

Sobre desertos, pedras, ilhas, vulcões

Silvana Rea*

A aventura, filme de Michelangelo Antonioni, não foi e não é unanimidade. Venceu o Prêmio Especial do Júri do Festival de Cannes de 1960, a despeito da violenta cisão que provocou entre os que o vaiaram e os que o aclamaram como um dos melhores filmes já feitos. Durante sua conturbada primeira exibição, muitos críticos, entre risadas e bocejos, gritavam “corta” para interromper o que consideraram uma experiência entediante. O diretor e sua atriz principal, Monica Vitti, retiraram-se da sala antes mesmo que a sessão terminasse. No dia seguinte, um manifesto assinado por vários diretores, entre eles Roberto Rossellini, circulou pela cidade defendendo a película¹.

Trata-se, assim, de um filme que suscita reações viscerais, o primeiro da chamada trilogia da incomunicabilidade, seguido por *A noite* (1961) e *O eclipse* (1962).

O que seria o tédio referido por seus detratores?

O filme exige de seu espectador uma experiência de tempo distinta de qualquer cinema de ação. As tomadas são longas e as sequências foram construídas em tempo morto, no qual a câmera se detém na cena além de sua utilidade para a narrativa. Ou seja, as imagens permanecem na tela de maneira independente, destacadas da função de suporte para o relato de uma história.

No caso, a história é bastante simples. Um grupo de amigos, bem situado na superficialidade do conforto da alta burguesia romana, parte para um cruzeiro no Sul da Itália. São eles os casais Giulia e Corrado, Patrizia e seu amante Raimondo, os noivos Anna e Sandro e a amiga Claudia. Navegam no mar Tirreno, ao norte da Sicília, entre as Ilhas Eólias. Em Lisca Bianca, Anna (Lea Massari) desaparece. A estrutura dramática do filme, então, desenvolve-se a partir de sua busca na própria ilha e em cidades da Sicília, centrada nos personagens Sandro (Gabriele Ferzetti) e Claudia (Monica Vitti).

Com o desaparecimento de Anna, cria-se uma expectativa. Mas, como ela não é encontrada, em breve é o próprio espectador que se sente perdido. Agora, nós também estamos à deriva, como Sandro e Claudia, que não sabem ao certo o que procuram. E, com a suspensão de qualquer esperança por uma ação

* Graduação em Cinema pela FAAP, em Psicologia pela PUC-SP, mestrado e doutorado pelo IP-USP, membro filiado da SBPSP.

1 Recebeu a Palma de Ouro desta edição do festival o filme *A doce vida* (1960), de Federico Fellini.

esclarecedora ou até mesmo redentora, Antonioni determina a estrutura narrativa do filme a partir da paisagem.

De fato, em uma trama de escassos acontecimentos, nossa atenção dirige-se à imagem. Ou seja, a opção por um enredo enxuto põe em evidência os elementos visuais. Durante o cruzeiro, destacam-se as formações rochosas de lava endurecida das Ilhas Eólias, em oposição aos vulcões ativos da região, que entreve-mos ao longe. Em Messina e Noto tem-se a arquitetura siciliana. E, como a imagem não é tratada como suporte da narração, tanto ela como as locações passam a ser o ponto de apoio para o espectador, gerando possibilidades de sentidos.

A natureza torna-se protagonista pela utilização da lente grande-angular, que dá profundidade à cena e cria espaços de grande amplitude. Os personagens, por sua vez, não permanecem no centro do enquadramento, e frequentemente estão de costas para o espectador, convidando-o a se posicionar diante da imensidão da paisagem. Ao fundo, vemos o mar, os vulcões e as ilhas, desérticas e desabitadas. Na natureza como campo de atuação, os personagens surgem, desaparecem, afastam-se e se aproximam. Tornam-se corpos que, ao observarmos no tempo da imagem que Antonioni propõe, movem-se dolorosamente quase a esmo, em uma busca cuja significação e importância se esvai a cada momento.

Portanto, *A aventura* apresenta o homem deslocado de seu próprio centro, em um espaço monumental que a ele antecede e que a ele sobreviverá: as esculturais formações vulcânicas e a arquitetura secular das cidades da Sicília. Um espaço no qual os personagens vagam inutilmente em uma mobilidade claustrofóbica, marcada pela profusão de elementos que indicam passagens, mas que não levam a lugar algum. São janelas, sacadas, portas e corredores como molduras através das quais eles tentam transitar pelo espaço externo ou interno, mas que os colocam à distância de si e do mundo. Assim como o enquadramento se oferece como moldura ao espectador.

Isso porque a maneira como Antonioni compõe cada quadro, com o tempo estendido e a câmera fixa, nos obriga a parar e olhar cada imagem, como a uma tela. De fato, são inúmeras as referências que o filme faz às artes plásticas. Já nas sequências iniciais, quando passeia desinteressadamente por uma galeria de arte, Claudia ouve de um possível comprador diante de uma obra: “Este ainda tem que morrer de fome”. Para ser um verdadeiro artista, concluímos. Em seguida, sabemos que o cachorro de Patrizia, um galgo doméstico, chama-se Cosimo. Ora, na história da arte italiana reportamo-nos a Cosimo Rosselli, pintor florentino

que se dedicou a alguns afrescos da Capela Sistina, por sua vez, mestre do retratista Piero di Cosimo. Mais à frente conhecemos a situação de Sandro, arquiteto que abandona suas convicções estéticas para enriquecer a serviço da alta burguesia. Ou seja, ao tratar das possibilidades criativas do ser humano, Antonioni mostra-se cético. De maneira cínica, a arte é utilizada como mercadoria para outros fins, crítica que culmina com Goffredo, o adolescente pintor de mulheres nuas que, para flertar com Giulia, afirma: “Nenhuma paisagem é bela como uma mulher”.

Sobrepondo-se à argumentação do jovem que usa a arte para seduzir em benefício sexual próprio, a câmera firma-se sobre a imagem de Mônica Vitti à janela, com a geografia rochosa da Sicília ao fundo. Sua silhueta confunde-se com a paisagem e, nesse ponto, outra questão se delinea, pois a natureza se faz arte sob a ação da cultura. E, assim, ainda que em suas mãos a mulher e a paisagem tornem-se arte, Antonioni põe em discussão a deturpação do papel do artista no milagre econômico italiano do pós-guerra. Em oposição ao artista que não se contenta em ser um “animal cultivado”, que “assume a cultura desde seu começo e funda-a novamente” (Merleau-Ponty, 2004b, p. 134), apresenta-o como aquele que adere aos frívolos interesses mundanos, incapaz de suspender o mundo cultural que traz a marca da intervenção humana sobre a natureza, “para pintar a vibração e a fulguração do mundo antes do homem”. Colado ao que já é instituído, ele se cega para o que ainda não é humano, visão que só é possível para quem vai “às raízes das coisas, abaixo do mundo constituído pela cultura, para captar o instituinte como criação” (Chauí, 2002, p. 172).

Ou seja, o espaço das formações escultóricas da natureza de Lisca Bianca, no qual os personagens tentam desesperadamente se localizar, sugere a possibilidade de um lugar onde pode se dar a criação do ser enquanto experiência, lugar desse olhar “pré-humano” que a própria arte, como emblema do homem e sua relação com o mundo, pode oferecer.

Do ponto de vista psicanalítico, Winnicott (1990) apresenta o ser humano como potencial criativo, que se mostra pela sensação de realidade da experiência individual e do objeto. Para ele, qualquer desenvolvimento pessoal é sempre referente à relação entre o infante e o meio externo, uma unidade feita a dois, o que o leva a afirmar que o mundo é criado de novo por cada ser humano, em um trabalho que já começa desde o nascimento.

Nesse sentido, o conceito de espaço potencial (Winnicott, 1975), área intermediária entre o subjetivo e o que é objetivamente

percebido, ganha importância como o lugar da emergência simultânea do sujeito e do mundo cultural e de sua contínua criação. Trata-se de uma região que depende, para sua existência, da “experiência do viver”. E mais, no espaço potencial o acento está na experiência em processo, permeada pela ambiguidade e pela vivência paradoxal, que permitem uma permanente passagem entre o eu e o não eu, entre ser e não ser, o mesmo e o outro, aproximação e distanciamento (Lins & Luz, 1998).

Ou seja, trata-se de uma área da experiência humana que se põe “entre” por ser psíquica e real. Mas também é um espaço que simultaneamente une e separa o sujeito e o ambiente, constituindo um lugar “em que o futuro sujeito está em trânsito, um trânsito que toma posse de um objeto criado na vizinhança de um objeto real externo, antes de tê-lo alcançado” (Green, 1997/1999, p. 241). Pois o homem, como ser da cultura, transita permanentemente entre si e o mundo.

Desse modo, o homem em *A aventura*, desconfortável tanto no espaço da natureza quanto da cultura, preso à sua moldura e incapaz de se manter “em passagem”, encontra seu contraponto na *land art*, na qual, diferentemente dos personagens à deriva na ilha desabitada, a ação do homem na natureza virgem conquista um sentido de experiência criativa.

A *land art* surge no final dos anos 1960 nos Estados Unidos e na Europa, como parte da discussão minimalista e suas propostas de antifôrma². Trata-se de uma poética que se firma na necessidade de expandir os limites dos espaços de galerias e museus, que o uso de materiais, como terra e pedras, exigia. Como consequência, alguns artistas³ incluem a cidade e a paisagem natural como meio e no lugar da obra de arte. Assim, a natureza é concebida como um suporte que se manipula ou se altera para produzir uma ação de caráter artístico (Guasch, 2000).

Michael Heizer foi um dos primeiros artistas americanos a deixar sua marca na paisagem intocada de seu país. Filho de arqueólogos, Heizer trabalhou diretamente em locais inabitados do deserto de Nevada. Para discutir a conceituação da obra enquanto objeto e a ideia de permanência histórica da arte, ele busca marcar a sua ação na natureza, recuperando o conceito de gesto do Expressionismo Abstrato de Pollock⁴. Trata-se, portanto, de ampliar em grande escala a força gestual do artista na matéria e, simultaneamente, incluir a temporalidade na alteração que a natureza lhe impõe.

Heizer abandonou a pintura em 1967 e se dirigiu ao Oeste americano à procura de um espaço “intocado, repleto de paz,

2 Proposta do artista Robert Morris, que em 1968 defende a dissolução da forma pela manipulação de materiais além do valor potencial da forma, seja em sua fugacidade ou em sua indeterminação, para um distanciamento da ideia de obra como um objeto acabado e fechado (Batchelor, 2001).

3 São eles Robert Morris, Richard Serra, Robert Smithson, Walter De Maria, Nancy Holt, entre outros.

4 A poética do Expressionismo Abstrato da Escola de Nova York, a qual Pollock pertence, busca a abstração gestual como afirmação do eu por meio da inscrição de uma marca autoral autêntica e espontânea (Wood, 2002). O trabalho em telas na parede ou no chão, de grandes dimensões e sem um ponto focal, insere o corpo do artista na pintura e solicita que o espectador faça o mesmo.

religioso, situado no deserto e que os artistas sempre tentaram incorporar em sua obra” (Heizer, citado por Dempsey, 2003, p. 261). Sua intenção programática era a de construir um trabalho que contrariasse o conceito de escultura como uma peça rígida e monolítica; uma escultura de interior, que se torna mais um bem de consumo. Assim, busca “a eliminação completa do *status* de mercadoria do trabalho de arte, permitindo um retorno à ideia de arte como ... uma religião” (Heizer, 2006, p. 281).

Em 1969, dedica-se à escultura monumental *Double negative*⁵. Para tal, dinamita uma larga extensão do deserto de Mohave, em Nevada, e, com tratores e escavadoras, retira toneladas de terra para criar depressões na superfície da Mormon Mesa. Resultam desse processo duas gigantescas fendas de paredes irregulares, cada qual com 450 metros de comprimento por 15 de profundidade e 9 metros de largura, postadas uma diante da outra e separadas por um desfiladeiro profundo. Heizer trabalha, no caso, com volumes negativos que ele incorpora à morfologia da paisagem. Concebida como uma negação da forma tridimensional positiva própria da escultura, *Double negative*, de fato, apresenta um espaço vazio em forma de cruz, onde as forças do homem se somam às da natureza (Guasch, 2000). É este, enfim, o espaço que a obra propõe ao espectador.

Ora, sabemos que a partir das primeiras décadas do século XX a ideia da escultura motivada a partir de seu próprio centro começa a perder força. Ela cada vez mais se impõe como uma arte de extensão, centrífuga, que apresenta formas abertas e suspensas no espaço. Ou seja, a escultura, ao invés de encerrar um volume, passa a permitir o livre uso dos espaços como parte essencial da experiência (Feber, 1993). Exige do espectador, portanto, um posicionamento diferente.

Isto pode ser observado na história da arte desde Rodin que, entre outros, abole o compromisso de estabelecer uma relação dos aspectos externos do corpo com um esqueleto que sustente o movimento, deixando que a superfície perca sua conexão com um sentido anatômico que seja interno. O espectador, assim, descentra-se. Com isso, vê-se privado de apoiar sua compreensão em qualquer experiência anterior e é obrigado a encontrar um significado na própria experiência da obra (Krauss, 1981).

Esse projeto de descentramento permanece na escultura contemporânea e se radicaliza em *Double negative*. O espaço que o trabalho propõe, por sua dimensão, obriga o espectador a nele penetrar para dele ter a experiência. Ademais, como o espectador fica impedido de ter um foco centrado de observação, a

⁵ Este trabalho ainda hoje pode ser visitado em Mormon Mesa, no deserto de Mohave, Nevada.

única maneira de ver a obra é caminhar por ela, habitá-la como mundo exterior da mesma maneira que habitamos nossos corpos. E, ainda que seja simétrica, ela nos impõe uma posição excêntrica relativamente ao seu centro, pois só podemos nos colocar em um dos espaços fendidos e olhar para a frente em direção ao outro (Krauss, 1981).

Dessa maneira, Heizer quebra a ilusão de termos um núcleo absoluto, um centro corporal a partir do qual temos domínio sobre nós e sobre o mundo. E mais, ao provocar essa ruptura, *Double negative* evidencia que o conhecimento que podemos ter de nós mesmos implica a presença do outro. E esse outro, no caso, é a extensão do desfiladeiro que deve ser incorporada ao espaço formado pela escultura, posto que é necessário olhar através dele para vermos, por espelhamento, o lugar que ocupamos (Krauss, 1981). Por conseguinte, a obra de Heizer revela não apenas a intervenção do homem no mundo natural, mas também a intervenção do espaço externo na experiência de ser do espectador, este como um *habitat* para a construção de significados.

Ora, para Winnicott (1975), a função especular do rosto materno é a mais primitiva condição de emergência do sujeito psíquico e do mundo cultural. Ou seja, a primeira experiência de ser se dá como ser imagem para o outro, uma experiência compartilhada, na qual o externo me habita como uma dimensão outra de mim. De fato, já afirma Merleau-Ponty (2004a) que não vivemos na consciência de nós mesmos, mas na experiência do outro. Isso porque a percepção de nossa existência só pode se dar após o contato com o outro, uma vez que qualquer contato conosco se faz por meio da cultura, por uma linguagem que recebemos a partir de fora e que nos orienta para o autoconhecimento.

Nesse sentido, o espaço negativo da obra de Heizer, vazio escavado no mundo, crava o espectador nesse mesmo mundo, insere-o como parte dele. E mostra que a distância entre sujeito e cultura, entre o subjetivo e o objetivo, é o espaço com qualidades potenciais, onde se fundam simultaneamente o próprio sujeito e o mundo (Lins & Luz, 1998). Vazio este que é constantemente preenchido pela atividade criativa, distância a ser continuamente percorrida; tarefa do homem em permanente construção de si e do mundo cultural.

É isso que os personagens de *A aventura* estão impedidos de experienciar. Deslocados de seu centro, eles se encontram perdidos na imensidão escultural de Lisca Bianca. Ilha desabitada, anterior à presença do homem, o espaço proposto por Anto-

nioni é utilizado como lugar nenhum. Sem a possibilidade do gesto inaugural do homem no mundo, como mostra a *land art*, sem qualquer possibilidade de formação de sentido de si e para o outro – daí a trilogia da incomunicabilidade. O vazio é vivido como absoluto. E a vida, uma aventura tão efêmera e sem significado que desaparece sem deixar vestígios, como Anna.

Mas, na posição de espectador, a experiência que temos das formações vulcânicas, pelo olhar de Antonioni, aproxima-nos da proposta de Heizer (2006, p. 275) quando afirma: “O trabalho não é posto em um lugar, ele é esse lugar”. Pois o filme, enquanto obra cultural, cria potencialmente um espaço no qual o espectador se situa entre a percepção de um objeto do mundo e suas próprias questões, um espaço em que ele é convidado a transitar para cumprir a sua experiência criativa. Um espaço para tornarmos-nos presentes no lugar que ocupamos.



Batchelor, D. (2001). *Minimalismo*. São Paulo: Cosac Naify.

Chauí, M. (2002). *A experiência do pensamento*. São Paulo: Martins Fontes.

Dempsey, A. (2003). *Estilos, escolas e movimentos*. São Paulo: Cosac Naify.

Ferber, H. (1993). Sobre a escultura. In H. B. Chipp, *Teorias da arte moderna* (pp. x-xx). São Paulo: Martins Fontes. (Texto original publicado de 1957).

Green, A. (1999). A intuição do negativo em *O brincar e a realidade*. *Livro Anual de Psicanálise*, 1997, 13, 239-51. (Trabalho original publicado em 1997).

Guasch, A. M. (2000). *El arte último del siglo XX: del posminimalismo a lo multicultural*. Madrid: Alianza Forma.

Heizer, M. (2006). Discussões com Heizer, Oppenheim, Smithson. In G. Ferreira & C. Cotrim (Orgs.). *Escritos de artistas: anos 60/70* (pp. 275-288). Rio de Janeiro: Jorge Zahar.

Krauss, R. (1981). *Passages in modern sculpture*. London: MIT Press.

Lins, M. I. A. & Luz, R. (1998). D. W. Winnicott: *Experiência clínica e experiência estética*. Rio de Janeiro: Revinter.

Merleau-Ponty, M. (2004a). *Conversas – 1948*. São Paulo: Martins Fontes.

REFERÊNCIAS

Merleau-Ponty, M. (2004b). *O olho e o espírito*. São Paulo: Cosac Naify.

Winnicott, D. W. (1975). *O brincar e a realidade*. Rio de Janeiro: Imago.

Winnicott, D. W. (1990). *Natureza humana*. Rio de Janeiro: Imago.

Wood, P. (2002). *Arte conceitual*. São Paulo: Cosac Naify.

RESUMO | SUMMARY

Sobre desertos, pedras, ilhas, vulcões Este artigo trata da experiência dos personagens do filme *A aventura*, de Michelangelo Antonioni, na paisagem escultural da ilha Lisca Bianca, e traz como contraponto a experiência da obra *Double negative*, de Michael Heizer. | *About deserts, rocks, islands, volcanoes* This article deals with the experience of the characters from Michelangelo Antonioni's film *The adventure at the sculptural landscape of the island Lisca Bianca*, and has as a counterpoint the experience of Michael Heizer's work *Double negative*.

PALAVRAS-CHAVE | KEYWORDS

Cinema. Escultura. Land art. Psicanálise. | *Cinema. Sculpture. Land art. Psychoanalysis.*

SILVANA REA

tel.: 11 2872-6214
silvanarea@uol.com.br

RECEBIDO 01.10.2010
ACEITO 20.10.2010