

## A potência inventiva de André Parente

Marcus Bastos<sup>1</sup>

Neste número de Teccogs, dedicado a versões contemporâneas do audiovisual, o dossiê elege o artista André Parente como exemplar, paradigmático de uma versatilidade criativa que desconhece demarcação de fronteiras entre linguagens. Sua potência inventiva é o que fala mais alto. Aqui comparece apenas uma pequena amostra, exemplarmente significativa, de uma obra plural e poeticamente multifacetada.

Houve uma época em que certos aparelhos mudavam o rumo das coisas, e as gerações pareciam não se entender por uns tempos. Uma época em que o cinema espantava pessoas desacostumadas com a ilusão de movimento se projetando em raios de luz sobre seus olhos, quando o gramofone fazia especialistas renomados confundir pioneiros do som gravado com ventríloquos. Hoje, assombra mais o ritmo que a intensidade das mudanças. E as gerações já não se desencontram tanto, porque todos compartilham certa vertigem diante da rapidez com que aparelhos comprados nem faz tanto tempo se tornam obsoletos. Certa vez, Marcelo Tas disse de forma acertada que a sociedade atual tira o novo aparelho de DVD da caixa, enquanto o videocassete na sala de estar ainda pisca no visor o horário, no relógio que nem chegou a ser acertado corretamente. O desencontro de hoje é da ordem das espacialidades, choque entre lugares ligados por redes cada vez mais irradiadas, mas distantes nas diferenças que persistem a cada discórdia que os afasta.

Os olhos de André Parente miram ambas as épocas, ligados ao cérebro que sabe que as horas nem progridem em linha reta rumo ao futuro, nem giram em ciclos que voltam em torno de si. Não é por acaso que, ao se referir ao debate sobre qual seria o primeiro artista brasileiro a produzir videoarte, ele afirma: “A meu ver esta é uma questão sem qualquer interesse. A questão do pioneirismo é uma obsessão dos artistas do campo das novas mídias”. Talvez porque, em alguns casos, o artista inventa um determinado meio para com ele fazer a sua obra /.../ [Mas] Quem se lembra de

---

<sup>1</sup> Ver editorial p. 5.

quem fez o primeiro desenho? A primeira pintura? A primeira escultura? A primeira gravura? Seriam eles artistas?”. Realmente este desejo de ser sempre o primeiro parece mais adequado aos pilotos de fórmula 1, que ao campo da linguagem.

Falar sobre as imagens criadas por Parente depende de entender que ele mesmo se multiplica em imagens — no sentido em que dizemos: tal pessoa tem uma imagem leve, aquele outro esta tentando mudar sua imagem. Assim, supomos uma metonímia entre o que enxergamos de alguém e todo o resto de seu ser. Parente entrega ao mundo latências que escapam em direções múltiplas. Um pensamento que se visualiza aqui, um filme que se lê acolá, um raciocínio que se pode ser visto como teórico ou lido como artístico. Lê-lo como teórico e vê-lo como artista, por outro lado, acabaria desmanchando as instabilidades que seus pensamentos (seja na forma de instalações, de projeções, ou até mesmo de livros) projetam diante de um mundo nem sempre capaz de lidar com incertezas e desmontar pressupostos (por exemplo, de que o texto pensa e a imagem mostra).

Ao passar a limpo as relações entre arte e audiovisual, num esforço crítico que permite entender de outra forma a história da arte brasileira, organizar problemas que surgem no país em paralelo ao cenário mundial, Parente encontra as frestas por onde suas obras oferecem hipóteses às questões colocadas, na forma de sons e imagens em movimento articulados em torno de procedimentos como o loop, as tensões entre temporalidades e espacialidades e as novas formas de ver que surgem em decorrência das diferentes máquinas de imagem criadas pela indústria ou pelos artistas, adotadas como padrão ou usadas uma única vez, levando ao momento atual em que “a pluralidade de dispositivos é /.../ quase tão grande quanto a quantidade de discursos por eles criada”. São tantos trânsitos entre os diferentes suportes da linguagem visual, que às vezes os gêneros e práticas parecem se sobrepor, fundir-se, misturar-se, montar-se, subtrair-se, em procedimentos que levam sempre aos lugares entre imagens, que desafiam o tempo todo o que se poderia supor ser capaz de instaurar uma certa ontologia das diferentes materialidades das imagens técnicas.

Uma de suas obras mais recentes, *Velo* (2015)<sup>2</sup>, apresenta de forma poética esta zona de instabilidades, num paradoxo que surge a partir do negativo deste mundo

---

<sup>2</sup> Disponível em: <<https://vimeo.com/112457806>>.

que muda antes que seja possível distinguir um antes e um depois. Em resposta a estes tempos, a obra explora um procedimento que embaralha gêneros e dominâncias. Um clique de uma bicicleta presa embaixo de um bloco de água congelada. Será que assim é possível protegê-la do enferrujamento que a água corrente acabaria fazendo surgir em sua carcaça? Este contraste entre as curvas férreas e seu abrigo incolor, insípido e inodoro, mas não mais líquido, sugere muitas coisas. Mas, antes delas, vale prestar um pouco mais de atenção nos motivos que tornam necessário chamar esta obra de clique, e não foto ou vídeo.

Não é fácil descrever uma imagem que, na maior parte fixa em um enquadramento preciso, exhibe gotas que se movem sobre ela em velocidades diferentes. A lentidão que muitas vezes predomina não autoriza chamar o que vemos de fotografia, e o movimento que oscila de formas imprevisíveis não chega a ser suficiente para tratá-la como um vídeo. Talvez nem importe decidir entre um ou outro. O indiscernível faz parte de *Velo* de maneiras suficientes para ser possível entendê-la como um exercício duplo de inconstância (no melhor dos sentidos, naquele que supõe que as árvores não são verdes, mas que estão verdes porque foram amarelas, que entende que o mundo não é constante).

Uma das chaves para apreciar a obra é invisível. As gotas que passeiam pela tela são geradas por um algoritmo de inteligência artificial. Por isso, seu percurso é potencialmente infinito, e prever seus padrões passa a ser um exercício impossível. Isto produz um enlace curioso entre espaço e tempo. O clique também atua neste enlace: o disparo da câmera recorta o espaço diante de suas lentes, durante o tempo em que ele dura. O hábito de entender espaço e tempo como duas coisas distintas faz as pessoas pensarem em certos tipos de imagem como fotografia, em outros como vídeo. Mas em *Velo*, a imagem estática é tempo, a imagem em movimento é espaço. E seu movimento imprevisível estica por tempo indeterminado a velocidade do clique curto, como se seu passeio entre a ordem e a desordem pudesse esticar os limites do enquadramento.

O tempo em *Velo* pode ser deduzido da imagem congelada, ou de seu contraste com o quadro, as rodas e o banco, que parecem enlameados. Com isso, sabemos que é inverno, que esta sugere uma parada dos fluxos, que há um entrave entre o orgânico (um tempo anterior ao do artefato) e o industrial, que houve um

esquecimento (a bicicleta ficou embaixo d'água tempo suficiente para acabar presa no gelo), que há uma confusão de estados da matéria (a água ficou sólida, o solo ficou frio), que há um acontecimento que não remete ao lugar do ocorrido (a bicicleta está no fundo de um rio que corta uma cidade? De um riacho no campo? De uma piscina num quintal?).

O espaço em *Velo* pode ser deduzido das gotas que mudam de tamanho (assim sugerem alguma profundidade) e estabelecem padrões de deslocamento (como se expressando a vontade daquela bicicleta de escapar de sua prisão abaixo de zero e circular novamente?). Nem cabe falar em montagem espacial, pois se trata de alguma coisa de outra ordem, um enxerto de velocidade que rompe com o que há de estático no clique. Este enlace entre espaço e tempo é importante para entender obras mais antigas do artista, num exercício borgeano de partir do presente para o passado que parece apropriado ao entendimento do tempo em jogo nas obras de Parente.

É só pensar em *Estereoscopia* (1985)<sup>3</sup>. Desta vez, ao invés de filme ou vídeo, talvez seja o caso de dizer composição. O zoom em duas fotos intercambiáveis revela um mosaico cuja ampliação leva de uma a outra, numa configuração que o próprio artista considera colocar “a questão de uma imagem mosaico fotorealista que obedece aos princípios da imagem fractal, onde as partes se confundem com o todo”. Um loop, figura do tempo curto e circular, montada no espaço, geométrico e fractal. “Eu quero o que você está vendo de mim dentro de você”, diz a voz feminina coberta pela imagem masculina. “Eu quero ver o que você está vendo de mim, do que eu estou vendo de você dentro de mim”, diz a voz masculina coberta pela imagem feminina. Um par impar. Um percurso que recorre. Um regresso que progride. Um início que irrompe no fim do começo que interrompe.

Em certo sentido, há uma defasagem constante entre a história das linguagens audiovisuais (que costuma se organizar pela referência da narrativa clássica) e as experiências que vão multiplicando o campo. Mas, no caso de André Parente, não se repete o fato de que a produção audiovisual costuma ser mais versátil que suas histórias e críticas. Seu trânsito entre o fazer e o pensar convergem para um espaço de constante reinvenção. Sua obra *Tudo Gira* é um bom exemplo de como ambos

---

<sup>3</sup> Disponível em: <<https://vimeo.com/64019944>>.

convergem em certas experiências. Nela, Parente recupera o tema deleuziano das imagens sonho: “As imagens-sonho formam um vasto circuito (“o envelope extremo de todos os circuitos”, segundo o filósofo francês), em série de anamorfozes em que cada imagem está em relação a imagem seguinte, que a atualiza, como na famosa imagem de O Cão Andaluz (1928), onde a imagem da lua, cortada por uma nuvem, dá lugar a imagem de um olho, cortado por uma navalha”.

Figuras como o *loop* e o clique presentes nas obras de Parente indicam como o vocabulário voltado para o debate das imagens técnicas não acompanha o ritmo das invenções dos artistas que vêm explorando o que é possível em termos de montagem entre som e imagens em movimento, num contexto em que as mídias digitais tornaram-se cotidianas. Mosaico, entre pensar e fazer, propõe uma lente estereoscópica que permite ver um pouco adiante do ponto onde pararam os pensamento sobre as novas linguagens audiovisuais. Houve uma época...

**Enviado:** 6 março 2017

**Aprovado:** 20 março 2017