele, envolvendo dimensões complexas do visível, como as inerentes à estereoscopia, à visão de paralaxe, anamorfozes, geometria fractal e topologia. O seu estudo de imagens se desdobra em performance, desenho, textos, fotografia, filme, vídeo e instalações interativas que conectam mídia analógica, eletrônica e digital.

## mini-bio

Minas Gerais, Brasil, 1967.

Vive e trabalha no Rio de Janeiro, Brasil.

Em 1987 obtem o doutorado na Universidade de Paris 8 sob a orientacao do filósofo Gilles Deleuze. É professor titular da Universidade Federal do Rio de Janeiro, onde funda, em 1991, o Nucleo de Tecnologia da Imagem (N-Imagem). Desde 1978, seus trabalhos foram apresentados em mais de uma centena de exposições, mostras, festivais, encontros, no Brasil e no exterior. E autor de varios livros: Imagem-maquina. A era das tecnologias do virtual (1993), Sobre o cinema do simulacro (1998), O virtual e o hipertextual (1999), Narrativa e modernidade, os cinema não-narrativos do pós-guerra (2000), Tramas da rede (2004), Cinema et narrativitee (L'Harmattan, 2005), Preparacoes e tarefas (2007), Cinema em transito (2012), Cinematicos, tendências do cinema de artista no Brasil. (2013), Cinema/Deleuze, (2013), Passagens entre fotografia e cinema na arte brasileira (2015), entre outros. Nos ultimos anos obteve os seguintes premios: Premio Transmidia do Itau Cultural 2002, Premio Petrobras de Novas Midias 2004, Premio Sergio Motta de Arte e Tecnologia 2005, Premio Petrobras de Memoria das artes 2005, Premio Oi Cultural 2010, Premio da Caixa Cultural Brasilia 2011, Premio Funarte de Artes Visuais 2014, Prêmio Marc Ferrez de Fotografia 2015.

# Obras/*Works*



Entre Margens engendra uma série de relações especulares entre voz e imagem, pai e filho, terra e rio, som e cor, espaço e tempo, movimento e estagnação, sincronia e diacronia.



A instalação se inspira no conto de João Guimarães Rosa, nas imagens do tempo que lhe obseda, tempo da imobilidade, dissolução e ressurreição. Tomado de repetições e deformações imagéticas, o vídeo recria o fenômeno da narrativa-rio rumando em todas as direções, fundindo e avizinhandos temporalidades díspares.

entre margens

2004

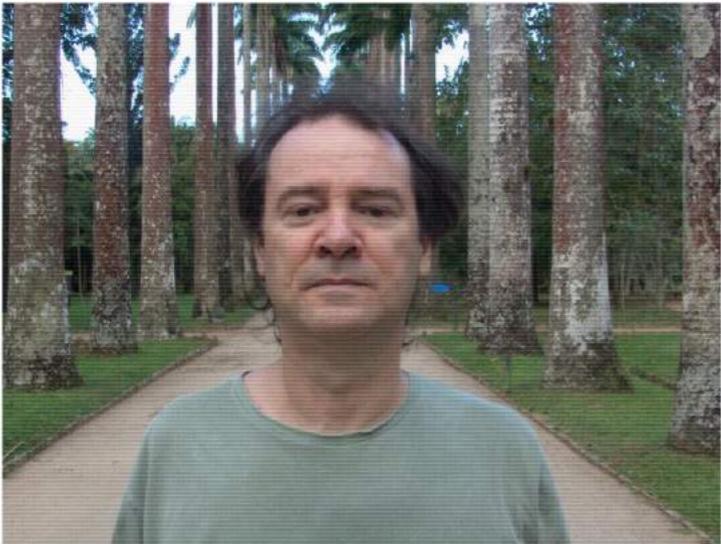
videoinstalação



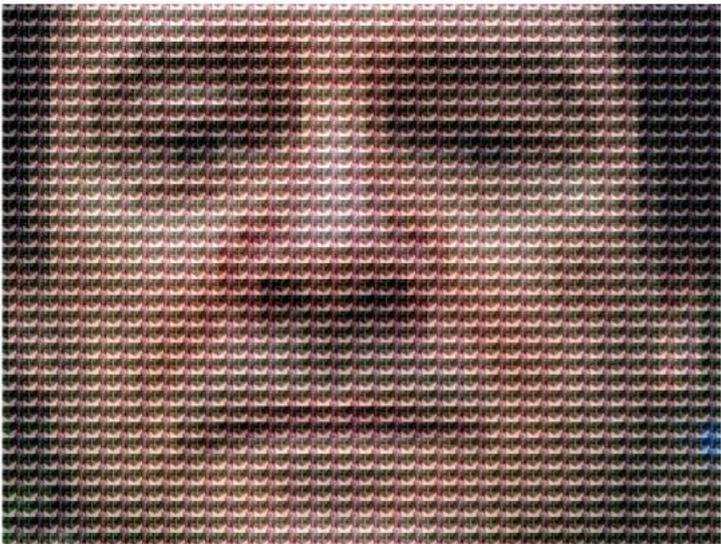
entre margens

2004

videoinstalação



Eu quero ver o que você está vendo de mim dentro de você...  
 Em Estereoscopia quem vê é quem está sendo visto, como se toda imagem surgisse de uma projeção interior plasmada através de um dispositivo especular.

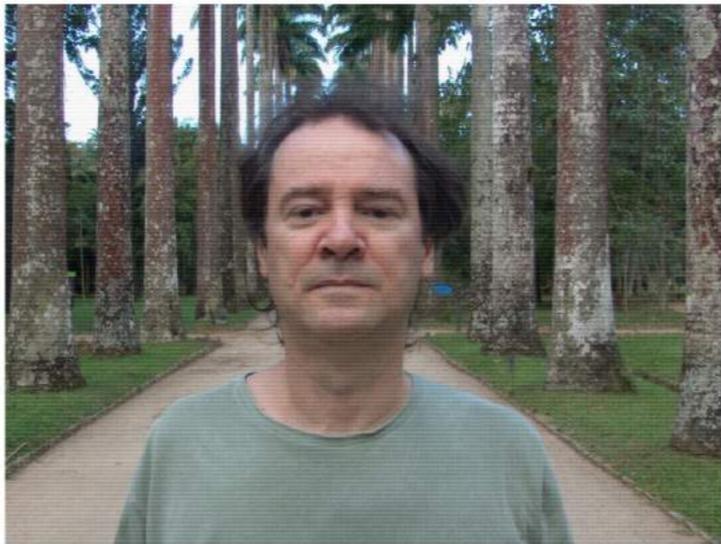


Se acrescentarmos a esta visão espetacular o esquema obsessivo do double bind (uma pessoa deve agir imperativamente da maneira X, mas para fazê-lo deve agir também da maneira Y, sendo que X e Y entram em conflito, o que faz com que a pessoa se torne cindida), temos os loops imagéticos, sonoros e mentais do trabalho, uma vez que ao nos cindir, eles nos expulsam de nós mesmos, nos levam para fora: somos uma paisagem de paisagens.

estereoscopia

2006

video e instalação



estereoscopia

2006

video e instalação



A imagem da Baía de Guanabara é projetada em grandes dimensões na imensa parede do salão principal do MAC diante da paisagem real. As duas paisagens, uma real e outra um trompe-l'oeil, abrem uma fresta no tempo, e do outro lado da parede, vemos as fotografias do Belvedere da estrada Rio-Petrópolis, arquitetura semelhante ao MAC em estado de ruína.



No vídeo, ao lado das fotografias, vemos o mesmo mirante em seu apogeu, nos anos 70. O observador é convidado a se voltar para a projeção futurista enquanto o outro lado do museu se encontra em estado de ruína. O site specific Belvedere cria um dispositivo especular, autorreflexivo – a projeção (tempo real), as fotografias (tempo em ruína) e as imagens de arquivo (passado) – como uma crítica ao projeto modernista, sem que a imagem jamais confirme o lugar de onde a observamos.

belvedere

2010

instalação com projeção, video e fotos



Em Circuladô, circularidades se reforçam e se multiplicam quando inseridas umas nas outras: circularidades dos dispositivos próprios do cinema, circularidade dos dispositivos psicológicos, circularidades dos corpos em rotação de santos, guerreiros e visionários que giram em situações-limite.

Circuladô insere na circularidade a imagem do giro propriamente dito; um giro que, dentro de um dispositivo circular, parece multiplicar ainda mais a formação de temporalidades paradoxais. A circularidade do loop faz com que percamos a noção de referencial externo e ponto de partida, como se dois espelhos, um diante do outro, lançassem virtualidade contra virtualidade, sem que haja mais a possibilidade de identificar a origem da imagem.

circuladô

2007 e 2010

instalação interativa, videoinstalação e vídeo monocanal.



Há em Figuras na Paisagem diversas passagens entre o corpo como circularidade do afeto e a paisagem como campo simbólico emaranhado de forças históricas, literárias e pictóricas. As passagens entre o corpo e a paisagem, entre o cinema e seus modos interativos, se atravessam e se confundem de modo que o corpo, enquanto lugar da voz interior, é invadido pela voz de um “outro” – voz que informa.



E a paisagem, enquanto lado de fora, pode ser na realidade um estado de alma, invasão da circularidade do afeto. “Disse Amiel que uma paisagem é um estado de alma. (...) Mais certo era dizer que um estado da alma é uma paisagem; haveria na frase a vantagem de não conter a mentira de uma teoria, mas tão somente a verdade de uma metáfora” (Fernando Pessoa).

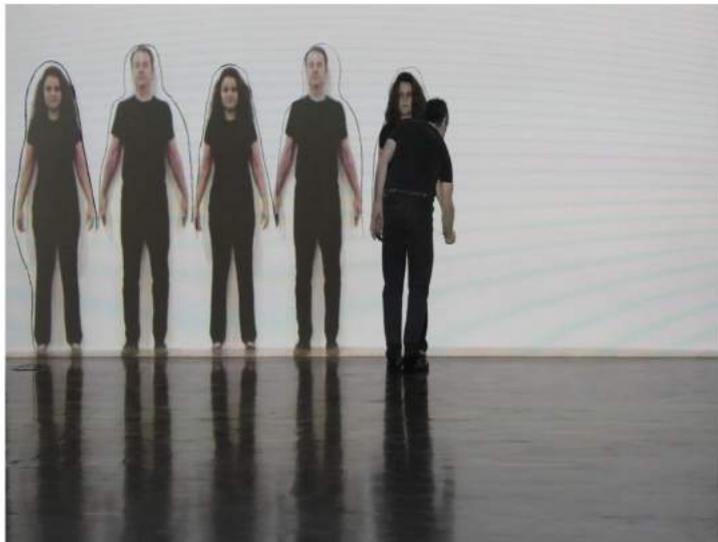
figuras na paisagem

2010

instalação interativa



Operações matemáticas se referem a relações amorosas. Os casais muitas vezes se somam, se potencializam, se subtraem, se multiplicam.



Em “Contorno”, o casal se multiplica. Quando o casal em sua multiplicação está prestes a perder sua materialidade para se tornar pura imagem, a impermanência do real e da imagem é compensada pelo desenho que a contorna.

contorno

2011

performance, instalação e desenho com carvão.  
em parceria com Kátia Maciel



contorno

2011

performance, instalação e desenho com carvão.  
em parceria com Kátia Maciel



O filme se apropria dos close-ups de mãos presentes dos filmes de Robert Bresson como um circuito sobre o poder das mãos enquanto articuladoras de intensidades afetivas.



A obra possui duas versões; uma versão vídeo, monocanal, e uma versão instalação interativa. Nesta última, o espectador dispõe de um teclado onde cada uma das doze notas da escala temperada corresponde às temáticas do cinema de Bresson: a arma, a escrita, a carícia, o suicídio, a violência, o dinheiro, a troca de objetos, o furto, a música.

o vento sopra onde quer

2014 e 2016

versão vídeo e versão instalação interativa.



matapu - zunidor

Em Matapu, os zunidores da tribo Mehinako são utilizados em performances e desenhos em pastel que exploram a forma da onda sonora gerada pelo som dos zunidores e a gestualidade do giro. O zunidor ou rombo é uma pequena tábua extremamente achatada na forma rombóide geralmente de madeira.

O rombo, quando girado, produz um som grave e profundo, poderoso. O componente de baixa frequência do som percorre distâncias extremamente longas, claramente audível durante muitas milhas. Os giros podem ser feitos na horizontal, sobre a cabeça, ou na vertical, ao lado do corpo.

2012 e 2018

performances sonoras com equipamentos eletrônicos, desenhos em pastel com zunidores.



matapu - zunidor

2012 e 2018

performances sonoras com equipamentos eletrônicos,  
desenhos em pastel com zunidores.



o homem do braço e o braço do homem

*A diferença é que o homem cansa*

*A diferença é que interroga quais elementos de uma determinada cena podem de fato morrer de cansaço*

*O atributo é que cansa*

*O condão é que cansa*

*Muito antes de mudar-se em luminoso, ele cansa a diferença*

*É que o homem cansa muito antes de o néon*

*Terminar a sua volta*

*A diferença é sua boca onde ninguém vende vitaminas*

*A diferença está nos olhos terminados na boca acurralada sobre o grito numa*

*Pérola segura entre os dentes*

*Numa vitamina*

*Numa cápsula de cianureto*

*Ismar Tirelli Neto*

(Poema feito em homenagem à obra)

1979

vídeo (original em vídeo porta-pack)



Filme de perseguição onde não há diálogos nem enredo, apenas uma contínua fuga onde sequer o perseguidor aparece em cena. A frase “não é porque sou paranoico que não tem alguém me seguindo” se atualiza como nunca. Como em um conto de Kafka ou Cortázar, a fuga parece continuar para além do filme e da sala de cinema.

curto-circuito

1979

vídeo (filme original em 35 mm)



Dona Raimunda era uma grande contadora de histórias, que se tornou ela mesma uma parábola. No final dos anos 70, em Canoa Quebrada, Dona Raimunda, que tinha por volta de 82 anos, já estava cega de tanto sol refletido na areia enquanto cavava lutando contra a duna que invadia sua casa.

dona raimunda

1977-2015

vídeo, som (original em filme super 8)

6'56"



A vídeoinstalação resulta da inter-relação de vários suportes e elementos heterogêneos dispostos lado a lado no ambiente da instalação: a imagem de uma figura maltrapilha que aparece e desaparece sobre um colchão com motivos coloniais, o filme com imagens da cidade enquanto corpo em decomposição visto na televisão, as vozes que saem de cima e de baixo, o som da respiração e do caos urbano.

Juntos, eles produzem um clima de terror e de ironia, de erotismo e hipnose. É todo um caráter híbrido e na multiplicação de sentidos surge do diálogo entre estes três suportes/elementos.

a bela e a fera

2014

vídeo instalação com projeção e televisão  
em parceria com Lucas Parente



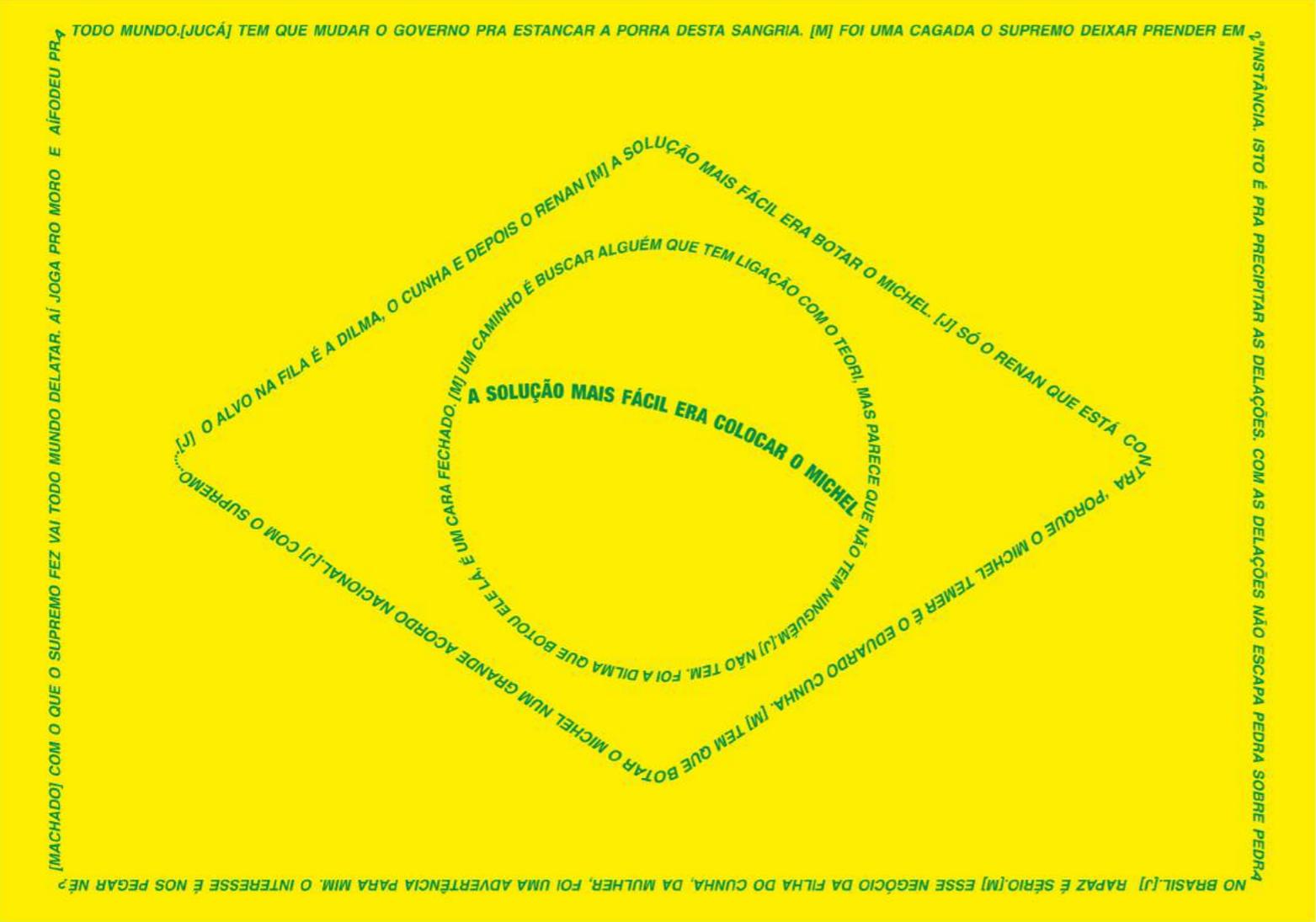
Bandalha = Bandeira + Bandalheira

Bandalha é uma série de bandeiras que venho realizando desde a deposição de Dilma Rousseff, em abril de 2016, trabalhos que utilizam os símbolos da República (bandeira, moeda, hino, brasão) contra os interesses não republicanos que assaltaram o Estado brasileiro e criaram uma série de iniciativas de desmonte dos direitos trabalhistas, da educação, saúde, transporte e segurança pública. A coincidência entre interesses financeiros e interesses nacionais é cada vez mais problemática. De fato, é preciso contrapor ações – toda coragem é física, disse Foucault – a manobras que diminuem a qualidade da vida.

bandalha

2018

lambe-lambe, bandeira em tecido bordado

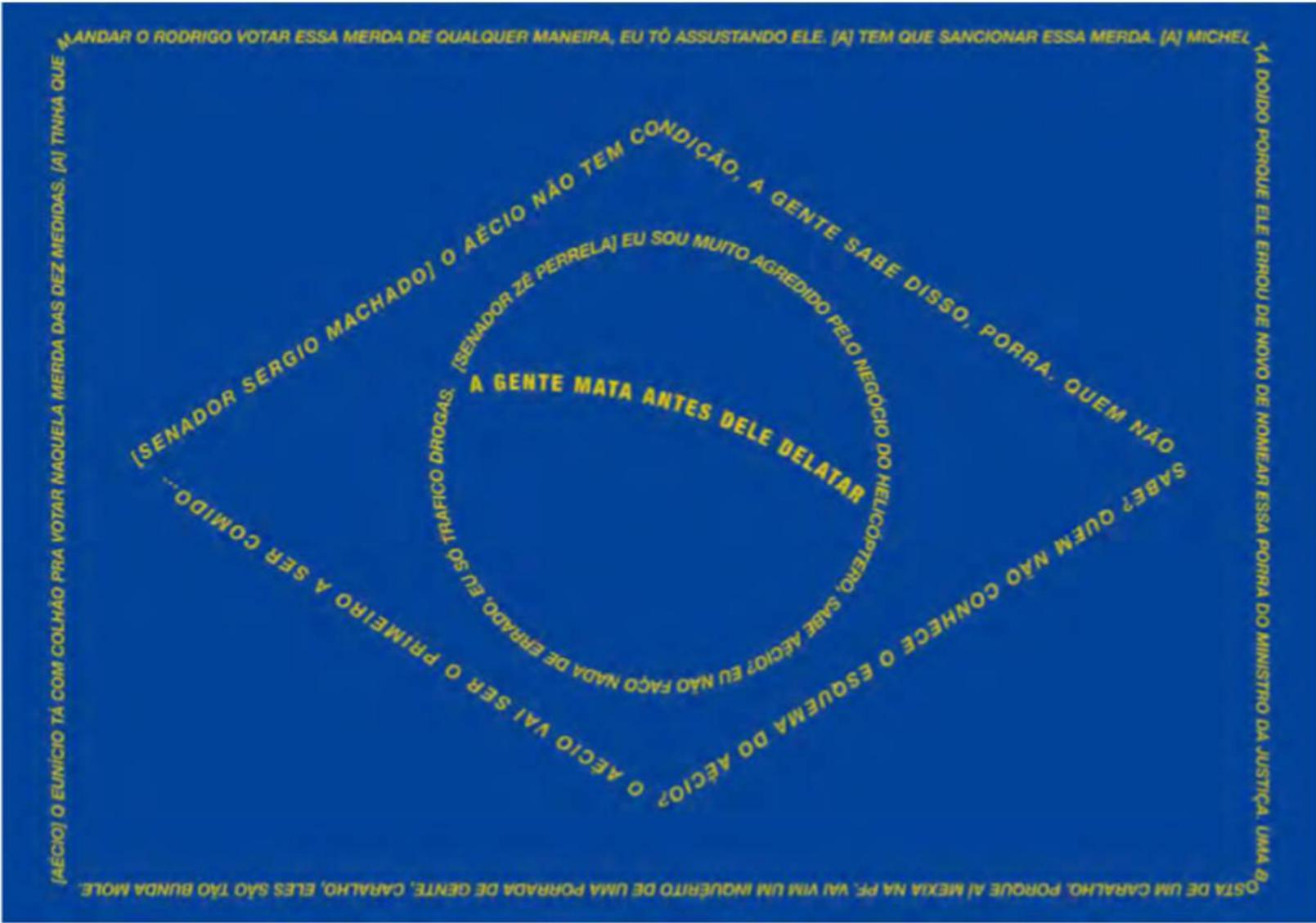


Desenho do diálogo do golpe que afastou a primeira presidente mulher do Brasil. Em Maio de 2016, um mês depois do impeachment no Congresso, os jornais divulgam os áudios dos diálogos entre os senadores Sergio Machado e Romero Jucá. A divulgação destes áudios comprovou que a conspiração que levou ao impeachment estava ligada a articulações no sentido de interromper as operações de combate à corrupção.

bandalha 2017

lambe-lambe, bandeira em tecido bordado (versões amarela e verde, e preto e amarelo).



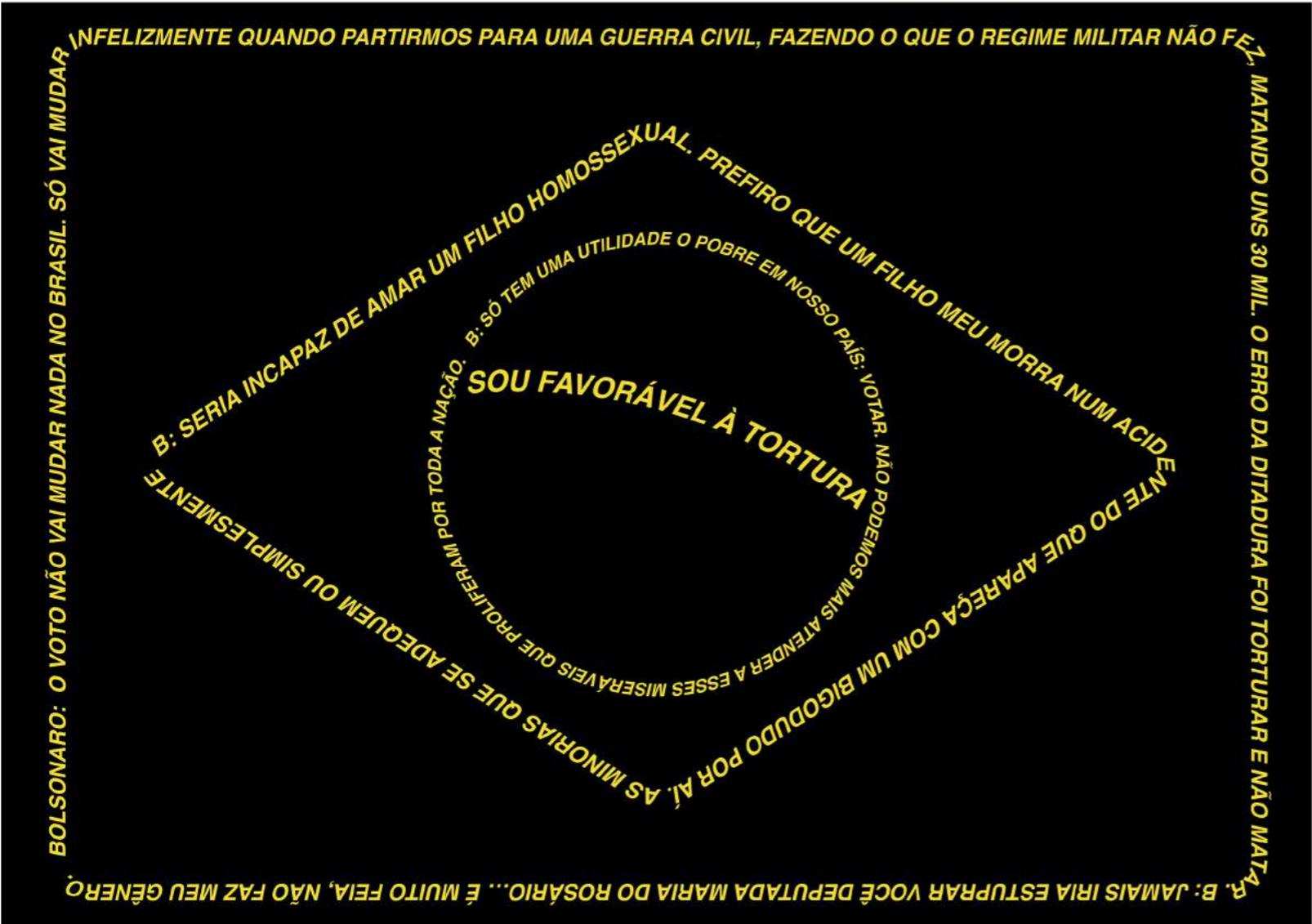


Desenho de diálogos sobre o papel de Aécio Neves em esquemas corruptos, abrangendo desde conversas entre o mesmo e Joesley Batista até falas de Senadores sobre uma possível delação.

bandalha 2018

lambe-lambe, bandeira em tecido bordado





Desenho de falas do candidato à presidência da república, Jair Bolsonaro.

bandalha

2018

lambe-lambe, bandeira em tecido bordado



Irreal expressa a irrealidade da política brasileira por meio de uma moeda que contém a imagem dos dois principais conspiradores que promoveram o impeachment da presidente Dilma Roussef. Cunha, cunhado. O parentesco da palavra se resolve do outro lado da moeda: Temer, Temeritatem. Dois lados de uma só moeda: a moeda do golpe no Brasil.

“Entre as flutuações do mercado e as artimanhas dos piratas Brasilis, aqui foi criada uma moeda que não é deste mundo. Da irrealidade vivemos: fazer girar cara ou coroa não diferencia o resultado extremo de um sistema de trocas que levou a fragata ao naufrágio. Cabe a nós recolher as moedas como pistas de uma história ainda por vir.” (Kátia Maciel)

irreal

2016

moeda de metal: dourada e prateada.



irreal

2016

moeda de metal: dourada e prateada.



Série de 5 fotografias Preto e Branco da primeira exposição solo do artista, em 1978. Neste exposição, intitulada “Multimídia” e realizada em Fortaleza, o artista utiliza técnicas pouco usuais para a época em se tratando da cena local: fotografia, filmes super-8, instalação, poesia visual, entre outros.

o artista quando jovem

1978/2018

impressão fotográfica



A fotografia do reflexo do espaço da galeria se funde com a imagem especular do espectador na galeria em um jogo sem fim.

reflexo

2018

fotografia site specific/site specific photography



Disciplina é uma instalação de 1978 em que uma grande gaiola de pássaros abriga um terno. Um dispositivo aprisionando um outro. A versão de 2018, intitulada Disciplina – Colarinho Branco, inclui o giro contínuo do terno, como se a linha de fuga dos dispositivos de captura fosse mutante.

**disciplina**

**1978**

**assemblage**



Disciplina é uma instalação de 1978 em que uma grande gaiola de pássaros abriga um terno. Um dispositivo aprisionando um outro. A versão de 2018, intitulada Disciplina – Colarinho Branco, inclui o giro contínuo do terno, como se a linha de fuga dos dispositivos de captura fosse mutante.

disciplina 1978  
assemblage



Um homem e uma mulher deitam sucessivamente até o final de um deck que avança sobre o mar.

+2 2008  
 video  
 em parceria com Kátia Maciel

exposições/*exhibitions*

# exposições individuais

## 2018

Kabuletês. Na Tonga da Mironga. Galeria Jaqueline Martins, São Paulo, Brasil.

Figuras na Paisagem. SESC Sorocaba, Sorocaba, Brasil.

## 2017

Ação: 1 Irreal

Galeria Sem Título, Fortaleza, com Beatriz Furtado e Jacqueline Medeiros.

Galeria Alfinete, Brasília, com Ana Avelar e Laila Melchior. Alfaiataria, Curitiba, com Keila Kern e Milla Jung.

## 2016

Céu de Telhas. André e Julio Parente. Festival Multiplicidades. Curadoria de Batman Zavarese. Oi Futuro, Rio de Janeiro.

Ação: 1 Irreal.

Saracura, com Fernando Cocchiarale e Pedro Victor Brandão  
Galeria Jaqueline Martins, com Lucas Bambozzi e Bernardo Faria.

## 2015

Noche es dia. Com Katia Maciel. Curadoria de Alejandro Martin, Museo Tertulia, Cali, Colômbia.

## 2014

Circuladô. Galeria Fayga Ostrower, Funarte Brasília.

## 2011

Dois, André Parente e Katia Maciel, Banco do Nordeste, Juazeiro do Norte.

O Real no Virtual, André Parente e Pedro Parente, Museu de Arte Contemporânea do Dragão do Mar, Fortaleza.

Infinito Paisaje, Curadoria de Daniela Bousso, Espacio Fundación Telefónica, Buenos Aires.

## 2010

Figuras na Paisagem, Oi Futuro, Rio de Janeiro. Curadoria por Alberto Saraiva.

## 2008

Entre-Margens, Alpendre, Fortaleza

## 2007

Situação Cinema, MAM, Rio de Janeiro.

## 1979

Multimídia, Exposição de Fotos, Filmes (Super 8) e Arte Ambiental na Galeria de Arte Crédimus, Fortaleza.

# exposições coletivas

## 2018

ARCOmadrid.  
Madri, Espanha.

Retour de Fordlândia.  
La Colonie, Paris. Curadoria por Suspended Spaces.  
La Tôlerie, Clermont Ferrand. Curadoria por Suspended Spaces.

Suspended Spaces: une expérience collective.  
Musée d'art de la Province de Hainaut, Bélgica. Curadoria por Suspended Spaces.

Adorno Político.  
Maus Hábitos, Porto, Portugal. Curadoria por Tales Frey.

A/FRONT/A.  
Galeria Espaço Piloto - UnB, Brasília. Com Coletivo Tupinambá Lambido.

Outros Documentos.  
Galeria Benedito Nunes – Fundação Cultural do Pará. Curadoria por FotoAtiva

Verzuimd Braziel – Brasil Desamparado.  
Centro Dragão do Mar de Arte e Cultura, Fortaleza. Curadoria por Josué Mattos.

## 2017

Calcutta International Cult Film Festival.  
Calcutá, Índia.

10o Strangloscope.  
Florianópolis. Curadoria por Claudia Cárdenas.

As Bandeiras da Revolução - Pernambuco 1817/2017.  
Recife. Brasil. Curadoria de Moacir dos Anjos,

68 Salão de Abril Sequestrado.  
Fortaleza. Curadoria por Beatriz Furtado e outros.

Arte para uma Cidade sensível.  
Belo Horizonte. Curadoria por Brígida Campbell

Não Matarás.  
Museu Nacional da República, Brasília. Curadoria por Wagner Barja,

O Terceiro Mundo Pede a Benção e Vai Dormir.  
Despina, Rio de Janeiro. Curadoria por Victor Gorgulho

Refaire Surface.  
Centre Le Lait, France. Curadoria por Suspended Spaces.

Travessias 5.  
Galpão Bela Maré, Rio de Janeiro. Curadoria por Moacir dos Anjos

## 2016

Gabinete Contemporâneo de Curiosidades.  
Galeria Oriente, Rio de Janeiro. Curadoria por Marco Antonio Portela

Tempo narrador.  
SESC Petrópolis, Rio de Janeiro. Curadoria por Stella Ramos

Sara-Há - Território Usado.  
Saracura, Rio de Janeiro. Curadoria por Dani Spadotto

Semana dos Realizadores.  
Espaço Itaú de Cinema, Rio de Janeiro.

# exposições coletivas

## 2016

Videos d'artistes #11.  
Maison Européenne de La Photographie, Paris. Curadoria por Laura Hurwitz.

Galeria Transparente.  
Centro Cultural da Justiça Federal. Curadoria por Frederico Dalton.

Pic Nic.  
Main D'oeuvres, Paris, França.

“Gentil”.  
Galeria Gentil Carioca, Rio de Janeiro. Curadoria por Yuri Firmeza e Uirá dos Reis.

## 2015

Tempo de Duração.  
Performance sonora da Banda Clinâmen. Curadoria por Romain Dumesnil e Manoela Medeiros, Rio de Janeiro.

Festival Visualismo – Arte, Tecnologia e Cidade.  
Praça Mauá, Rio de Janeiro. Projeção em grande escala do trabalho “Casca”, em parceria com Julio Parente

Arte de Contar Histórias.  
MAC, Niterói. Curadoria por Selene Wendt

O Tempo e os Tempos.  
Carbono Galeria, São Paulo. Vídeo “Velô”. Curadoria por Daniela Bousso.

Encruzilhada.  
EAV-Parque Lage, Rio de Janeiro. Assemblage “Decisão”. Curadoria por Bernardo Mosqueira.

Nino.  
Galeria Estação, São Paulo.

Sortir du livre.  
Mains d'Oeuvres, Paris. Vídeo “Nau”. Curadoria por Coletivo Suspended Spaces.

Clinâmen.  
EAV, Rio de Janeiro. Performance sonora da Banda Clinâmen.

## 2014

Do Valongo à Favela. 2014  
MAR, Rio de Janeiro. Instalação “A Bela e a Fera”, com Lucas Parente.  
Curadoria por Clarissa Diniz e Rafael Cardoso.

Espaços Deslocados, Futuros Suspendidos. 2014  
MAC, Niterói. Instalação “E La Nave Va”. Curadoria por Luiz Guilherme Vergara

Carneiro. 2014  
MAC, Fortaleza. Vários vídeos. Curadoria por Bitu Cassundé.

Giro. 2014  
Galeria Mamute. Porto Alegre. Vários vídeos. Curadoria por The Artist.

## 2013

Videoarte 2013.  
Fundação Portuguesa das Comunicações, Lisboa. Curadoria por Alberto Saraiva.  
Oi Futuro, Belo Horizonte

# exposições coletivas

## 2013

Territórios e fugas.

Galeria de Arte do Instituto de Artes da Unicamp, Campinas. Curadoria por Gustavo Torrezan.

Reinventando o Mundo.

Museu da Vale, Vila Velha. Curadoria por Jorge Espinho e Franklin Pedroso.

Place od residence.

ShanghART Gallery, Shanghai. Curadoria por Alfons Hug.

## 2012

Instante. 2012

SESC, Santo André.

High e Low Tech. 2012

Oi Futuro, Rio de Janeiro. Curadoria por Alfons Hug,

## 2011

Perceptum Mutantis.

MIS, São Paulo. Curadoria por Daniela Bousso

Eu me Desdobro em Muitos.

CCBB, Rio de Janeiro. Curadoria por Milton Guran e Joana Mazza

III multidão: experimentações, limites, disjunções, artes e ciências.

Campinas. Curadoria por Susana Dias

## 2010

Impressionnisme et Art vidéo: la lumière en écho.

Rouen, França.

Art.Mov.

Gasômetro, Porto Alegre. Curadoria por Lucas Bambozzi e Marcus Bastos.

Livro de Sombras.

Oi Futuro, Rio de Janeiro.

Tempo/Matéria.

MAC, Niterói. Curadoria por Claudio da Costa

Seleção: Vídeo.

Centro HO, Rio de Janeiro. Curadoria por Alex Topini

Conexões estéticas.

Alpendre, Fortaleza.

Liberdade é pouco. O que desejo ainda não tem nome.

Rio de Janeiro. Curadoria por Bernardo Mosqueira

## 2009

Oproc.

Ateliê da Imagem, Rio de Janeiro. Curadoria por Marcos Bonisson

8 o Vagalume.

Instituto de Artes da UFRGS.

# exposições coletivas

## 2009

O Novo Rosto. 2009  
Casa da Cultura da America Latina, Brasília. Curadoria por Wagner Barja

Nano. 2009  
Studio 44, Stockholm. Curadoria por Grupo DOC

## 2008

Espectador em Trânsito.  
SESC, Rio de Janeiro. Curadoria por Martin Grossman

Suporte.  
Galeria Tempo, Rio de Janeiro. Curadoria por Grupo DOC

Verdadeira Grandeza.  
Ateliê da Imagem. Curadoria por Coletivo Buraco.

Curta Cinema.  
Rio de Janeiro.

## 2007

Tecknô n. 5.  
Oi Futuro, Rio de Janeiro. Curadoria por Alberto Saraiva.

Paisagens - Vídeos Brasileiros.  
Reina Sofia. Curadoria por Daniela Bousso

Filmes de Artistas.  
Oi Futuro, Rio de Janeiro. Curadoria por Fernando Cocchiarale.

Por um fio. 2007  
Paço das Artes, São Paulo. Curadoria por Daniela Bousso  
CPFL, Campinas. Curadoria por Daniela Bousso

## 2006

Interconnect: between attention and immersion.  
ZKM, Alemanha. Curadoria por Daniela Bousso

Fake.  
Galeria 90, Rio de Janeiro. Curadoria por Grupo DOC

5o Prêmio Sergio Motta de Arte e Tecnologia.  
Paço das Artes, São Paulo. Curadoria por Daniela Bousso

## 2005

Brasil Digital - @rt Outsider. 2005  
Maison Europeenne de la Photographie. Curadoria por Jean-Luc Soret

Mostra Petrobrás. 2005  
Cinema Odeon, Rio de Janeiro.

Em Tempo Sem Tempo. 2005  
Paço das Artes, São Paulo. Curadoria por Daniela Bousso

## 2004

Hyper, relações eletro-digitais.  
Santander Cultural, Porto Alegre. Curadoria por Daniela Bousso

# exposições coletivas

## 2000

Paisagem Carioca.  
Museu de Arte Moderna do Rio de Janeiro. Curadoria por Carlos Martins.

## 1998

SIBGRAPI '98 - Electronic Theater.  
IMPA, Rio de Janeiro.

## 1997

Novos Paradigmas Narrativos: Dramaturgia e Interatividade.  
Instituto Dragão do Mar, Fortaleza.

Situações Encontradas, da série Artes Plásticas, promovido pela Rio Arte.  
CCBB, Rio de Janeiro.

## 1994

10º Rio Cine Festival, Rio de Janeiro.

Mostra Instituto Cultural Itaú, São Paulo.

## 1993

Mostra Sala Sergio Porto, Rio de Janeiro.

## 1991

Mostra no Centre National de la Cinematographie.  
Paris, França.

## 1989

Mostra F de Fraude.  
Cineclube Estação Botafogo, Rio de Janeiro.

## 1988

Mostra no 160 Salão Nacional de Artes Plásticas.  
Funarte, Rio de Janeiro.

## 1984

Berlin FilmFest.  
Berlim, Alemanha.

Abertura (Hors-Counours) do I Festival do Cinema Brasileiro de Fortaleza.  
Fortaleza, Brasil.

## 1983

3eme Festival du Cinéma Brésilien.  
Cinéma Le Denfert, Paris.

## 1982

IVeme Festival des Trois Continent.  
Nantes, França.

Mostra na Sala Sidney Miller.  
Funarte, Rio de Janeiro.

34ª Reunião da Sociedade Brasileira para o Progresso da Ciência (SBPC).  
Campinas, Brasil.

# exposições coletivas

## 1982

XIII Mostra Internacional do Filme Científico.  
Rio de Janeiro, Brasil.

I Festival de Curta e Média-Metragem de Niterói.  
Niterói, Rio de Janeiro, Brasil.

## 1981

Jornada Brasileira de Curta-Metragem.  
Salvador, Brasil.

## 1980

Encontros com o Cinema Brasileiro.  
Cinemateca do MAM, Rio de Janeiro.

Filmes da Corcina.  
Sala Sidney Miller, Funarte, Rio de Janeiro.

100 Films D'Amérique Dite Latine.  
Cinéma Le Denfert, Paris.

## 1979

XII Festival de Brasília do Cinema Brasileiro.  
Brasília, Brasil.

Multimédia Internacional.  
Museu de Arte Contemporânea da USP, São Paulo.

## 1978

1º Encontro Internacional de Vídeo Arte.  
São Paulo, Brasil.

imagens (pre)posição

# AO LADO DE, ALÉM DE, DO AVESSO, EM REDOR DE: IMAGENS EM MOVIMENTO COMO PREPOSIÇÕES

Simone Osthoff

*O curador deve ser como um dervixe que circula em torno das obras de arte. Tem de haver certeza completa por parte do dançarino para que tudo comece, mas depois que a dança começou, ela não tem nada a ver com poder nem controle. Até certo ponto, é uma questão de aprender a ser vulnerável, de permanecer aberto à visão do artista. Também gosto da ideia do curador ou crítico como um suplicante. Trata-se de esquecer tudo que você pensa que sabe, e até se permitir se perder [...] uma forma de concentração que subitamente se transforma em seu oposto.*

Depois de mais de três décadas de renovação da imagem em movimento, contra a correnteza do cinema tradicional e das categorias comuns das artes visuais, André Parente cada vez mais divide com o espectador as questões do visível. Nascido em Fortaleza, o artista cresceu no Rio de Janeiro, onde mora e trabalha. Sua familiaridade com a imagem em movimento inclui o trabalho como um jovem performer nos vídeos de Leticia Parente, sua mãe e uma pioneira da mídia eletrônica no contexto das artes visuais nos anos 1970. No final dessa década, ele começou a desconstruir as convenções cinemáticas com seus próprios insights originais.

O trabalho de Parente é divertido, direto e aparentemente simples em sua gama de dispositivos gráficos e tecnologias de gravação e projeção. Entretanto, o trabalho muitas vezes coloca os espectadores no abismo, ou ao lado dele, ao envolver dimensões não tão simples do visível, como as inerentes à estereoscopia, visão de paralaxe, anamorfose, geometria fractal e topologia. Segundo o artista, “cada imagem fotomecânica, quer analógica ou digital, levanta a questão de sua relação com o referente”.

E suas imagens, frequentemente gravadas em tempo real, desaceleram as ideias onde elas tendem a se acelerar, conforme ele as faz dar voltas e voltas até que elas (e nós) começam a parecer estranhas, estrangeiras, paradoxais e, talvez, sem sentido.

Seu exame de imagens inclui performance, desenho, escrita, fotografia, filme, vídeo e instalações interativas que conectam mídias analógicas, eletrônicas e digitais. O artista frequentemente vira as imagens do avesso, usando repetição, esse antigo recurso poético mnemônico, como fez, por exemplo, Gertrude Stein. Em uma de suas *Lectures in America* [Palestras na América], realizadas em meados da década de 1930, Stein apontou: “Existe repetição ou existe insistência? Estou inclinada a acreditar que não existe algo como repetição.

E, realmente, como pode haver?” A ênfase de Stein na repetição-como-insistência era um modo de estar presente no momento, de sentir, pensar, escrever e falar como um encantamento poético, similar aos escritos performáticos de Clarice Lispector e Guimarães Rosa, dois autores muito apreciados por Parente. A repetição no trabalho dele muitas vezes assume a forma de conexões topológicas entre o início e o fim, interior e exterior, contenção e liberação, locais e visões.

Um exemplo é *Estereoscopia*, 2006, talvez o trabalho que melhor descreve a colaboração com sua companheira e artista visual Katia Maciel, que compartilha o interesse dele pela imagem em movimento como um cinema expandido, protocinema, quasicinema ou transcinema. *Estereoscopia* é uma composição interativa no abismo, arquétipo de uma imagem no interior de outra, como os reflexos infinitos que ocorrem entre dois espelhos.

O trabalho é formado por duas fotografias — uma de cada artista, tirada em plano médio no belo Jardim Botânico do Rio de Janeiro, o bairro em que eles moram — as imagens sugerem que os artistas estejam frente a frente. Esse diálogo cinemático, porém, não é cortado entre ângulos reversos como é comum em uma cena de diálogo.

Em vez disso, os artistas estruturaram o trabalho com lógica fractal, na qual cada pequena parte sempre contém o todo. Assim, o retrato de Katia Maciel é feito de múltiplas imagens de Parente, e vice-versa, com o retrato de um dentro do outro ad infinitum.

Os espectadores podem esmiuçar essas duas imagens indefinidamente, enquanto ouvem as vozes dos artistas intercaladas, repetindo a frase: “Eu quero ver o que você vê de mim dentro de você”. Seus olhares não são apenas recíprocos e simétricos, mas hipnótica e continuamente um dentro do outro.

## FIGURAS NA PAREDE E A FIGURA DA PAREDE

Diversos trabalhos de Parente enfatizam a parede como a fronteira entre a imagem e o referente, inclusive *Na Parede*, 2007, *Contorno*, 2011, *Belvedere* 2010 e *Caminho*, 2010. Os dois primeiros também foram criados em colaboração com Katia Maciel. *Na Parede* é um vídeo curto e divertido, no qual o artista faz repetidamente a mesma pose contra a parede e bem ao lado da silhueta escavada de seu corpo correndo na Galeria Vermelho em São Paulo (a parede é escavada como um baixo-relevo expondo os tijolos). Com movimentos rápidos, ele tenta posicionar seu corpo à frente de seu perfil na parede, como se tentasse escapar de sua própria sombra. No fundo, ouvimos a voz de Katia Maciel dizendo-lhe para ir ao sinal.

Sorrimos e, talvez, pensemos nas figuras em perfil nos vasos e tigelas gregos, tornadas cinemáticas na imaginação de cada pessoa pela sugestão de suas formas circulares. Na Parede tem o frescor dos primeiros filmes realizados há um século e que incluíam os truques mágicos de George Méliès, por exemplo, que combinavam teatro vaudeville com o novo truque de encadear algumas fotos sequenciais e projetá-las em um bruxulear constante que criava a ilusão de movimento.

Uma segunda performance em vídeo com Katia Maciel e que se foca na parede é Contorno. O trabalho começa com os artistas em pé, lado a lado, de mãos dadas, contra uma longa parede branca. Um por vez, eles traçam o corpo do outro na parede. Quando o traçado está completo, a pessoa que está sendo desenhada se move para o próximo espaço vazio ao lado, e a ação é repetida, desse modo criando gradualmente o efeito de uma linha de bonecas de papel recortadas de figuras masculinas e femininas, mas em Contorno, o traço bidimensional de cada corpo é preenchido com uma projeção desse corpo, alguns segundos depois de ele ou ela se moverem da parede. Os corpos tangíveis, os desenhos de contorno e as projeções múltiplas de seu corpos são ligados ininterruptamente por meio de transições suaves em uma cadeia de gestos repetidos e dispositivos visuais que traduzem a experiência direta com diferentes formas de representação sistematizada. Aqui, gesto, desenho de contorno, fotografia e vídeo mais uma vez sugerem a origem das imagens criadas pela projeção da luz, dos teatros de sombras aos desenhos de perfil de sombras, à camera obscura, fotografia, filme, vídeo e mídia digital, todas as formas e dispositivos visuais que os artistas exploram do modo em que um

escritor poderia explorar o potencial poético das preposições. Um terceiro trabalho que coloca a parede em primeiro plano é a instalação específica a um lugar, Belvedere, criada no Museu de Arte Contemporânea de Niterói. Esse edifício circular de Niemeyer, coberto com um revestimento de vidro é icônico do modernismo brasileiro e, além disso, é famoso por sua localização privilegiada — no alto de um rochedo na beira da água, com uma linda vista da magnífica paisagem circundante, que inclui a entrada da Baía da Guanabara e a cidade do Rio de Janeiro do outro lado. Como o Museu Guggenheim, em Nova York, a arquitetura do MAC-Niterói continuamente desafia os artistas que expõem lá. Às vezes, os artistas conseguem transformar o desafio em oportunidade, como fez Parente com Belvedere. Essa instalação inclui uma série de fotografias de um edifício redondo moderno similar dos anos 1960, um gazebo coberto de vidro, construído na estrada de montanha entre o Rio e a cidade de Petrópolis. Ele está agora abandonado, um esqueleto de concreto em ruínas. A imagem do antigo Belvedere dentro do novo, um edifício dentro de outro, ecoando entre eles meio século da história que inclui projeções utópicas, fracassos políticos e perdas humanas desde que o Brasil tentou o salto modernista de “50 anos em 5”. A segunda parte da instalação, em vez de um reflexo do tempo concentra-se nas representações do espaço. Na parede no interior do museu, o artista projetou um vídeo da cena exata da paisagem atrás dessa parede. Em tempo real, marés e luzes mudam de acordo com a hora do dia. Apenas uma parede separa a imagem interior da paisagem exterior, funcionando ao mesmo tempo como uma barreira física e um antigo suporte material para arte e arquitetura e, portanto, para os mundos virtuais que projetamos sobre

eles. Belvedere assim, engaja espaço e tempo em dimensões real e virtual enquanto destaca a parede, tanto como um recurso de memória como um plano conceitual. Para um artista visual, a distinção entre interior e exterior geralmente é dependente da noção de superfície, que garante a percepção de planos e, em última instância, de profundidade. Os artistas que exploram as relações do espaço topológico e de tempo tendem a conectar dentro e fora, interior e exterior, questionando assim os modos usuais de percepção responsáveis em grande medida pelo que é visível, audível, possível de ser pensado e dito e, assim, em última instância, pela inclusão e exclusão. Lygia Clark, por exemplo, indicou que a superfície, em vez de ser superficial, é onde todo o interesse se encontra. Caminho, um quarto trabalho que explora a parede como um limite entre a arte e a vida, como Belvedere, também é específico ao local. O trabalho é uma projeção de vídeo em quatro canais sobre quatro telas, dispostas lado a lado. Em cada uma, o artista segue um caminho diferente da rua até o espaço de exposição em que os vídeos desses caminhos serão projetados depois. Ele é seguido em tempo real pela câmera, como um olhar privado, que vai atrás dele pelo jardim e entra no prédio, e que continua conforme ele sobe as escadas e percorre diversos espaços, só parando quando chega à parede do fundo da última sala, um limite físico para o corpo e para a performance real, que é também o suporte para o videodocumentário projetado nessa mesma parede. Além da quarta parede: analisando o visível com palavras e voz o trabalho de Parente muitas vezes dialoga com o de escritores.

Entre aqueles que colocam em primeiro plano voz e narração estão seu primeiro filme Os Sonacirema [americanos escrito de trás para frente], 1978, e o mais recente Entre Margens, 2004. Começando pelo título, Os Sonacirema explora inversões, realizadas ainda mais por uma narração que, gradativamente, posiciona o público no centro da narrativa. Este pseudo-documentário, narrado por voz masculina, praticamente suprime as imagens, exceto na projeção de transições abstratas que surgem e desaparecem aos poucos. O público ouve as observações etnográficas sobre um povo que habita um território que se estende do rio Oiapoque ao rio Chuí (limites geográficos do Brasil ao norte e ao sul). Conforme a descrição de suas vidas e hábitos se desenrola, os espectadores cada vez mais se reconhecem como o objeto do estudo. Os espectadores riem, enquanto sentem um certo desconforto e frustração — não mais voyeurs que são entretidos por algumas horas, mas sim “nativos” coisificados que são examinados pelo filme. Essa inversão do olhar realizada por Os Sonacirema também ocorre na circularidade de Entre Margens. Os dois trabalhos posicionam o espectador em espaços impossíveis, simultaneamente dentro e fora da quarta parede invisível do cinema. . Em geral ocupada pela equipe e pelo equipamento de produção, a quarta parede assume a posição da psique e da imaginação do público. Mesmo quando a câmera é colocada no meio do set, a quarta parede ainda está presente sob a forma da psique do público, que é também um tipo de centro. Entre Margens subverte esse centro.

Ele posiciona os espectadores entre duas telas com imagens de tomadas invertidas. Em uma tela assistimos ao rio fluindo com luz e marés indo e vindo em movimento acelerado. Na outra tela, observamos a terra, com nuvens que se movem rápidas pelo céu, e o vento que sopra sobre a grama. Entre a imagem do rio, visto da terra, e a imagem da terra, vista do rio, ouve-se um narrador lendo o conto de Guimarães Rosa A Terceira Margem do Rio — uma história sobre um relacionamento pai-filho. A história termina com uma longa tomada panorâmica seguindo o horizonte até que a tomada é revertida e rio e terra mudam de posição nas duas telas. Enquanto o narrador conta uma história dentro de uma história, as imagens de terra e água viram-se do avesso como uma faixa de Möbius. A figura circular que a câmera realiza, porém, de fato rodando os vídeos de uma tela para a outra, posiciona os espectadores em um espaço impossível, não só dentro da quarta parede invisível do cinema, mas dentro de uma quarta parede no fluxo topológico. Um centro ainda mais descentralizado e localizado nas laterais, mais do que entre as margens. Esse local imaginário, que Guimarães Rosa cria com palavras e Parente com imagens, é em última instância o limite entre os vivos e os mortos onde, muitas vezes, as imagens se situam.

## **CORRENDO E GIRANDO: TOPOLOGIAS DE IMAGENS, HISTÓRIAS E ARQUIVOS**

As inversões topológicas que caracterizam o trabalho de Parente desde o início de sua carreira podem ser mais destacadas

se compararmos outro par de trabalhos inicial e recente: o belo filme em preto e branco Curto Circuito, 1979, e a recente instalação participativa Circuladô, 2011, feita com imagens de arquivo. Em Curto Circuito, um jovem corre pelas ruas do Rio de Janeiro, primeiro a pé e, depois, de carro. Ele corre sem parar até que entra em um carro estacionado e dirige o carro por diferentes bairros do Rio. Então, ele estaciona o carro e começa a correr a pé novamente em um loop contínuo. Em 2007, Parente criou uma versão diferente de Curto Circuito no Museu de Arte Moderna do Rio de Janeiro ao projetar as duas sequências lado a lado — do homem correndo a pé e de carro — e revertendo-as nas telas simultaneamente. Michel Serres, o provocativo pensador e filósofo de ciência francês, explicou como a topologia funciona em contraste com a geometria baseada em um plano nivelado:

*Se você pegar um lenço e o estender para passá-lo a ferro, poderá ver nele determinadas distâncias e proximidades fixas. Se você traçar um círculo em uma área, poderá marcar os pontos próximos e medir a distância que separa os pontos distantes. Então, pegue o lenço e o amasse, colocando-o no bolso. Dois pontos distantes subitamente estão próximos ou até superpostos. Se, além disso, você o rasgar em determinados lugares, dois pontos que estavam próximos podem ficar muito distantes. Essa ciência da proximidade e abertura é chamada topologia, enquanto a ciência das distâncias estáveis e bem-definidas é chamada geometria métrica.*

como cumulativa e contínua ou se desenrole por meio de revoluções e mudanças de paradigmas, ela permanece linear. E ele enfatizou que a parte restritiva dessa história linear compreendida como uma cadeia de eventos é a ideia de progresso, especialmente de progresso científico, que supõe que os pensadores que permanecem para trás são claramente obsoletos. Ele é um forte crítico da ideia clássica de tempo porque, para ele, o pensamento contemporâneo deveria ser capaz de relações multitemporais, ao mesmo tempo arcaicas, modernas e futuristas. E ele indicou que existem muitas ideias relevantes dos pensadores do passado — caminhos não percorridos e possibilidades inexploradas — que podem ser tão reveladores e relevantes quanto alguns conceitos contemporâneos. Assim, a topologia também sugere histórias diferentes.

Parente parece ter sempre sabido que o fantástico e o poético são parte do familiar e do doméstico e se aproxima da história do cinema e dos arquivos com a mesma intuição. Por exemplo, sua instalação interativa *Circuladô* (2011) é um zootrópio gigante operado pelos espectadores que, a partir do interior dele, podem regular a velocidade das imagens projetadas simultaneamente em três telas. Em cada uma, um homem gira — *Corisco nas cenas finais de Deus e o Diabo na Terra do Sol* de Glauber Rocha, 1964, *Édipo na encruzilhada* em *Édipo Rei* de Pier Paolo Pasolini, 1967, e um dervixe sufi no início e no final de *Decasia* de Bill Morrison, 2002 — cada um girando em um encontro liminar com o destino, loucura, morte e êxtase. Além disso, *Circuladô* combina mídias nova e antiga, enquanto sugere que os espectadores podem dominar os poderes

podem dominar os poderes de encarnação e encantamento que falam aos recessos de nossa psique.

Existe uma qualidade de atemporalidade nessas imagens, de antigos ritos e tradições orais. Essas experiências extáticas são uma homenagem não só à história do cinema, mas também às experiências, centradas no corpo, do canibalismo, carnaval e fome que foram centrais aos movimentos brasileiros da antropofagia, neoconcretismo e cinema novo. Em *Circuladô*, as manifestações do primal, do transitório e do efêmero estão conectadas por meio da participação do espectador, por exemplo à “Teoria do nãoobjeto” de Ferreira Gullar, 1959, que mais tarde foi radicalizada por Lygia Clark e Hélio Oiticica na década de 1960. Oiticica certa vez adotou o êxtase do samba como um modo de transformar a informação em conhecimento.

Essas são algumas das experiências circulares sugeridas por *Circuladô*, um título que adicionalmente faz referência à cultura oral por meio da música e da poesia de Caetano Veloso, uma obra que é, em si mesma, um tipo de giro cinemático, pois o compositor muitas vezes cria imagens em movimento com palavras, melodia e ritmo.

## **RASTREANDO O MOVIMENTO DE PARALAXE COM IMAGENS DISTORCIDAS DE TRILHOS PARALELOS**

O trabalho de Parente continua a combinar perspectivas rigorosas de formas, experiências e conceitos. Em sua recente instalação interativa *Trilhos Urbanos, 2011* — uma colaboração com seu Pedro Parente — o artista utiliza trilhos paralelos como imagem e estrutura formal, relacionando assim o ponto de vista da câmera ao movimento do corpo do espectador no espaço da galeria. A ideia de paralaxe se refere ao deslocamento aparente de um objeto provocado pelo movimento real de seu observador. Ele pode ser também entendido como o modo em que recortamos o passado, sempre a partir da perspectiva do presente. *Trilhos Urbanos* consiste em uma grande imagem estática da periferia dos subúrbios do Rio de Janeiro (os subúrbios da classe trabalhadora distantes dos famosos locais turísticos do Rio) sobre a qual diversas janelas com imagens em movimento são projetadas. O movimento real do espectador desencadeia as janelas anamórficas que seguem o deslocamento dos corpos no espaço. O trabalho articula movimento real e movimento cinemático, justapondo perspectivas em uma investigação continuada dos modos em que nos engajamos com as imagens em movimento. O trabalho de Parente é um gerador dos efeitos que ele coloca simultaneamente sob observação. Desde a desconstrução da profundidade binária da superfície ao descentramento da quarta parede do cinema, da corrida a pé e também no trem suburbano e em trilhos de filmagem, ele cria imagens *mise-en-abyme* e paradoxos de espaço e tempo que se refletem sobre a função do artefato na estrutura da representação — ao redor, do avesso, além e ao lado das margens do cinema.

# CORPOS EM ROTAÇÃO, O ESPÍRITO LÚDICOPOÉTICO E SUAS REVERBERAÇÕES

Ismail Xavier

## RASTREANDO O MOVIMENTO DE PARALAXE COM IMAGENS DISTORCIDAS DE TRILHOS PARALELOS

O trabalho de Parente continua a combinar perspectivas rigorosas de formas, experiências e conceitos. Em sua recente instalação interativa Trilhos Urbanos, 2011 — uma colaboração com seu Pedro Parente — o artista utiliza trilhos paralelos como imagem e estrutura formal, relacionando assim o ponto de vista da câmera ao movimento do corpo do espectador no espaço da galeria. A ideia de paralaxe se refere ao deslocamento aparente de um objeto provocado pelo movimento real de seu observador. Ele pode ser também entendido como o modo em que recortamos o passado, sempre a partir da perspectiva do presente. Trilhos Urbanos consiste em uma grande imagem estática da periferia dos subúrbios do Rio de Janeiro (os subúrbios da classe trabalhadora distantes dos famosos locais turísticos do Rio) sobre a qual diversas janelas com imagens em movimento são projetadas. O movimento real do espectador desencadeia as janelas anamórficas que seguem o deslocamento dos corpos no espaço. O trabalho articula movimento real e movimento cinemático, justapondo perspectivas em uma investigação continuada dos modos em que nos engajamos com as imagens em movimento. O trabalho de Parente é um gerador dos efeitos que ele coloca simultaneamente sob observação. Desde a desconstrução da profundidade binária da superfície ao descentramento da quarta parede do cinema, da corrida a pé e também no trem suburbano e em trilhos de filmagem, ele cria imagens mise-en-abyme e paradoxos de espaço e tempo que se refletem sobre a função do artefato na estrutura da representação — ao redor, do avesso, além e ao lado das margens do cinema.

A instalação de André Parente, Circuladô, se insere na constelação de trabalhos que realça um processo de repetição e diferença, dado estrutural de sua pleora de corpos em rotação extraídos de sua memória de cineasta e reunidos a partir de um padrão formal de movimento, um motivo visual que configura a experiência como um jogo do tipo “tema e variações”.

Podemos observar este exemplo de transcinema em dois movimentos, um que se detém no que as imagens exibem por seu traço comum ao reiterar o motivo ícono-coreográfico; outro, pelo reconhecimento do campo semântico que o teor particular de cada variação (cena inserida na série) nos traz. Uma terceira dimensão desta experiência vem do aspecto interativo do dispositivo, do controle manual do movimento (velocidade, recuo, idas e vindas) das imagens exibidas. Temos uma grande tela formando um semi-círculo, tela de 18x6 metros, que é dividida em múltiplas imagens contíguas que repetem, em total sincronismo, o mesmo trecho de filme que avança ou recua conforme o controle do espectador.

Nesta arquitetura do dispositivo, há a evocação do zootrópio, um dos aparelhos inventados no século XIX para produzir a percepção de imagens em movimento a partir do giro de um tambor em que estavam desenhadas posições de um corpo, de modo a fazer suceder as posições consecutivas aptas a gerar a ilusão do movimento, versão mais simples de um esquema que chegou a seu ponto de maior precisão e ilusão no kinetoscópio de Edison e no cinematógrafo dos irmãos Lumière. O controle manual do movimento na instalação acentua a referência ao chamado pré-cinema e traz ao debate o que era uma questão para ciência do século XIX, ou seja, a análise das condições subjetivas da vivência da imagem em movimento por um corpo instável cuja percepção não é pontual, mas se desenvolve na duração, não se confundindo com a ideia de um olho supostamente estável e soberano no centro de um espaço geométrico.

O entendimento da percepção visual como um ato temporalizado emergiu com clareza na ciência empírica do século XIX, em correlação com os novos parâmetros da criação em artes visuais que ganharam um impulso mais decisivo no final daquele século.<sup>1</sup> Como observado por Luiz Cláudio da Costa no texto para o catálogo da exposição Infinito Paisaje (Fundación Telefónica, Buenos Aires, 2011), “Arqueologia da percepção: a subjetividade nas instalações cinematográficas de André Parente”, a reflexão sobre os antigos dispositivos mecânicos da imagem em movimento sugerido pelas instalações de hoje tem uma dimensão retrospectiva de arqueologia da experiência visual associada a tais dispositivos, de modo a fazer os processos de agenciamento de imagens do século XXI dialogar com os do século XIX, marcando uma afinidade (não uma identidade) propiciada por uma experiência, que lhes é comum, de aceleradas alterações tecnológicas que redefiniram ontem e redefinem hoje as relações entre corpo, olhar, percepção e movimento. Acelerar, voltar, pausar, são comandos que tornam os fragmentos de filme passíveis de novas análises, e o gesto do espectador interativo se desdobra em variadas formas de significar tal experiência, a do voyeur (devido à rentabilidade da nova imersão em algo cuja velocidade é o próprio espectador que comanda) e a do pensive spectator<sup>2</sup>, empenhado numa indagação articulada à sua curiosidade (epistemológica). A desconstrução do fluxo contínuo nos dispositivos próprios às instalações gera uma reflexão que repõe as questões da arte moderna e do cinema diante do binômio continuidade/descontinuidade de movimento.

Em Circuladô, o motivo da rotação se desdobra, a partir do giro dos corpos projetados nas telas, numa evocação das formas de circulação das bandas de imagem em loops típicos aos aparelhos do século XIX, época em que o giro das engrenagens marcou a era mecânica da revolução industrial que, no plano da diversão pública e doméstica, teve seu emblema nesses variados aparelhos baseados nas articulações mecânicas, rotações de discos e janelas de observação intermitente, como o zootrópio, o phenakistoscópio, o praxinoscópio e outros dispositivos que, antes do cinema, produziram distintas formas de ilusão da imagem em movimento a partir de acionamento manual. Eram chamados de philosophical toys<sup>3</sup>, pois, criavam tal efeito de ilusão, mas, revelavam ao espectador, no mesmo gesto, o mecanismo que o produzia, gerando enorme interesse por este acoplamento de entretenimento e avanço técnico que dava ensejo a um encanto peculiar apoiado na cumplicidade entre o senso imediato (e desejado) de um efeito mágico do aparato e o saber (posto entre parênteses) sobre a armação técnico-pragmática geradora do efeito. No século XIX, esta conotação de encanto e prodígio podia ainda se valer de um estágio mais incipiente do processo de desencantamento do mundo (Max Weber) associado ao avanço técnico-científico e sua razão instrumental. Hoje, dada a nova configuração da tecnologia das imagens em movimento, e considerado o imenso repertório acumulado por mais de um século de experiências com a projeção da imagem em movimento, as formas de recepção presentes no contexto da vídeo-arte e, com maior ênfase, no das instalações estão marcadas por um maior coeficiente de curiosidade epistemológica, sem exclusão

definitiva do lado fetichista, quando comparadas com a experiência dos philosophical toys.

De qualquer modo, o encanto, embora passível de recalque em função de um tom mais blasé presente hoje no olhar, mostra sua vigência por força de um espírito de reflexão sobre a natureza mesma da percepção, permanecendo em primeiro plano o saber tecno-pragmático (não teórico) referido aos circuitos invisíveis que acionam os dispositivos da imagem digital. E esta dimensão de encanto é favorecida pelo aspecto lúdico da experiência, com suas implicações no plano do senso de potência, advindo das formas de mobilidade do espectador e na sua oportunidade de comandar o ritmo de exposição das imagens. Esta mobilidade do olhar e controle manual induzidos pelo transcinema são traços fortes na armação deste espelhamento que envolve os dois contextos de transformação acelerada do mundo tecno-sensível. Neste sentido, operar hoje um dispositivo que cita o zootrópio em uma versão mais complexa do seu jogo (entre stasis e movimento) é estar aberto para a conexão direta entre dois tempos, o passado e o presente, que não supõe o percurso linear de recuo no tempo, mas se constitui de imediato no choque entre os dois pólos.. Este cotejo desnaturaliza a configuração atual da técnica, a coloca em perspectiva e nos libera para uma nova e mais rica percepção das imagens. Entre o passado evocado e o presente, está o século do cinema de onde a instalação de André retira as imagens projetadas nas telas, imagens escolhidas porque afirmam o motivo da rotação dos corpos que nelas se reitera em distintas versões, cada qual com uma sugestão particular vinda da natureza da experiência vivida

pelo corpo em rotação, porém todas embaladas por uma disposição que afirma o movimento do corpo como inserção em um mundo encantado, não reduzido a um princípio de causalidade mecânica nem a um senso psicomotor do gesto e da ação. Tal encantamento incide sobre a forma como se articulam os dois planos – o do motivo visual que estrutura o jogo e o das provocações geradas pelo campo de experiência trazido pelas imagens. O material de arquivo escolhido nos traz fragmentos extraídos quase sempre de obras conhecidas, ampliando o leque de associações e re-significações, pois se trata, neste caso, de revisitar imagens de corpos em rotação que não perdem de todo o efeito que a nossa memória dos filmes já nelas imprimiu.

Circuladô cita passagens de filmes em que temos a imersão singular dos personagens em uma rotação que instaura distintas formas de ritual que valem como afirmação do corpo e do gesto num campo simbólico. O corpo gira, aqui-agora, mas seu movimento sinaliza um estado de consciência ou de êxtase (o sair de si) que o coloca em sintonia com outra esfera cuja natureza se define pelo teor específico da experiência. O giro pode ser de um Édipo que busca um sinal enviado pelo acaso-destino quanto ao caminho a seguir na encruzilhada com que se depara no deserto-labirinto que atravessa sem saber se na direção ou em fuga face ao destino enunciado no oráculo (filme de Pasolini). Ou pode exprimir uma interrogação em baixa ansiedade que marca os monges seguidores de São Francisco que se põem a girar para obter o sinal que define a direção a seguir na peregrinação para disseminar os ensinamentos de seu mestre que, no momento da despedida, responde à pergunta “para onde devemos ir?”

pedindo que cumpram o ritual da rotação do corpo até caírem na posição que vai indicar o caminho de cada um (filme de Rossellini). Já Corisco, gira para compor, pela última vez e no limiar da morte, a sigla geradora da aura que o cerca como personagem lendário de maneiras excêntricas, bandido social que se vê cumprindo um destino de justiceiro que este último ritual viria confirmar, valer como um testamento profético de alguém que se sabe condenado e perfaz seu último lance afirmativo (filme de Glauber). Enfim, as imagens extraídas dos filmes são versões de uma combinação barroca de dinamismo e ideia fixa muito própria a personagens – São Francisco de Assis, Édipo e Corisco - que nos impactaram ao serem revisitados por cineastas modernos – Rossellini, Pasolini, Glauber – cuja criação se movimentou na interface entre o profano e o sagrado, a história e o mito, o compromisso com o aqui-agora e a busca de transcendência.

Há aí uma atração pelo movimento em círculo criador de um cerimonial, impulso que atinge - no caso de outro fragmento, o da rotação do dervish sufista - seu ponto de repetição ad nauseum como forma de oração ou meditação que leva ao limite a experiência de transe e de união com o cosmos pela coreografia que concilia a repetição do mesmo e um senso de elevação. É próprio ao ritual sufista, mas não lhe é exclusivo, conectar a rotação do corpo humano com o movimento dos corpos celestes, uma versão entre outras dessa postulação metafísica de uma conexão essencial entre o giro do corpo humano, as rotações do campo gravitacional e a natureza da Ordem Cósmica que permanece um ur-código dos segredos da vida que requer uma intuição profunda.

Neste campo de corpos em rotação, me interessa destacar essa presença mais geral de uma percepção afinada a um senso barroco da dinâmica do mundo que supõe a ordem do tempo como coreografia modulada por campos de força sempre em tensão. Um jogo incessante de atrações e repulsões tematizado pela instalação de André Parente, marcando a articulação entre a estrutura do dispositivo montado, seu motivo visual e o teor específico de cada cena trazida à percepção. Tal articulação é já em si marcada pela ambivalência, dado o confronto entre o encantamento do mundo presente nas imagens e o registro descontínuo, analítico, que as emoldura quando se encaixam na série que nos convoca a uma reflexão sobre repetição e diferença, uma forma de reflexão sobre o tempo cujo horizonte é o percurso dos dispositivos da imagem em movimento, da era mecânica à era eletrônico-digital. E esta ambivalência se desdobra quando a dinâmica das rotações se submete à modulação comandada pelo espectador interativo que, deste modo, revive a condição do prestidigitador do zootrópio e dos espetáculos de feira, experiências de ontem e de hoje onde está implicado certo encanto com as artimanhas da percepção diante deste misto de progressão épica e repetição, linearidade e eterno retorno, que se faz presente em nossa relação com as imagens desde os philosophical toys, num registro de sensibilidade laico e popular, sem aquela acepção de encantamento no sentido puro e duro dos estudos sobre religião e modernidade. Circuladô e sua tela semi-circular nos fazem transitar por estes dois registros, agora mais focados na prestidigitação eletrônica e em nosso encanto com o repertório de cinéfilos que aí se celebra; mas este, dada a escolha, não

e cansa de sugerir o quanto o paradigma da rotação tem suas reverberações em outras esferas.

O título da instalação traz uma nova dimensão ao que chamei aqui de ambivalência nessa conexão entre registros de cultura distintos, feita nesse movimento marcado pelo lúdico e pelo encantamento. Quando me refiro à progressão épica posta em suspenso pela repetição, tenho presente uma aproximação que este título sugere com a dinâmica que Haroldo de Campos instaura numa passagem de seu texto Galáxias, quando compõe um dos seus cantos que dão conta das estações da circunavegação geo-poético-linguística que impulsiona o longo poema. Falo da passagem em torno do motivo-palavra “circuladô”, que alude a um mosaico de flagrantes da sociabilidade popular que se desenha pela transfiguração erudita e pela re-invenção da linguagem capturada neste cenário, o mesmo que encontra sua tradução musical em Circuladô de Fulô de Caetano Veloso, cuja letra se fez de citações dessa passagem do texto de Haroldo de Campos.

Não está implicada nesta aproximação uma homologia rigorosa de procedimentos entre a estrutura visual de uma instalação e os experimentos de linguagem próprios à textura poética complexa e à estrutura do livro de Haroldo de Campos, sua reinvenção da palavra, sua sintaxe, seu movimento épico de contornos indefinidos. No entanto, há um mosaico de motivos – galáxias, constelações, rotações, migrações – a sugerir esta aproximação, o que não significa supor uma unidade de sentidos no movimento que nos leva do texto à música e, desta, à instalação, tal como não há identidade de sentidos no caminho que nos leva do pré-cinema dos philosophical toys aos experimentos

da arte moderna desde cubismo e futurismo e, destes, às instalações do transcinema de hoje. Este tem sua identidade mais próxima com o movimento de abandono do plano nas artes visuais e da passagem ao gesto que, dimensão fundamental do trabalho de Hélio Oiticica, teve seu impulso traduzido, nos anos 1960-70, por um cinema de invenção cujo dispositivo – imagem em movimento projetada na tela - estabelecia os limites de seu experimentalismo, limites só ultrapassados no espaço das instalações que inscrevem o corpo e o gesto do espectador-usuário num dinamismo que compõe uma interação com as imagens que, indo além do olhar e da escuta, se faz efetivamente tátil, cinestésico, campo de uma absorção que não é de mesmo tipo que a vivida pelas figuras que vemos a rodar na tela, mas pode gerar uma imersão que mostra a sua afinidade com as evoluções de um parangolé ou das viagens pelo espaço-tempo das Cosmococas.

Uma afinidade eletiva articula, neste caso, o campo de experiência gerado pela estrutura da instalação no espaço tridimensional da sala e o universo de experiências que acabo de citar, o que faz da atenção ao dispositivo montado uma reflexão sobre a de um motivo correspondência das artes trabalhada em torno de um motivo central que, por sua vez, faz reverberar campos simbólicos de múltipla leitura.

# ARQUEOLOGIA DA PERCEÇÃO: A SUBJETIVIDADE NAS INSTALAÇÕES CINEMATOGRAFICAS DE ANDRÉ PARENTE

Luiz Cláudio da Costa

Fundador do Núcleo de Tecnologia da Imagem da Escola de Comunicação da Universidade Federal do Rio de Janeiro, André Parente vem atuando como artista em linguagens híbridas que convergem o cinema, as novas mídias, bem como as artes visuais. Com um currículo extenso tanto na pesquisa universitária como nas artes – diversos livros publicados que tratam do problema da imagem produzida tecnicamente, várias exposições individuais e coletivas no Brasil e em países como França, Alemanha, México, Espanha, entre outros, vencedor de prêmios importantes como Sérgio Motta de Arte e Tecnologia (2005), Petrobrás (2004 e 2006) e Itaú Cultural (2002) – Parente explora, em sua produção artística, o dispositivo cinematográfico em relação a um espectador nas condições do espaço de exposição da arte (o museu, a galeria, etc.). Segundo Phillippe Dubois, o efeito-cinema causado pela emergência do cinema de exposição com suas imagens espacializadas coloca em evidência o lugar do espectador que deixa a “grande sala escura e comunitária” em troca de “uma visão mais individualizada”, na brancura do espaço do museu.

As imagens espacializadas das instalações de vídeo de André Parente parecem colocar mesmo o tema da visão, mas operando um retorno ao problema tal como ele surgiu no início do século XIX: a visão subjetiva e a percepção não verídica do mundo<sup>2</sup>. Os saberes, incluindo a arte, vivenciavam naquele momento uma crise da representação clássica, o que abriu caminho para as novas concepções da subjetividade. O observador específico do século XIX é efeito de uma rede heterogênea de relações sociais, discursivas, tecnológicas e institucionais. Segundo o historiador Jonathan Crary, o que surge de singular naquele momento é a emergência do corpo como um aparato fisiológico. Havia um papel produtivo do sujeito no processo da visão ainda que, uma experiência visual também pudesse ser produzida para o sujeito como ordem e força de um poder disciplinar. No início do século XIX, com os estudos da separação dos sentidos e da persistência da imagem na retina, a concepção do novo observador resulta numa visão subjetiva “sem necessária conexão com o ato de olhar”.

As condições que fizeram surgir uma subjetividade moderna não são do final do século XIX, mas dos primeiros decênios. Assim, quando Manet apresentou suas telas “Almoço na relva” em 1863 e “Olympia” em 1865, quando Eadweard Muybridge produziu as primeiras fotografias de exposição rápida do galope de um cavalo em 1878 e, ainda, quando as primeiras imagens do cinema dos irmãos Lumière foram projetadas no Grand Café em Paris em 1895, as novas condições da percepção moderna já estavam solidificadas. O modelo da câmera obscura que havia servido para a constituição da subjetividade desde o século XVI entrara em crise definitivamente.

A visão concebida no século XIX, designada por Jonathan Crary como “não verídica”, é instalada no corpo como uma capacidade inata de ser afetada por sensações não necessariamente relacionadas ao referente. Esse modo da visão é a “condição de possibilidade para as experimentações artísticas do modernismo”, ainda que a separação do referente viesse, aos poucos, a ser acompanhada de um afastamento do corpo, levando a arte moderna a culminar numa produção abstrata. A reação pós-moderna iria revelar um novo lugar para o corpo, especialmente, nas artes voltadas para o ambiente e o contexto, mas também na escultura, nos happenings e na performance.

A percepção não verídica nas instalações de André Parente não exclui o corpo e nem mesmo a referência do presente atual. Tampouco afirma a mentira, o sonho ou a ficção como a dimensão subjetiva para a arte. Parente opta pela dimensão temporal da imagem como a fonte e o modelo para a subjetividade e a visão na atualidade.

Definida por Gilles Deleuze a partir das teorias de Henri Bergson, a imagem-tempo é essa em que se pode ver a cisão do passado e do presente. Ela exige um observador cuja atenção não depende apenas de suas funções motoras, na medida em que seu reconhecimento do mundo e das coisas percebidas não se prolonga num movimento como resposta do corpo, numa ação útil. O sujeito que percebe relaciona a imagem percebida a outras imagens virtuais e ausentes provenientes da memória, do passado. O tempo de que fala Deleuze não é o interior em nós, mas “a interioridade na qual estamos, vivemos e mudamos”<sup>8</sup>. Nas instalações de Parente, a imersão do corpo na interioridade do tempo é fundamental. A interatividade motora estabelece apenas o primeiro momento da relação corporal do espectador com o espaço e o tempo imediatos e atuais onde ele se encontra. Mas as imagens que ele vê diante de si no espaço produzem uma ausência que força a ativação de outro regime de percepção, outra relação do corpo com o mundo em volta. Imerso no espaço das imagens, o espectador as percebe como presenças fora de si, um fluxo que afeta seu corpo e o convoca a ver, numa perspectiva bifurcante, o tempo, este tempo. É nesse sentido que o trabalho de André Parente necessita de imagens de arquivo do cinema, do discurso da História da Arte, da ficção, bem como da presença atual dos dispositivos de visão para produzir no espectador uma visão do tempo através de relações com o passado. Em 1980, André fez o filme *Na Arte, Nada se Perde, Nada se Cria, Tudo Se Transforma* (1980, 35mm, 18 minutos) que documenta a exposição de *Essila Paraíso, A História da Arte* (FUNARTE, 1980).

documenta a exposição de Essila Paraíso, *A História da Arte* (FUNARTE, 1980). A exposição de Essila Paraíso elabora o estatuto do objeto de arte como mercadoria, através de objetos apropriados. A narração em voz over conta uma História da Arte contínua e linear a partir de objetos que atravessaram os tempos, começando no Egito, passando pela Grécia e pelo Renascimento, até chegar aos tempos modernos. A ironia ocorre quando percebemos que os objetos mostrados não são de fato obras de arte, mas artigos banais encontrados em qualquer mercado com estampas que reproduzem obras. Essas mercadorias não terão duração suficiente para contarem a história de si mesmas. Uma tal condição da arte fica sempre excluída das narrações da história, o que é explicitado no filme somente pelos objetos recolhidos por Essila Paraíso. Há, porém, outra ambigüidade no filme que aparece no título, pois se por um lado na arte “nada se perde” no sentido de que as sensações da obra podem durar, por outro, “nada se perde” porque a arte passou a aceitar a condição temporal de seus objetos: “tudo se transforma”. Com efeito, *Na Arte, Nada se Perde, Nada se Cria, Tudo Se Transforma*, elaborada em 2006 como videoinstalação interativa, é uma variação do filme que já traduzia de forma criativa o trabalho de Essila Paraíso.

Marcel Duchamp parece ter condenado a obra de arte a uma efemeridade com seus ready-mades e desde as Vanguardas a arte não mais acredita senão em efeitos sensíveis de duração limitada. Discutindo essa impermanência, Harold Rosenberg problematizou as questões radicais de Duchamp através da prática insistente da circulação de obras em reproduções. Talvez o que Rosenberg não

computou em sua crítica sobre essa circulação é a imensa capacidade de sobrevivência da obra de arte na contemporaneidade. Invertendo seu destino em direção à vida, a obra pode desdobrar-se em reproduções, traduzir suas imagens de um formato a outro e mudar o modo da recepção segundo o espaço expositivo, bem como transformar a relação do espectador com a obra segundo o suporte e o contexto em que é apresentada. A apropriação, a reprodução, a coleção, a tradução e a transferência multiplicam as atualizações possíveis da obra e permitem uma circulação que não diluem seu “poder estimulante”, ainda que o transformem. Essa potência de desdobramento da obra, transformando sua aparência e modo de recepção é algo constante na poética de Parente. Vários de seus trabalhos têm sido submetidos a transformações diferenciadas.

Cito alguns: *Curto-Circuito* (1979, 35mm, preto e branco, 14 minutos) foi originalmente produzido para apresentação em sala de cinema e se tornou uma videoinstalação em 2007 na exposição *Situação Cinema* (Museu de Arte Moderna do Rio de Janeiro); *O Santo sem Cabeça* (2005, DV, 6,40 Minutos) virou vídeo-instalação em 2007 na exposição *Situação Cinema*; *Circuladô* (2007) já foi apresentado como vídeo, mas também como instalação interativa. O passado aparece em outros trabalhos de André Parente. *Belvedere* (2010), videoinstalação feita a partir do lugar da exposição *Tempo-Matéria* – Museu de Arte Contemporânea, MAC-Niterói –, era composta de duas partes. A primeira consistia de uma projeção da paisagem externa do Museu de Arte Contemporânea de Niterói, criando a ilusão que uma parede havia sido retirada para deixar a paisagem externa ser vista do interior da

galeria sem janelas do Museu. A segunda parte mostrava uma série de fotografia do Belvedere da Estrada Rio-Petrópolis, cuja forma arquitetônica se assemelha a do MAC-Niterói. Algumas dessas imagens foram apropriadas da internet e mostravam um passado recente, mais glamoroso, da cidade do Rio de Janeiro. Outras tinham sido tiradas no presente e mostravam o Belvedere abandonado, degradado. Entre o presente e o passado do Belvedere de Petrópolis e a imagem atual do MAC, o Museu, seu espaço de exposição de arte, era problematizado pela obra. A visão, porém, suas ilusões e enganos, sua verdade e seu erro, era também um tema evidente em Belvedere.

Outros trabalhos de André Parente colocam o problema da história da percepção como um saber da visão, mas de modo a estabelecer uma espécie de arqueologia artística desse saber. O século XIX, época de muitas invenções de instrumentos de visão e de pesquisas científicas variadas voltadas para o assunto, mostra-se significativa, na medida em que aquele momento fundara as bases da visão subjetiva moderna. Se tomarmos como parâmetro a instalação *Circuladô* apresentada na exposição *Vista a dos*, poderemos compreender melhor a argumentação. Consta no site do artista que o trabalho projetado em 2006 era “baseado no Zoetrope (a ‘roda do diabo’)”.

A contar pelo apelido dado por seu inventor (o que o artista enfatiza com as aspas), o zoetrope aludido é aquele desenvolvido em 1834 pelo inglês William George Homer que descreveu seu invento no livro *Daedaleum, a new instrument of optical illusion*. Vários outros instrumentos de ilusão ótica estavam aparecendo naquela primeira metade do século XIX, incluindo o phenakistiscope criado dois anos

antes do Zoetrope pelo físico anatomista estudioso do problema da persistência da imagem na retina, o belga Joseph Plateau.

O século XIX parece de fato interessar ao artista, a ponto de levá-lo a criar também um instrumento de visão. Seu *Visorama* é, entretanto, um aparelho binocular que utiliza softwares para visualização de ambientes virtuais. Criado pelo artista com o auxílio de matemáticos pesquisadores do INSTITUTO DE MATEMÁTICA PURA E APLICADA (IMPA), o *Visorama* é utilizado na exposição *Vista a Dos* para a instalação, *Figuras na paisagem*.

Esse instrumento binocular de visualização permite que o artista construa diferentes instalações com conteúdos e montagens variadas. Em 2000, serviu à instalação *Paisagem Carioca*, apresentada no Museu de Arte Moderna do Rio de Janeiro, mas também na exposição *Situação Cinema* (MAM, RJ, 2007) com imagens autoreflexivas da montagem. Durante sua pesquisa de Pós-Doutorado, Parente concebeu outra instalação com seu aparelho binocular.

*Visorama-Lumière* teria sido apresentada em 2005 no *Maison Europeenne de la Photographie* se o aparelho não tivesse sofrido danos irreparáveis em sua chegada em Paris. instalação *Visorama-Lumière* ainda espera a oportunidade de ser apresentada ao público. Com imagens dos irmãos inventores do cinematógrafo, *Visorama-Lumière* remete aos panoramas tão populares no século XIX, primeiramente produzidos com pinturas circulares e, logo em seguida, com fotografias. Louis Daguerre concebeu um desses espaços de espetáculos para visão panorâmica, o Diorama, antes mesmo de entrar para a história como um dos inventores da fotografia.

Figuras na paisagem, originalmente apresentada em 2010, coloca mais explicitamente em evidência o problema da situação do observador. A observação da paisagem e a navegação dos ambientes apresentados são feitas através do dispositivo Visorama que permite a aproximação da imagem, bem como a ativação de vídeos e sons. Os principais ambientes são uma biblioteca e uma praia carioca. Em cada um desses ambientes pode-se ouvir alguns textos e narrativas de autores consagrados, entre os quais Santo Agostinho, Macedônio Fernandes, Bernardo Soares (heterônimo de Fernando Pessoa), Italo Calvino. Todos os trechos ouvidos tocam no tema do ato de ler ou de observar. A leitura, bem como a observação, é compreendida no trabalho como um ato produzido pelos olhos, mas que se diferencia da simples contemplação, na medida em que o ato de ler é uma análise das condições de observação, isto é, do lugar, da posição do sujeito observador. Ouvimos as palavras de Santo Agostinho descrevendo as leituras silenciosas de Ambrósio: “Quando lia, seus olhos percorriam as páginas e seu espírito penetrava-lhes o sentido, mas sua voz e sua língua repousavam”. O trecho de Italo Cavino<sup>13</sup> é ainda mais esclarecedor do problema envolvido no trabalho de Parente, pois trata da leitura do visível, da paisagem como objeto de observação. Nas palavras do narrador, o Sr. Palomar “pretende observar uma onda e observa-a.” O personagem “não está contemplando, porque para a contemplação é necessário um temperamento adequado, um estado de espírito adequado e um conjunto de circunstâncias externas adequadas” e nenhuma dessas três condições podem ser verificadas no seu caso. A

observação não pressupõe mais um posição adequada diante da imagem, isso porque observar é antes fazer uma leitura da paisagem.

Em Figuras na Paisagem André Parente coloca seu espectador em duas situações possíveis. Numa delas, ele simplesmente olha através do binóculo, mas na outra o espectador olha aquilo que um outro vê através do binóculo, observando as aproximações e movimentos da imagem que o primeiro produz..

Observar como um ato de leitura é ver vendo-se no ato mesmo de olhar. Outros trabalhos do artista tematizam esse “campo nocional” da figura na paisagem. O termo “figura” do título do trabalho é, numa abordagem, o corpo que se pode ver figurado na paisagem mostrada. Noutra leitura o termo “figura” significa a metáfora mesma do observador da paisagem. O trabalho mostra a consciência do artista sobre a relação entre a paisagem e a formação da subjetividade. A paisagem não é simplesmente uma parte da natureza, mas um conjunto de valores ordenados em uma visão que nada tem de natural. Perceber e sentir a natureza dependem de uma aprendizagem, o que no Ocidente tem uma genealogia que envolve a História da Arte, ainda que não unicamente. Como afirma Anne Cauquelin: “a tecnologia põe a paisagem a salvo de um retorno a uma natureza da qual ela, a paisagem, seria o equivalente exato”. Parente expõe o artifício da paisagem como um constructo de formação de nossos modos de ver e de sentir. Outro trabalho de Parente, Estereoscopia, mostra seu interesse por aquele século de invenções de aparelhos de visão, contexto de formação da subjetividade e da percepção modernas.

Em Estereocopia, duas figuras num caminho de palmeiras se entreolham, um a cada vez, como na construção campo/contra-campo banalizada pelo cinema tradicional. O sujeito que vê é constituído por infinitas imagens daquele que é visto. A face daquele que olha no campo da imagem é uma repetição infinita de fragmentos da face daquele que é objeto da percepção do primeiro. Esse movimento de olhar e ser olhado, num sujeito que se bifurca transformando-se um em outro, ocorre continuamente pelo artifício do looping. Os limites do sujeito e do objeto ficam indeterminados no âmbito da percepção. Uma flutuação parece ocorrer na imagem. Entre o sujeito que percebe e o sujeito que é percebido há apenas um movimento infinito de idas e retornos na imobilidade dos lugares ou posições que se repetem e se alternam. Se o sujeito percebe de uma posição perspectivada, este lugar, na instalação de Parente, é instável, ora subjetivo, ora objetivo; um lugar concebido como espaço dinâmico e temporal onde ocorrem repetições e transformações.

O instrumento para visão estereoscópica foi inventado por Charles Wheatstone em 1838 e popularizada como máquina fotográfica estereoscópica por David Brewster na segunda metade do século XIX, tornando-se um grande fenômeno de massa. A estereoscopia cria um efeito de relevo ou trimendimensionalidade, na medida em que envolve necessariamente a binocularidade e, conseqüentemente, a síntese de duas imagens díspares. Ainda que o título do trabalho de Parente remeta ao instrumento do século XIX, Estereoscopia tem referências também mais recentes. No âmbito da tecnologia, o artista percebe um vínculo com a imagem fractal, uma vez que o todo da imagem é

constituído pela repetição de pequenos fragmentos. Mas a referência artística contemporânea pode ser encontrada em dois outros trabalhos conhecidos do público de arte no Brasil. Especular (1978), um vídeo de Letícia Parente, apresenta duas pessoas experimentando uma espécie de estetoscópio de dois lados, um objeto relacional semelhante àqueles propostos por Lygia Clark, especialmente, Óculos, de 1968. Nos dois trabalhos históricos participantes utilizam instrumentos pseudo-científicos com o objetivo de se renderem experiências sonoras ou visuais compartilhadas. Na instalação de André Parente, não há um instrumento utilizado pelas figuras, mas os personagens repetem em variações diferenciadas a frase ouvida em Especular: “Eu quero ouvir o que você está ouvindo de mim dentro de você”, “Eu quero ouvir o que você está ouvindo de mim do que eu estou ouvindo de você dentro de mim”. Os três trabalhos tematizam a subjetividade como produzida na relação com o outro e no fluxo indeterminável entre interioridade e exterioridade. O que se percebe é que a referência ao século XIX nos trabalhos de André Parente só interessa na medida em que ela permite ao artista produzir outra imagem da subjetividade e novos modos de ver pertinentes à contemporaneidade dos dispositivos digitais de produção de imagem. Por isso suas referências se deslocam também na direção do cinema. O cinema está presente desde o início da carreira profissional do artista. Seus primeiros trabalhos foram feitos em super-8: A Morte da Galinha em Sabinópolis (1976), Mau-á (1977), Canoa Quebrada (1978) e Fome (1978). Em 1979, produziu um filme conceitual, em que o dispositivo cinematográfico e seu modo de dar a ver a imagem são refletidos.

Os Sonacirema (anagrama perfeito de Os americanos) é descrito pelo próprio artista como um falso documentário, no qual “os espectadores são os verdadeiros objetos do filme”. Ao contrário de seus trabalhos ulteriores, nesse filme não há qualquer imagem capturada pela câmera e, tampouco, montagem de moviola, pois o filme utiliza apenas pontas pretas e transparentes. O espectador recebe apenas a luz e a escuridão no ritmo proposto pelo filme. Parente também havia trabalhado com o portapack da Sony no final da década de 1970, produzindo dois vídeos com Letícia Parente, O Homem do Braço e o Braço do Homem e Onde. Mas a partir da década de 1990, seus vídeos mostram a contaminação de sua poética com o cinema de uma maneira decisiva. Em Extremidades do vídeo, Christine Mello argumenta que a linguagem do vídeo, híbrida, impura e heterogênea, é hábil em recodificar experiências e manifestações criativas diversas. Na condição de uma linguagem de contaminação, o vídeo observa as pontas extremas, as zonas-limites e se interconecta com práticas variadas. As videoinstalações de André Parente parecem tender para um dos extremos dessa imagem em movimento, agregando-se ao cinema, especialmente, a produção cinematográfica do pós-guerra cujos personagens tornaram-se videntes, mais que agentes. As razões para a escolha dessa cinematografia moderna podem ser óbvias, mas vale ressaltar que o cinema clássico da primeira metade do século XX articulou imagens que pareciam retomar a representação mimética e reincarnar o papel da câmera obscura na concepção de uma visão transparente do mundo.

As imagens de Circuladô apresentam corpos em movimentos circulares contínuos e foram apropriadas do arquivo da cultura cinematográfica moderna do pós-guerra. Tecnicamente elas remetem reflexivamente ao looping, procedimento bastante utilizado pelas instalações de vídeo contemporâneas, inclusive por Parente. Os personagens de Circuladô giram em experiências limites: a morte de Corisco do filme de Glauber Rocha, Deus e o Diabo na terra do sol (1964); o transe de um praticante de Surf do documentário de Bill Morrison, Decasia. The State of Decay (2002); o delírio de Édipo no filme Édipo Rei (1967) de Pier Paolo Pasoline. O transe, a histeria, a loucura e a morte iminente são estados de perturbação da atenção muito constantes nas descrições dos psicólogos do século XIX. O problema da atenção está entrelaçado, embora não seja coincidente, com a história da visualidade do fim do século XIX<sup>22</sup>. No postulado de W. M. Wundt, o psicólogo alemão descreve “a atenção como uma das funções mais integrativas em um organismo”. As teorias da época compreendem, no entanto, que para se alcançar a clareza e o foco restrito característicos da atenção “vários outros processos sensoriais, motores e mentais eram inibidos”. A atenção e a distração não eram consideradas como dois estados essencialmente diferentes, mas um processo dinâmico, um continuum de aumento e diminuição do foco de atenção. O fato é que o enfraquecimento da atenção e as formas de fragmentação e desagregação da percepção permitiam novas concepções da subjetividade. Se a atenção voluntária podia orientar as tarefas e comportamentos desenvolvidos, a atenção automática

passiva incluía os estados de fantasia e devaneio. Na instalação *Circuladô* de André Parente, as imagens – pelo menos a do cinema de Glauber Rocha e de Pasolini – pertencem ao regime de “subjetiva indireta livre” que o cineasta italiano descreveu em seu clássico artigo, “Cinema de Poesia”. No regime indireto livre da percepção cinematográfica não é mais possível a homogeneização do mundo objetivo percebido por um sujeito íntegro, na medida em que o ato discursivo afirma-se como “um sistema sempre heterogêneo, distante do equilíbrio”. Agora a visão diferida se desdobra na visão de outros, superando o limite estável das posições do sujeito e do objeto. *Circuladô* encena essa visão heterogênea de sujeitos diferenciados ao apropriar-se das imagens de três cineastas e inseri-las no contexto da sua instalação.

Em *Circuladô*, umas imagens são documentais, outras, ficcionais. Mesmo que saibamos em qual gênero podemos classificá-las, essa função classificatória perdeu qualquer sentido. A verdade de *Édipo*, de Antônio das Mortes ou do personagem *Surf* não está vinculada ao fato de ser ficção ou documentário. O transe dessas personagens leva a percepção dos limites objetivos à falência e permite que o sentido das imagens possa errar sem que exista um ponto de fuga fixo, um lugar correto para sua estabilização. Promovendo o transe das imagens, Parente estabelece uma contaminação dos dois gêneros de narrativa, ficção e documentário. Com efeito, de acordo com a lógica da visão clássica da identificação baseada em limites precisos, esses gêneros correspondem a dois modos de ver distintos, um subjetivo e ficcional, o outro, objetivo e documental.

Pela lógica da contaminação, ao contrário, o transe funda uma nova subjetividade e, conseqüentemente, um novo modelo para a visão. Ver o mundo em sua referencialidade significa ativar a potência de uma imaginação não mimética que possa constituir descrições não verídicas do mundo. O transe dos personagens, o turbilhonamento das imagens, cria uma ausência do presente imediato, envolvendo o espectador em imagens virtuais do cinema moderno. Nessas ausências do presente, nessas rupturas ou perturbações da atenção, o sujeito espectador se transforma. Ele deixa o simples jogo sensório-motor da interatividade que com seu corpo aciona a manivela promovendo a interrupção ou substituição das imagens projetadas. Desse modo, a cada repetição automática da atividade interativa, o espectador vai perdendo seu lugar, sua posição, seu foco. Aos poucos, sua atenção torna-se instável, transitória, como a dos personagens. As condições de uma percepção não verídica estão constituídas.

O mundo não é o objeto externo de uma visão interior. Não há espaço para a constituição de uma representação verídica. A visão, tampouco, se tornou autônoma e despregada da realidade referencial dos dispositivos como aquela do século XIX. A realidade referencial está ali presente e atual, relacionada ao corpo do espectador que interage com aqueles instrumentos a sua disposição, que age e atua como um operador de máquinas. Mas agora, atingido pela perturbação dos transes e loucuras, ele descobre um mundo entre o documento e a ficção. Entre esses dois modos genéricos da imagem, existe outra dimensão dinâmica e temporal de transformação contínua.

A perspectiva bifurcante da visão que propõe as vídeoinstalações de Parente fica ainda mais clara no trabalho *Entre-Imagens*. *Entre-Margem* é uma instalação em que o espectador se coloca entre duas imagens. Numa delas, ele vê um rio; na outra, a terra. Uma pode remeter ao campo e, a outra, o contra-campo. Mas quem olha? O corpo do observador, entre as duas imagens, é presente e atual, mas é a ausência o que ele pode ver nas duas imagens. Com efeito, se as águas do rio são o que se vê no campo de visão, o contra-campo não mostra o sujeito que percebe. Esse não está na imagem, mas no exterior. Atual e presente, o espectador se dá conta de que ele é o exterior da imagem, aquilo que ela busca incessantemente entre suas margens. Na instalação ouvimos sussurrar o conto de João Guimarães Rosa, *A Terceira Margem do Rio*, história de um pai que parte em uma canoa enquanto o filho, a Irma e a mãe ficam à espera de seu retorno. Mas é difícil ter clareza sobre o que ocorre de fato neste clássico conto da literatura moderna brasileira, pois como enuncia o narrador: “Nosso pai não voltou. Ele não tinha ido a nenhuma parte”. O pai do narrador “só executava a invenção de se permanecer naqueles espaços do rio, de meio a meio, sempre dentro da canoa”. Essa é a descrição de um tempo espera em que tudo parece parar, onde o tempo que passa, também permanece. As duas imagens da instalação de Parente criam essa experiência para o espectador que está entre o fluxo das águas e a terra sólida. Nessa vídeoinstalação, o espectador não se constitui como uma interioridade, mas está no interior desse tempo. A solidez da terra se desmancha na panorâmica infinita. A paisagem se move. Entre o rio e a terra que fluidamente se transformam um no outro, o

espectador, na instabilidade de sua perspectiva bifurcada, entre a terra e as águas, descobre a dimensão virtual de seu atual. Perceber é ter um corpo no presente, mas o presente é um tempo complexo, envolvido em presentes que passam e passados que permanecem. Enquanto o espectador olha para a projeção diante de seus olhos, aquela que ficou atrás de seu corpo já mudou. Esse estado repetitivo e fluido cria toda a instabilidade que constitui novos modos de perceber. Sua capacidade de ver torna-se potência de fabular nas brechas do presente.

A arqueologia da percepção que se percebe nos trabalhos de André Parente por conta de um retorno ao século XIX importa para articular uma descontinuidade do modo de ver da contemporaneidade em relação à visão moderna que se separou do corpo e fez ausentar o referente para construir suas imagens abstratas. Nos tempos pós-modernos o referente é considerado fundamental. André Parente reconhece a importância do corpo e do referente para a produção de suas vídeoinstalações, mas não retorna à noção de visão como interioridade de um sujeito, submetido ao modelo da câmera obscura e suas pretensões à transparência e objetividade. A visão não verídica das instalações de Parente pertence a um corpo que interage com o espaço instalativo e se vê imerso na interioridade do tempo. Esse é um corpo não tem lugar fixo, como aquele da sala de cinema, mas um corpo que movendo-se pode relacionar-se com a imagem externa como sensações de seu corpo. Esse é um sujeito que começa por interagir de maneira motora e termina descobrindo o tempo virtual das imagens-tempo.

# À MARGEM DO TEMPO

Kátia Maciel

Se você olhar um rio, sempre haverá uma disjunção entre o que o olho vê e o que é visto, entre o foco do olhar e o movimento do rio. Vemos o tempo que não passa com o movimento. Talvez olhando esse tempo, Guimarães tenha pensado naquilo que passa e não passa, como a relação entre o pai e o filho, talvez tenha permanecido ali na margem contemplando o todo do tempo, talvez tenha entendido a duração que dura ali no rio que permanece no outro do tempo. A instalação Entre-margens, concebida por André Parente, adaptada do conto de Guimarães Rosa A terceira margem do rio, propõe este estado contemplativo ao visitante. Considero aqui a contemplação como a partilha da duração entre o espectador e a obra. Algumas instalações propõem ao visitante uma situação quase meditativa, ao alinhar seu corpo entre as imagens e ao produzir um foco determinado, que esvazia a mente do espectador de outros sentidos que não aquele do que se vê, do que se ouve, do que se sente na duração contida na arquitetura projetada. Neste estado, a percepção coincide com o objeto sensorial percebido, ou seja, com a obra proposta.

## MARGENS DA PALAVRA – O CONTO

Guimarães Rosa, no conto “A terceira margem do rio” (1962), pensou o impensável do tempo como ausência que intensifica uma presença. Um dia, o pai mandou fazer uma canoa e remou para o meio do rio e não voltou. Nosso pai não voltou. Ele não tinha ido a nenhuma parte. Só executava a invenção de se permanecer naqueles espaços do rio, de meio a meio, sempre dentro da canoa, para dela não saltar, nunca mais. A estranheza dessa verdade deu para estarrecer de todo a gente. Aquilo que não havia, acontecia (Guimarães Rosa, 1962, p. 33).

O rio tem duas margens. Guimarães conta a terceira. Lugar do não lugar (espaço), tempo sem tempo (duração).

Nesta narrativa tudo é e não é; como uma imagem, tudo é a realidade do não ser. O pai é o filho e o filho, o pai. O espelhamento produz o infinito do ser e do não ser. Não existe o entre, porque tudo é ponto ou linha ou dobra neste infinito. E o infinito é a

espera que não termina nunca, não pode terminar porque mantém a suspensão do tempo e do espaço. O pai não é, mas está. A aproximação é impossível porque nela o pai contemplaria o filho e o filho é imagem e semelhança do pai. O pai é imagem em movimento que, como Deus, paira sobre todas as coisas e está no contínuo do tempo afastado do vivido, no devagar depressa dos tempos, no movimento das águas, para frente e para trás, no gesto da palavra que o cria, no demoramento da vida.

O conto percorre sempre duas direções, do sim e do não, do dia e da noite, do aparecer e do desaparecer, do só e não só, do esquecer e não esquecer, do se acostumar e não se acostumar, do sol e do aguaceiro, onde “aquilo que não havia acontecia”.

## **A INSTALAÇÃO**

André Parente criou a imagem desse pensamento na instalação *Entremargens*. De um lado, o rio e, nele, o tempo. Dia, noite, tarde, madrugada. A luz e o movimento das águas mostram que o tempo passa e não passa, vai e não vai, para e não para, circula. O tempo é maré, diferença e repetição. Do outro lado, a terra que, no movimento lento do capim, olha o rio sem pressa. Nem rio, nem margem, no meio; no entre-imagens, o espectador é aquele que contempla, aquele que funda, no presente do tempo, o que vê. E a voz, a voz conta, vê e sente. A voz inunda tudo e a todos com a palavra de Guimarães. A palavra desenha o pai, o filho, a mãe, os irmãos. No acúmulo do tempo, vemos tudo passar no ir-e-vir da canoa; como o filho, que guarda o que passa, ficamos imersos no rio, no oco do tempo. No que conta o conto, o rio é

que mostra o que ao filho passou, A espera pelo pai, que foi e não volta. A tristeza de uma ausência que permanece. O neto no colo da filha, que vem mostrar ao pai que nada vê. O silêncio da mãe. O vazio do mundo na margem da vida.

A montagem da instalação é simples. Duas telas, uma diante da outra, já vistas: de um lado, o rio; do outro, a terra. No meio, estamos nós, ouvindo o narrador, que conta o conto. Os sons da terra, do rio e da música que marca o movimento do tempo. Mas cada imagem é um loop, início e fim de si mesma. No fim do conto, num movimento panorâmico, uma tela se transforma na outra. Vemos o recomeço da estória com as telas invertidas. O movimento das imagens atualiza o inverso do tempo que ocorre na narrativa, enquanto o loop anuncia o infinito nele contido. A relação entre as duas telas é vivida pelo espectador que a tudo assiste, imerso na compressão do rio e sua margem. Em uma das telas, a imagem é movimento puro do tempo: claro, escuro, cedo, tarde, a imagem mostra seus ciclos. Na outra tela, o verde parado diante da profusão da imagem que confronta. Estamos então neste fio opaco, que se estende entre estas impressões de realidade do não ser, ou seja, de duas imagens que se mostram como tal.

A voz conta quase em silêncio o que diz Guimarães. O som vem do rio, da margem, da terceira margem.

Na instalação, o infinito do conto se mostra no deslocamento e no loop entre as imagens. Entre-imagens é como chama o autor esta composição entre toda literatura e todo cinema, uma imagem que conta em movimento.

O rio toma o lugar da margem e a margem o lugar do rio, mas nós, que vemos, permanecemos nesta terceira margem, de onde não se é visto. A palavra engendra este tempo e lugar, e reina sobre o visível fazendo ver o que ali não estava, o que era só paisagem, o que era só firmamento. A palavra vibra, gera o passar do tempo narrado e nós rio acima, rio abaixo, no movimento do rio. No meio do rio, o pai e, na terra, o filho. Estão nas pontas opostas do loop das duas imagens.

Pai, o senhor está velho, já fez o seu tanto... Agora, o senhor vem, não carece mais... O senhor vem, e eu, agora mesmo, quando que seja, a ambas vontades, eu tomo o seu lugar, do senhor, na canoa!... [...] corri, fugi, me tirei de lá.

Na fuga do filho, as imagens circulam. O rio é terra e a terra, rio. No meio do meio, ainda nós, a um só tempo leitores e espectadores de uma estória que intensifica a nossa presença. Olhamos para o que não está e estamos no que não vemos.

Cinema sensorial que nos permite estar no virtual do tempo, imagens que intensificam em nós a terceira margem do rio.

#### A IMAGEM EM SI

Tanto o conto como a instalação colocam o problema do corpo como uma imagem. A imagem de um filho que envelhece à semelhança do pai e da memória como condição deste corpo. Meu corpo é, portanto, no conjunto do mundo material, uma imagem que atua sobre outras imagens, recebendo e devolvendo movimento, com a única diferença, talvez, de que meu corpo parece escolher, em certa medida, a maneira

de devolver o que recebe... Pode-se dizer que o meu corpo é matéria ou que ele é imagem, pouco importa a palavra. Se é matéria, ele faz parte do mundo material, e o mundo material, conseqüentemente, existe em torno dele e fora dele. Se é imagem, essa imagem só poderá oferecer o que se tiver posto nela, e já que ela é, por hipótese, a imagem do meu corpo apenas, seria absurdo querer extrair daí a imagem de todo o universo” (Bergson, 1990, p. 11). Bergson considera a matéria como o conjunto das imagens e a percepção como a relação entre a matéria e uma imagem particular, o nosso corpo. E é a partir deste corpo apenas que o novo pode se produzir, porque o corpo é a diferença, a escolha: nele experimentamos a duração, ou seja, a coexistência dos tempos, do passado com o presente. Nos termos colocados por Gilles Deleuze, em seu texto *A ilha deserta* (Deleuze, 2006), a duração é uma memória, porque ela prolonga o passado no presente. Bergson enuncia que o presente vai progressivamente, com o envelhecimento, tendo uma carga mais pesada de passado. Para o autor, o passado sobrevive em si, como lugar no qual nos colocamos para nos lembrar, o passado é o em si, o virtual, o presente que ele foi e o atual presente do qual agora ele é passado. Deleuze repete Bergson, estendendo o pensamento da imagem em si para a imagem como o puro do tempo, como o virtual do tempo, como a imagemtempo. Se a filosofia do tempo resulta no pensamento da diferença deleuziano na literatura, o conto de Guimarães forma na escrita a imagem direta do tempo, ao figurar no filho uma lembrança que não para de atualizar no presente o passado infinito que não passa no ir e vir do rio, na ida e volta da canoa, na margem da vida, na terceira margem do tempo.

# FIGURAS NA PAISAGEM

Victa de Carvalho

Ao observador é dado, inicialmente, decidir entre a imagem de uma imponente biblioteca, austera, borgeana no sentido de sua aparente infinitude, acompanhada de uma narração de trechos de Santo Agostinho, Macedônio Fernandes e Fernando Pessoa, e a cotidianidade da praia, popular, ensolarada, seguida por diálogos de seus frequentadores associados a narração de trechos de Italo Calvino e Rubem Braga. Entre o Real Gabinete Português de Leitura e a praia de Ipanema, a instalação “Figuras na Paisagem”, de André Parente, convida o observador a uma experiência singular através de uma viagem pelo panorama digital de sua mais recente obra artística.

A instalação “Figuras na Paisagem” integra-se ao dispositivo panorâmico Visorama, criado a partir de uma tecnologia desenvolvida por André Parente em parceria com Luiz Velho (Instituto de Matemática Pura e Aplicada/ IMPA) para construir um sistema de realidade virtual multimídia. Trata-se de um dispositivo imersivo que proporciona a navegação entre diferentes imagens panorâmicas de alta resolução. O objetivo é criar a ilusão de que o observador está vendo, através de um binóculo estereoscópico, a realidade que o cerca. Essa tecnologia permite a interação do observador com ambientes virtuais foto-realistas, imagens videográficas e sons.

O trabalho insere-se em um contexto de instalações contemporâneas de arte no qual o dispositivo torna-se uma estratégia de articulação entre a tecnologia, o espectador e um determinado regime de crenças, que tem por objetivo desencadear novas modalidades de experiência com as imagens. Historicamente, as variações nos dispositivos audiovisuais implicaram em variações no regime espectral de cada época, por vezes acentuando a crença no realismo da mimese e da verossimilhança, inserindo o observador na imagem, e outras promovendo o distanciamento o estranhamento diante da representação. Hoje, a hibridização das imagens potencializada pelas novas tecnologias vem colocando em questão nossa tradicional visão da realidade e reinventando o papel do observador, mais uma vez, em decorrência das relações entre dispositivos e imagens.

Logo na entrada, a primeira imagem a ser observada é a própria sala de exposição, silenciosa, vazia, imóvel. O binóculo, aparelho que permite a visão estereoscópica das imagens fotográficas e videográficas presentes na obra, está suspenso no centro da sala, sugerindo a realidade para além dos limites oculares. A instalação torna-se um convite ao voyeurismo. Nesse estágio inicial, é preciso percorrer todo o panorama, de um lado ao outro, para encontrar as passagens que levam às demais paisagens. Pressionando um dos botões do aparelho, iniciamos um movimento de aproximação, um zoom na imagem, e adentramos a biblioteca ou a praia.

As paisagens são construídas a partir da miscigenação de diversas imagens, fotográficas e videográficas, e das narrações de textos que remetem à situação do leitor e do observador. Ao longo do percurso escolhido, a obra oferece ao observador um diálogo entre as camadas de imagem e de som, entre a imagem e a literatura, e entre o visível e o dizível. Em uma das opções, o observador pode entrar na sala de leitura da biblioteca, a princípio vazia, e ouvir a narração do texto “A Leitura Silenciosa”, escrito por Santo Agostinho, onde o autor descreve a sua admiração diante do ato da leitura silenciosa de seu mestre Ambrósio, um maravilhoso espetáculo, símbolo da liberdade a ser alcançada pelo pensamento. Ao associar a biblioteca a um espaço interior mental, a palavra lida em silêncio aproxima-se do próprio pensamento. De modo paradoxal, a narração em voz alta do texto que disserta sobre o silêncio duplica a situação do observador que vê o que não pode ser dito e ouve o que não pode ser visto.

Em um outro percurso, agora na praia, o observador pode, entre

outras opções, deparar-se com a imagem videográfica de um homem nadando, enquanto ouve a narração de “Homem ao mar”, texto no qual Rubem Braga descreve a cena de um observador que acompanha visualmente um homem que nada no mar. Deixando-se levar pela narração, o observador admira o ritmo e esforço do nadador a cada braçada, criando uma cumplicidade com o homem e com a sua imagem. Mais uma vez, a narração convoca o observador a rever a sua própria condição de observação, enquanto dirige a narrativa de seu filme. A cena indica uma relação de intimidade entre quem vê e o que vê a partir do que ouve, propondo uma reflexividade dessas funções de modo a levar o observador a se ver vendo e se ouvir ouvindo.

Diante das paisagens construídas por André Parente, o observador é convocado a iniciar uma trajetória pela imagem que o leva a percorrer visualmente os panoramas através de escolhas que prescindem de seus próprios movimentos corporais. Ao performar uma dança ‘cega’, com mãos e olhos firmes no binóculo, o observador constrói a sua própria narrativa audiovisual a partir do que escolhe ver e não ver, ouvir e não ouvir. O dispositivo aqui confunde-se com a obra instalativa, propondo uma “obra-dispositivo”, que transforma o observador em criador a partir de uma relação estabelecida com a obra. É através desta ação performática que o observador vai criar suas narrativas únicas e conduzir as experiências individuais e coletivas.

Enquanto desempenha sua ação “performático-criativa”, o observador é também objeto de observação de outros visitantes, que mantêm-se na sala de exposição e acompanham toda a narrativa por uma tela panorâmica. Localizada a frente do binóculo, a tela permite a

todos, público e operador do binóculo, verem simultaneamente as mesmas imagens. O obra é então concebida de modo que a experiência não seja privilégio daquele que opera o aparelho, mas uma experiência compartilhada com o público, que reage as imagens e as escolhas do operador. A tela é um convite não apenas a observação, mas também a participação do público. A cada reação, de incentivo ou de recusa, o público acaba por interferir nas escolhas no observador que não pode ignorar seus espectadores. A obra se constitui como uma rede de forças que produz experiências individuais e coletivas, onde os papéis dos observadores, do público e do artista se reinventam constantemente.

Em um diálogo com a história do cinema, o artista cria as condições para uma experiência que ao mesmo tempo retoma e reinventa outros dispositivos audiovisuais. Desde os primeiros panoramas fotográficos, aos primeiros cinemas, passando pelo cinema clássico, os experimentalismos modernos, e pela vídeo-arte, o dispositivo de André Parente dialoga com as tecnologias e com os regimes de arte e de observação de cada época. Ao mesmo tempo em que retomam o funcionamento de um dispositivo conhecido historicamente, em um jogo de aproximação e distanciamento, escapam dos modelos pré-definidos. Os modos de aparição e desaparecimento das imagens, a fragilidade e a instabilidade da narrativa, sua apresentação como um fluxo, e os diferentes papéis destinados aos observadores reconfiguram o lugar das imagens técnicas na contemporaneidade. A arte contemporânea vem criando dispositivos que privilegiam cada vez mais a imagem como lugar de uma experiência, onde o observador é

convocado a participar de modo a evidenciar que não há obra independente da experiência. A obra acontece em uma performance criativa de relações estabelecidas entre espectadores e dispositivos, e integra um regime de variações e durações que propõem um universo incerto a ser negociado. A instalação de André Parente explicita o trabalho do dispositivo, a medida que nos apresenta a um percurso, a um jogo de forças, a um processo, e não a um objeto a ser contemplado.

“Figuras na Paisagem” é uma “obra-dispositivo” que nos faz oscilar entre discursos predefinidos de sistemas de representação e suas possibilidades de desvio, e visa a criação de um lugar intermediário que nos permite estar entre a coisa e a representação, entre a crença e a desconfiança, entre imagem e linguagem. Não se trata de crer nas imagens, mas de compreender as forças atuantes nos dispositivos, as quais indicam novas modalidades de experimentá-las. É nesse deslocamento das funções originais dos dispositivos, na fratura das linhas que estruturam e determinam as experiências em um dispositivo já conhecido e interiorizado, onde surgem novas relações entre dispositivos, observadores e imagens.

# IMAGENS DE ANDRÉ PARENTE

Marcus Bastos

Houve uma época em que certos aparelhos mudavam o rumo das coisas, e as gerações pareciam não se entender por uns tempos. Uma época em que o cinema espantava pessoas desacostumadas com a ilusão de movimento se projetando em raios de luz sobre seus olhos. Quando o gramofone fazia especialistas renomados confundir pioneiros do som gravado com ventríloquos. Hoje, assombra mais o ritmo que a intensidade das mudanças. E as gerações já não se desencontram tanto, porque todos compartilham certa vertigem diante da rapidez com que aparelhos comprados nem faz tanto tempo se tornam obsoletos. O desencontro de hoje é da ordem das espacialidades, choque entre lugares ligados por redes cada vez mais potentes, mas distantes nas diferenças que persistem a cada discórdia que os afasta. Os olhos de André Parente miram ambas as épocas, ligados ao cérebro que sabe que as horas nem progridem em linha reta rumo ao futuro, nem giram em ciclos que voltam em torno de si. Não é por acaso que, ao se referir ao debate sobre qual seria o primeiro artista brasileiro a produzir videoarte, ele afirma: “A meu ver esta é uma questão sem qualquer interesse. A questão do pioneirismo é uma obsessão dos artistas do campo das novas mídias. Talvez porque, em alguns casos, o artista inventa um determinado meio para com ele fazer a sua obra /.../ [Mas] Quem se lembra de quem fez o primeiro desenho? A primeira pintura? A primeira escultura? A primeira gravura? Seriam eles artistas?” importe decidir entre um ou outro. O indiscernível faz parte de *Velo* de maneiras suficientes para ser possível entendê-la como um exercício duplo de inconstância (no melhor dos sentidos, naquele que supõe que as árvores não são verdes, mas que estão verdes porque foram amarelas, que o mundo não é constante).

Uma das chaves para apreciar a obra é invisível. As gotas que passeiam pela tela são geradas por um algoritmo de inteligência artificial. Por isso, seu percurso é potencialmente infinito, e prever seus padrões passa a ser um exercício impossível. Isto produz um enlace curioso entre espaço e tempo. O clique também atua neste enlace, o disparo da câmera recorta o espaço diante de suas lentes, durante o tempo em que ele dura. O hábito de entender espaço e tempo como duas coisas distintas faz as pessoas pensarem em certos tipos de imagem como fotografia, em outros como

vídeo. Mas em *Velo*, a imagem estática é tempo, a imagem em movimento é espaço. E seu movimento imprevisível estica por tempo indeterminado a velocidade do clique curto, como se seu passeio entre a ordem e a desordem pudesse esticar os limites do enquadramento.

Uma das chaves para apreciar a obra é invisível. As gotas que passeiam pela tela são geradas por um algoritmo de inteligência artificial. Por isso, seu percurso é potencialmente infinito, e prever seus padrões passa a ser um exercício impossível. Isto produz um enlace curioso entre espaço e tempo. O clique também atua neste enlace, o disparo da câmera recorta o espaço diante de suas lentes, durante o tempo em que ele dura. O hábito de entender espaço e tempo como duas coisas distintas faz as pessoas pensarem em certos tipos de imagem como fotografia, em outros como vídeo. Mas em *Velo*, a imagem estática é tempo, a imagem em movimento é espaço. E seu movimento imprevisível estica por tempo indeterminado a velocidade do clique curto, como se seu passeio entre a ordem e a desordem pudesse esticar os limites do enquadramento.

O tempo em *Velo* pode ser deduzido da imagem congelada, ou de seu contraste com o quadro, as rodas e o banco, que parecem enlameados. Com isso, sabemos que é inverno, que esta sugerida uma parada dos fluxos, que há um entrave entre o orgânico (um tempo anterior ao do artefato) e o industrial, que houve um esquecimento (a bicicleta ficou embaixo d'água tempo suficiente para acabar presa no gelo), que há uma confusão de estados da matéria (a água ficou sólida, o solo ficou frio), que há um acontecimento que não remete ao lugar do ocorrido (a bicicleta esta no fundo um rio que corta uma cidade? De um

De um riacho no campo? De uma piscina num quintal?).

O espaço em *Velo* pode ser deduzido das gotas que mudam de tamanho (assim sugerem alguma profundidade) e estabelecem padrões de deslocamento (como se expressando a vontade daquela bicicleta de escapar de sua prisão abaixo de zero e circular novamente?). Nem cabe falar em montagem espacial, pois se trata de alguma coisa de outra ordem, um enxerto de velocidade que rompe com o que há de estático no clique. Este enlace entre espaço e tempo é importante para entender obras mais antigas do artista, num exercício borgeano de partir do presente para o passado que parece apropriado ao entendimento complexo do tempo em jogo nas obras de Parente.

É só pensar em *Estereoscopia* (1985). Desta vez, ao invés de filme ou vídeo, talvez seja o caso de dizer composição. O zoom em duas fotos intercambiáveis, revela um mosaico cuja ampliação leva de uma a outra. Um loop, figura do tempo curto e circular, montada no espaço, geométrico e fractal. “Eu quero o que você esta vendo de mim dentro de você”, diz a voz feminina coberta pela imagem masculina. “Eu quero ver o que você esta vendo de mim, do que eu estou vendo de você dentro de mim”, diz a voz masculina coberta pela imagem feminina. Um par impar. Um percurso que recorre. Um regresso que progride. Um início que irrompe no fim do começo que interrompe. *Circuladô*, de André Parente, reconfigura o sentido do cinema de várias maneiras. A obra explora a circularidade de movimentos que levam ao transe, dos sufis que giram sobre seu próprio corpo, a um corisco ensandecido no sertão ensoralado. São cenas de filmes e documentários tiradas de

documentários tiradas de contexto, que em conjunto ganham novos sentidos, e também propõe um discurso mais amplo. A obra é construído em giros. As imagens se repetem, aproximando o círculo do loop, provavelmente a figura de linguagem central da cultura digital. É a própria configuração do espaço é circular, posicionando o interator no centro, diante de um mecanismo que ele pode girar. Se a magia da sala escura estimula o transe pelo fluxo de luz diante de seus olhos, *Circuladô* é um convite ao trânsito pelo contraste entre claro e escuro.

Falar sobre as imagens criadas por Parente depende de entender que ele mesmo se multiplica em imagens — no sentido em que dizemos: tal pessoa tem uma imagem leve, aquele outro esta tentando mudar sua imagem. Assim, supomos uma metonímia entre o que enxergamos de alguém, e todo o resto de seu ser. Parente entrega ao mundo latências que escapam em direções múltiplas. Um pensamento que se visualiza aqui, um filme que se lê acolá, um Parente que se pode ser visto como teórico ou lido como artista. Lê-lo como teórico e vê-lo como artista, por outro lado, acabaria desmanchando as instabilidades que seus pensamentos (seja na forma de instalações, de projeções, ou até mesmo de livros) tão cuidadosamente projetam diante de um mundo nem sempre capaz de lidar com incertezas e desmontar pressupostos (por exemplo, de que o texto pensa e a imagem mostra). Ao que o texto pensa e a imagem mostra). Ao passar a limpo as relações entre arte e audiovisual, num importante esforço crítico que permite entender de outra forma a história da arte brasileira, organizar problemas que surgem no país em paralelo ao cenário mundial, Parente encontra as frestas por onde suas obras oferecem

hipóteses às questões colocadas, na forma de sons e imagens em movimento articulados em torno de procedimentos como o loop, as tensões entre temporalidades e espacialidades e as novas formas de ver que surgem em decorrência das diferentes máquinas de imagem criadas pela indústria ou pelos artistas, adotadas como padrão ou usadas uma única vez, finalmente levando ao momento atual em que “a pluralidade de dispositivos é /.../ quase tão grande quanto a quantidade de discursos por eles criada”.

São tantos trânsitos entre os diferentes suportes da linguagem visual, que às vezes os gêneros e práticas parecem sobrepor-se, fundir-se, misturar-se, montar-se, subtrair-se, em procedimentos que levam sempre aos lugares entre imagens, que desafiam o tempo todo o que se poderia supor capaz de instaurar uma certa ontologia das diferentes materialidades das imagens técnicas.

Uma de suas obras mais recentes, *Velo* (2015), trata desta zona de instabilidades, deste mundo que muda antes que seja possível distinguir um antes e um depois. Em resposta a estes tempos, a obra explora um procedimento que embaralha gêneros e dominâncias. Um clique de uma bicicleta presa embaixo de um bloco de água congelada. Será que assim é possível protegê-la do enferrujamento que a água corrente acabaria fazendo surgir em carcaça? Este contraste entre as curvas férreas e seu abrigo incolor, insípido e inodoro, mas não mais líquido, sugere muitas coisas. Mas, antes delas, vale prestar um pouco mais de atenção nos motivos que tornam necessário chamar esta obra de clique, e não foto ou vídeo. Não é fácil descrever uma imagem que, na maior parte fixa em um enquadramento preciso, exhibe gotas que se

movem sobre ela em velocidades diferentes. A lentidão que muitas vezes predomina não autoriza chamar o que vemos de fotografia, mas o movimento que oscila de formas imprevisíveis não chega a ser suficiente para tratá-la como um vídeo. Talvez nem escuro, reiterado a cada volta dos corpos em torno deles mesmos. Encontro às claras, este chamado à vertigem distancia, no melhor dos sentidos, a instalação de André Parente do cinema convencional. Conjunto de imagens potentes, a obra demanda uma atitude ativa do público. Como se, ao mostrar como os círculos levam ao êxtase, propusesse um formato em que a experiência do transe pudesse acontecer em interface, num gesto que emancipa quem participa do jogo proposto. É um mecanismo sofisticado, na medida em que atua no território sensível no limiar entre as representações de estados de fuga do real e o estímulo a potências que o cotidiano apaga. O transe tem um sentido emancipatório muitas vezes desprezado pela cultura ocidental. Mesmo que hoje em dia o racionalismo não seja mais tão central, ainda há grande resistência a reconhecer o papel que estados alterados de percepção podem desempenhar no engedramento de novas formas de entender o mundo. A obra de Parente coloca a questão de forma sucinta, mas consistente, ao oferecer um mecanismo através do qual o interator gira junto com as imagens da obra, e ao fazê-lo altera seu giro. Não é apenas uma forma de interação, mas antes um convite ao compartilhamento de gestos e de imagens que produzem pensamento háptico. Se alguém já sonhou tocar a tela quando assistia um filme, essa é uma boa oportunidade. Diferente de muitos das obras de arte digital, que exploram a interação pela interação, *Circuladô* semantiza

de forma rara sua interface, que não é apenas um dispositivo para manipular as imagens da instalação, mas também uma chave para entender os sentidos que giram na obra.

# EM ARTE NADA SE CRIA, NADA SE PERDE, TUDO SE TRANSFORMA - SERIA MUITO ESTRANHO SE ESTE FILME NÃO EXISTISSE

Paulo Herkenhoff

*Soutiens, máquinas de moer café, cartões-postais, selos, calendários, quebra-cabeças, etc.*

*Ou "Venus de Milo", Millet, Duchamp (ou Donatello), período Auri nhacense (ou Max Bill), Rothko et alli. Afinal, todo mundo usa Levi's, inclusive o elegante "David" de Michelangelo e o (neo) clássico Jacques Louis David.*

Seria muito estranho se esse filme não existisse. Num sentido, ele reproduz a questão do trabalho de Essila Paraíso. É uma obra que, para viabilizar-se na economia, teve que se armar estrategicamente conforme as regras que disciplinam o mercado: o filme se divide em dois tomos, qual um compêndio de história da arte. Tal qual o mercado cinematográfico tolera os curtas: cada volume tem a duração máxima permitida para a projeção nas grandes salas. O filme talvez seja mais uma obra para a "História da Arte" de Essila Paraíso. A 699ª peça desta imensa coleção.

A "Historia da Arte" também enfrenta de início o conhecido ensaio A obra de arte na época de suas técnicas de reprodução, de Walter Ben jamin. Indubitável que a intermediação dos instrumentos ópticos transforma qualitativamente o olhar. No filme, certos takes oferecem novas pontos-de-vista e intimidade com objetos: o bolo, o cálice, o isqueiro. Entretanto, é ridícula a cena em que, na exposição de Essila, uma pessoa aprecia um quebra-cabeça redondo, com a compenetração de quem observa o original de Robert Delaunay ("Discos simultâneos", óleo sobre tela, 1912)... Calma! A artista não quer recuperar o culto da autenticidade ou fetichizar o original. Apenas indaga, sutilmente, se as técnicas estão habilitadas a reproduzir satisfatoriamente as obras do século XX: no período o artista concentrou-se nas questões da materialidade da obra (textura, peso, pigmento, dimensões, luz etc.). Nesse momento Essila Paraíso trabalha a ausência do original para reforçar a questão contemporânea da materialidade da obra de arte.

O difundido argumento, ou a estratégia da ignorância, de que certas produções inteligentes das artes em geral são elitistas, sofre uma prova de fogo. A música do filme é de Philip Glass, o americano da 'árida' e difícil New Music, som que 'não é nada' monótono, repetitivo, chato, - dirá a inteligência medíocre, mas essa mesma mediocridade, que no filme colorido, no aconchego da sala de projeção, terá o prazer envolvente do som. A cinestesia embrulha o presunto para consumo pelos alérgicos. A exposição "Historia da Arte" de Essila Paraíso (Espaço ABC, 1980) pareceu-me um supermercado. As mais esdrúxulas mercadorias conta vam, tim-tim-por-tim-tim, a história da arte. E testemunharam um memento político da arte. A obra de Essila é extremamente incômoda. Melhor que não seja importante, nem vista ou analisada. Tão banais esses objetos estampando obras de arte! Nem kitsch nem pop, inexpressivos. Alguns nada tropicais. Outros até elegantes. O hu mor, incômodo para nos artistas vivos, e que poderemos testemunhar a diluição de nossas próprias obras impressas em qualquer quinquilharia séria ou safada. Quem poderia suspeitar que Sol Lewitt, Genovés, Twombly e Oppenheim já passaram para a "Historia da Arte", essa antropofagia da economia? Se a arte é um presunto como outro qualquer (Mario Pedrosa), a crítica seria uma estratégia de marketing coma qualquer outra? A resposta não pertence aos artistas nem aos críticos. O fenômeno não é privilégio de ninguém. O dulce de membrillo argentino, ou o pacote de algodão trances sorriem na loja o enigmático sorriso da Mona Lisa. Da Vinci traria bons dividendos também em leques japoneses e selos africanos, e outras rubricas geográficas.

A artista substitui as 'vítimas' da ideologia do mercado das artes. Substitui-as por queixosos ávidos dos monopólios, da circulação de sua produção, dos estouros da Bolsa, das quebras de recordes, das análises em colunas especializadas 'etc. Situa-os no mercado (de arte) capitalista tal qual. . .

Quais as condições de produção neste mercado das artes? Péssimas! Direitos autorais inexistentes, baixa qualidade do material nacional, panelinhas etc. dirão muitos. Altamente competitivo, dirá um frio analista econômico. Produtores individualistas competindo entre si o tempo todo. Para tudo isso se dirige a "História da Arte". Impiedosamente Essila aponta a ingenuidade de qualquer pretensão dos artistas de cometer, com sua obra, perversidades contra os fatores dominantes do circuito das artes. Na cena final do filme, alguém rouba a última peça da exposição: uma nota de um dólar australiano estampando desenhos dos aborígenes. Se vai gastar a grana ou pendurar na parede, eu não sei. Se for louco, diz o povo, rasgará o símbolo.

# FUNDO INFINITO

Paula Alzugaray

Se retirarmos um elemento de um conjunto infinito, quantos elementos restarão? Ao contrário do que se poderia supor, não restará o infinito menos um, mas o mesmo número de elementos. O conceito de infinito é incorporado à matemática ocidental no século 17, como uma ferramenta para resolver paradoxos como esse, persistentes nos campos do cálculo ou da teoria dos conjuntos. A partir dele, torna-se possível teorizar sobre os limites, a velocidade e a aceleração, abrindo campo para as grandes teorias da física e para a evolução das equações matemáticas. Antes disso, na teologia, a noção de infinito já servia ao desígnio do imponderável, do eterno e do transcendente, especialmente entre as religiões monoteístas. Na arte européia, o infinito irromperia com a perspectiva renascentista e com a utilização do ponto de fuga, que nada mais é do que um âmbito imaginário, localizado em algum lugar do horizonte infinito.

Mais recentemente, as noções de expansão, que surgiriam nas artes visuais do pós-guerra – o cinema expandido de Gene Youngblood (1970), a escultura em campo ampliado de Rosalind Krauss (1979), os cinemas do futuro de Peter Weibel (2003) e os transcinemas de Katia Maciel (2009) –, são maneiras de questionar a hegemonia da forma artística ou cinematográfica, borrando seus limites e abrindo-a a outros campos do conhecimento. Na produção audiovisual, o infinito viria a tornar-se menos inverossímil a partir da invenção do loop – processo de pós-produção que leva à repetição ad infinitum de um fragmento fílmico ou sonoro, provocando um efeito de suspensão do tempo –, que mudou a dimensão do cinema contemporâneo. Como artistas investigadores das evoluções e involuções narrativas fílmicas, Katia Maciel e André Parente investem continua e persistentemente no sentido da superação de estruturas de linguagem. E o fazem tanto lançando mão da edição em loop de vídeos monocal ou multicanal, quanto fazendo uso da interatividade nas videoinstalações ou frequentemente recorrendo às ações corporais contínuas e cíclicas.

O infinito se aplica às pesquisas de Katia Maciel e de André Parente quando eles enveredam por situações potencialmente repetitivas, continuadas ou expandidas.

Essas operações acentuam não apenas o caráter filosófico, mas também matemático de sua produção. Assim, a escolha dos trabalhos para a exposição "+ 2", na Caixa Cultural de Brasília, aponta para a convergência entre arte e matemática tanto na obra individual, quanto na colaboração entre os dois artistas.

Ao eleger trabalhos individuais, mas também promover uma interseção entre dois conjuntos de obras, a exposição se organiza como uma operação elementar matemática. No conjunto A, André Parente; no conjunto B, Katia Maciel. Na interseção dos dois conjuntos (A/B), os trabalhos realizados em parceria se comportam como janelas que se abrem para matemáticas mais avançadas.

### **CONJUNTO A**

Em Trilhos urbanos (2011), o movimento da imagem se dá de forma sequencial, aparentemente em consonância com o princípio linear da linguagem cinematográfica. No entanto, essa convicção será automaticamente desmantelada quando entende-se que o movimento da imagem é ativado pelo deslocamento do espectador diante da obra.

A instalação de André Parente tem dois momentos: quando não é presenciada fisicamente por um visitante, encontra-se em um estado de "dormência". Nesse estágio, apresenta apenas a projeção de uma imagem fixa. Mas o projeto cinematográfico é acionado com a entrada de um corpo no campo sensorial da instalação. Nesse momento, a imagem em movimento se sobrepõe à projeção fixa, acusando a abertura de pequenas janelas, que se deslocam em linha, numa perseguição lúdica do visitante.

O conceito de abertura de janelas, nesta instalação interativa, é antagônico ao da pintura renascentista, onde a janela designava a mimese da realidade. Aqui, quando o espectador percebe que a imagem em movimento se comporta como um rastro da sua presença no espaço, compreende que a experiência da imagem nunca será a mesma nesse trabalho. O filme gerado reproduz, portanto, a ideia de infinito.

Pesquisador e manipulador de fenômenos e dispositivos ópticos, André Parente intitulou Estereoscopia (2006) uma instalação que divaga sobre mecanismos de formação de imagens. O termo engloba as técnicas que utilizam o mecanismo visual binocular do ser humano para criar uma sensação de profundidade em duas ou mais imagens bidimensionais de um mesmo objeto, representado através de diferentes perspectivas. Mas Parente subverte a regra e essa obra – a segunda do conjunto A – é constituída por duas imagens de objetos diferentes, representados sob uma mesma perspectiva. Trata-se das imagens de um casal (A + B), fotografados em campo e contra-campo.

Embora a instalação veicule imagens videográficas a princípio bidimensionais, o plano em que elas se inserem será penetrado pelo movimento de um zoom que se aprofunda vertiginosamente através dos rostos, até chegar ao ponto de revelar a matéria peculiar que os constitui. Eles não são feitos de pixels (da fotografia digital), ou de grãos (da fotografia analógica). São feitos de uma matéria fractal, isto é, de múltiplas micro imagens do rosto do outro. Estamos inicialmente no rosto de A, então mergulhamos até atingir o rosto de B, até chegar novamente ao rosto de A. E assim, sucessivamente, passamos de um

passamos de um ao outro, sem cortes e de modo contínuo, em infinitos zooms.

### **CONJUNTO B**

Desarvorando (2005) é outro contra-ponto à janela renascentista. Aqui a citação se faz mais evidente – por se tratar da imagem de uma janela aberta, projetada contra uma parede –, mas não menos desmantelada do que em Trilhos Urbanos. Katia Maciel abre a janela não para a imitação do real, mas para as sucessivas investidas da arte na desconstrução/ reconstrução do mundo.

O que se desvela aqui é um vão para as tradições abstracionistas dos séculos 20 e 21, onde o objeto artístico é sempre pensado como construção, conceito ou abstração, nunca como representação. É por isso que Desarvorando – videoinstalação que apresenta um conjunto de árvores que se desconstrói e reconstrói nos oito nichos de uma janela – fica tão próximo da matemática quanto da arquitetura, no que diz respeito ao seu procedimento construtivo e ao seu raciocínio abstrato. Como ocorreu no suprematismo russo ou no neoconcretismo carioca, esta obra, entre outras de Katia Maciel, se apropriará da geometria para investigar a estrutura comportamental da imagem.

O mesmo princípio de desnortear, transtornar, desorientar e modificar a realidade virá a operar em Arvorar (2012), instalação interativa em que uma paisagem fixa é movimentada com o sopro dos visitantes, em quatro microfones suspensos.

### **CONJUNTO A/B**

Na interseção dos conjuntos A e B agrupam-se, além dos enfoques que Katia Maciel e André Parente dão individualmente às janelas, às paisagens e às pesquisas ópticas, os trabalhos que eles realizam juntos. Nessas obras, o pendor matemático para o raciocínio abstrato fica ainda mais pronunciado. +2 (2009) surpreende ao resgatar o uso da perspectiva (que fora totalmente desconstruída nos trabalhos individuais apresentados nessa mostra). A perspectiva está desenhada de modo afirmativo no cenário do vídeo – uma passarela que avança em direção ao mar –; no enquadramento da câmera – que enfoca o píer no centro do quadro –; e na ação dos artistas – que evidenciam a profundidade de campo, ao deitarem-se, de maneira sucessiva, em direção ao fundo infinito.

Aqui, o vídeo ganha a dimensão de uma folha de papel, onde Katia Maciel e André Parente realizam, com seus próprios corpos, a experiência do desenho. O mesmo se dá nos outros trabalhos do conjunto A/B, que sempre se oferecem como esboços de padrões gráficos.

Em Pontes de Árvores (2012), o desenho do infinito renascentista desaparece, em favor da simplificação da forma. A perseguição corporal do ponto de fuga será abandonada e o elemento que se pronunciava em direção ao horizonte (a passarela) será substituído por duas linhas que riscam o quadro paralelamente (troncos de coqueiros). Ativadas pelos dois corpos que as utilizam como pontes, essas linhas semirretas ligam a terra ao mar e apontam para as pesquisas da abstração geométrica, que têm o ponto, a linha e a forma geométrica simples como elementos construtivos.

O triângulo será o padrão gráfico evocado em Céu de Telhas (2012), em que o casal soma forças para equilibra r-se no cume de um telhado; e o círculo será o padrão gráfico desenhado na videoperformance Dança das Cadeiras (2006), ambos filmados de cima para baixo, de modo a evidenciar a intenção geométrica das ações. Embora desempenhe uma operação matemática simples – a subtração de cadeiras durante o tradicional jogo infantil–, o vídeo Dança das Cadeiras torna-se uma situação vertiginosamente mais complexa e abstrata na medida em que as cadeiras desaparecem e a dupla continua seu trajeto circular em torno do nada.

Nessa sucessão de movimentos cegos, porém intuitivos, a dupla chega à performance interativa Contorno (2011), que registra o instante preciso em que a realidade perde sua materialidade para se tornar imagem. No lápis que persegue dois corpos em deslocamento no espaço, a impermanência do real é compensada pelo desenho.

Se, como afirma Jean Pierre Bourguignon, "um matemático, assim como um pintor ou um poeta, é um realizador de padrões", Katia Maciel e André Parente se dedicam a estudar suas variações e a formular conjecturas a respeito da permeabilidade e da maleabilidade desses padrões na vida contemporânea.

# OS CINCO LADOS DA MOEDA

Kátia Maciel

1

Cunha, cunhado. O parentesco da palavra se resolve do outro lado da moeda. Temer, Temeritatem. Dois lados de uma só moeda: a moeda do golpe no Brasil. Fazer girar cara ou coroa não diferencia o resultado extremo de um sistema de trocas que levou a fragata ao naufrágio. Cabe a nós recolher as moedas como pistas de uma história ainda por vir.

2

Piratas alcançam, no fundo da costa brasileira, tonéis e baús. Abertos a paus e pedras olhos saltam com o brilho embaralhado das moedas. Entre ouro e prata, contornos de dois rostos perdidos, muito próximos entre si, assombram a imaginação daqueles famintos por riquezas. As moedas, presas às mãos de renomado pirata, agora se espalham na leitura da maldição Temeritatem, conhecida por ter dado fim a um paraíso agora perdido chamado Brasil.

3

Irreal não é o outro lado do Real. Aqui na Terra Brasilis foram fundidos com diferentes metais. De Ouro Preto à Brasília conspiram as arquiteturas entre a perspectiva do ideal da usura para os outros e da fartura para os encantados pelas variações do metal. Entre eles, dois estres ourives cunharam Temeritatem como prova de que o irreal é mesmo real.

4

Dizem que o real é sempre pela metade e ao meio. Por isto a moeda possui dois lados, para que haja lugar para a decisão e o acaso. Lançadas ao ar, giram entre duas possibilidades antes do contato iminente com a mão ou com a terra. Por sorte avessa podem cair de pé como presa no canto da mão, na terra ou onde quer que caiam, aí não vemos os lados. O mesmo acontece com as moedas que por acaso tenham dois lados diferentes, mas iguais.

5

Dizem que o barqueiro cobra uma moeda para a entrada no outro mundo. Entre as flutuações do mercado e as artimanhas dos piratas brasiliis, aqui foi criada uma moeda que não é deste mundo

# O “1 IRREAL” DE ANDRÉ PARENTE: AÇÃO SILENCIOSA E OBJETO PERMANENTE

Ana Avelar

O objetivo deste texto é oferecer algumas entradas para se refletir sobre o “1 irreal”, trabalho de André Parente, que está percorrendo espaços de arte em todo país. Tais entradas, como o próprio termo indica, não devem oferecer leituras ou interpretações definitivas sobre esse work in progress, mas fomentar uma discussão mais ampla a partir daquilo que Parente propõe, costurando-se com uma linha resistente e pontos bem dados à situação política e econômica que se apresenta atualmente.

## 1. É INTERESSANTE NOTAR QUE A PRODUÇÃO DE ANDRÉ PARENTE SE VOLTA SOBRETUDO PARA O CINEMA E AS NOVAS MÍDIAS.

Portanto, a primeira entrada que coloco é essa: de que maneira o “1 irreal” conversa com a pesquisa artística de Parente como um todo? A tradição da cunhagem de moedas está relacionada à história da cultura. Primeiro, porque as moedas possuem uma duração longa no tempo, dado seu material. Segundo, porque se oferecem como objeto simbólico – as inscrições que contêm dizem respeito ao ambiente cultural onde são forjadas. Constituem pequenos universos portáteis. Porém, pensando na moeda de Parente, me parece que faz sentido um estudioso da imagem em movimento se embrenhar pela produção de objetos, uma vez que se trata de um objeto que não é único – a moeda, algo produzido em larga escala, em uma longa linha de produção, cujo valor é, no caso do “1 irreal”, da ordem da verossimilhança e, portanto, da ficção.

Entre artistas brasileiros, o dinheiro figura como elemento constitutivo da poética de vários contemporâneos constituindo obras/ações paradigmáticas da história da arte local. Vem à mente de pronto o “Zero Cruzeiro” (1974-78), de Cildo Meireles, e “Os Cem” (1987), de Jac Leirner, com uma década de diferença entre eles. Sem dúvida, em ambos casos, a desvalorização da moeda brasileira surge como uma das questões em pauta. Diante disso, valeria a pergunta: o que o trabalho de Parente teria de específico em relação aos demais? Para começar, sugiro que teria a particularidade de estar em diálogo com uma produção da imagem em movimento. A circulação como conceito aparece em outros trabalhos de Parente, como “Circuladô”, de 2014.

Para além disso, o artista cria uma moeda verossímil porque seria absolutamente plausível que ela fosse criada pelas vias oficiais, dada a situação política em que estamos imersos. Essa moeda é um símile do real, no entanto também possui em sua montagem um aspecto de monumento invertido. (O monumento registra a memória de um grande feito; o “irreal” registra a memória de um potente “desfeito”).

A moeda tradicionalmente traz inscrita em sua cara uma figura heroica que simboliza uma conquista de alguma natureza – como de novos territórios –, um avanço no sentido conservador do progresso ou algo do gênero. Essa silhueta da figura humana funciona como símbolo, ou seja, está lá no lugar de outra coisa, de um valor, como o poder, mas também a liberdade ou a justiça. Por outro lado, frequentemente, essa figura possui também algo de assustador porque a inscrição do personagem, tradicionalmente, se dá na morte (uma vez que a moeda é também uma espécie de monumento). André Parente inverte a ideia de monumento porque seu trabalho não é laudatório, mas está inscrito no universo da denúncia – embora guarde em si um dado de ironia e – mesmo – de deboche.

## **2. A SEGUNDA ENTRADA PARA O TRABALHO SERIA UMA VIA MAIS ETIMOLÓGICA.**

Parente produz um objeto similar ao objeto real que joga com o nome “irreal”— é possível pensar que o próprio nome da moeda brasileira busca enfatizar o “valor verdadeiro” do dinheiro nacional fazendo uso de um adjetivo que se torna substantivo. (“Real” sugeriria que a moeda estaria em oposição de valores em relação às moedas brasileiras

Vale lembrar ainda como o termo também evoca uma forma de governo totalitária e cujo poder é transferido por via hereditária: a monarquia. Portanto, o nome “real” dado à moeda brasileira é absolutamente significativo – vigora uma estrutura oligárquica que ainda rege a política nacional como se vivêssemos sob uma monarquia, ou seja, como súditos atendendo os mandos e desmandos da realeza, uma vez que as reivindicações populares não possuem mais espaço na mesa de negociações.

A partir dessa ideia, uma outra aproximação possível seria a extensão do termo “real” no sentido de algo ser digno de um tratamento como aquele dado à realeza. Estaríamos no ambiente do magnífico e do suntuoso. Como fica evidente, nenhuma dessas associações sugerem algo de fato palpável ou material; “real” não é um nome, mas uma qualidade. “Real” também qualifica algumas espécie de animais, como o gavião-real. Essa associação com animais, no caso brasileiro, tem de ser levada adiante as notas do dito “real” carregam sempre em seu verso animais da fauna nacional. Curiosamente ou não esse dado é comum em países que se configuram como ex-colônias e cujos recursos naturais foram extremamente explorados.

Numa pesquisa brevíssima sobre as notas na atualidade nas quais figuram animais no lugar de monumentos arquitetônicos ou construções humanas, encontramos, por exemplo, o dinheiro moçambicano, o argentino, da África do Sul e do Sudão. Entretanto, nos surpreendemos com os intelectuais estampados nas notas do Cabo Verde e do Uruguai. Evidentemente, não se trata de um estudo detido dessas notas, mas, no caso brasileiro, sem dúvida, a estampa

de animais ressoa o olhar do Outro, daquele que vê no país apenas a diversidade natural a ser homenageada, como se nossas notas fizessem coro ao hino nacional. Nada construído pela nação é levado em conta, nenhum grande avanço é digno de homenagem.

### **3. A TERCEIRA ENTRADA SERIA PENSAR A CUNHAGEM DOS “IRREAIS” COMO UMA AÇÃO PERFORMÁTICA – AFINAL ELA POSSUI TODAS AS CARACTERÍSTICAS “CANÔNICAS”: USO DO CORPO, AÇÃO RELACIONAL E INTERATIVA, ETC.**

André Parente produz as moedas e negocia com espaços alternativos seus lançamentos; desloca-se entre diferentes capitais brasileiras munido dos “irreais”. Age portanto como um falsificador subversivo. A ação subversiva é silenciosa. O objeto é permanente. E a circulação do artista evoca um filme de espionagem dos anos da Guerra Fria: um homem com uma mala, aeroportos, a paisagem das cidades por onde efetua suas trocas de informações, objetos e contatos. Reuniões acontecem em espaços pequenos, acessíveis aos membros desse grupo sigiloso.

# VERSO DO ANVERSO: 1 IRREAL EM BRASÍLIA

Laila Melchior

*O Irreal é inequívoco: Michel Temer de um lado, Eduardo Cunha do outro. Ou, talvez não. Talvez possamos dizer justamente o oposto. Eduardo Cunha de um lado, Michel Temer do outro: a moeda de Irreal é duplicidade. Num mesmo objeto mobiliza o velado e o visível.*

Com o antigo gesto de colocar efigies sobre as superfícies das moedas, André Parente lança tanto um comentário político quanto um exercício em que as figuras de Temer e Cunha, duas das principais imagens no atual cenário brasileiro em meio ao maior turbilhão político-institucional desde sua recente retomada democrática, lhe valem para mobilizar, além da própria política, os temas do dinheiro e da história da arte. Se as escolhas emblemáticas nos selos e moedas sempre expuseram a “associação da iconografia com signos fundadores da vida econômica e instituições políticas em objetos cuja essência é a própria circulação”, André Parente parece brincar com os dois termos imbricados na conceito da moeda, seus dois lados, inaugurando uma fase mais marcadamente política de sua obra, ao passo em que retoma outras questões cruciais de seu trabalho, como a circularidade e a narrativa em plano e contra-plano. As recentes exposições do Museu Oscar Niemeyer de Curitiba, nas quais obras de arte eram mostradas sem uma curadoria mais específica do que a das apreensões da polícia federal no contexto da Operação Lava-Jato, davam provas de algo que os artistas nunca negligenciaram: o fato de que as obras de arte e o patrimônio muito têm em comum. Sobretudo desde as vanguardas do início do século XX, foram muitos aqueles que trouxeram a questão para o centro de seus trabalhos questionando a proximidade das lógicas do dinheiro e do mercado da arte, um funcionamento nos termos do acúmulo de reservas de valor. Marcel Duchamp, além de criar os Readymades em 1914, chegou a ponto de pagar um tratamento odontológico com um cheque desenhado à mão (que o dentista não hesitou em

enquadrar). Andy Warhol, que levou o conceito de aura – e portanto também o de valor da obra de arte – ao limite com suas reproduções imagéticas, também se dedicou à produção de obras que giravam em torno do tema do dinheiro, dentre as quais Dollar Signs (1980-81), imagens de cifrões em que a “matéria pictórica é diferencial do valor”. Já Merda d’Artista (1961) de Piero Manzoni, consistia em 90 latas, cada uma contendo 30g de fezes do artista que deveriam ser vendidas pelo preço do ouro. Seu conteúdo permanece um enigma até hoje, uma vez que sua abertura implicaria na imediata perda de valor do objeto e que as latas são feitas de aço, de modo que seu interior não pode ser visto nem mesmo por meio de raios-x.

No contexto da produção artística brasileira há também – senão uma tradição – certa linhagem de trabalhos que abordam, de uma maneira ou de outra, o assunto do dinheiro. Além de Rubem Valentim, que chegou a criar ilustrações para uma edição de colecionador lançada pela Casa da Moeda do Brasil, Jac Leirner, Lourival Cuquinha, Waldemar Cordeiro e Waltércio Caldas, entre outros, debruçaram-se em algum momento sobre a questão do valor, da representação e da ambivalência do dinheiro do ponto de vista da arte. Cildo Meireles, contudo, talvez seja o artista brasileiro que explorou a questão de maneira mais insistente. A Árvore de Dinheiro (1969) de Cildo Meireles é um trabalho composto de 100 notas de um cruzeiro que valem 2 mil cruzeiros. Ouro e Paus (1982-1995) propõe objetos feitos de madeira de pinho com pregos de ouro 18k e Missão/Missões (como construir catedrais), de 1987, é composta de “matérias de símbolos”, dentre as quais hóstias e ossos, e também, moedas. Cildo explica que a

aparente enorme quantidade de dinheiro na obra é, na verdade, uma piscina de moedas de um centavo: “São 600 mil moedas. Mas pra conseguir 600 mil moedas de 1 centavo no banco só precisava trocar uma nota de 5 dólares americanos. Aquela piscina são 5 dólares americanos na época”. Mais do que o valor, aspectos como a universalidade, o status simbólico, a questão da circulação e da abstração mobilizada pelo dinheiro são os que parecem interessar a Cildo. Uma interessante anedota ilustra o episódio de quando o artista tentou fazer circular suas notas de Zero Cruzeiro (1974-1978) por meio de uma estratégia de vendas em camelôs no centro do Rio de Janeiro:

*Em Zero cruzeiro, a ideia inicial era sua circulação, e, em 1978, Meireles decide vender essas notas via camelôs. No Centro do Rio de Janeiro, o artista trava contato com esses comerciantes ambulantes e chega a seu gerente-geral, de codinome Oxóssi, que se interessou pelo “produto”, mas ponderou: “Olha, primeiro, temos que fazer um teste.” O teste deu certo, e cerca de 50 notas foram vendidas ao grande público. A venda rápida leva Oxóssi a se entusiasmar com a ideia, e ele chama Cildo Meireles para conversar: “Isto me interessa. Como é que a gente pode fazer?”. O artista responde: “Eu não tenho a menor ideia. É esta arquitetura que estou procurando. Saber como é que a gente pode fazer este negócio”. Oxóssi oferece a seguinte proposta ao artista: fabricar 1.500.000 dessas notas, por meio de serigrafia, e vendê-las através do comércio ambulante. Ele pede que Meireles retorne no dia seguinte para fecharem o pacto. Segundo o acordo preestabelecido, o artista entregaria algumas notas, e os ambulantes pagariam pelo produto e por sua impressão; Oxóssi ficaria responsável pela industrialização e mercantilização das notas. Cildo Meireles aprova a*

*Cildo Meireles aprova a idéia, mas quer se precaver e busca abrigo jurídico com Luiz Buarque de Hollanda. Um dia depois, Meireles procura o “gerente” dos camelôs para fechar o acordo, porém a resposta de Oxóssi é sintética: “Sinto muito, o produto vende, mas não poderá ser comercializado.” O artista, surpreso, questiona: “Mas como assim?”. E Oxóssi conclui: “Desculpe-me, mas não vai dar para seguir adiante, porque a maneira eficaz de anunciar esse produto para o público seria ‘Veja a que ponto chegou o nosso dinheiro’, e isso pode nos dar problemas”. Segundo Meireles, a resposta e a ação de Oxóssi significavam “exatamente a questão da inflação no Brasil, como a moeda estava sendo desvalorizada, e eu queria fugir disso. O discurso era discutir, sobretudo, a expressão ‘Isto não vale nada’”. Chegou ao fim, assim, a possibilidade de circulação das cédulas. O artista ficou preocupado em ser trapaceado pelos ambulantes, já que eles tinham em mãos o “produto” e poderiam fabricar rapidamente uma grande série dessas notas. Mas tal fato não aconteceu.*

A ideia de circuito, que Cildo introduz magistralmente nas Inserções em Circuitos Ideológicos – Projeto Cédula (1970-1976) e Projeto Coca-Cola (1970) se volta para uma determinada comunidade – de laços mais ou menos flexíveis – por onde algo circula de modo a construir sentidos não hegemônicos e à contrapelo, isto é, valendo-se do próprio sistema. A ação remete à lógica monetária duplamente: para além da menção à cédula, libera nesses circuitos objetos da vida cotidiana – garrafas de Coca-Cola! – que, assim como as moedas, vão percorrer todo o território do mesmo modo que a língua, as leis e as pessoas – aliás de forma muito mais livre do que estas – o fazem.

É, afinal, essa a razão da própria forma circular das moedas que, como lembra Mondzain, remete a um circuito, “(...) ao fechamento de uma força que designa, por seu disco, tanto a totalidade quanto o infinito”.

Infinito que também concerne à relação e ao trânsito estabelecido entre as próprias faces da moeda. Voltando ao trabalho de André, notamos como anverso e verso circulam substituindo-se: cara e coroa no giro perpétuo de uma moeda sempre lançada ao ar, sem decisão por um lado definitivo, sem vencedor de uma aposta cujos termos, aliás, nem mesmo conhecemos por inteiro. O Irreal usa de ironia ao estampar as efígies de Temer e Cunha para que percorram todo o território nacional, “de mão em mão e de lugar em lugar” sob o signo temeritatem, forma acusativa singular da palavra latina temeritās que designa o azar, no sentido do que é acidental, mas também a temeridade.

A referência à própria cunhagem não escapa ao jogo do Irreal. A cunhagem de moedas, que durante muitos séculos garantiu o peso, a pureza e, conseqüentemente, o valor de uma determinada quantidade de ouro, prata ou outro metal precioso usado em sua confecção, agora remete a Cunha. Se, aliás, cabe ao Estado a tarefa de cunhar suas moedas, isto se liga à ideia de construção de um chão comum – uma comunidade e uma instância garantidora – que facilita, dá rapidez às trocas, permite créditos, etc. Essa ideia é de tal modo profunda que permitiu à economia uma operação tão ousada quanto a do advento da moeda fiduciária, que transforma as commodities físicas de uma moeda – ouro, prata, ou até mesmo produtos que possam ser trocados

por outra coisa, como gasolina, alimentos, etc. – em algo sem valor intrínseco, isto é, cujo valor de uso se deve ao chamado curso forçado.

Uma moeda é fiduciária – chamada também fiat money, ou seja, aquele dinheiro que um Estado cria e transforma em algo de valor, ou ainda “manda fazer-se”, tal como criou-se a luz no episódio do fiat lux, de Gênesis – quando seu valor, definido pela lei, é maior do que o do metal usado em sua confecção. As peculiaridades do sistema fiduciário podem ensejar uma dupla reflexão. Em primeiro lugar no que tange a significação da palavra forjar, ação central no ato de criar moedas: forjar é uma palavra que contém seu próprio antônimo, pois significa tanto cunhar quanto falsificar, e essa proximidade torna-se especialmente exposta na operação que é colocada em jogo pelo sistema da moeda fiduciária. A segunda reflexão que o termo nos coloca diz respeito ao trabalho do artista, que cria seu trabalho, o forja, inventa mundos, na mesma medida em que, para si, cria o lugar de artista por meio de uma prática.

Quanto à moeda fiduciária, o próprio nome indica, esta se refere a uma série de operações que, antes de mais nada, são baseadas numa crença em relação ao papel do Estado que deve garantir o “espaço de uma troca e de uma obrigação”. Se o Real traz estampada a efigie da República e outros símbolos nacionais em suas cédulas e moedas, o Irreal nos mostra, em suas duas faces, verdadeiros símbolos de uma crise marcada pelo próprio esgotamento da possibilidade de crença. É neste momento, quando crer já não parece ser possível, que é preciso criar. E Irreal nos mostra, em suas duas faces, verdadeiros símbolos de uma crise marcada pelo próprio esgotamento

da possibilidade de crença. É neste momento, quando crer já não parece ser possível, que é preciso criar.

E se “o campo da economia encontra seu par na linguagem e na escritura”, conforme indica Felipe Scovino, a ideia de ativo parece mais adequada do que nunca no modo como surge no plano do Irreal. Nesse contexto o ativo não sugere apenas uma compreensão econômica do termo, isto é, não remete somente à parte positiva de uma posição patrimonial, mas aponta para uma forma de ativismo que faz funcionar – ou ainda, ativa – determinadas conexões. Enquanto o Real é o que pode ser mensurado, contado, contabilizado, o Irreal é da ordem do que não tem medida, diz respeito ao simbólico. O valor do Irreal de André Parente está, deste modo, ligado a esse ativismo peculiar que é o ativismo simbólico – talvez a única forma de ativismo verdadeiramente possível para a arte e para os artistas –, um ativismo de palavras, gestos e objetos que levam a linguagem a seu limite, a convocam como ato performativo, ou seja, como forma de agir no mundo.

Agir no mundo, quer dizer: tanto sobre o mundo real quanto – e, principalmente – o Irreal.

# O DESFRALDAR DAS BANDEIRAS

Rogério Luz

Fiquei surpreso quando, na feira semanal da Praça Santos Dumont, na Gávea, André Parente veio me falar de um grupo de artistas, de que ele participava, interessado em intervir no momento político por que passa o país.

Já vira algumas produções do grupo – o Golpe em poderoso sistema midiático e, em especial, a reescrita de nossa bandeira nacional – sem identificar sua origem. A surpresa vinha de testemunhar o eterno retorno da arte à cena pública da cidade. Tendência, por certo, retomada pela arte contemporânea e que conta, no Brasil, com forte tradição crítica. Mas seria ainda viável, em termos de efeitos de ruptura, uma arte de protesto não apenas decorativa, uma arte de participação cidadã, a seguir a tendência de um coletivo, de uma ação coletiva?

O artista, como o trabalhador, faz alguma coisa: produz, cria algo. Hoje, o mercado – para não dizer seu nome, o capital – procura organizar, direcionar e mesmo determinar esta produção. Demonstra-o o número de criativos que ele convoca nas mais diferentes setores de atividade. A produção do artista é lance de um jogo: o brincante procura inventar suas condições de emergência e inverter suas relações com o poder, embora, ao propor seu jogo, sua posição pareça cada vez mais arriscada. Na etapa atual, o capital financeiro dominante, especulativo e predador, deu a este cenário a dimensão de catástrofe civilizatória.

As bandeiras de André – as bandalhas, que fazem da bandalheira uma palavra-valise contra os bandalhos, a corja sem honra nem dignidade – integram uma ação do grupo Tupinambás, por meio de lambes. Diz o artista:

*“A partir da arte do lambe eu fiz duas bandeiras nos moldes da bandeira oficial (tecido, cores, razão, etc). Eu as chamo de Bandalha. São em tecido, com o diálogo do Jucá e do Machado bordados. Uma é amarela com os diálogos bordados em verde e a outra é preta e os diálogos em amarelo. Elas podem ser utilizadas tanto na parede como em um ato performático de hastear a bandeira, quando dois "atores" ou performers diriam o diálogo na íntegra, tendo ao fundo um hino instrumental com aqueles ruídos de arranhões de um vinil velho que de vez em quando engancha”.*

A oposição, de natureza moral, entre quem trabalha e quem rouba, embora tenha lá sua importância – agora em destaque pela publicidade em torno do velho conluio entre políticos e empresários – encobre o fato de a vida humana, hoje, estruturar-se em torno da moeda, o equivalente universal. Este universal convive, paradoxalmente, com a defesa do pertencimento a uma nação, que os símbolos nacionais representam e resumem. A coincidência entre interesses financeiros e interesses nacionais é cada vez mais problemática.

Neste século, reafirmou-se uma tendência de intervenção crítica da arte relativa a crenças e preconceitos, em defesa do corpo e suas possibilidades, de comportamentos libertários, de minorias exploradas, de proteção ao meio urbano e à natureza. Materiais, uso de tecnologias de ponta e modos de funcionamento da arte se transformaram seguindo tal tendência. O retorno a um foco especificamente político pode surpreender. Arte atravessada por fluxos sociais intensos, colhida em múltiplas redes de configuração provisória.

De fato, é preciso contrapor ações – toda coragem é física, disse Foucault – a manobras que diminuam a vida humana. Compreensível, também, que se utilize a experiência histórica para fazer ressurgir lemas, slogans e tipos de protesto cuja eficácia simbólica mostrou-se útil. Mas a arte de intervenção coletiva, arte crítica, política, engajada, presente na história moderna e que se intensifica no embate ambíguo entre as condições de produção e as exigências do mercado, enfrenta o desafio de se diferenciar da famigerada agitação & propaganda.

Esta, embora sempre renove seus métodos, continua onipresente como instrumento de governança. Triste lição, triste legado deixado pelo nazismo e pelo bolchevismo.

Ao invés de repetir palavras de ordem, palavras de protesto que são, na verdade, reflexos do ânimo cansado dos cidadãos, o trabalho de André, ao reativar uma herança da arte moderna, resolve inovar. O símbolo da bandeira, apropriada pelas manifestações conservadoras, passa a sustentar atitudes de ruptura com uma noção equivocada de nacionalidade. A obra também se transforma à medida de suas circunstâncias: momento político, situação no espaço público, mostra em galerias de arte. No Museu da República de Brasília, por exemplo, a bandeira oficial integra uma instalação com areia, tijolos e lona azul. Material de obra: construção, demolição. Mutações e metamorfoses muito próprias desta maneira de pensar e fazer arte.

Diferente da palavra de ordem política, estas invenções desestabilizam a percepção comum, alteram o sentimento, solicitam do público uma atitude de estranheza. Trata-se de um jogo, de uma brincadeira. Brincadeira é coisa séria, desde criança o sabemos. Com isso, a arte retoma o gesto inicial das novas possibilidades de vida. Mas não é fácil ler as declarações de um senador indiciado que seguem – escritas memoráveis – as formas geométricas de nosso pavilhão auriverde... Por isso, novos idiomas são postos em circulação – o contexto de lutas o permite.

A postura, necessária para marcar a arte como aquilo que só repete a diferença, põe em marcha novas ondas de sensibilização, não mais orientadas pela maré de tenebrosas transações, sem que a arte

abra mão da liberdade de seus inconstantes humores lunares, rebeldes tanto à servidão política quanto aos ditames mercadológicos. Que as bandeiras que defendemos voltem a invadir nossas praças, nossas galerias e, mesmo, o mercado de arte. Seja realista: queira o impossível. No contexto atual, terão primazia as ações localizadas, com efeitos limitados, mas positivos, sobre públicos muito diversos. Por enquanto, as praças não pertencem ao povo e o céu está repleto de aves de rapina. Mas a arte, a história o comprova, sem deixar de ser arte, ajuda a ocupar espaços, a conjurar perigos.

# REFLEXÕES SOBRE UM MODO DE FAZER

Milla Jung

Diante do conjunto de trabalhos de André Parente, que dizem respeito às questões políticas atuais no Brasil, penso na precisão do artista: aqui tens o que tens, escancarando o que já está dito deste jogo já jogado. Repercutindo o choque a que estamos expostos cotidianamente, André reitera no objeto e na palavra o gesto terminal. Um gesto que finaliza um ciclo para concluir sua instância significativa, mas que, nesse caso, não engendra para trás sua significação, porém para a frente, subversivamente, consignando um futuro já carimbado.

Um futuro que em outros foi paisagem, como em Primeira Manhã de Almada Negreiros;

*Quando eu cheguei devia ser tarde,  
já tinham dividido tudo,  
pelos outros e seus descendentes.*

E que neste parece ser espelho, como em Irreal.

O que cabe ao artista nesse frequente estado de exceção? O que cabe ao artista? Talvez nem caiba, mas pode transbordar, pode desbordar; impossível não fazer. Talvez agir seja um modo de manter a saúde mental diante de tanto delírio e perversão nos acontecimentos cotidianos. Diante da costura do diálogo entre Jucá e Machado na bandeira do Brasil, em Bandalha, lembro-me rapidamente de Bispo do Rosário que costurava em mantos, bandeiras e estandartes seu universo mais prosaico: objetos, pessoas, profissões. Ainda assim, nessa inscrição infinita de inventariar a realidade, Bispo passou grande parte de sua vida na Colônia Juliano Moreira. O que se faz para não ficar louco? Qual é o truque? Como se inventava o sentido da vida antes do surto? provoca o psicanalista Marcelo Veras. Porque, ao que lhe parece, a questão não é como se fica louco, mas como não se ficava louco antes do surto. Esse parece ser o desafio, a boa pergunta. Retorno ao interesse no trabalho de Parente - não só sobre o que ele faz, mas principalmente sobre como o faz: Como se faz para não ficar louco?

Apresentando sua produção em circuitos alternativos, em cada cidade propondo encontros, debates, leituras, André dá-se ao trabalho de convidar, preparar, falar, escutar e, desse modo, acaba por encontrar seus pares e certificar-se da transmissão.

Esse é o ganho não só do transeunte desavisado diante do lambe na ação coletiva Tupinambá Lambido ou de público mais específico diante do Irreal em algum circuito artístico, mas principalmente dos que agem e resistem, dos que se ativam para não ficar loucos.

Em intervalo durante o esboço destas palavras, leio a notícia de que Rodolfo Oscar Estivill, aposentado de 91 anos, suicidou-se na sede da Anses (Unidade da Administração Nacional de Previdência Social Argentina) em Mar del Plata. Antes de atirar na própria cabeça, diz que está cansado de lutar. Cansado de lutar contra o destino que ELES reservam para nós, para todos nós. Estivill expõe seu limite e, como outros inúmeros casos no Brasil e no mundo, que fazem com que o suicídio tenha aumentado 60% nos últimos 40 anos e seja a segunda causa de morte atualmente entre os jovens, é mais uma vítima da “precarização” da vida em nome do capital.

Segundo Bifo, entre o processo de desumanização declarado por Margaret Thatcher – na destruição ambiental e humana, na falência das instituições sociais, no empobrecimento e isolamento do homem comum, na privatização e no poder absoluto das finanças - e uma comunicação socialmente funcional, e não afetiva, o neoliberalismo venceu. Vimos acontecer? Não sabemos, talvez sim. Havia alternativas? Não sabemos, possivelmente não. Mesmo assim, ficamos espantados, estarecidos. Talvez seja o choque o que nos impede de imaginar, de saber o que de fato já sabemos, de ver o óbvio.

Então aparece o trabalho de Parente e coloca o fato: É isso! Aqui tens o que tens, escancarando o que já está dito deste jogo já jogado.

# 1 IRREAL POR UMA PERFORMANCE

Luana Navarro

*Relato de Atuação 2 (Quando o corpo acontece)  
performance de Luana Navarro e/com Luana Raiter*

Em uma conversa com o André na Alfaiataria1 em Curitiba, ele me diz: fiz essa moeda, mas a ideia não é fazê-la circular como dinheiro mesmo, porque isso é impossível, ela tem essa cara de moeda comemorativa não poderia entrar no nosso sistema de circulação monetária... Será? Me pergunto o que, como e que situação essa moeda poderia agenciar a partir de sua potência simbólica e também monetária.

## **NO DIA 03 DE ABRIL, EU, LUANA NAVARRO, RECEBI O SEGUINTE CONVITE:**

*Prezada Luana, Gostaríamos de convidá-la a participar do Colóquio Bioestéticas, a ser realizado no Centro de Artes da Universidade do Estado de Santa Catarina nos dias 25 e 26 de maio de 2017. O colóquio é uma iniciativa do Programa de Pós-Graduação em Literatura da UFSC que, junto ao Programa de Pós-Graduação em Artes Visuais da UDESC, busca articular as pesquisas das linhas de Teoria da literatura e Processos artísticos contemporâneos que procuram reativar ou problematizar a potência do sensível frente à imunização da política. Conforme o resumo anexo, o colóquio pretende avaliar a dinâmica homogeneizante da política que implica o sequestro do diferente e os processos de coerção da vida, e considerar práticas simbólicas que reintroduzam a contingência e a biopotência. Assim sendo, objetiva reunir pesquisadores das diferentes linhas e ativar dispositivos críticos de leituras, falas e ações para discutir o contemporâneo, o lugar da estética e da política dentre imbricações positivas e negativas de poder e vida. Aguardamos sua resposta, certos da importância de sua*

*Marina Santos (UFSC), Josimar Ferreira (UFSC), Alexandre Costi Pandolfi (UFSC) e Cláudia Rio Doce (UFSC)*

*Coorganização: Marta Martins (UDESC) e Raquel Stolf (UDESC)*

*Realização: 25 e 26/05/2017*

Decido não fazer uma apresentação formal sobre minha pesquisa de mestrado. A partir do que destaco no texto da carta convite opto por realizar uma performance pensando a ideia de representação, deslocamento de discurso e intervenção na formalidade geralmente presente nestes espaços de pesquisa acadêmica. No dia 22 de maio escrevo por Facebook para a atriz Luana Raiter do ERRO, grupo de teatro de Florianópolis.

*Olá Luana, Tudo bem? Te escrevo por um motivo intenso rs Você está em Floripa esta semana? Eu participarei de um colóquio aí na UDESC que tem organização do pessoal da literatura e será na quinta-feira às 16h30. No meu mestrado eu pensei e trabalhei sobre como esses lugares que são destinados a serem espaços de fala **SOBRE** um trabalho podem vir a ser o próprio trabalho. Agora na UDESC me chamaram para este colóquio para justamente apresentar minha pesquisa de mestrado. Eu estou há semanas pensando em como isso poderia ser feito e hoje cedo acho que cheguei em uma ideia que me interessa e*

*ela inclui você. Rs rs Então, essa mensagem é um convite, se você tiver disponibilidade, interesse e se sentir instigada a realizar essa ação comigo. O que eu pensei em fazer foi contratar você para performar na quinta-feira. Minha defesa da dissertação consistiu em eu empilhar os livros que utilizei na minha pesquisa lendo os grifos e anotações antes de colocá-los sobre a cabeça. (posso te enviar um vídeo registro disso) Então, eu solicitaria para você realizar o mesmo procedimento empilhando os livros que você utilizou na sua pesquisa de mestrado. A ideia é construir um texto/fala a partir do acaso dos grifos. Com você eu gostaria de propor um pagamento que faz parte da própria proposta. Eu gostaria de te pagar com uma moeda de 1 IRREAL que é um trabalho do artista André Parente. Esta moeda que tem tiragem de 300 unidades está sendo vendida a R\$ 100,00. (Fizemos o lançamento da moeda na última semana na Alfaiataria. Antes do início da ação de empilhar os livros eu gostaria ainda que você fizesse a seguinte fala: Boa tarde, Meu nome é Luana, eu sou atriz e a Luana me contratou para estar aqui hoje. Ela me pagou 1 IRREAL para eu fazer o que segue. (aí você passaria a moeda para o público ver e na sequencia iria para mesa e daria início ao empilhamento de livros)*

*Sei que é uma viagem eu te escrever assim em cima da hora, mas as coisas se formularam muito lentamente para mim neste processo. Espero que você tope fazer! Um beijo*

Luana Raiter topa fazer a performance. Na sequência trocamos dezenas de mensagens via Facebook pensando e articulando a ação. Com base em uma tabela não formal de valoração do trabalho de atriz chegamos a conclusão de que o valor de R\$ 100,00 contempla 20 minutos de atuação e que este seria o tempo da performance a ser realizada no colóquio. Encaminho outro e-mail para ela.

*"partitura" da performance*

*Luana Navarro*

*<luanavarro85@gmail.com> 24 de maio de 2017 10:46*

*Para: luana raiter*

*<luana@errogrupo.com.br>*

*Olá Luana, acho que cheguei aqui numa estrutura detalhada para performance.*

*Coloquei aí "partitura", mas enfim não sei se curto muito esse termo.*

*Segue:*

*Sentar-se na plateia. Deixar um clima de espera se estabelecer. Interferir na situação levantando e se direcionando para as pessoas presentes com o seguinte texto: Boa tarde, meu nome é Luana, eu sou atriz e a Luana me contratou para estar aqui*

*hoje. Ela me pagou 1 IRREAL para eu fazer o que segue. Passar a moeda para o público. Tirar o sapatos. Descrever duas imagens: Eu trouxe duas imagens hoje para vocês.... Imagem 1 (uma descrição sua de uma situação que de algum modo tenha a ver com nosso contexto politico) Imagem 2 (a descrição que segue) Muitas pessoas caminham por uma avenida. Algumas estão com as mãos para cima. Cai uma chuva bem fininha. As pessoas não caminham em silêncio. Uma mulher, bem jovem, de uns 30 anos começa a gritar de um modo muito particular, a garganta dela parece que vai rasgar. Ela grita muito forte e alto. Uma roda se abre ao redor dela. Ela grita: eu não aguento mais, eu não aguento mais, eu não aguento mais. Ela repete muitas vezes essa frase. Algumas pessoas que estão próximas tentam segurar sua mão. Ela começa a puxar a barra da camiseta para baixo, ela está com uma camiseta para baixo, ela está com uma camiseta branca. Ela puxa com muita força a camiseta e na sequência se joga no chão gritando você vai sair, você vai ter que sair. A voz dela não enfraquece, mesmo no chão.*

*Iniciar o empilhamento de livros e a leitura. Ao final da última queda dos livros colocar os sapatos, recolher os livros e sair da sala.*

Em uma das trocas de mensagens digo a ela ironicamente, esse cachê, a moeda de 1 IRREAL, talvez seja o único cachê que vai valorizar com o tempo, coisas do mercado de arte.

No dia e no horário previstos Luana Raiter comparece no auditório da UDESC e realiza a ação.

\*imagem do recibo de Luana Raiter\*

Se o dinheiro tal qual utilizamos e conhecemos transporta uma virtualidade monetária que viabiliza coisas reais, a moeda IRREAL transporta a virtualidade de um emaranhado político, a cara e coroa, Eduardo Cunha e Temer, estão ali fundidas em um objeto que nos cabe na mão. Ao segurarmos a moeda IRREAL, um alívio passageiro concretiza em algum nível o desejo de agarrarmos as coisas num país em que a realidade política e seus acontecimentos torpes sobrepõem a complexidade dos melhores roteiros cinematográficos.

Coloco a moeda IRREAL em uma circulação possível, ao viabilizar uma ação real em um tempo e espaço, a performance em si, viabiliza a construção de um discurso inesperado e imprevisto, gerando um novo emaranhando que escapa novamente de nossas mãos. A moeda IRREAL utilizada como forma de pagamento concretiza assim um certo jogo de representações, num replicamento da ideia da moeda, cara e coroa, Eduardo Cunha e Temer, Luana e Luana. Quem está onde se diz estar?

# FIGURAS NA PAISAGEM

Patricia Mourão

Começamos por uma ausência: “Figuras na paisagem” é o título de uma obra de André Parente ausente nesta exposição. Nela, um dispositivo imersivo simulando um binóculo estereoscópico permite ao espectador a navegação por dois espaços distintos – uma biblioteca e uma praia –, cada qual contendo micro histórias sussurradas por um narrador que se põe a ler livros e paisagens. Mas se a obra falta, o convite à leitura permanece, assim como permanece, como força estruturante das obras aqui apresentadas, um certo sentido de separação e distância entre quem vê e o que é visto implícito na ideia de observar “figuras na paisagem”.

No conjunto de obras aqui apresentadas, o convite à leitura e à reflexão começa com a imersão em uma paisagem de imagens. Nas duas instalações interativas, *Circuladô* e *O vento sopra onde quer*, somos lançados entre duas experiências: uma imersiva e sensória e outra reflexiva e meditativa. De um lado, somos rodeados pelas imagens, como quem, mergulhado em um mundo outro, não se diferencia mais daquilo que vê. De outro, somos convidados a refletir sobre o nosso próprio modo de percepção e interação com essas imagens, tal como alguém que, enquanto dorme, reflete sobre a própria vigília e o sonho que está a ter, ou ainda, como alguém que, em transe, separa-se do próprio corpo e se vê de fora, como a um outro.

Assim como se infiltra no centro da imersão para provocar a reflexão, a distância também insinua-se no contraste entre, de um lado, estruturas instalativas tecnicamente complexas, que muitas vezes exigem um saber especializado e a colaboração de técnicos e cientistas e, de outro, um universo de referência visual, temático e conceitual que se reporta aos séculos XIX e XX. Projeções múltiplas, controles interativos e arquiteturas digitais concorrem com evocações a dispositivos óticos do século XIX, à pintura de Rugendas e Debret, e ao cinema moderno de Pier Paolo Pasolini, Glauber Rocha e Robert Bresson. Não são escolhas arbitrarias, muito menos nostálgicas; todas elas apontam para momentos de reconfiguração na relação entre os modos de representação do mundo e os de apreensão dessas representações por sujeitos observadores. Nessa junção trans-histórica entre o século XIX e o XXI, a pintura acadêmica e a manipulação digital, o cinema moderno do

apontando para permanências e continuidades discursivas, históricas, políticas e perceptivas. Nem nostalgia de um tempo perdido, nem celebração eufórica das possibilidades das novas mídias, trata-se aqui de pensar, ao lado do espectador, sobre o modo como percebemos e nos engajamos com as imagens em movimento.

André Parente vem desenvolvendo desde os anos 1970 uma investigação continuada e sistemática sobre o modo como percebemos e nos engajamos com as imagens em movimento. Em filmes, vídeos e instalações, não raras vezes imersivas e interativas, o artista retoma e reinventa tecnologias e dispositivos óticos e de projeção de diferentes épocas para gerar novas modalidades de experiência a partir das quais pode explorar a articulação entre dispositivo e regimes de crenças, de expectativas e de observação. Nesses trabalhos, o público é convidado a refletir e significar sua própria experiência, física e subjetiva, diante de ou imerso nas imagens. No plano temático ou conceitual, sua prática vai em direção à história do cinema, à filosofia e à literatura, os quais são combinados de forma ensaística e não diacrônica em estruturas que acentuam as repetições e permanências do passado no presente. Circuladô desdobra o motivo da rotação e do giro em uma cadeia de encarnações que articula a história do cinema, de sua pré-história aos dias de hoje. A forma semi-circular da sala com múltiplas projeções evoca o zootrópio, dispositivo ótico do século XIX que simulava o movimento a partir do giro de um tambor. A projeção lado a lado da mesma imagem faz pensar na tira espiralar da película de filme, suporte de registro e projeção até a chegada do vídeo.

Por último, o giro dos corpos em transe, que vemos projetados nas telas, remete, de um lado, para o loop, figura central da cultura digital, e de outro, para nossa própria experiência de imersão em uma roda de imagens cuja escala nos supera e assoberba.

O vento sopra onde quer vai ao encontro dos close ups de mãos característicos do cinema de Robert Bresson. Na economia sóbria e minimalista do cineasta, o essencial é revelado pelos gestos mínimos e quase imperceptíveis das mãos. Parente recolhe esses planos e sistematiza-os em uma escala de temas e usos que pode ser manipulada pelo público a partir de um teclado musical. Nesta coreografia de gestos, O vento sopra onde quer conecta as mãos do público com as de Bresson, em caminhos que, como aqueles do vento, não podem ser antecipados.

Em a Bela e a Fera ou uma ferida grande demais, sobre um colchão colocado no chão do espaço expositivo dorme o espectro projetado de um homem negro. Rodeando-o, um conjunto de televisores devolve-nos o que talvez seja seu sonho. O título do trabalho vem de um conto de Clarice Lispector que narra o encontro de uma dama da alta sociedade com um mendigo. Na brevidade da troca entre dois seres que dividem a mesma cidade mas habitam mundos distintos, revela-se o abismo de uma realidade cindida, na qual a exuberância e a opulência humana e natural convivem com a miséria humana e urbanística. Esse era o Rio de Janeiro de Clarice, e é também o de Parente.

# SÓ NOS RESTA GIRAR

Ricardo Resende

A fala da fala da fala: Marinaldo Santos, artista paraense de alma cigana, um dia disse a outro artista: “o caboclo só quer duas coisas na vida: uma porta para entrar e uma janela para enxergar”. “Como suportar tanto rigor em tanta simplicidade”, pensou o outro artista.<sup>1</sup>

A exposição de André Parente na Galeria Jaqueline Martins é essa janela aberta na fala do caboclo. Janela de dentro de um lugar seguro. É também um desatar do nó na garganta daqueles que hoje se sentem amordaçados. Desate que pode ajudar a liberar toda a angústia causada pelo atual momento político brasileiro. Através dessa janela Parente nos faz pensar, e pensar hoje pode ser tanto solução como problema. Só nos resta sair da fossa xingando e girando em Nagô. Um tremendo de um desabafo. Vai pra songa da mironga do kabuletê!.<sup>2</sup> Pensar – ainda mais quando se expõem os pensamentos, que é o caso de André Parente – pode ser considerado uma forma de manifestar-se e se posicionar politicamente contra a normatividade brasileira. A arte pode ser até inútil, sem sentido algum. Algo atemporal e incompreensível, pois pode não caber na vida cotidiana. No entanto, há também a arte que toca, transforma, retira do lugar comum, provoca, que é subjetiva, que mexe com os sentidos e, portanto, é subversiva. Os vídeos de André Parente não perdem a relação da linguagem com o homem ao estenderem-se para a política. Não perdem na poética. Ele sabe arriscar-se na política sem perder a poesia da imagem, do gestual e da fala dentro de um trabalho de arte engajado.

É aqui que se coloca a pergunta: pode um artista se dizer apolítico? Pode um artista não se interessar por política e criar uma bolha na forma de um paraíso irreal, onde cria sem nenhuma repercussão na vida cotidiana? Arte inofensiva? Pois bem, diante do quadro social e político que se agrava dia após dia no mundo, um descalabro que parece não ter fim, é comum ouvir de artistas em posição confortável um retumbante “não sou político”!

Por lidar com o humano, com a criação, por ter – o mais das vezes – percepção aguçada, por ser criativo e com isso ver mais claramente as coisas, o artista teria por obrigação simplesmente fechar os olhos e continuar a criar sem consequências.

Pois bem, não é esse o caso de André Parente. O artista é ousado ao trazer tal mostra para a Galeria Jaqueline Martins em momento tão complexo do ponto de vista social-político quanto este. Em alguns trabalhos que trouxe para a exposição Kabuletê: na tonga da mironga, as mensagens são tão pouco sutis quanto título da canção que inspira o nome dessa exposição. Os compositores Vinicius de Moraes e Toquinho usaram a língua Nagô para dizer, xingar e extravasar a raiva que sentiam no período de nossa última ditadura imposta pelos militares. Já o atual sistema de repressão se dá por diferentes “braços” institucionais de forma “branda”, branca e sufocante. Não se tem a quem recorrer em instâncias superiores.

Parente impôs um vácuo no meio do que expõe, intencionalmente. Desta maneira nos dá mostras de uma coerência investigativa que norteia uma trajetória que beira quatro décadas. Tanto em seu começo como nos trabalhos mais recentes, Parente está olhando para as questões do visível, aquilo que se vê e o que não se vê, o que está por detrás da planaridade da imagem cinematográfica.

O artista explora em sua obra a poética da imagem e os limites da linguagem cinematográfica transitando pelo desenho, fotografia, performance, vídeo, filme e instalações interativas.

Historicamente, mostras são lugares onde artistas expressam e denunciam, segundo suas poéticas, a conjuntura das coisas nos campos artístico, social e político. A presente exposição – também uma apresentação da trajetória do artista – é arriscada na medida em que mostra trabalhos em que a mensagem é clara, direta e inadjetivável, caso de Bandalha, de 2017-2018.

São quatro versões da bandeira do Brasil, nas cores amarela, verde, azul, e mais uma na cor preta. Essa última, de contumaz engajamento político, simboliza no negro o luto.

O contorno das formas nessas bandeiras – que desempenham esteticamente um papel político – é desenhado com a escrita, remetendo à potência de outros trabalhos emblemáticos realizados nos anos 1960 como os de Claudio Tozzi, Gilberto Salvador, Anna Maria Maiolino, Antônio Dias, Rubens Gerchman e Anna Bella Geiger. As bandeiras de Parente parecem datar daquela época, ou, posto melhor, atualizar aquele mesmo contexto político.

Parente desenha com o formato da bandeira brasileira os diálogos telefônicos ao longo dos quais, em linguajar vulgar, são dadas todas as estratégias que estavam por detrás do afastamento da presidente do Brasil. Em maio de 2016, um mês depois do impedimento no Congresso, os jornais divulgavam os áudios dos diálogos entre políticos e empresários.

## **IRREAL**

Trabalho de 2016 que consiste numa moeda de metal dourada e prateada de diminutos 3,6 cm de diâmetro – expressa a irrealidade da política brasileira ao trazer cunhada a imagem de dois dos principais conspiradores que promoveram a ação perpetrada contra a presidenta: Eduardo Cunha, presidente do Congresso Nacional e o vice-presidente da República Michel Temer, ambos do (agora antigo) Partido do Movimento Democrático Brasileiro.

Os dois lados de uma mesma moeda, “farinha do mesmo saco”. O 1 irreal de André Parente pode também ser pensado em relação com o Zero Cruzeiro de Cildo Meireles, originado, como no caso dos artistas citados acima, nos anos 1960. Enquanto Meireles substituiu os valores da cédula de CR\$ 1 pela imagem de um índio e de um interno de uma instituição psiquiátrica, retratados como os heróis brasileiros sem valor na sociedade, Parente substitui as imagens oficiais da moeda de R\$ 1 pela dos anti-heróis nacionais.

“Foi criada uma moeda que não é deste mundo”, nas palavras da artista Katia Maciel, fruto da irrealidade que vivemos.

Resvalamos nos últimos anos para o poço sem fundo do kabuletê. Na tonga da mironga, você é o outro que não ouve e não fala, você é o que olha e não vê. Aí só lhe resta tomar uma pala e aí sim você vai ter que aprender. Na marra. Mas se você não fuma, não traga e não paga para ver, só resta lhe rogar uma praga pra te mandar pra tonga da mironga do kabuletê. Foi o que disseram os dois músicos ao criarem esse clássico da música popular brasileira diante da depressão sem fim, diante de um país que se esvaía pelo ralo de uma história mal contada, que não começa nem propriamente termina. É a lógica do tempo. É circular como a história nesse tempo que vai e vem. Como na fita de Möbius. Rodamos e rodamos, damos voltas, nos contorcemos, trespassamos, mas não chegamos a lugar nenhum fisicamente. Porém, dançar ou girar sobre si mesmo pode ser uma forma de alcançar o conhecimento intuitivo.

Conta-nos certa passagem histórica que São Francisco de Assis atravessava a pé a Toscana em companhia de um discípulo, o frei

Masseo, quando chegaram a uma encruzilhada que apontava para três lugares: Florença, Arezzo e Siena. Masseo perguntou que caminho tomariam. São Francisco respondeu, “o caminho que Deus quiser”. Surpreendido, Masseo perguntou que caminho seria esse. “Saberemos através de um sinal enviado por ele”, respondeu Francisco. E ordenou que o frade, que lhe tinha prometido obediência, desse voltas sobre si mesmo, como fazem as crianças, até que o mandasse parar. O homem girou, girou, girou sobre si mesmo até cair no chão. Ainda tonto levantou-se e, diante do silêncio do santo, voltou a rodopiar. Com a vertigem caiu novamente, mas agora com a sensação de ter rodado a vida toda. De improviso, escutou as palavras: “Pare! E diga qual é a direção para a qual tem o rosto voltado?”. “Para Siena!”, disse, ainda sentindo a terra girando ao seu redor e sem o chão debaixo dos seus pés. “Pois então para Siena seguimos!” E assim, para Siena foram.

Era uma vez e o agora. O presente já é passado. O agora também é o futuro que nunca chega, pois vivemos sempre no era uma vez.

Como uma fábula contada por fadas. Fica a sensação de que os problemas que nos assolam nada têm que ver com a gente. Estamos sempre em processo regressivo. O agora é sempre o mesmo, o que insiste, o insistente, a repetição, a insistência. É como andar em círculos. É a circularidade, é rodar no mesmo lugar, como um pião. É rodopiar sobre si mesmo. É não ter saída para ir adiante. A vertigem pode nos dar a direção.

Vivemos em um país surreal, que não sai do lugar, roda há séculos no berço colonial em que nasceu, berço de ganância, ignorância e mesquinhez. Os adjetivos seriam sem conta. Um país que se

autodestrói diariamente, para orgulho de seu povo. É esta a tônica de outro trabalho, o livro-objeto escola sem partido, de 2018. Um livro aberto sobre uma mesa, livro em que a pauta, as linhas que dividem as páginas para suportar a escrita, vão se multiplicando até que a folha inteira se cubra de negro. Aqui temos novamente o preto simbolizando luto abissal, um buraco sem fundo para o qual estamos nos dirigindo com essa proposta que tramita no Congresso Nacional e que não visa outra coisa senão censurar o desenvolvimento crítico do aluno e do jovem em formação ao eliminar disciplinas humanistas da grade curricular escolar. É o obscurantismo como proposta.

André Parente abre esse caderno sobre uma mesa feita de cavaletes. De certo modo precária na sua sustentação, como o que é proposto pelos políticos para essa nova categoria da sociedade, a dos alienados que viverão na escuridão.

Diante do quadro sombrio “pintado” por Parente nesses três trabalhos – Bandalha, Irreal e Escola sem partido –, que alternativa nos resta afora sair xingando em Nagô? Agora, mais uma vez, diante de todo este sem-sentido, nos resta rodar e rodar e rodar, para levar o corpo a um transe que nos tire do lugar-comum.

Levar o mundo ao transe. Transe por rodopio. Sair xingando em Nagô.

O vídeo Circuladô, de 2007, nada mais é que esse rodopiar sem fim. Circular é, no limite, e girar e girar e girar. São os homens que rodam, rodopiam ou que circundam.

É o circular na imagem que se repete. Que recomeça, começa, termina e recomeça no mesmo lugar, no mesmo eixo. É insistir no

mesmo movimento. Na repetição do giro, o deslocamento circular que conduz ao transe. É fazer a cabeça e os pensamentos entrarem em transe como uma forma de adquirir conhecimento em outra dimensão. O transe é a repetição circular do pensamento. Um mesmo pensamento que não sai da cabeça. Mesmo querendo, não sai, não te deixa. É esse pensamento insistente que leva à loucura.

É o que se pode apreender dessa instalação videográfica, feita com imagens de arquivo, que retrata o movimento de rodopiar, bem como de outros trabalhos de Parente nos quais a repetição do gesto, da fala e da imagem parecem conduzir a um estado hipnótico: trata-se de uma imagem do desejo de ficar-se no tempo. Ficar no mesmo lugar. Não sair do lugar. Como um parafuso a observar-se no desenho resultante do rodopio dos dervixes, religiosos turcos que, para meditar e orarem, giram por horas num movimento contínuo, harmoniosamente coreografado no espaço. Também no rodopiar de Édipo, de Corisco, do músico Thelonious Monk e dos franciscanos de Pasolini. Giram e giram em situação-limite com destino à morte, ao transe na busca da leveza do espírito e do conhecimento.

É o estágio elevado da loucura: circular, circular e circular. No vídeo, tem ao fundo ao fundo uma música contínua, uma sonoridade que se repete, transcendência pela audição, sons guturais, ocos, estridentes e apocalípticos. É quando surge Corisco, baleado e enfurecido, dando rodopios diante de seu inimigo com arma em punho, como um animal que com gestos bruscos tenta confundir seu predador. Rodopia como que para exorcizar o demônio que nos habita no instante mesmo em que enfrenta a morte iminente. Não chega a tombar, fica rodopiando

infinitamente no filme sem fim.

Para a exposição na Galeria Jaqueline Martins, Parente veio xingar também, como fizeram os poetas Kabuletê. na tonga da mironga! É o desejo de “chutar o pau da barraca”.

Em Curto-circuito, de 1979, filme em 35 mm, a circularidade se dá de outro modo. Não há diálogos nem enredo, portanto, não há começo nem fim. É apenas cinema, imagem em movimento que narra uma suposta perseguição infinita. As situações se repetem, têm semelhança, a fuga continua nas cenas pelas ruas da cidade do Rio de Janeiro de um homem correndo. Apenas no fim ele dá as pistas de que tem um perseguidor que nunca se aproxima, dá a pista ao olhar para trás e para os lados como que à procura de quem o persegue, até entrar por uma porta e desaparecer em um bairro residencial carioca. Da mesma maneira que surgiu em uma rua nas docas da região portuária, aparece, desaparece, por detrás da imagem. Fuga contínua, fuga sem que se saiba quem é que o persegue pelas ruas da cidade. A imagem da fuga se repete no fim todo, em cenas contendo ruas, carros, ônibus, galpões, portões, muros, portas, calçadas, asfalto. Em determinado momento, retoma-se a cena inicial; o homem deixa de correr e passa a dirigir um carro, no mesmo sentido da fuga. O que se vê é pela janela do fundo do carro. Depois volta a correr nas ruas, cruza com pessoas que estranham o homem correndo a esmo, sem saber do que foge. É também uma forma circular. O fim pode ser também o começo. As imagens em preto e branco mostram o tempo que passou. É o tempo o que parece perseguir o homem.

Outro trabalho, A Cachaça Decisão, de 2018, que é feita e

engarrafada na sua cidade de nascença, Sabinópolis, no interior do estado de Minas Gerais, tem nome sugestivo para se dar a um rótulo de bebida alcoólica. Segundo o próprio artista, as garrafas dispostas circularmente também funcionam como um despacho onde se oferece aguardente para os santos do Candomblé e da Umbanda. São 12 garrafas de cachaça que formam um despacho – novamente – em círculo. Parente conta que tinha como costume uma brincadeira: beber um gole da bebida toda vez que tinha que tomar uma grande decisão. Nada mais simbólico.

Kabuletês é uma roda de homens e mulheres em trajes típicos portugueses<sup>4</sup> sobre uma bandeja de bolo de mesa. Todos olham para o mesmo lugar, para o centro, sem expressão alguma no semblante. O único exercício retratado nessas pequenas esculturas de louça, arranjadas nessa bandeja de cristal, é o ajeitar das roupas em gesto de arriá-las para defecar. E cagam coletivamente. Sendo miniaturas, exigem que o espectador se aproxime para que apreenda toda a cena montada. Os “troços” são enormes e desproporcionais às fi gurinhas. Uma tremenda cagada coletiva. É defecar para aliviar. É defecar para purificar. Com o ato, vão todas as impurezas. Expelidas, deixam um vazio bom no corpo. Não à toa o gesto é também conhecido como purgar.

A pequena instalação de homenzinhos e mulherezinhas é uma rede de mentalização. Como um suicídio coletivo às avessas. Não se morre, se purifica. São cagões portugueses em suas vestimentas típicas. Múltiplas leituras: pode ser também uma reunião para um despacho. O espaço se faz em círculo novamente. O mesmo que se viu na

infinitamente no filme sem fim.

Para a exposição na Galeria Jaqueline Martins, Parente veio xingar também, como fi zeram os poetas Kabuletê. na tonga da mironga! É o desejo de “chutar o pau da barraca”.

Em Curto-circuito, de 1979, filme em 35 mm, a circularidade se dá de outro modo. Não há diálogos nem enredo, portanto, não há começo nem fi m. É apenas cinema, imagem em movimento que narra uma suposta perseguição infinita. As situações se repetem, têm semelhança, a fuga continua nas cenas pelas ruas da cidade do Rio de Janeiro de um homem correndo. Apenas no fi nal ele dá as pistas de que tem um perseguidor que nunca se aproxima, dá a pista ao olhar para trás e para os lados como que à procura de quem o persegue, até entrar por uma porta e desaparecer em um bairro residencial carioca. Da mesma maneira que surgiu em uma rua nas docas da região portuária, aparece, desaparece, por detrás da imagem. Fuga contínua, fuga sem que se saiba quem é que o persegue pelas ruas da cidade. A imagem da fuga se repete no fi lme todo, em cenas contendo ruas, carros, ônibus, galpões, portões, muros, portas, calçadas, asfalto. Em determinado momento, retoma-se a cena inicial; o homem deixa de correr e passa a dirigir um carro, no mesmo sentido da fuga. O que se vê é pela janela do fundo do carro. Depois volta a correr nas ruas, cruza com pessoas que estranham o homem correndo a esmo, sem saber do que foge. É também uma forma circular. O fim pode ser também o começo. As imagens em preto e branco mostram o tempo que passou. É o tempo o que parece perseguir o homem.

Outro trabalho, A Cachaça Decisão, de 2018, que é feita e

O mesmo que se viu na disposição das garrafas da aguardente Decisão.

Dona Raimunda, de 1977 – 2015, era uma grande contadora de histórias, que se transformou em uma narrativa alegórica de si própria. No final dos anos 70, em Canoa Quebrada, Dona Raimunda, que contava então por volta de 82 anos, já estava cega de tanto sol refl etido na areia enquanto cavava lutando contra a duna que invadia e cobria sua casa. Repetia o mesmo gesto diário, infi nitamente, tentando retirar a areia movente do entorno da sua casa, que insistia dia após dia, em cobri-la. Vinha para cima com a força do vento Aracati que varre as dunas de areia tornando sua vida circular no tempo à beira de um estado de demência, dos pequenos gestos repetidos centenas, milhares e milhares de vezes ao longo do dia, sob o sol inclemente do Ceará.

Matapu – zunidor, de 2018, são os zunidores da tribo Mehinako, utilizados em performances e desenhos em pastel que exploram a forma da onda sonora gerada pelo som desses instrumentos e a gestualidade do giro. Quando girado, o pequeno instrumento produz um som grave e profundo de baixa frequência. A sonoridade percorre distâncias extremamente longas pelas fl orestas e campos, claramente audível como os sons estridentes e ritmados das cigarras.

Os giros podem ser feitos na horizontal, sobre a cabeça ou na vertical, ao lado do corpo e são utilizados em atividades as mais primordiais para os indígenas, tais como a comunicação, a caça e a colheita ou em rituais religiosos, mágicos e orgiásticos.

A bela e a fera ou a ferida grande demais..., de 2014 (em parceria

com Lucas Parente), é a documentação da vídeoinstalação em que um jovem negro maltrapilho dorme sobre um colchão com motivos estampados de imagens e cenas do artista alemão Rugendas, que veio retratar o Brasil Colônia no século 19.

Deslumbrado com o calor e a exuberância de sua paisagem, o alemão retratou um lugar fantástico e fantasioso misturando sonho e realidade. Vozes se misturam às imagens. Desconexas, surgem cenas de um filme pornográfico onde um homem é penetrado por um consolo eletrônico. Sonhos de um sonhador aturdido e jogado no meio de uma cidade que não cabe dentro da miríade de montanhas que a circundam, são como gigantescas sombras inertes dormindo na paisagem. Urubus voam nos sonhos do jovem. A fala vai e volta, as imagens se repetem. Somos um só. Intestino e esgoto são a mesma coisa. Dados, relatos históricos, gritos, gemidos, militares, multidão sinistra, homens com armas nas mãos, manifestações, bandeiras rasgadas, mortos, presos e deportados que vão para o Acre. História desconexa de um desastre que mistura a colônia portuguesa com o país atual. É como a roleta; roda e roda e o tempo – que não termina –, parece ficar no mesmo lugar. A instalação é composta de projeção e televisão. O som da respiração e do caos urbano. Juntos, eles produzem um clima de terror e de ironia, de erotismo e hipnose. É todo um caráter híbrido na multiplicação de sentidos. Daí surge o diálogo entre estes três suportes, os elementos a compor a instalação.

Em Reflexo, de 2018, a fotografia é o site specific. Uma imagem fotográfica do reflexo do espaço se funde com a imagem especular do espectador na galeria, em um jogo sem fim. A imagem em movimento

do espectador funde-se à fotografia espelhada.

No vídeo Mulher Maravilha, de 2015, uma mulher gira, gira e gira. Como num passe de mágica, muda também de roupa. O gesto de rodar se repete inúmeras vezes até se transformar na mulher maravilha, o ícone da mulher idealizada da cultura de massas. A representação da pátria na mulher vestida com as cores, linhas e estrelas da bandeira norte-americana. A heroína boazinha é defensora da moral e ética daquele país.

Parente é desses artistas com histórico. Vem de uma linhagem de artistas e intelectuais. Por sua vez, desenvolveu-se como artista inicialmente em Fortaleza, depois veio para o Rio de Janeiro onde começou a estudar e a experimentar o cinema. Vai para a Paris, onde pesquisa e desenvolve um trabalho experimental e aprofundado da imagem fílmica ao desconstruí-la nas suas convenções cinematográficas.

Acompanho de longa data o trabalho de André Parente, embora à distância. Temos o Ceará em comum e lá, muitos amigos com quem dividimos histórias e experiências de arte. Mas nunca tivemos a oportunidade desse encontro que o texto e exposição permitem. Uma leitura poética do trabalho de Parente – modo de aproximação que me tem guiado até o presente momento no texto –, permite caminhos múltiplos e contraditórios, pois o próprio artista transita, deslizando, pelos limites da relação entre a compreensão poética com os da erudição.”

Uma leitura poética do trabalho de Parente – modo de aproximação que me tem guiado até o presente momento no texto – permite

caminhos múltiplos e contraditórios, pois o próprio artista transita, deslizando, pelos limites da fotografia, do cinema e do vídeo com suas narrativas muito simples. É a imaginação além do que se vê. Sem a intenção de dissecar, mas de questionar os dispositivos do cinema e do vídeo e da imagem em movimento.

É circular e rodopiar sobre si mesmo. Repetir sem fim, na tanga da mironga. É com esses valores e na janela de André Parente que pensei esse texto para refletir o momento atual, visto nessa exposição.

Só nos resta girar.

# POEMA

Arnaldo Freitas Filho

**Para Katia e André,**  
que gostam de mexer com água.

No meio do impossível, do signo  
o rio passa, parado, paradoxal.  
O rio ao contrario do rio de Rosa  
Sem descida ou descendência.  
Não sinto, não sei de Heráclito.  
Sempre entro na mesma água  
embora pareça outra, mas é só  
um ardil do pensamento ligeiro  
que resiste à especulação.  
É a mesma água que volta, igual.  
(como a do oceano, a céu aberto)  
em desfecho, boi morto, enchente  
correnteza, sem tirar nem pôr,  
um copo, um pingo de diferença  
Esta água fixa, me revela e fica.

# O HOMEM DO BRAÇO

Ismar Tirelli Neto

## Para o André

A diferença é que o homem cansa  
A diferença é que interroga quais elementos de uma determinada cena podem  
de fato morrer de cansaço  
O atributo é que cansa  
O condão é que cansa  
Muito antes de mudar-se em luminoso, ele cansa a diferença  
É que o homem cansa muito antes de o néon  
Terminar a sua volta  
A diferença é sua boca onde ninguém vende vitaminas  
A diferença está nos olhos terminados na boca acurralada sobre o grito numa  
Pérola segura entre os dentes  
Numa vitamina  
Numa cápsula de cianureto

# PAISAGEM À DOIS

Daniela Bousso

Katia Maciel e André Parente são artistas cujas investigações estão voltadas para a história da evolução do cinema, das novas mídias e das artes visuais. A produção de ambos, contemporânea por excelência, desenvolve-se a partir de uma prática híbrida entre teoria e arte, ora a publicar livros, ora organizando curadorias, ora desenvolvendo vídeos, instalações ou obras interativas. Como professores, ambos mantêm uma relação de proximidade e trocas com jovens interessados em arte e coordenam o Núcleo de Tecnologia da Imagem na Escola de Comunicação da Universidade Federal do Rio de Janeiro (N-imagem).

André Parente publicou títulos que hoje são referências recorrentes no campo das novas mídias e do cinema: *Imagem e Máquina* (1993) e *Narrativa e Modernidade* (2005) entre outros. Katia Maciel, por sua vez, publicou o livro *Transcinemas* (2009), que reúne diversos autores que tratam da problemática das novas formas de recepção e participação do público que redesenham o cinema tradicional. Alguns artistas denominam estas formas de “cinemas do futuro”. Outros autores se referem às mesmas como cinema expandido ou, ainda, pós-cinemas.

Desde a virada do milênio, vários artistas brasileiros tem desenvolvido softwares e dispositivos que ampliam as possibilidades fílmicas e realizam a fusão entre cinema e vídeo. Além de Katia Maciel e André Parente, artistas como Giselle Beiguelman, Lucas Bambozzi, Rejane Cantoni e Leo Crescenti, Daniela Kutschat e outros das mais novas gerações realizam pesquisas significativas sobre dispositivos, inclusive aqueles que envolvem a internet.

Transcinema é a denominação que Katia Maciel criou para definir a expansão dos dispositivos clássicos do cinema, de forma que as obras agreguem novas camadas de tecnologia, abrindo uma vasta gama de possibilidades e variações que conferem ao cinema um caráter interativo. Do circuito internacional da arte, Katia observou as experiências desenvolvidas pelo cinema experimental e por artistas como Jeffrey Shaw e Michael Snow. Da arte brasileira, a artista extraiu as experiências conceituais que envolveram a participação do espectador e marcaram a arte conceitual local, dos anos 1970 em diante.

Os experimentos desenvolvidos por artistas como Hélio Oiticica e Arthur Barrio nos anos 1960 e 1970, foram objetos de estudo de Maciel. O conhecimento aprofundado da obra de Oiticica, principalmente no que tange às pesquisas que levaram o artista a realizar os “quasi-cinemas”, que propunham a imersão e a participação do público, levou Maciel a desenvolver as suas imagens-relação, que pressupõem o envolvimento de corpo e mente por parte do espectador imerso na instalação.

Maciel e Parente trabalham exatamente no ponto aonde convergem operações complexas entre cinema, literatura, vídeo e artes visuais. Criam dispositivos de interatividade que desafiam o espectador a tornar-se um participante. Não poderia deixar de ser assim, uma vez que os artistas se dedicaram ao estudo e ao conhecimento de uma história da arte que envolve desde as experiências do cinema tradicional até as do Modernismo com o Surrealismo e o Dadaísmo, passeando entre as evoluções do território da performance e as intervenções urbanas de grupos como o Fluxus, no final dos anos 1950 e nos anos 1960, além da influência dos brasileiros já citados.

De saída, as suas obras nos colocam diante de alguns embates e tensões típicas das problemáticas do século XXI. A primeira delas é se a arte ainda pode ser considerada um espaço possível para o assentamento da expressão e da liberdade; em seguida, se ela pode ser entendida enquanto jogo, passível de provocar em nós transformações, por nos transportar para universos míticos, oníricos ou ficcionais. Um outro embate trata do problema do transcurso do tempo, ou seja, a fricção entre o cronômetro interior de cada um e a

compressão do tempo global entrópico. Neste sentido, indagam que contratos são possíveis de se fazer com o tempo, quando a cronometragem interior nos leva a uma densidade ontológica, que inscreve nas obras aspectos relativos à tessitura das novas subjetividades que surgem no século XXI.

# O IMAGINÁRIO TECNOLÓGICO - SOBRE DUAS INSTALAÇÕES DE ANDRÉ PARENTE

Martine Beugnet

Como dar conta de nossa condição de “estar-no-meio” na era da “an-icologia”, onde o poder imersivo de imagens e sons contemporâneos parece interferir cada vez mais na distância de que depende a reflexividade? Como apreendemos a inscrição da tecnologia em nossas vidas e em nossos próprios sonhos quando tecnologias de comunicação permitem que o “ruído”, o “furor” do mundo circulem e perpassem tanto nosso inconsciente e nosso imaginário quanto nosso consciente, individual e coletivo? Tais são as prementes questões exploradas por André Parente em suas **videoinstalações**.

No texto que se segue, tenciono focar dois trabalhos de sua autoria, *Figuras numa Paisagem* (2010) e *The Chronic Wound* (2014), tidos aqui como “milieux” experimentais, seja, espaços onde formas conexas de “estar-no-meio” são produzidas pela assemblagem de corporealidades e tecnologias – uma articulação entre percebido e perceptor, imagem, som e dispositivo intrincada pela interposição parasítica de velhas e novas mídias, ou pela assombração de uma mídia por parte de outra.

No trabalho de Parente, o “estar-a-meio” do mídia e das imagens, para parafrasear Raymond Bellour, aplica-se igualmente aos dois eixos entrelaçados que de costume balizam as definições de meio: pode servir para descrever a troca que se dá como um cruzamento de diversas mídias, ou para evocar as reconfigurações da tecnologia e do dispositivo que condicionam a produção, exibição e recepção de velhos e novos conteúdos. Onde, instalações tais como *Figures in the Landscape* e *The Chronic Wound* exploram as maneiras pelas quais imagens criadas por um meio específico dão testemunho de sua proximidade (por vezes, como no caso do cinema, da televisão ou do vídeo, ou VR e mídia de exibição em tela, uma proximidade conflituosa) com outro meio, revelando os processos e padronagens através dos quais a matéria audiovisual se atualiza.

Como a matéria perceptiva torna-se acessível a nossos sentidos e nossa compreensão tornou-se uma questão central em nossas existências permeadas pela tecnologia: imagens parecem ser onipresentes, contudo, o que nos dão a ver no final,

entre aquelas imagens que são atualizadas e as que permanecem virtuais? A partir do conceito de “dobra” de Leibniz, Laura U. Marks descreve da seguinte maneira o processo de “desdobramento” mediante o qual uma imagem passa a ser percebida: “Podemos considerar o infinito como sendo constituído por inúmeras dobras (...). Cada percepção é um desdobramento. Para desvendar de onde uma imagem procede, precisamos descobrir como ela se alçou deste infinito”. Contrastando com o “desdobramento”, o “dobramento” designa o processo pelo qual a matéria perceptível é filtrada. A codificação digital, salienta Marks, acrescenta uma camada de complexidade a este estágio de “dobramento”; mas através destes modos de seleção e balizamento, a prática do cinema e da fotografia são já parte também do “dobramento”. Para Marks, uma das funções da arte é dar conta deste processo de dobramento, tornar tal operação visível ou sentida.

Na medida em que já foi condicionado pela tecnologia, o processo de desdobramento/dobramento – a atualização e filtragem de imagens (e a consciência disto) descritas por Marks faz corpo com a noção de “inconsciente ótico” de Walter Benjamin. O conceito de Benjamin assenta na intuição de que imagens produzidas por máquinas são mais que meros registos e documentos, que tecnologias óticas têm a capacidade de trazer à superfície uma visão de mundo que escapa ao sentidos humanos comuns. Fazendo-o, contribuem para o tornar perceptível (desdobramento) um inconsciente coletivo que é moldado por (dobramento), e no entanto excede a natureza puramente funcional do tecnológico.

Ainda que ambos os trabalhos aqui discutidos explorem as condições de aparição das imagens, e de sua circulação e percepção, em meu entendimento, *Figures in a Landscape* o faz ao dramatizar um processo de “dobramento”, ao passo que *The Chronic Wound* oferta-se como uma evocação contemporânea de um “inconsciente ótico” – um inconsciente coletivo embebido no que poderíamos descrever, referindo Michel Serre, como o “ruído” do mundo. Em ambos os casos, entretanto, o espectador é convidado a engajar-se com uma experiência sensorial aumentada, ao mesmo tempo em que se torna cômico das dimensões mediadas e históricas intrínsecas à experiência. Funcionando como uma dupla hélice, ambos os aspectos, o sensorial e o processo de mediação, incutem-se nos mises en abime da produção e da circulação de imagens orquestradas na obra de Parente, a fusão entre reflexividade e prazer sensorial que seu trabalho oferece, com um sentido de contemporaneidade barroca.

Especialista em arqueologia das mídias, Parente aborda a questão da relação da arte com a técnica de uma perspectiva histórica, a partir de uma extensa história mista de arte e tecnologia e de uma trama de encontros intermídia (entre literatura e imagem em movimento, bem como fotografia, pintura e cinema) que ele remodela através da tecnologia contemporânea audiovisual. De maneira característica, *Figuras numa Paisagem* evoca dois extremos do espectro midiático no tocante à história da recepção: por um lado, relembra o dispositivo tradicional do “buraco de fechadura”, acessível a um espectador apenas; por outro recria uma versão dos panoramas e diaporamas fotográficos ou pintados – aquelas espetaculares instalações imersivas

Olhando-se por um par de binóculos estereoscópicos, um único espectador explora imagens panorâmicas em alta resolução. Localizados no centro de uma sala de exibição aparatada com uma tela, os binóculos são ligados ao extremo de um mastro de equilíbrio, de modo a acompanhar os movimentos do corpo do espectador. A imagem resultante da navegação do espectador é projetada na grande tela que adorna uma das paredes da galeria. As escolhas feitas pela pessoa incumbida dos binóculos – qualquer que seja a parte da paisagem que ela decide mirar ou atravessar – são portanto testemunhadas pelo restante dos visitantes da galeria. Tanto o espectador quanto o que se vê podem, portanto, ser também observados. De maneira similar, a trilha sonora que acompanha as imagens selecionadas é ouvida por todos os presentes.

Ao usuário do dispositivo, dá-se então uma opção: pode optar por navegar o espaço de uma vasta biblioteca ou explorar uma paisagem praieira, ambas pontuadas por discretas presenças em vídeo do artista a ler passagens de livros. O espectador descobre os vídeos “incrustados” – pequenas janelas de imagens em movimento inseridas dentro dos limites de uma fotografia panorâmica fixa – enquanto investiga o panorama de 360 graus da biblioteca ou da praia de Ipanema. Apertando um dos botões do dispositivo, pode então dar zoom no vídeo, expandi-lo até um formato “tela cheia” e simultaneamente ativar o som da voz do artista.

O trabalho de Parente nos recorda a clássica noção de Bellour de Entre-imagens não apenas pela combinação, na instalação, de fotografia e vídeo, mas porque, na transição de um a outro, é a

memória do terceiro meio, o cinema, que atona. Algo na maneira como o dispositivo de Figuras numa Paisagem opera a passagem de fixidez a movimento recorda igualmente as primeiras projeções cinematográficas. Tom Gunning salientou que parte do encantamento experimentado pelas primeiras plateias cinematográficas derivava do meio evidenciar a sua própria especificidade: para ativar o efeito realista e espetacular de figuras movendo-se por uma tela, o “frame” inicial aparecia congelado – de modo a retardar o momento quando o conteúdo da imagem se tornasse animado fazia parte do espetáculo. Na instalação de Parente, a atração da imagem em movimento manifesta-se através de um contraste entre o panorama fixo e as sequências filmadas, mas também, paradoxalmente, mediante o poder arrestador deste último: para acessar o vídeo e imergir no mesmo, o espectador incumbido dos binóculos precisa deter sua circunavegação e focar no conteúdo da sequência animada, entregando-se a um fluxo de imagens movido por forças que escapam a seu controle. Onde, Figuras numa Paisagem nos convida a refletir a propósito da evolução da recepção tal como despoletada pelo surgimento de modos conflitantes de expectativa. Contrariamente às recepções móveis implicadas pelos displays panorâmicos dos antigos dioramas, no cinema, a imersão no movimento depende da imobilidade dos corpos dos espectadores. Na realidade virtual, a visão conecta-se mais uma vez ao movimento corporal, mas esta re-corporificação vem com um preço: a perda parcial da distância que tipicamente assegura a dimensão estética do cinema como arte. Se, por um lado, no cinema de arte tal experiência estética acha-se imersa no encontro com a visão e

a subjetividade de um outro (o realizador, o diretor de fotografia, o editor), na RV, o confronto com a imagem é parcialmente subsumido ao processo de interfacing – menos uma questão de imersão na imagem pre-existente do que uma questão de investimento espectral em controlar parcialmente sua transformação (direção; enquadramento, velocidade).

A instalação de Parente reformular esta questão da distância estética como questão de “hipermediatez”. Aqui, dá-se a ver a certo número de espectadores imagens duplamente mediadas: extraídas do conjunto de fotografias e vídeos criado pelos artistas, as imagens projetadas são novamente mediadas pela visão e pelas escolhas de um único espectador. A imersão e a imediatez (tal como experimentadas pelo usuário com os binóculos) cedem lugar portanto à hipermediatez (a plateia assistindo tanto a imagens quanto ao uso do dispositivo que assegura a navegação pelas mesmas). Ao mesmo tempo, o voice-over, de tom intimista, embora ouvida por todos, sustenta o sentido de distância que se estabelece na lacuna entre dois modos de recepção. Portanto, com sua superposição de interface singular e recepção coletiva, *Figures in a Landscape* com efeito desmonta a estrutura do efeito de realidade virtual.

Apartado visualmente de suas redondezas imediatas, o “espectador cego” que olha através dos binóculos estereoscópicos assume uma aparência levemente monstruosa, aparentada ao ciborgue, que caracteriza todos os usuários de um equipamento de realidade virtual. Poder-se-ia argumentar, no entanto, que mais monstruoso ainda é o efeito deste duplo olhar. Uma pessoa olha e seleciona, mas suas

escolhas são visíveis a todos: o resto da plateia como que vê através de seus olhos. Mesmo que a situação seja uma de co-presença (em oposição ao voyeurismo), o estranho espaço portanto criado entre a observação individual e a visão coletiva dá azo a um sentimento de transgressão: para os espectadores de fora, observar as imagens projetadas é um pouco como ler a mente de uma pessoa.

Além do mais, o usuário dos binóculos estereoscópicos, quando imerso na obra torna-se cego com relação aos olhares dos membros da plateia cujos olhos podem deixar a tela para focá-lo exclusivamente. O sentido de vulnerabilidade é exagerado pela performance aparentada à dança do usuário da RV: a coreografia involuntária executada enquanto ele ou ela se deslocam para investigar, tomados pela exploração de um espaço imersivo, observada pelo resto dos frequentadores da galeria. No entanto, descrever *Figures in a Landscape* como mise en scene do voyeurismo ou do poder dos simulacros seria não compreender a proposta. Pois em seu complexo desdobramento dos padrões de uma visão tecnologicamente mediada, a instalação de Parente se oferece como uma performance da “caráter mediático do movimento corporal”: o corpo do usuário de RV é a ferramenta e o filtro pelo qual comunicam-se imagens ao resto da plateia.

Donde, se por um lado o trabalho de Parente apresenta forte ressonância com relação às teorias de Mark do “dobramento” das imagens”, ele também ecoa a reavaliação de Mark Hansen do engajamento do espectador na era das mídias digitais. Para Hansen, nossa relação com as imagens é a um só tempo corporificada e

criativa. Em oposição a Marks, Hansen argui que esta relação é facilitada, em vez de impedida, pelo advento do digital. Tal como Marks, sua teorização é devedora de Bergson, mas sua abordagem centra-se no corpo – o corpo operando como “um tipo de filtro que seleciona, de dentro o universo de imagens que circulam á sua volta e em conformidade com suas própria capacidades corporificadas – precisamente aquelas que lhe são relevantes”. “Em vez de selecionar imagens pre-existentes”, Hansen acrescenta, “o corpo opera agora filtrando informações diretamente e, através deste processo, criando imagens”.

No entanto, se o trabalho de Parente integra formas de expectativa corporificadas que se alinham com a premissa analítica de Hansen, ele sustenta, em última análise, o papel antecipatório e a intervenção crítica do artista não apenas nos processos de seleção e montagem, mas também no ato de trazer ao primeiro plano os processos (o dispositivo, bem como interferências intermídia) que alternam entre nos possibilitar e nos impossibilitar o acesso a certas imagens. Não existe apenas um, mas diversos processos corporificados de filtragem e mediação em operação em *Figures in a Landscape*. Portanto, os gestos do usuário de Realidade Virtual, exibidos simultaneamente como aquilo a que Agambem se refere como uma *gesta res* (um objeto em si próprio), e como meio (de produzir uma série específica de imagens), acenam para a coexistência de diferentes modos de produção de imagens bem como de regimes de expectativa.

O que transparece à medida que o usuário de Realidade Virtual desloca-se imprevisivelmente pela paisagem fotográfica em 360 graus

não é criado especificamente para o olhar de uma plateia: as imagens são tornadas acessíveis a outros através do setting específico projetado pelo artista, mas elas são, para citar Hansen, selecionadas por e “relevantes a” um corpo específico. Vagamente recordativos dos drives fantasma de antigamente, as panorâmicas céleres e erráticas, as bruscas mudanças de direção, as súbitas paragens, os enquadramentos aleatórios decorrentes do manuseio dos binóculos por parte do usuário de Realidade Virtual são a expressão de uma experiência individual aut centrada. Embora parte da experiência estética graças ao aparato instalativo, são essencialmente vazias de intencionalidade artística. Em contraste a isso, as sequências em vídeo “loopadas”, acompanhadas da absorvente récita de textos escolhidos pelo artista, reabilita temporariamente um modo cinematográfico de expressão: são projetados para serem assistidos, e para que tal se possa dar, o usuário de Realidade Virtual precisa abdicar de seu poder de “interfacear” com a imagem. Nisto, *Figures in a Landscape* nos recorda que os prazeres da contemplação vêm com um preço: com um eco distante da Invenção de Morel, a instalação de Morel transmite uma impressão melancólica da expectativa fílmica como experiência de separação. Tal era o entendimento que tinha Stanley Cavell do cinema: malgrado todos os seus meios forçosos de despoletar identificação e suas qualidades imersivas, o meio da imagem em movimento é uma janela para um mundo de que não podemos tomar parte, que não é impactado por nossa presença. Esta paradoxal combinação de engajamento e não-participação, no entanto, é o que funda em última instância o poder afetivo e expressivo do cinema, bem

como seus prazeres expectationais.

O relato ficcional da própria expectativa, e da impossibilidade de uma percepção perfeitamente objetiva, seja como imersão ou como separação, encontra-se no coração do Palomar de Italo Calvino, um dos textos lidos como parte da banda sonora do trabalho de Parente. Como um distante primo imaginário de Jules-Etienne Marey, o personagem homônimo do livro é a encarnação literária do desejo de perceber as coisas tanto de forma clara quanto de forma distinta, em completa objetividade. Em sua (malograda) rejeição de todas as coisas indefinidas e incertas, Palomar é, como observa Antonio Costa, um “pequeno monstro”. Como os atuais usuários de Realidade Virtual, “ele tem um corpo que não parece terminar com uma cabeça, mas como um estranho dispositivo ótico-mecânico. Uma câmera, talvez, ou uma câmera de vídeo. Ou talvez um telescópio, ou um receptor de fibras óticas”.

No entanto, se o projeto de Palomar de se tornar “nada mais que uma janela pela qual o mundo se enxerga a si próprio” parece antecipar-se a descrições do que a Realidade Virtual tem a oferecer a seus usuários, a imersão é, não mais que a experiência estética em geral, parte dos métodos e objetivos do personagem de Calvino. Palomar se posta numa praia observando o mar, e ele não se interessa pelo ir e vir das ondas como objeto de beleza, nem tampouco deseja imergir-se na experiência sensorial possibilitada pelos arredores. Tal como no método da redução fenomenológica, ele deseja isolar e observar uma única onda com vistas a perceber com acuidade o seu movimento, do início ao fim, e fixá-lo com precisão em sua mente,

“dominando a complexidade do mundo mediante a redução do mesmo a seu mecanismo mais simples”. Exercitando sua visão como se fosse tão distanciada e indiferente como as lentes de uma câmera, ele tenta analisar os movimentos do mar com exatidão científica. Em outras palavras, Palomar quer construir uma imagem precisa do vago. Um feito estilístico similar ao que Gérard Genette descreveu certa vez como “efeito ricochete”, a escritura de Calvino apropria-se de técnicas cinematográficas características – detalhes fotográfico, close-up, mudança de escala, elipse, montagem – e, embora publicado antes do advento da captação de imagens em alta definição, o texto continua sendo um lembrete propositado da impossibilidade de dominar o mundo perceptível para além do limiar do “claro e confuso”.

Em conformidade com o tratamento literário de Calvino da percepção visual, cada vídeo incrustado de *Figures in a Landscape* cria uma farpa na visão panorâmica, linhas de fuga no que nos parecera, de início, um mundo virtual perfeitamente circunscrito em 360 graus. E não importa que os vídeos tenham sido captados em alta definição e sequenciados em loop, na imagem da onda, uma vez ativada, o movimento que afeta todas as partes de seu conteúdo simultaneamente e através do tempo não pode jamais ser apreendido inteiramente e precisamente.

Entre os textos escolhidos pelo artista figura igualmente o “Homem ao mar” de Rubem Braga. Para ouvi-lo, o usuário dos binóculos aproxima-se com o zoom num vídeo que mostra o contorno de um nadador avançando pelas nuvens, num ponto longínquo do mar. No relato de Braga, o observador postado na praia tornar-se conscientemente absorto no espetáculo do nadador, empregando uma

forma de confiabilidade supersticiosa (ou, posto de modo mais positivo, um senso melhorado de responsabilidade) na maneira como ele mantém seu olhar focado na silhueta através de sua jornada. É como se a descrição ela própria estivesse a construir a cena, como se o olhar do observador carregasse o nadador – como se, se o observador tivesse parado de observar com tamanha intencionalidade, o nadador não teria retornado à praia em segurança, sumindo em meio às nuvens num momento de desatenção do observador. Portanto, a história escrita e sua versão imersiva multimídia combinam-se para formar o *mise en abyme* de um processo de co-criação, entre leitor e texto, e entre instalação artística e plateia, envolvendo uma forma específica de expectativa que contrasta fortemente com a prática comum de ambientes de realidade virtual; uma suspensão de todas as ações salvo uma observação atenta, sustentada.

Como Palomar, que olha para o mar tão fixamente que começa a sentir-se tão bambo quanto as ondas, ou como o observador na história de Braga, com sua exagerada impressão de co-presença com o objeto de seu olhar, os espectadores de *Figures in a Landscape*, quer estejam olhando pelo dispositivo, quer estejam apenas sentados à volta, tomando parte na visão do visualizador imerso que executa a dança cega do *Visorama*, são conscientizados de seu status tanto de observadores, com um ponto de vista limitado que jamais coincide inteiramente com outro, e simultaneamente, uma parte do mesmo mundo observado. Tal como com a percepção da inapreensibilidade inerente do campo do visível tal como representado no filme, assim a impressão de um campo partilhado de percepção, onde é-se tanto

sujeito como objeto do olhar, é a um só tempo lição de humildade e empoderamento. No padrão absorvente de ecos que estabelece entre filme, vídeo e literatura, e tecnologias midiáticas passadas e presentes, o trabalho de Parente medita numa co-existência do observador e do observado que torna o primeiro igualmente parte da infinita confusão de matéria e movimentos do mundo: um ser-em-mídia e ser-em-linguagem coextensivo a um ser-no-mundo que forma a dimensão ética do gesto, segundo Agamben.

“Não existe substância, não importa o quão pequena, que não seja afetada por todas as outras”, argumentou Leibniz. Para Laurence Bouquiaux, a percepção clara e confusa de Leibniz, com sua base naquilo que ele chama de “a admirável conexão de todas as coisas”, não é apenas o reconhecimento do valor da percepção sensória, mas a refutação do observador Cartesiano classicamente distanciado, postado do lado de fora daquilo que observa, dotado de um ponto de vista onisciente e distanciado. Bouquiaux observa que, embora Leibniz distinga entre o sujeito que percebe do objeto percebido, e fala de perspectiva e ponto-de-vista, ele não “concede ao homem uma condição de olhar privilegiado no sistema de natureza”. Sua teoria da percepção não implica simplesmente que o homem tem a “possibilidade de ordenar um mundo-objeto que ele ou ele contempla do lado de fora”. Em vez disso, Leibniz coloca que, já que ambos habitam o mesmo mundo, tudo o que se pode fazer é experimentar o mundo de uma perspectiva limitada que necessariamente inclui um elemento de confusão. Por sua vez, o sentido de imprecisão de não-finitude que derivamos da percepção sensória alimenta a criação

artística.

Com Figuras numa Paisagem, Parente expõe o aparato audiovisual como um dispositivo combinado, enfatizando imagem, percepção e medialidade – os modos e maneiras da mediação – como parte de uma cadeia de conexões constantemente cambiante e gestos que incluem e afetam tanto o observador quanto o observado. Completado quatro anos mais tarde, *The Chronic Wound* encaminha-se também à questão da imersão e da mediatização. Porém, se *Figures in a Landscape* enfocou na passagem quiásmica (observador/observado) do conteúdo atualizado do individual (sujeito e corpo) ao coletivo, aqui, é a parte inconsciente e incontrolada deste processo que é explorada; a circulação caótica de imagens e sons que funda as dobras inesperadas da história humana. *The Chronic Wound* evoca o que poderia ser chamado, com referência a Michel Serre, de “ruído”: a circulação de dados parasíticos, imagens e sons que dão conta de uma multiplicidade de pontos de vista, tomando a forma de um rumor inconstante, anárquico, autocontraditório. Os regimes de captação de imagem referidos são os que nos foram introduzidos pela televisão e de seguida pelo vídeo digital, onde nossa realidade parece gerar quase que instantaneamente seus próprios duplos espectrais (muito diferentes dos fantasmas de antigamente, e dos espíritos que costumavam assombrar as primeiras imagens cinematográficas e fotográficas). Imediatez e instantaneidade vêm sendo de há muito colocadas como as principais características da imagem midiática eletrônica. Raymond Bellour, por exemplo, observou como em seu tratamento de mídia de massa, “A história se vê reduzida

a um presente inconsistente, sempre renovado, mas relativo, evanescente”.

*The Chronic Wound*, no entanto, é uma tentativa de re-historicizar este “duplo instantâneo”. A combinação de vídeo e fontes televisivas da instalação é orquestrada como parte de um relato da “revolta da vacina” de 1994. Episódio seminal da história do Rio de Janeiro, a revolta da vacina foi alimentada pelas consequências combinadas da escravidão e da exclusão urbana e sócio-econômica, e tornou-se parte das rixas que talaram a construção verdadeira e imaginária da cidade. Tais eventos encontraram assombrosos ecos na turbulência que marcou sucessivamente a implementação de novos planos urbanos em 2004 e 2012. Próximo à imagem em vídeo que forma o núcleo respirante da instalação, o fluxo de imagens televisionadas projeta-se como traço persistente deste passado que recorre; um fluxo ofuscado, porém insistente.

Parente criou *The Chronic Wound* (2014) em colaboração com seu filho, o cineasta Lucas Parente. Eles descrevem o trabalho como “uma síntese entre videoinstalação e ensaio cinematográfico”. Dois tipos de imagens em vídeo são projetados no chão, enquanto sequências retrabalhadas de material televisivo aparecem sobre uma tela vertical ao lado. A projeção no chão mostra um colchão em tamanho natural, coberto com o tipo de tecido padronado por vezes referido como pano colonial. A silhueta de um homem afro-brasileiro vestido de andrajos, deitado de lado, ou de bruços, dormindo, aparece e desaparece sobre a superfície da esteira.

Na extremidade desta projeção no chão, encontra-se um televisor

pequeno. Ele exhibe uma sucessão de imagens caóticas, borradas, parcialmente obscurecidas de favelas e protestos, interpoladas com mapas geológicos, tomadas de urubus voando e se alimentando, e da paisagem serrana que cerca a cidade. Revezando com o som da respiração profunda do homem adormecido, tem-se um voice-over contendo um diálogo solto entre duas vozes. A voz de um homem fala do calor e da presença opressiva de uma cidade que ele compara a um corpo em decomposição que pode acabar por traga-lo. A voz de uma mulher – a personificação da cidade, talvez – fala dos urubus que voam em círculos sobre o Rio de Janeiro, e evoca, mediante uma litania de fatos e estatísticas, as grandes revoltas que irromperam em resposta à autoritária modernização da cidade. Desconsiderando as reivindicações dos menos favorecidos, a novo planejamento urbano deslocou grande parte do contingente predominantemente Afro-Brasileiro da população da cidade. Processos similares de expropriação e gentrificação deram-se em 2004 após a grande Reforma de Pereira Passos, e do planejamento de 2012-2013 em preparação para a Copa do Mundo e os Jogos Olímpicos. Em ambos os casos, transcorreram revoltas populares em larga escala, mas o protesto do povo continuou ignorado, com trágicas consequências a longo prazo.

Dois regimes de imagens borrados são apresentados lado a lado na dupla projeção de *The Chronic Wound*. Há a imagem suavemente texturizada do homem adormecido, que uma sucessão de dissolves dota de certa organicidade: seu corpo aparece e depois gradualmente desaparece, como se absorvido pelo tecido sobre o qual repousa, um

ciclo rítmico de desaparecimentos e aparições que nos dá a impressão de que a própria imagem está respirando. Ao lado da imagem projetada do homem adormecido, a pequena tela anima-se de uma corrente ininterrupta de visões lúridas, tornadas ainda mais ameaçadoras pelo fato de permanecerem parcialmente ilegíveis, seguindo sem fim na tela sem um raciocínio ou narrativa claros.

Uma impressão de exaustão, exploração e decadência insufla tanto o material em vídeo, atonando mediante as menções recorrentes na trilha sonora de urubus, e as silhuetas das aves de rapina que aparecem na tela menor. Um lembrete dos cadáveres que foram jogados às partes externas da cidade durante a contenção das revoltas, estas imagens operam também como uma extensão dos motivos que ornaram o tecido do colchão, recordando-nos o passado carioca como centro de tráfico de escravos, tendo o Cais do Valongo sido, outrora o maior porto de chegada de escravos no Brasil e o principal destino para o comércio nas Américas. Ao mesmo tempo, a forma vacilante do corpo evoca uma sequência infundável de apagamentos e retornos, uma resistência ao efeito das histórias oficiais que tendem a apagar os corpos que não encaixam em seus relatos.

A escolha de Parente pelo dissolve, uma poderosa ferramenta a serviço do “poder de ‘aparição’ da imagem-movimento”, inspira-se numa longa tradição que associa o borramento ao sono e estados oníricos. Numa precisa tradução visual da doxa Cartesiana, no cinema, a imagem clara e distinta comumente indica um estado de consciência alerta, ao passo que, já no início da história do cinema, a imagem borrada acena uma mudança para um estado onírico ou de

inconsciência. O borrado, como qualidade de percepção que normalmente não se cola à nossa atenção, pode ser um meio poderoso de tal inconsciente. A menos que soframos de miopia e não usemos óculos, ou nos utilizemos de meios de transporte de alta velocidade, não fazemos a experiência do borrado enquanto tal de maneira consciente e cotidiana. Embora nos inclinemos a considerá-la uma espécie de visão “faltosa”, danificada, como ressalta Raymond Bellour em passagem sobre o borrão suscitado pelo movimento em *L’Entre-Images*, aquilo que o olho humano não registra comumente é o borrado, seja o borrado dos corpos em movimento ou de objetos distantes, às margens do campo de visão ou em proximidade muito grande. Pensar no borrão em conexão com o inconsciente ótico traz à tona as ressonâncias entre as reflexões de Walter Benjamin e os escritos de George Didi-Huberman acerca de imagens-sintoma. Imagens-sintoma são imagens que atestam a existência de um lado suprimido da representação visual, onde o disforme desafia a clareza, a legibilidade e o entendimento racional. Para Didi-Huberman, a experiência das imagens-sintoma é fundamentalmente anacrônica: o modo como tais imagens dependem da memória do espectador ultrapassa as categorias estabelecidas da história da arte e seu relato cronológico de estilos e técnicas. No caso do trabalho de Parente, a assombração de um meio dependente do tempo por outro pode ser descrita em termos que nos recordam as imagens-sintoma: a presença, como parte da instalação de vídeo, de imagens outrora televisionadas, “imagens pobres” que formam um substrato, a lembrança ou traço de outro regime imagético, obscuro, mas vindo à

superfície, ainda que em estado de quase decomposição.

Uma das fontes de inspiração de André e Lucas Parente para *The Chronic Wound* é a escrita de Michel Serres, em particular onde o filósofo volta sua atenção ao crescimento combinado de abstração e caos, ecoando, portanto, a conceitualização de Didi-Huberman, no contexto da história das artes, de imagens-sintoma. Em termos prescientes, Serre denuncia a crescente abstração de discursos (político, urbanístico, mediatizado) que não têm nenhuma relação com a realidade: “tornando-se abstrata, desvinculada da experiência, a humanidade avançada alça voo rumo aos signos, obseda imagens e códigos e, voando em meio a eles, perde toda relação, nas cidade, com a vida e com a matéria do mundo”. O rumor inerente do mundo, ou “ruído”, tal como Serre o refere, aumenta como contraponto a tais formas de insignificância contemporânea, discursos desconectados da realidade que no entanto se apresentam disfarçados de racionalidade. Mas tal desconexão não é sustentável: “a guerra, a fúria”, eventualmente irrompem em resposta, mostrando que “o sistema encontra-se em ruína”.

Como exemplos daquilo que Hito Steyerl batizou de “imagem pobre” – a imagem pixelada, esmaecida, reformatada, comprimida, refimada, copiada, circulante -, o fluxo de material em desintegração, tal como exibido na tela menor de *The Chronic Wound*, pontuado por mapas e diagramas, carrega consigo o rumor caótico de um mundo incessantemente comunicante, embora impenetrável. Escrevendo no começo do século XX, antes, portanto, do advento da abstração, o historiador Vilhelm Worringer sugeriu que, em representação, o

impulso de abstrair objetos da matéria circundante corresponde ao desejo de dar ou negar sentido à existência e ao empuxo do caos. A abstração, portanto, segundo este emprego do termo, nada teve que ver com arte não-figurativa: Worringer interessava-se pelo significado de técnicas de representação onde objetos são isolados ou extraídos do fundo, contornados e demarcados de modo a serem apresentados de maneira mais estável e legível. Como Neil Donahue apontou, Worringer ressalta os alicerces existenciais de uma inclinação estética particular: Para Worringer, Donahue argumenta, “O impulso da abstração (...) origina-se numa consciência da temporalidade, contingência, e num estado de terror objeto: ‘o imenso vazio do espaço e a contingência do acontecimento’”. O tipo de abstração que Worringer descreveu encontra-se, pode-se argumentar, em operação hoje, na busca por definição imagética cada mais elevada e imagens tridimensionais que oferecerem a ilusão de um maior conhecimento e controle do visível mas, em última instância, fundem-se e deixam-se subsumir sob outra forma de abstração: o mundo desconectado dos sinais e do mapeamento denunciado por Serres.

Em *Genese* e *Le Contrat Naturel*, particularmente, Serres sugere que mesmo quando quer significar modernização, o impulso rumo à abstração, como parte de um campo combinado de representação visual e discurso histórico regulado por uma demanda pela máxima comunicabilidade e legibilidade, acaba por conduzir a uma desassociação da experiência. Por contraste, o rumor parasítico, a expressão de um lado inferior da comunicação, segue por demais múltiplo para ser reduzido à coerência: seu âmbito, em vez de ser o da

abstração, é o do disforme. *The Chronic Wound* encena diferentes regimes de produção de imagem e circulação próximos um ao outro, dando espaço a vozes e corpos históricos que tendem a ser marginalizados ou apagados. Fazendo-o, como em *Figures in a Landscape*, ele assunta a dificuldade e importância de designar uma fonte de enunciação a imagens hoje em dia, enquanto elas inundam nossas telas e impregnam tanto nossas vidas despertas quanto nossa vida inconsciente.

Para Vivian Sobchack, escrevendo para *Scene and the Screen*, dada a corrente circulação parcialmente automatizada e produzida em massa de imagens, o reino da “imediatez” e a perda do tipo de dispositivo visível e gramática do cinema dá margem a imagens desancoradas, imagens órfãs sem um ponto de vista claro, pelas quais ninguém se responsabiliza. Ocultando suas origens, tais imagens órfãs que se empenham em apagar os traços mais óbvios do ruído parasítico tornam-se naturalizadas, não se questionando seu processo de atualização. É precisamente na maneira como performa o processo de materialização visual que o trabalho de Parente desfaz este regime de naturalização, enfocando, por seu turno, a capacidade da imagem de “nos fazer ver, não simplesmente de deixar-nos ver”. Fazendo isto, seu trabalho atesta a presença (dos primórdios do cinema ao advento da captação digital e da realidade virtual) de um imaginário polimórfico, insuflado de outras mídias e formas de arte, e no entanto, nascido de tecnologias de som e visão que absorvem e carregam o ruído do mundo.