

DO MITO, MEDIA & MOVIMENTO

Simone Michelin

Resumo: Este ensaio analisa o desenvolvimento de uma narrativa em hipermídia, colocada em rede, chamada MMM, que começou em 1998 com o objetivo de documentar, como um catálogo eletrônico, um 'work-in-progress' desenvolvido por mim num período de 9 anos. A hipermídia resultou como a forma mais adequada de apresentar a série, devido, fundamentalmente, à própria natureza de minha investigação no campo das artes. Porém, ao tentar transpôr para o terreno da hipermídia tal conteúdo, foi necessária uma adaptação que teve como resultado a criação uma nova instância de significação, que acredito ser um tipo interessante de linguagem icônica e híbrida.

Palavras-chave: vídeo, hipermídia, catálogo eletrônico, hibridismo.

Possible

The figuration of a possible // (not as the opposite of impossible // nor as related to the probable// nor as subordinated to the credible) // The poss'ble only a physical mordant [vitriolum gender] // that burns any aesthetic or callistics.

Marcel Duchamp^v

A Noiva Descendo a Escada [(The) Bride Descending a Staircase] é um work-in-progress que opera como um jogo aberto de associações entre nomes, frases, figuras e signos.

Primeira Aparição

Era o ano de 1989, Porto Alegre, Brazil.

(A) Noiva foi criada para a exposição MARGS-COPESUL, no Museum de Arte do Rio Grande do Sul. Foi concebida como a combinação de 9 elementos em uma parede -

aproximadamente 3 m/largura x 2 m/altura - e os títulos de 2 pinturas de Marcel Duchamp: "Bride" e "Nude Descending a Staircase".

Sua configuração, uma espécie de peça fragmentada construída com objetos pintados, expressava minha resposta a Duchamp, em relação e reação às raízes neoplatônicas que eu percebia naquele momento em seu pensamento, e/ou comportamento, mesmo.

Chamei o trabalho de 'instalação planar' para explicar uma configuração espacial que era, em última análise, um baixo-relevo. O que me interessava como idéia era o fato do baixo-relevo sempre ter sido uma narrativa estruturada no tempo (linear/sequencial) cuja conformação física é o resultado da projeção de corpos (figuras) que emergem de um fundo comum: um plano bidimensional. Este plano de fundo poderia ser visto como um território que corporifica em estado de latência todas as possibilidades, sendo um espaço ideal e idealizado. Dentro deste espaço a forma é diferenciada de acordo com alguma idéia e projetada no mundo tridimensional, onde ela permanece em repouso - embora transformações quase imperceptíveis ocorram num período de tempo muito dilatado, e o repouso seja somente uma relação entre velocidades diferentes.

Os elementos que compunham a instalação eram objetos, figurativos, que se colocariam entre a pintura a escultura e o projeto. Um pequeno bloco de anotações e uma frase, escrita na parede, acompanhavam o trabalho, sublinhando sua ligação com a arquitetura. O 'texto' que acompanhava essa versão era: "...quando olhei para ela, apaixonado vi que ainda continuava gritando..."

5 anos depois

O título havia permanecido como um centro, irradiando idéias, e trouxe a discussão para o terreno da História da Arte. Após uma interrupção de 5 anos, entendi que A Noiva posta à nú por seus celibatários, mesmo (Grande Vidro), de Duchamp, era a peça que sintetizava as idéias que eu estava querendo decifrar. Como resultado decidi mover minha Noiva para uma posição mais radical: a de um corpo vivo em tempo real, exposto e frágil, a fim de conseguir uma re(a)presentação mais adequada daquelas idéias.

A oportunidade apareceu em 1994, no Parque Lage, uma mansão eclética rodeada por um parque tropical no coração de uma das áreas mais cobiçadas do Rio de Janeiro. O prédio foi

construído no começo do Séc.XX pelo Conde Lage para sua esposa, a soprano Bezansone e desde 1975 abriga a Escola de Artes Visuais, escola livre de arte, muito articulada político-culturalmente no Rio, sendo uma espécie de Mecca para os jovens artistas.

A performance:

• 1min22sec de Glória - MONDRIAN, MALEVITCH, MICHELIN. Ação: a artista roda seu corpo em sentido horário, apanhando em sequência, 3 panos de um tripé em frente a ela e colocando-os numa escada atrás dela. Cada um tem uma cor e o nome de um artista: MONDRIAN - vermelho, MALEVITCH - amarelo, MICHELIN - azul. A ação está associada ao Magnificat (missa), de Bach, o segmento Glória, que dura 1 minuto e 22 segundos e é o canto da Virgem glorificando o Senhor. A cada Glória aparece o nome de um artista. Os 3 panos foram empilhados no mesmo degrau na escada, no topo da qual estava uma tela de vídeo, com imagens de detalhes da performance, em tempo real. No final, no Glória ao Espírito Santo, a artista simula uma missa, unindo através de gestos o céu e a terra, colocando-se como elo, ponte, passagem, canal da união.

Desvio para o espetáculo

A performance foi a criação de um espaço efêmero de re(a)presentação, em tempo real. Após esta experiência veio o entendimento de qual seria o nível em que o trabalho deveria operar, em que tipo de espaço A Noiva deveria mover-se ou habitar. Neste ponto ela tornou-se espetáculo, como uma construção que é um desvio para uma realidade ideal projetada. (Não estão em jogo aqui juízos de valor mas tão somente ações e reações)

Num giro de 180° - numa operação de 'avessamento' - ela passa de corpo à imagem.

.....

Quando escrevi o ensaio Quasi Cinema(1996)^v, focalizei o Mito e seu papel social em termos de representações de tempo e espaço - no Brasil, América Latina - através da análise de alguns trabalhos do artista brasileiro Hélio Oiticica.

O território do mito é um espaço que contém o modelo, a idéia, o conceito. Este local pode ser considerado como uma quarta dimensão e sua configuração espaço-temporal, em alguns

de seus n-aspectos, é apresentada por Oiticica em Cara de Cavalo e Quasi Cinema. Usei a geometria de Duchamp, proposta em *The White Box*^V, para demonstrar tal asserção.

Seguindo esta direção, meu 'trabalho-em-progresso' (*A Noiva Descendo a Escada*) apresenta circunstâncias que pertencem ao mesmo domínio. Esta série discute questões colocadas por Duchamp em *The White Box* referindo-se à 4ª Dimensão, à aparência e aparição de um objeto, cor e movimento. Ao apontar para esta direção, meu intento é analisar a composição de um espaço idealizado e como ele atua sobre/na sociedade. A transposição da idéia à materialização, seu aparecer no mundo real exige uma adaptação, que, na verdade, é uma resposta à luta entre as forças envolvidas - luta que provoca um acontecimento. Então espaço é resultado de movimento, interação, equilíbrio e coagulação. Sua cristalização momentânea é produzida por energias, emoções, criadas por corpos em movimento.

A 4D é um canal de tráfego pesado e múltiplo e, de acordo com meu entendimento das proposições de Duchamp, contém imagens-ideias que evoluem para dentro da fisicalidade 3Dimensional. O corpo 3D seria a duração temporária de um plano projetado a partir da 4D - as figuras vistas pelo olho 3D seriam um seção do espaço 4D que é o provedor dos moldes.

Eu tentei demonstrar este sistema, criticamente, n'A Noiva. O ato de descer a escada é uma transição que evoca a unificação do espaço superior com o inferior, o acima e o abaixo, gerando um terceiro fenômeno. Descer a escada é um processo, uma duração em um percurso. A configuração desta possibilidade, a estrutura interna desta série, é baseada em um ritmo estabelecido por 3 pontos de tensão, que, desta forma, fica aberto à pluralidade, multiplicidade, e também para o espaço 'entre' - intervalo, interstício.

Este/a trabalho/experiência vem sendo feito/a desde 1989 e descreve uma trajetória que vai do mundo físico do objeto à aceleração, condição da luz, de corpos rarefeitos e falta de profundidade, na qual ponto-de-vista e horizonte estão no mesmo plano, são coincidentes - planaridade total. Desta perspectiva, a especificidade de linguagem almejada pela pintura moderna atinge aqui sua objetividade: cores numa superfície plana, e propõe, desta forma, um paradoxo.

A versão d'A Noiva como imagem-movimento (todos os vídeos produzidos dentro esta série) poderiam ser vistos como a própria corporificação desta especificidade. Embora aqui haja, em relação à pintura modernista, uma evolução do movimento sugerido - ilusão, efeito retinal^V - para o real - como sucessão, seqüência de eventos ou fenômenos reais promovidos pela luz. Nos

trabalhos mais recentes há uma preocupação com o uso de cores primárias, movimentos crus, elementos básicos e ambigüidade. Esta última se expressa tanto no nível formal, gestaltico tipo figura-fundo, quanto hermenêutico.

A Noiva torna visível meus pensamentos a respeito de questões puramente artísticas e, além disso, minha perspectiva, como uma artista brasileira, em relação ao que faz a arte se tornar visível. Meu propósito é relacionar indivíduo versus história - uma contraposição do tempo privado com o público, e como isto determina a idéia que temos de nós mesmos e do mundo. Isto poderia ser traduzido, por exemplo, em termos de sucesso, ou que valor cada um é capaz de requerer pelo seu tempo.

A Noiva desvela energias envolvidas na sobrevivência e individuação e aponta para o espaço 'entre', como uma dobra, que acontece ser também o negativo, ou marginal, espaço de proscricão ou somente um anti-espaço, cuja fórmula matemática correspondente é $1 + 1 = 3$.

Duchamp é apresentado como representante da História da Arte Moderna e Contemporânea Ocidental - conforme evidenciado pela exaustiva influência exercida ainda hoje no cenário mundial. Ele é, neste sentido, o arquétipo do Pai, e por extensão da Lei, o topo da pirâmide cujas fundações são também construídas por homens artistas. Esta pirâmide delimita o terreno da Arte Contemporânea e em seus interstícios algumas mulheres podem ser encontradas^v.

Baseada na possibilidade Noiva-celibatários do Grande Vidro comecei a estabelecer conexões entre 2 solteiros - personificados por homens artistas - e eu mesma, formando conjuntos de 3 - tríades. A escolha baseava-se no nome do artista, que deveria começar com M, como o meu, sua posição na História da Arte, e sua produção. Esses artistas são ícones, propondo relações que são apresentadas de formas distintas. Para configurar estas situações trabalhei com fotografia, texto, formas geométricas, cores, som e cenas de TV apropriadas, pixels e legendas 'scaneadas', grande projeção, quarto escuro e imagens gráficas.

Por se apresentar como 'imagens técnicas', produzidas pelas tecnologias de representação, A Noiva exprime aspectos que moldaram fortemente a cultura pós-moderna. O trabalho comenta a sublimação/de-sublimação do corpo promovida pelos mass-media, o artista como mercadoria e a criação da realidade (relações espaço-temporais específicas) conforme determinada pelos instrumentos da mídia orientada por quem detém o poder.

A Noiva conta a história sinteticamente, através de signos, e abre um espectro de questões que vão dos fenômenos retinianos ao uso da palavra escrita e a compreensão do espaço como hierarquia, posição, virtualidade, reflexão e reversão. Sua ironia é uma saudável auto-crítica permeada de humor.

Devido à sua configuração esta série delinea o lugar da mulher como uma dupla negação - os 2 signos usados para representá-la, o nome e a figura, são ambíguos - mas, também, como o espaço 'entre', um espaço de reunião. O trabalho é auto-referente tanto em termos de estrutura e dos conteúdos que ele explicitamente focaliza: mito, mídia, movimento. É movimento que significa ao mesmo tempo medium aglutinante e um deslocamento, que oferece desvios na ordem atual que engendra os fatos da História da Arte.

A forma d'A Noiva torna transparente as pulsões envolvidas na história social que estou (re)contando. É sobre forças que moldam coisas, uma possibilidade que abarca tanto a fúria destrutiva quanto o eterno movimento em direção à construção.

HIC ET NUNC - about The Bride's right place

“Knowledge is Remembrance. Amorous, desiring Remembrance.”

Octavio Paz

A versão telemática d'"A Noiva Descendo a Escada" é um poema (hai-kai eletrônico) que comenta Arte e Cultura. Ela enfatiza o uso do som na rede, procurando criar uma 'linguagem pictográfica-sonora', ou 'icônica', baseada em elementos e relações primárias, visando ir além, superar as limitações da linguagem escrita e oral.

Esta versão da série foi pensada como parte do web site N/S Project (Projeto Norte-Sul) - dirigido por Peter D'Agostino^v - especificamente uma passagem. Ele foi projetado para se adaptar ao local onde habitaria, em termos de conteúdo, conceito, design, arquitetura e navegação, atendendo a média da capacidade de recepção do usuário de computador comum, portanto sujeito a muitos limites.

O N/S Project, dentre as diferentes categorias de web site, é claramente artístico, permitindo que nele seja oferecido um 'evento poético' a ser compartilhado. Como o Projeto

Norte-Sul propõe uma conexão entre as Américas, achei adequado resgatar a idéia d'A Noiva, que, deste modo, deslocada por acidente, foi encontrar seu lugar certo.

Escolhi um vídeo feito em 1996, dentro da série d'A Noiva, que me pareceu o mais adequado, pois seus elementos podiam se relacionar com a presente situação: um projeto gerado entre Philadelphia e Brasília, cujas características conceituais e estéticas eram similares as de minha própria pesquisa (de ergonomia à questões de identidade).

O vídeo, que tem o mesmo nome da série, pretendia refletir sobre a História Social e a da Arte tendo em mente as heranças culturais brasileiras.

Em 1816 a Missão Francesa chega ao Brasil trazendo com ela a Academia e seu correspondente sistema de pensamento, cuja forte influência se fez sentir até meados da 2ª Guerra Mundial. Em 1945, segundo Noam Chomsky, começa o 'processo de americanização' do Brasil (e da América Latina). No âmbito global, a década de quarenta também viu surgir o computador como uma nova tecnologia, ferramenta de trabalho acessível, e a idéia de hipertexto aparece formalizada pela primeira vez no discurso do matemático e físico Vannevar Bush^v.

Cada período tem seu próprio modo de transmitir informação, dando forma à história e realidade. Procurei estabelecer uma espécie de jogo com palavras e idiomas que pudesse indicar as influências que moldaram minha cultura - e por extensão eu mesma.

Propus construir uma 'duração' naquele 'espaço', como uma passagem de um ponto a outro, (quase) uma linha reta cuja trajetória é descendente, queda em um túnel sem saída - exceto pelo link em Michelin no começo do caminho, que hoje, em um das URLs, conduz ao site MMM^v - que une a cidade da Philadelphia, na América do Norte, com Brasília, na América do Sul.

A configuração do trabalho reflete movimentos de arte brasileira contemporânea: Concretismo e Neoconcretismo; a poesia concreta, 'pure language design', segundo Dew Harrison (1996); e a 'arte-baseada-em-conceito' (Harrison:1996) dos anos 90. Sua forma também 'ilustra' (no nível da HQ) a natureza/cultura antropofágica brasileira e um encontro do centro com a periferia, de um modo 'quase' tropicalista (som + joy).

De uma perspectiva geográfica, em relação à linha do Equador, Norte é alto e Sul é baixo, e estas posições, em termos de senso comum, são percebidas como um par de opostos com conotações positivas e negativas.

A trajetória espacial (como a dos Anjos caídos) é de cima para baixo, metáfora do processo de união do céu com a terra, do superior com o inferior, e de deslocamento, movimento migratório. Além disso, a navegação proposta segue o eixo z, como indicação de que o sentido/significado do movimento é a experiência da profundidade. Deep and Down.

O uso de cores primárias em termos não-aditivos remete novamente ao universo da pintura - que por sua vez alude a uma certa 'corporeidade', fisicalidade. O movimento dos planos de cor segue um padrão que vai aumentando sua complexidade até um ponto máximo onde ele se transforma em outra coisa, outro padrão entregue a um processo mais caótico.

O Centro do Crisol

"os locais são confluências

adejo de presenças

num espaço instantâneo

....

a realidade tem sempre outro rosto

Octavio Paz

Ao eleger a obra de Duchamp como mote de minhas 'perguntas', quis enfatizar o caráter predominantemente conceitual da cultura pós-moderna e da arte contemporânea. Mas também ir além e indagar, mais uma vez, a respeito do papel da arte/artista em termos públicos.

"Duchamp é, como conjecturou Apollinaire, um 'pintor público'". Sua arte 'é intelectual e o que ela nos dá é o espírito de uma época - Método, a idéia crítica no momento em que está meditando sobre si mesma". Suas idéias não se restringem ao âmbito pessoal mas vazam para um terreno coletivo, transpessoal, numa ampla assepção do sentido 'público'.

O Grande Vidro é apresentado aqui tanto como um ícone da arte contemporânea - uma imagem cuja decodificação se apóia em um texto - quanto como propótipo da própria idéia de criação de significados por interação entre observador e observado. Octavio Paz demonstrou fartamente o quão complexas suas possíveis interpretações podem se tornar, considerando-o como a soma de tudo o que Duchamp fez. Para Roy Ascott, o GV é

A field of vitreous reality in which energy and emotion are generated from the tension and interaction of male/female, natural and artificial, human and machine.

... The Large Glass in its transparent essence, always includes both its environment and the reflection of the observer.

... the horizontal bar that joins the upper and lower parts of the work and serves as a metaphor for the all-around viewing, the inclusive, all embrace scope of its vision.^v

Pergunto-me qual seria o 'espírito da época' agora, quando o modelo vira uma 'lógica de seleção' num campo aberto de possibilidades?

Talvez um só Mito tivesse sido necessário (André Gide), mas aprendemos através do erro, do ensaio, da repetição, acumulando informação, qualquer diferença que faz uma diferença (Bateson), numa cadeia de acidentes, desvios.

De uma perspectiva pós-moderna, 'conhecimento é informação', para Octavio Paz é 'desiring remembrance'... Acredito que na esfera digital e telemática minha Noiva cumpre seu destino, chega em casa.

MMM

MMM é um 'art game' para a Rede - WWW: jogo - da - velha, jogo - de - damas, jogo de possibilidades criado para narrar a história d'A Noiva. Ele opera da mesma forma que a série de trabalhos do qual faz parte.

MMM é 'concept based art'^v em forma de narrativa em hipermídia. É uma narrativa que sobrepõe e permite muitas leituras simultâneas, tanto no nível físico, visual, como no nível de analogias e desdobramentos intelectuais provocados pela sua leitura. Sua informação é codificada pictograficamente, iconicamente, composta por elementos visuais básicos, linhas, planos, cores primárias e som, mais seu movimento - como MMM se desloca no espaço através de seus eixos x, y, z - ou seu desdobramento espacial ou sua arquitetura de navegação.

A grade foi escolhida como estrutura visual e semântica por ser o símbolo que melhor definiria um 'espaço-tempo' modernista, do ponto de vista das Artes Plásticas.

In the early part of this century there began to appear, first in France and then in Russia and in Holland, a structure that has remained emblematic of the modernist ambition within the visual arts ever since.^{vvv}

Minha grade se contrapõe à modernista tratando esta como elemento do discurso, como referência, signo que contem diferentes conotações. É a partir da perspectiva, ambígua e ubíqua, estabelecida por ela que MMM se desenvolve e costura sua trama de significados.

There are two ways in which the grid functions to declare the modernity of modern art. One is spatial; the other is temporal. In the spatial sense, the grid states the autonomy of the realm of art. Flattened, geometricized, ordered, it is antinatural, antimimetic, antireal. It is what art looks like when it turns its back on nature.

.....

In the temporal dimension, the grid is an emblem of modernity by being just that: the form that is ubiquitous in the art of our century, while appearing nowhere, nowhere at all, in the art of the last one.

...

By 'discovering' the grid, cubism, de Stijl, Mondrian, Malevitch... landed in a place that was out of reach of everything that went before. Which is to say, they landed in the present, and everything was declared to be past^v

Funcionamento & possibilidades

A página index de MMM apresenta uma tela dividida por linhas em 9 retângulos, como a grade do jogo-da-velha. Cada retângulo dá passagem a outro espaço-tela. Em cada um deles é possível ter acesso a um texto escrito descrevendo o estágio visitado, este texto aparece em outra janela, permitindo que se tenha simultaneamente dois tipos de narrativa.

Quando o nono retângulo é acionado, ele começa a multiplicar a estrutura básica do trabalho - uma tela dividida em 9 espaços - que funciona da mesma forma que a primeira. A cada vez que o 9º retângulo é ativado, em qualquer janela existente, ele repete o processo. O trabalho

começa a funcionar como uma estrutura fractal, obviamente desdobrando a leitura em uma grande variedade de possibilidades associativas.

Técnicamente o projeto utilizou softwares existentes no mercado, tais como o editor de DHTML DreamWeaver, da Macromedia; para animações o Flash, da Macromedia; e também o Adobe Photoshop, para tratamento das imagens estáticas, e o Sound Edit 1.6, Macromedia, para o som. O comportamento geral da estrutura - basicamente o funcionamento da grade - foi escrito em linguagem Java Script.

A peça foi projetada para a Rede com possíveis desdobramentos envolvendo situações espaciais como instalações interativas, associando o computador a periféricos como monitores ou projetores, por exemplo. Esta etapa está em desenvolvimento com previsão de ser apresentada ao público em dezembro de 2001.

Finalmente, meu empenho em todas estas investidas, procurando novas formas de apresentar/gerar 'conhecimento', utilizando, neste momento, recursos da hipermídia, objetiva viabilizar situações que provoquem e/ou propiciem um 'treinamento sensível' no domínio da simultaneidade.

Maio/2001.