

# Jos de Gruyter e Harald Thys

FUNDAÇÃO CAIXA GERAL DE DEPÓSITOS

***Culturgest***

Perguntas de Katia Anguelova e Andrea Wiarda, respostas de Jos de Gruyter e Harald Thys, trocadas por e-mail em Maio de 2009.

**Katia Anguelova/ Andrea Wiarda:** Como se descreveriam em poucas palavras?

**Jos de Gruyter:** Muito lento, muito invejoso, covarde e, frequentemente, mentiroso. Tenho muito medo dos fundamentalistas islâmicos, de doenças e de muitas outras coisas. Felizmente, tenho um bom fundo, tanto em termos mentais como físicos.

**Harald Thys:** Eu já não sei.

**Vocês trabalham juntos há mais de quinze anos. O que vos levou a colaborar um com o outro, e como descreveriam a vossa prática de colaboração?**

**H:** Na verdade, estamos a “celebrar” o vigésimo aniversário da nossa parceria. Penso que a principal razão é o facto de partilharmos a mesma perspectiva sobre os humanos. Na década de 1980, na escola de arte, havia os professores e os outros alunos, que nos serviram de exemplos. A palavra que melhor descreve a nossa relação inicial com estas personagens é consternação. A que se seguiu, pouco tempo depois, principalmente um sentimento de depressão. Por uma espécie de instinto de sobrevivência, começámos a imitá-los, e essas personagens tornaram-se muito rapidamente parte do nosso universo e até eventuais actores para os nossos vídeos.

A nossa prática de colaboração tem lugar sobretudo no carro, a caminho de algum destino sombrio. O carro é um porto seguro. Tem apenas dois assentos, virados para o mundo exterior povoado por espécies estranhas, por vezes perigosas, por vezes vitimizadas, e pelas suas criações: casas, carros, povoações, frases feitas, etc. Estas viagens têm como resultado um ou mais resíduos

pesados (depressões), que são depois desenvolvidos e dão origem à criação de novos cenários e personagens.

Na vossa mais recente série de fotografias (Sem Título nº 1-9), vestiram construções de madeira de forma a parecerem-se com figuras humanas em diferentes posturas ou situações caricatas; em muitos dos vossos filmes, as personagens parecem representar – ainda que de forma minimal e distanciada – papéis estereotipados. Podem falar-nos sobre a forma como encaram o homem na sociedade (e a própria sociedade) por relação com vosso trabalho?

J: Desde o começo da unificação da Europa que existe uma tendência crescente para o regionalismo, para o nacionalismo e para um chauvinismo extremo, porque as pessoas estão assustadas. Na tentativa de combater esse medo, refugiam-se no passado, nos seus antepassados, na sua história e tradições tal como as vêem. Começam por recriar o passado, na esperança de serem poupadas ao pior, embora saibam que o pior ainda está por vir. Todo o movimento *Vintage* vem demonstrar esta tendência. O Mini e o Carocha voltaram a circular, e em França estão a preparar um novo Citroen DS. De certa forma, a sociedade chegou a um impasse, a uma enorme depressão na qual todos participamos. Pessoalmente, acho que a sociedade se tornou demasiado complexa para os seres humanos. É por isso que estão a trabalhar em super computadores, para tomarem conta de tudo. De certa forma, as criaturas na série fotográfica parecem saber tudo. Conhecem o sentido da vida, especialmente a figura que está sentada debaixo do guarda-sol com os grandes óculos.

Tem-se afirmado que vêem o “homem” como um manequim... e nos vossos trabalhos, as “personagens” e figuras parecem-se, muitas vezes, com bonecos, manequins ou marionetas. Como vêem esses “fantoques”? Qual é, para vocês, o seu significado cultural de um modo geral?

H: Penso que tem a ver com o fenómeno da imobilização. Podemos ver isso a acontecer em animais confrontados com um adversário bizarro, um outro animal (maior), um ser humano, ou uma combinação de ambos. Os humanos também têm essa capacidade. O mesmo mecanismo aplica-se à relação entre objectos e humanos ou animais. Por vezes, os objectos podem provocar o mesmo tipo de imobilização, mas os objectos podem também passar pela mesma consternação. Podem sofrer um choque eterno quando são confrontados com uma personagem bizarra, e tornar-se testemunhas silenciosas de acções estranhas ou perversas, ou do comportamento humano ou animal.

Neste sentido, todas as personagens dos nossos vídeos, quer sejam fantoches ou humanos, sofreram esse choque. Estão ali, e não querem ou não conseguem evoluir, o que as torna perigosas e/ou frágeis, tornando o seu aspecto e o seu olhar interessantes. Em consequência, observá-las torna-se fascinante quer para as outras personagens no vídeo, quer finalmente para os espectadores.

Esta imobilização é também a etapa final na evolução – no declínio – da civilização ocidental. A expansão física deu lugar à expansão digital, e conduz a uma implosão lenta e colossal, um impasse gigantesco, um ataque epidémico de autismo.

**Em que espécie de mundo vivem as vossas personagens?**

J: Em mundos bem estruturados e bem organizados onde as depressões são tão poderosas que se tornam agradáveis. Muito semelhantes ao mundo em que vivemos. Por exemplo, em cidades como Louvaina (Bélgica), Zoetermeer (Holanda), Gent (Bélgica), Antuérpia (Bélgica), Hove (Bélgica), e em muitas outras cidades em que nos inspiramos.

Segundo Freud, “o ‘estranho’ (uncanny) relaciona-se indubitavelmente com o que é assustador – com o que desperta medo e horror; é igualmente certo que a palavra não é sempre

usada com um sentido que possa ser definido com clareza, pelo que tende a coincidir com aquilo que desperta medo em geral”. Poderemos pensar neste sentimento de “medo” e “ansiedade”, que gera confusão e estranheza, como uma noção fundamental para vocês?

H: Podemos supor que o medo está na base da acção ou da ausência de acção das personagens nos vídeos, embora a questão possa ser mais complexa. O certo é que se encontram num estado de transe. O seu comportamento é monótono. Não são boas nem más. São movidas por forças desconhecidas e, por isso, são igualmente imprevisíveis.

Uma vez vimos um documentário sobre prisões na África do Sul. Um dos prisioneiros que perdera os dentes disse ao jornalista em africânder: “In die dag ik kan lach met jouw en’s avonds ik kan je vermoer” (Durante o dia posso rir-me contigo e à noite posso matar-te).

**A dramaturgia que empregam nos vossos filmes e também, muitas vezes, no vosso trabalho fotográfico é muito específica. Frequentemente, o cenário é fechado e contido em si mesmo. O que é que determina o ambiente do vosso trabalho?**

J: Temos esta fantasia acerca de um casal de 60 anos a viver numa casa de tijolo enorme e austera, algures na Flandres. Quando a mulher olha por detrás das cortinas para o exterior, o homem, que a observa, diz-lhe: “...vá lá, querida, não olhes lá para fora. É horrível. Cá dentro é melhor”.

**Qual é o papel do som no vosso trabalho?**

H: Nos nossos primeiros vídeos as pessoas falavam, mas gradualmente foram falando cada vez menos. Quando falam, fazem-no pela boca de outros (pela do Jos, pela minha ou pela do meu pai), e isso revela que a sua natureza é comandada à distância, e destrói a sua identidade sexual, que é substituída por uma espécie de bestialidade quando produzem sons estranhos

(gravados pelo Jos ou por mim) como se fossem animais encurralados ou monstros desejosos de aterrorizar os outros. Estes sons são rodeados de um profundo silêncio. Para nós, os aspectos alienantes da realidade, o seu peso, tornam-se ainda mais evidentes se eliminarmos todos os sons que esta poderia produzir.

Por outro lado, a arquitectura belga, baseada nas leis da gravidade (colocar um tijolo em cima do outro), produz muito pouco som e, pelo contrário, abafa todo o som produzido pelos humanos. A ausência de som também acentua os aspectos bidimensionais da imagem (o fundo). O som que, por vezes, adicionamos nos vídeos é apenas uma camada plana colocada em cima de uma imagem plana.

Temos sempre em mente a imagem da minha irmã, que surge como protagonista em muitos dos nossos vídeos, a atravessar um cruzamento muito movimentado em Merksem, nos arredores de Antuérpia, um dos lugares mais deprimentes da Europa. A cena em que ela atravessa a rua duraria para aí meia hora (porque ela andaria muito devagar), e por cima desta imagem o Jos e eu gravaríamos o som dos carros a passar.

**Por vezes mostram fotografias ou objectos esculturais juntamente com os vídeos. Como é que esses objectos e fotografias se relacionam com o vosso trabalho fílmico?**

H: Os objectos ou as fotografias são frequentemente resíduos de vídeos anteriores. Por vezes servem de protótipos para vídeos que ainda serão feitos. Por exemplo, a série mais recente, mostrada no Kaleidoscope, inspirou-nos a fazer um vídeo com as personagens que posam nas fotografias. Estas obras (fotografias, desenhos ou esculturas) são desenvolvidas da mesma maneira que os vídeos. Não nos limitamos a fantasiar sobre as figuras, os humanos, os animais, as casas e as ruas que são modelados, fotografados ou desenhados, mas fantasiámos também sobre as pessoas que os fizeram: durante o processo criativo parodiámos-nos a nós próprios no papel de artesãos desajeitados ou de artistas alternativos

holandeses vestidos com fatos-macaco e a trabalhar com o nariz a pingar em *ateliers* gelados, rodeados de latas de cerveja...

Interessa-nos igualmente tentar compreender o espaço onde expomos, e fazer a instalação ou modificar o espaço de modo a que ele emane uma atmosfera de estranheza, para que as pessoas que vêem a exposição não se sintam demasiado confortáveis. Por exemplo, na exposição que fizemos com o François Curlet no *Le Plateau*, em Paris, pintámos o espaço todo de cinzento, incluindo as janelas e todos os objectos expostos. O conjunto formado pelo vídeo, pelas fotografias e pelos objectos cinzentos nesses espaços pintados de cinzento criou em nós a sensação de um espaço expositivo numa nave espacial, no ano 3000, onde os vestígios da civilização ocidental são exibidos para os habitantes da nave.

Durante a Bienal de Berlim, onde mostrámos o vídeo *The Frigate*, transformámos uma cave numa espécie de subterrâneo alemão de alta tecnologia adicionando portas e paredes falsas, e confrontando a audiência com a presença factual deste espaço, iluminando-o com uma luz muito intensa entre cada projecção do vídeo.

#### **Qual será o foco do vosso próximo projecto?**

J: O próximo projecto será um filme no qual as criaturas da série de fotografias mencionada anteriormente ganharão vida. Serão os habitantes de um lugar estranho, cruel, engraçado e completamente monótono, tão imensamente aborrecido que tudo o que acontece lhes parece uma fuga.



Der Schlamm von Branst. 2008  
Video, cor. som. 20'00"  
Cortesia dos artistas; Galeria Dependence,  
Bruxelas; Galeria Isabella Bortolozzi, Berlin

## **Pandemonium**

**Michael Van den Abeele**

Ao pesquisar a Inteligência Artificial e os modelos conexionistas, o cientista americano O. G. Selfridge concebeu uma máquina de reconhecimento de padrões. Este modelo constituiu uma tentativa de simular o modo como o cérebro humano reconhece padrões.

Chamou à sua invenção *Pandemonium*, referindo-se ao local onde se reúnem todos os demónios (também conhecido como a capital do Inferno). Selfridge explicou que o programa consiste num “demónio chefe” que ouve os “guinchos” de “demónios subordinados”. Estes demónios são especializados em guinchar para expressar o grau de certeza com que reconhecem um padrão, função para a qual foram especificamente concebidos.

Não se sabe exactamente por que razão Selfridge deu este nome (com as ideias a ele associadas) à sua criação. A redução dos demónios a entidades maleáveis e programáveis é notável, visto os demónios serem normalmente considerados teimosos. Neste *Pandemonium*, porém, coloca-se a questão de uma estrutura bem ordenada. A nomenclatura específica e as conotações do programa de Selfridge opõem-se radicalmente à noção romantizada de raiva diabólica, aproximando-se mais da natureza sistemática da burocracia de Auschwitz. Os demónios subordinados sentam-se expectantes lado a lado, dirigindo-se a um demónio numa posição superior. De vez em quando exsudam um guincho abrupto, soporífico, sem expressividade ou intenção; nada mais do que uma indicação do facto de terem reconhecido aquilo para que foram programados.

Esta situação, e o modo como Selfridge escreve sobre ela, aproxima-se da encenação e das personagens dos filmes e fotografias de Jos de Gruyter e Harald Thys. Quer se trate de um

amo desapiedado, dos seus diversos cúmplices ou da vítima final, todos se encontram programados para reagir a certos estímulos. Os actores são posicionados como modelos numa situação que lembra mais um organigrama do que uma encenação. Não existe qualquer empatia ou afinidade com os seus papéis ou com as acções que representam. Todas as figuras se encontram num estado que pode ser descrito como constitutivamente autista, no qual perderam qualquer possibilidade interpretativa. Assim sendo, torna-se mais preciso falar de implementação burocrática do que de representação dramática. Embora as personagens interajam entre si, encontram-se, na essência, separadas umas das outras. Não existe qualquer empatia na interacção.

Dentro deste sistema rigidamente ordenado, as personagens vestem um decoro arcaico que lhes empresta uma espécie de autenticidade ou humanidade. Tal como a simulação estéril e artificialmente inteligente do programa de Selfridge surge adornada por conceitos arcaicos (demónios, *pandemonium*), também os atributos que conferem estatuto às personagens de De Gruyter e Thys são postigos; barbas falsas, uniformes, máscaras, etc.

O espaço específico onde estas figuras são colocadas torna-as equivalentes a demónios numa caixa. Um interior de De Gruyter e Thys faz-nos pensar naqueles *sitcoms* televisivos sempre filmados no mesmo cenário e relativamente aos quais sentimos explicitamente uma reticência. Reina uma sensação opressiva de se estar “dentro de portas”, que tem a sua origem no facto de sabermos que nunca poderemos deixar aquele interior. As personagens podem sair pela porta, mas não há lá fora. Quando se abandona o interior, emerge-se na estrutura do próprio *organigrama*.

Nos raros momentos em que surge uma cena exterior num filme de De Gruyter e Thys, é notório o imenso contraste com as cenas interiores; normalmente o exterior apresenta uma paisagem natural, sem vivalma, e exsuda uma luz atmosférica. Os planos interiores, contudo, mostram sempre o mesmo cenário severo,

iluminado de forma austera. O interior e o exterior são apenas duas dimensões que já não se encontram ligadas entre si, duas categorias mutuamente exclusivas. As personagens implicadas nestes espaços interiores estão, por outras palavras, internadas.

No filme *Der Schlamm von Branst (A Lama do Branst, 2008)*, incluindo nesta exposição, a relação entre o interior e o mundo exterior inalcançável é abordada de modo mais explícito. O *Pandemonium* é aqui um *workshop* criativo de modelagem em barro, e os “guinchos” dos demónios subordinados traduzem-se nos olhares que as personagens lançam umas às outras e às suas esculturas de barro. *Der Schlamm von Branst* evidencia mais claramente o desenvolvimento da obra de De Gruyter e Thys no sentido de uma arte do retrato. As acções são minimizadas neste filme e a ênfase recai no retrato tanto das personagens como das esculturas, especialmente no seu olhar.

Do assombro tolo, à expressão de cachorro perdido ou ao olhar frenético, extático; os olhares são lançados uns contra os outros, parecendo em última instância dirigir-se às esculturas de barro. Também as esculturas são retratadas, mas os seus olhares não comunicam com o olhar da audiência. As esculturas mantêm posturas circunspectas, reservadas, altivas, como ídolos desligados dos seus criadores. Os participantes neste *workshop* são prisioneiros completamente dominados pelas suas próprias esculturas.

Durante a primeira parte do filme uma das personagens chora quase continuamente, abraçada a um bloco de barro em bruto. Através de uma pós-sincronização explícita, o choro encontra-se ligado a esta personagem como um atributo. A voz, enquanto núcleo da pessoa, é removida do corpo e substituída por um adereço mecânico. Desde *De Vloek (A Maldição, 1999)* que este método de pós-sincronização tem sido consistentemente aplicado em todos os filmes e nas suas *performances* ocasionais – o que mais uma vez torna as personagens planas e hiperboliza o carácter fechado do espaço.



A meio do filme surge uma cena exterior que mostra a margem lamacenta de um rio. É a lama do Branst (a que o título se refere) que será processada em barro. Embora sobreexposta, a imagem ainda mantém um carácter atmosférico, sendo acompanhada por música sintetizada “lúgubre”. A cena parece uma visão etérea ou a imagem de um sonho. A lama informe como Fonte a partir da qual as esculturas são construídas recebe uma aura fantasmática; uma espécie de autenticidade que os escultores internados buscam em vão.

Apesar do poder curativo da expressão livre, as esculturas de barro revelam traumas escondidos, desejos por cumprir e frustrações. O *workshop* transformou-se numa espécie de Caixa de Pandora. As esculturas deixaram de ser objectos solícitos; tornaram-se, pelo contrário, autónomas, dominando a situação, como se tivessem aplicado a estratégia “dividir para conquistar”.

*The Frigate (A Fragata, 2007)* é também principalmente um retrato filmado. Também aqui deparamos com idêntica ênfase sobre o olhar. Neste filme, porém, quase toda a gente tem a mesma expressão agressiva e paranóica; obscenamente dirigida contra a personagem/vítima feminina, por um lado, e fixando, por outro, a fragata em miniatura a que o título do filme alude. O olhar da maioria das personagens masculinas não vem dos olhos, permanecendo antes suspenso (fixo). A personagem feminina, pelo contrário, mantém baixos os olhos baixos. Uma das personagens masculinas espreita através de uma câmara de vídeo. Está sentada tão perto do seu objecto de escrutínio que a câmara se torna meramente a extensão de um olhar cego.

No entanto, o navio negro em miniatura permanece o centro de todas as relações de poder. Aparece imediata e subitamente, emergindo de uma escuridão interior, como uma espécie de estrela negra que absorve todos os olhares e hipnotiza os espectadores. A maneira como todas as personagens se movem obsessivamente em torno deste navio em miniatura, e a negra aparição do próprio navio, evocam de certo modo o meteorito

guardado na Caaba de Meca – uma pedra negra vinda do universo, envolta por um cubo preto, para a qual se dirige todo um mundo religioso. Ambos partilham o mesmo estatuto intocável.

Se as personagens em *Der Schlamm von Branst* se encontram sob influência das esculturas de barro, em *The Frigate* é como se as diversas personagens seguissem ordens recebidas do navio em miniatura.

Além das posições de poder alternadas, nas quais a personagem feminina surge sempre como vítima (sexual), a fragata parece apunhalar o grande cabecilha manipulador.

A meio do filme surge uma cena hipnotizante na qual planos pormenorizados do navio modelo se fundem através de padrões geométricos, acompanhados por música de órgão atonal, dramática. E o filme termina com uma cena semelhante, em que a geometria hipnótica parece ter-se imposto às personagens.

Tanto em *The Frigate* como em *Der Schlamm von Branst*, ainda que os objectos não cumpram a função de receptores, as personagens são certamente transmissores. Os objectos atribuem claramente uma hierarquia às personagens. Deste modo, o navio e as esculturas parecem idênticos ao organigrama acima referido; funcionam como as suas extensões.

Mais do que no caso das esculturas de barro, torna-se evidente com a fragata em miniatura que neste contexto será mais adequado referirmo-nos a Coisas do que a objectos. A Coisa é aquilo que já não simboliza nada e perante a qual, na maior parte dos casos, qualquer tentativa de compreensão será contrariada. A Coisa é ainda aquilo que mais se aproxima do monstruoso, com o qual partilha a incapacidade de receber um nome verdadeiro. A Coisa tanto pode tomar a forma de um navio em miniatura como de uma escultura em barro, mas isso é apenas forma. O mesmo se passa no filme de terror *The Thing* (John Carpenter), no qual algo pequeno e informe, como um meteorito caído do espaço sideral, é depois capaz de tomar qualquer outra forma. A fragata e as

esculturas em barro não representam nada; apenas são, e a sua existência é obrigatória. A sua atitude é imperativa.

Para esta exposição cobriu-se o chão das salas com vinil semelhante ao que é utilizado no *foyer* da galeria e noutras partes do edifício do banco. Além disso, a galeria de exposições da Culturgest foi reconstruída de modo a que as seis salas originalmente separadas se encontram reorganizadas em dois percursos paralelos, cada um dos quais com três salas que comunicam entre si através de degraus. Ao longo de toda a exposição, o espaço descendente e as bases, juntamente com a ressonância dos guinchos amorfos e a música de órgão imponente usada nos filmes, reforçam a ideia de um internamento sistemático.

Nos espaços iniciais encontram-se, respectivamente, as esculturas de *Der Schlamm von Branst* e as fotografias do navio modelo de *The Frigate*. As fotografias mostram perspectivas frontais, laterais e posteriores do navio em miniatura, e foram tiradas com *flash*, o que torna o navio negro completamente plano. O negrume de onde a fragata emerge constitui o próprio corpo do navio; um buraco negro. As fotografias mostram a fragata como a Coisa informe que o olho fixa cegamente.

Nem as esculturas de barro expostas nem as fotografias podem ser consideradas estritamente como adereços dos filmes ou referências a eles. No trabalho de De Gruyter e Thys, as Coisas parecem sempre mais auto-conscientes (e independentes) do que os seres humanos. Os actores/as personagens inexpressivos possivelmente desempenham melhor o papel de adereços alugados do que os próprios objectos.

Como é emblemático de toda a obra de De Gruyter e Thys, estes filmes não evidenciam nenhuma estrutura dramática nem propiciam qualquer catarse ou conclusão. No final do filme nada de crucial se alterou. O carácter opressivo desta continuidade traduz-se melhor através da visão que estes artistas têm do fim do mundo: toda a gente vai para casa, senta-se e espera. Não sendo espectacular, é literalmente esmagador e final. *Pandemonium Internatum finalis*.

## Exposição

Curador

Miguel Wandschneider

Coordenação de produção

Mário Valente

Produção

António Sequeira Lopes

Paula Tavares dos Santos

Coordenação de Montagem

Fernando Teixeira

Equipa de Montagem

André Lemos

André Tasso

Heitor Fonseca

Laurindo Marta

Maria Soares

Sérgio Gato

Sílvia Santos

## Jornal de Exposição

Textos

Jos de Gruyter, Harald Thys /

Katia Anguelova, Andrea Wiarda

Michael Van den Abeele

Traduções

Diana Almeida (pp. 13-18)

João Vilhena / Kennis Translations

(pp. 3-8)

Coordenação

Marta Cardoso

Design

Gráficos do Futuro

Impressão

Maiadouro

© 2009, Fundação Caixa Geral  
de Depósitos - Culturgest, Lisboa

© das obras reproduzidas: o artistas;  
do texto: os autores

## Conversa com Jos de Gruyter, Harald Thys e Miguel Wandschneider

Sábado, 24 de Outubro, 16h30

## Projecção de filmes dos artistas

Sábados, 7 de Novembro, 19 de Dezembro, 18h00 · Pequeno Auditório

## Visitas guiadas por Miguel Wandschneider

Sábados, 7 de Novembro, 19 de Dezembro, 16h30

## Visitas guiadas

Domingos, 8 de Novembro, 6 de Dezembro, 18h30

Galerias abertas de segunda a sexta-feira, das 11h00 às 19h00 (última admissão às 18h30).

Sábados, domingos e feriados, das 14h00 às 20h00 (última admissão às 19h30). Encerram à terça-feira.

Informações: 21 790 51 55 - [www.culturgest.pt](http://www.culturgest.pt) - Edifício Sede da CGD, Rua do Arco do Cego, 1000-300 Lisboa

---

# 24 Outubro - 23 Dezembro 2009

---