

VideoHQesculturas: narrativas em movimento entre o material e o digital

Fábio Purper Machado (UFSM)

Rosa Maria Berardo (UFG)

Palavras-chave: narrativas audiovisuais; escultura; história em quadrinhos; visão tátil; imagem-tempo

Resumo

Este artigo trata das tecnologias envolvidas em algumas etapas dos processos de criação das videoHQesculturas - narrativas audiovisuais compostas por esculturas em ferro e papel e elementos estéticos oriundos da linguagem das histórias em quadrinhos (HQ). Dos movimentos realizados nesses processos, é abordado especificamente aquele que parte da materialidade da escultura e da HQ na direção do domínio digital do vídeo, a partir de questões relativas à linguagem do cinema. Serve como um referencial principal neste ponto a teoria da visão tátil, do cineasta espanhol José Val del Omar (1992), que lida com a valorização da textura e da tridimensionalidade de esculturas, a estas conferindo novo impacto narrativo através de um trabalho com movimentos de câmera e luz. Tais movimentos são estudados em suas possíveis relações com aportes teóricos sobre a construção de roteiros nas linguagens da HQ - Gian Danton (2010) - e do cinema - Marcel Martin (2005), Robert McKee (1997), entre outros -, e também com o conceito de imagem-tempo desenvolvido por Gilles Deleuze (2005), relativo a obras cinematográficas onde o que se prioriza não é a narração unívoca de situações sensório-motoras, mas sim uma apresentação de durações de tempo visuais e sonoras a serem livremente experimentadas pelo público.

Abstract

VideoComicSculptures: narratives in movement between the material and the digital

This paper emphasizes the technologies that are involved in some of the steps of the creative processes of VideoComicSculptures - audiovisual narratives composed by sculptures in iron and paper and aesthetic elements of Comics' language. From these processes' movements, here we specifically choose the one that starts from the materiality of sculpture and comics towards the digital domain of the video, through questions related to the language of cinema. Spanish filmmaker José Val Del Omar's Tactile Vision Theory (1992) serves as a primary referential as it deals on the valorization of sculpture's texture and three-dimensionality by giving them new narrative impact through a work with camera and light movements. Such movements are studied in their possible relations with theoretical contributions about script construction at the languages of comics - Gian Danton (2010) - and cinema - Marcel Martin (2005), Robert McKee (1997), amongst others -, and also with the concept of time-image developed by Gilles Deleuze (2005). This concept relates to cinematographic works where what is

prioritized is not the unambiguous narration of sensory-motor situations, but a presentation of visual and sonorous time durations to be freely experimented by its audience.

Introdução

Um vídeo de uma escultura pode não mais ser uma escultura, mas pode dela herdar certas qualidades, e como ela, suscitar de alguma forma uma experiência tátil. Dentro de uma poética que tem se voltado a movimentos entre linguagens artísticas, são abordadas aqui alguns caminhos percorridos por esculturas em um processo de transição para a linguagem do vídeo, com especial ênfase num trabalho de iluminação onde se busca valorizar sua tridimensionalidade e sua textura. Além destes elementos estáticos, são ressaltadas expressividades que variam a partir de movimentos dos próprios focos de luz entre diferentes intensidades e sentidos.

As narrativas audiovisuais junto as quais esta escrita é desenvolvida se relacionam com a textura rugosa das camadas de papel e cola (a técnica da papietagem) predominantes na superfície das esculturas desta poética individual desde o ano de 2010, quando estes materiais começaram a tomar o lugar da argila, que era utilizada desde 2004. Na criação dessas narrativas ocorre uma experimentação lumínica que tem como referenciais os filmes e a “Teoria da Visão Tátil” do cineasta espanhol José Val Del Omar (1904-1982), e também o conceito de imagem-tempo desenvolvido pelo filósofo francês Gilles Deleuze (1925-1995).

Até então

Durante a graduação em Artes Visuais na UFSM, entre os anos de 2005 e 2010, escolhi¹ a escultura como linguagem principal e ali já experimentei aproximações com o vídeo, a princípio a título de registro de processos de criação e destruição tridimensionais, do cotidiano do ateliê e de experimentações com materiais. Na mesma época retomei relações que nutria desde a infância com a linguagem da história em quadrinhos (HQ), trazendo-a à minha poética. Fiz isso primeiro usando esculturas como referenciais para desenhos de quadrinhos, e em seguida, num dos dois vieses do meu projeto de mestrado em Artes Visuais na mesma instituição, introduzindo fotografias de esculturas como as cenas das HQs, o que chamei de *HQ-escultura*. O segundo viés era a *escultura-HQ*, que consistia em peças únicas tridimensionais envolvendo elementos dos quadrinhos como a narratividade e o balão de fala. A partir dessas experiências, se criaram novos movimentos envolvendo o vídeo: com trabalhos migrando para o

¹ A partir daqui é adotada a primeira pessoa do singular devido à relação deste texto com a poética individual de seu autor principal, Fábio Purper, ainda que escrito em coautoria com sua orientadora, Rosa Berardo.

audiovisual ou mesmo dali se originando e indo na direção da mídia desenhada. Com estas entradas no domínio do vídeo, fundou-se meu atual projeto de doutorado, que tem como foco o desenvolvimento da linguagem que chamo *videoHQescultura*. Das possibilidades de movimentos, fusões, hibridações entre estas três linguagens, criei inicialmente esculturas que dialogam com balões de fala, estando estes no formato de vídeos projetados junto às peças ou reproduzidos numa tela a elas acoplada, porém acabei escolhendo priorizar a criação de narrativas audiovisuais onde estão presentes esculturas e elementos estéticos da HQ.

Os processos aqui abordados podem então ser considerados experiências no que a pesquisadora Christine Mello (2008) chama de “extremidades do vídeo”, onde o audiovisual adentra o contexto da arte contemporânea através de interfaces com outras linguagens, de rupturas sígnicas que acontecem quando maneiras de produzir visualidades interferem umas nas outras.

São também uma criação de blocos de sensações onde o audiovisual se relaciona com o sentido do tato, narrativas em movimento do material ao digital. De processos manuais envolvendo a materialidade de objetos sólidos, físicos, e sua manipulação dentro de um espaço atual, tridimensional, esta poética adentra um domínio virtual de informações quantificadas e processadas em códigos binários. A linguagem da escultura é a ignição, o ponto de partida de um processo-foguete que alcança sua órbita ao se libertar de sua materialidade atual e passar a habitar um arquivo de vídeo. A lente da câmera é, nesta poética, o ponto de passagem entre o domínio da materialidade física e o dos meios digitais, e aquilo que com ela é produzido depende necessariamente de um trabalho com a luz.

Luz e Textura

Um elemento inevitavelmente trabalhado em circunstâncias de captação de imagens, seja por meio fotográfico ou audiovisual, é a luz. Somente temos nosso sentido da visão afetado por qualquer objeto porque alguma luz incide sobre ele, por menor que seja sua intensidade; portanto, mesmo inconscientemente, ao fotografarmos ou filmarmos algo o estamos fazendo em função de sua iluminação. O tom e a cadência narrativos, as sensações que se deseja propor a seu espectador dentro do intervalo de tempo em que ele assistirá uma produção audiovisual, tudo isso depende de um trabalho com luzes. A partir de alguns testes envolvendo a mesma escultura sendo iluminada de formas diferentes,

desdobram-se múltiplas possibilidades de construção de significados e de narratividades.

A compreensão da maneira como a luz incide sobre as esculturas se coloca então como necessária para as criações empreendidas nesse projeto. Costumam-se dividir entre três categorias os posicionamentos de fontes de luz a serem usadas para se iluminarem objetos ou atores, tanto na fotografia quanto no vídeo. A luz de *ataque* ou luz principal, que Moura (2001) identifica com a luz do sol sobre a terra de dia ou sobre a lua cheia ou crescente, pode ser dura (um foco reto com resultado de alto contraste) ou difusa, dependendo da dramaticidade desejada para a cena. A luz de *compensação*, invariavelmente difusa, pode ter fonte própria ou ser o reflexo da luz de ataque, e serve para que as sombras projetadas por esta não sejam pontos de total escuridão. Já a *contraluz*, em geral dura, é usada incidindo, como na lua minguante ou em um eclipse, por trás do objeto fotografado, destacando-o do fundo.

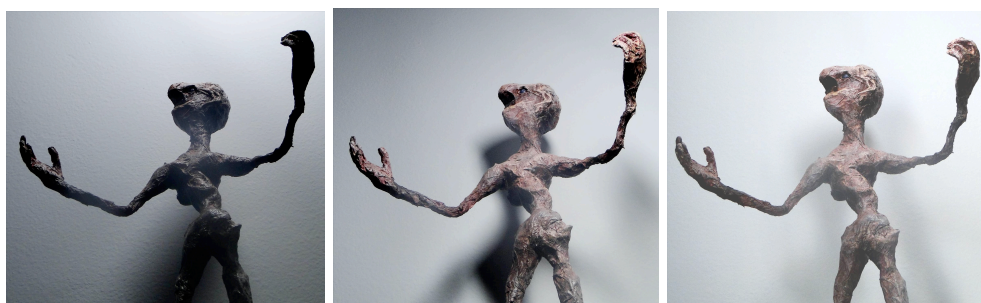


Figura 1: Escultura iluminada por luzes de ataque em diferentes posições (Fábio Purper, 2015, ferro e papel, altura: 47cm).

Nos testes de luzes de ataque que aparecem resumidos na figura 1, a escultura é iluminada por uma fluorescente de 25W em diferentes distâncias e sentidos. É experimentada na imagem da direita uma difusão maior em relação às demais, e também uma luz solar indireta servindo como compensação. Segundo a pesquisadora Martine Joly (2007), uso da luz difusa “quebra as barreiras espaciais, atenua a impressão de relevo, suaviza as cores, bloqueia as referências temporais”, e é comumente associado a uma visão geral ou distanciada, um “caráter impreciso da localização e da situação temporal da representação” (p.118). Esta imprecisão contribui para a intenção de propor certa abertura nestas narrativas ao não contextualizá-las histórica ou geograficamente, ainda que seja insuficiente no sentido da valorização de volumes e texturas que poderia ser atingida com luzes mais duras.

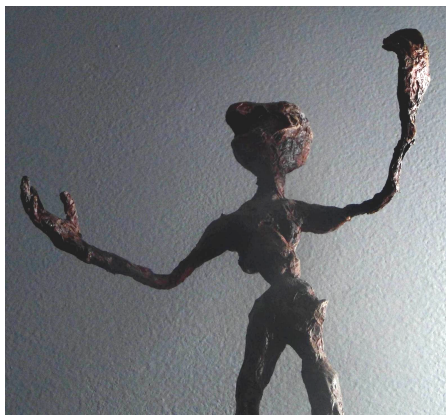


Figura 2: Escultura iluminada por contraluz rente à parede, que acentua também sua textura (Fábio Purper, 2015, ferro e papel, altura: 47cm).

Ainda segundo Joly, “numa imagem a duas dimensões, a textura está *direta ou indiretamente ligada à terceira dimensão*”, sendo “uma qualidade de superfície, [...] que se define pela qualidade dos seus elementos (natureza, dimensão) e pela qualidade da sua repetição” (2007, p.119). Ao utilizarmos uma luz dura, como a contraluz da fotografia acima, a distância ou frieza comumente associada à luz difusa dá lugar a certa proximidade, a uma percepção da tridimensionalidade e das texturas envolvidas.

A percepção visual que consideramos como fria (uma vez que supõe uma colocação do espectador à distância) é *reaquecida*, poderíamos dizê-lo, e tornada mais sensual pela textura da representação, a qual solicita uma percepção tátil.

Nessa pesquisa esculturas emprestam algo de sua materialidade para o vídeo digital, sua tridimensionalidade, sua textura, sua qualidade tátil. É referencial pra esse momento os filmes e a *Teoria da Visão Tátil* de José Val Del Omar, que lida com a possibilidade de que estímulos audiovisuais evoquem o sentido do tato. Em torno da metade do século XX ele foi um inovador no cinema trabalhando com um sistema de luzes pulsantes e movimentos de câmera que valorizam a materialidade dos objetos filmados. Entre esses objetos, ele se apropriou de esculturas religiosas no filme “*Fuego em Castilla*”, trazendo pra elas novas narratividades e aquilo que ele chamava de temperatura vital.



Figura 3: Instantâneas do filme “Fuego en Castilla” de José Val Del Omar (1960), mostrando luzes alternadas de seu sistema de visão tátil.

Joly (2007, p.119) ressalta que quando solicitamos, a partir de sensações visuais, “outros tipos de sensações (táteis, auditivas, olfativas), uma mensagem visual pode ativar o fenômeno das correspondências sinestésicas”. Além dessa sinestesia, desses momentos em que um estímulo em um dos sentidos evoca outro, na linguagem desses filmes e na própria criação dos meus roteiros, cabe citar alguns elementos pesquisados em leituras do cinema, como Marcel Martin (2005), e dos quadrinhos, como o brasileiro Gian Danton (2010), referenciais onde se pode estudar as sintaxes dessas linguagens. Um deles é o uso do plano fechado ou *close*, que é a filmagem de uma distância próxima ao objeto, adentrando seu espaço íntimo e adicionando uma carga dramática. Outra característica em comum é o uso do contra mergulho ou *contra-plongée*, que é a câmera num ponto de vista inferior, com a qual as esculturas ganham uma certa monumentalidade, uma grandiloquência.



Figura 4: Instantâneas do filme “Fuego en Castilla” de José Val Del Omar (1960), mostrando luzes alternadas de seu sistema de visão táctil.

Val Del Omar, através dos dispositivos técnicos que inventou para criar suas visões tácteis, fez com que suas luzes pulsantes percorressem as diferentes modalidades de iluminação e acentuassem os efeitos dos enquadramentos recém descritos. Em algumas cenas de poucos segundos as esculturas são banhadas por uma miríade de luzes alternadas que atuam ora como ataque, ora como compensação ou contraluz.

As tecnologias desenvolvidas por ele possibilitavam essa alternância entre luzes pulsantes em alta velocidade que dão ao espectador uma noção das formas e da textura das esculturas. Enquanto uma luz dura vinda de um lado acentua determinados volumes causando regiões de sombra escura, as outras, vindas de outras direções, fazem o mesmo e alternam nossa visão entre os diferentes planos que compõem as figuras. Isto, apesar de ocorrer de maneira diferente, pode ser associado à própria complementaridade entre as luzes de ataque e de compensação e a contraluz.

Associações entre estas categorias de luz e certas intenções de efeitos atmosféricos são consenso entre diversos profissionais da fotografia e da iluminação. Ao serem utilizadas na linguagem do vídeo, seja em movimento ou em alternância, elas surpreendem o olhar, possibilitando uma abertura narrativa que seria menos provável de ser alcançada por uma imagem estática.

Blocos de sensações

A pesquisa por referenciais para a videoHQescultura abrange tanto esculturas, histórias em quadrinhos e filmes de caráter experimental quanto obras da indústria cinematográfica hollywoodiana. A partir de obras desse contexto que nutrem fortes relações com questões específicas da linguagem da escultura, como “Pandora” de Albert Lewin (1950) e “A Condessa Descalça” de Joseph Mankiewicz (1954), é possível ser percebida uma atuação do cineasta como escultor, como nos demonstra a escrita de Cyril Neyrat (2005):

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

Estas produções são então chamadas pelo autor de “filmes-escultura”, pois mesmo tendo personagens representados por atores humanos, suas personalidades e destinos são afetadas e definidas por esculturas de pedra, cuja presença em momentos cruciais é enfatizada por movimentos de câmera em torno delas. “Pandora”, segundo ele, pode ser visto como precursor de uma série 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.

A partir de experiências fílmicas destes autores (entre outros, principalmente franceses, italianos e japoneses), é desenvolvido por Gilles Deleuze outro conceito que tem contribuído para essa pesquisa: a *imagem-tempo*. Considerando que o movimento não pode ser reconstituído a partir de quadros imóveis (que comumente chamamos de *frames*), a imagem-tempo tem a ver com experiências audiovisuais onde, em vez de se contar uma história da ordem do sensório-motor, são apresentados blocos de sensações visuais e sonoras onde o público pode experimentar algo da realidade material dos objetos em cena.

Os roteiros das videoHQesculturas não são pensados no sentido de contar histórias unívocas, mas sim de propor sensações tácteis através dessas esculturas e das luzes incidindo sobre elas, e de deixar que o

² Tradução livre para “C’est 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”.

conflito narrativo seja livremente construído pela audiência. Além de meras descrições, são então propostas situações ópticas. Ainda aproveitando as palavras de Deleuze sobre a imagem-tempo, é possível dizer que “os objetos e os meios conquistam uma realidade material autônoma que os faz valerem por si mesmos” (2005, p.13).



Figura 5: Instantâneas da narrativa “A Quem” (Fábio Purper, 2015, 5min14s): contraluz pulsando em diferentes intensidades e cores.

Ou seja, fica em aberto em que ponto estão ou não acontecendo pequenas transformações a cada cena e uma mudança geral irreversível, elementos considerados fundamentais pelo escritor Robert McKee (1997) para a criação de um roteiro de cinema. Um pouco dessas significações pode ser direcionada por escritas que incluem nas narrativas usando recursos da linguagem da HQ, como balões de fala, recordatórios, e requadros – às vezes modelados em papietagem e compondo a cena no espaço, às vezes manuscritos a nanquim ou apropriações fotográficas de referenciais impressos inseridos nos vídeos no processo de edição. É referencial para esse momento o filme mudo alemão “O Gabinete do Dr. Caligari” (1920), em especial na cena em que vozes da cabeça do personagem aparecem como textos dialogando com seus gestos e também com a própria composição do cenário.

Religando

Essa pesquisa lida então com experiências que de alguma forma são visões tácteis e também imagens-tempo. Deleuze (2005) comenta dentro deste conceito movimentos em torno de uma função “háptica”, um tocar característico do olhar: “é o tátil que é o mais apto a construir uma imagem sensorial pura, com a condição de que a mão renuncie a suas funções preensíveis e motoras, contentando-se com um puro tocar” (p.22). E através de certas maneiras de iluminar os objetos é possível a uma produção audiovisual evocar esta sensação do toque.

Val Del Omar caracterizava as visões tácteis como produzidas por uma “acumulação programada de presentes projetivas (não ópticas)” (1961). O cineasta italiano Pasolini (1922-1975) é citado por Deleuze ao afirmar “que ‘o presente se transforma em passado’ em virtude da montagem, mas este passado ‘aparece sempre como um presente’ em virtude da própria natureza da imagem” (p.50).

Sabemos que toda imagem, estática ou em movimento, é passível de análises que possam a ela associar signos, arquétipos ou outros padrões narrativos, e afunilar interpretações através de elementos de linguagem comuns percebidos dentro de trabalhos com luzes, planos, enquadramentos, etc. Porém a criação das videoHQesculturas independe em si da necessidade de contar histórias já passadas ou já escritas, ou de transmitir mensagens de significados unívocos. Ela é, em vez disso, uma invenção de narratividades abertas, com ênfase nas visualidades provocadas pelo próprio movimento entre linguagens.

Referências

DANTON, Gian. **O Roteiro nas Histórias em Quadrinhos**. João Pessoa: Marca de Fantasia, 2010.

DELEUZE, Gilles. **Cinema 2: A Imagem-Tempo**. São Paulo: Brasiliense, 2005.

Fuego em Castilla. Tactilvisión del páramo del espanto. Dirigido por José Val Del Omar. Espanha, 1960. Sonoro, preto e branco, 17min 51s.

JOLY, Martine. **Introdução à Análise da Imagem**. Lisboa, Ed. 70, 2007.

MARTIN, Marcel. **A Linguagem Cinematográfica**. Lisboa: Dinalivro, 2005.

McKEE, Robert. **Story: substance, structure, style, and the principles of screenwriting**. Nova Iorque: Harper-Collins Publishers, 1997.

MELLO, Christine. **Extremidades do Vídeo**. São Paulo: SENAC, 2008.

MOURA, Edgar Peixoto. **50 anos luz, câmera e ação**. São Paulo: Ed. SENAC, 2001.

NEYRAT, Cyril. **Filmer des statues, sculpter un film**. In: Labyrinthe [En ligne], 6 | 2000, Thèmes (n° 6), 2005. Disponível em <<http://labyrinthe.revues.org/450>>, acesso em 26.fev.2016.

O Gabinete do Doutor Caligari. Dir. Robert Wiene. Alemanha, 1920, 69 min.

VAL DEL OMAR, José. Cubismo Luminoso. In: **Filmespaña**, suplemento nº 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 de la Visión Tactil. In: BURUAGA, Gonzalo Sáenz; VAL DEL OMAR, María José (org.). **Val Del Omar sin fin**. Granada, Diputación de Granada, 1992. Pp.118-121.