

Priscila Fernandes



Pode não parecer à primeira vista, mas as duas obras em vídeo de Priscila Fernandes em exposição no Prémio EDP são sobre pintura. São-no cromaticamente, tematicamente e didacticamente. São-no também metodologicamente.

As duas obras, embora em suporte videográfico projectado, são de naturezas diferentes – uma é um vídeo projectado numa sala, com a projecção alterada para um formato praticamente quadrado, no qual se podem ver duas personagens: uma jovem púbere que canta um excerto da ária da Rainha da Noite da ópera de Mozart *A Flauta Mágica*, enquanto ri e que nos olha perversamente, despeja por terra um jogo de construções que será metamorfoseado num outro, com peças que são sólidos de madeira pintados de azul, branco, amarelo e vermelho que uma outra criança irá separar cromaticamente. O segundo vídeo é uma pintura em vídeo, emoldurada em branco, autoportante como uma escultura no centro do espaço expositivo. Nesta outra peça há um conjunto de imagens de limões, maçãs, pimentos e pepinos que são descascados para uma tina azul de plástico, imagens de planos de cor no universo da cozinha e sons parasitários sintéticos e discretos, barulhos de elevador, resíduos sonoros urbanos.

Em ambas as peças há uma comum evocação da pintura, mas de específicas tradições dentro da pintura e da sua história: no primeiro filme há uma evocação da pintura flamenga, bem como dos retratos de Gerhard Richter, desembocando

em Mondrian (esta sim, uma referência comum aos dois trabalhos) e na memória do suprematismo russo, ou do ponto de confluência entre este e o movimento *De Stijl*.

A zona mais interessante desta peça prende-se com a perversidade do riso da jovem pré-adolescente, não só evocador da personagem feérica concebida pelo libretista Emanuel Schikaneder, mas que comporta uma estranha carga erótica e de desajustamento, como se o *puzzle* derramado no chão só pudesse ser resolvido candidamente. De uma forma curiosa há uma alusão (talvez não intencional por parte da artista) à forma lúdica como o movimento neo-concreto brasileiro lidou com a pesada herança modernista das primeiras bienais de S. Paulo, resolvendo a ligação entre formalismo e espacialidade háptica a partir da mesma matriz lúdica.

No segundo filme, a questão espacial da pintura é tomada de uma forma quase didáctica: a moldura que envolve a retro-projecção confirma o vídeo como uma pintura que resolve lúdica e performativamente a questão da transição entre o universo maneirista da natureza-morta – tão explicitamente apresentada nas frutas que bóiam na tina – e a crescente abstractização da cozinha moderna, como se a pintura fosse um campo culinário de condimentação formal, crescentemente atravessado pela morte dos seus componentes. A alegoria do filme, se remete para a pintura e a sua história moderna, convoca uma outra problemática, a da espacialidade interna e externa do objecto quadro, transformado

pelos processos da projecção num elemento escultórico, seguindo um outro processo histórico marcante, o da conversão das questões artísticas em problemas de espacialidade que se jogaram no centro da década de sessenta a partir do minimal. Da pintura para a escultura, o processo contado por Priscila Fernandes define-se, nesta peça, pela narratividade do que nela se passa – cortar, descascar, dispor, como uma metáfora dos processos da escultura, escavar, modelar, construir – mas também pela qualidade objectual do mecanismo de projecção, que interfere com a deslocação do espectador ou a integra como sombra. Neste último caso, mais performativo, dos corpos que passam pelo espaço, sobressai o carácter teatral da peça, retomando a história teatral da pintura holandesa, a questão da deposição de uma ordem política a partir do movimento do corpo, como na *Ronda da Noite*, de Rembrandt.

Entre pintura e pensamento sobre o espaço, entre formalismo, composição e o carácter lúdico do jogo, as obras de Priscila Fernandes localizam, a partir da matriz da sua formação nos Países Baixos, um conjunto de questões importantes no universo do pensamento problematizador sobre o moderno, estabelecendo isomorfismos entre a pintura, a espacialidade e a corporalidade do objecto no espaço, que se sustentam na leveza didáctica da insinuação.



*It may not seem so at first sight, but the two video pieces brought by Priscila Fernandes to the EDP Prize exhibition are chromatically, thematically, didactically and methodologically about painting.*

*The two works, in spite of being presented as video projections, have distinct natures – one is a video projected in a room, its projection format changed to a nearly square shape, featuring two characters: a pubescent girl who sings a fragment of the 'Queen of the Night' aria, from Mozart's opera The Magic Flute, while at the same time laughing and looking at us wickedly. She also scatters across the floor a construction toy set, which then turns into a different one, consisting of wooden pieces painted in blue, white, yellow and red, which another child will divide according to their colour. The second piece is a video painting, in a white frame, self-contained as a sculpture in the centre of the exhibition space. This piece displays a number of pictures of lemons, apples, bell peppers and cucumber, which are peeled into a blue plastic bowl, images of colour areas from the kitchen universe and synthetic, discreet parasite sounds, elevator noises, urban sound debris.*

*Both pieces share an invocation of painting, but from specific traditions within painting and its history: the first film contains references to Flemish painting, as well as to Gerhard Richter's portraits, and also to Mondrian (evoked in both works) and the memory of Russian suprematism, or of its confluence with the De Stijl movement.*

*The most interesting part of this piece has to do with the*

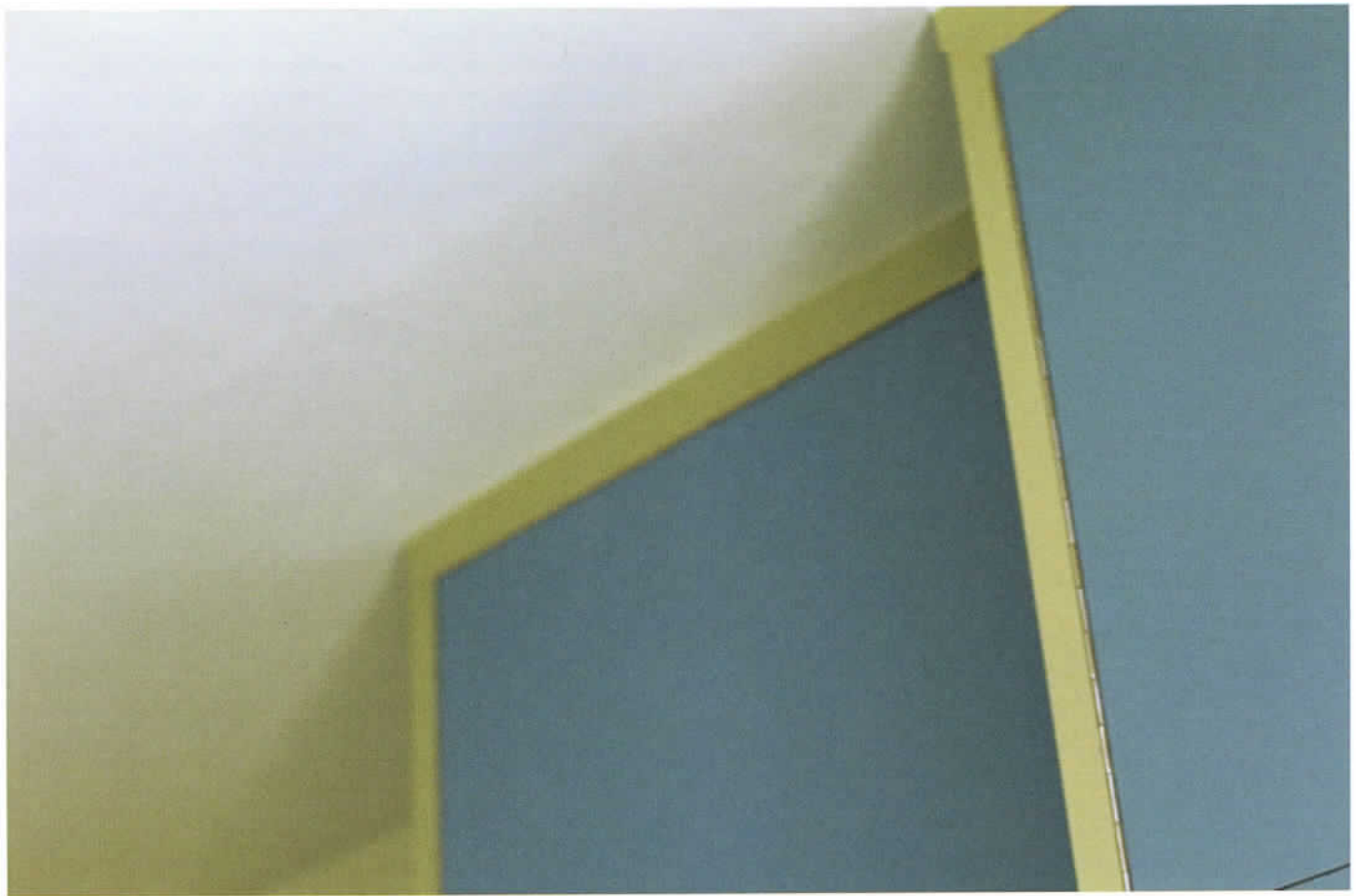
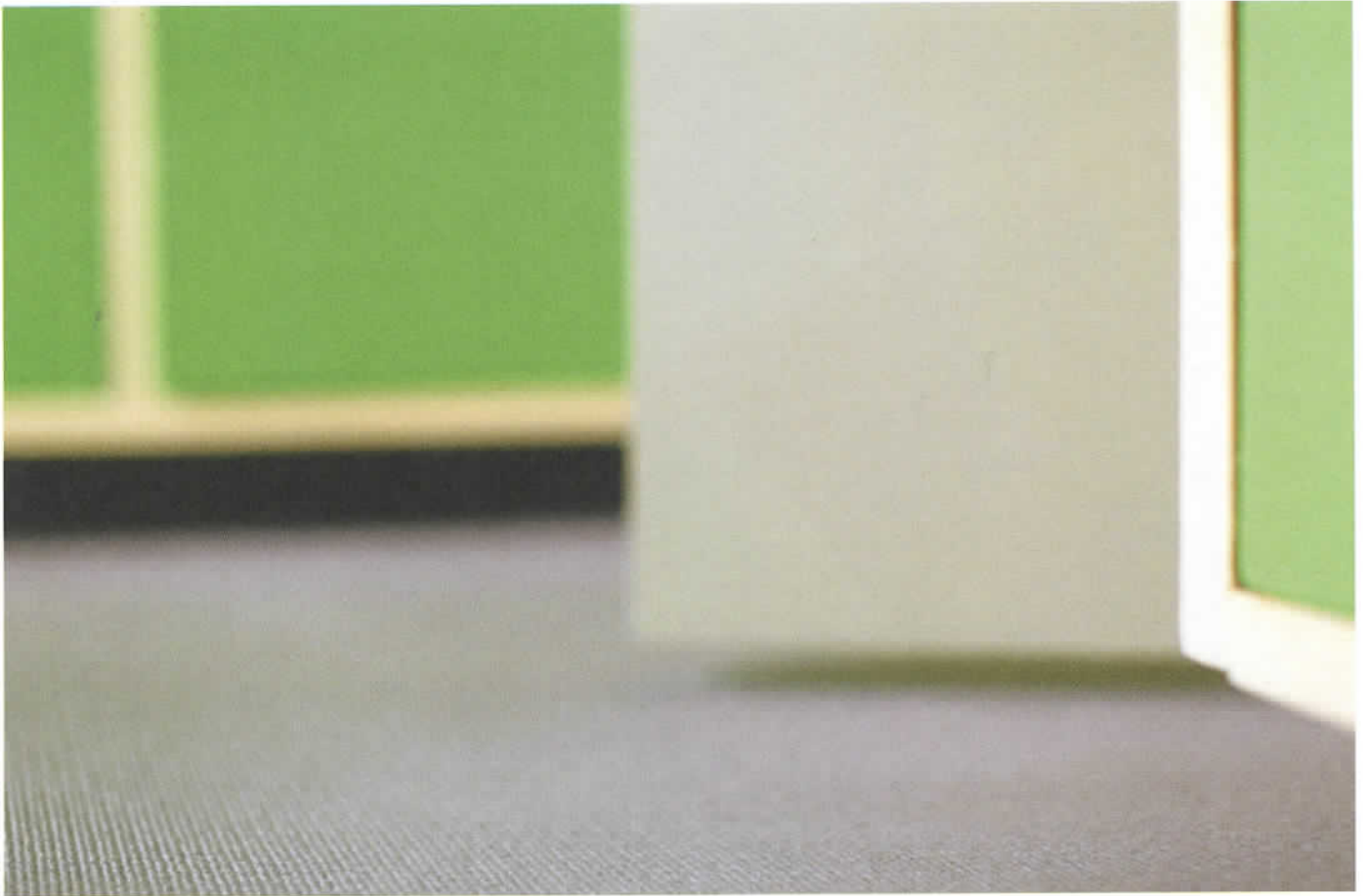
*perversity of the young pre-teen's laughter, which not only evokes the fairylike character created by librettist Emanuel Schikaneder, but contains a strange charge of eroticism and maladjustment, as if the jigsaw puzzle scattered on the floor could be solved candidly. Curiously, there is also an allusion (perhaps not intended by the artist) to the playful response of the Brazilian neo-concrete movement to the modernist legacy that weighed upon the early São Paulo Biennales, which allowed them to unite formalism and haptic spatiality.*

*In the second film, spatiality in painting is approached in a near-didactic way: the frame that encloses the rear-projection confirms the video as a painting that playfully and performatively carries out the transition between the mannerist universe of the still-life – so clearly visible in the vegetables floating in the bowl – and the increasingly abstract look of modern kitchens, as if painting were a culinary field of formal seasoning, increasingly suffused with the deaths of its components. Besides evoking painting and its modern history, the film's allegory also deals with the issue of the inner and outer spatiality of the painting as an object, which has been transformed by the process of projection into a sculptural element, in accordance with another important historical process: the transformation of artistic issues into issues of spatiality, explored by minimalism around the mid-1960s. From painting to sculpture, the process narrated by Priscila Fernandes is defined, in this piece, by the narrativity of what happens in it – cutting,*

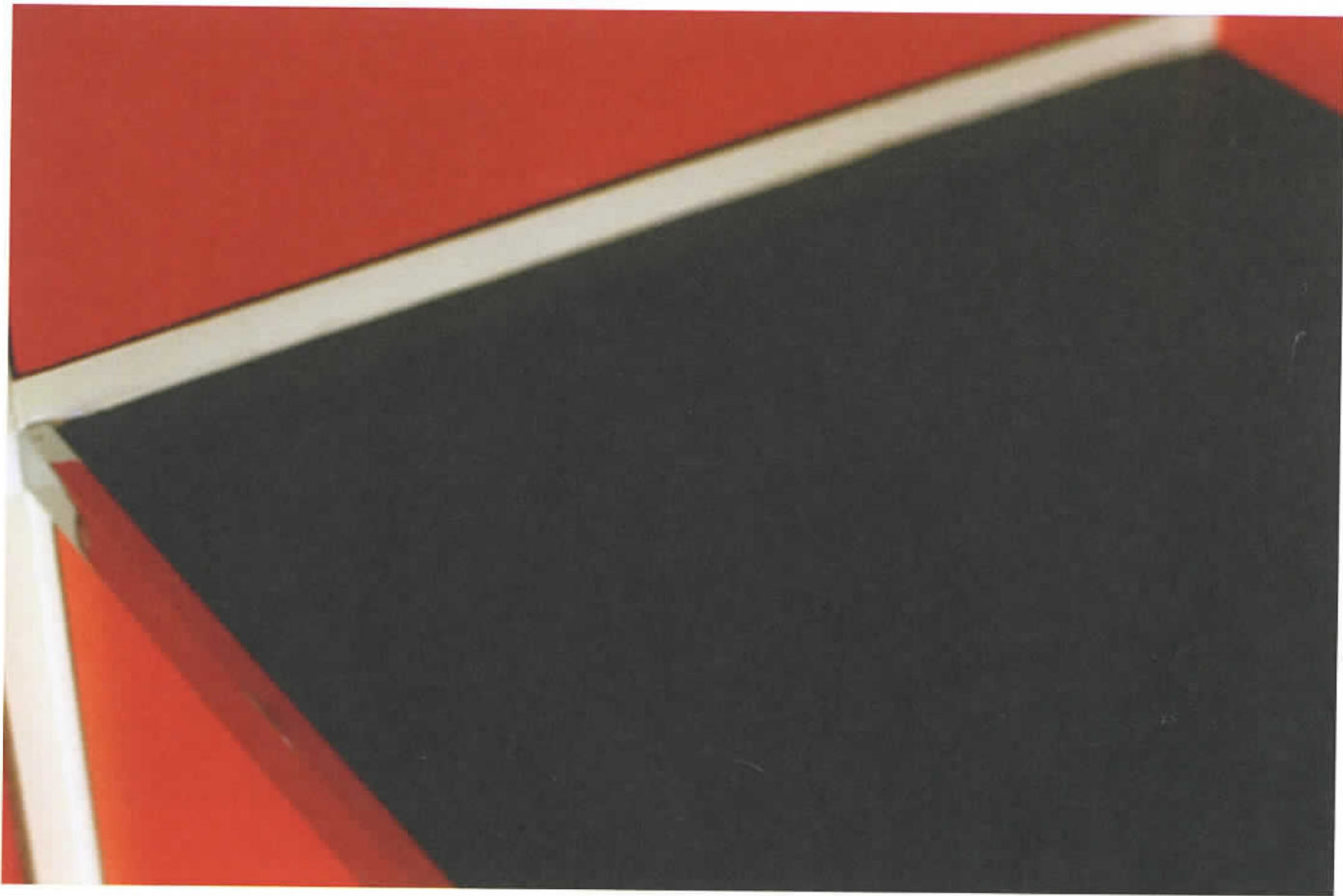
*peeling and arranging appear as a metaphor of the sculptural processes of carving, modelling and constructing – but also by the objectual quality of the projection mechanism, which interferes with the visitors' movements or includes them as shadows. In this last and more performative instance, of the bodies passing through the space, the theatrical quality of the piece is heightened, evoking the theatrical history of Dutch painting, the issue of the deposition of a political order via the body's movement, as in Rembrandt's Night Watch.*

*Between painting and reflection on space, between formalism, composition and game playing, Priscila Fernandes's pieces address, from the vantage point of her studies in the Netherlands, a number of important issues in the universe of reflection on modernity, creating isomorphic connections between painting, spatiality and the corporeality of the object in space, based on the didactic lightness of suggestion.*









1

**That Which Is Above That Which Is**, 2010  
Projecção de vídeo HD, moldura, 8' 43",  
loop, cor, som. Dimensões variáveis  
*HD video projection, frame, 8' 43",  
on loop, colour, sound. Variable size*  
Com o apoio de NAI,  
Roterdão, Países Baixos.  
*With the kind support of NAI,  
Rotterdam, The Netherlands.*

2

**Product of Play**, 2011  
Projecção de vídeo HD, 4'03",  
loop, cor, som  
*HD video projection, 4'03"  
on loop, colour, sound*  
Agradecimentos / *Acknowledgments:*  
Rosalie Eppink (Actriz / *Actress*),  
Bryan Vandamme (Actor), Xapp  
KinderCasting, Janke Dekker (Treinador  
Vocal / *Vocal Coach*), Edward C. Thomson  
and Roderick Heitbrink (Câmaras 1 e 2 /  
*Camera 1 and 2*), Derek Brunen (Gravação  
de Som e Assistência à Montagem / *Sound  
Recording and Editor Assistant*), Steve  
Rushton (Orientador de Investigação /  
*Research Advisor*) e / and Wolfgang  
Amadeus Mozart (excerto da ária da  
«Flauta Mágica» / *excerpt of «The Magic  
Flute» aria – «Der Hölle Rache kocht  
in meinem Herzen»*).  
Produzido com o apoio de Fonds  
BKVB, Prix de Rome and Rijksakademie  
van Beedende Kunsten.  
*Produced with the kind support  
of Fonds BKVB, Prix de Rome and  
Rijksakademie van Beedende Kunsten.*

2



2

