

A INSTALAÇÃO DE VÍDEO E A MONTAGEM DE ATRAÇÕES EM ARTHUR OMAR

Wagner Jonasson da Costa Lima*

INTRODUÇÃO

O presente texto tem por objetivo analisar a relação entre cinema e arte contemporânea abordando determinados momentos da produção artística e teórica de Arthur Omar (1948). O início de sua trajetória artística é marcado pelo movimento de ruptura com o cinema documentário tradicional, período em que o artista vai introduzir a noção de *antidocumentário* no contexto da produção audiovisual brasileira. A partir da década de 1980, o cineasta adensa cada vez mais sua produção usando o vídeo como suporte. Essa atuação pode ser verificada em vídeos como *O Nervo de Prata* (1987), realizado em colaboração com o artista plástico Tunga.

A transposição do trabalho audiovisual de Arthur Omar rumo à instalação foi gradual. Em 1983, apresentou *Tristão e Isolda*, na Galeria Sérgio Millet na FUNARTE no Rio de Janeiro. Nessa instalação via-se a simulação de um cinema pornô montado atrás de cortinas negras. Diante das cadeiras, duas grandes telas de projeção, com 8 metros de largura cada. A velocidade diferente dos dois projetores de slides provocava combinações sempre novas entre duas imagens justapostas. Sua primeira instalação de vídeo, *Inferno*, foi realizada em 1994. Em seguida apresenta *Máquina Zero*, em 1995, para o Fórum BHZ Vídeo, *Muybridge/Beethoven*, em 1997, no Paço das Artes, e *Atos de Diamante*, em 1998, no Itaú Cultural, entre outras. Nessa trajetória verifica-se uma proximidade cada vez maior de Arthur Omar com o ambiente expositivo da arte contemporânea.

INFERNO E O ESPECTADOR

O vídeo de artistas começa com o *Fluxus*, iniciativa de alguns alunos de John Cage (1912-1992) no começo da década de 1960. De acordo com Anne-Marie Duguet (2009), é a partir de um duplo deslocamento das problemáticas artísticas no período que se pode compreender o interesse suscitado pelo vídeo. De um lado, a percepção da obra e sua experiência pelo espectador constituem a questão dominante. Os artistas da arte minimalista contribuíram decisivamente para essa abordagem. De outro, o conceito da obra é tido como o fundamental, tendo sido essa, em particular, a posição dos artistas ditos conceituais. A obra de arte é posta em causa em seus fundamentos tradicionais, como objeto único, acabado e autônomo. Desenvolvem-se, assim, modalidades de criação, como a *performance* e a instalação, que dominarão também a produção de vídeo.

* Mestrado em Artes Visuais na linha de pesquisa de Teoria e História das Artes Visuais do Programa de Pós-Graduação em Artes Visuais do Centro de Artes da Universidade do Estado de Santa Catarina (UDESC).

A partir da década de 1980, aponta Philippe Dubois (2009), as fitas de realizadores que trabalhavam com o vídeo deixaram de ser exibidas exclusivamente em festivais de vídeo. Esses trabalhos ganharam cada vez mais terreno junto a espaços expositivos como museus e galerias. Além disso, os artistas começaram a pensar plasticamente os modos de apresentação das imagens de vídeo. Nesse período, a exibição dos trabalhos se organiza em torno e valendo-se do objeto “monitor”: a tela de vídeo era tanto uma superfície, a imagem, quanto um volume, uma caixa, um móvel. E essa caixa podia ser manipulada, multiplicada, alinhada, empilhada, ou seja, tratada como material. Inventavam-se verdadeiras composições no espaço, feitas de monitores dispostos de modos infinitamente variados.

Tanto a relação com o espectador quanto os modos de apresentação da imagem videográfica, parecem permear a primeira instalação de vídeo de Arthur Omar. O trabalho foi realizado no Matadouro Municipal da cidade de São Paulo, dentro do projeto *Arte/Cidade*. Na época, o espaço criado em meados do século XIX estava vazio e deteriorado. Cerca de quinze artistas e arquitetos criaram obras especialmente concebidas para a situação (PEIXOTO, 2002). Segundo Agnaldo Farias (2011), co-curador da mostra, foram oferecidas a cada um dos convidados uma lista de palavras¹ que abarcavam o universo que o projeto se dispunha a tratar, sabendo que cada artista se aproximaria mais de um ou outro termo. A reunião de vídeos, esculturas, performances e instalações dos quinze participantes² deu origem à mostra *Cidade Sem Janelas*.

Arthur Omar realiza então uma instalação de vídeo composta por 21 monitores, assim descrita pelo artista:

Imagens de fogo, violência e carnaval. Uma linha horizontal com 17 monitores mostra imagens de fogo e o que se queima dentro dele: bois, família, carnaval. Os visitantes são iluminados pelas chamas. Os bois são esquartejados. O fogo queima imagens violentas. As imagens evaporam e sobem até os céus. Lá se transformam em nuvens, girando através de 4 monitores dispostos em formato de cruz. Os olhos baixam novamente até o fogo. Nasce e morre o cinema. De muito longe, na escuridão, o conjunto formado pela linha horizontal e a cruz acima dela tem o formato de uma coroa. (OMAR, 2000: 202).

¹ A seguir apresento a lista de palavras: prédios, empenas, fachadas, becos, vielas, sky line, impotência, solidão, clausura, angústia, opacidade, saturação, acúmulo, artérias, detritos, ruínas, sobras, escombros, concreto, lama, pedra, metal, solo mineral, arqueológico, porosidade, espessura, massa, peso, gravidade, cheio, fechado, duro, cinza, amorfo, inerte, descascado, sujo, usado, volume, sobreposição, entrelaçamento, articulação, ruído, indistinção, amontoado, aglomerado, acoplamento, engate, expansão, superfície, plano, epiderme, aridez, segura.

² André Klotzel, Annemarie Sumner, Antonio Saggese, Arnaldo Antunes, Arthur Omar, Carlos Fajardo, Carmela Gross, Cássio Vasconcellos, Éder Santos, Enrique Dias, Jorge Furtado, José Resende, Livio Tragtenberg, Marco Giannotti, Susana Yamauchi.

A instalação distingue-se pela referência à história do cinema, particularmente às formulações do cineasta Sergei Eisenstein (1898-1948). Em entrevista concedida aos críticos de cinema Carlos Alberto de Mattos, José Carlos Avellar e Ivana Bentes, Omar faz questão de ressaltar que na realização de seu trabalho o espectador é a meta fundamental: “nesse sentido eu diria que sou soviético, no sentido de que eu quero criar atrações que coloquem esse espectador num permanente turbilhão sensorial e emocional”. Logo, o artista cita como exemplo a instalação *Inferno*: “esse elemento da sala obscura pulsando sobre o espectador, ali, na instalação, era fundamental. E o cinema pra mim tem que ser hipnótico, ou não ser.” (OMAR, 2009).

Cabe aqui destacar o termo *atração*, utilizado pelo cineasta Serguei Eisenstein no período de suas atividades no *Primeiro Teatro do Proletkult* e posteriormente na elaboração de suas teorias da montagem cinematográfica. Segundo François Albera (2002), o jovem Eisenstein, durante a sua atuação como cenógrafo e diretor, inova ao mostrar no espetáculo *O Mexicano* (1921) uma luta de boxe que se dava em pleno proscênio, rompendo com a separação entre a cena e o público. No fim da peça, fogos de artifício estouravam debaixo das poltronas, acompanhados de ações burlescas e de uma cacofonia musical. Ao montar *O Sábio* (1923), utilizaria elementos do circo, da acrobacia e introduziria um fragmento filmado. No manifesto *Montagem de Atrações* (1923), publicado posteriormente na revista *LEF*³, Eisenstein chama tais elementos de “atrações” (EISENSTEIN, 2008: 187).

Em 1924, o artista realiza o projeto de “produzir uma peça sobre uma fábrica de gás – numa verdadeira fábrica de gás.” (EISENSTEIN, 1990: 18). Em *Máscaras de Gás* não haveria nenhum problema de construção de um cenário, já que a peça era encenada em uma fábrica de gás da cidade de Moscou. Assim, o lugar da representação se confundia com o lugar figurado: a importância do material atingia aqui seu ápice, de maneira semelhante às construções de Vladimir Tatlin (1885-1953) e sua nova cultura dos materiais. Como no Construtivismo, principal interlocutor de Eisenstein no período, em *Máscaras de Gás* predominam diretivas que dissolvem as distinções tradicionais entre arte e vida, entre contemplação e produção, entre os domínios da arte pura e da arte aplicada (ALBERA, 2002).

Vários artistas do período utilizavam materiais que convencionalmente não pertenciam ao domínio da arte e sim da produção industrial. Em 1914 Tatlin começou a trabalhar em uma série de contra-relevos inspirados nas esculturas cubistas de Pablo Picasso (1881-1973). A exposição

³ A revista *LEF*, editada por Osip Brik (1888-1945) e Vladimir Maiakovski (1893-1930), reunia em suas páginas a vanguarda mais significativa da época, incluindo os construtivistas Aleksandr Rodchenko (1891-1956), Varvara Stepanova (1894-1958), os cineastas Dziga Vertov (1896-1954) e Serguei Eisenstein, e escritores e críticos tais como Sergei Tretyakov (1892-1937) e Victor Chklovski (1893-1984).

destes relevos constitui uma das mais radicais experiências da escultura na Rússia. De acordo com Krauss (2001), a sua radicalidade reside no antiilusionismo de sua situação: cada relevo é organizado em relação ao encontro de dois planos de parede. A função do canto nas esculturas de Tatlin é destacar a continuidade dos relevos em relação ao espaço do mundo, dependendo deste para ter um significado. A experiência do observador nesta situação é de uma consciência mais aguda do espaço arquitetônico em que a escultura se encontra.

Na instalação de vídeo *Inferno* Arthur Omar alinha treze monitores na horizontal e, mais ao alto, quatro monitores em cruz promovendo a justaposição de configurações tão reveladora quanto o conteúdo das imagens videográficas. A atenção à textura dos materiais traz o dispositivo para o primeiro plano, afirmando assim a sua opacidade. Na fatura da instalação de vídeo é possível detectar o encontro com a arquitetura em ruínas do Matadouro desativado. Cabe salientar igualmente o caráter alegórico da instalação de vídeo de Arthur Omar, seu aspecto cenográfico figurando outra imagem. Certas instalações na arte contemporânea, de acordo com Huchet (2006), funcionam como cenário e uma teatralização de uma determinada proposta. A instalação é como um método cenográfico da proposta artística, um teatro proposto ao olho pensante.

FLUXUS E A SITUAÇÃO VÍDEO

Outro dado importante na instalação *Inferno* é a mobilidade dos elementos que a constituem. Segundo Duguet (2009), foi por meio das experimentações relativas aos dispositivos que o vídeo contribui de maneira mais viva para o desenvolvimento de novas concepções da obra de arte contemporânea, onde a percepção da obra e sua experiência pelo espectador constituem a questão dominante. O dispositivo eletrônico oferecia aos artistas grande liberdade no agenciamento dos diferentes elementos que o constituem: a autonomia da câmara e do monitor, assim como o objeto-imagem que pode ser deslocado e colocado em qualquer lugar. Também disponibilizava uma gama ampla de modalidades de difusão como, por exemplo, os projetores de vídeo que reproduziam as condições do cinema e monitores cuja imagem era independente da luz ambiente.

Verifica-se o mesmo agenciamento, mais notadamente relacionado à autonomia do monitor, na instalação de vídeo *Fluxus* (2001). Realizada em duas edições, a primeira no Rio de Janeiro e a segunda em São Paulo, a instalação fazia parte da retrospectiva da produção de Arthur Omar, patrocinada pelo Centro Cultural Banco do Brasil e agendada para montagem em ambas as cidades. Quando exposta no Rio de Janeiro, *Fluxus* tinha a forma de uma linha reta, com trinta metros de comprimento. Em São Paulo, a instalação adquiriu a configuração semicircular. Nesta última, o monitor, multiplicado e empilhado, permite a composição de duas

grandes telas no espaço do centro cultural. O espectador vê-se cercado pelas imagens que tomam quase todo o seu campo de visão. Cabe aqui apontar paralelos entre os meios audiovisuais eletrônicos e o período inicial do cinema, o chamado *primeiro cinema*.

O historiador do cinema Tom Gunning (2000), denomina o cinema anterior a 1906-07 de *cinema de atrações*. O autor utiliza o termo “atração” para sublinhar a relação que o primeiro cinema estabelecia com o espectador e que seria posteriormente retomado por Sergei Eisenstein e as vanguardas históricas. Para Gunning, o cinema de atrações é um cinema exibicionista, disposto a romper o mundo ficcional autossuficiente. Esta tendência aparece tanto na escolha dos assuntos filmados como na maneira como os assuntos se comportam diante da câmera. Neles atores de *vaudeville* interpelam constantemente o espectador, cumprimentam-no, ridicularizam-no, incluindo-o na cena. De acordo com o autor, os primeiros filmes têm como assunto sua própria habilidade de mostrar alguma coisa.

Em relação ao seu modo de exibição, este cinema também é consumido em *performances* em que exibidores têm grande participação na ordenação dos filmes e no acompanhamento sonoro. Essa relação que o primeiro cinema estabelecia com o espectador seria posteriormente retomada pelas vanguardas históricas. Gunning (2000) esclarece que o Futurismo de Filippo Tommaso Marinetti (1876-1944) não apenas prezava a estética do espanto e da estimulação, mas especialmente o fato de ela criar um novo espectador, que contrastava com o *voyer* do teatro tradicional. O espectador do teatro de variedades sentia-se diretamente atingido pelo espetáculo e juntava-se a ele. Logo, o termo “atração” tem a ver com o tipo de experiência visual que se tem em feiras e parques de diversões, ou seja, são performances cujo objetivo é espantar o espectador, e cuja aparição já é, em si, um acontecimento.

A utopia futurista caracteriza-se pelo desejo de articular os mais diversos meios tecnológicos em uma mesma obra de arte dinamizada. Neste contexto, localizamos proposições multimídia que visam a erradicação das barreiras entre espectador e obra. Enrico Prampolini (1894-1956), membro da segunda geração de futuristas, em seu manifesto sobre a cenografia futurista, de 1916, combate todas as cenas estáticas pintadas em favor de uma arquitetura cênica eletromecânica e dinâmica de elementos plásticos luminosos. O objetivo de Prampolini era empregar os meios técnicos disponíveis para dinamizar a ação dramática no palco e remover a fronteira entre observador e espaço imagético. Anuncia em 1924 o palco futurista multidimensional que substituiria o palco tradicional - visto apenas de uma direção e com uma área delimitada para a atenção da platéia - por uma “expansão esférica” (GRAU, 2007: 169).

Tanto o cinema de atrações quanto a situação atual das mídias eletrônicas, afirma Flávia Cesarino Costa (2008), são momentos de intensa transformação da relação do espectador com as

imagens. A possibilidade de formas sempre alternativas de recepção e variadas formas de atualização de uma mesma mensagem é um dado verificável tanto nas mídias contemporâneas quanto no primeiro cinema. Sabe-se que os primeiros filmes eram exibidos em locais onde não eram atração exclusiva – feiras, cabarés, salões de divertimentos – repartiam com outras mídias a atenção do público. O vídeo, de acordo com a autora, também é exibido normalmente em espaços onde outras coisas chamam a atenção do espectador. Assim, o trabalho videográfico tende a ser aberto às intervenções do meio onde é exibido.

A instalação de vídeo pode negar a arquitetura do lugar da exposição e abolir toda referência, mergulhando a sala na escuridão. Pode também explorar esse lugar tal como ele é com seus diferentes cômodos, com seus corredores, escadas e entradas, com suas vastas salas. Para Duguet (2009), ela não constitui uma simples modalidade original de apresentação da imagem. Ela é a organização do próprio visível e estrutura suas condições de percepção. A arquitetura das instalações pode sugerir, a princípio, resistências ao corpo humano. Ela lhe opõe sua rigidez, dita a ele certas posturas, o faz perder em labirintos, a ele sugere percursos, confronta-os com espaços exíguos ou demasiadamente vastos.

No caso da instalação de vídeo *Fluxus*, o espectador se confronta com o dispositivo eletrônico e, ao mesmo tempo, com um espaço determinado. A imagem, dessa forma, não passa de um termo numa relação que põe em jogo a máquina eletrônica, o espaço ambiente ou uma arquitetura específica e o corpo do visitante. Nota-se ainda, como a instalação de Omar procura explorar a arquitetura do lugar da exposição. Nesse sentido, opera principalmente pela *mise-en-scène*, ao dramatizar o dispositivo, ao considerá-lo por meio de diversos papéis. Como no objeto minimalista, a imagem é posta em situação. Aqui a arquitetura desempenha papel essencial, exigindo a elaboração de um espaço específico e engajando determinada experiência de imagem e de som.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Na produção de Arthur Omar, o vídeo e a instalação tornaram-se o instrumento de exposição das imagens nos espaços da arte contemporânea. O artista passa desta maneira a considerar plasticamente os modos de sua apresentação. O próprio dispositivo eletrônico acaba consistindo em imagem além das que são exibidas na tela de cada um dos monitores. Trata-se aqui de ampliar o campo de atuação interdisciplinar capaz de imprimir novo ritmo às imagens. Parece que neste caso, o cinema, como uma poderosa máquina visual e de pensamento, não se restringe e se contenta com o meio que lhe é específico. Dessa maneira, acaba por demandar novos meios que lhe auxiliem na expansão de sua potência.

Referências bibliográficas:

- ALBERA, François. *Eisenstein e o construtivismo russo: a dramaturgia da forma em “Stuttgart”*. São Paulo: Cosac Naify, 2002.
- COSTA, Flávia Cesarino. *O primeiro cinema: espetáculo, narração, domesticação*. Rio de Janeiro: Azougue Editorial, 2005.
- DUBOIS, Philippe. Um “efeito cinema” na arte contemporânea. In: COSTA, Luiz Cláudio da (org.). *Dispositivos de registro na arte contemporânea*. Rio de Janeiro: Contra Capa Livraria/FAPERJ, 2009. pp. 179-216.
- DUGUET, Anne-Marie. Dispositivos. In: MACIEL, Kátia (org.). *Transcineas*. Rio de Janeiro: Contra Capa Livraria, 2009. pp. 49-70.
- EISENSTEIN, Sergei. Montagem de atrações. In: XAVIER, Ismail (org.). *A experiência do cinema*. Rio de Janeiro: Edições Graal, 2008. pp. 187-198.
- _____. *A forma do filme*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1990.
- FARIAS, Agnaldo. *Arte/Cidade*. Disponível em: <<http://www.pucusp.br/artecidade/novo/ac1/20.htm>>. Acesso em: 9 de jun. 2011.
- GRAU, Oliver. *Arte virtual: da ilusão à imersão*. São Paulo: Editora UNESP: Editora SENAC São Paulo, 2007.
- GUNNING, Tom. The cinema of attraction: early film, its spectator, and the avant-grade. In: STAM, Robert; MILLER, Toby (org.). *Film and theory: an anthology*. Malden, MA: Blackwell, 2000. pp.229-235.
- HUCHET, Stéphane. A instalação em situação. In: FRANCA, Patrícias. *Concepções contemporâneas da arte*. Belo Horizonte: Ed. UFMG, 2006. p. 17-45.
- KRAUSS, Rosalind. *Caminhos da escultura moderna*. São Paulo: Martins Fontes, 2001.
- OMAR, Arthur. *O exibicionismo do fotógrafo e o pânico sutil do cineasta – entrevista a Revista Cinemais*. Disponível em: <<http://www.museuvirtual.com.br>>. Acesso em: 25 de set. 2009.
- _____. *A lógica do êxtase*. Rio de Janeiro: Centro Cultural Banco do Brasil, 2000.
- PEIXOTO, Nelson Brissac (org.). *Intervenções urbanas: Arte/Cidade*. São Paulo: Editora SENAC São Paulo, 2002.



1994, Arthur Omar, *Inferno*, instalação de vídeo com 21 monitores.
Disponível em: <<http://www.pucsp.br/artecidade/novo/ac1/27.htm>>. Acesso em: 19 de set. 2010.



2001, Arthur Omar, *Fluxus*, instalação de vídeo com 80 monitores.
Disponível em: <<http://www.flickr.com/photos/psmotta/>>. Acesso em: 19 de set. 2010.