

A CRISE DO SUPORTE NA ARTE CONTEMPORÂNEA

REVERBERAÇÕES NA OBRA DE LYGIA CLARK E HELIO OITICICA

Dr. Roberto Moreira S. Cruz¹

¹ Doutor em Comunicação e Semiótica pela PUC-SP e mestre em Comunicação e Cultura pela UFRJ. Desde 2012 é curador da *Coleção Itaú Cultural de Filmes e Vídeos*, tendo apresentado a exposição em diversas cidades do país. Em co-curadoria com Aracy Amaral, realizou a exposição EXPOPROJEÇÃO 1973-2013 (Sesc Pinheiros, São Paulo). Seu mais recente projeto é *Carne Vale – o imaginário carnavalesco na cultura brasileira*, exposição no SesiSP. Atualmente atua como diretor executivo da Sociedade Amigos da Cinemateca e como consultor da Enciclopédia de Cinema do Itaú Cultural. Idealizou e coordenou a produção executiva do ICONOCLÁSSICOS, série de 5 longas-metragens sobre artistas brasileiros.

Um dos debates mais presentes no contexto contemporâneo das artes, iniciado a partir da segunda metade do século XX, é o da crise do suporte ou desmaterialização da obra como produto estético. Os defensores dessa tese¹ propõem a necessidade de se vislumbrar, no cerne da sociedade pós-industrial e da cultura do consumo, a possibilidade de uma arte desburocratizada, contrária à institucionalização dos museus. Para isso, muito da produção artística desse período se valeu de expedientes criativos, que aboliram os estilos definidos como identidades genéricas de um programa estético pré-definido e indicadores de normas comportamentais e processuais. Não seria mais possível aceitar uma arte compartimentalizada, inscrita por

princípios formais especializados e distintos — pintura, escultura, teatro, dança etc. A ideia de *pureza das disciplinas* teria que se dissolver e a obra de arte passaria a lançar mão de meios diversos, se constituindo num complexo interdisciplinar por excelência.

Após a Segunda Guerra Mundial, a Europa deixou de ser o epicentro das manifestações artísticas e as referências culturais passariam a ser mais globais. Os Estados Unidos assumiram uma posição norteadora destas novas tendências; demarcaram o início de uma cultura produzida numa estrutura social cuja evolução tecnológica se pôs além do modo de produção industrial, que tipificou as sociedades modernas até meados do século XX. Este estágio é

¹ Cf. LIPPARD (1967), POPPER (1975), BEARDLEY (1989), KRAUSS (1993).

caracterizado pela disseminação do computador e da telemática, gerando uma substituição do produto e do trabalho material, próprios das sociedades industriais, pelo produto informacional. Nesta era da eletrônica, estes produtos passam paulatinamente a funcionar como bens de consumo imateriais, permitindo uma renovação da atividade capitalista — vale ressaltar que, obviamente, a indústria de bens de consumo materiais permanece, só que ela não é mais a principal estrutura de sustentação dos valores socioeconômicos. Nos dizeres de Daniel Bell, “a sociedade pós-industrial (...) não tira o lugar da sociedade industrial, assim como a sociedade industrial não abandonou os setores agrários da economia”.²

Observando algumas das principais correntes estéticas que emergiram nas três décadas do pós-guerra, percebe-se que em todas elas, às vezes de forma notável, às vezes de maneira mais discreta, este diálogo controverso com a volição consumista da sociedade massificada é constantemente explorado. O exemplo mais contundente desta relação é a chamada *arte pop*. Acontecendo sincronicamente nos Estados Unidos e na Inglaterra, no final dos anos 50 e no decorrer dos 60, a arte pop expressou uma fascinação pelo panorama da sociedade industrial, redimensionando-a através da linguagem. Os ícones e ídolos desta cultura de massa foram admitidos

como os principais elementos das obras produzidas por estes artistas. Garrafas de Coca-Cola, histórias em quadrinhos ou a bandeira americana se transformavam ao serem submetidos às mais diversas experiências iconográficas, sendo explorados tanto em termos de sua forma como de seu conteúdo temático. Andy Warhol foi o artista síntese dessa era da cultura da mídia. Suas obras foram um discurso sobre o vulgar e o efêmero, sobre a cultura popular e o discurso da mídia. Dialogando integralmente com suas produções — a notícia, a embalagem, a mitologia popular etc. — ele as refez e as reintegrou à dimensão da comunicação estética, invertendo o polo de suas significações.

Neste mesmo período de efervescência da arte pop, fundava-se em Paris o grupo dos novos realistas, a partir das ideias do crítico Pierre Restany e das intervenções espetaculares de Yves Klein. Quando em 1958 o artista realizou a *vernissage* da exposição *Vazio*, na qual as paredes da galeria Iris Clert estavam literalmente vazias, sem nenhuma obra exposta, o que se celebrava era exclusivamente a presença de Klein no recinto. Inaugurava-se ali, uma série de manifestações de artistas como Tinguely, Hains e Arman que pretendiam traduzir o fenômeno estético a partir de atitudes comportamentais, rejeitando os valores de unicidade e permanência do objeto estético. O evento estético passava a se

² BELL Daniel. *The coming of post-industrial society*, 2nd ed. New York, Basic Books, 1976 apud MENEZES,

Philadelpho. *A crise do passado*, São Paulo, Experimento, 1995, p.149.

dar no contexto fenomenológico do mundo moderno e não mais materializado ou sacralizado numa obra de arte perene. Neste sentido, as experiências mais originais propostas pelos artistas do novo realismo vinham de encontro à diversidade estética produzida pelos americanos.

Em suas obras ditas imateriais, não era pouco frequente a utilização de suportes como roupas velhas, guarda-chuvas, manequins, sucata e todo tipo de quinilharia apropriada de seu uso no cotidiano. Estes objetos eram reconfigurados e dispostos sob a forma de *assemblages* e esculturas cinéticas, originando processos de elaboração estética que afrontavam as técnicas de representação das artes plásticas tradicionais, como a pintura de cavalete ou a escultura feita de materiais nobres como o mármore e o bronze. Ao contrário dos *ready-mades* de Marcel Duchamp, os novos realistas raramente deixavam os objetos escolhidos falarem por si só. Suas obras transfiguravam misteriosa e elegantemente os objetos pela fragmentação e por sutis alterações de suas referencialidades. Nas acumulações de Arman, por exemplo, centenas de pequenas engrenagens eram aleatoriamente agrupadas em uma superfície plana, como na obra *Soyeux Temps Modernes: accumulation d'engrenages* (1965), um híbrido de pintura e escultura que celebra ironicamente a era mecânica. Por sua vez, o suíço Jean Tinguely se especializou em criar grotescos aparelhos cinéticos, espécies de máquinas sem função. Em uma de suas mais contundentes obras, denominada *Homage to New York* (1960), uma estranha geringonça cinética foi

apresentada no jardim de esculturas do Museu de Arte Moderna de Nova Iorque e à medida que se pôs a “funcionar” acabou por se autodestruir.

O projeto dos novos realistas de rever a condição do fenômeno estético na cultura contemporânea, declarando a impossibilidade de sobrevivência da estrutura material da obra de arte, teve continuidade na geração dos chamados conceitualistas, provocando uma definitiva desburocratização da arte e contribuindo para a expansão das noções sobre a função do artista no cenário cultural do ocidente dos anos 60 e 70. Os artistas basearam o seu processo de criação em um exame teórico do conceito de arte e/ou em elaborações teóricas e filosóficas apresentadas como fenômeno estético. Assim, a produção de objetos artísticos por meios e suportes convencionais era descartada, negando os aspectos formais e valorativos da arte tradicional. Essa tendência a uma desmaterialização da arte transformou o ato da criação numa atitude filosófica de negação à posição tradicionalmente elitista da arte e do artista no meio social. O artista americano Sol Le Witt afirmava, em influente artigo publicado na revista *Artforum* em 1967, que “na arte conceitual, a ideia ou o conceito é o mais importante aspecto da obra... todo o planejamento e as decisões são

formuladas de antemão e a execução é uma questão superficial”³.

No mesmo período, no Brasil, as propostas estéticas de Hélio Oiticica e Lygia Clark apresentavam afinidades com essas várias correntes neovanguardistas. Considera-se que a contribuição destes artistas é não somente pertinente pelo seu desenvolvimento original no contexto da arte brasileira, mas também por causa dos “vocabulários interativos universais que eles criaram e exploraram como os objetos manipuláveis, ambientes de imersão e proposições experimentais baseadas em obras vestíveis”⁴. Oiticica chegou a formular em vários de seus textos o conceito de suprassensorial. Para ele, o fazer artístico deveria ir além da obra ou do objeto, já que este verdadeiro “fazer” dependeria integralmente da vivência do indivíduo, do fruidor. O suprassensorial seria “a tentativa de criar, por proposições cada vez mais abertas, exercícios criativos, prescindindo mesmo do objeto”⁵. Fazem parte desta estratégia a série de trabalhos denominada *Éden* (1969 – ilustração 4) de Oiticica e os vários experimentos participativos de Clark como *Máscara-abismo*, *O corpo é a casa* e *Baba Antropofágica*, desenvolvidos nos anos 60 e início dos 70. Explorando uma linguagem que se materializava no corpo e processos de significação que apelavam para o

toque, o som, o cheiro e o movimento, estas obras se constituíam essencialmente do tempo da ação instituída pelo fruidor e não mais pela materialidade estrutural da obra.

Artista conectado com a pluralidade das linguagens e cruzamento das mídias, Hélio Oiticica, com a série *Bloco Experiências in Cosmococas — programa in progress*, criada em parceria com Neville D’Almeida, colocou em prática sua proposta para o que ele definiu como *quase-cinema*. A partir de uma série fotográfica em slides, projetavam-se simultaneamente várias imagens nas paredes do espaço expositivo, no qual o espectador poderia entrar e assistir em situações inusitadas — deitado em redes ou colchões colocados sob o chão, andando por entre balões coloridos, etc. Projetadas e animadas no espaço de maneira sincronizada e acompanhada na maioria das vezes por uma trilha sonora, esta experiência simulava e ao mesmo tempo desconstruía o dispositivo da exibição cinematográfica tradicional e a condição do espectador na sala de cinema. Nas *Cosmococas — programa in progress* o público transitava pelo ambiente da projeção e estava acomodado neste espaço de forma distinta à da sala de cinema tradicional.

Composta por nove instalações (cinco criadas em parceria com Neville D’Almeida, uma em parceria com Thomas Valentin e três de sua autoria), a série *Cosmococas — programa in progress* é efetivamente o único projeto

³ LEWITT, Sol. *Paragraphs on conceptual art*, Artforum, summer 1967, apud SMITH, Roberta, *Arte Conceitual*, In: STANGOS, Nikos, *Conceitos da arte moderna*, Rio de Janeiro, Zahar, 1991, p. 185.

⁴ OSTHOFF Simone. *Lygia Clark and Hélio Oiticica: A Legacy of Interactivity and Participation for a Telematic Future*, publicado em www.mit-press.mit.edu. ⁵ OITICICA, Hélio. *Aspiro ao Grande Labirinto*, Cultrix, 1986. p. 104.

que o artista realizou como proposta associada ao conceito de quase-cinema. Ficou inacabado um filme produzido em super-8 (*Agripina é Roma-Manhattan*, 1972) e *Helena Inventa Ângela Maria* (1975), que previa um ambiente com multiprojeções de slides, semelhante à série *Cosmococas — programa in progress*.

Oiticica relata em seus cadernos de notas algumas outras propostas de ambientes que integrassem projeções e o espectador, como em *Nitrobenzol e Blacknilolium* (1969), projeto não realizado, para o qual ele descreve o que seria o filme, a situação em que este deveria ser projetado, o cenário deste ambiente e algumas instruções para o espectador, que seriam seguidas durante a projeção.

Quase-cinema refere-se, portanto, a uma produção audiovisual em que a projeção e a combinação das imagens devem romper, como dizia Oiticica, com a “unilateralidade do cinema-espetáculo”⁵ e permitir uma atitude participativa do espectador, ao encontrar no espaço da exibição um ambiente que integre a sua vivência com a obra de arte. Neste aspecto existe uma sincronia entre as propostas de Oiticica e os projetos artísticos dos anos 1960 e 70 que exploravam as formas expandidas de cinema e vídeo. Uma aproximação conceitual entre o *quase-cinema* e definições como *intermídia* e *synaesthetic cinema* são pertinentes, por ambas tratarem das propostas artísticas com a linguagem audiovisual que privilegiavam as relações que se

estabeleciam com o espectador e a experimentação com a linguagem.

As *Cosmococas — programa in progress* não foram elaboradas em sua gênese seguindo o conceito contemporâneo de instalação, gênero artístico em que a obra ocorre a partir da intervenção em um ambiente específico, incorporando os aspectos espaciais e temporais dessa permanência. Oiticica considerava que as projeções poderiam ocorrer a partir da escolha do próprio espectador, que interferiria sobre a ordem dos slides e na maneira com que estas imagens fossem projetadas. Ele se referia em seus textos a uma PERFORMANCE-PROJEÇÃO, JOGOS-PERFORMANCE, que previam inclusive instruções para que o espectador pudesse “abrir-se ao jogo e à experiência participatória, que é a razão de ser das CC (*Cosmococas*)”.⁶

A incorporação institucional do projeto original de Oiticica exigiu adaptações das propostas conceituais da série *Cosmococas — programa in progress* às regras museográficas praticadas pelas instituições culturais contemporâneas. Muitas destas montagens atuais têm sido realizadas substituindo o equipamento de projeção de slide por um projetor e um arquivo de imagem digital, gravado em DVD ou em HD, uma adaptação tecnológica necessária devido a problemas de funcionamento dos projetores de slide. Pouco resistentes a longos

⁵ idem

⁶ Publicado em <http://www.itaucultural.org.br/aplicexternas/enciclopedia/ho/home/index.cfm>

(acessado em 21 de maio de 2010)

períodos de utilização, estes projetores sofrem desgastes, exigindo uma constante e periódica manutenção. Outro agravante é o fato de que este equipamento não é mais produzido pelo seu principal fabricante.

A Kodak suspendeu a produção em 2006, o que tornou ainda mais difícil a exibição dessas obras em seu formato e tecnologia originais.

Esse aspecto técnico interfere parcialmente na obra. A projeção digital possibilita a mesma experiência cognitiva por parte do espectador, que visualiza as imagens exibidas em grandes proporções. Por outro lado, essa tecnologia acarreta a perda de um elemento específico da projeção, o som típico produzido pelo giro do carrossel ao efetuar a troca dos slides. Além disso, as *Cosmococas* — *programa in progress* apresentadas em seu formato de instalações cristalizam o procedimento de exibição das imagens e condicionam a atitude do espectador às muitas regras comportamentais praticadas na maioria dos museus e centros de arte contemporâneos. Ele fica impossibilitado de interferir sobre a projeção, como previa o projeto original de Oiticica (1986).

REFERÊNCIAS

BELL Daniel. *The coming of pos-industrial society*, 2nd ed. New York, Basic Books, 1976
apud MENEZES, Philadelpho. *A crise do passado*,
São Paulo, Experimento, 1995.

LIPPARD (1967), POPPER (1975), BEARDLEY
(1989), KRAUSS (1993).

OSTHOFF Simone. *Lygia Clark and Hélio Oiticica:
A Legacy of Interactivity and Participation for a
Telematic Future*, publicado em www.mit-press.mit.edu.

OITICICA, Helio. *Aspiro ao Grande Labirinto*,
Cultrix, 1986.