


ARTECAPITAL

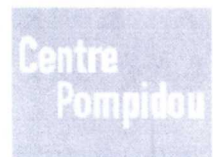
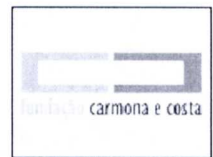
WWW.ARTECAPITAL.NET

CRÍTICA ENTREVISTA PERSPECTIVA OPINIÃO ARQ. DESIGN SCOPE NOTÍCIAS

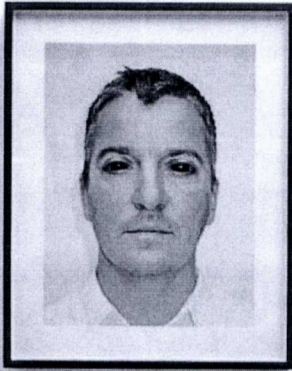
intro home agenda links pesquisa contactos moda

Alcatel-Lucent 

Links



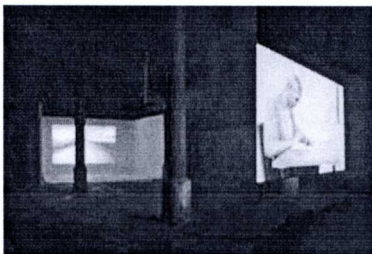
CRÍTICA DE EXPOSIÇÕES



Graham Gussin, "Know Nothing (Self Portrait as X-Ray Eyes)", 2003. Fotografia, cor.



Graham Gussin, "Spill", 1999. Filme de 16mm, p/b, loop, 12'.



Graham Gussin, "Remote Viewer", 2002.

GRAHAM GUSSIN

YOUR TIME MY SPACE/ FILM SPACE FILM TIME/ YOUR SPACE MY TIME

SOLAR - GALERIA DE ARTE CINEMÁTICA
Solar de S. Roque Rua do Lيدador
VILA DO CONDE

27 SET - 16 NOV 2008

A suspensão de uma espera

YOUR TIME MY SPACE/ FILM SPACE FILM TIME/ YOUR SPACE MY TIME é o título da exposição de Graham Gussin (Londres, 1960) que se encontra patente na galeria Solar. E este título, por sua vez, revela (quase na totalidade) o mote questionante e matérico (filmes) que o autor empregou na elaboração das obras que se encontram reunidas em Vila de Conde.

As obras de Gussin, e a forma de privação da narrativa que nelas executa, ganham o epíteto de mistério, que é adensado pelo seu recurso ao suporte de filmes de terror, que marcaram a história dessa cinematografia.

Gussin, através das suas criações, indicia uma exploração sensorial: do tempo e do espaço, ao mesmo tempo que questiona o espectador: como um exterior que imprime nestas dimensões (de tempo e espaço) uma ideia de encontro e de espera. Uma exploração sensorial: que ideias de cegueira ("Know Nothing", 2003), de fuga ("Remote Viewer", 2002), equilíbrio/desequilíbrio ("Fall (7200-1)", 1997) ou de suspensão ("Deliverance Mobile", 2008); são apontamentos sintomáticos retirados a uma *totalidade* inalcançável que permanece ainda como mistério.

A noção de mistério surge aqui, mais pela criação de situações onde a ausência de problemas e de narrativa lineares abrem exponencialmente o leque de subjectivações possíveis. É para essa extensão do inassimilável que a denominação de mistério melhor contribui.

O filósofo Gabriel Marcel (Paris, 1889-1973+) no seu *Journal Métaphysique* (1) apresenta uma esclarecedora distinção entre as noções de *problemas* e *mistérios*. Para Marcel, num *problema* os dados estão *perante mim* e são-nos exteriores. Apresentam-se desordenados e num esforço de organização (susceptível de satisfazer as exigências de um pensamento) procurar-se-lhe-á uma ordem capaz de eliminar essa sua condição disposicional. (ex. de um problema: um conjunto de dados astrológicos).

Já no mistério os dados são demasiado envolventes para que um exógeno possa formar um corpo. A envolvimento dos dados discorre numa extensão à qual nós nos encontramos incluídos. (ex. de um mistério: a vida). O mistério, "a sua essência é não estar totalmente perante mim" (G. Marcel, *Être et avoir*, p.205), é assim, que "querer" resolver um mistério é, sobretudo, transformá-lo num problema: fazer dele um objecto que se põe diante de nós ou do nosso pensamento, corrompendo a sua essência de enormidade não-açambarcante. (ex. de um não-açambarcante: a vida. Apesar das tentativas de a tornar num problema de *governmentalização*).

Em "Ambient Horror (Day of the Dead Fifteen Layers)", um vídeo de 2006, o filme de George A. Romero é exposto a várias velaturas de diferentes partes do filme, originando um branco translúcido, que cria um efeito, que em alguns sítios se confunde com uma cortina noutros com um nevoeiro. Uma inquietação é potenciada ao tornar imperceptível a acção que por trás dessas camadas se desenrola. Pode-se encontrar ainda nesta obra, uma espécie de citação à pintura que recorre frequentemente à técnica da velatura.

ARTECAPITAL

WWW.ARTECAPITAL.NET

CRÍTICA ENTREVISTA PERSPECTIVA OPINIÃO ARQ. DESIGN SCOPE NOTÍCIAS

intro home agenda links pesquisa contactos moda

Alcatel-Lucent



Links

TATE

PALAIS DE TOKYO

LE MUSEUM D'ART MODERNE

CRÍTICA DE EXPOSIÇÕES



Graham Gussin, "Know Nothing (Self Portrait as X-The Man X-Ray Eyes)", 2003. Fotografia, cor.



Graham Gussin, "Spill", 1999. Filme de 16mm, p/b, loop, 12'.



Graham Gussin, "Remote Viewer", 2002.

GRAHAM GUSSIN

YOUR TIME MY SPACE/ FILM SPACE FILM TIME/ YOUR SPACE MY TIME

SOLAR - GALERIA DE ARTE CINEMÁTICA

Solar de S. Roque Rua do Lيدador
VILA DO CONDE

27 SET - 16 NOV 2008

A suspensão de uma espera

YOUR TIME MY SPACE/ FILM SPACE FILM TIME/ YOUR SPACE MY TIME é o título da exposição de Graham Gussin (Londres, 1960) que se encontra patente na galeria Solar. E este título, por sua vez, revela (quase na totalidade) o mote questionante e matérico (filmes) que o autor empregou na elaboração das obras que se encontram reunidas em Vila de Conde.

As obras de Gussin, e a forma de privação da narrativa que nelas executa, ganham o epíteto de mistério, que é adensado pelo seu recurso ao suporte de filmes de terror, que marcaram a história dessa cinematografia.

Gussin, através das suas criações, indicia uma exploração sensorial: do tempo e do espaço, ao mesmo tempo que questiona o espectador: como um exterior que imprime nestas dimensões (de tempo e espaço) uma ideia de encontro e de espera. Uma exploração sensorial: que ideias de cegueira ("Know Nothing", 2003), de fuga ("Remote Viewer", 2002), equilíbrio/desequilíbrio ("Fall (7200-1)", 1997) ou de suspensão ("Deliverance Mobile", 2008); são apontamentos sintomáticos retirados a uma totalidade inalcançável que permanece ainda como mistério.

A noção de mistério surge aqui, mais pela criação de situações onde a ausência de problemas e de narrativa lineares abrem exponencialmente o leque de subjectivações possíveis. É para essa extensão do inassimilável que a denominação de mistério melhor contribui.

O filósofo Gabriel Marcel (Paris, 1889-1973!) no seu *Journal Métaphysique* (1) apresenta uma esclarecedora distinção entre as noções de problemas e mistérios. Para Marcel, num problema os dados estão perante mim e são-nos exteriores. Apresentam-se desordenados e num esforço de organização (susceptível de satisfazer as exigências de um pensamento) procurar-se-lhe-á uma ordem capaz de eliminar essa sua condição disposicional. (ex. de um problema: um conjunto de dados astrológicos).

Já no mistério os dados são demasiado envolventes para que um exógeno possa formar um corpo. A envolvimento dos dados discorre numa extensão à qual nós nos encontramos incluídos. (ex. de um mistério: a vida). O mistério, "a sua essência é não estar totalmente perante mim" (G. Marcel, *Être et avoir*, p.205), é assim, que "querer" resolver um mistério é, sobretudo, transformá-lo num problema: fazer dele um objecto que se põe diante de nós ou do nosso pensamento, corrompendo a sua essência de enormidade não-açambarcante. (ex. de um não-açambarcante: a vida. Apesar das tentativas de a tornar num problema de *governmentalização*).

Em "Ambient Horror (Day of the Dead Fifteen Layers)", um video de 2006, o filme de George A. Romero é exposto a várias veladuras de diferentes partes do filme, originando um branco translúcido, que cria um efeito, que em alguns sítios se confunde com uma cortina noutros com um nevoeiro. Uma inquietação é potenciada ao tornar imperceptível a acção que por trás dessas camadas se desenrola. Pode-se encontrar ainda nesta obra, uma espécie de citação à pintura que recorre frequentemente à técnica da velatura.

carmona e desta

Centre
Pompidou

Ernesto
de Sousa

ernestodesousa.com

CGAC

Guggenheim

MoMA

The Museum of
of Modern Art



Graham Gussin, "Fall (7200-1)", 1997. Projeção vídeo, laptop, programa aleatório, duração infinita. 52 x 45 cm.



Graham Gussin, "Film Poster", 2008. Site-specific.



Graham Gussin, "Film Poster", 2008.



Graham Gussin, "Illumination Rig (Island)", 2008. Fotografia em caixa de luz, 1,48 x 1,80 m.

Já em "Spill", filme de 16mm, datado de 1999, vemos a formação de um denso nevoeiro (artificial) que envolve o interior de um complexo industrial ao abandono. Espalha-se num manto que cobre o chão, embatendo em paredes e descendo escadas, como se de uma personagem se tratasse. Privado de chão, o interior do complexo ganha uma estrutura de fantasmagoria, suspensão e encobrimento, que alicia ao imaginário fértil em situações, que o cinema de terror continua a propiciar.

Em "Know Nothing (Self Portrait as X-The Man X-Ray Eyes)", uma fotografia de 2003, o autor expõe um seu retrato com membranas negras a sobreporem-se aos olhos. A história deste trabalho remete, uma vez mais à cinematografia de terror, onde a experiência de um cientista na tentativa de ver através das coisas. Acaba no exuberante êxito de ver através de todas as coisas, para perder o seu olhar no vazio do infinito. O artista ao mostrar-se com esse olhar, recria-se na personagem e mostra uma disponibilidade para a ausência que o *nada* sei e o *nada* vejo evidencia.

Na vídeo instalação "Remote Viewer" de 2002, duas projecções que se encontram num frente-a-frente revelam um exercício em que uma ausência do artista é contraposta por uma procura encetada por um indivíduo com capacidades telepáticas (um espectador remoto). É explicado num texto que acompanha a instalação que o artista encetou uma viagem a Askja, na Islândia e que ao mesmo tempo, um espectador remoto, em Londres, e sem qualquer conhecimento do paradeiro de Gussin, tenta localizá-lo. Numa das projecções vemos longos *travellings* através de paisagens rochosas e de elevações montanhosas e que encadeia com um *road-movie* onde uma câmara subjectiva sugere a fuga de Gussin por aquelas paragens algo agrestes e inóspitas. Enquanto a outra projecção apresenta o interior de um estúdio de filmagens, onde o espectador remoto sentado a uma secretária. Fixa o olhar num quadro negro que se encontra suspenso próximo do seu rosto e rabisca, numas folhas, grafismos e sinaléticas que nos são indecifráveis e que supostamente traduzem os resultados da sua procura. Este trabalho além de conter uma *poiésis* (uma criação a acontecer, que em simultâneo se afirma em obra finalizada), cria uma situação onde a procura do autor na obra é o cerne da própria obra.

"Film Poster" (site-specific, 2008) e "Untitled Film" (projecção, 1997-2003.) Graham Gussin recorre a frases e palavras para, em "Film Poster" sugerir em forma de lista, um filmar de várias situações, dando sempre uma grande liberdade para a interpretação de cada uma das situações (este guia encontra-se em grande dimensão, na parede lateral de um edifício contíguo à galeria, existindo também num outro formato: como cartaz e que o visitante poderá trazer consigo). E em "Untitled Film" criar com a projecção de frases: tempos e espaços diegéticos, determinados pelo autor, e que no cinema é frequentemente usado como separadores para avançar ou recuar na narrativa, ex. "10 Years Later" ou "Back Home Years Ago".

Em "Fall (7200-1)", projecção vídeo, com laptop, um programa aleatório, e uma duração infinita, 52 x 45cm, datada de 1997, apresenta a projecção de uma paisagem natural: uma elevação montanhosa, verdejante e com um leito de água. Uma paisagem que se assemelha ao que uma indústria panfletária nos habituou a designar por retiro ou local para escapadelas vitalizantes. Porém, paira sobre essa paisagem, a ameaça de um acontecimento intenso que pode abalar, a qualquer momento, o equilíbrio natural e a suposta calma que nos é transmitida. Um programa informático faz desfilir sucessivos zeros no ecrã de um computador, presente junto da projecção, e que aleatoriamente executa uma intervenção no vídeo revelando uma situação inesperada, um diferente e deslocado acontecimento que questiona a condição frágil e precária do que se subentende por equilíbrio.

A obra "Illumination Rig (Island)", fotografia em caixa de luz, de 2008, funciona mais como citação a uma série de trabalhos, de arte pública, anteriores e mais emblemáticos de Gussin. As criações com o nome de "Illumination Rig", tem como característica comum, o uso de holofotes de cinema para efectuar vários apontamentos de luz sobre situações tão diversas como: entulhos, traseiras de prédios, um arbusto, uma rocha, ou qualquer disposição que indicie uma citação a Robert Smithson, do qual Graham Gussin não se contém num manifesto gesto de admiração. Gussin tenta criar o ambiente de cenários-plataformas de rodagem de filmes (o plateau ou o set) onde uma textura ou uma arquitectura, sobre o foco ganha a preponderância de personagem.

"Illumination Rig (Island)" foi uma criação apresentada na oitava bienal de Sarjah nos Emirados Árabes Unidos em que vários holofotes iluminavam o entulho de uma ilha que de noite se encontrava, desta

neorealismo

25 Set - 8 Nov

Ana Cardoso

ANTIKS
arte moderna e contemporânea

MNCARS

MUSEU DO CHIADO



Graham Gussin, "Fall (7200-1)", 1997. Projeção vídeo, laptop, programa aleatório, duração infinita. 52 x 45 cm.



Graham Gussin, "Film Poster", 2008. Site-specific.



Graham Gussin, "Film Poster", 2008.



Graham Gussin, "Illumination Rig (Island)", 2008. Fotografia em caixa de luz, 1,48 x 1,80 m.

Já em "Spill", filme de 16mm, datado de 1999, vemos a formação de um denso nevoeiro (artificial) que envolve o interior de um complexo industrial ao abandono. Espalha-se num manto que cobre o chão, embatendo em paredes e descendo escadas, como se de uma personagem se tratasse. Privado de chão, o interior do complexo ganha uma estrutura de fantasmagoria, suspensão e encobrimento, que alicia ao imaginário fértil em situações, que o cinema de terror continua a propiciar.

Em "Know Nothing (Self Portrait as X-The Man X-Ray Eyes)", uma fotografia de 2003, o autor expõe um seu retrato com membranas negras a sobreporem-se aos olhos. A história deste trabalho remete, uma vez mais à cinematografia de terror, onde a experiência de um cientista na tentativa de ver através das coisas. Acaba no exuberante êxito de ver através de todas as coisas, para perder o seu olhar no vazio do infinito. O artista ao mostrar-se com esse olhar, recria-se na personagem e mostra uma disponibilidade para a ausência que o *nada sei e o nada vejo* evidencia.

Na vídeo instalação "Remote Viewer" de 2002, duas projecções que se encontram num frente-a-frente revelam um exercício em que uma ausência do artista é contraposta por uma procura encetada por um indivíduo com capacidades telepáticas (um espectador remoto). É explicado num texto que acompanha a instalação que o artista encetou uma viagem a Askja, na Islândia e que ao mesmo tempo, um espectador remoto, em Londres, e sem qualquer conhecimento do paradeiro de Gussin, tenta localizá-lo. Numa das projecções vemos longos *travellings* através de paisagens rochosas e de elevações montanhosas e que encadeia com um *road-movie* onde uma câmara subjectiva sugere a fuga de Gussin por aquelas paragens algo agrestes e inhóspitas. Enquanto a outra projecção apresenta o interior de um estúdio de filmagens, onde o espectador remoto sentado a uma secretária. Fixa o olhar num quadro negro que se encontra suspenso próximo do seu rosto e rabisca, numas folhas, grafismos e sinaléticas que nos são indecifráveis e que supostamente traduzem os resultados da sua procura. Este trabalho além de conter uma *poiesis* (uma criação a acontecer, que em simultâneo se afirma em obra finalizada), cria uma situação onde a procura do autor na obra é o cerne da própria obra.

"Film Poster" (site-specific, 2008) e "Untitled Film" (projecção, 1997-2003.) Graham Gussin recorre a frases e palavras para, em "Film Poster" sugerir em forma de lista, um filmar de várias situações, dando sempre uma grande liberdade para a interpretação de cada uma das situações (este guia encontra-se em grande dimensão, na parede lateral de um edifício contíguo à galeria, existindo também num outro formato: como cartaz e que o visitante poderá trazer consigo). E em "Untitled Film" criar com a projecção de frases: tempos e espaços diegéticos, determinados pelo autor, e que no cinema é frequentemente usado como separadores para avançar ou recuar na narrativa, ex. "10 Years Later" ou "Back Home Years Ago".

Em "Fall (7200-1)", projecção vídeo, com laptop, um programa aleatório, e uma duração infinita, 52 x 45cm, datada de 1997, apresenta a projecção de uma paisagem natural: uma elevação montanhosa, verdejante e com um leito de água. Uma paisagem que se assemelha ao que uma indústria panfletária nos habituou a designar por retiro ou local para escapadelas vitalizantes. Porém, paira sobre essa paisagem, a ameaça de um acontecimento intenso que pode abalar, a qualquer momento, o equilíbrio natural e a suposta calma que nos é transmitida. Um programa informático faz desfilar sucessivos zeros no ecrã de um computador, presente junto da projecção, e que aleatoriamente executa uma intervenção no vídeo revelando uma situação inesperada, um diferente e deslocado acontecimento que questiona a condição frágil e precária do que se subentende por equilíbrio.

A obra "Illumination Rig (Island)", fotografia em caixa de luz, de 2008, funciona mais como citação a uma série de trabalhos, de arte pública, anteriores e mais emblemáticos de Gussin. As criações com o nome de "Illumination Rig", tem como característica comum, o uso de holofotes de cinema para efectuar vários apontamentos de luz sobre situações tão diversas como: entulhos, traseiras de prédios, um arbusto, uma rocha, ou qualquer disposição que indicie uma citação a Robert Smithson, do qual Graham Gussin não se contém num manifesto gesto de admiração. Gussin tenta criar o ambiente de cenários-plataformas de rotação de filmes (o plateau ou o set) onde uma textura ou uma arquitectura, sobre o foco ganha a preponderância de personagem.

"Illumination Rig (Island)" foi uma criação apresentada na oitava bienal de Sarjah nos Emirados Árabes Unidos em que vários holofotes iluminavam o entulho de uma ilha que de noite se encontrava, desta

neorealismo

25 Set - 8 Nov

Ana Cardoso

ANTIKS
arte moderna e contemporânea

MNCARS

MUSEU DO CHIADO



Graham Gussin, "Deliverance Mobile", 2008. Fotografia, alumínio, aço.

Outras críticas recentes:

MARIANNE MULLER

A Part of my Life

CAV - Centro de Artes Visuais, Coimbra

Isabel Nogueira

MIGUEL SOARES

Videos e Animações 3D 1999-2005

Culturgest, Lisboa

Sofia Nunes

GABRIEL ABRANTES E BENJAMIN CROTTY

Visionary Iran

Galeria 111 (Porto), Porto

Rui Ribeiro

PATRICIA ALMEIDA

Portobello

Galeria ZDB, Lisboa

Joana Lucas

RIRKRIT TIRAVANIJA

Demonstration Drawings

The Drawing Center, Nova Iorque

Pedro dos Reis

JACOBO CASTELLANO

As Apaípadelas

Galeria Pedro Oliveira, Porto

Rui Ribeiro

PETER ZUMTHOR

Peter Zumthor: edificios e projectos

1988-2007

LX Factory, Lisboa

Inês Moreira

COLECTIVA

Black is Beautiful. Rubens to Dumas

De Nieuwe Kerk, Amesterdão

Nuno Lourenço

COLECTIVA

Correspondências - Vieira da Silva por

Mário Cesariny

Museu Arpad Szenes - Vieira da Silva,

Lisboa

Silvia Guerra

BUCKMINSTER FULLER

Starting with the Universe

Whitney Museum of American Art, Nova

Iorque

Pedro dos Reis

ARQUIVO:

maneira, praticamente toda iluminada. A obra disponível em Vila de Conde é uma pobre réplica, que não mostra nem uma situação, nem uma extensão, que as "Illuminations Rings" anteriores contemplavam. Mesmo quando, a localização em que se encontra, na Solar (em frente a um descampado matoso) puxe para o universo do *outdoor* publicitário.

"Deliverance Mobile", fotografia, de 2008 e "Dark Light Piece (Night of the Living Dead) Luminosity Wave Form", vídeo, de 2002 são as restantes obras que se encontram em exibição. A primeira muito ao jeito das esculturas flutuantes de Calder apresenta uma série de elipses enegrecidas que contém impressas fotografias que colhem momento de suspensão, de espera - *interlúdios* na apropriação de cenas do filme *Deliverance* de John Boorman. Aqui a "suspensão (suspence) é para ser levada à letra" segundo palavras do site oficial de Graham Gussin. As elipses, ao mexerem-se em movimentos de translação e rotação, relacionam-se entre si criando diversas possibilidades narrativas. A segunda apresenta um vídeo numa fusão e entrelaçamento de ondas tecnologicamente geradas. As ondas são originadas pela leitura das diferentes luminosidades, de cada frame, do filme de Romero e formam uma massa verde em movimento.

Os trabalhos de Graham Gussin apresentados na Solar são uma relevante mostra da sua actividade. Um autor que não recebe as citações e que tem no cinema (onde a citação acontece constantemente), a matéria que necessita.

NOTAS

(1) Publicação de 1927.

Rui Ribeiro