

Esculturas filmadas em narrativas menores

Fábio Purper Machado¹

Rosa Maria Berardo²

Resumo

Este artigo trata de questões inerentes a uma pesquisa artística em processo, a criação de *videoHQesculturas*, que relaciona as linguagens presentes em seu nome às do cinema e da animação. Tais relações se dão no uso de técnicas do *stop-motion* e também em estudos filmicos envolvendo luz, enquadramento, movimentos de câmera e montagem. Entre os referenciais desta poética, este texto se detém nos filmes e na Teoria da Visão Táctil de José Val Del Omar (1961), que lidam com a valorização do tridimensional no vídeo, e no conceito de narrativa menor segundo Gilles Deleuze e Félix Guattari (2014), que trata de narrativas onde a preocupação com cânones de suas linguagens dá lugar a experimentações minoritárias dentro destas.

Palavras-chave: escultura; vídeo; história em quadrinhos; visão táctil; narrativas menores.

Mesa temática: Arte Investigações.

Abstract

This text emphasizes questions that are inherent to an ongoing arts research, the creation of *VideoComicSculptures*, in which these three nominated languages relate between themselves and with cinema and animation. Such relations occur by the use of stop-motion techniques and in filmic studies involving light, framing, camera movements and montage. Amongst this poetics referentials, this text focuses on the films and the Theory of Tactile Vision by José Val Del Omar (1961), which seeks to appreciate three-dimensional forms on video, and the concept of minor narrative according to Gilles Deleuze and Félix Guattari (2014), about narratives where the preoccupation with their languages canons is replaced by minoritarian experimentations inside them.

Key words: sculpture; video; comics; tactile vision; minor narratives.

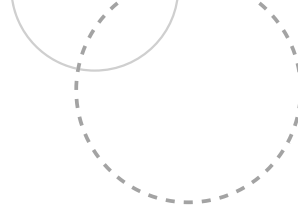
VideoHQescultura

O foco deste artigo é uma investigação artística em processo que consiste na criação de *videoHQesculturas*. Nelas se relacionam as linguagens da escultura, do vídeo, da história em quadrinhos, e, a partir destas, as do cinema e da animação. Embora escrito em coautoria com a orientadora da pesquisa, conta com a primeira pessoa do singular por tratar da poética individual do artista/pesquisador Fábio Purper. As narrativas resultantes destes processos são vídeos onde a materialidade escultórica interage com a presença de escritas em narratividades abertas, sem a necessidade de comunicar mensagens ou significados unívocos. Para além do contar histórias, a *videoHQescultura* propõe vivências ópticas e sonoras a partir de materialidades no tempo.

Entre os procedimentos pelos quais transito nesta poética estão a modelagem de esculturas, geralmente em ferro e papel, a elaboração ou apropriação de escritas, captações e edições digitais embasadas em estudos de quadrinhos e cinema sobre elementos como luz, enquadramento, movimentos de câmera e montagem, e também algumas

1 - Mestrado em Artes Visuais pela Universidade Federal de Santa Maria, Doutorando em Arte e Cultura Visual na Universidade Federal de Goiás. Contato: fabiopurper@gmail.com, (62) 98296 7879.

2 - Pós-doutorado em Cinema na Université du Québec à Montréal, professora da Pós-Graduação em Arte e Cultura Visual na Universidade Federal de Goiás. Contato: rosaberardocinemaefotografia@gmail.com, (62) 3294 0839.



técnicas da animação em *stop-motion*. Esta investigação nutre especial relação com a “Teoria da Visão Táctil”, do cineasta espanhol José Val Del Omar (1961), que trabalhava a luz sobre a escultura filmada a fim de a ela proporcionar o que chamava de temperatura vital, e também com o conceito de narrativa menor, dos franceses Gilles Deleuze e Félix Guattari (2014). É possível chamar uma narrativa de menor, no sentido trabalhado por estes autores, quando esta ocorre numa potência experimental que extrapola as linguagens dentro das quais é concebida. Uma narrativa é menor não quando tem menos importância que outras, mas quando, em vez de se alinhar com fazeres hegemônicos de linguagens legitimadas, produz gagueiras que as transgridem a partir de dentro.

Entre tato e luz

A partir do momento em uma escultura é filmada, aquilo que o vídeo vai mostrar ao ser reproduzido certamente já não é mais uma escultura. Com o vídeo, tenha sido ele rodado em película analógica ou em captações digitais, é possível produzir algo a partir da materialidade desse objeto, de incidências de luz que se dão sobre ele no tempo. E, assim como assistir a um vídeo, em uma tela ou projeção, pode ser considerada uma experiência radicalmente diferente de caminhar em torno de uma escultura, o trabalho com a edição desse vídeo é uma modelagem de signos que pode se distinguir de questões pensadas na criação escultórica, mas também tem em si o potencial de se alimentar destas.

Procedimento comum a produtores de visualidades de diversas eras, o aproveitamento de uma mesma forma ou temática em diferentes linguagens tem perpassado etapas anteriores desta investigação individual em arte, que começou formalmente há uma década e vem desde então se renovando. Em diversos projetos bidimensionais, percebi que conseguia os resultados que mais me instigavam através do desenho de observação direta de algum referencial tridimensional. Adotei então a criação escultórica como eixo principal de minha graduação em Artes Visuais na UFSM, e também como prática precedente às experiências em outras linguagens. Ela as invadia e dominava seus signos, seus lugares de ação. Figuras humanas de terracota foram referenciais para as linguagens da pintura, da gravura, da fotografia, do desenho, e mesmo do vídeo. Pela fotografia introduzi, no mestrado na mesma instituição, esculturas de arame e papel dentro de histórias em quadrinhos, neste caso atuando diretamente como seus personagens. E foi dessa mesma forma que elas passaram a habitar também a linguagem do vídeo na atual investigação, ligada ao doutorado em Arte e Cultura Visual na UFG.

Algumas das experiências iniciais desta etapa tinham como produto final um tipo de instalação escultórica contando com a atuação de uma tela ou uma projeção de vídeo como balões de fala. No entanto, escolhi focar meus esforços na criação de uma série de vídeos onde as esculturas estão presentes junto à narratividade e a escritas, advindas da linguagem dos quadrinhos. Além dos balões de fala com imagens no lugar de escritas, que já tinha usado em alguns momentos, passei a adotar escritas que não contam com balões em seu contorno, mas que se movimentam próximas às esculturas, possibilitando que sejam associadas a estas, seja como falas, como narração ou pensamento.

#15.ART

Encontro Internacional de Arte e Tecnologia
International Meeting of Art and Technology



Imagens das videoHQesculturas *Então Vá* (Fábio Purper, 1min 40s, 2012) e *Extendit Manus* (Fábio Purper, 1min 09s, 2014)

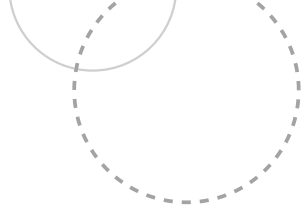
A materialidade das esculturas invade então o vídeo, através de sua tridimensionalidade, de sua textura, de sua qualidade tátil. Um dos referenciais que adoto para isso é a produção do cineasta espanhol José Val Del Omar (1904-1982), tanto nas telas quanto na escrita, onde desenvolveu o que chamava Teoria da Visão Tátil. A partir da possibilidade de que estímulos audiovisuais evoquem o sentido do tato, Val Del Omar inovou no cinema do século XX trabalhando com um sistema de luzes pulsantes e movimentos de câmera que realçam o volume e a materialidade dos objetos filmados. A pesquisadora Martine Joly (2007, p.119) ressalta que quando, a partir de um estímulo dado ao olhar, solicitamos outros tipos de sensações (táteis, auditivas, olfativas), uma mensagem visual pode ativar o fenômeno das correspondências sinestésicas. Essa sinestesia resulta de um sofisticado apuro técnico e de uma visão do tridimensional que remete, segundo o autor, ao cubismo espanhol:

A Visão Tátil se produz por programada acumulação de presentes projetivas (não ópticas). A velocidade de sucessão destas, às vezes 24 por segundo e hoje possíveis até 60, satura o espectador que, ao fim, inevitavelmente, se abandona à unidade do conjunto cúbico. Tradição pictórica espanhola que, por arco reflexo, conforme o andar do tempo oferece informações de substância e de temperatura. (VAL DEL OMAR, 1961)¹

Em algumas dessas narrativas fílmicas, chamadas pelo autor de visões tácteis, os elementos principais são esculturas das quais ele se apropria. Em algumas cenas de poucos segundos, as vemos por diversos ângulos devido tanto ao movimento de câmera quanto por elas serem banhadas por uma miríade de luzes alternadas pulsando em alta velocidade. Ao espectador é dada uma noção das formas e da textura das esculturas. Enquanto uma luz vinda de uma direção acentua determinados volumes causando regiões de sombra escura, as outras, vindas de outros lados, fazem o mesmo com estes. Alternando-se entre si, essas luzes acabam por nos proporcionar uma visão alternada entre os diferentes planos que compõem as figuras.



Imagens do filme *Fuego em Castilla* de José Val Del Omar (1960), mostrando um torso sendo atingido pelas luzes alternadas de seu sistema de visão tátil.



Independentemente de ter ou não alguma prática na criação escultórica, ao pensar seu filme ou partes dele em torno de visualidades oriundas dessa linguagem, o cineasta acaba de certa maneira atuando como um escultor. Cyril Neyrat (2005) aborda essa situação a partir de produções que chama filmes-escultura:

É nesta indissociabilidade entre espaço e tempo, entre movimento e duração, que reside o profundo parentesco entre cinema e escultura. O cineasta como escultor propõe ao olhar uma experiência temporal determinada pela formatação de um dado espaço. (p.12)²

São filmes onde, apesar de representados por atores humanos, as personagens têm suas personalidades e destinos afetadas ou mesmo definidas pelas esculturas que com eles contracenam, e que, em momentos cruciais da trama, têm sua presença enfatizada pela luz e por movimentos de câmera ao seu redor. Exemplo disso, Pandora de Albert Lewin (1950), ainda para Neyrat, pode ser visto nesse sentido como precursor de filmes rodados nos anos 1960 por cineastas como Rossellini, Godard, Pollet e Visconti, em praias do Mar Mediterrâneo povoadas por esculturas mitológicas da Grécia Antiga. O filme-escultura é então uma categoria à qual seria possível associar também as visões tácteis de Val Del Omar de obras cinematográficas que nutrem fortes relações com questões específicas da linguagem da escultura.

Há também questões em comum entre o filme-escultura, a visão táctil e as reflexões de Phillipe Dubois (1993) e Régis Durand (1988) sobre a linguagem da fotografia. Como uma arte do tempo, ela lida também com o espaço e com a impossibilidade de transgredir sua dimensão plana, compondo-se a partir daí mais um conceito com o qual se pode aqui dialogar: o efeito escultura, uma valorização de características de tridimensionalidade presente em obras fotográficas contemporâneas.

A fotografia produz então também algo que o termo 'escultura' em seu sentido 'ampliado' pode efetivamente designar bastante bem: (...) colocação no espaço, trabalho sobre a percepção do objeto fotográfico, sobre a posição e a distância com relação ao espectador e com relação ao espaço de exposição... Existe na fotografia contemporânea uma relação que não passa mais apenas pelo olhar (frontal, linear), mas também pelo sentido de volume, do espaço profundo e do ritmo algo da ordem de um tocar com o olhar, que supõe uma visão aproximada, mas ao mesmo tempo mantida à distância e protegida por sua própria planitude (DURAND, 1988, apud DUBOIS, 1993, nota-p.306).

Sendo o vídeo basicamente uma sucessão de fotografias, essas questões são pertinentes ao aqui trabalhado. Há toda uma construção cênica tanto no fotografar quanto no filmar, e um efeito escultura se evidencia quando essa construção envolve visões de um objeto a partir de diferentes ângulos, ou a valorização luminosa de qualidades da superfície desse objeto. É dada aos espectadores a noção do volume que esse objeto ocupa quando é circundado por fotografias ou em uma tomada de vídeo. Assim como os filmes de Val Del Omar, as videoHQesculturas aqui focadas dialogam, portanto, com as noções de filme-escultura e de efeito escultura, pois experimentam o vídeo por um viés escultórico.

Menor porque minoria

Na poética das videoHQesculturas, os campos da escultura, dos quadrinhos e do vídeo dialogam em função da criação de narrativas possíveis de serem categorizadas como menores, num diálogo com o que Deleuze e Guattari (2014) chamam de literatura menor. No uso desse termo, cabe tomarmos o cuidado para que não sejam com isso evocados certos preconceitos culturais, como o de que haveria um valor artístico mais acentuado em determinadas linguagens do que em outras a famigerada distinção entre artes maiores e menores, cultuada por certa crítica modernista do século XX. Em vez disso, é possível dizer que uma literatura menor não é a de uma língua menor, mas antes a que uma minoria faz em uma língua maior (DELEUZE; GUATTARI, 2014, p.35).

São maiores nesse sentido os usos majoritários, legitimados de uma

#15.ART

Encontro Internacional de Arte e Tecnologia
International Meeting of Art and Technology

língua, dotados de uma importância consensual, grandes mestres reverenciados pela história ou por um sistema dominante, porta-vozes da cultura e da tradição. Já uma literatura menor, a exemplo das escritas do tcheco Franz Kafka (1883-1924), se constitui, em sua época, como uma alternativa à literatura maior realizada em sua língua, no caso o alemão.

Experiências como as de Kafka, em sua condição de escritor judeu em Praga no início do s.XX, são criações de uma minoria, um terceiro mundo linguístico desenvolvido dentro de um sistema cultural já consolidado. Em vez da prolixidade ou conhecimento primoroso das normas cultas de sua língua (características da literatura maior), são usos vibrantes dessa língua, usos que a tencionam e dela garimpam expressões de outra ordem que não as hegemônicas, canônicas ou institucionalizadas.

Servir-se do polilinguismo em sua própria língua, fazer desta um uso menor ou intenso, opor o caráter oprimido dessa língua a seu caráter opressivo, achar os pontos de não cultura e de subdesenvolvimento, as zonas de terceiro mundo linguísticas por onde uma língua escapa, um animal se enxerta, um agenciamento se instala (DELEUZE; GUATTARI, 2014, p.23).

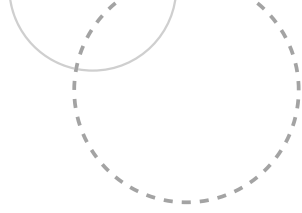
É possível estender este trabalho com dilemas linguísticos para esta poética visual, traçando, por exemplo, paralelos entre este polilinguismo e minhas movimentações e quebras de fronteiras entre três linguagens artísticas. As experimentações da videoHQescultura não se concentram, por exemplo, em problemas canônicos da escultura, dos quadrinhos ou do vídeo; elas são propostas que em vez disso percorrem brechas entre elas, unindo-as de maneiras inusitadas, frágeis, porosas, encontrando e delineando narrações possíveis e abertas a partir dessas brechas.

Uma poética pode então ser menor nesse sentido, e a partir de questões em comum com a literatura menor, é possível se estabelecer uma narrativa menor. Outra característica que nesse sentido é minoritária nesta pesquisa é a busca por explorar as possibilidades destas linguagens sem partir de grandes temáticas a serem desenvolvidas, mas com os conteúdos sendo consequência das experimentações materiais, visuais, temporais. É a expressão que adianta ou avança, é ela que precede os conteúdos, seja para prefigurar as formas rígidas em que eles vão escorrer, seja para fazê-los escoar sobre uma linha de fuga ou de transformação (p.153). Enquanto a narrativa maior obedece a um movimento do conteúdo à expressão, a menor começa por enunciar, e só vê e só concebe depois (DELEUZE; GUATTARI, 2014, p.58). Como exemplo tomo as palavras rimadas usadas em uma das videoHQesculturas, escritas a nanquim sobre papel e incluídas no vídeo no processo de edição. Elas atuam como recordatórios ou balões de fala e pensamento (elementos estéticos da linguagem dos quadrinhos), partindo de uma necessidade de questionar supostas verdades da teia social em que vivemos, mas tais questionamentos só se delineiam com maior clareza durante seu fazer.



Imagens da videoHQescultura "A Quem" (5min 41s, 2015)

Isto funciona de uma maneira que se diferencia de métodos de criação comumente adotados por cineastas, baseados numa elaboração de roteiros que precede qualquer filmagem. Em tais casos é inegável a necessidade desses parâmetros, considerando investimentos com elenco, estúdios, locações e a coordenação de todo um tra-



balho colaborativo em equipe, fatores que deixam pouca margem à incerteza. Porém, este trabalho acontece geralmente de maneira individual, contando com infraestrutura própria e de custo financeiro relativamente baixo, o que possibilita até certo ponto que sejam feitas tomadas de câmera experimentais para serem manipuladas na etapa da edição, sem a pretensão de que estejam no produto final. É uma abertura processual fértil de potencialidades, mas que se limita quando faço uso de técnicas mais demoradas como a da animação em *stop-motion* que vem aos poucos se fazendo presente em algumas cenas de videoHQesculturas mais recentes.

Entre as inúmeras pesquisas dentro das quais o conceito de narrativa é abordado, cabe citar escritas de André Gaudreault e François Jost (1995), realizadas com base na chamada narratologia modal, que se preocupa mais com as formas de expressão do que com o argumento em si. Apropriando-se do pensamento de Christian Metz (1931-1993), Gaudreault e Jost caracterizam a narrativa como um discurso com início e fim, onde são relatados acontecimentos que não são a realidade mas sim uma construção que parte dela. Da mesma forma que, como dito algumas páginas atrás, a filmagem de uma escultura não é uma escultura, mas algo produzido a partir de impressões suas.

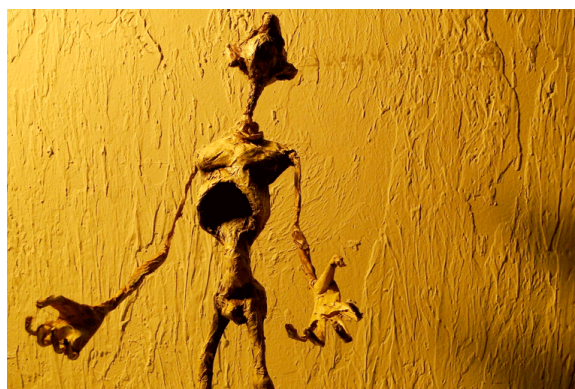
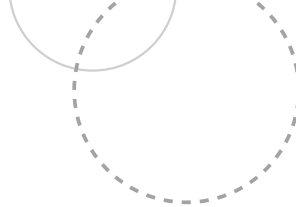
Desse ponto de vista modal, se incluirmos as videoHQesculturas dentro da categoria da narrativa cinematográfica, é possível as considerarmos minoritárias, pois nelas ocorrem desterritorializações e tensionamentos dentro da linguagem do cinema, independentes de uma preocupação com seus cânones. Essa desterritorialização da língua, colocada por Deleuze e Guattari como característica da literatura menor, faz com que se possa também ver como minoritários os rompimentos de fronteiras entre fazeres artísticos abundantemente encontrados no cenário contemporâneo das artes.

Mais especificamente, nas experiências aqui abordadas, é cultivado, como recém dito, um fazer distanciado de preocupações com problemas canônicos da escultura, dos quadrinhos ou do vídeo, ou mesmo do cinema e da animação. Não quer dizer que não sejam ali exploradas a verticalidade ou o movimento espiralado da escultura, sua possibilidade de composição harmônica ao ser visualizada sob diversos ângulos, ou os pontos e contrapontos da montagem do vídeo ou a sequencialidade narrativa e as sugestões ou ilusões de movimento da HQ e da animação só que, quando presentes, estas situações estão voltadas muito menos ao refinamento ou virtuosismo do que a uma vontade de experimentação.

Deleuze (1997) trata o escrever sendo possível estender isso para a criação narrativa em geral como uma ação da ordem do informe, do devir, do inacabamento, para além da matéria vivível ou vivida. Um devir que está sempre no entre, no meio, num ponto onde não se é uma coisa nem outra. A narrativa menor se caracteriza também como uma fabulação, um delírio que passa pelos povos, que ocupa a história. Ela acontece numa minoração de uma língua ou linguagem maior, inventando um povo que falta, uma minoria que assume um papel mítico, gigantesco, intrinsecamente relacionado ao coletivo. O povo por vir é o povo que falta, *menor*, coletivo, de certa forma, marginal, um povo inacabado, em constante devir (MARQUES, 2011, p.60). E não almejo, na posição de autor dessas narrativas, deixar claro de onde veio esse povo por vir, o que eles pensam ou que mensagem ou moral eles vão transmitir para seu público. Prefiro que essas questões estejam em aberto, não por preguiça de elaborar enredos, mas por não querer fechá-los, por querer que eles sejam inventados e reinventados na experiência de cada espectador.

Encaminhamentos

Esta poética não tem então como finalidade a reprodução ou registro de memórias, nem a externalização de uma imaginação ou imaginário. Em vez de fazer reviver o real, busco fazer viver o possível, abrir à vida novas possibilidades, que se abrem quando as formas de uma escultura são percorridas por um vídeo, quando dentro dele impressões luminosas dessa escultura interagem com escritas no tempo.



Imagens de videoHQesculturas em processo: à esquerda, de filmagem da escultura-HQ □ Os Nomes e seus Homens (Fábio Purper e Tamiris Vaz, 2011); à direita de experimentação em *stop-motion* (Fábio Purper, 2016).

Não tento contar histórias unívocas com as videoHQesculturas, em vez disso proponho sensações tácteis através de esculturas e de luzes que incidem sobre elas, e deixo que possíveis conflitos narrativos sejam livremente construídos pela audiência.

São visualidades que se colocam além da mera descrição. Aproveito as palavras de Deleuze sobre seu conceito de imagem-tempo, concluindo ser possível aqui dizer que os objetos e os meios conquistam uma realidade material autônoma que os faz valerem por si mesmos (2005, p.13), proporcionando assim a narrativas audiovisuais um efeito escultura que experimenta e transgride as próprias linguagens artísticas por entre as quais transita.

Referências

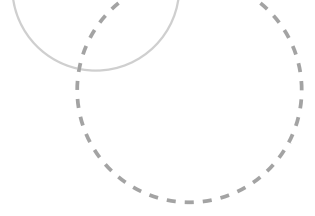
- DELEUZE, Gilles; GUATTARI, Félix. **Kafka**. Por uma Literatura Menor. Belo Horizonte: Autêntica, 2014.
- DELEUZE, Gilles. **Cinema 2**. Imagem-Tempo. São Paulo: Brasiliense, 2005.
- _____. **Crítica e Clínica**. São Paulo: Ed. 34, 1997.
- DUBOIS, Philippe. **O Ato Fotográfico e Outros Ensaios**. Campinas: Papyrus, 1993.
- DURAND, Régis. Événements de l'Espace, Sculptures du Temps. In: **Le Regard Pensif**. Paris: Éditions de la Différence, 2002.
- GAUDREAU, André; JOST, François. **El Relato Cinematográfico**. Barcelona: Paidós, 1995.
- JOLY, Martine. **Introdução à Análise da Imagem**. Lisboa: Ed. 70, 2007.
- MARQUES, Davina. Vida, literatura e cinema: fabuloviver, fabulocriar. In: AMORIM, A.C.; MARQUES, D.; DIAS, S.O. (Orgs.) **Conexões**: Deleuze e vida e fabulação e... Petrópolis, RJ: De Petrus; Brasília, DF: CNPq; Campinas: ALB, 2011. Pp.49-62.
- MARTIN, Marcel. **A Linguagem Cinematográfica**. Lisboa: Dinalivro, 2005.
- NEYRAT, Cyril. Filmer des statues, sculpter un film. In: **Labyrinthe** atelier interdisciplinaire, Thèmes (n° 6), 2005, Pp.73-90. Disponível em <<http://labyrinthe.revues.org/450>>, acesso em 26.fev.2016.
- VAL DEL OMAR, José. Cubismo Luminoso. In: **Filmespaña**, suplemento n° 3, 1961. Disponível em <www.valdelomar.com/cine3.php?lang=es&menu_act=5&cine1_cod=6&cine2_cod=15&cine3_codi=67>, acesso em 10.nov.2014.
- _____. Teoria da Visão Táctil. In: BURUAGA, Gonzalo Sáenz; VAL DEL OMAR, María José (org.). **Val del Omar sin fin**. Granada, Diputación de Granada, 1992. Pp.118-121.

(Endnotes)

1 - Tradução livre para *La TactilVisión se produce por programada acumulación de presentes proyectivas (no ópticas). La velocidad de sucesión de éstas, a veces 24 en un segundo y hoy posibles hasta 60, satura al espectador que, al fin, inevitablemente, se abandona a la unidad del conjunto cúbico. Tradición*

#15.ART

Encontro Internacional de Arte e Tecnologia
International Meeting of Art and Technology



pictórica española que, por arco reflejo, andando el tiempo ofrecerá noticias de la sustancia y la temperatura. Llegará el día en que este Electrónico Fuego en Castilla aparecerá como un comienzo de etapa.
2 - Tradução livre para *Cest dans cette indissociabilité de l'espace et du temps, du mouvement et de la durée, que réside la parenté profonde du cinéma et de la sculpture. Le cinéaste comme le sculpteur proposent au regard une expérience temporelle déterminée par la mise en forme d'un espace donné*".

ISSN 2238-0272

VENTURELLI, S. e ROCHA, C. (Orgs.). Anais do 15º Encontro Internacional de Arte e Tecnologia
Brasília, Brasil: Universidade de Brasília, 2016