

REVISTA PERSONA # 2

Título: Cavernas da Contemporaneidade: deslocamentos partir do dispositivo parietal

Palavras-chave: Deslocamentos, espaço, tempo, luz, cavernas, instalações.

Resumo: Com este breve estudo pretendemos mostrar em que medida as características individuadas no dispositivo parietal, na última década, se relacionam tão claramente com diversas práticas da arte contemporânea, como a instalação e a instalação-vídeo, devedoras tanto das artes plásticas como das artes cénicas.

Nota Curricular: Sílvia Pinto

Licenciada em Artes Plásticas - Pintura, pela Accademia di Belle Arti di Bologna, com a classificação *summa cum laude*, em 2001.

Artista Plástica, desde 2001, tendo realizado exposições individuais e coletivas no Porto, em Bolonha, Berlim, Barcelona e Roterdão (no âmbito “Porto - Roterdão Capitais da Cultura 2001”). Em 2006, recebeu o apoio da Fundação Calouste Gulbenkian para a exposição *Encruzilhada*.

Professora Assistente na Escola Superior Artística do Porto - Guimarães, desde 2001, tendo assumido, para além da docência, a posição académica de Vice-Presidente do Conselho Pedagógico, entre 2008 e 2013, e Membro do Conselho Geral, desde 2013.

Investigadora do CECS - Centro de Estudos de Comunicação e Sociedade - da Universidade do Minho, desde 2009.

Bolseira da FCT - Fundação para a Ciência e Tecnologia - entre 2009 e 2013, enquanto doutoranda em Ciências da Comunicação, na especialidade de Semiótica Social, da Universidade do Minho. **Tese de doutoramento** intitulada *Para uma Semiótica da Luz*, em processo de conclusão.

Visiting Scholar: DAMS - Dipartimento di Arti, Musica e Spettacolo - dell'Università degli Studi di Bologna, em 2010; New York University, em 2011.

Participação em congressos nacionais e internacionais, com artigos inéditos, desde 2010.

Para mais informações, consultar: www.silviapinto.com.pt

Cavernas da Contemporaneidade: deslocamentos partir do dispositivo parietal

Sílvia Pinto



Figura 1: Caverna de Altamira, Espanha, 15.000-35.000 a.C

Figura 2: Rebecca Horn, *A luz prisioneira no ventre da baleia*, Instalação 2002.

Nos nossos dias, as pinturas que remontam ao paleolítico superior, realizadas há cerca de 30.000 – 10.000 anos atrás, continuam a ser fenómenos singulares na história da percepção humana. “É uma estranha experiência descer nessas cavernas, por vezes através de corredores baixos e estreitos, mergulhar na escuridão do ventre da montanha e, de súbito, ver a lanterna do guia iluminar a imagem de um touro” (Gombrich, 1985: 22). A aparente incoerência do dispositivo parietal e da sobreposição das imagens, umas sobre as outras, terá sido, durante muito tempo, motivo de evidência da ausência provável de qualquer função expressiva ou decorativa na sua origem. Para além disso, dada a sua inacessibilidade e total ausência de luz, tudo levava a crer que estas imagens não teriam sido feitas para serem vistas¹.

Porém, estudos recentes (Groenen, 2003: 52) indicam que a conquista do espaço subterrâneo não se realizou de maneira homogénea ou aleatória e, contrariamente ao que se pensou durante muito tempo, a distribuição

¹ Walter Benjamin (1992: 86-87) explica assim esta ideia “É lícito supor-se que estas composições sejam mais importantes pela sua existência do que pelo facto de serem vistas. [...] Nos primórdios, a obra de arte, devido ao peso absoluto que assentava sobre o seu valor de culto, transformou-se, principalmente, num instrumento da magia que só mais tarde foi, em certa medida, reconhecido como obra de arte”. Como nos lembra Malraux (2000: 11), um crucifixo não era, inicialmente, uma escultura; assim como uma Madona não era um quadro; nem sequer a Atena de Fídias era, de início, uma estátua. Poucas foram as “obras” que resistiram aos laços seculares com a sua terra e os seus motivos e permaneceram no seu lugar original de exposição e culto.

das diferentes categorias de grafismos no espaço não só se pode ler hoje como uma coerência particular do dispositivo parietal, como se supõe a existência de uma autêntica cenografia integradora dos elementos figurativos e da arquitetura subterrânea. Somos inclusivamente levados a crer que o dispositivo parietal não só foi concebido para ser visto como foi concebido para ser “observado” segundo específicas modalidades do olhar: o conjunto da composição exige do observador distância, enquanto motivos particulares exigem do observador intimidade. Quer ao nível dos motivos, quer ao nível da organização espacial, as figuras distribuem-se segundo uma vocação própria.

As fontes de luz da época - lâmpadas de azeite, tochas e lareiras escavadas no chão - contribuem para animar os motivos pintados ou gravados, produzindo níveis de visibilidade distintos consoante se trate de superfícies continuadas, descontinuidades, aberturas ou fendas. Nem os motivos nem os espaços parecem ter igual valor. Uma dialética de luz e sombra é posta em cena pelo pintor paleolítico, que como um verdadeiro cenógrafo, tira partido das sombras produzidas para completar o contorno das figuras e deforma certas proporções reais para sugerir específicos posicionamentos do olhar. A iluminação assim dirigida vivifica ou adormece as figuras a partir das escolhas topográficas². A dicotomia de luz e sombra realça as duas realidades omnipresentes no mundo subterrâneo da qual os mitos dão testemunho - o plano do visível e o plano do invisível.

Como salienta Gombrich (1986: 93-94), se refletirmos sobre o poder que as “imagens no céu” ainda exercem sobre a imaginação do homem ocidental, certamente ficaremos menos relutantes em aceitar o papel da projeção nas origens da arte. A mais leve semelhança basta para ditar a identificação dessas imagens que todos os povos vêm no firmamento, a partir das estrelas e das constelações. O homem primitivo pode ter estado tão propenso quanto nós ainda estamos a projetar a sua visão e imaginação em qualquer forma que permitisse essa identificação, pelo que não nos parece de todo improvável que touros e cavalos tenham sido

² A luz que anima as figuras que nascem nas cavernas durante os cultos mágicos, em lugares muito semelhantes à luz que brilha no culto dos mistérios de Mitra representará para os iniciados do culto, algo muito próximo das hierofanias atmosféricas e siderais, em particular as tempestades, atribuídas às divindades da tempestade e da chuva com potencialidades fecundantes.

“descobertos” pelo homem, nesses misteriosos covis, antes de se tornarem visíveis através de terra colorida.

Enfatizando ainda o aspecto cenográfico da iluminação rupestre, o arqueólogo e cineasta Marc Azéma (2012)³ coloca-nos, inclusivamente, perante a possibilidade dos nossos antepassados longínquos terem criado intencionalmente a ilusão do movimento com finalidades narrativas, lançando a hipótese da criação do cinema antes da escrita. As últimas investigações sugerem que os artistas pré-históricos utilizavam nas suas pinturas técnicas de animação das figuras, acompanhando-as, muito provavelmente, com sons produzidos por instrumentos feitos de osso, madeira e pele. O efeito ótico era conseguido através do recurso a sinédoques, mas também através da desconstrução do movimento, quer por sobreposição quer por justaposição de imagens sequenciais de uma determinada história. A prova mais inequívoca desta tese foi a descoberta, em 2008, de discos de osso furados e atravessados por um fio, entre os quais, um estaria gravado com a mesma figura herbívora numa posição diferente em cada lado do disco, um objeto ótico (também denominado por “brinquedo ótico”), conhecido no século XIX como *thaumatrope*⁴.

Os efeitos narrativos conseguidos por essas técnicas cenográficas de iluminação, som e animação, estariam associados ao realismo do efeito desejado pelo pintor da era paleolítica. O pintor, que é, simultaneamente, caçador, acreditava encontrar-se na posse do objeto a partir do momento em que possuísse a sua imagem. A sua representação não tinha o valor de um objeto de contemplação, mas era um projeto de ação que antecipava o efeito desejado (Hauser, 1989: 20-21). Do ponto de vista da utilidade, não existia qualquer diferença entre a construção de uma cabana, a celebração de um ritual fúnebre ou a produção de imagens. Qualquer uma destas atividades servia para proteger o homem das forças da natureza, e das outras. A arte está

³ Em conferência pública no auditório da Escola Superior Artística do Porto, em ocasião do lançamento na FNAC do livro *La Préhistoire du Cinéma. Origines paléolithiques de la narration graphique et du cinématographe*, Maio de 2012.

⁴ O *thaumatrope* é um dos brinquedos óticos mecânicos reconhecidos como importantes antecedentes da fotografia e do cinema de animação. É constituído por um disco ou um cartão com uma foto de cada lado, ligado a dois pedaços de corda. Quando as cordas são giradas rapidamente entre os dedos, as duas imagens parecem juntar-se numa única imagem, devido à persistência da visão. Paris usou um *thaumatrope* para demonstrar a persistência da visão para o Royal College of Physicians em Londres em 1824. Em 2012, foi registado um *thaumatrope* pré-histórico descoberto nas grutas de Lascaux em França. Tradução livre de <http://en.wikipedia.org/wiki/Thaumatrope>

aqui inteiramente ao serviço da vida - a representação e a coisa representada são uma e a mesma coisa, assim como o desejo e a sua realização (Gombrich, 1985: 21). A única diferenciação entre a imagem e a realidade estaria no tempo que as separa⁵

Segundo Giulio Carlo Argan (2000: 1), sob o ponto de vista religioso, a esta fase associa-se a constituição de grupos sociais organizados e a prática do culto dos mortos⁶. De acordo com Régis Debray (1994: 21, 33), na sua origem, a imagem assumiu, de volta em volta, a função de mediadora entre os vivos e os mortos, o homem e os deuses, as comunidades e as cosmologias, o visível e o invisível. O nascimento da imagem parece estar, efetivamente, envolvido com a morte, uma vez que a primeira escultura que se conhece é a própria múmia, destinada ao túmulo. Assim, às cavernas paleolíticas sucedem-se os túmulos, os templos e as catedrais, que assumirão a mesma função cultural dos espaços subterrâneos, onde a penumbra assume o papel da sombra mediadora entre Deus e os homens⁷, propícia à devoção.

A iluminação artificial é, desde sempre, parte integrante do culto dos mortos, dos mistérios, das celebrações e das festas, e até ao século XIX, as festas noturnas e as representações teatrais são iluminadas, e ao mesmo tempo, animadas por velas, archotes e candeeiros a óleo - meios de iluminação que produzem todos eles uma luz mais ou menos movimentada. Segundo Sedlmayer (1985: 50), a partir da iluminação artificial desenvolve-se uma arte que compõe as próprias obras valendo-se de fontes luminescentes. Esta culminará no fogo-de-artifício das festas barrocas, o que durante um breve período de tempo, assume, inclusivamente, a importância de uma arte maior. É no Barroco que assistiremos à transformação não apenas das praças públicas, mas da arte em geral, em “palcos” de uma luminosidade exuberante, e simultaneamente, à revolução estilística, que inaugurará

⁵ Ao contrário da arte como *mimesis*, concepção que dominará a arte ocidental desde a Antiguidade até ao modernismo, a representação não é aqui uma projeção do passado mas uma imagem de visualização do futuro. Sob este ponto de vista, esta prática de visualização não parece longe dos exercícios de imaginação nos quais somos hoje introduzidos no âmbito dos atuais estudos e práticas do pensamento positivo.

⁶ Como salienta José Mattoso (2013: 19), o culto dos mortos, que pressupõe, antes de mais, que os mortos não são atingidos por um aniquilamento total, mas que passam a outra forma de existência, é uma prática que, tendo origem nas sociedades dominadas pelo pensamento simbólico e pelas práticas rituais, estende-se às práticas funerárias cristãs que se perpetuam até aos nossos dias.

⁷ Esta mediação corresponde ao “véu” do Templo, no Velho Testamento, que corresponde no Novo Testamento, ao corpo de Cristo rasgado na Cruz, pelo qual passamos a poder entrar à presença de Deus (Hebreus 10: 19-20).

os dois estilos mais escuros da história da pintura - a pintura noturna e a pintura tenebrista de Caravaggio.

Para Sedlmayer (1985: 50), a partir do Barroco, a “última caverna” é o espaço sem janelas do teatro, uma vez que a cena é para o encenador, o campo da arte de iluminação, por excelência. Seguindo o raciocínio do autor, no cinema também entramos, no dizer de Edgar Morin (1997: 21), “nas trevas de uma gruta artificial” para, sem sair do mesmo sítio, franquear o espaço e o tempo numa aventura errante. Porém, as características individuadas no dispositivo parietal, na última década, relacionam-se ainda mais claramente com diversos princípios e práticas da arte contemporânea, como a instalação e a instalação-vídeo, devedoras tanto das artes plásticas como das artes cênicas, ou se preferirmos, tanto das “artes do espaço” como das “artes do tempo”.

O conceito de instalação cobre uma ampla área de práticas artísticas contemporâneas, que a partir dos anos sessenta deslocam o seu foco de interesse da criação de objetos para a criação de relações entre as coisas e o espaço que as rodeia, incluindo a dimensão temporal (através do som e do movimento). Cruzando fronteiras entre as disciplinas, a instalação assume-se como uma disciplina híbrida motivada pela interdisciplinaridade e pelo diálogo ativo do espaço com as pessoas e as coisas. O “espaço como praxis” (RoseLee Goldberg, 1975) está no cerne da instalação. Por este motivo, a instalação sai muitas vezes do estúdio e da galeria para o espaço público ou para espaços cujo potencial inativo é ativado pela intervenção artística. (Oliveira *et al*, 1996: 7-8).

De acordo com a nossa ótica de hoje, a conquista do espaço subterrâneo integra as mais variadas disciplinas artísticas, das clássicas “belas artes” à cenografia e ao cinema. Digamos que a arquitetura é a vocação artística primeira de toda a habitação (não sendo o caso destas cavernas), todo refúgio, santuário ou “palco de magia” (de outra forma não saberemos designar este lugar). Aqui, o espaço existe *a priori*. No entanto, é ele que levanta todos os problemas técnicos, e é por meio da sua resolução que o espaço vai receber todas as outras intervenções. O desenho e a pintura estão presentes no palimpsesto dos grafismos sobrepostos, a escultura/relevo na sua aplicação em diferentes níveis de continuidade e descontinuidade das paredes ou tetos. A exigência de específicas posições do olhar (enquadramentos)

pede a arte do fotógrafo, que em certos casos é feita pelo espetador, noutros é o resultado da sombra projetada das figuras, que acompanha o movimento das fontes de luz, deformando as suas proporções reais. As fontes de iluminação, as técnicas de animação e o som contribuem para completar esta extraordinária cenografia, com a qual estabelecemos tão grandes afinidades, mesmo ignorando o teor do “espetáculo”.

A palavra “teatro” deriva do grego *theatron*, que significa “lugar para olhar”. Curiosamente, o termo hebraico para “luz”, *mechezah*, significa “lugar da visão” e “janela”. Pelo contrário, a palavra “cena” deriva do grego *skena*, que significa “tenda” ou “cabana” e pertence à mesma família etimológica de *skia* – a “sombra” ou o “abrigo”, (algo) “que protege do sol”. Assim, podemos dizer que a “cenografia”, significa, literalmente, “desenhar” ou “escrever” o lugar, caracteriza o lugar para onde se vai olhar – o espaço tridimensional onde se refugiam os homens para olhar.

Referências Bibliográficas

- AZÉMA, Marc, *La Préhistoire du Cinéma. Origines paléolithiques de la narration graphique et du cinématographe*. Conferência Pública, 29 de Maio de 2012, Auditório da Escola Superior Artística do Porto, 2012.
- ARGAN, Giulio Carlo [1970] *L'arte moderna. Dall'Illuminismo ai movimenti contemporanei*. Firenze: Sanzoni Editore, 2000.
- BENJAMIN, Walter [1936-1939] “A Obra de Arte na Era da sua Reprodutibilidade Técnica”, *Sobre Arte, Técnica, Linguagem e Política*. Lisboa: Relógio d'Água, 1992.
- DEBRAY, Régis [1992] *Vida e morte da imagem. Uma história do olhar no Ocidente*. Petrópolis: Vozes, 1994.
- OLIVEIRA, Nicolas de et al, *Installation Art*, London: Thames and Hudson, 1996.
- GOMBRICH, Ernest H. [1950] *A História da Arte*. Rio de Janeiro: Zahar Editores, 1985.
- GOMBRICH, Ernest H. [1959] *Arte e Ilusão. Um Estudo da Psicologia da Representação Pictórica*, S. Paulo: Martins Fontes, 1986.
- GROENEN, Marc *Sombra y luz en el arte paleolítico*, Barcelona: Ariel Pré-história, 2003.
- HAUSER, Arnold [1951] *História Social da Arte e da Cultura*, Volume 1: *Os Tempos Pré-Históricos. Grécia e Roma*. Lisboa: Veja, 1989.
- MALRAUX, André [1963] *O Museu Imaginário*. Lisboa: Edições 70, 2000.
- MATTOSO, José, *Poderes Invisíveis. O Imaginário Medieval*, Lisboa: Círculo de Leitores, 2013
- MORIN, Edgar [1956] *O Cinema ou o Homem Imaginário*, Lisboa: Relógio d'Água: 1997.
- ROSEMBERG, Harold, *La s-definizione dell'arte*, Milano: Feltrinelli, s/d.
- SEDLIMAYR, Hans [1979] *La luce nelle sue manifestazioni artistiche*, R., Palermo: Aesthetica/pre-print. Centro internazionale studi di estetica, 1985.

Páginas Web:

<http://en.wikipedia.org/wiki/Thaumatrope>