Miguel Leal

A imaginação cega:

Mecanismos de indeterminação na prática artística contemporânea



U. PORTO
FACULDADE DE BELAS ARTES
UNIVERSIDADE DO PORTO

2009

A imaginação cega:

Mecanismos de indeterminação na prática artística contemporânea

Miguel Teixeira da Silva **Leal**

Dissertação de Doutoramento

Orientação:
Profª. Doutora Maria Teresa Cruz
Professora Auxiliar da Faculdade de Ciências Sociais e Humanas da Universidade Nova de Lisboa

U.PORTO

FACULDADE DE BELAS ARTES
UNIVERSIDADE DO PORTO

Porto | 2009

2ª edição
Maio 2010
Impressão (capa): Greca Artes Gráficas
Acabamentos e encardenação: Ana & Carvalho

Agradecimentos

É impossível enumerar, sem correr o risco de esquecer alguém, todos quantos contribuíram para este trabalho, muitas vezes sem o saberem. Ainda assim, gostaria de começar por agradecer não só o apoio mas também a confiança que a minha orientadora, Professora Maria Teresa Cruz, desde o primeiro momento depositou no projecto que agora é dado como terminado. Não posso deixar também de lembrar os contributos de todos aqueles, entre colegas e professores, com os quais tive a oportunidade de trabalhar durante o Curso de Doutoramento realizado de 2002 a 2004 na FCSH da Universidade Nova de Lisboa, em especial os Professores José Bragança de Miranda, Paulo Filipe Monteiro e José Gil. Também na Faculdade de Belas Artes, assim como noutras unidades da UP, entre alunos, colegas e amigos, encontrei em muitos momentos estímulos vários para a investigação e uma discussão atenta dos seus problemas. Sem esses contributos este estudo seria necessariamente outro.

Por último, quero deixar um agradecimento especial à Cristina Mateus que, quase por *acaso*, foi quem tornou possível esta tese.

Para além da dispensa de serviço que a faculdade me concedeu, a realização deste trabalho contou com o apoio financeiro, através de uma bolsa de doutoramento, da Fundação para a Ciência e a Tecnologia (FCT).

RESUMO

A imaginação cega:
Mecanismos de indeterminação na prática artística contemporânea

Este é um estudo sobre um certo impensado da arte que se associa à presença do acaso e da indeterminação. O seu assunto é portanto o instante em que a vontade do artista e a precisão dos seus instrumentos deixam de definir a previsibilidade das suas acções — ainda que apenas como gesto de enunciação ou artificialização do acaso. Tomaram-se como ponto de partida os regimes das artes plásticas onde se combinam elementos aleatórios e acções planeadas, imprevisibilidade e determinismo, acaso e controlo, para assim se questionar o carácter aporético de um jogo estético que conjuga a surpresa absoluta com a sua antecipação metodológica e processual.

Como enfrentar então os resultados daquilo que é impensado e inesperado no pensamento da arte? Quais os elementos distintivos, na prática artística actual, da presença do acaso e do indeterminado nos mecanismos processuais da arte?

Assumindo que *a arte é coisa feita do seu próprio fazer*, começamos por propor a noção de jogo quase-ideal — a partir de uma releitura de Deleuze — para definir o acaso da arte como operativo, articulando a plasticidade, a experimentação e a imaginação como seus motores. A *imaginação cega* surge assim apenas como um outro nome para a experimentação tacteante através da qual se acede ao próprio impensado da arte. Como a cegueira operativa da arte resulta da imprevisibilidade dos seus *media*, das suas *máquinas*, os mecanismos de indeterminação da prática artística acabam por coincidir com os específicos processos maquínicos da experimentação estética.

Sugere-se depois, de acordo com Agamben, que só na era da ubiquidade da técnica pode a arte pensar radicalmente os seus *media*, tornando-os *(in)operativos*, e considera-se o princípio de uma medialidade pura que se inscreve no seio da experimentação estética, isto é, o princípio de uma arte que se mostra capaz de experimentar até ao limite os seus *media*. A disfuncionalidade maquínica e a obsolescência dos *media* serão pois duas das principais modalidades de indução dessa vertigem que leva as coisas a gaguejar e a reagir de forma inesperada e surpreendente. Dando corpo à figura *quase perfeita de uma máquina que produz e faz produzir* — uma máquina de partilha e interferência que o artista se deve abster de impedir ou controlar, porquanto *as coisas importantes acontecem sempre de forma surpreendente, nunca onde as esperamos* —, chamamos *inconsciente tecnológico* a esse grau de indeterminação e surpresa que é reserva das máquinas.

Em resposta à vontade declarada de centrar a análise nos genuínos processos *operativos* do fazer-pensar da arte, introduzem-se ao longo de todo o trabalho vários casos de estudo, da tradição clássica das imagens acidentais a Alexander Cozens ou de August Strindberg a Duchamp, para se chegar finalmente a uma discussão destes problemas do ponto de vista da arte contemporânea.

Conclui-se deste estudo que a tecnologia é, ou pode ser, o terreno do impensado, do aleatório e do inesperado, constituindo-se como elo de ligação entre a experimentação, a plasticidade e a imaginação cega de que se alimenta a arte. A atenção — fascinada ou *desfascinada* — dispensada pela arte às suas *máquinas* e respectivos mecanismos de indeterminação define assim, em termos operativos, um dos mais importantes elementos distintivos da presença do acaso na prática artística actual.

ABSTRACT

Blind Imagination:
Mechanisms of Indetermination in Contemporary Artistic Practice

This is a study about a certain unthought in art which is associated with the presence of chance and indetermination. Its subject is therefore the instant in which the artist's intention and the precision of his tools cease to define the predictability of his own actions — even if only as a gesture of enunciation or artificialisation of chance. Focusing on those visual arts that bring together random elements and planned actions, unpredictability and determinism, chance and control, we try to question the aporetic nature of an aesthetic game that combines absolute surprise with its methodological and processual anticipation.

How should we approach the results of what is unthought and unexpected in art and its thought? What are the distinctive features in contemporary artistic practice of the presence of chance and indetermination in the processual mechanisms of art?

Assuming that *art is something made from its own making*, our first step is to propose the notion of almost-ideal game — based on a rereading of Deleuze — to define chance in art as operative, coordinating plasticity, experimentation and imagination as its motors. *Blind imagination* thus emerges simply as another name for the hesitant experimentation through which the unthought in art is accessed. As the operative blindness of art results from the unpredictability of its *media*, of its *machines*, the mechanisms of indetermination in artistic practice actually coincide with the specific machinic processes of aesthetic experimentation.

It is then suggested, in line with Agamben, that only in an era of ubiquitous technique can art radically think its *media*, making them *(in)operative*; consideration is also given to the principle of a pure mediality which is grounded on aesthetic experimentation or, in other words, to the principle of an art that shows itself capable of testing its *media to the limit.* Machinic dysfunctionality and the obsolescence of the *media* are thus two of the main ways of inducing that vertigo that makes things stutter and react unexpectedly and surprisingly. Embodying the *almost perfect figure of a machine that produces and induces production* — a machine of sharing and interference that the artist must not hamper or control, since *important things always happen in a surprising way, never where we expect them* —, we give the name *technological unconscious* to this degree of indetermination and surprise that is the reserve of any machine.

In response to the declared intention of focusing analysis on the genuine *operative* processes of doing-thinking in art, case studies are presented throughout the work, from the classical tradition of accidental images to Alexander Cozens or from August Strindberg to Duchamp, finally arriving at discussion on the problems posed by this thesis regarding the field of contemporary art.

It can be concluded from this study that technology offers, or can offer, fertile terrain for the unthought, for the random and for the unexpected, linking those vital ingredients of art which are experimentation, plasticity and blind imagination. The attention — fascinated or *defascinated* — paid by art to its *machines* and their mechanisms of indetermination thus defines, in operative terms, one of the most important distinctive features of the presence of chance in current artistic practice.

SUMÁRIO

Introdução 11

PARTE I
Arte, acaso, indeterminação, contingência e deriva

1. As leis do acaso e a prática artística: uma introdução
   1.1. Jogo: limite, liberdade e invenção 25
   1.2. O jogo ideal 33
   1.3. A arte como jogo quase-ideal 43
   1.4. Uma crítica à óptica do desencantamento 51
   1.5. Autonomia e soberania da arte 57
   1.6. O jogo da arte 61
   1.7. Acaso, indeterminismo e modelos caóticos 69
   1.8. O acaso operativo da arte 85

2. Mecânicas experimentais da arte
   2.1. Plasticidade
      2.1.1. Artes plásticas 107
      2.1.2. Arte e técnica: *o plural singular da arte* 109
      2.1.3. A noção de plasticidade 117
      2.1.4. Uma plasticidade operativa e alargada 120
   2.2. Experimentação
      2.2.1. Arte e experimentação 127
      2.2.2. Gestos experimentais 132
      2.2.3. A arte e o princípio da tentativa e erro: tentar de novo para falhar melhor 139
      2.2.4. Experimentar a liberdade: os laboratórios da arte 145
   2.3. Imaginação
      2.3.1. A imaginação criativa 153
      2.3.2. A imaginação cega 163
      2.3.3. O olho que cria ou a função imaginativa do olho 167
      2.3.4. Máquinas ópticas e outros mecanismos da imaginação 177
      2.3.5. Imaginação e pensamento da arte 199

3. O acaso na arte: breve genealogia
3.1. Imagens acidentais, imagens potenciais 205
3.2. A mancha em Alexander Cozens 223
3.3. A plástica acidental da fotografia de August Strindberg..... 258
3.4. A patafísica de *3 Stoppages étalon* e outras mecânicas do acaso 280
3.5. Fat Chance John Cage: notas finais 304

PARTE II
O inconsciente tecnológico e a (in)operatividade dos *media*

4. Arte e tecnologia:
surpresa, inoperatividade e obsolescência dos *media*
4.1. Os *media* da arte 333
4.2. Pós-medium e *pós-media* 344
4.3. Novos e velhos media: ainda *o plural singular da arte* 358
4.4. Mediação, experimentação, afecção 364
4.5. A arte, a técnica e a sua sombra: a inoperatividade dos *media* 375
4.6. Obsolescência, inoperatividade e indeterminação: duas análises 383
4.7. Notas finais: *falhar melhor* 420

5. Mecânicas da arte e do inconsciente tecnológico
5.1. Preliminares: tecnologia e transcendência 423
5.2. A afronta das máquinas: *uma inquietante familiaridad*e 448
5.3. Maquinismos: uma arte do motor 458
5.4. *O correr das coisas*: automatismos e autonomia 477
5.5. O princípio da *caixa negra* e a imaginação cega 487
5.6. O inconsciente tecnológico como motor da prática artística 507

Conclusão 539

Fontes iconográficas 551

Bibliografia 557

Introdução

> A lição emancipadora do artista, oposta termo a termo à lição embrutecedora do professor, é esta: cada um de nós é artista na medida em que efectua uma dupla diligência; não se contenta em ser homem de ofício mas quer fazer de todo o trabalho um meio de expressão; não se contenta em experimentar mas procura partilhar. O artista necessita da igualdade como o explicador necessita da desigualdade.
>
> Jacques Rancière (1987: 120)

As questões do acaso e da indeterminação fazem há muito parte do domínio da prática artística, ainda que nem sempre a crítica e a história da arte lhes tenham dedicado a atenção que merecem. Na verdade, facto tão importante para este estudo, sabemos bem como os artistas recorrem amiúde a métodos cujas consequências operativas não podem de todo prever. Não ignoramos pois que a arte moderna levou ao limite essa necessidade de experimentar cegamente, adoptando processos desconhecidos ou pouco convencionais com o intuito de perder o controlo. No entanto, esse problema não é um exclusivo da arte moderna; apenas aí se viu amplificado como marca quer da autonomia processual da arte quer ainda da sua desejada irredutibilidade. Se orientado a partir de uma perspectiva mais centrada nas contingências da prática artística do que nos tradicionais problemas da recepção e da interpretação, um olhar atento à história da arte facilmente nos mostrará que as especificidades

do *fazer-pensar* inerentes à prática artística foram durante muito tempo como que a parte submersa de um enorme *icebergue* cujos segredos escondiam o carácter indeterminado do impensado da arte. As últimas décadas têm sido férteis em tentativas de responder abertamente a algumas das dúvidas que a existência desse impensado parecia trazer consigo desde sempre: como enfrentar os resultados daquilo que é impensado e inesperado no pensamento da arte; como revelar esses segredos que se escondem nas evidências materiais da arte? Na realidade, a propalada atenção ao carácter processual e dinâmico dos modelos experimentais da prática artística não é mais do que a adopção desse impensado como verdadeira matéria de que se faz a arte.

Ainda que o interesse pela presença do acaso e da indeterminação nos mecanismos processuais da arte seja uma constante pelo menos desde o modernismo, aquilo que primeiro nos motivou foi o desejo de perceber as razões que levaram o impensado da arte escondido no abandono a métodos de resultados imprevisíveis e surpreendentes — métodos que parecem, portanto, brotar automaticamente dos seus próprios processos — a ser historicamente tão negligenciado, ao ponto de, excluídas as análises a alguns casos mais evidentes, existirem poucos estudos relevantes publicados sobre o assunto[1]. Entre outras razões, supomos que essa negligência se fica a dever, em primeiro lugar, ao facto de os artistas terem considerado muitas vezes tais procedimentos como algo inconfessável e secreto; e, em segundo lugar, quase circularmente, à evidência de que as questões do acaso e da indeterminação, do estrito ponto de vista da prática artística, dizem respeito antes de mais aos próprios artistas. Quer isto dizer que, por um lado, os problemas do impensado da arte foram poucas vezes colocados tendo em conta um verdadeiro mergulho nas especificidades da prática artística e que, por outro, os artistas — os únicos que poderiam testemunhar os segredos desse mergulho — fizeram por não dar demasiada importância a uma real presença dos mecanismos da indeterminação nos processos da arte, ora porque os considerassem de tal forma intrínsecos às suas actividades artísticas que não necessitassem por isso de ser confessados, ora ainda porque receassem que a admissão de um papel activo do acaso na

1. Como poderá comprovar a revisão bibliográfica que se vai de algum modo fazendo ao longo deste estudo, com particular incidência no terceiro capítulo.

produção das suas obras pudesse fazer perigar os regimes de autoria pelos quais tanto batalharam em diferentes momentos da história. O envolvimento falsamente desinteressado que os artistas foram revelando em relação à incorporação do indeterminado e do aleatório nas suas obras não poderá assim ser desligado desse receio. De resto, os mecanismos de artificialização do acaso — postos em prática através da sua integração em sistemas ambivalentes de *experimentação plástica* — representam talvez a tentativa de converter o acaso e a indeterminação em problemas *confessáveis* e aceites enquanto parte dos regimes alargados de autoria que a modernidade foi impondo como seus. É nesse território que junta contraditoriamente o acaso e a sua *invenção* que se inscreve este estudo. Quisemos tomar como ponto de partida os regimes das artes plásticas — sobretudo destas — onde se combinam elementos aleatórios e acções planeadas, imprevisibilidade e determinismo, acaso e controlo, desde logo porque nos intrigou, nessa artificialização do acaso, nessa busca programada do acaso, o carácter aporético de um jogo que deseja conjugar a surpresa absoluta com a sua antecipação metodológica e processual.

Cedo percebemos que teríamos de limitar o âmbito da investigação, até porque os seus objectivos sempre passaram por uma aproximação ao tema em análise do ponto de vista da prática artística actual.

O primeiro pretexto para essa delimitação foi-nos oferecido pela associação do acaso ao jogo e deste a uma operatividade que lhe é própria. Repare-se como, numa apertada malha etimológica, acaso deriva do latim *a casu* (acidentalmente), azar do árabe *az-zahar* (flor[2], jogo de dados), aleatório do latim *alea* (dado, jogo de dados, jogo de azar) ou jogo e jogar, respectivamente, do latim *jocus* (divertimento) e *jocari* (gracejar), assim ajudando a associar directamente — sobretudo se se tiver em conta o trânsito entre diferentes línguas — o acaso ao jogo, ao acidental e ao divertimento. Como jogar — o acto de jogar — é sempre medida operativa de uma acção — lançar os dados, representar um papel, fingir, brincar, tocar uma peça ou um instrumento[3] —, tornou-se

2. De uma flor que os arábes pintavam em certos dados de jogar.
3. A título de exemplo, atente-se, nesse trânsito entre diferentes línguas, na abertura de sentidos oferecida por verbos como *to play* (em inglês) ou *jouer* (em francês).

inevitável trazer a questão do jogo para a discussão. Dessa forma se sublinhou o lado operativo e experimental da prática artística e o lugar aí ocupado pelo divertimento, pelo abandono ao jogo e pelo carácter indeterminado dos seus resultados.

Em segundo lugar, passando a nossa intenção por reflectir sobre a presença dos mecanismos da indeterminação e do acaso na arte actual, houve que verificar, depois de estudada transversalmente a atracção da arte pelo indeterminado, a existência de elementos distintivos dessa presença no próprio contexto da prática artística, motivo que se constituiu desde logo como interrogação central deste estudo.

Por último, a noção de acaso operativo, de um acaso que mergulha nas especificidades do seu *fazer-acontecer*, ajudou-nos a circunscrever a investigação ao campo das artes plásticas, delimitação essa que foi não apenas conceptual como também metodológica.

Desenganem-se portanto aqueles que esperam encontrar aqui uma monografia exaustiva sobre a atracção pela indeterminação e pelo acaso presente na arte (e nos jogos da arte) desde tempos imemoriais. Conquanto em muitos momentos essa visão transversal tenha sido necessária para o correcto enquadramento do problema, procurou-se antes reflectir sobre a específica presença desses mecanismos de indeterminação do exclusivo ponto de vista da prática artística actual e tendo sempre como enfoque principal a operatividade que é característica dos regimes experimentais das artes a que se convencionou chamar *plásticas*.

Escolhemos assim uma perspectiva implicada nas incidências específicas da prática artística. Não por acaso deu-se uma atenção especial ao modo como os artistas se referem ao seu processo de trabalho e, sempre que possível, escolheram-se textos ou declarações dos próprios para contextualizar os mecanismos experimentais, plásticos e imaginativos da arte. A nossa aproximação ao problema foi quase sempre a do artista e, portanto, a dos genuínos processos *operativos* do fazer-pensar da arte. Sabemos que há outras instâncias de indeterminação da obra — desde logo quando pensamos na latitude e na subjectividade inerentes à sua interpretação. A abertura a outras formas de análise — como é o caso do vasto campo da problemática da recepção da obra

de arte — teria no entanto tornado impossível levar a bom a termo o trabalho, quer física quer metodologicamente.

As histórias — umas vezes paralelas outras convergentes — da arte e da ciência ensinaram-nos passo a passo que a ordem e a desordem são elementos indissociáveis. Contudo, como quisemos deixar claro, foi a arte aquela que primeiro estabeleceu essa associação, convertendo-a não só no motor da sua prática como na razão da sua ontologia. Os modelos da arte foram sempre os modelos da complexidade e do pensamento e, por conseguinte, a arte nunca precisou verdadeiramente de lutar contra o acaso (ou o caos); antes pelo contrário, a arte sempre se deitou com ele. A variabilidade que é apanágio da arte depende da capacidade de experimentar directamente (com) o acaso e a indeterminação. Tendo em conta o carácter operativo da materialização da arte, isso significa muito simplesmente o seguinte: *deixar os dados falar*, *deixar as coisas acontecer*.

Ao longo da nossa investigação confrontamo-nos, de um ponto de vista histórico, com a existência de vários entendimentos do acaso que podemos por agora identificar simplificadamente através de dois pólos ambivalentes: de um lado, um acaso pré-moderno e, do outro, um acaso a que se chamaria moderno (diríamos que actualizado com os princípios da física quântica e do acaso determinista); de um lado um acaso de carácter mágico e do outro um acaso dessacralizado; de um lado um acaso absoluto e do outro um acaso relativo. Na ideia de um indeterminismo essencial escondia-se uma espécie de metafísica do acaso associada a um saber oculto e transcendente. Pelo contrário, a noção moderna e dessacralizada do acaso terá enfrentado a aleatoriedade de certos fenómenos através de um conjunto de regras e convenções. O acaso absoluto é assim uma pergunta ao destino, enquanto o acaso relativo fabrica o destino (como no caso limite da roleta russa). Será possível entrever esta diferenciação também no campo da arte? Existirá na prática artística uma distinção entre um acaso essencial e um outro derivado de convenções? Será admissível encarar, por exemplo, a imagem clássica do *Genius* como uma espécie de princípio de um indeterminismo essencialista e, por sua vez, a incorporação deliberada do acaso na arte moderna como um jogo de convenções em que se aceita

a impossibilidade de determinar com rigor todos os processos do seu fazer-pensar? Tal como na ciência as coisas se foram tornando progressivamente mais complexas também na arte os princípios estocásticos ganharam um papel decisivo na descoberta e aceitação de uma espécie de caos determinista feito à medida da experimentação estética. No entanto, estes princípios estocásticos surgem na arte, a maioria das vezes, como uma forma de controlar o acaso (enquanto métodos de composição, por exemplo) e não tanto como uma verdadeira libertação de um *caosmos* produtivo, para recorrer a uma terminologia que introduziremos logo no primeiro capítulo.

A dúvida que acabámos de levantar a propósito da natureza do acaso da arte — será este absoluto ou relativo? — ficou em parte respondida quando o definimos como operativo, isto é, como um acaso que se inscreve nas contingências da prática artística. Ainda assim, essa foi uma questão que não deixou de pairar a todo o momento sobre o trabalho, confrontando em permanência o velho problema da relação entre ontologia e estética.

Pareceu-nos importante que um estudo sobre a indeterminação na prática artística e que procura pensar não apenas os mecanismos e os processos da arte mas também o modo como esta enfrenta a presença plena do jogo, não se viesse a inclinar decisivamente para nenhum dos pratos da balança — o do acaso absoluto ou do acaso relativo — em busca de um lugar ideal e impossível para a arte. A visão de uma arte que se confronta com um jogo puro, ideal ou absoluto e que por isso afirma a sua potência não se pode confundir com qualquer manifesto sobre a natureza da arte. É antes a partir da possibilidade desse jogo que se pode pensar arte, porque esse é um jogo que não pode senão ser pensado. Não se trata pois de assumir o jogo absoluto do acaso e da indeterminação como um modelo para a arte, ainda que alternativo, mas tão-só como uma das possibilidades de pensar a sua ontologia. De resto, pese embora a perspectiva implicada que aqui reclamamos desde o primeiro instante, quisemos sempre manter a distância que permite pensar. A principal dificuldade — que é também partilhada pela própria arte — residiu na necessidade de sustentar de uma linha de variabilidade e de quebra contínua num quadro em que os mecanismos do poder se apropriaram desse tipo de discurso, tanto na sua génese como nos seus processos. A solução para estes problemas dependerá

talvez da descoberta de uma forma de preencher os espaços que, apesar de tudo, vão continuando a existir, na crença de que seja ainda possível ver na imponderabilidade da arte e dos seus processos uma declaração prática da sua irredutibilidade.

Com o avançar dos trabalhos acabámos por encontrar no fenómeno decorrente da incorporação de regimes maquínicos — automáticos portanto — na prática artística uma espécie de retorno a um entendimento metafísico do acaso, situação que tanto tem lugar através da equiparação do artista a uma máquina, a um *automaton*, como por via da integração processual de mecanismos mais ou menos complexos que se tornam instrumentos de transcendência. Em qualquer dos casos, trata-se sempre da delegação num outro, de uma delegação que só o automatismo autoriza e que faz da arte lugar de expressão do impensado e do indeterminado. Foi, aliás, esta pista que nos conduziu depois à formulação de uma das mais importantes hipóteses que se procuraram verificar e que apresentaremos de forma breve através de uma série de enunciados complementares entre si:

1) depois da modernidade não mais será possível pensar a arte sem estabelecer uma ligação entre o abandono cego à experimentação e a crescente presença — eufórica ou disfórica — da tecnologia;
2) a tecnologia é frequentemente o terreno do impensado, do aleatório e do indeterminado, servindo como penhor das relações entre a experimentação, a plasticidade e a imaginação cega de que se alimenta a arte, estendendo-se dos gestos da arte às coisas contingentes que os definem;
3) só a alucinação associada à vertigem e à volúpia permite provocar a falha, o erro ou os ruídos que acabam quase sempre por constituir a génese de um acaso de raiz simultaneamente tecnológica e operativa;
4) esconde-se na inoperatividade dos *media* da arte (e na sua obsolescência) um inconsciente tecnológico — de resultados imprevisíveis — que só assoma à superfície em resultado de uma espécie de topologia acidental e sombria que faz parte da natureza da técnica;

5) para os artistas, o inconsciente tecnológico que parece esconder-se nos *media* da arte — a que podemos também chamar as *máquinas* da arte — não é necessariamente encarado como coisa transcendente e é até da irracionalidade e da indeterminação que definem em parte essas máquinas que acaba por brotar a matéria plástica de que também se faz a arte;
6) até certo ponto, foram os artistas os primeiros a lidar com as imperfeições, as falhas e os acidentes da técnica, ensinando-nos a conviver com as máquinas e ajudando-nos a reconhecer, *operativamente,* todo o seu esplendor, autonomia, surpresa e indeterminação.

A *imaginação cega* do nosso título é assim um outro nome para a experimentação cega das artes plásticas, para uma experimentação através da qual se acede ao próprio impensado da arte. Não há imaginação sem experimentação, pelo que se pode afirmar que as funções da imaginação são plásticas e imprevisíveis por natureza. A experimentação de que falamos é aquela que põe à prova os dados que se aquecem nas mãos e depois se lançam à sua sorte. Do mesmo modo, há um momento a partir do qual o artista deixa de ser guiado pela sua vontade, pela sua mão ou pelos seus instrumentos e em que se pode dizer que as suas acções passam a depender de *causas cegas*. Esse instante em que a vontade do artista e a precisão dos seus instrumentos deixam de definir os limites do erro ou a previsibilidade das suas acções — ainda que apenas como gesto de enunciação — é justamente o assunto deste estudo. Deixe-se no entanto claro que não quisemos fazer da *imaginação cega* uma figuração negativa das funções da imaginação mas tão-só encontrar na cegueira uma abertura à alucinação visionária e indeterminada daquilo que escapa ao nosso controlo. A cegueira é nesses termos sinal da potência da imaginação, e a imaginação cega uma imaginação produtiva e autónoma nos seus processos. Os mecanismos[4] de

4. Entendendo aqui mecanismo como aquilo que permite a uma máquina funcionar desta ou daquela maneira, de acordo portanto com a sua mecânica. Nesses termos, um mecanismo será um sistema de partes interligadas em que cada uma delas tem um certo grau de liberdade e autonomia. O mecanismo tanto rege a funcionalidade da máquina como a sua disfuncionalidade: sabemos bem como um pequeno pormenor pode pôr em causa a operatividade das máquinas, sobretudo daquelas que exibem um maior grau de complexidade (cf. Canguilhem, 1952: 129-164).

indeterminação da prática artística a que o título também se refere são assim uma forma de avocar (e evocar) os processos maquínicos de que depende a experimentação estética, ao passo que a imaginação cega é uma alusão directa às zonas de sombra da arte e dos seus *media*, da arte e das suas *máquinas*.

*

Por opção metodológica e em favor da sua apresentação, esta dissertação divide-se em duas partes complementares.

A primeira parte — intitulada "Arte, acaso, indeterminação, contingência e deriva" — subdivide-se por sua vez em três capítulos. Partindo da premissa de que existe tanto uma ontologia do acaso como uma específica ontologia associada à presença do acaso na arte, o que fizemos no 1º capítulo — "As leis do acaso e a prática artística: uma introdução" — foi tentar situar o sentido dessa presença a partir da noção de jogo ideal em Deleuze e, por arrastamento, em Nietzsche. Debatemos assim o problema da potência própria da repetição como motor dos jogos da arte para logo concluirmos que o jogo da arte será antes um jogo quase-ideal, aberto às contingências da sua operatividade própria. Este primeiro capítulo serviu para analisar não apenas a atracção dos modelos operativos (e ontológicos) da arte pela indeterminação e pelo acaso como para tentar compreender os cruzamentos dessa atracção com uma breve história das dificuldades colocadas à ciência pela complexidade aparentemente irredutível de fenómenos como os turbilhões, os redemoinhos, as nuvens ou outras entidades monstruosas e informes. Estávamos pois em condições de avançar propondo um triângulo constituído pela plasticidade, pela experimentação e pela imaginação (cega) como motores do jogo quase-ideal da arte, tarefa que empreendemos ao longo de todo o 2º capítulo, que leva o título "Mecânicas experimentais da arte". Reconhecendo o lugar central da operatividade da arte em todo este processo — isto é, assumindo que *a arte é coisa feita do seu próprio fazer* — fomos recuperar a condição plástica, experimental e imaginativa das artes para a situarmos como epicentro do nosso estudo. Vimos assim que a experimentação é para a arte o lugar de um jogo quase sem regras com a plasticidade das coisas e afirmação de uma autonomia plástica que é fundamento da imaginação cega. Nas últimas secções deste 2º capítulo, em antecipação

daquilo que viria a ser tratado depois com mais pormenor, fizemos ainda coincidir a imaginação cega com a revelação de um certo inconsciente tecnológico, um inconsciente que regressa à tona sempre que acolhemos produtivamente as falhas e os humores das máquinas. Ainda que outros exemplos tivessem já sido convocados nos capítulos anteriores, com o 3º capítulo — "O acaso na arte: breve genealogia instrumental" — procurou-se aferir de modo mais sistemático o fio condutor de uma presença operativa do acaso nas artes plásticas. Não foi esse um exercício exaustivo mas antes a apresentação de um conjunto de casos de estudo que consideramos emblemáticos para a compreensão dos diferentes entendimentos que a arte foi fazendo, historicamente, do acaso e dos mecanismos de indeterminação que lhe são próprios. Como não podia deixar de ser, o desenrolar dessa genealogia iniciou-se pela tradição clássica das imagens acidentais, de Protógenes a Leonardo, e avançou de seguida para a análise de alguns exemplos — uns mais atípicos do que outros — que nos permitiram caracterizar os mecanismos de artificialização do acaso que se tornaram o ponto de ordem de parte da experimentação plástica contemporânea. Note-se que as obras e os autores escolhidos — Alexander Cozens, August Strindberg, Marcel Duchamp e, já como ponte para os capítulos seguintes, Bruce Nauman — surgiram com uma intenção que não foi meramente ilustrativa mas sobretudo demonstrativa, tendo-se também mostrado úteis para trazer à discussão outras genealogias e outros exemplos relevantes para a sedimentação dos argumentos aqui defendidos.

Ora, foram os casos de estudo introduzidos no 3º capítulo que guiaram os passos seguintes. Se a primeira parte da dissertação serviu para colocar os problemas em toda a sua abrangência, preparando o terreno para o que se seguiria, a segunda parte — "O inconsciente tecnológico e a (in)operatividade dos *media*" — foi onde se tentou identificar com mais precisão a eventual existência de um carácter distintivo da presença do acaso na arte actual. Nesse sentido, no 4º capítulo — "Arte e tecnologia: surpresa, inoperatividade e obsolescência dos *media*" — seguimos uma breve história dos entendimentos modernos da mediação nas artes plásticas para discutirmos depois a ideia de que só na era da ubiquidade da técnica pode a arte pensar radicalmente os seus *media*. Esse pensamento radical dos *media* da arte levou-nos a considerar, a partir da leitura

que fizemos de Agamben e com o auxílio de alguns novos casos de estudo, o princípio de uma medialidade pura que se inscreve no seio da experimentação estética, isto é, o princípio de uma arte capaz de experimentar os seus *media* até ao limite, oferecendo-lhes um corpo e uma voz. Essa medialidade pura é modo de articulação entre a experimentação, a mediação e a afecção, pelo que fez regressar à nossa discussão a problemática do acaso operativo da arte, centrada agora no plano de uma disfuncionalidade maquínica e de uma obsolescência que entendemos como modalidades de indução daquela vertigem que impele as coisas a gaguejar e a reagir de forma inesperada e surpreendente. Finalmente, no 5º capítulo — "Mecânicas da arte e do inconsciente tecnológico" —, um olhar abrangente sobre as máquinas e suas imprevisibilidades levou-nos a verificar, em jeito de conclusão, como os artistas procuram tirar partido da capacidade que estas têm de reservar uma certa margem de indeterminação que lhes permita escapar à fatalidade funcional que é seu apanágio. Dando sequência aos argumentos apresentados em capítulos anteriores, chamámos *inconsciente tecnológico* a esse grau de indeterminação e surpresa que as máquinas guardam para si — factor que contribui para a transcendência (dis)funcional que lhes é habitualmente reconhecida. Em face disso, associou-se o regime de funcionamento em *caixa negra* de muitas máquinas a uma opacidade que só uma crise — provocada ou verdadeiramente acidental — pode atenuar ou fazer desaparecer. Tentámos desse modo situar os regimes de interferência e partilha no centro de toda a experimentação estética que encara a falha, o ruído ou a disfuncionalidade como instrumentos operativos para a obtenção de uma indeterminação nos seus resultados. Terminámos este último capítulo recorrendo — o que era quase inevitável depois de nos termos apropriado da noção de inconsciente — a Freud e ao seu *bloco mágico*[5], com a única intenção de sublinhar, na qualidade de imagem do inconsciente tecnológico e dos mecanismos de indeterminação presentes na arte, a figura *quase perfeita de uma máquina que produz e faz produzir*, uma máquina de partilha e interferência no seio da qual o artista é apenas alguém que se deve abster de impedir ou controlar, porque *as coisas importantes acontecem sempre de forma surpreendente, nunca onde as esperamos*.

5. Em "Notiz über den «Wunderblock»" ["Nota sobre o «bloco mágico»"] (1925).

Veja-se assim como há neste estudo vários fluxos e diferentes histórias. Há um fluxo principal e existem depois correntes secundárias, mais silenciosas, que nunca chegando a assomar à superfície não deixam de fazer também a sua parte do trabalho. Entre essas correntes secundárias, há duas em particular que se fazem notar e que não queremos deixar de referir. Uma primeira vai estabelecendo, aqui e ali, conexões entre o oculto e a tecnologia; uma outra, paralela, vai desbravando um certo sentido arqueológico dos *media*, sempre que tal se justifica. Uma e outra, como fluxos secundários, nunca chegam a desenvolver-se mas apontam alguns eventuais caminhos futuros de investigação.

*

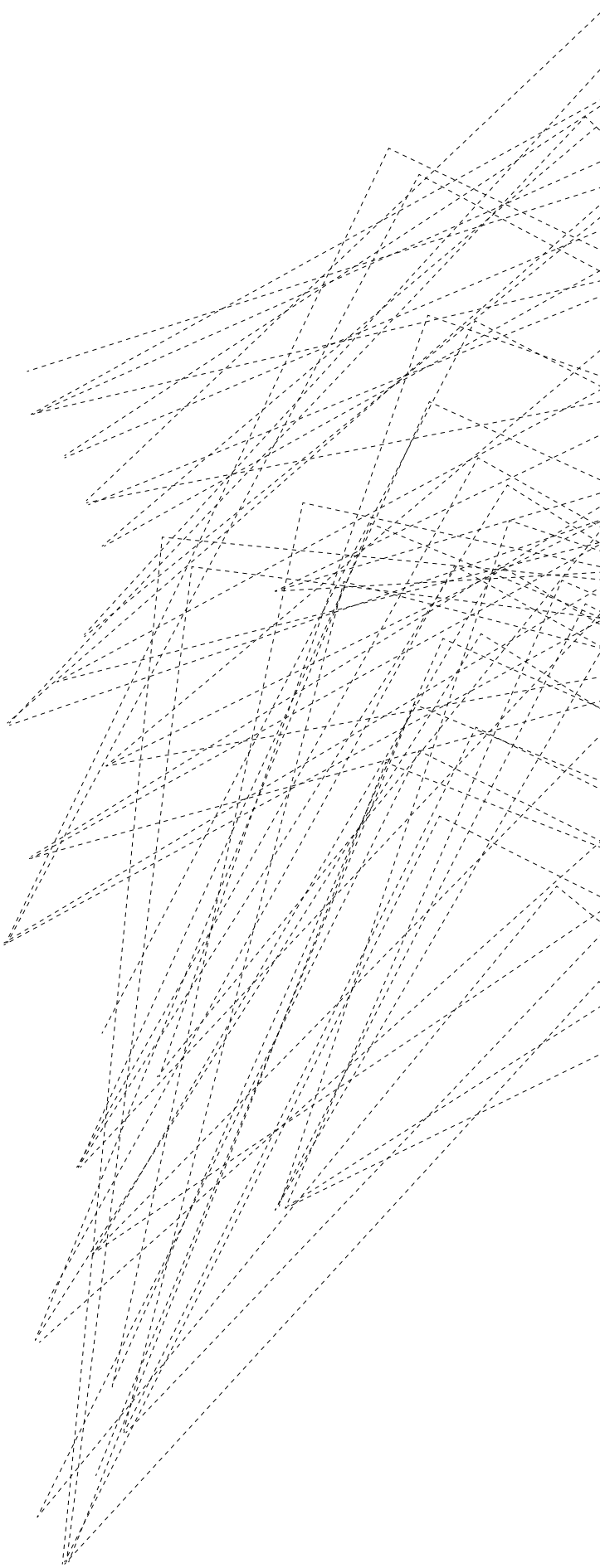
Uma última palavra para todos aqueles que connosco escreveram, por assim dizer, este(s) texto(s). São esses *mediadores* uma espécie de *acousmêtres*[6], personagens — mais ou menos imaginários — que longe do nosso olhar fazem ouvir a sua voz e assim entram em campo participando da discussão. Deleuze chama *intercesseurs* a esses mediadores que são fundamentais para a criação e a verdade é que necessitamos deles para nos expressarmos porque, afinal, é preciso sempre *alguém que comece,* já que de outro modo *ninguém se mexeria*[7].

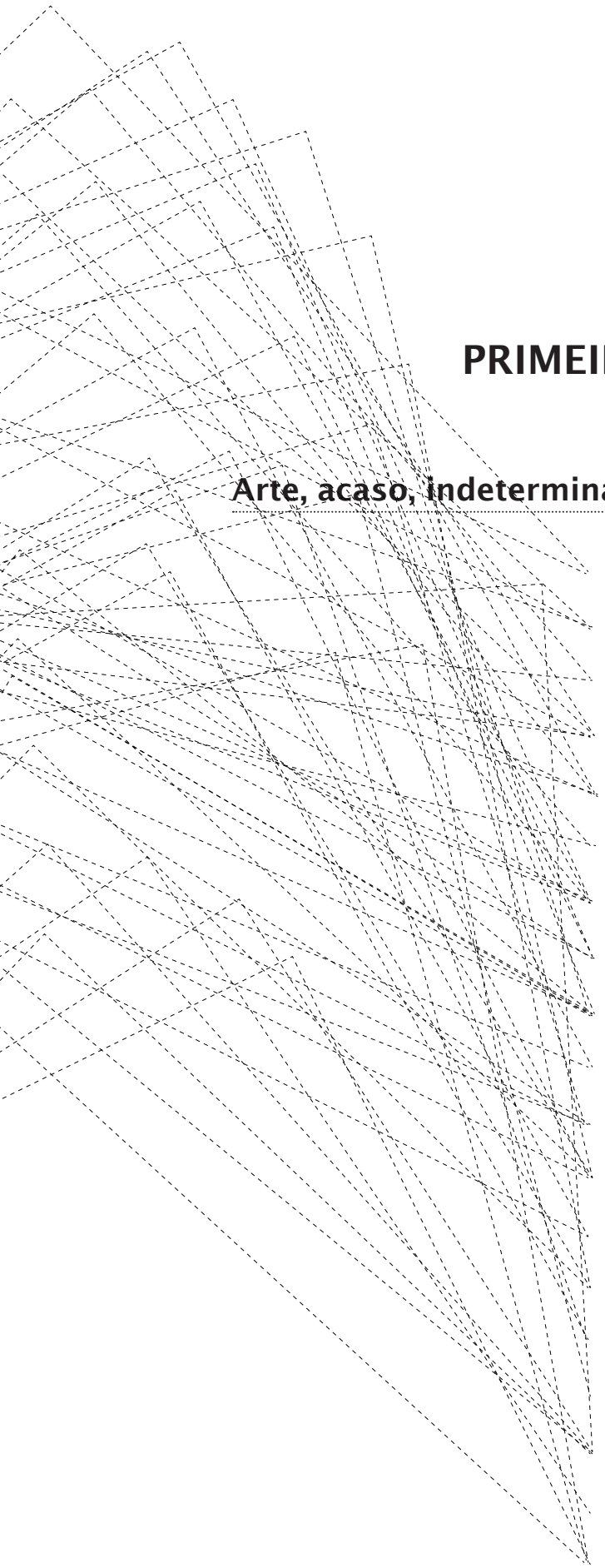
Falamos antes de mais dos autores que nos acompanharam e ajudaram desde o primeiro momento. Encontram-se entre eles Gilles Deleuze (e também Félix Guattari), Giorgio Agamben, Walter Benjamin, Jonathan Crary, Michel Serres e Jean-Claude Lebensztejn, estes de um modo especial, assim como muitos outros cuja importância para este estudo não se expressa pelo número de citações ou de obras inscritas na bibliografia mas antes pelo modo como foram capazes de nos oferecer as pistas de que necessitávamos para a construção dos nossos argumentos.

6. Ou seja, *personagens acusmáticas*. Falando da presença da voz no cinema, Michel Chion refere-se a estes *acousmêtres* como personagens ausentes no seio da imagem, lembrando no entanto que estes não devem ser confundidos com a distante voz *off* de um narrador, por exemplo. O *acousmêtre* é um personagem que fala sem estar visível mas que ameaça aparecer a qualquer momento, um pouco como a figura que se esconde por trás de uma cortina ou numa sombra escura do fundo do palco (ver Chion, 1990: 109-111).
7. Ver Deleuze (1990: 165-184).

Falamos depois de um conjunto ainda mais importante de contributos e que tiveram origem nos artistas cujas obras desafiaram a todo o momento os propósitos desta investigação. Foram essas obras que nos levaram num primeiro momento a intuir e, depois, a confirmar as ideias aqui defendidas. Alguns desses casos de estudo acabaram por ficar de fora desta versão final — por força das circunstâncias e da progressiva focalização da investigação — mas a sua presença continua a pairar secretamente sobre o texto[8].

8. O rol de artistas discutidos ao longo desta dissertação — a maioria da vezes com uma intenção que não foi apenas ilustrativa mas também demonstrativa, como dissemos já — é aquilo que resta de um dos vários capítulos projectados mas depois abandonados durante o processo de trabalho. Falamos de um imaginado mas nunca concretizado *Abecedário incompleto dos mecanismos de indeterminação na arte*. Na verdade, tal abecedário, ainda que incompleto, não poderia senão ser pensado, não apenas pela sua impossível abrangência mas sobretudo porque se trataria de uma traição ao carácter fugidio, irredutível e indeterminado do nosso objecto de estudo.





PRIMEIRA PARTE

Arte, acaso, indeterminação, contingência e deriva

1

As leis do acaso e a prática artística: uma introdução

1.1. Jogo: limite, liberdade e invenção

Fazendo justiça à sua origem[1], as palavras *jogo* e *jogar* designam, em sentido literal ou metafórico, um conjunto por vezes contraditório de actividades, objectos e ideias. De momento iremos reter sobretudo aquilo que liga o jogo e o acto de jogar ao prazer, ao divertimento e à ausência de uma finalidade, assim como ao risco que advém de uma particular negociação entre os princípios da transgressão e da imprevisibilidade. Com efeito, o jogo é, na síntese formal de Roger Caillois, uma actividade *livre, delimitada, incerta, improdutiva, regulamentada e fictícia*[2] (1958: 29-30). É livre porque o jogo só se joga voluntariamente, podendo-se entrar e sair a qualquer momento. É *delimitada* porque existe um espaço próprio para o jogo e este é quase sempre "uma actividade separada, cuidadosamente isolada do resto da existência, e realizada, em geral, dentro de limites precisos de tempo e lugar" (26). É *incerta* porque incorpora

1. Do latim *jocus*, divertimento, e *jocari*, gracejar, respectivamente.
2. Caillois afirma que o jogo ou é uma actividade regulamentada ou fictícia, e nunca as duas coisas ao mesmo tempo. Iremos aqui abandonar tal distinção porque essa exclusão recíproca não é sustentável face, por exemplo, aos princípios das ficções literária ou cinematográfica, que exigem precisamente a incorporação de regras definidas para que o efeito ficcional possa acontecer. Também o carácter híbrido de muitos jogos de computador obriga, assim parece, a atenuar essa oposição (ver Rosa, 2000: 34-36).

mecanismos destinados a manter até ao fim a dúvida sobre o seu resultado. É *improdutiva* devido à sua oposição ao trabalho e à ausência de finalidade. É *regulamentada* porque se sujeita a um conjunto irrevogável de regras, que transcendem qualquer discussão. Finalmente, é *fictícia* porque institui uma realidade autónoma que depende, para a sua efectuação, de todas as outras especificidades que acabámos de enumerar.

Há nas características do jogo uma assunção do seu carácter contraditório. O jogo é simultaneamente livre e delimitado, improdutivo mas ainda assim regulamentado. Caillois diz-nos que a palavra *jogo* define a actividade de jogar, os aparatos do jogo ou o estilo de um intérprete, incorporando as ideias de regra, acaso e improviso — limite, liberdade e invenção — e também ampla facilidade de movimentos, numa liberdade dirigida mas não excessiva (como no jogo das engrenagens). Há no jogo uma mistura entre o aleatório e o legislado, o improvisado e o ensaiado porque, por um lado, como qualquer outra ficção, o jogo exige uma totalidade fechada com convenções "simultaneamente arbitrárias, imperativas e inapeláveis" (Caillois: 10) e, por outro, pede constantemente que se combinem a fortuna e a aptidão, com diferentes pesos conforme a tipologia do jogo em causa. Em sentido estrito, as regras do jogo não devem ser violadas, sob risco de se terminar com o próprio jogo. Ainda assim, as convenções do jogo admitem mais facilmente um batoteiro do que um desmancha-prazeres, porque um bom batoteiro é aquele que se mantém em jogo e que mesmo pondo em causa as suas regras não acaba com ele, enquanto o desmancha-prazeres questiona o jogo, coloca-se de fora e abandona a sua totalidade fechada[3]. E isto apenas vem confirmar a inequívoca natureza voluntária (livre) do jogo, uma espécie de *máquina* que só entra em acção se os jogadores aceitarem transformar-se momentaneamente em joguetes (ver McLuhan, 1964: 238). Ou se joga ou não se joga, não há meio-termo, e este aspecto introduz uma importante contradição no sentido individualista que o jogo toma hoje na maioria das nossas sociedades. O abandono ao jogo, apesar de voluntário é, ainda assim, um abandono, parecendo, por esse motivo, contrariar o individualismo. No entanto, é também no abandono ao jogo, na sua incerteza algo

3. Este é um aspecto em que tanto Caillois (1958: 27) como o seu principal predecessor na teorização do jogo, Johan Huizinga, são categóricos (1938: 27).

irracional, que se encontra a resposta à dúvida instaurada por essa contradição: de alguma maneira, a incerteza inerente ao jogo constitui um contraponto às suas próprias regras e ao rigor dos seus procedimentos[4].

Tomemos então o jogo como uma totalidade fechada que obedece a uma série de regras estabelecidas desde o seu início mas que podem — devem mesmo, em algumas circunstâncias — ser subvertidas para que se continue a jogar. O chamado *golpe de cintura* que nos permite escapar a uma situação complicada e adversa é disso mesmo um sinal. Como é fácil de reconhecer, ser capaz de executar um *golpe* assim é também uma das qualidades de qualquer bom jogador. No entanto, da maneira como os conhecemos e jogamos quotidianamente, os jogos são sistemas organizados em torno de princípios categóricos e de cuja regra a transgressão ou a imprevisibilidade fazem parte. Por outras palavras, esses aspectos podem estar presentes no jogo desde que se mantenham dentro dos limites pré-estabelecidos para o seu tabuleiro de acção. Sair desses limites implica abandonar temporária ou definitivamente o próprio jogo. Por outro lado, *jogar* é sempre *arriscar*, obedecendo os referidos jogos do nosso quotidiano sempre a um cálculo de probabilidades, a uma análise dos riscos, das perdas e dos ganhos em perspectiva face a um determinado lance. Bem sabemos que há jogos de natureza muito diferente, e que há mesmo alguns — os jogos chamados de *azar* — que escondem menos o seu grau de imprevisibilidade e a sua incorporação do acaso; contudo, até nos jogos ditos de *perícia* se trata sempre de calcular probabilidades e arriscar em conformidade. Há jogos que parecem, ainda assim, negar esta irredutibilidade dos limites pré-estabelecidos.

4. O capítulo que Marshall McLuhan dedica ao jogo em *Understanding Media: The Extensions of Man* (1964: 234-245) é um excelente complemento a algumas das análises mais convencionais desse fenómeno. Encarando ainda o jogo como um instrumento colectivo e individual de manutenção de equilíbrios que torna acessíveis coisas que de outro modo o não seriam, McLuhan introduz depois algumas propostas que permitem olhar para o jogo de modo diferente. Sublinhemos apenas três aspectos da sua argumentação que nos parecem mais importantes, designadamente quando: a) *insinua que se possa pensar o jogo como uma máquina* (238); b) *equipara os jogos à arte — ainda que distinguindo entre uma cultura popular e uma alta cultura — e considera que o homem sem a arte ou, pelo menos, sem a arte popular dos jogos, tende para o automatismo, pelo que acaba por encontrar aí uma justificação para a popularidade dos jogos no seio de uma cultura altamente especializada em que estes são muitas vezes a única forma de arte disponível* (241); c) *afirma, em jeito de conclusão, que os jogos são extensões dos nossos seres sociais — e não do nosso ser privado — e meios de comunicação de massa (mass media), porque os jogos são concebidos para admitirem a participação simultânea de muitas pessoas, respondendo assim a um determinado padrão das suas vidas sociais* (245).

É o que acontece com alguns jogos das crianças em que as regras e os limites são continuamente transgredidos para além do que seria admissível. É esse carácter excepcional que os torna inclassificáveis, levando ao desespero qualquer adulto que tente integrar-se em semelhante jogo sem considerar um abandono completo e cego às suas *regras que inventam novas regras*.

Podemos pois dizer que, apesar do seu carácter regulamentado, o jogo é uma actividade fluida que incorpora uma dose variável de risco, só podendo ser pensado dentro de uma complexidade quase caótica em que "o acaso é soberano e onde o jogador recebe, por fortuna ou desgraça, sem nada poder fazer", aquilo de que necessita para aproveitar da melhor maneira os seus recursos (Caillois: 11). E isto não será válido apenas para as categorias do jogo mais dependentes da aleatoriedade, como é o caso dos jogos chamados de azar[5]. A combinação entre o rigor decretado pela existência de leis do jogo e as condições específicas de cada jogador é constantemente colocada em causa pelo acaso, esse terceiro elemento, de cariz aleatório, que garante a imprevisibilidade do resultado. O mais relevante em todo este processo é que sejam as próprias regras e a natureza do jogo a assimilar o acaso como parte activa do seu desenrolar.

A oscilação permanente entre a norma e a transgressão aproxima da arte os princípios do jogo. Também no domínio da estética a regra é tradicionalmente a da quebra das proibições e das normas com o intuito de estabelecer novos sistemas, ainda que habitualmente não se ponha em causa o próprio jogo. A doutrina moderna da *arte-pela-arte*, com todos os seus equívocos, foi o lugar maior da afirmação dessa intemperança satisfeita de si própria de que se alimentou o jogo da arte. Tal como no jogo se aceita como regra a possibilidade de levar ao limite ou até ultrapassar as regras impostas, também a modernidade incorporou no jogo estético a regra que admite uma transgressão das regras. Porém, a aproximação da arte em relação ao jogo vai bem para além da mútua expressão de uma aparente ausência de finalidades ou de uma circularidade auto-alimentada dos seus processos. Tal aproximação estará mais justamente

5. Caillois define quatro categorias distintas, que podem depois combinar-se: *Agôn (*os jogos de competição); *Alea* (os jogos de azar e de abandono ao aleatório); *Mimicry* (os jogos ficcionais, de imitação ou de encarnação de personagens); *Ilinx* (os jogos que assentam na vertigem e na disfunção sensorial).

na ideia de uma experimentação radical que recusa operar segundo um princípio de oposição entre meios e fins. Dizemos, por conseguinte, arriscando uma primeira hipótese, a confirmar, que toda a arte é experimentação e que, por sua vez, toda a experimentação depende do acaso.

Será possível lidar com esta hipótese — que junta inequivocamente a arte e a experimentação — sem compreender a ligação umbilical entre *acontecimento*, experimentação e acaso, na arte e fora dela? E se a arte é um jogo que vive da sua própria autonomia, como é usual dizer-se, de que tipo de jogo se tratará exactamente? Será este um jogo puro e livre de constrangimentos apriorísticos ou antes uma actividade restringida por um conjunto de regras, à semelhança daquilo que nos ensinam as teorias do jogo? Ou, talvez, nem uma nem outra coisa, mas antes algo bem mais híbrido e complexo, qualquer coisa que resulta dessa condição problemática que vai da ideia à sua efectuação, do *pensar* ao *fazer*? E como situar, entre tudo isto, uma ontologia da arte capaz de incorporar os princípios de indeterminação, irredutibilidade e variabilidade que parecem ser seu apanágio? Ou ainda, para sermos mais precisos, como é que os artistas lidam com a incorporação do acaso nos mecanismos da prática artística, como é que conjugam acaso e necessidade na sua manipulação da matéria plástica, que é por natureza tão aberta ao acidente e à contingência, *àquilo que lhe acontece*[6]? São estas algumas das perguntas que nos orientam neste primeiro capítulo e que tentaremos ao menos transformar num problema, inserindo a tensão entre experimentação e acaso no domínio de uma problemática do fazer artístico. Os principais fios condutores a seguir, por agora, serão a noção de *jogo ideal* tal como Deleuze a desenvolveu a partir de Nietzsche e, ainda em Deleuze, o modo como o *acaso* e a *experimentação* tomam um papel decisivo para a compreensão dos mecanismos do pensamento e da arte.

Vimos como qualquer jogo — no caso do nosso jogo comum e quotidiano — exige um abandono, ainda que temporário, a uma nova realidade que funciona como um todo organizado e definitivo, combinando em si as ideias de limite, liberdade, invenção e incerteza. Mas descobrimos igualmente como esse abandono raramente é absoluto e, em razão disso, dizemos agora que esses jogos

6. Expressão de Catherine Malabou (2000).

do nosso quotidiano são humanos, demasiado humanos. O carácter relativo de tal abandono limita o próprio jogo, dividindo-o num conjunto fragmentário de lances que se sabem resguardados pelas regras categóricas que o comandam e pelo regresso, mais tarde ou mais cedo, à realidade da qual o jogador se viu provisória e voluntariamente afastado. Um abandono completo, uma afirmação do jogo na sua mais profunda acepção, será já de um domínio em que o jogo se torna, *em absoluto*, num jogo e onde acaso e necessidade, origem e destino se podem ver finalmente reunidos num acontecimento inapelável. Assim, pensar a arte por aproximação ao jogo obrigar-nos-á, num primeiro momento, a sair do universo mais restrito do jogo como actividade quotidiana ou mundana, para o pensarmos como problema radical, acção absoluta e total abandono. Julgamos que só a noção de *jogo ideal* nos poderá ajudar a levar ao limite esse confronto com os princípios de aleatoriedade inerentes a qualquer jogo.

1.2. O jogo ideal

> Sobre todas as coisas estende-se o céu da contingência, o céu da inocência, o céu do acaso, o céu do capricho.
>
> Friedrich Nietzsche (1883: 184)

Em *Nietzsche et la philosophie*[7] (1962), Gilles Deleuze analisa o conceito de eterno retorno em Nietzsche a partir de uma linha de pensamento que junta o acaso e a necessidade num só lance definitivo e ganhador, sujeitando a fórmula do abandono ao jogo a uma subtil inversão: o verdadeiro jogador não se abandona temporariamente ao jogo, abandona-se temporariamente à vida (NP: 28). À primeira vista, temos aqui um abandono à sorte dos dois momentos que compõem o jogo: o lançar dos dados e o cair dos dados. No entanto, para Nietzsche o lançar e o cair dos dados não são dois momentos distintos que o jogador possa separar, não são dois mundos, "são duas horas de um mesmo mundo, dois momentos de um mesmo mundo, meia-noite e meio-dia" (29), que não se dividirão propriamente em dois campos de jogo mas num único tabuleiro de dupla face. Os dois lados desse tabuleiro são "também os dois tempos do jogador e do artista" (29) ou, para regressar à fórmula do radical jogo das crianças, os dois tempos de um jogador que tem de devir criança, desde logo porque o acaso tem a inocência e a irrazoabilidade de uma criança[8]. Para conseguir o lance definitivo e ganhador, a combinação vencedora, o jogador terá de afirmar absolutamente o acaso e não, como é tão frequente no mau jogador, procurar a sucessão de lances que o conduzirão de forma calculada à vitória. Trata-se de conseguir resumir todo o acaso num só lance, afirmando-o num "único número fatal que reúne todos os fragmentos do acaso" (30). A esse jogo que se

7. Doravante NP.
8. Nietzsche assinala que o acaso é inocente como uma criança (1883: 193) mas também que o acaso é arrogante e caprichoso — daí a sua irrazoabilidade —, porque das coisas se pode dizer, em geral, que é impossível que elas sejam razoáveis (cf. 184).

confronta com a combinação fatal e ganhadora, resumida num único lance, a esse jogo que não pode senão ser pensado desse modo absoluto Nietzsche chama *jogo divino*, por oposição à relatividade calculada do jogo humano.

O jogo divino não admite qualquer cálculo de probabilidades através do qual uma longa série de lances fosse levada a produzir um lance ganhador que, anulando o acaso, se mostrasse capaz de resolver o jogo. Como nos ensina o cálculo de probabilidades, se jogarmos à cara ou coroa um grande número de vezes as respectivas proporções tenderão a aproximar-se dos cinquenta por cento. Da incerteza quase cega de um único lance atingimos uma quase-certeza ao fim de uma longa série de lances. Este é mesmo um princípio central do cálculo de probabilidades. O jogo divino é, antes pelo contrário, um mergulho que nega o par clássico causalidade-finalidade, substituindo-o pelo par acaso-necessidade, no qual a necessidade é a afirmação do acaso e não a busca de uma probabilidade ganhadora. Segundo Deleuze, Nietzsche considera que o bom jogador só pode afirmar o acaso de uma única vez se não existir "qualquer fim a esperar nem causas para conhecer" (NP: 31). Cabe ao jogador receber o acaso como um amigo, como um velho conhecido que vem libertar as coisas da *servidão da finalidade*[9]. Esta abertura ao acaso é uma abertura ao destino que conduz cada lance. É esse destino que retorna depois de modo fatal e necessário, por se tratar não de uma combinação final calculada e desejada mas, muito simplesmente, de uma fatal e amada afirmação da necessidade, uma *constelação-resultado* em que cada número não poderia estar noutro lugar.

Nesse quadro, o bom jogador será aquele que não espera qualquer recompensa pelas suas acções, aquele que sabe não existir qualquer objectivo a atingir ou promessa a cumprir. É o destino que afirma a sua potência, mas apenas aquele destino que esse jogador soube fabricar, *fazendo cozer na sua própria panela todo o acaso*[10] para depois o largar de uma só vez. Uma imagem desta implosão do jogo num único lance pode encontrar-se na ideia de que um jogo é tanto mais rápido e mais brutalmente sujeito ao acaso quanto menor

9. "«Por acaso» — é a mais antiga nobreza do mundo, e restituí-a a todas as coisas, libertei-as da servidão da finalidade" (Nietzsche 1883: 184).
10. Ver NP (32), assim como a seguinte passagem de Nietzsche: "Ponho todos os acasos a cozer na minha própria panela. E quando estão bem cozidos, declaro que são excelentes, porque são pratos da minha cozinha" (1883: 190).

for o número de combinações de lances e mais rápida a sua sucessão, como se essa aceleração o sujeitasse a um efeito de encolhimento, aglutinação e sobreposição susceptível de eliminar o seu carácter fragmentário. Também Walter Benjamin assinala que os jogadores têm por hábito apostar apenas no último minuto, naquele instante em que o seu comportamento não pode ser senão reflexo, automático portanto (1982: O12a, 2). É justamente a embriaguez típica dos jogadores que permite associar de modo determinante à maioria dos jogos de azar as ideias de velocidade, repetição e automatismo. O jogador que aquece os dados na sua mão, fervendo o acaso "para lhe reunir todos os fragmentos e para afirmar o número que não é provável, mas fatal e necessário" (NP: 32), não faz na verdade outra coisa senão comportar-se automaticamente. Não se trata de uma acção consciente mas de um automatismo gestual e, por isso, aquilo que este hábito revela é também a distinção entre as acções e os gestos, tal como Bergson a apresenta: *as acções são desejadas e conscientes, os gestos são automáticos* (1900: 103). É então necessário desencadear o *reflexo motor* do acaso porque o jogador só aposta o futuro que não pode antecipar, só aposta o futuro que não pode visualizar conscientemente (Benjamin: O13, 2). O acaso não se interpreta, aceita-se. Só se pode apostar num futuro que não penetra na consciência; apenas a inconsciência e o desprendimento do jogador lhe permitem alcançar a vitória. É este o engano do neófito, que julga ter encontrado *a mão* que lhe permitirá continuar a ganhar. A consciência de que pode ganhar retira-lhe qualquer possibilidade de confrontar o próprio jogo. Quando o acontecimento que vai ter lugar penetra na consciência, é porque o reflexo automático do jogador não foi desencadeado (O13, 1). Diz ainda Benjamim que "este comportamento reflexo do jogador exclui «a interpretação» do acaso", pois o jogador reage ao acaso "como o joelho ao martelo no reflexo da rótula" (O12a, 2).

Este jogo, este lançamento dos dados é um acto que tem muito pouco de racional ou razoável, aspecto que o torna, antes de mais, coincidente com o próprio pensamento e absurdo na sua tentativa trágica de produzir *um único número que não pode ser outro*. Na medida em que "pensar é fazer um lance de dados"[11], há neste jogo divino — ou ideal, para utilizar a expressão já afinada

11. Ver Deleuze, a propósito das semelhanças entre Nietzsche e Mallarmé: "Pensar é fazer um lance de dados. Só um lance de dados, a partir do acaso, poderia afirmar a necessidade e produzir

por Deleuze —, neste jogo liberto da contingência e da necessidade demasiado humanas, qualquer coisa que o aproxima da mecânica do pensamento e da ideia de que se pode desejar o inesperado, de que se pode aceitar a fatalidade de uma autonomia do pensamento que *faz* o mundo, confirmando a potência e o real sentido, mesmo que inadvertido, da última linha do poema fundador de Mallarmé: *Toute pensée émet un coup de dés*[12].

No jogo ideal, a ausência de regras categóricas serve para o libertar da causalidade e do limitado jogo probabilístico que se impõem como princípios do jogo humano. A afirmação de um lance ontologicamente uno (e múltiplo), de um único lance capaz de resolver o mundo, afirma essa distinção qualitativa da diferença, no sentido em que a diferença é fundamentalmente intensiva e que o que volta em cada nova série de lances é aquilo que afirma essa intensidade[13]. Por isso, segundo Deleuze, o segredo do eterno retorno está no facto de este não propor nenhuma ordem que se oponha ao caos. Na realidade, esse eterno retorno, essa repetição intensiva, não é mais do que o próprio caos. Trata-se então de uma *caos-errância*, de uma distribuição nómada que faz surgir uma série de constelações que relevam do domínio do problemático, como Deleuze haveria de escrever em *La Logique du sens*[14] (1969: 305).

Esta particular leitura do conceito de eterno retorno em Nietzsche mostrar-se-á fundadora para alguns aspectos centrais do pensamento de Deleuze e ressurgirá ao longo da sua obra, apesar das diferenças e dos desvios revelados a cada novo reaparecimento. Deleuze regressará amiúde a este jogo divino ou ideal, em especial porque este lhe permite traçar algumas distinções ontológicas essenciais para pensar a arte e os seus mecanismos e o próprio pensamento.

«o único número que não podia ser outro». Trata-se de um só lance de dados, não de uma vitória após vários lances: apenas a combinação, vitoriosa numa só vez, pode garantir o retorno do lance" (NP: 36-37).

12. *Todo o pensamento exprime um lance de dados* — Stéphane Mallarmé [*Un coup de dés jamais n'abolira le hasard* (1897)].

13. Observe-se esta passagem de *Différence et répétition* (*Diferença e repetição*, na edição portuguesa consultada): "O eterno retorno nem é qualitativo nem é extensivo; ele é intensivo, puramente intensivo. Isto é, ele diz-se da diferença. É este o liame fundamental entre o eterno retorno e a vontade de potência. Um não pode ser dito a não ser do outro. A vontade de potência é o mundo cintilante das metamorfoses, das intensidades comunicantes, das diferenças de diferenças, dos *sopros*, insinuações e expirações: mundo de intensivas intencionalidades, mundo de simulacros ou de «mistérios»" (Deleuze, 1968: 392; doravante DR).

14. Doravante LS.

Se, num primeiro momento, como acontece em *Différence et répétition* (1968) e *Logique du sens* (1969), é ainda uma perspectiva do eterno retorno próxima de Nietzsche que prevalece para a definição do jogo ideal e das relações entre acaso e necessidade, em obras posteriores — como é o caso de *Mille plateaux*[15] (1980) ou *Qu'est-ce que la philosophie?* (1991)[16], escritas com Félix Guattari —, o princípio do acaso autonomiza-se, por assim dizer, e ganha um papel central para a compreensão do *caosmos* da criação e do pensamento, como veremos.

Se Deleuze procura caracterizar as linhas divisórias entre esses dois tipos de jogo, não o faz para opor simplesmente o jogo humano ao jogo ideal mas antes como tentativa de *imaginar* para o segundo princípios de uma ordem que desconhecemos, princípios a partir dos quais "o jogo se torna puro" (LS: 75). Quando Deleuze opõe essas duas espécies de jogo, o humano e o ideal, segundo um determinado número de características [ver quadro[17] na página seguinte], evidencia apenas o que está em causa nesse jogo puro, nessa ideia de um jogo puro que parece por vezes tão difícil de arrancar ao pensamento. Na verdade, essa dificuldade advém do modo como este tipo de jogo se mantém irredutível a qualquer noção de presente, a qualquer efectuação, de tal maneira que, se o "tentarmos jogar de outra forma que não no pensamento, nada acontece, e se tentarmos produzir um outro resultado que não seja a obra de arte, nada se produz" (LS: 76).

Semelhante irredutibilidade face ao presente introduz igualmente uma distinção fundamental entre o acontecimento ideal e a sua efectuação no tempo e no espaço, entre o acontecimento e o acidente[18]. No fundo, é ainda a afirmação do domínio do problemático e da divisão entre a instância-problema e a instância-solução. O acontecimento não é problemático em si mesmo, antes define o problema, deixando-se envolver pelo terreno do problemático, no qual todas as perguntas se vão desdobrando em novas perguntas e nenhuma resposta preenche na totalidade as questões que a motivaram, mantendo-as apenas em suspensão. O que retorna a cada nova tentativa é a intensidade criadora do problemático. A cada novo lance inventam-se outras regras e afirma-se,

15. Doravante MP.
16. *O que é a filosofia?*, na tradução portuguesa consultada para este trabalho; doravante QP.
17. Para uma leitura do quadro anexo, ver DR (446-451) e LS (74-82).
18. Ver LS (68-69).

JOGO HUMANO	JOGO IDEAL
Supõe regras categóricas pré-existentes *que determinam probabilidades.*	Não há regras pré-existentes; cada lance inventa as suas próprias regras.
Nunca afirma todo o acaso, fragmenta-o, subtraindo do acaso a consequência devida ao cálculo de cada lance.	*De cada vez, todo o acaso é afirmado num lance verdadeiramente vencedor (uno e múltiplo).*
Os seus lances são numericamente distintos. Pertence ao domínio do extensivo.	Os seus lances são qualitativamente distintos. É por natureza intensivo.
Procede através de distribuições sedentárias de acordo com a hipótese efectuada.	Faz uso de uma distribuição nómada em que o resultado do lance desenha e distribui constelações-problemas.
Pertence ao domínio do categórico e do hipotético.	*Pertence ao domínio do imperativo e do problemático.*
Reenvia para o trabalho e para a moral, é uma aprendizagem da arte da causalidade. Tem uma existência real. Lida com o presente do acidente.	Não reenvia senão para si próprio e não se sujeita a qualquer tipo de moral; afirma a arte da necessidade absoluta. Não pode senão ser pensado. Joga com a atemporalidade do acontecimento

imperativamente, "a vontade de perder a vontade"[19], o desejo de perder o controlo. É assim que "o jogo do problemático e do imperativo substitui o jogo do hipotético e do categórico", recusando de uma vez por todas a prisão de um cálculo de probabilidades e a força impositiva de um conjunto de regras. É também desse modo que "o jogo da diferença e da repetição substitui o jogo do Mesmo e da representação" (DR: 449), o que equivale a dizer que há uma repetição que instaura a diferença (intensiva) subindo à superfície para se pôr no

19. Francis Bacon citado por Deleuze em *Francis Bacon: Logique de la sensation* (1984: 60; doravante LSt).

lugar de uma repetição nua, cíclica e vazia (extensiva)[20]. A imagem que Deleuze encontra para descrever esta forma de jogar é uma vez mais a da constelação: "os dados são lançados contra o céu, com toda a força de deslocamento do ponto aleatório, com os seus pontos imperativos como relâmpagos, formando no céu ideais constelações-problemas" (DR: 449).

Graças à sua natureza ideal, o acontecimento pode suspender o tempo instituindo uma singularidade atemporal e neutra. O acidente é assim actualidade e o acontecimento, coisa sem medida e sem espessura. Um é actual, o outro virtual, como Deleuze torna claro ao recordar as diferenças entre *Aion* e *Chronos*, entre, por um lado, um *Aion* "que se libertou do seu conteúdo corporal presente" e é lugar dos acontecimentos incorporais e, por outro, um *Chronos* que é "inseparável dos corpos que o preenchem como causas e matérias", lugar dos acidentes que dependem de uma corporalidade que se precipita no presente (ver LS: 193-195). O presente do acontecimento será por isso o tempo *de uma operação pura*, um puro instante sem espessura como o presente das marionetas de Kleist, o *único ponto em que as duas extremidades do mundo circular se reencontram* (1810: 215). Esse presente é, ao mesmo tempo, implosivo e explosivo. Por outras palavras, é a mais pequena mas também a maior unidade de tempo pensável; presente do *instante* e não presente do *agora*. É o infinitamente pequeno e o infinitamente grande em que cada acontecimento, nesse tempo sem medida do *Aion*, "é mais pequeno que a mais pequena subdivisão" na actualidade do *Chronos*, e, simultaneamente, maior do que o ciclo inteiro (DR: 80). É também por isto que o jogo ideal parece desprovido de qualquer realidade e não pode senão ser pensado, ou melhor, é por isso que "ele é a realidade do próprio pensamento" ou "o inconsciente do pensamento puro" (LS: 76). É, finalmente, em razão disso que o seu resultado não pode ser outro que não a obra de arte. Esse jogo que parece não ter realidade torna-se real através do pensamento e da arte, através da sua irredutibilidade — deslocação *atopológica* — que põe em causa *a realidade, a moralidade e a economia do mundo* (*idem*), ao contrário desses jogos humanos que mais não são do que pressupostos

20. Ver DR (461-463). Esta é também a inversão do platonismo de que nos fala Deleuze no primeiro apêndice de LS, fazendo o simulacro (fantasma) afirmar toda a sua potência, assunto ao qual voltaremos.

morais, enquanto aprendizagem das leis da causalidade e da moralidade[21]. Pese embora o seu carácter problemático e a sua identificação com o jogo ideal, o lugar da arte é o mundo, "isto porque não há outro problema estético a não ser o da inserção da arte na vida quotidiana" (DR: 462), como nos ensinou, de resto, a história das vanguardas ao longo do último século e meio. Por isso dissemos que apenas num primeiro momento nos afastaríamos do jogo enquanto actividade quotidiana ou mundana, por isso lembrámos como a divisão entre jogo humano e jogo ideal, tal como apresentada ainda há pouco em quadro esquemático, poderia ser enganadora. Em Deleuze, a noção de jogo ideal dobra-se sobre si própria e deita-se no plano da vida, o único plano onde pode de facto acontecer.

Para o trabalho que aqui se inicia, sublinhe-se o modo como se cruzam os problemas da estética e da ontologia na obra de Deleuze, em particular nesta noção de jogo ideal que só poderá ser radicalizada no plano do pensamento e, para aquilo que nos importa, no plano da arte[22]. A arte luta contra o caos deitando-se com ele, porque essa luta "não se passa sem afinidade com o inimigo" (QP: 178). Essa é, de resto, uma luta que não se faz contra o caos mas com o caos.

*

Há qualquer coisa de ontológico na repetição que se faz sobre a diferença e afirma o domínio do problemático, algo que só se torna possível, segundo Deleuze, pelo facto de essa repetição ser da ordem do *milagre*, declarando-se contra a lei e contra o regresso do *mesmo* (DR: 43). A repetição, essa repetição ontológica da arte e do pensamento, exprime "uma singularidade contra o geral, uma universalidade contra o particular, um notável contra o ordinário, uma instantaneidade contra a variação, uma eternidade contra a permanência" (DR: 44),

21. Ver DR (447) e LS: (75).

22. Ana Godinho abordou esta articulação entre ontologia e estética no pensamento de Deleuze num livro publicado recentemente (*Linhas do estilo: Estética e ontologia em Gilles Deleuze*, 2007), propondo uma leitura da estética do filósofo francês que oferece uma total imbricação entre a arte e a vida.

isto é, exprime a força do acontecimento contra a debilidade do acidente. Afirma-se contra a *doxa*, afirma-se como transgressão e desvio que questiona as leis. Ora, acontece que uma leitura demasiado literal deste desejo transgressor, desta exterioridade declarada de uma repetição que afirma a diferença, dificilmente aguenta o embate com a realidade de uma arte que teve de aprender a lidar com os seus próprios fantasmas. É necessário começar por olhar para lá das velhas lógicas da ruptura e da transgressão que marcaram decisivamente a modernidade para podermos depois recordar como as novas vanguardas do terceiro quartel do século XX tiveram já de se reposicionar perante a ameaça de uma completa anulação dessa exterioridade transgressora. A afirmação de um desvio que rompe com a norma, de uma anti-tradição como princípio de acção, tornou-se impossível de sustentar assim que a transgressão se viu, rapidamente, incorporada no seio legitimador da tradição estética. As neovanguardas do pós-guerra foram assim obrigadas a lidar com as impossibilidades, de cariz aporético, derivadas de uma ruptura que passou a ter de realizar-se num espaço sem fronteiras claras. A ausência de uma exterioridade para habitar, assim como de um interior para transgredir (ou recusar), esvaziou-as potencialmente de qualquer ambição fracturante e o seu exemplo não deve ser esquecido[23]. Em consequência, ainda hoje só um entendimento da arte como experimentação e da experimentação como enunciação permanente de um problema pode libertar a arte desse abraço fatal.

O carácter ontológico de tal retorno, como repetição, não se encontra, de modo algum, em qualquer anunciada transgressão. Encontra-se, isso sim, na sua afirmação enquanto acontecimento problemático, tal como o apresentámos ainda há pouco: *o que regressa a cada nova tentativa, a cada nova repetição, é a intensidade criadora do problemático em que cada pergunta se vai desdobrando em novas perguntas, em que nenhuma resposta preenche na totalidade as questões que a motivaram*.

23. Ver o clássico *Theorie der Avantgarde* (1974), de Peter Bürger, assim como a sua sequela, *Zur Kritik der Idealistischen Ästhetik* (1983). Como síntese crítica deste jogo especular entre as vanguardas históricas e as neovanguardas que se afirmaram a partir do final da década de 50, confrontar também o primeiro capítulo — intitulado "Who's Afraid of the Neo-Avant-garde?" — de *The Return of The Real,* de Hal Foster (1996: 1-32).

Toda a experimentação artística é lúdica, no sentido em que é um jogo, ainda que sem regras, talvez até um jogo ideal, que se joga não para atingir um objectivo mas apenas para desafiar os limites do próprio jogo, inventando as regras a cada novo lance. Em razão disso, experimentar não é a confirmação de uma hipótese mas sim aprendizagem do acaso, preparação do acontecimento — recordemos de novo os dados que se aquecem na concha da mão. Experimentar é uma aprendizagem do domínio do problemático, é a criação de uma singularidade "pré-individual, não pessoal, aconceptual" (LS: 67), ou seja, de uma neutralidade que resulta melhor se definida como *desaprendizagem*. O que esta experimentação incessante nos ensina é tão só a lançar os dados — lançados para que possamos aprender a lançá-los (Gil, 1998: 21).

A arte enquanto jogo ideal é conduzida pela circularidade própria do acto experimental. Não devemos todavia confundir experimentação com ruptura, porque se as vanguardas nos deixaram alguma herança esta foi definitivamente o esgotamento do modelo de ruptura e transgressão associado pela arte moderna ao acto de experimentar — *já não há terra pura, já não há lugar seguro*[24]. Ainda assim, e mesmo sendo este jogo ideal um jogo sem regras e que afirma o acaso, tão-pouco podemos dizer que esse acaso nasça do arbitrário (Gil, 1998: 20). Pelo contrário, e como cada lance é fatal e necessário, o acaso do jogo ideal é, antes de mais, desejado e recebido como um velho conhecido.

É então na experimentação, e no encontro fatal com o acaso como reflexo do processo experimental, que devemos procurar a diferença ontológica da arte. Esse será mesmo o principal aspecto a reter do conceito de jogo ideal.

24. "There is no pure land. No safe place", expressão que desviámos, quase em regime de associação livre, da letra de uma canção de Laurie Anderson ("Love Among the Sailors", do álbum *Bright Red*, de 1994).

1.3. A arte como jogo quase-ideal

A acreditar em Deleuze, Francis Bacon[25] utilizava o acaso na sua pintura no preciso sentido de uma esponja que apaga ou de um sopro que tudo arrasta à sua passagem. Tratar-se-ia de assegurar uma certeza às *probabilidades desiguais* que se oferecem em cada tela virgem: a da diferença inerente a um espaço de aparição; dito de outro modo, garantir não a vitória de uma probabilidade mas o espaço para uma "acção sem probabilidade" (LSt: 60). Contudo, as probabilidades desiguais que podem surgir na superfície da tela como resultado de uma série de acções, mais ou menos involuntárias, não passariam de meros dados probabilísticos pré-pictóricos se não fossem manipuladas num segundo momento, esse sim efectivamente pictórico. O acaso deverá passar da condição acidental ao estatuto de acontecimento, num processo de diferenciação entre *as probabilidades concebidas* e *o acaso manipulado* (LSt: 61). Encontra-se aqui uma característica diferenciadora entre um estado pré-artístico e a condição de efectuação da arte. Daí a crítica de Deleuze ao *ready-made* duchampiano como mero cartaz (*pancarte*) definidor de um território ao qual faltará a criação de um estilo (processo desterritorializante)[26]. Nessa crítica que atribui ao *ready-made* — e, por arrastamento, a uma boa parte da arte do século XX — um estatuto proto-artístico adivinha-se porém a necessidade de encontrar no acto da criação algo que possa transcender uma simples relação com os dados pré-artísticos que estão na origem de qualquer obra de arte. Em suma, pressente-se ainda a importância atribuída ao gesto — tal como o podemos opor à acção — enquanto criador de uma diferença estética. Esta é uma dúvida que se evidencia quase sempre que Deleuze escolhe uma obra — das artes plásticas ou da literatura — para servir de *mediadora*[27] da sua filosofia.

25. Continuamos a seguir Deleuze em *Francis Bacon: Logique de la sensation* (1984).
26. Ver MP: 388-390; LSt: 61.
27. Sobre a função de mediação que certas obras e autores podem tomar para Deleuze, ver o esclarecedor capítulo "Les Intercesseurs", uma entrevista de 1985 publicada em *Pourparlers* (Deleuze, 1990: 163-184).

Os autores de eleição de Deleuze corporizam, em primeira instância, um lugar fora do lugar e uma radicalização da estética como afirmação da vida de um modo que é essencialmente o da modernidade e o da transgressão das vanguardas. De Kafka a Melville, de D. H. Lawrence a Proust ou Beckett, passando por Bacon ou Pollock, entre vários outros, sempre essa pulsão transgressora do jogo puro parece ser trazida por Deleuze à discussão. Ora, pensamos que essa percepção é enganadora e que é possível encontrar no seio mesmo da sua filosofia uma resposta para este problema. Desde logo, quando Deleuze identifica (em Joyce, Kafka ou Bacon, por exemplo) uma abstracção que já não é auto-purificação mas, ao invés, resultado dessas máquinas abstractas que empurram a arte para fora de si própria e que afirmam uma heteronomia dos meios[28]. *Como pensar esta ideia de abstracção, com a sua recusa de uma pureza redutora e auto-silenciadora, enquanto entidade produtiva e produtora; como ligar essa força à ontologia da arte e ao jogo do acaso sem uma simplificação redutora, uma explicação das origens, uma análise de causas e efeitos ou uma mera simplificação dos mecanismos e processos da arte?* É justamente a ideia de uma heteronomia da abstracção, na qualidade de argumento da arte, aquilo que nos permitirá prosseguir, ajudando-nos a questionar passo a passo a potência do acaso no seio da experimentação estética.

Em *Nietzsche et la philosophie* Deleuze invoca as semelhanças entre as obras de Mallarmé e as de Nietzsche no que respeita ao entendimento de um jogo incorporador do acaso apenas para nelas descobrir uma diferença substantiva capaz de ilustrar os diferentes pesos e contrapesos que se impõem à pureza do jogo ideal. Deleuze destaca quatro semelhanças essenciais entre Mallarmé e Nietzsche no que respeita ao lançar dos dados: (1) *pensar é fazer um lance de dados; a combinação vitoriosa é resultado de um só lance e os dados que caem formam uma constelação vitoriosa*; (2) *o homem não sabe jogar e é impotente quando se trata de lançar os dados*; (3) *o lançar dos dados representa uma tentativa trágica por excelência, sendo por isso irrazoável e irracional*; (4) *o número formado pela constelação vitoriosa é o livro, a obra de arte como resultado e justificação do mundo, simultaneamente uno e múltiplo; a*

28. A propósito desta questão ver Rajchman (1994: 67-68).

unidade do texto, a sua autonomia expressiva, é pois incorruptível (NP: 36-38). Mas Deleuze recorda também que estas semelhanças, por mais importantes que sejam, são ainda superficiais, já que Mallarmé — nisso se distinguindo de Nietzsche — concebe "a necessidade como abolição do acaso" (NP: 38), o que é o mesmo que dizer, como fez notar Blanchot, que o poeta francês utiliza a obra de arte para derrotar o acaso, escapando-lhe através da estrutura e da delimitação da linguagem (Blanchot, 1959: 238), sempre com base numa disposição inicial, numa *arquitectura premeditada* e *calculista* que impõe como objectivo a vitória sobre o acaso. Nesse sentido, para Mallarmé a poesia afirmaria a vitória da linguagem sobre as contingências da vida (Blanchot: 236-237), na senda do velho pensamento metafísico e transcendental da dualidade dos mundos, à luz do qual o acaso é a realidade que deve ser negada para que a essência das coisas se possa revelar e a vitória sobre a página em branco é a vitória sobre o acaso, enquanto recusa do virtuosismo e afirmação da textura própria do poema, em corpo e em espírito. O acaso seria em Mallarmé a impureza que é necessário abolir para aceder a um mundo superior. Para Deleuze, com a sua oposição entre acaso e necessidade, esta atitude é uma negação não apenas do acaso mas da própria vida (NP: 38). Acrescentaríamos que se trata de uma negação da ideia de experimentação como acto de liberdade e ensaio de finalidades[29]. Não haverá experimentação sem acaso nem arte sem experimentação.

A resposta de Deleuze a este problema faz-se pela afirmação da existência de uma série de *planos* que se traçam sobre o campo devastado e a devastar

29. No entanto, à margem do argumento de Deleuze que temos seguido, podemos encontrar também em Mallarmé os sinais de uma importante experiência de negação do esteticismo da *arte pela arte*, que transforma a sua obra num excelente exemplo da tentativa de conjugar a unidade do acaso vencido e do acaso irredutível, da intenção consciente e da matéria inconsciente, aspectos que a convertem, portanto, em algo "que faz prova da literatura", como nos diz Jacques Rancière em *Mallarmé: La politique de la sirène* (1996: 107). Aliás, este livro do filósofo francês é uma tentativa de contrapor à obscuridade e à incomunicabilidade muitas vezes associadas à obra de Mallarmé um outro tipo de dificuldade, mais característica dos textos que desejam, por um lado, recusar uma mera inscrição no campo da comunicação e da banalidade e, por outro, compreender o espírito político do seu tempo — e repare-se como, de acordo com Rancière, a política era tão importante para Mallarmé. É justamente este último aspecto — que Rancière transforma numa das teses centrais do seu livro — que nos pode ajudar a perceber como a obra de Mallarmé, através da sua aparente negação da ideia de experimentação enquanto acto de liberdade — na sua instrumentalização do acaso — oferece uma radical experiência da linguagem e do pensamento que é também política, assim se opondo à sua inscrição na tradição moderna e formalista de uma literatura ensimesmada e ligada quase exclusivamente aos mecanismos do seu esgotamento linguístico, em toda a sua especificidade.

dos dualismos arborescentes — que assim criam uma *coalescência rizomática* — e, sobretudo, pela afirmação da experimentação como entendimento cartográfico próprio da arte e do pensamento, como se, a cada novo lance, os "caminhos virtuais se juntassem ao caminho real que recebe novos traçados, novas trajectórias" (1993: 94)[30]. Esta é a afirmação programática de uma linha de fuga ou desterritorialização capaz de tudo nivelar num mesmo *plano de consistência* (MP: 15-16). A arte — tal como a filosofia e a ciência, cada uma a seu modo — traça assim planos sobre o caos e o artista arranca do caos o próprio caos, vencendo-o como a um amigo. De uma certa maneira, a arte não luta contra o caos, convoca-o para o seu seio como instrumento contra a *opinião* (QP: 177-179). A arte não é o caos, mas simplesmente experimentação sobre o caos, composição do caos, *caosmos* "não previsto nem concebido" (QP: 176). A arte transforma o caos agindo com ele e sobre ele, transformando a "variabilidade caótica em variabilidade *caóide*" (*idem*). Num gesto em que a variabilidade se torna elástica, a arte *traça planos sobre o caos*. Essa é uma outra forma de articular uma recusa da transcendência, já que a arte não se eleva sobre o caos, deita-se nele ou, como dizíamos há pouco, deita-se com ele.

Todo este movimento sobre o plano implica um entendimento cartográfico do real, por oposição ao decalque do protocolado e aos modelos estruturais ou generativos. O mapa opõe-se ao decalque porque, ao contrário deste, se orienta para uma experimentação conectada [*en prise sur*] com o real (MP: 20). A experimentação liga-se ao real porque é sobre o mundo que se experimenta. Já não se trata de ir para além do real, mas sim de o mapear sobre o próprio mundo — fazer a arte pensando o mundo no mundo (19-22). Este é um projecto que tudo transforma numa *máquina abstracta* que pensa e faz o mundo num mesmo gesto, uma máquina em que o acaso já não esconde um inconsciente incontrolado, pelo que passa a coexistir com a ideia de um inconsciente produtivo e produzido (MP: 348). Esbate-se assim a velha dualidade entre consciente e inconsciente. Tal projecto só é possível porque a linguagem também pensa e o pensamento está incrustado na língua. Pensa-se fazendo e faz-se pensando. Experimenta-se na linguagem; ou, tentando uma tradução plástica

30. *Critique et clinique* (doravante CC); *Crítica e clínica,* na tradução consultada.

desta expressão, experimenta-se nas coisas, com as coisas. O acaso nas artes plásticas só poderá ser pensado a partir dessa experimentação directa com as coisas do mundo.

É talvez por tudo isto que, em *Mille plateaux*, Deleuze nos apresenta a ascese e a sobriedade como condições da prática artística. Indo ainda um pouco mais longe, diremos que esses são gestos que atravessam toda a arte: uma vontade de ser *imperceptível, indiscernível e impessoal*; um desejo de encontrar uma zona imperceptível em que as obras possam existir, o que só é possível através da redução a uma linha abstracta ou a um traço, como lhe chamou Deleuze. *Devir-imperceptível* é então eliminar, eliminar até ao ponto em que nos tornamos um traço no meio de outros traços, uma linha no meio de outras linhas (MP: 125, 342-3). Só assim se pode conseguir ser uma *influência, uma coisa intangível, invulnerável, sem frente nem retaguarda, pairando como um gás, soprando como um vapor, em qualquer lugar* (Lawrence, 1928: 199), como é desejo e apanágio da arte. Um espaço onde deixamos as coisas falar com os seus automatismos próprios, com a sua mecânica própria, e onde nos abandonamos ao jogo como um verdadeiro jogador. Uma possível interpretação, a partir da noção de jogo ideal, da arte ou do fazer arte como coisa transcendente tem, por conseguinte, de encontrar a sua refutação no interior da própria filosofia de Deleuze. O jogo ideal deve afastar-se desse jogo divino que segue a fórmula heideggeriana da *diferença ontológica*, presente em autores como Eugen Fink, que apresenta o jogo como *metáfora do mundo* ou como gesto cósmico de sentido holístico e totalizador (ver Fink, 1960; DR: 448, n5). De outro modo, cairíamos numa armadilha em que qualquer ideia de uma ontologia para a arte se situaria para além da própria arte.

Quando se fala da presença do acaso na arte confunde-se amiúde o acontecimento ideal com a sua efectuação espácio-temporal, o instante-problema com o instante-solução. De resto, não devemos ignorar que, aquém (ou além) da definição de uma ontologia estética inerente à noção de jogo ideal, temos ainda o conjunto de condições materiais que a sua efectuação traduz como resultado da prática artística. Pensar a incorporação do acaso na arte é jogar com as impurezas da sua prática e será também por aqui que poderemos formular uma nova objecção à noção de jogo ideal. O conceito de eterno retorno, tal como

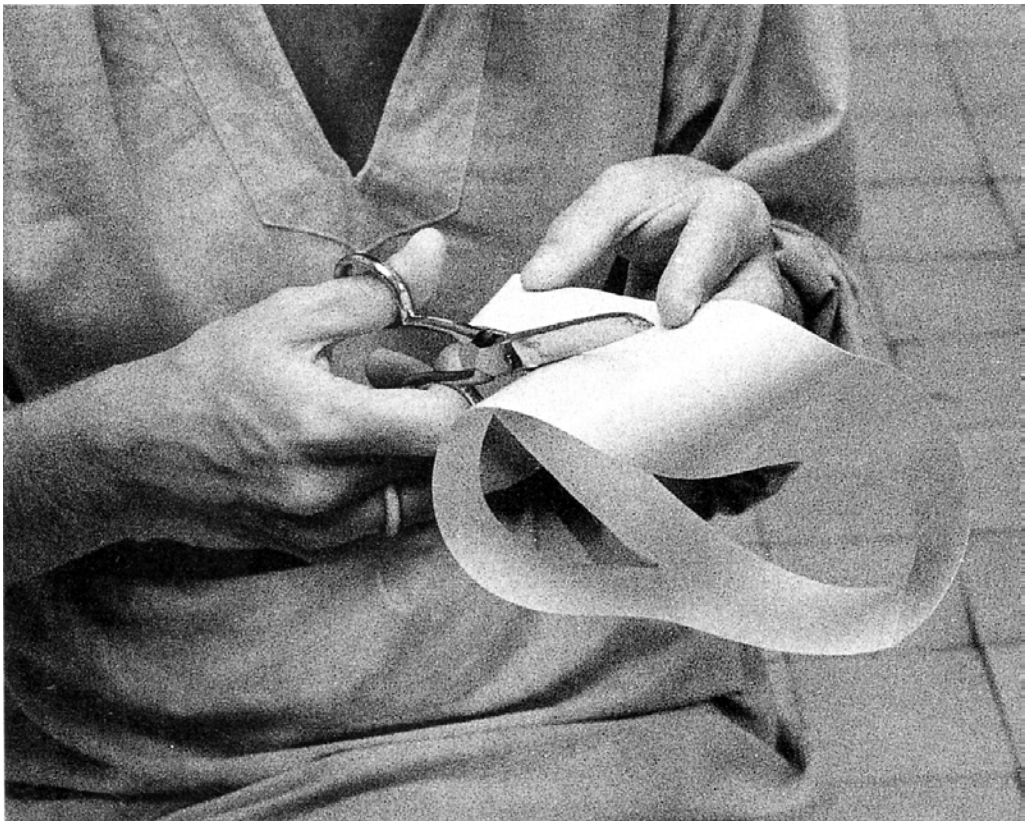


Fig. 1 — Lygia Clark, *Caminhando*, 1963.

Deleuze o trabalha a partir de Nietzsche[31], concentra em si, ainda, a necessidade — ou o desejo — de uma combinação ganhadora, revelando um anseio de superação das impurezas da prática artística. Mesmo quando Deleuze afirma que o jogo ideal não pode ser senão pensado e que a obra de arte é o seu único resultado possível, procura ainda um resultado que possa transcender as contingências próprias da arte. Os dois conceitos funcionam aqui de modo reflexivo: o *actual* da prática artística é reflexo da virtualidade do seu acontecimento ideal. Por isso referimos as contradições do efeito transgressor que Deleuze associa à arte moderna (em DR e LS, por exemplo) e que não pode, sem o devido ajustamento, ser utilizado para situar as práticas artísticas contemporâneas. Impõe-se, portanto, um diferente entendimento da contra-efectuação

31. E que aqui analisamos com base em NP, DR e LS.

do instante, do presente que marca o acontecimento ideal e que reúne acaso e necessidade num só lance.

Há um lado sedutor na fusão entre ontologia e estética que se adivinha em Deleuze, nessa ideia de que o processo criativo possa ser uma fonte de vida, reunindo as duas partes da estética — experiência e experimentação[32]. Mas há também aspectos difíceis de sustentar na afirmação do carácter ontológico do jogo ideal, na medida em que essa afirmação se arrisca a justificar a soberania da arte e o seu desejo de absoluto. Na realidade, só um jogo ideal livre de qualquer *necessidade* transgressora se poderá transformar na garantia de defesa da arte contra si própria (o redobrar da dobra). Só uma arte em pleno estado de suspensão, uma arte que se vire contra si mesma, poderá sobreviver afirmando a sua potência de fantasma e a sua natureza problemática, numa configuração próxima de uma banda de Moebius **[fig. 1]**. Desse modo se reunirão, finalmente, "as condições da experiência real e as estruturas da obra de arte: divergência das séries, descentramento dos círculos, constituição do caos que os inclui, ressonância interior e movimento de amplitude, agressão dos simulacros" (LS: 301). De uma certa maneira, a arte é apenas um jogo quase-ideal porque, como sempre acontece com a arte, as coisas interrompem-se antes mesmo de se concluírem, para recomeçarem então de novo. A arte não é, em absoluto, um jogo ideal porque tem, felizmente, de lidar com as impurezas da sua prática. Encontraremos nessas impurezas, assim como nos ruídos, falhas, acidentes e imprevisibilidades das coisas e do mundo a matéria — porque a plasticidade da arte não admite outra — de que se faz a presença do acaso na arte.

32. Sobre este aspecto cf. Godinho (2007: 126-129).

1.4. Uma crítica à óptica do desencantamento

Num dos fragmentos dos "Paralipómenos"[33] (1970b) à sua *Teoria Estética*, Adorno defende que a necessidade histórica de a arte atingir a sua maioridade implica a recusa do seu carácter lúdico (que nunca desaparece por completo), porquanto as formas lúdicas são restauradoras, arcaizantes e regressivas, associando-se a um impulso repetitivo[34]. Adorno afirma até, a dado momento — num argumento que é também uma crítica à presença das ideias de repetição e imitação tanto no jogo como na arte —, que o jogo, com a sua função disciplinar, exercida compulsivamente através da repetição, acaba por negar o princípio da arte como ensaio de liberdade:

> No carácter lúdico específico, a arte, em áspera oposição à ideologia shilleriana, alia-se à não-liberdade. Penetra assim nela um elemento hostil à arte [...]. Enquanto outrora toda a arte sublimava momentos práticos, o que nela é jogo — através da neutralização da práxis — adere precisamente ao seu anátema, a sua compulsão ao sempre-semelhante e, na adaptação psicológica ao instinto de morte, transforma a obediência em felicidade. O jogo na arte é, desde o início, disciplinar, realiza o tabu sobre a expressão no ritual da imitação; quando a arte é inteiramente jogo, nada resta da expressão. [...] Só quando o jogo percebe o próprio horror, como em Beckett, é que ele na arte participa possivelmente na reconciliação. (1970b: 100)

Esta passagem é certamente devedora de uma visão arqueológica da psicanálise — aquela que olha para a repetição como um retorno compulsivo ao passado —, em particular de algumas das ideias de Freud sobre o jogo e a repetição. Em "Além do princípio do prazer"[35] (1920), Freud associa o prazer à

33. Compilação de fragmentos que se destinavam a um capítulo, nunca terminado, da *Teoria Estética* e que leva o seguinte título no original alemão: *Ästhetische Theorie. Paralipomena: Frühe Einleitung* (1970b). Apesar de se tratar de um texto que surge como suplemento à *Teoria Estética* nas edições alemãs de referência, atribuímos-lhe uma entrada própria na bibliografia pelo facto de na versão portuguesa se ter optado pela publicação separada dos dois textos.
34. Também no corpo da *Teoria Estética* se encontram referências semelhantes (por exemplo, 1970a: 54, 119-120).
35. "Jenseits des Lustprinzips" (1920).

experiência da repetição, ao retorno do mesmo, designadamente quando refere o jogo das crianças e a insistência destas para que a repetição seja exaustiva e idêntica[36]. Não deixa, contudo, de ressalvar que essa pulsão, sempre que age em oposição ao princípio do prazer, pode adquirir uma força quase *demoníaca*, fazendo regressar o passado de modo compulsivo. Em tais circunstâncias, para Freud, a repetição é regressiva e a pulsão, um impulso ligado à reposição do estado anterior das coisas, um gesto de defesa face às ameaças externas, "por outras palavras, a expressão da inércia inerente à vida orgânica" (254). No entanto, segundo a interpretação lacaniana dos textos de Freud, repetição não é reprodução — "*Wiederholen* não é *Reproduzirien*" — e é nesse sentido que Lacan sugere a apropriação dos termos *tuché* e *automaton*, num recuo até Aristóteles, para repensar a ideia de repetição e a sua ligação ao acaso e ao automatismo[37]. Ora, se podemos traduzir *tuché* como "acaso" e *automaton* como "espontaneidade"[38], Lacan diz-nos por seu lado que o *tuché* é "um reencontro com o real". A função do *tuché*, do real como reencontro, é a do trauma, ou do real traumático que se revela assim como *automaton*. A repetição é uma forma de projectar o real entendido como traumático e o seu *punctum* (para usarmos um termo de Barthes), esse *tuché*[39]. E, se "aquilo que se repete, é [...] sempre qualquer coisa que se produz — a expressão diz-nos bastante sobre a sua relação com o *tuché — como que ao acaso*" (Lacan, 1973: 65), teremos que, para Lacan, a diversidade radical da repetição é aquilo que a pode instituir como verdadeiro segredo e sentido do lúdico.

Mesmo sem discutir em detalhe a importância destas ideias para a psicanálise, não devemos deixar de sublinhar a potência criadora (e não reprodutora) da repetição que se liberta através do jogo, tal como a expusemos há

36. Ver Freud, 1920: 253. Para um contraponto a esta ideia de uma repetição que não deseja senão o retorno do mesmo, confrontar, por exemplo, Deleuze em DR e, particularmente, no texto "O que as crianças dizem" (CC: 87-95).

37. A sugestão de Lacan surge no seu seminário de 1964. Ver *Séminaire, Livre XI: Les quatre concepts fondamentaux de la psychanalyse -1964* (Éditions du Seuil, 1973), particularmente a sessão de 12 de Fevereiro, que leva o título "Tuché e automaton" (63-75), mas também as restantes sessões reunidas em "L'Inconscient et la répétition" (23-75).

38. A tradução de *automaton* como "espontaneidade" só será aceitável desde que possamos manter presente que tal noção deve incorporar o princípio de que "uma coisa que é, ou que aconteceu, pode não ser ou não ter acontecido", desde logo *porque ela não tem causa antecedente designável* [ver nota de Pierre Pellegrin na versão em francês do Livro II da *Física* de Aristóteles, que foi consultada para este trabalho (IV, 36, n1).

39. Sobre este assunto ver também *The Return of The Real*, de Hal Foster (1996: 162ss).

instantes — em contraponto a um entendimento arqueológico do inconsciente pulsional —, partindo do conceito de jogo ideal e de um entendimento cartográfico do real. Não esqueçamos que já Benjamin chamava a atenção para a lei da repetição no jogo infantil, cuja essência reside em boa parte no *outra vez*: a cada novo jogo tudo começa de novo, "não um «fazer-de-conta-que» mas um «fazer-sempre-de-novo»" (1928: 176). No seu carácter compulsivo, o jogo e a repetição só podem ser associados a um efeito regressivo se não formos capazes de entender que a sobreposição da repetição encontra sempre novos arranjos, que "não se trata da procura de uma origem, mas de uma avaliação de *deslocamentos*" (CC: 90). Uma crítica à noção de inconsciente na psicanálise, quando confrontada a partir do princípio da mobilização, por oposição à sua visão arqueológica e estática, será mesmo um argumento que retomaremos no final deste estudo.

Assim como não podemos concordar com a identificação, no jogo infantil, da repetição com um retorno do sempre-semelhante ou, no plano pulsional, com o regresso ameaçador do passado, parece-nos também inaceitável a ideia de que o jogo é mera imitação e não deve por isso ter lugar na arte. Com efeito, esta visão do jogo na arte é limitada porque apenas compreende o princípio do jogo regulamentado, repetitivo e normativo, não incorporando as características mais complexas do jogo, aquelas que dependem da regra que permite ultrapassar a regra, da tal excepção que tem lugar também como centro do jogo. Esse entendimento da presença do jogo na arte mostra-se limitado sobretudo porque é incapaz de confrontar a prática artística com a noção de jogo ideal. Adorno sabe que é impossível pensar a arte sem o jogo e a repetição[40]; no entanto considera que estes são *temíveis vestígios* que podem determiná-la negativamente (1970b: 100). Trata-se ainda da interpretação do jogo e do jogo na arte como repetição nua e servil, apesar das reservas à crítica da arte em Platão que encontramos na *Teoria estética*[41]. Esta crítica ao jogo na arte

40. Não nos podemos esquecer que Adorno considera, apesar de tudo, que o carácter lúdico é inerente e necessário à arte — desde que se distancie tanto dos aspectos disciplinares como da sublimação do quotidiano —, em especial se a arte for capaz de tomar consciência da sua própria negatividade (como no exemplo antes referido de Beckett).

41. Ver, por exemplo, a seguinte passagem da *Teoria estética*: "A crítica da arte de Platão não é, pois, pertinente, porque a arte nega precisamente a realidade literal dos seus conteúdos materiais, que ele lhe enumera como mentiras. [...] Apesar de tudo, não pode eliminar-se a mancha da mentira

está também de acordo com o carácter essencialmente anti-vanguardista da estética de Adorno, o qual se expressa através de um entendimento restrito e exigente da obra de arte, como coisa que deve planar acima da banalidade do quotidiano[42] — ou contraditá-la, afirmando-a negativamente —, e da respectiva incapacidade de aceitar uma arte *na qual o material bruto se torna momento de expressão, assim integrando aquilo que não é definido pelo sujeito* (ver Bürger, 1985: 93).

A associação entre a arte e o jogo resulta, antes de mais, como temos visto, da classificação de ambos como actividades excepcionais capazes de se situar fora da realidade e do mundo das obrigações e de se impor como escape provisório, pausa ou recreação, isto é, como ocupação frívola, intemperada e ociosa. É, entre outros aspectos, o carácter desta aproximação que sustenta a desconfiança de Platão em relação ao simulacro, assim como a sua crítica à mimese (*mimesis*), da arte e do jogo, em parte justificadas por aquilo que o filósofo grego entende ser o princípio de irrealidade do jogo (e da arte), no quadro do *modelo do espelho* que a sua filosofia ajudou a instaurar. Para melhor situarmos o condicionamento da arte e do jogo através desse modelo teremos de regressar a Eugen Fink, que — apesar do esquema problemático da busca de uma *diferença ontológica* por via do jogo — foi capaz de estabelecer, em *Spiel als*

---

na arte; nada garante que ela mantenha a sua promessa objectiva. Eis porque toda a teoria da arte deve ao mesmo tempo ser crítica da arte" (1970a: 101). No entanto, a perspectiva platónica que ainda perpassará em Adorno — escondida, é certo — vê-se confirmada na seguinte passagem, escrita a propósito da crítica a Huizinga e às teses de *Homo Ludens* (1938), a qual parece justificar a entrada dos "Paralipómenos" que temos vindo a citar: "Não vê [Huizinga] quão frequentemente o momento lúdico da arte é cópia de uma práxis, em grau muito mais elevado do que a cópia da aparência. Em todo o jogo, o fazer é uma práxis esvaziada contedualmente da relação aos fins, mas consolidada, no entanto, segundo a forma e a própria execução. O momento de repetição no jogo é a cópia de um trabalho não-livre, da mesma maneira que o desporto, forma dominante do jogo extra-artístico, lembra ocupações práticas e cumpre a função de habituar continuamente os homens às exigências da práxis, sobretudo através da transformação reactiva do desprazer físico em prazer secundário, sem que eles se apercebam do contrabando da práxis" (1970b: 101). Esta crítica é merecedora de um reparo, já que dialéctica típica da Escola de Frankfurt impede também que em relação ao desporto, que Adorno vê como mera função de habituação e treino ligada à práxis, se possa entender o exercício físico (com ou sem competição — *agôn*) como algo que está muito para lá de um simples contributo funcional para a integração do indivíduo na sociedade. Com efeito, o jogo do desporto, em especial nas suas modalidades menos compostas e condicionadas, pode aproximar-se, por exemplo, do *spieltrieb* de Schiller, ou mesmo resultar numa transcendência do corpo.

42. O anti-vanguardismo de Adorno é, no essencial, uma reacção ao ataque das vanguardas históricas à autonomia da arte e sua consequente trivialização (ver Bürger, 1985).

Weltsymbol[43] (1960), o elo entre a crítica à metafísica (em Platão e Aristóteles) e a necessária recuperação da potência do jogo. O modelo platónico do espelho é aí sucintamente apresentado do seguinte modo: "O poeta, diz Platão, é semelhante ao pintor; e este, a um espelho. Continuamos todos prisioneiros da fascinação exercida pela interpretação de Platão, há tanto tempo quanto compreendemos o jogo como reflexo especular" (Fink, 1960: 78). O poeta e o pintor são como que fantasmas que copiam e produzem novos fantasmas, e é esta a fascinação da qual nos devemos libertar. O modelo do espelho é uma espécie de *óptica do desencantamento* através da qual se interpreta o jogo como cópia e imitação, enquanto mimese, dentro da perspectiva platónica que olha para a *techné* como essencialmente mimética em essência (ver 101-102). Mas o que é esse desencantamento? É aquilo que faz as coisas aparecerem sob uma luz gelada, longe da magia oferecida por um entusiasmo transfigurador. Sob essa luz, "o jogo adquire o carácter fatal de não ser apenas um «simples jogo»" (103).Temos o encantamento próprio do jogo e, através da desmontagem do seu carácter transfigurador, temos ao mesmo tempo uma tentativa de compreensão do jogo que cria o efeito contrário. A crítica platónica da poesia será um excelente exemplo desta óptica do desencantamento (104). Mas esta ideia só se sustenta se aceitarmos que o fenómeno óptico da reflexão nos oferece um modelo exacto do jogo, quando, em bom rigor, o jogo não pode ser considerado mera imitação servil. De acordo com Fink, há na óptica do desencantamento uma força hostil e metafísica que se coloca contra o jogo, força a partir da qual se elaboraram as categorias que fundaram a compreensão tradicional do jogo, assim como boa parte da estética ocidental (113). No entanto, ao contrário do que defenderia Platão, não se encontra no jogo uma impotência similar à do espelho[44]. Será então necessário negar a vitória conceptual da metafísica sobre o jogo, o que Fink faz recuperando a estocada final de Nietzsche à metafísica, com o fim do alto e do baixo, do próximo e do distante, tudo espraiando num mesmo plano[45]. Este é um contra-modelo que pretende escapar a uma óptica

43. Que podemos traduzir como *O jogo como símbolo do mundo*.
44. Ver Fink (103-104, 108).
45. O livro de Eugen Fink termina justamente com a conhecida passagem de *Assim falava Zaratrusta*: "Se alguma vez desdobrei por cima da minha cabeça céus tranquilos, e se levado pelas minhas próprias asas lancei o meu voo para os meus próprios céus,¶ se nadei, brincando, para os longes luminosos e se a minha liberdade conquistou uma sageza de ave,¶ — mas a sageza de ave,

do desencantamento que condena o jogo como simples simulacro ou fantasma, como mera cópia em segundo grau da realidade.

No primeiro apêndice de *Logique du sens*, ao propor uma *inversão do platonismo*, Deleuze defende justamente a potência do fantasma e do simulacro, numa tentativa de desactivar o modelo metafísico que recusa ao simulacro, despindo-o, toda a sua força. Para Deleuze, o projecto de Platão sustenta-se na divisão originária que distingue *entre o verdadeiro e o falso pretendente*, separando as boas e as más cópias, fazendo as primeiras triunfar e relegando as segundas (os simulacros) para as profundezas. Ora, se as boas cópias se assemelham à ideia da coisa e os simulacros apenas à sua exterioridade, cópias de uma cópia, fantasmas portanto, derrubar este modelo implica fazer os simulacros subirem à superfície, afirmando a sua potência própria — de *ser/fazer* e de *não ser/não fazer* — e subvertendo o mundo da representação (LS: 302-3). Deleuze declara assim a potência do falso e do fantasma, negando a submissão do caos a uma qualquer ordem primeira. Afirma-se o caos ao mesmo tempo que se descobre a potência do fantasma: "há uma grande diferença entre destruir para conservar e perpetuar a ordem estabelecida das representações, dos modelos e das cópias, e destruir os modelos e as cópias para instaurar o caos que cria, que faz andar os simulacros e levantar um fantasma" (LS: 307). Mas podemos ainda acrescentar que uma inversão do platonismo implica afirmar a ausência de semelhança como potência do fantasma e força produtora de algo novo; implica entender que a repetição se faz precisamente para encontrar a diferença e que é nos interstícios da repetição que se descobre essa potência do fantasma.

Impor a potência do jogo na arte é afastar o modelo platónico do espelho e da repetição despida. Só assim se compreenderá o papel da repetição e dos automatismos na arte, na sua procura do inesperado e do abandono ao puro jogo da experimentação que tantas vezes se confunde com a afirmação do acaso, do tal lance único e irrepetível que apenas a repetição pode oferecer. No entanto, esse absoluto abandono pode também significar uma experimentação que não

é aquela que diz: Olha, não há alto nem baixo! Lança-te em todos os sentidos, para a frente, para trás, criatura leve! Canta e não fales!" (Nietzsche, 1883: 262; sublinhado nosso). O cantar é o ritornelo, a repetição do jogo, que preenche o espaço e que anula a transcendência, fundando o jogo nas coisas do mundo, no abandono ao jogo e ao pensamento puro (*canta e não fales!*).

atenda à contradição entre arbitrariedade e não-arbitrariedade que o jogo da arte sempre exige para que se possam fazer coisas que não saibamos adivinhar de antemão, para que se possa fazer justiça ao acaso como necessidade. Daí o princípio da arte como jogo quase-ideal, de uma arte rendida às impurezas tecnológicas da sua prática e às soluções que se encontram de modo potencial nos materiais e nos processos de que ela também se faz.

1.5. Autonomia e soberania da arte

Vimos com Eugen Fink[46] e a sua apresentação do jogo cósmico como "símbolo especulativo para «interpretar» o movimento global da realidade do mundo por analogia com o jogo humano" (1960: 17), que é frequente tomar-se o jogo como modelo ou metáfora do mundo, como origem das actividades humanas ou da organização social. Por isso podemos dizer que essa tentativa de negação da metafísica acaba por instaurar, paradoxalmente, um outro tipo de transcendência: a do próprio jogo. Até certo ponto, também a clássica aproximação de Schiller ao problema, quando este apresenta a arte, em toda a sua liberdade, como uma forma de jogo, tem os seus perigos. A sua noção de instinto de jogo — ou *impulso lúdico* (*spieltrieb*), como preferimos[47] — situa-se, enquanto síntese, entre dois outros impulsos — o sensível e o formal, um ligado às ideias da natureza e o outro às ideias da razão, um que deseja receber e o outro produzir, um que reclama a presença do tempo e o outro a sua supressão, um que exclui toda a autonomia e liberdade e o outro que exclui toda a dependência e passividade. O impulso lúdico é, para Schiller, o ideal inato de beleza que une todas essas polaridades e assim liberta o homem tanto física como moralmente, suprimindo toda a coerção[48]. Mas esta orgulhosa inocência que mistura o jogo e a arte como matrizes de uma ontologia já não é convincente, nem o poderia ser depois de Benjamin, por exemplo, ter sabido antecipar a conexão entre cultura e barbárie (ver Benjamin, 1933; cf. Steiner, 2005).

A noção de jogo é importante porque através dela podemos compreender

46. Ou como veremos já de seguida com Huizinga, por exemplo, ainda que com diferenças.

47. Para manter a tradução de Teresa Rodrigues Cadete, na versão portuguesa de *Über die ästhetische Erziehung des Menschen* (1795) publicada pela Imprensa Nacional — Casa da Moeda [*Sobre a educação estética do ser humano numa série de cartas e outros textos*, 1994]. Como introdução à noção de *spieltrieb*, ver sobretudo as décima quarta e décima quinta cartas (1795: XIV, XV) desta obra de Schiller.

48. *Escreve Schiller:* "A razão diz: o belo não deve ser apenas vida nem apenas figura, mas figura viva, ou seja, beleza, ditando ao ser humano a lei dupla da formalidade absoluta e da realidade absoluta. Com isso declara também: o ser humano deve apenas *jogar* com a beleza, e deve jogar *apenas com a beleza*.¶ Porque, para dizê-lo de uma vez por todas, o ser humano só joga quando realiza o significado total da palavra *homem*, e *só é um ser plenamente humano quando joga*" (1795: XIV, 8-9).

a complexidade e a variabilidade — características elas próprias indeterminadas, instáveis, abertas, possíveis (potenciais) e, porque não, insondáveis — que se evidenciam na arte. No entanto, mais do que no sentido de uma ontologia da arte ou do mundo[49], importa-nos pensar que se pode *jogar* livremente com esse mundo e com as suas coisas; que se pode manipular livremente — *jogando* — qualquer objecto, qualquer ideia, qualquer material; que se pode entender assim o abandono do bom jogador. Na verdade, o jogo estabelece com as coisas uma relação bem diferente do seu uso utilitário e quotidiano. O jogo cria uma maior distância e torna as relações mais livres. As coisas transformam-se enquanto materiais ou matérias do jogo, tal como se transformam enquanto materiais ou matérias da arte. Ao subtrair-se aos compromissos da funcionalidade, do trabalho ou da responsabilidade mais imediata, o jogo é uma forma de destruir a utilidade das coisas[50]. Há, pois, na relação lúdica com os objectos uma particular e descomprometida arbitrariedade que se liga à ideia de prazer, aspecto que nos permite, uma vez mais, comparar as mecânicas do jogo aos mecanismos de um abandono à experimentação. Estas são características que aproximam o jogo e a arte. Cabe ao jogo uma licenciosidade que lhe será própria, tal como haverá uma licenciosidade específica da arte como jogo quase-ideal. No jogo e na arte, o abandono à experimentação depende de um jogo livre com as coisas e com o mundo. A irrealidade do jogo não é sinal de um afastamento do mundo, tal como uma certa autonomia da arte não significa necessariamente um fechamento desta sobre si própria, em especial se formos capazes de a pensar também na sua soberania.

O princípio da arte como jogo quase-ideal pode representar uma saída para superar essa oposição moderna entre autonomia e soberania da arte e, de um outro ponto de vista, para ultrapassar as reservas que se possam pôr a um entendimento da arte como jogo — na relatividade do jogo humano ou

49. Eugen Fink diz que o homem é determinado essencialmente pela possibilidade do jogo e que, por conseguinte, acaba por ser definido também pelo lado insondável, indeterminado e instável que faz com que a variabilidade do próprio mundo possa agir sobre ele (ver, por exemplo, Fink: 228). Também Huizinga, embora de modo distinto, afirma que "tudo radica no solo primordial do jogo" — da lei à ordem, do comércio ao lucro, do ofício à arte, à poesia, à sabedoria e à ciência. (Huizinga, 1938: 21).

50. Glosámos à distância, neste parágrafo, duas breves passagens de Eugen Fink (1960: 175 e 176) nas quais o autor procura tomar a metáfora do jogo para comentar a caracterização dos homens como *joguetes divinos*.

no carácter absoluto do jogo ideal. Descobrimos na ideia de que existirá um *jogo da arte* uma das formas de articulação e expressão da sua *autonomia* e no princípio da *arte como jogo ideal* uma das configurações possíveis da sua *soberania*.

A autonomia da arte, tal como a modernidade a instaurou, caracteriza o discurso estético como um discurso auto-regulado, um acontecimento com um território próprio de acção e independente face aos outros tipos de discurso da razão moderna. Tal como a autonomia do jogo, a autonomia da arte confere-lhe uma validade relativa, limitada à sua esfera específica de acção. Já o princípio romântico da soberania da arte deseja transgredir a razão e afirmar que o absoluto é possível em arte. À semelhança do que verificámos com o abandono sem remissão de que depende o jogo ideal, a soberania da arte só admite uma validade absoluta. É isto precisamente o que nos diz Christoph Menke, ao sublinhar, a partir de Adorno, que a antinomia moderna do discurso estético se encontra no facto de que, enquanto "o modelo da autonomia descreve a validade relativa da experiência estética, o modelo da soberania atribui-lhe uma validade absoluta" (1988: 14). De acordo com Menke, estaremos obrigados a pensar esta articulação entre uma autonomia e uma soberania da arte para lá de uma simples relação de oposição, em parte porque ambos os pólos se encontram debaixo de uma crítica cerrada conduzida pela própria arte, que os considera incompatíveis e vê neles um sentido nostálgico e uma desadequação face aos seus princípios actuais. Por conseguinte, considerando a sua relação mútua como paradoxal, embora inescapável e necessária, torna-se fundamental compatibilizar autonomia e soberania sem perder nem dar primazia a qualquer das duas. A soberania da arte surge, pois, como acção crítica sobre a razão, sem com isso anular a sua autonomia; pelo contrário, esse factor crítico depende da reserva de autonomia da arte como condição para a sua real efectuação. A arte é soberana, conclui Menke, porque se mostra capaz de fundar a sua validade em si mesma (autonomia), constituindo-se ao mesmo tempo como um factor de crise para a operatividade dos discursos.

A arte não é verdadeiramente um jogo, entre outras razões, porque as suas regras não são completamente conhecidas ou aceites por todos os jogadores.

Há algumas regras que compõem o jogo da arte e o relativizam, assim como há um abandono absoluto ao jogo que é apanágio da arte e que não pode ser ignorado. É aqui que o princípio da arte como jogo quase-ideal se desenha como a ponte contraditória entre a relatividade do jogo e o carácter absoluto do jogo ideal, entre a cegueira da irresponsabilidade da coisa separada e a responsabilidade absoluta da procura da verdade[51]. Como jogo quase-ideal, a arte passa a revelar uma absoluta autonomia e uma relativa soberania, isto é, passa a afirmar o acaso como verdadeira necessidade. Não como lance autónomo e desprovido de reais efeitos, nem como instância de resolução de problemas ou de afirmação de verdades absolutas, mas simplesmente como inscrição nas coisas e no mundo. O jogo e o acaso tornam-se assim descoberta de aporias, afirmação do carácter irresolúvel dos problemas da arte[52].

51. Aqui pode compreender-se um pouco melhor a crítica de Adorno ao jogo na arte, ainda que esta resulte de um entendimento limitado do jogo: se a arte deve ser cega e irresponsável (como o jogo), uma irresponsabilidade total, pela sua relatividade, retira-lhe qualquer força; por outro lado, se a arte deve ser também responsável, uma responsabilidade absoluta resultará na sua esterilidade (ver 1970a: 52).

52. Neste particular, a parte final do livro de Menke é esclarecedora. Aí se pode ler: "A teoria romântica descreve a arte de modo teleológico como instância transracional de resolução de problemas que se colocam em discursos não-estéticos [...] e são analisáveis com independência de tal instância. Na sua concepção moderna da arte, Adorno entende-a, pelo contrário, como catalizadora para o surgimento de problemas que não poderiam apresentar-se nem ser pensados sem a experiência estética" (286). Para Menke, prosseguindo a sua original leitura de Adorno, a arte não é uma instância de resolução de aporias já diagnosticadas, mas sim modo de fazer confrontar os discursos não estéticos com sua própria aporia. A arte não resolve aporias, descobre-as (286-287). Ora, a valorização especificamente moderna do estético face ao não-estético sublinha a permanente tensão entre estes domínios e não a integração da arte na vida. Essa valorização, num sentido não romântico, implica atribuir-lhe uma função que não é superior às outras dimensões da razão mas sim incompatível com elas (ver 288-289). Por isso as conclusões de Menke passam por afirmar a soberania da arte e, ao mesmo tempo (através da negatividade de Adorno), a sua autonomia. Assim se nega a interacção da arte face às outras esferas da experiência, acentuando antes a sua incompatibilidade, o seu carácter de crise e interrupção: "A negatividade estética, posta em relevo na sua realização soberana, mostra com toda a evidência que o belo e o verdadeiro não se dão numa relação de jogo mútuo, mas sim de tensão e crise irresolúvel" (291-292).

1.6. O jogo da arte

Em *Homo Ludens* (1938), Huizinga viu o jogo como origem da cultura — algo como *e no início era o jogo* —, uma tese que ignora, como bem nota George Steiner[53], essas outras perspectivas sobre o problema abertas, à época, pela psicanálise ou pelos desenvolvimentos das teorias matemáticas do jogo, que o historiador holandês tinha obrigação de conhecer. Em razão disso, mas também porque Huizinga toma o declínio de um certo tipo de jogo como sintoma de um declínio civilizacional, este é um livro que parece pertencer a um outro tempo[54]. Mas a proposta de *Homo Ludens* pode ainda ser-nos útil. Repare-se que aí se afirma que "encontramos o jogo como um factor preexistente à própria cultura, que a acompanha e impregna desde os seus primórdios até à fase civilizacional em que presentemente vivemos"(20). Mais, para Huizinga o jogo irrompe por todo o lado e "tudo radica no solo primordial do jogo" (21). Assim objectivado, o jogo, genuíno e puro, não é apenas fundamento civilizacional mas função da vida. Em *Homo Ludens*, o trabalho de identificação do carácter primordial do jogo faz-se, capítulo a capítulo, para cada uma das áreas que o autor considerou destacar, da linguagem à lei, da guerra à filosofia, da mitopoética ao conhecimento. Ora, ao analisar *os aspectos do jogo na arte* e, em particular, nas chamadas artes plásticas, Huizinga encontra sérias dificuldades que o impedem de aceitar a presença do jogo em certas formas artísticas. É uma objecção que precisa de ser confrontada mas que não deixa de ser importante, até porque baralha muitos dos argumentos clássicos sobre o carácter mimético do jogo. Serão essas *dificuldades* que nos servirão agora de fio condutor.

No capítulo que dedica à presença do jogo na arte, começando por referir a oposição clássica entre as artes mecânicas e as artes liberais, Huizinga escreve que as artes presididas pelas Musas e por Apolo "são designadas por «musicais»

53. Na introdução (1970) que se publica também na edição portuguesa de *Homo Ludens*.
54. Visão que também coincide com a perspectiva de George Steiner (*idem*).

para as distinguir das artes plásticas ou mecânicas, que estão fora do domínio das Musas" (182), lembrando ao mesmo tempo que esta diferenciação se prende com o modo como o jogo aparece ou não em cada uma delas. À ausência da qualidade lúdica nas artes plásticas, ainda que aparente, corresponde a sua forte presença nas artes ditas musicais. O facto de estas serem eminentemente performativas, obrigadas portanto a uma acção, confere-lhes de imediato a qualidade lúdica que se encontra ligada à execução de uma peça ou à representação de um papel (*to play, jouer...*). Por sua vez, as artes plásticas estão limitadas pela forma e pelos materiais de que dependem, o que é suficiente "para lhes impedir a liberdade do jogo e para lhes negar o voo aos espaços etéreos abertos à música e à poesia" (188). Mas o contraste entre as artes plásticas e as artes performativas será também operativo (ou de efeito), pois existe nas primeiras uma separação entre o momento da produção e o da fruição. Por conseguinte, também na fruição o jogo estará arredado das artes plásticas: "onde não existe acção visível não pode haver jogo" (189). Na ausência de uma acção de carácter performativo que envolva directamente o público, não se reúnem as condições para o jogo[55]. Finalmente, e ainda de acordo com Huizinga, apesar da liberdade em que assenta a concepção da obra, o acto da sua produção, nas artes plásticas, também não pode ser livre — como o jogo exige — por estar condicionado tecnicamente. Os seus argumentos ignoram tudo aquilo que vinham avançando algumas vanguardas modernas, é certo, mas acabam por permitir-lhe concluir que não pode haver qualquer lugar para o jogo nas artes plásticas, nem na sua execução nem, por maioria de razão, na sua fruição[56]. As conclusões de *Homo Ludens* sobre a ausência de um carácter lúdico nas artes plásticas talvez se expliquem pelo facto de este ser, como vimos, um texto fora

55. Também para Marshall McLuhan na ausência de um público não poderia haver verdadeiro jogo: "A arte e os jogos precisam de regras, convenções e espectadores" (1964: 240). Ora, por um lado, McLuhan considera que a existência de espectadores é condição necessária para a arte, mas, por outro, não se enreda numa diferenciação entre os diferentes tipos de participação no jogo; aceita essa heterogeneidade como intrínseca ao jogo e à arte (deixemos de lado a questão da absoluta equiparação da arte ao jogo que a frase também encerra).

56. No entanto, Huizinga afirma mais adiante que, apesar desta diferença fundamental entre as artes *musicais* e as artes *plásticas*, "é possível encontrar nas artes plásticas vestígios do elemento jogo" (190). Tal ligação far-se-á através do elemento ritual. Depois, Huizinga refere Schiller e a tentativa deste de explicar a origem das artes plásticas através do *instinto de jogo* inato (*spieltrieb*). Refere mesmo os automatismos dos *doodles* (garatujas) que surgem impensadamente; mas não deixa de recusar que a origem da arte se possa explicar por referência a um "instinto de jogo" ou impulso lúdico (ver 190-191).

do seu tempo. De resto, as ideias aí expressas sobre o assunto remetem para um momento anterior à arte moderna, pelo menos a esse modernismo que se dedicou a desbaratar as fronteiras disciplinares e quaisquer distinções entre artes mecânicas e artes liberais que ainda se mantivessem de pé.

A esta distância, algumas das considerações de Huizinga não exigem um grande esforço de refutação. Todavia, o seu rebatimento num novo plano poderá ser-nos útil para a sistematização das ideias associadas ao jogo e à arte que abordámos antes a partir da noção de jogo quase-ideal. Com efeito, ainda que de viés, Huizinga introduz na discussão sobre o jogo uma especificidade que pertence às artes plásticas e é precisamente quando sugere um olhar sobre o jogo que cruza a invenção (imaginação) e a experimentação como ingredientes de uma plástica dos materiais que as suas ideias nos interessam. Vejamos, pois, em duas breves alíneas, aquilo que nos podem dizer as *dificuldades* que Huizinga enfrenta na sua tentativa de relacionar o jogo com as artes plásticas.

(a) A distinção entre artes *plásticas* e artes *musicais* — para guardar a terminologia de Huizinga —, com origem na arte clássica, era já então caduca, não podendo na altura, como não pode agora, entre outros aspectos, ser utilizada negativamente. Conservá-la-emos aqui como auxiliar argumentativo para aclarar as especificidades plásticas (experimentais?) de algumas artes, e o que isso significa para uma arte que assume a indeterminação e o acaso como aspectos inerentes à experimentação. A negatividade latente na ideia de que aquilo que limita formalmente as artes plásticas, retirando-lhes espaço de acção e impedindo a liberdade do jogo é, antes de mais, a associação dessas artes plásticas a uma manipulação directa dos materiais tem, portanto, de ser invertida para que se possa fazer justiça aos princípios experimentais da arte e, muito em particular, das artes plásticas. Como já sublinhámos, uma distinção baseada na existência de uma dependência material desse tipo é antes de tudo libertadora e representa a possibilidade de experimentar directamente com as coisas do mundo. Tem assim de ser vista como um convite à manipulação plástica da matéria e até a um abandono, ainda que dirigido, à sua vontade — a vontade própria das coisas — e não apenas como uma limitação da capacidade de jogar[57].

57. Jorge M. Rosa, na sua leitura de *Homo Ludens*, entrevê nesta dicotomia — com algum esforço, diga-se — uma oposição que implicitamente une mais do que separa. No seu entender, até para Huizinga o jogo será um *jogo com os materiais* e não apenas *jogo com os outros* (2000: 31-32). É

(b) Em *Homo Ludens* o papel do espectador é-nos apresentado como estático ou passivo e a obra plástica como coisa incapaz de estimular uma verdadeira interacção com o público, considerações que sabemos não corresponderem à realidade da arte desde o modernismo[58]. Separar a realização da *obra plástica* em dois momentos — o da execução e o da fruição — é esquecer que a plasticidade também caracteriza as artes da acção; é esquecer o modo como a acção ganhou espaço no território das artes plásticas, num quadro em que as fronteiras entre as artes são cada vez mais difusas; é esquecer, finalmente, que a experimentação, como condição da plasticidade e invenção de algumas artes, é sempre feita a várias mãos e em diferentes momentos. Como se vê, trata-se ainda da antiga crítica à mimese que atribui ao jogo uma mera função especular. No entanto, o elemento jogo, no sentido de um *jogo criativo*, seja com as coisas seja com o espectador — real ou potencial —, está invariavelmente presente no processo de execução plástica de uma obra, durante o qual o artista, como chega a dizer o próprio Huizinga, está *sempre a experimentar e a corrigir-se* (189).

Os três factores que Duchamp apontou, nessa muito falada conferência de 1957[59], como essenciais para a construção da obra de arte e dos seus efeitos serão suficientes, de momento, para nos ajudar a resolver algumas das dúvidas que acabámos de suscitar. A ideia apresentada por Duchamp de que a "osmose estética" entre a obra, o autor e o espectador se faz através do cruzamento entre a materialidade da obra, o inconsciente do artista e o potencial de interpretação que cabe ao espectador[60], não sendo propriamente inovadora, é contudo desarmante na sua simplicidade. Duchamp foi muito claro ao desdobrar as funções a atribuir a cada uma dessas três *entidades* no âmbito daquilo a que chamou "o acto criativo", sublinhando desde logo que o artista não é o único

verdade que Huizinga encontra nas artes plásticas vestígios do jogo, sobretudo na aproximação destas ao *spieltrieb* ou no sentido de competição que também cultivam, mas a sua visão nostálgica e a atitude crítica face ao mundo moderno levam-no a concluir que "nenhuma destas condições nos permite falar de um elemento jogo na arte contemporânea" (1938: 226).

58. Mesmo para as obras que se continuaram a submeter, por exemplo, aos regimes ópticos da janela renascentista.

59. "The Creative Act", conferência proferida na convenção da American Federation of Arts, em Houston, no Texas, em Abril de 1957.

60. Sobre este assunto veja-se também José Gil (1997).

responsável pela obra e que cabe ao espectador fazer a ponte com o mundo e jogar o jogo da interpretação, assistindo de forma participada ao fenómeno da transubstanciação da matéria.

Por conseguinte — ainda que nos mantivéssemos no interior do quadro mais conservador que sobrepõe as artes plásticas ao território da visualidade, o que não será o caso —, é muito difícil não desdobrar o jogo plástico entre várias mãos, da sua execução à sua fruição, do papel do material às acções que sobre ele se exercem. Aquilo a que Duchamp chama transubstanciação da matéria é um dado fundamental para que se compreenda o sentido da transferência — através da obra — entre o artista e o espectador. De algum modo, assoma aqui um outro inconsciente, já não apenas o do artista ou o da subjectivação do espectador mas o inconsciente da matéria. Esta potência própria da matéria — a sua plasticidade — submete o acto criativo a um conjunto de factores aleatórios de resistência plástica, os quais constituem, sem mais, uma outra constelação de forças que devemos somar às forças de subjectivação dependentes do artista e do espectador, sejam estas conscientes ou inconscientes (ver Gil, 1997: 41-42). É neste ponto, a nosso ver, que a aparente simplicidade do texto de Duchamp, quase banal em alguns momentos, parece admitir uma abertura das artes plásticas ao jogo.

As limitações decorrentes da dependência das artes plásticas relativamente à manipulação directa dos materiais e respectivos aspectos *mecânicos* adquirem assim um carácter libertador, abrindo a porta à surpresa, ao inesperado e ao contingente. Do mesmo modo, as especificidades da recepção dessas obras de arte convertem-se numa real delegação no espectador de parte substancial do processo criativo. Duchamp especializou-se nesse tipo de jogo em que o acaso tinha um papel central e quase programático na configuração da obra e nas opções a tomar, e em que as pistas deixadas ao espectador sublinhavam a variabilidade da interpretação. No triângulo entre a obra, o autor e o espectador é o processo de subjectivação que fica a ganhar, como resultado desse *coeficiente artístico*, de que nos fala Duchamp, entre *aquilo que não é expresso mas é intencional e aquilo que não é intencionalmente expresso*[61]. O mais relevante

61. "In other words, the personal «art coefficient» is like an arithmetical relation between the unexpressed but intended and the unintentionally expressed" (Duchamp, 1957: 139).

é que este coeficiente seja triplo; mais ainda: essa multiplicidade não diz apenas respeito à plasticidade material da obra e dos seus processos técnicos, ou à plasticidade da subjectivação do artista e do espectador, mas também à plasticidade do próprio pensamento. Falamos pois de um movimento virtual (potencial) da produção da própria arte, algo que se vai fazendo e pensando, como um organismo, à medida do seu próprio acontecimento.

Em parte, o nosso trabalho será passará por tentar recolocar no centro da prática artística, dos processos plásticos da arte, este particular jogo da arte — não no sentido de Huizinga, Caillois, Fink ou mesmo Deleuze, mas no quadro do jogo quase-ideal. Trata-se de explorar uma experimentação que se abandona aos materiais, como jogo quase-ideal, sem outras regras que não aquelas que se encontram na indeterminação do seu fazer-pensar; trata-se de tentar formular este problema num contexto — o da arte contemporânea — onde a *techné* e a *poiesis* descobriram diferentes modos de se relacionarem num mesmo plano.

*

> Ética não é a vida que, simplesmente, se submete à lei moral mas, sim, aquela que aceita pôr-se em jogo nos seus gestos, irrevogavelmente e sem reservas. Mesmo correndo o risco de que, de certo modo, a sua felicidade e a sua desventura sejam decididas de uma vez por todas.
>
> Giorgio Agamben (2005a: 96)

Se é verdade, como nos ensinou Freud, que não há jogo desinteressado, existem jogos nos quais só podemos mergulhar como se estivéssemos presos de um delírio, aceitando sem reservas que cada gesto possa ser o último, sem remissão. De modo semelhante, também a arte se pode colocar irrevogavelmente em jogo a cada novo gesto. Há no processo específico de subjectivação da prática artística uma velha contradição aporética que só o jogo e o abandono ao jogo da arte podem ajudar a explicar. Por um lado, o jogo quase sem

reservas na arte é a afirmação máxima da subjectividade e da liberdade; por outro, é o apagamento de quem fala e pura *asubjectivação*.

Tal abandono exibe em cada gesto a afirmação da irredutibilidade de quem assim age. Mas o abandono da arte ao jogo do acaso só faz sentido como afirmação de um abandono à vida, mesmo correndo o risco de que tudo seja *decidido de uma vez por todas*. Constitui por isso também uma ameaça à própria subjectividade, que assim desaparece em favor da mecânica do jogo. Uma das muitas aporias da arte reside justamente nesta impossibilidade trazida pela afirmação de uma subjectividade que depende antes de mais do seu próprio abandono ao jogo, do seu próprio desaparecimento. Como afirma Agamben, "uma subjectividade produz-se onde o ser vivo, encontrando a linguagem e pondo-se aí em jogo sem reservas, exibe num gesto a própria irredutibilidade a esse facto" (2005a: 100-101). É portanto desse abandono, que parece representar um desaparecimento, que irrompe a subjectividade.

Falar do jogo quase sem reservas da arte é, pois, lembrar os seus princípios de autonomia e de soberania. Só a partir destes poderemos entender a aporia da subjectivação presente no abandono ao jogo da arte, encaixado como se encontra entre uma presença que é relativa e uma afirmação que se deseja absoluta. Para garantir um lugar para a arte, teremos antes de mais de conjugar a autonomia do jogo — que se expressa através de um conjunto de regras próprias e auto-suficientes — com o princípio da arte como coisa contaminada e contaminante, ou seja, aberta ao mundo e permeável às contingências da vida, até porque, convém não o esquecer, não há verdadeiramente lugar para uma arte desinteressada.

Em geral, o jogo, na sua contingência, também se aproxima das ideias do choque e da catástrofe. A actividade do jogador, quando abandonada ao acaso, é um processo que o encaminha para a ruína absoluta. Há quase sempre no jogo a ideia de recomeçar e fazer melhor, apenas para falhar de novo, porventura ainda pior. Esse é um tipo de jogo que nos faz tropeçar e que nos encaminha para o falhanço absoluto, um autêntico apelo à catástrofe[62]. O jogo, assim lido, é uma obra falhada e balbuciante, como o Beckett de *Worstward Ho* (1983), com o seu *tentar outra vez para falhar de novo, para falhar pior outra*

62. Cf. Walter Benjamin (1982: O12a, 1; O14, 4).

vez, para falhar melhor, ainda pior, para tentar outra vez[63]... Na relação entre o jogo quase-ideal da arte e o acaso, a afirmação da presença deste último resulta de uma radicalização dos princípios do jogo e das suas mecânicas próprias, intimamente ligadas à contingência e à indeterminação. Como veremos, a arte, como mais tarde a ciência, cedo descobriu que a catástrofe não é o fim de alguma coisa ou um mergulho numa amálgama caótica, mas a descoberta do caos como entidade produtiva e o princípio de algo novo.

63. Ver 2.2.3., mais adiante neste trabalho.

1.7. Acaso, indeterminismo e modelos caóticos

> É belo como a retractilidade das garras das aves de rapina; ou, ainda, como a incerteza dos movimentos musculares nas feridas moles da região cervical posterior; ou, melhor, como aquela ratoeira perpétua, sempre armada pelo animal apanhado, que pode por si só apanhar roedores indefinidamente e funcionar até escondida na palha; e, sobretudo, como o encontro fortuito de uma máquina de costura e um guarda-chuva numa mesa de dissecação!
>
> Isidore Ducasse, Conde de Lautréamont (1869: 167)

Vezes sem conta, sempre que se fala de um encontro fortuito ou do cruzamento de duas ou mais personagens num cenário que lhes é estranho, provocando assim um efeito de surpresa, deslocação e absurdidade, é esta passagem dos *Cantos de Maldoror* que surge como mote. Breton e os surrealistas escolheram Lautréamont como um dos membros do seu panteão de percursores e Max Ernst parafraseou os *Cantos* ao procurar definir os (des)encontros próprios da colagem e o seu potencial de estranhamento: "a junção de duas realidades em aparência impossíveis de juntar sobre um plano que em aparência não lhes convém" (1937: 199)[64]. Não sabemos se Lautréamont conhecia o trabalho de Antoine-Augustin Cournot, o matemático seu contemporâneo que trabalhava há vários anos no domínio da teoria das probabilidades. Provavelmente não. Contudo, é impossível não reparar na aproximação quase perfeita entre o texto do poeta francês e a definição de acaso de Cournot, que se viria a tornar canónica: "Os acontecimentos trazidos pela combinação ou o encontro de fenómenos que pertencem a séries independentes, na ordem da causalidade, são aquilo a que chamamos acontecimentos *fortuitos* ou resultados do *acaso*" (Cournot, 1843: 73). Com efeito, a frase de Lautréamont é, antes de mais, uma excelente

64. "Accouplement de deux réalités en apparence inaccouplables sur un plan qui en apparence ne leur convient pas", no original francês.

definição de acaso objectivo (apesar da sua função poética de subjectivação) e uma afirmação do carácter produtivo da contingência, do acaso, da improbabilidade e da indeterminação.

As séries causais independentes de que fala Cournot, e de cuja objectivação se faz o *encontro fortuito de uma máquina de costura e de um guarda-chuva numa mesa de dissecação*, são por isso séries que se desenvolvem paralela e sucessivamente, sem que entre elas se apresente qualquer laço de causalidade relevante, até ao momento surpreendente do seu encontro. Estas séries causais independentes opõem-se às séries causais solidárias, nas quais os acontecimentos se desenrolam na dependência uns dos outros. Tal concepção pressupõe como que a existência de pequenos mundos autónomos, mundos dentro do mundo, a partir dos quais pudéssemos observar um encadeamento de causas e de efeitos sem relação aparente entre si. É verdade que Cournot alude à hipótese de fenómenos desencontrados poderem chegar a ter influência causal uns sobre os outros; contudo, deixa também claro que os seus efeitos serão de uma pequenez tal que se podem considerar cientificamente desprezíveis (ver 1851: 37-38).

O trabalho de Cournot inscreve-se na história das tentativas daqueles que, ao longo do século XIX, procuraram contrariar a rigidez do determinismo, da ciência à metafísica. As suas teorias são uma resposta a Hume e à ideia de que o acaso resulta apenas de uma ignorância das verdadeiras causas dos fenómenos, isto é, à ideia de que o acaso não existe e decorre da nossa ignorância. São também uma forma de esconjurar o *demónio de Laplace*[65], através do qual, com a inerente relativização do acaso e das probabilidades, se atribui a uma inteligência superior a determinação (e o conhecimento) das causas ocultas que, a existirem, negariam o acaso. Para Cournot, o erro do determinismo clássico é considerar que a palavra *acaso* indica uma causa substancial, quando, na verdade, o acaso é uma ideia e "essa ideia é a da combinação entre vários sistemas

65. O *demónio de Laplace* é a forma usual de expressar o princípio determinista de uma inteligência superior, para a qual nada haveria de irregular, capaz de a todo o instante dominar cada um dos mais ínfimos detalhes do mundo, tal como Laplace expôs na sua *Théorie analytique des probabilités* (1812). O acaso seria assim a medida da nossa própria fraqueza e expressão da nossa ignorância, levando-nos a atribuir a causas variáveis ou escondidas aquilo que nos mostramos incapazes de dominar ou conhecer; e a probabilidade, coisa relativa, porque dividida entre aquilo que conhecemos e aquilo que ignoramos (ver Laplace, 1812: 177-178).

de causas ou de factos que se desenvolvem, cada um na sua série própria, independentemente uns dos outros" (1843: 82).

O acaso não é, portanto, o resultado da nossa ignorância, mas sim da intersecção de duas ou mais séries causais independentes que geram acontecimentos fortuitos ou singulares. Um fenómeno não deve todavia ser considerado acidental ou aleatório apenas porque é raro ou surpreendente. Pelo contrário, é precisamente por resultar do acaso que o podemos considerar raro, e é por ser raro que tem a capacidade de gerar surpresa (1851: 40). Como Cournot deixa bem claro nos seus exemplos, é a improbabilidade de um acontecimento que o torna surpreendente.

Mas o que a teoria das probabilidades também nos ensina é que, estatisticamente, podem surgir regularidades de uma série de acontecimentos singulares[66]. Por esse motivo é possível ver na crítica ao determinismo de Cournot uma espécie de determinismo moderado, sustentado por um racionalismo probabilístico[67] que troca o *demónio de Laplace* pela aceitação de que o acaso, sendo impossível de erradicar, é, apesar de tudo, controlável ou pelo menos passível de uma aproximação probabilística. No entanto, as teorias de Cournot, como mais tarde os contributos de Boltzmann para a termodinâmica, por exemplo, vieram trazer uma aceitação científica do acaso e o princípio de que certos acontecimentos *se revelam imprevisíveis por força da própria natureza das coisas*, inscrevendo-se num processo de mutação cultural que se estendeu muito para lá do domínio mais restrito das teorias e dos *factos* científicos.

Querendo pôr as coisas de um modo mais claro, há que distinguir dois tipos diferentes de acaso nas querelas entre determinismo e indeterminismo. De um lado, um acaso não-absoluto (relativo) e, do outro, um acaso absoluto. O acaso absoluto será um acaso "puro" e que escapa a qualquer relatividade do conhecimento; e o acaso não-absoluto, um acaso provocado pelo nosso desconhecimento das séries causais. Apesar de todos os desenvolvimentos dos últimos dois séculos, este confronto entre um acaso absoluto e um acaso relativo

66. "A necessidade causal — ou antes, a intersecção de séries causais necessárias, anteriormente independentes — gera o acaso e, em contrapartida, o acaso, sob certas circunstâncias de fungibilidade, gera regularidades estatísticas ou macro-fenómenos, ainda que o acaso também possa, como é evidente, gerar acaso" (Martins, 1996: 205).

67. Seguimos aqui, de longe, algumas das considerações de Hermínio Martins no capítulo final de *Hegel, Texas e outros Ensaios de Teoria Social* (1996).

não parece resolvido no campo da ciência. Nos meios científicos encontramos mesmo uma certa relutância em utilizar o termo *acaso* na medida em que isso pode significar, pelo menos para alguns, uma demissão do papel potencialmente omnisciente da ciência, recorrendo-se em alternativa a eufemismos[68]. Algumas das polémicas mais acesas das últimas décadas em áreas como a física, a cibernética, a química e, em particular, a biologia centram-se justamente em questões ligadas à redefinição do papel do acaso e da indeterminação na organização dos sistemas ou na definição das especificidades do método experimental.

Identificamos portanto a presença do acaso em todos os acontecimentos imprevisíveis e alheios a qualquer regularidade, razão pela qual, aparentemente, o acaso e a aleatoriedade foram quase sempre considerados como antinómicos da ordem e da determinação. Ora, o acaso não foi sempre sinónimo de ausência de sentido ou de uma grandeza ou detalhe desconhecidos. No pensamento mágico, como nos explica Henri Atlan (1999), o acaso desempenhava um papel de oráculo, através do qual se manifestavam os deuses e o destino. Lançar as sortes era consultar o destino, era ouvir o acaso falar. O acaso tinha, pois, uma voz. Porém, a consulta do oráculo representava uma inversão da ideia de que o destino é decidido num lance de dados. No oráculo não era o lançamento dos dados que decidia o destino. A tiragem à sorte limitava-se a revelar um destino traçado por causas ocultas e que não tínhamos como conhecer. Daí, o respeito reverencial e a aceitação sem reservas, que perduram até hoje em muitas culturas, pelo *lançar as sortes*. Mas, se tal lançamento era determinado por um pensamento mágico — e continuamos aqui a seguir Atlan —, em muitas circunstâncias configurava antes uma gestão dessacralizada das questões humanas, servindo, por exemplo, para indicar aleatoriamente aquele que devia expiar os pecados de uma comunidade inteira (o *bode expiatório*). A tiragem à sorte revelava-se, nessas circunstâncias, uma *gestão do mal menor* e, diríamos, uma forma de pôr ordem no mundo.[69]

68. Veja-se a série de entrevistas conduzidas no início da década de 90 do século passado por Émile Nöel (*Le Hasard aujourd'hui*, 1991), através das quais podemos verificar a existência de um espectro diferenciado de abordagens à noção de acaso, dependendo da área científica ou da escola de pensamento de cada um dos entrevistados.
69. Veja-se de novo Atlan (1999: 385-391).

A noção de acaso, tal como Cournot a apresentou, é parte do processo de construção moderna da noção de aleatoriedade, que define o acaso como algo de objectivo, em oposição a essa grande família do pensamento, dos estóicos a Espinosa e de Kant a Laplace, que entende o acaso como fruto de uma deficiente penetração nas causas do acontecimento[70]. Por sua vez, Cournot pode ser posicionado num eixo que vai de Aristóteles a Poincaré onde se entende o comportamento aleatório e o acaso como coisas que se produzem sem causa conhecida ou previsível. Se, com Aristóteles, admitimos que — no mundo humano ou no mundo natural — é da disjunção entre a ordem das causas eficientes e a das causas finais que pode brotar algo de surpreendente[71], em Cournot encontramos a fonte do acaso no cruzamento de séries causais independentes. Mais tarde, já no início do século XX, com Poincaré, iremos descobrir a demonstração de que na origem de comportamentos imprevisíveis está a desproporção entre a causa e o efeito .

A importância de Poincaré para a história científica do acaso justifica, aliás, uma nota mais longa. A ele se deve a introdução do princípio de *dependência sensível em relação às condições iniciais*, que é o mesmo que dizer que uma alteração nas condições iniciais produz uma mudança posterior que cresce exponencialmente. As teorias do caos e o famoso efeito borboleta vieram confirmar esta visão: ínfimas causas, grandes efeitos; tudo interage com tudo. Ao contrário do que supunha Cournot, sabemos hoje que o pé que pousamos no chão pode com propriedade perturbar o barco que se encontra nos antípodas[72].

Temos tendência para pensar que, para que se verifique uma dependência sensível em relação às condições iniciais, é necessária uma condição excepcional nesse tempo zero, nesse ponto de origem de todas as causalidades. No

70. Ver Hervé Barreau em entrevista a Émile Nöel (Nöel: 1991: 210).

71. Aristóteles colocou o problema do acaso do estrito ponto de vista da causalidade. As suas quatro causas (material, formal, eficiente e final) concorrem para um fim. O acontecimento fortuito surge quando se dá uma ruptura entre a ordem das causas eficientes e a ordem das causas finais (ver Nöel, 1991: 211-212; Aristóteles, *Física*: Livro II).

72. Alusão a uma passagem do *Essai sur les fondements de nos connaissances et sur les caractères de la critique* (1851), de Cournot, em que este afirma que para a definição de séries causais independentes são igualmente irrelevantes a ausência total de influência ou a sua pequena escala, porque "personne ne pensera sérieusement qu'en frappant la terre du pied il dérange le navigateur qui voyage aux antipodes, ou qu'il ébranle le système des satellites de Jupiter; mais, en tout cas, le dérangement serait d'un tel ordre de petitesse, qu'il ne pourrait se manifester par aucun effet sensible pour nous, et que nous sommes parfaitement autorisés à n'en point tenir compte" (1851: 37-38).

entanto, não será exactamente assim. A questão não é a excepcionalidade das condições iniciais mas sim a imprevisibilidade e complexidade dos seus desenvolvimentos ulteriores. A acção é determinada sem ambiguidade pelas condições iniciais, mas estamos limitados no que toca à sua previsão. De acordo com a ideia de Poincaré, sempre que uma causa ínfima e imperceptível determina um efeito visível e mensurável acabamos por dizer que esse efeito é devido ao acaso. Ou seja, enquanto as leis simples puderem ser aplicadas e forem consideraradas apenas séries causais dependentes, não há acaso; quando a complexidade aumenta, já é necessário encontrar outros meios de caracterizar aquilo que acontece. É a esta incapacidade de dominar plenamente os resultados — mesmo ao fim de uma longa e paciente espera — que em alguns ramos da ciência se admite chamar hoje acaso, imprevisibilidade ou indeterminismo.

A extrema sensibilidade às condições iniciais não significa, porém, que não se possam compor modelos de determinação a partir dos comportamentos dos sistemas; significa apenas que não é o conhecimento das condições iniciais que nos dará as respostas que buscamos e que, por outro lado, quaisquer respostas que possamos obter serão apenas aproximações à complexidade dos desenvolvimentos causais. Como afirma Hervé Barreau, em entrevista[73], este acaso de Poincaré é ainda um acaso objectivo, ou seja, um acaso que nos convida a substituir a nossa ignorância fundamental por uma outra forma de conhecer as coisas, aceitando a sua complexidade e uma natureza que "nos oferece conjuntos de fenómenos que não podemos compreender no seu detalhe, mas que podemos apreender globalmente e a propósito dos quais podemos analisar as leis das probabilidades a partir de uma perspectiva que não pertence ao tipo de leis que regem a evolução das partes singulares desses sistemas" (Nöel, 1991: 215). Compatibilizam-se assim determinismo e imprevisibilidade, bastando para o efeito que se considere uma observação a longo prazo. À semelhança da lei dos grandes números[74] — que busca a regularidade ao fim

73. Entrevista concedida a Émile Nöel (1991: 210-219).

74. "Segundo esta lei, se um fenómeno aleatório — por exemplo, uma tiragem à sorte cujo resultado não se pode prever, porque não se conhece em pormenor a totalidade das causas que o produzem — se repetir um grande número de vezes, pode-se prever o resultado obtido, em *média*, em todas essas tiragens. Quanto mais elevado for o número de tiragens, mais exacta é a previsão sobre a média ou, noutros termos, mais o conhecimento sobre o resultado do *conjunto* desse grande número de acontecimentos se aproxima de um conhecimento certo" (Atlan, 1999: 387).

de um grande número de tiragens —, este é um método de domesticação do acaso. Poincaré terá demonstrado que a regra que ordena o nosso mundo não é mais do que uma singularidade contra um fundo de flutuações: "um equilíbrio no meio do desvio" (Serres, 1978: 15).

Por isso dizemos que Poincaré não queria reforçar a ideia de acaso mas de algum modo eliminá-la, compatibilizando numa só teoria determinismo e acaso. Apesar da sua importância — em parte porque prenunciam claramente as visões mais recentes sobre o caos, o acaso e a indeterminação —, as teorias de Poincaré e de outros, como Hadamard, mostraram precisar de diferentes instrumentos e de outros tempos que não os seus para poderem ser úteis em termos operativos. A descoberta das teorias do caos representará, na realidade, uma redescoberta posterior da obra de Poincaré e não um verdadeiro trabalho de continuidade (ver Ruelle, 1991: 59-60). Teríamos de esperar pela segunda metade do século XX para ver emergir as condições de recuperação desta aproximação ao determinismo e ao acaso através daquilo que ficou conhecido como *caos determinista*.

Podemos então concluir que as noções modernas de comportamento aleatório e de acaso dizem respeito ao que se produz sem causa conhecida ou conhecível, deixando em aberto apenas a possibilidade de uma previsão estatística. Esta previsão obtém-se através do cálculo de uma média que exige um grande número de tiragens para ser fiável. Quanto maior for a amostragem, mais próximos estaremos da previsão certa. Trata-se portanto de uma tentativa de domesticar o acaso por aproximação. Consequentemente, este aleatório moderno que acabámos de expor, dessacralizado em várias etapas, da mecânica racional à noção de acaso probabilístico, será o oposto das práticas divinatórias conhecidas desde há muito.

Com o antigo oráculo tínhamos uma verdade que era pré-existente e que nos limitávamos a consultar; aceitávamos o acaso porque não questionávamos essa verdade. Hoje aceitamos o acaso como um mal menor, como uma convenção a que podemos recorrer apenas quando reconhecemos estar perante acontecimentos que são indiscerníveis, seja pela sua dimensão seja pela sua complexidade.[75]

75. "Mesmo que a tiragem à sorte ainda seja utilizada é para decidir *a priori*, em situação de

No entanto, vários contributos mais ou menos recentes, da biologia molecular à cibernética, da física à química e, porque não, da literatura à arte, reforçam a possibilidade de se admitir a existência de sistemas de cuja organização o acaso e o aleatório participam. Percebeu-se assim que, de uma forma ou de outra, também as perturbações são utilizadas pelos sistemas, transformando o ruído em ruído organizacional, muitas vezes de modos que nos escapam[76]. Com a descoberta do princípio do caos determinista pudemos verificar que sistemas dinâmicos deterministas podem ter comportamentos imprevisíveis (de carácter estocástico) que não se distinguem dos resultados oriundos de uma tiragem à sorte. Por isso, a ignorância das causas deixou de ser entendida como único e exclusivo motor do acaso — "a ignorância das causas não é indispensável para se produzir o acaso" (Atlan, 1999: 389) —; agora são os próprios *acontecimentos* a produzi-lo, tornando difíceis de sustentar as oposições mais simplistas entre determinismo e aleatoriedade, entre acaso e previsibilidade.

Até há algumas décadas atrás, o caos era concebido como uma monstruosidade indeterminada, uma autêntica figuração da obscuridade, do espanto e da surpresa. Com uma conotação negativa que lhe advém da origem etimológica[77], a palavra *caos* foi evoluindo até passar a designar o estado de desordem e esgotamento para o qual tenderiam todos os sistemas, tal como o postula a segunda lei da termodinâmica. Por outras palavras, tendendo a prazo todos os movimentos monótonos (periódicos) para o esgotamento e o frio absoluto, os processos caóticos eram olhados como desordenados e entrópicos[78]. Ora, um mundo frio é um mundo sem acaso e uma boa parte destas ideias foram entretanto demolidas pela relatividade e pela física quântica.

A descoberta do princípio da indeterminação por Werner Heisenberg, em

indiferença e de equivalência, em que uma escolha é todavia necessária. A tiragem à sorte já não exprime um saber oculto, com a "boa" escolha que daí decorre, mas somente o assentimento dos parceiros no procedimento da própria escolha, *apesar* da sua arbitrariedade. A decisão já não resulta de um saber que o oráculo revelaria mas sim do acordo passado, à falta de melhor, por convenção, sobre a maneira de decidir, na ausência de um tal saber. Ou seja, é um mal menor, ao qual só nos podemos resignar quando não podemos fazer de outra maneira" (Atlan, 1999: 389).

76. Sobre esta questão ver também Atlan (1979: 81ss).

77. Do grego Χάος, significando abismo, vazio primordial (ver Hayles, 1991: 2).

78. Veja-se Escohotado em *Caos y Orden* (1999 :75-76).

1927, teoria que se sustenta na aceitação de que as medições que é possível realizar no interior de dado sistema atómico são insuficientes para o conhecimento da situação desse mesmo sistema, é um dos elos desta redescoberta científica do caos[79]. Curiosamente, o princípio de Heisenberg — que resumidamente expressa a impossibilidade do conhecimento simultâneo da posição e da velocidade (o *momentum*) de uma partícula quântica (como é o caso de um electrão), em virtude das próprias limitações e interferências da observação — viria ele próprio a ser criticado mais tarde, pois assumir a incerteza é traduzir a ideia de que há uma posição e uma velocidade bem determinadas, mesmo que estas não possam ser lidas com precisão. Para alguns, essa ideia um pouco arcaica da física assenta no pressuposto de que tudo se resumiria à nossa incapacidade de observação, sempre passível de correcção. Talvez por isso seja melhor propor que não se chame *incerteza* ao resultado dessa incapacidade mas sim *indeterminação*, um termo mais adequado para uma definição no campo da teoria quântica[80].

Surgidas em força a partir da década de 60 do século XX, as teorias do caos são, com a sua atenção à complexidade, uma resposta ao carácter monstruoso e disforme de alguns fenómenos que pareciam resistir a qualquer equação determinista ou às leis da causalidade. Repare-se que já Aristóteles via no princípio do erro e da disjunção causal a origem da monstruosidade como

79. É preciso sublinhar que um papel positivo do caos já se encontrava noutros modelos de entendimento do mundo, menos baseados na prevalência ocidental dos sistemas binários. Aliás, haverá diferenças históricas substanciais entre o entendimento do caos no Ocidente e no Oriente. Como aponta Katherine N. Hayles, parte dessas diferenças dependem dos modelos mais entretecidos que encontramos a Oriente. As relações entre ordem e desordem são no pensamento taoísta, por exemplo, bem mais complexas (ver 1991: 3ss). Talvez seja possível ver aqui também um entendimento da relação entre o caos e a ordem baseado numa diferenciação qualitativa que seria a das filosofias e religiões orientais face a uma diferenciação predominantemente quantitativa a Ocidente; ou, para retomar uma terminologia já utilizada, um entendimento intensivo face a um entendimento extensivo dessa relação.

80. Ver Jean-Marc Lévy-Leblond em entrevista radiofónica (Nöel: 1991: 181-193), em particular a seguinte passagem: "Ce terme d'indétermination est préférable. Il indique [...] que le fait important n'est pas que nous ignorons quelle est la position réele de l'électron, mais bien que cette position n'existe pas, ou, plus précisément qu'elle n'est pas uniquement déterminée. [...] Avec ce nouveau point de vue, qui consiste à parler d'indétermination plutôt que d'incertitude, on met l'accent sur le caractère fondamentalement original de la théorie quantique et sur la nature différent des descriptions qu'elle donne du monde" (Nöel, 1991: 185).

desvio (ver *Física*: II, VIII) e que, até ao aparecimento das teorias do caos, a ciência não tinha como lidar com a complexidade aparentemente irredutível de fenómenos como os turbilhões, os redemoinhos ou as nuvens — "posto que não há modo de submeter essas realidades a medida precisa e de encerrar o seu comportamento numa equação determinista, estas são tecnicamente seres amorfos ou disformes, «monstros»" (Escohotado, 1999: 74-75). As teorias do caos são justamente uma tentativa de compreender a monstruosidade e de aceitar a complexidade do mundo. A crise do determinismo, que se inicia com a consciência de que a precisão é imprecisa e com a progressiva substituição da previsibilidade pela probabilidade, atinge o seu auge recente com as teorias do caos, que põem em causa boa parte dos fundamentos da prática científica, os mesmos que se fundaram durante largo tempo numa crença na determinação e na reversibilidade dos sistemas.

Só compreendendo a extensão destas mudanças é possível explicar o carácter insólito — para os padrões de uma ciência que se vai construindo sobre as suas próprias falhas e que é um *work in progress* que nunca apresenta resultados definitivos — do pedido de desculpas público, em 1986, de James Lighthill, então presidente da International Union of Theoretical and Applied Mechanics. Foi numa conferência que Lighthill, falando em nome de todos os seus colegas de profissão, declarou o fracasso da mecânica clássica e dos seus métodos — assentes em generalizações e numa crença na previsibilidade dos sistemas que se viria a mostrar errada[81]. Como lembra Prigogine, "a razão da declaração de

81. "Here I have to pause, and to speak once again on behalf of the broad global fraternity of practitioners of mechanics. We are all deeply conscious today that the enthusiasm of our forebears for the marvelous achievements of Newtonian mechanics led them to make generalizations in this area of predictability which, indeed, we may have generally tended to believe before 1960, but which we now recognize were false. We collectively wish to apologize for having misled the general educated public by spreading ideas about the determinism of systems satisfying Newton's laws of motion that, after 1960, were to be proved incorrect. In this lecture, I am trying to make belated amends by explaining both the very different picture that we now discern, and the reasons for it having been uncovered so late" (Lighthill, 1986: 38). No final da conferência Lighthill afirmou ainda: "we in mechanics know that, in many cases where the equations governing a system are known exactly and are solved precisely, nevertheless however accurately the initial conditions may be observed prediction is *still* impossible beyond a certain predictability horizon" (47). Repare-se no *ainda* (*still*) que Lighthill sublinha com um itálico, como que para confirmar que a existência de um ponto cego — falando em termos de uma mecânica que sempre se quis uma disciplina do controlo e da previsibilidade — só pode ser vista como provisória. Por outras palavras, para muitos cientistas a ausência de previsibilidade é apenas um estado cientificamente transitório, apesar de todos os pedidos de desculpa...

Lighthill é justamente a descoberta dos sistemas dinâmicos caóticos" (1993: 42-43), sistemas para os quais não haverá previsibilidade possível para além do seu limite de previsibilidade. O determinismo era um símbolo, senão mesmo o símbolo, da superioridade do método científico (e da sua inteligibilidade), princípios cuja aplicação generalizada as teorias do caos vieram pôr em causa. Porém, e a acreditar em Lighthill, bastará olhar para a velha física newtoniana[82] para se encontrar já um esboço dos modelos de imprevisibilidade dos sistemas. Apesar do pedido de desculpas, parece que a intenção de Lighthill era uma vez mais a de afirmar que tais modelos são demonstráveis matematicamente e que não haverá nada de inexplicável nos comportamentos caóticos, sendo estes, pelo contrário, fenómenos que a análise matemática explicou, demonstrou e caracterizou exaustivamente (ver Debnath, 1999: 686).

A propósito do cálculo de probabilidades como modo de afirmação do par causalidade-finalidade, evocámos já o jogo em que se atira uma moeda ao ar para obter as sortes ou decidir uma disputa. Num contraponto entre probabilidade e determinismo, teríamos que o resultado seria *determinável* se pudéssemos impor condições iniciais suficientemente precisas para antecipar o resultado e seria *provável* se, na ignorância relativa das condições iniciais, tivéssemos de optar pela análise estatística de uma longa série de lançamentos. Perante um raciocínio deste tipo, ainda enredado numa luta contra o acaso, ficamos com a ideia errada de que não há outra fonte de surpresa que não a ignorância, quando sabemos hoje da existência de sistemas dinâmicos que não nos permitem antecipar o resultado final do jogo, independentemente do conhecimento relativo das condições iniciais. Mas representará o conhecimento desses sistemas dinâmicos — caóticos e complexos — uma libertação da servidão da finalidade a que aludia Nietzsche, ou ainda e apenas uma diferente modalidade de negar o acaso?

Para Lighthill, como para toda uma geração de *cientistas do caos*, tratava-se

82. "I feel fully justified, therefore, in repeating that systems subject to the laws of Newtonian dynamics include a substantial proportion of systems that are chaotic; and that, for these latter systems, there is no predictability beyond a finite predictability horizon. We are able to come to this conclusion without ever having to mention quantum mechanics or Heisenberg's uncertainty principle. A fundamental uncertainty about the future is there, indeed, even on the supposedly solid basis of the good old laws of motion of Newton, which effectively are the laws of motion satisfied by all macroscopic systems" (Lighthill, 1986: 47, numa passagem também citada em Debnath, 1999).

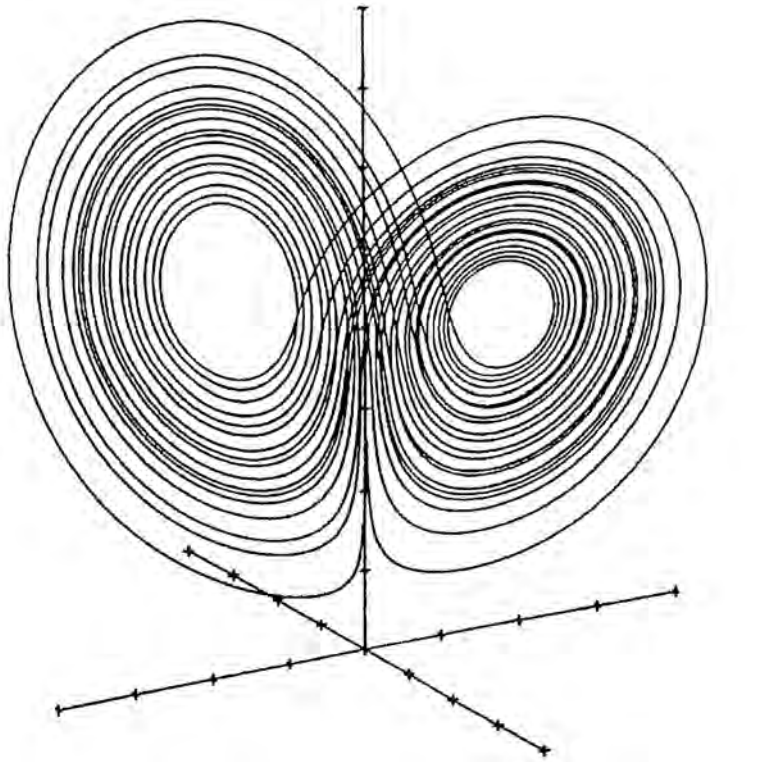


Fig. 2 — Atractor de Lorenz.

de jogar com a contradição de ter de defender em simultâneo a imprevisibilidade dos sistemas e a capacidade de prever os modos de actuação dessa mesma imprevisibilidade. Atente-se na natureza paradoxal da própria ideia de uma ciência do caos, que teria por objecto uma desordem ordenada. A adopção de uma terminologia derivada das teorias do caos não significa muitas vezes uma verdadeira aceitação da aleatoriedade mas um expediente para a contornar. Por outras palavras, tal terminologia é parte dos instrumentos de transformação do acaso em assunto da ciência, ainda que transfigurado em diferentes designações e, uma vez mais, domesticado ou, para seguir Lighthill, matematizado, explicado, demonstrado e caracterizado. Também podemos dizer deste caos determinista — para usar a feliz expressão de Paulo Cunha e Silva — que este

inventa uma nova causalidade como argumento científico, uma *caosalidade*, em que "caosar será, então, utilizar o caos para fazer sentido, para prever o possível, afinal a derradeira motivação da ciência" (1999: 98).

Ainda assim, as teorias do caos reformulam de forma produtiva alguns dos velhos problemas da ciência pré-moderna, ultrapassando a dificuldade desta em lidar com a complexidade. O problema latente nos modelos deterministas da física clássica, na sua visão do universo como *um vasto autómato*, era a sua incapacidade de nos oferecer uma imagem do próprio pensamento[83]. A determinação e a reversibilidade dos sistemas transformavam a imagem do mundo em algo incompatível com a imagem do pensamento, da imaginação e da invenção. Já os modelos do caos que a ciência nos passou a oferecer, sobretudo após a década de 60 do século XX, trouxeram uma imagem das coisas que se aproxima das mecânicas do pensamento e da geometria secreta do mundo. Atente-se nos fractais de Mandelbrot, por exemplo, que, assentes numa geometria não-euclidiana, se mostram por isso mesmo mais afins do mundo físico, ou mesmo nas representações gráficas do atractor de Lorenz **[fig. 2],** que se impõem como corporizações visualmente inteligíveis da complexidade, exercendo ao mesmo tempo um papel activo sobre a imaginação. Ao aceitarmos que as representações (e observações) da realidade estão sempre dependentes das nossas limitações — humanas e instrumentais —, pudemos também descobrir o carácter fugaz de qualquer imagem das coisas do mundo. A diferença, a fluidez e a mobilidade passaram a coexistir com a repetição, a regularidade e a redundância. Diríamos que a imagem clássica da ciência para a explicação do mundo era o do autómato-máquina, ao passo que a nova imagem é a do autómato-organismo, que aqui pretendemos colocar no seu sentido mais radical, já distante portanto quer do mecanicismo quer do vitalismo, com as suas concepções da máquina respectivamente como objecto único e mera soma das suas partes[84]. Como dizem Deleuze e Guattari, até as *máquinas a vapor* da

83. Também Prigogine refere, seguindo Roger Penrose, que é difícil reconhecer nos modelos da física clássica, deterministas e reversíveis, aquilo que caracterizará o pensamento: *a coerência ou a criatividade* (ver Prigogine, 1993: 96).

84. Acompanhamos aqui Deleuze e Guattari na sua formulação das *máquinas desejantes*, em *L'Anti-Œdipe: Capitalisme et schizophrénie* (1972, doravante AŒ), onde se pode ler o seguinte: "O problema das relações partes/todo continuará a ser mal formulado pelo mecanicismo e pelo vitalismo clássicos enquanto se considerar o todo quer como totalidade derivada das partes, quer como totalidade originária de onde emanam as partes, quer como totalização dialéctica. Tal como o

termodinâmica, conquanto nunca tenham sido feitas por uma outra máquina da sua espécie, podem ter o seu próprio sistema reprodutor, desde logo porque *uma máquina está sempre ligada a outra* e nunca é coisa isolada (AŒ: 11, 297). É dessas ligações que resulta, em parte, o comportamento complexo e imprevisível de todas as máquinas.

Em íntima conexão com as novas ideias introduzidas pelas teorias do caos, os princípios da auto-organização e da *autopoiesis*[85] passaram a permitir olhar para cada organismo — e para cada sistema complexo — como um foco de poder criativo e não apenas como um autómato, no sentido mecanicista mais convencional. Não obstante a sua importância crucial para a biologia e demais ciências da vida[86], o conceito de auto-organização rapidamente ganhou espaço em diferentes domínios, da cibernética à teoria da literatura. Os princípios da auto-organização são indissociáveis das teorias do caos, assim como das ideias que defendem que a ordem surge do caos e que é graças à sua capacidade de

---

vitalismo, o mecanicismo nunca se apercebeu da natureza das máquinas desejantes, nem da dupla necessidade de introduzir a produção no desejo e o desejo na mecânica" (AŒ: 47). Mais à frente dizem-nos ainda: "A verdadeira diferença não está entre a máquina e o ser vivo, entre o vitalismo e o mecanicismo, mas entre dois estados da máquina que são também dois estados do ser vivo" (AŒ: 297). O princípio de funcionamento desse autómato-organismo não deve, pois, ser confundido nem com o mecanicismo nem com o vitalismo, como poderá ficar mais claro no quinto capítulo deste trabalho.

85. Ver o texto fundador, não apenas para a biologia mas também para as ciências da vida em geral ou para a cibernética, de Humberto R. Maturana e Francisco G. Varela, *De máquinas y seres vivos: Autopoiesis, la organización de lo vivo* (1974). Pelo nosso lado, ao convocarmos o conceito de *autopoiesis* quisemos referir-nos igualmente às suas utilizações mais livres, por vezes na qualidade de metonímia ou metáfora, as quais expandem o âmbito mais restrito em que os autores pretenderam colocar situar a sua tese. Repare-se, a este propósito, no prefácio de Varela para a edição consultada desta obra e nas reservas que aí são colocadas a uma transposição directa do conceito para outras áreas do conhecimento, algo que ainda assim quisemos também evitar. Um dos autores que vieram a utilizar amiúde os princípios subjacentes à *autopoiesis* — a partir de Maturana mas, principalmente, de Varela — foi Félix Guattari, como se constata através do seu conceito de *heterogénese maquínica* (ver 1992: 53-84).

86. Segundo Atlan, "as organizações vivas são fluidas e móveis". Aparecem em laboratório oscilando entre "o fantasma e o cadáver", numa fugacidade que as faz tombar numa espécie de morte laboratorial. A definição que Atlan encontra é a de qualquer coisa "entre a rigidez do mineral e a decomposição do fumo". Coexistem, pois, a partir das expressões (ou da sua combinação) *organizado* e *complexo*, as noções quase opostas de *repetição*, *regularidade* e r*edundância*, por um lado, e de *variedade*, *improbabilidade* e *complexidade*, por outro. Formam-se assim os ingredientes das organizações dinâmicas dos sistemas naturais: "uma ordem repetitiva perfeitamente simétrica da qual os cristais são os modelos físicos mais clássicos e uma variedade infinitamente complexa e imprevisível nos seus detalhes, como a das formas evanescentes do fumo" (1979: 5).

emancipação que os sistemas conseguem ultrapassar a degradação entrópica e escapar ao determinismo. A produção de um sistema ordenado é entendida sempre como um processo de auto-transformação que envolve a integração de um ruído caótico. Apesar da ameaça do poder destruidor do ruído, que pode colocar em causa todo um sistema, é essa mesma perturbação que cria as condições para a emergência de um outro sistema, potencialmente mais complexo do que o anterior[87]. A força da auto-organização encontra-se precisamente na capacidade dinâmica de incrementar a complexidade a partir do ruído e da perturbação, como força plástica autónoma, que vêm do seu interior — ou de qualquer outro lugar. A crise é, pois, fundamental para a sobrevivência e a auto-aprendizagem dos sistemas. A cibernética, por exemplo, num compromisso entre determinismo e indeterminismo, passou a incorporar como seus estes princípios de controlo ou simulação dos sistemas. A redundância ou a complexidade, tanto dos componentes como das respectivas funções, são incorporadas na concepção dos sistemas cibernéticos com o intuito de os ajudar a lidar com o ruído: "uma certa dose de indeterminação é necessária, a partir de um certo grau de complexidade, para permitir ao sistema adaptar-se a um certo nível de ruído" (Atlan, 1979: 41). Mesmo não sendo consensual entre a comunidade científica, sobretudo no que respeita às suas implicações mais profundas para a concepção da ciência e do próprio mundo, o estudo do contributo do ruído e da crise para a complexidade e sobrevivência dos sistemas é hoje incontornável em diversos domínios.

Pela sua importância, voltaremos mais tarde a estes problemas, procurando seguir a hipótese de que a ideia de automatismo, quando relacionada com a de auto-organização[88], contraria decisivamente a associação do termo *automático* a um determinismo mecânico ou mesmo a quaisquer ideias de

87. Como nos diz Eric Charles White, no seu artigo "Negentropy, Noise and Emancipatory Thought" (1991). Embora os exemplos de White venham da literatura, podemos estendê-los a outras áreas.
88. Que é a seu modo uma hetero-organização e uma hetero-aprendizagem, apesar de, sem contradição, lhe podermos continuar a chamar auto-poiética. Para isso devemos recordar, uma vez mais, como é na *intensidade* das suas ligações, internas e externas, que *o sistema/a máquina* encontra o ruído que lhe permite reproduzir-se e tornar-se mais complexo(a), *automaticamente*. Atente-se de novo em Deleuze e Guattari: "Nas máquinas desejantes funciona tudo ao mesmo tempo, mas em hiatos e rupturas, avarias e falhas, intermitências e curto-circuitos, distâncias e fragmentações, numa soma que nunca reúne as partes num todo. É que nelas os cortes são produtivos e são, também eles, reuniões" (AŒ: 45). Ou seja, é a categoria da multiplicidade, como substantivo, que preside a tais máquinas.

rigor, controlo ou consciência e que, portanto, o autómato ou os princípios do automatismo e da automação, se vistos no sentido de uma acção ou de um objecto que surgem por si mesmos, sem causa final aparente, acabam por aproximar-se da espontaneidade a que se refere Aristóteles. Se lembrarmos também que *automaton* era justamente a palavra grega para *espontâneo*[89], talvez esta hipótese de trabalho possa desenhar-se com mais clareza desde já.

89. Ver nota 38 deste capítulo sobre a tradução de *automaton*, assim como aquilo que na mesma altura se escreveu sobre o *tuché* e o *automaton* em Lacan.

1.8. O acaso operativo da arte

Os princípios da auto-organização, com a sua heterogénese feita de ligações complexas e intensivas, podem ser transpostos para o território da arte. Muitas vezes, a arte produz sentido colocando em causa o próprio sentido e assumindo o ruído como elemento constituinte. Nesses momentos, é a aceitação do ruído que lhe permite destruir o sentido para produzir sentido, isto é, destruir um sistema para construir um outro mais complexo. A arte *imagina* a todo o momento as suas próprias máquinas absurdas, "quer por indeterminação do motor ou fonte de energia, quer por impossibilidade física das peças trabalhadoras, ou ainda por impossibilidade lógica do mecanismo de transmissão" (AŒ: 403-404). Essa forma de imaginação actua de modo semelhante na obra de Samuel Beckett, cujas peças serão absurdas não pela ausência de sentido "mas porque põem o sentido em questão", confirmando que um dos enigmas da arte consiste no facto de o seu sentido crescer com a negação de sentido, pois mesmo a arte a que se chama absurda conduz a algo semelhante ao sentido (Adorno, 1970a: 176-177). A atenção da arte às qualidades construtivas (e destrutivas) da desordem, do ruído, do acidente, da não-linearidade, da indeterminação e do acaso ilustra exemplarmente o papel destas na criação de sistemas complexos e na produção de sentido.

Devemos recusar, no entanto, qualquer literalidade nesta aproximação da arte às teorias do caos. Nas piores circunstâncias, a apropriação de tais teorias faz-se acompanhar de uma legitimação através da fixação formalista de genealogias ou da utilização da força do sentido figurado, momentos em que a fractalidade ou as noção de caos e catástrofe são muitas vezes apresentadas como meras metáforas da complexidade da arte[90]. A nossa perspectiva

90. Veja-se o caso de Susan Condé, que propõe precisamente uma genealogia daquilo a que chama a *fractalidade na arte*, numa mistura niveladora e desviante das teorias científicas do caos com alguns conceitos da filosofia. Trata-se de uma genealogia que vai dos impressionistas e dos divisionistas até ao cubismo, de Klee a Joseph Stella, de Van Gogh a Jackson Pollock, da arquitectura de Gaudi a Chuck Close, ou de Hokusai a Virginia Wolf, usando como principal fio condutor a evidência de uma complexidade fractal da arte que se expressa por características tão diversas quanto a

centra-se antes na capacidade dos dispositivos da arte de gerarem, em termos operativos, complexidade. Queremos, pois, deixar claro que não se trata aqui de um mero uso metafórico dos princípios do caos e da aleatoriedade mas antes de procurar compreender os mecanismos processuais, complexos e dinâmicos da arte e, muito em particular, daquilo que é inerente aos seus *media*. Desta forma, os *media* da arte deixam de ser encarados como instrumentos passivos e passam a ser-lhes reconhecidos os seus próprios fluxos, resistências, ruídos, crises e humores, num movimento que vai da pintura à fotografia, do vídeo aos *media* numéricos, ou do corpo à própria língua... Inventam-se assim novos e mais complexos *media*, capazes de incorporar o ruído e a *caosalidade*, porque o *caosar* da arte pode estar muito próximo do *caosar* da ciência.

**

Kant, penso eu, só olhava para o céu com bom tempo.

Michel Serres (1978: 13)

Num artigo de 1978, intitulado "Exact and Human", Michel Serres aproxima-se do ponto de vista que queremos adoptar para situar as relações entre arte e ciência[91], agora que as acabámos de confrontar com um diferente entendimento da causalidade e do acaso. O *exacto e humano* do título escolhido por Serres é antes de mais uma referência à relação entre as ciências exactas e as ciências humanas, relação que o autor tenta (re)pensar, deixando-as interferir e dialogar entre si. Com efeito, o Romantismo representou o momento em que o caminho entre as ciências exactas e as ciências humanas se bifurcou, com a recusa do determinismo da ciência clássica, tendo, desde então, a questão da coexistência de duas *culturas* paralelas sido obstáculo a uma aprendizagem

fluidez das formas, o carácter processual e maquínico, a importância do detalhe, a anulação das hierarquias entre o fundo e a forma, o carácter discreto da informação ou a fractura do espaço. Apesar dos esforços de Condé para afirmar o contrário, só podemos entender a sua proposta como um traçado de tipo formalista. Aliás, a debilidade desta análise fica bem evidente no conjunto de artistas defendido pela autora, que parecem unidos tão-só pela afinidade visual ou ilustrativa de uma presença *fractal* nas artes, conceito problemático desde logo pelo modo superficial como se apropria do lado plasticamente mais apetecível das teorias do caos (ver Condé, 1993; 2001).

91. Numa abordagem retomada noutros momentos, como em *Hermès V: Le Passage du Nord-Ouest* (1980).

comum. Serres não o diz mas, curiosamente, esse foi também o momento em que a arte — tal como o Romantismo a inventou, no seu singular — iniciou um percurso que a afastou da técnica, e esse aspecto deve ser relevado para o nosso argumento.

Serres socorre-se de Musil, com o seu *O homem sem qualidades*[92], e de Balzac, com o romance *Béatrix*[93], associando o primeiro à termodinâmica moderna e o segundo à termodinâmica clássica. De permeio traz-nos também a cibernética de Wiener e o princípio cativante de que "a nuvem não tem qualidades" (10), que retomará depois como imagem da subjectivação.

De acordo com a análise de Serres, o espaço apresenta-se no romance de Balzac com uma estrutura clássica (arborescente), organizando-se do particular para o geral, à semelhança de uma matriosca russa, onde encontramos uma subordinação espacial em que o local responde ao global. Trata-se de um esquema ordenado, hierarquizado, determinista e feito à imagem do centralismo do Estado moderno, um esquema em que as partes mimetizam o todo, em que aquilo que está em baixo é o reflexo do que está em cima, repetindo o exemplo da astronomia até ao mais ínfimo pormenor: *glória na terra como no céu*, ou seja, o esquema celeste como modelo do mundo[94]. Já com Musil esta ordem é invertida: "a nuvem, a depressão e o anti-ciclone [...] precedem a astronomia e a mecânica celestial" (13). Se Kant só olhava para o céu com bom tempo, não poderia senão ignorar as depressões que passavam sobre a sua Königsberg e obliteravam as estrelas. E, como sabemos, "as estrelas e os planetas não são os únicos objectos no espaço; há também as perturbações atmosféricas" (13). Para Serres, o *homem sem qualidades* de Musil representa justamente a atenção às nuvens, aos turbilhões, aos fluxos e a todos os ruídos que a ciência considera não serem mais do que massas primárias *sem qualidades*, monstruosidades, portanto, o que também nos esclarece sobre a dificuldade da ciência em lidar com os efeitos da complexidade e do excesso de informação.

92. *Der Mann ohne Eigenschaften* (1930-42), de Robert Musil (1880-1942).
93. *Béatrix ou les amours forcés* (1839), de Honoré de Balzac (1799-1850).
94. Voltaremos a esta questão no quinto capítulo, a propósito dos modelos seiscentistas e setecentistas que tomaram os relógios e os autómatos não apenas como representações funcionais dos organismos vivos mas também como metáforas reguladoras das coisas do mundo, estendendo-se da vida biológica à organização social e política.

Serres imagina Balzac e Musil perante uma caldeira em ebulição. Fazendo uso, cada um a seu modo, das leis da termodinâmica, os textos de ambos utilizam a força interna e o movimento como formas de energia. No entanto, Balzac, que segue a termodinâmica clássica, está fora da caldeira e, por isso, a sua máquina é determinista e exterior ao problema. Já Musil, como Turner, aproxima-se da termodinâmica moderna e entra na caldeira. A sua maquinaria é aleatória e o seu texto a isso responde, revelando um comportamento próximo do líquido em ebulição, pleno de colisões, irregularidades, mudanças, dissonâncias, desordens... Dentro da caldeira, o espaço como coisa ordenada dissolve-se, tornando-se indeterminado (16). O sentido surge, pois, do não-sentido, um sinal discreto (regular) emergindo de um ruído aleatório de fundo — "uma singularidade contra o fundo de uma queda de água" (15).

Longe de serem apenas o mundo e as nuvens a dançarem sem regra aparente, a consciência da parcialidade do observador e do carácter relativo do seu posicionamento conduz à conclusão de que também quem fala do mundo e das nuvens se sujeita à mistura da ordem e da desordem, como se verá em Musil ou em Turner. Ora, esta é igualmente uma das conclusões importantes do princípio da incerteza de Heisenberg e uma imagem possível dos mecanismos da subjectivação.

Resumindo, Serres defende que, apesar de todas as diferenças, os dois discursos — o das ciências exactas e o das ciências humanas (e também o da arte) — partilham um mesmo enquadramento conceptual, algo que o faz adivinhar uma síntese que na altura parecia finalmente possível (recorde-se que o texto de Serres data de 1979). Da visão termodinâmica da literatura moderna ao novo fôlego que então se pressentia nas teorias ligadas ao caos e ao acaso nas ciências — da física à química ou da biologia à matemática —, os exemplos apresentados por Serres revelam uma aproximação das duas culturas. Não obstante, só com base num princípio de *tradução*[95] se poderá fazer transitar da noção de indeterminação entre a arte e as ciências[96]. Só a tradução nos poderá

95. Este princípio da tradução surge igualmente de Michel Serres. Segundo John Rajchman, também Gilles Deleuze se terá convencido "de que não existe nenhuma filosofia digna desse nome sem este tipo de tradução nas artes ou nas ciências" (Deleuze, 1998: 104) — ver, por exemplo, as ligações propostas em diferentes momentos por Deleuze entre Leibniz e o Barroco ou entre Bergson e o cinema.

96. Sobre este assunto ver também Rajchman (1998: 103-104).

fazer compreender as diferenças e as interpretações que a arte faz da ciência e, diríamos, da própria filosofia; só assim se poderá pensar o modo como a arte se baseia na intuição e dela faz um argumento; só assim se compreenderá a presença das *leis do acaso e da indeterminação* — e já vimos como esta expressão pode ser paradoxal — no seio da prática artística. Por outras palavras, só mediante a percepção da especificidade dos seus efeitos na arte poderão essas *leis* ser *transfiguradas* como matéria do jogo quase-ideal da arte.

Observámos como as ciências exactas se centraram durante muito tempo numa descrição determinista do mundo, enquanto as ciências humanas procuraram dar maior importância à indecidibilidade, à incerteza e ao risco. Ciências como a física, por exemplo, ocupar-se-iam de problemas simples e as ciências humanas de problemas complexos. Mas sabemos hoje que esta oposição já não faz sentido e que aquilo que distingue o campo de acção de umas e outras, pelo menos no que respeita ao grau dos problemas, se esbateu (ver Prigogine, 1993: 17). Não obstante as diferenças de domínio para domínio e as reservas científicas que a popularização destes termos também suscitou, a aceitação dos princípios fundamentais da incerteza, da indeterminação e do caos representou para a ciência um abandono da descrição determinista, fechada e reversível do tempo dos fenómenos, com a consequente generalização e aceitação das noções de probabilidade e irreversibilidade. Durante largo período, o tempo e a sua flecha, no dizer de Prigogine, não puderam, por demasiado complexos, ser considerados objecto da ciência. A reorganização conceptual da ciência, associada à compreensão da irreversibilidade de muitos fenómenos naturais, fez com que a flecha do tempo entrasse definitivamente na esfera da experimentação científica (1988: 18).

Já no que respeita à arte a questão dessa flecha do tempo pode ser reconhecida há muito como parte dos seus problemas. A diferenciação entre a arte e a ciência assentou, em diversos momentos, em dois esquemas antagónicos: um baseado no tempo e um outro de matriz universal e atemporal. Só a superação desta dicotomia possibilitou deixar de pensar a ciência como instrumento positivista e a arte como mero artifício. A velha querela entre as artes do tempo e as artes do instante, de que o *Laocoonte* (1766) de Lessing é,

de certa maneira, um sinal já tardio, acaba por reflectir também — pelo menos para algumas das artes — um entendimento do tempo e da sua irreversibilidade como complexidades inultrapassáveis. Depois de Lessing e em crescendo, os sinais que antecipavam a entrada em força da flecha do tempo no campo da arte foram-se sucedendo um após outro. De Manet a Picasso, da fotografia ao cinema, a história da modernidade, mesmo na perspectiva mais canónica, é em parte uma genealogia da presença e da vitória do tempo e da sua irreversibilidade no campo das artes plásticas. Veja-se, a título de exemplo, o caso das polémicas em volta do minimalismo, em plena década de 60 do século passado. Certos autores, como Michael Fried, julgavam como uma verdadeira traição estética a possibilidade de as obras minimalistas se afirmarem enquanto meros fenómenos. Na verdade, a acusação feita por Fried sustentava-se numa crítica à teatralização da arte operada pelo minimalismo, isto é, ao seu posicionamento ambíguo face ao tempo e ao modo como abraçá-lo implicava uma contaminação por características hostis às artes plásticas. Por isso mesmo, e apesar do seu sentido crítico, a posição de Fried é também uma excelente caracterização do seu objecto de estudo. O minimalismo atribuía uma importância capital à duração fenomenológica da experiência e considerava o seu contraponto, a ausência de duração, uma suspensão do real entendida enquanto momento excepcional[97] — a irreversibilidade do tempo contra a sua reversibilidade, a duração contra o instante.

Com a incorporação do tempo enquanto matéria manipulável, parte importante da arte contemporânea revelou ser um comentário preciso e acutilante à noção de tempo. Actuando como retardador umas vezes, outras como factor de aceleração, a arte fez do tempo um dos seus assuntos centrais. A reacção

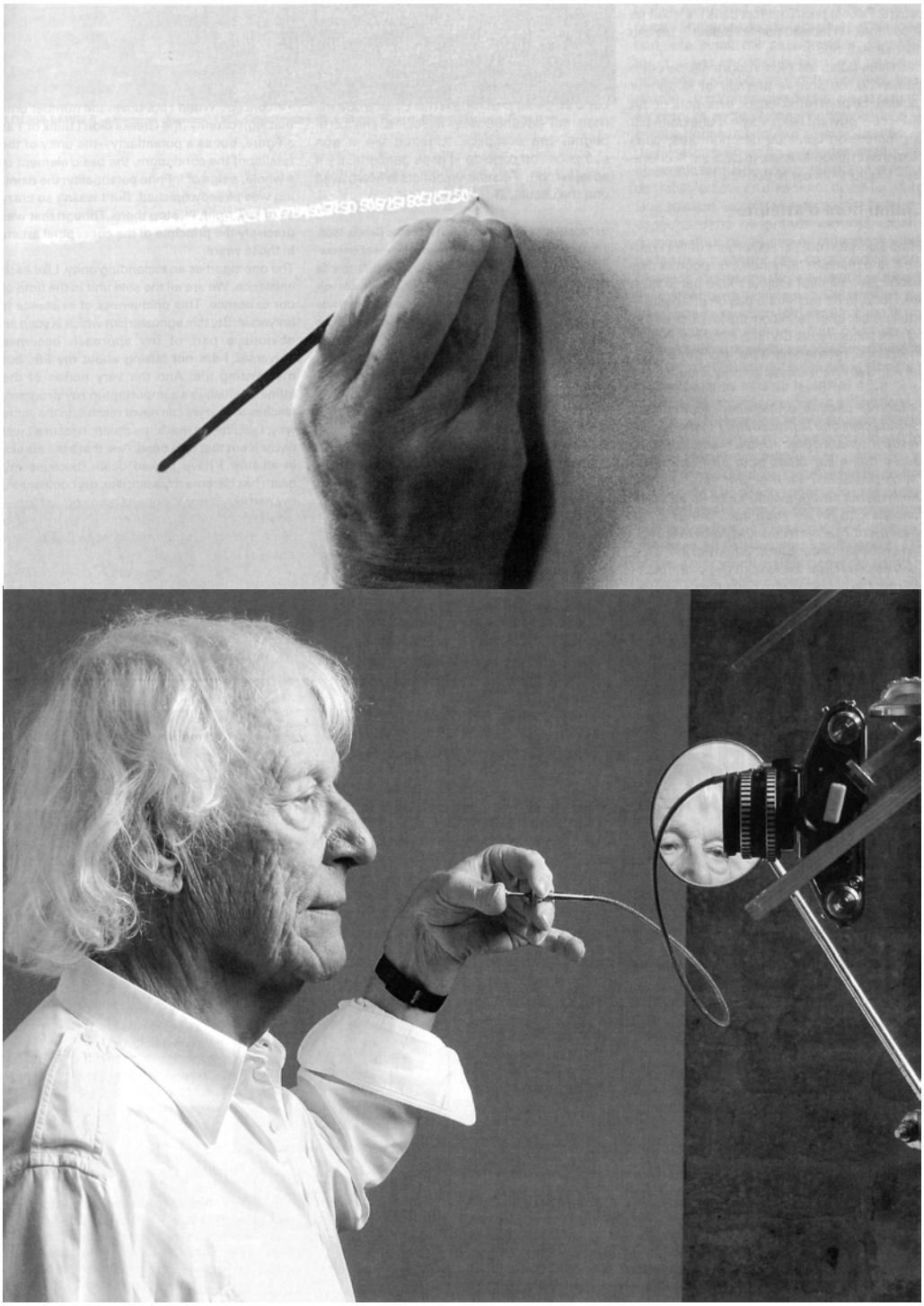
97. Essa sensibilidade do minimalismo, que Michael Fried (1967) considerava representar uma ameaça de teatralização das artes plásticas, resultava, pois, da preocupação com as circunstâncias reais, fenomenológicas, por assim dizer, em que o espectador encontra a obra de arte e, concomitantemente, de uma atenção à própria duração da experiência. Para alguns dos críticos do minimalismo, o contraponto a esta relação *impura e teatral* com o tempo seriam a instantaneidade e a presença perpétua características de certas obras de arte moderna. De um lado, teríamos, portanto, uma objectualidade equiparável à banalidade do quotidiano e, do outro, uma ausência de duração e uma suspensão da realidade capazes de se apresentarem em toda a sua excepcionalidade. Pela sua relevância, regressaremos, com mais detalhe, a esta história de uma ortodoxia medial no 4º capítulo, momento em que se discutirão, a esse respeito, as teses fundadoras de Clement Greenberg e aquilo que este autor designou como *especificidade medial*, em boa parte com a intenção de situar os desafios a que tal especificidade se sujeitou.

quase *cronofóbica* de Fried resulta da intensa e perturbadora presença do tempo na arte dos anos 60, e não apenas no minimalismo[98]. A atenção de artistas como Robert Smithson ou Robert Morris à questão da duração e aos fenómenos entrópicos é um sinal dessa presença. Poderíamos referir um sem-número de exemplos nos campos híbridos que nessa época se redesenhavam entre as artes, da *performance* ao *campo expandido da escultura*, ou então convocar essas artes do tempo e do movimento que são o cinema e o vídeo; mas escolhemos antes os casos de Roman Opalka e On Kawara, por entendermos que perturbam de um modo muito particular a noção de instantaneidade associada à pintura e, em geral, à imagem.

Sabemos como a questão do tempo vem sendo radicalizada pelas artes plásticas desde o *modernismo*, por vezes resultando em esforços patéticos, como aqueles que se observam na pintura e na escultura futuristas, encaradas habitualmente como exemplo de uma incompatibilidade genética entre o território das artes plásticas e os problemas específicos que lhe são colocados pelo tempo e a sua *duração*. Como tira-teimas, temos nos exemplos de On Kawara e Roman Opalka duas formas de compatibilização do tempo e da imagem, do tempo e da pintura. Ainda que para ambos a pintura se veja cruzada com outras práticas, um e outro escapam a qualquer suspeita de uma presença ilustrativa do tempo, ao contrário do que acontece nas situações em que essa presença se impõe através de jogos formais de forçada variabilidade ou irregularidade. Nos dois casos escolhidos é a lenta sedimentação do tempo que dá corpo ao tempo, assim respondendo com precisão às palavras de George Kubler em *The Shape of Time*: "Conhecemos o tempo apenas indirectamente através daquilo que nele acontece: ao observarmos a mudança e a permanência; ao assinalarmos a sucessão de acontecimentos entre cenários estáveis; e ao repararmos no contraste entre graus variáveis de mudança" (Kubler, 1962: 11-12).

Roman Opalka[99] iniciou em 1965 uma série celibatária de trabalhos que o acompanha até hoje, sem quebras nem concessões. O seu projecto, intitulado *Opalka 1965/1-∝*, é um exercício de manifestação e de visualização do tempo,

98. Sobre este assunto cf. Pamela M. Lee em *Chronophobia: On Time in the Art of the 1960's* (2004).
99. N. 1931.



Figs. 3 e 4 — Roman Opalka: o instante, antes de a tinta secar, durante o qual os números são ainda visíveis... [em cima]; e o momento da realização do auto-retrato que pontua cada sessão de trabalho [em baixo] [c. 2004].

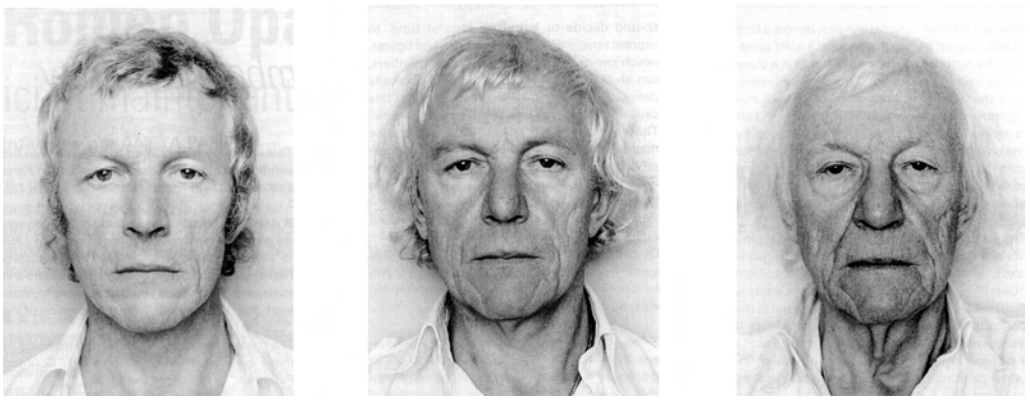


Fig. 5 — Roman Opalka, *Opalka 1965/1- ∞. Détail-1003985*; *Opalka 1965/1- ∞. Détail-4354003*; *Opalka 1965/1- ∞. Détail-5466435*.

uma tentativa de descobrir *como pintar o tempo*[100] **[figs. 3 a 5].** O programa desta série consiste na inscrição sequencial de números (1-∞) sobre os quadros, até ao seu total preenchimento, retomando-se em cada nova tela a sequência interrompida na pintura anterior. O artista conta os números em voz alta à medida que os vai escrevendo e faz o registo sonoro desta acção, que mais tarde será exibido como pano de fundo do trabalho. No final de cada sessão de trabalho, fotografa o seu próprio rosto segundo um modelo pré-estabelecido. Tendo a série começado com a inscrição dos números a branco sobre fundo negro e adicionando o artista 1% de branco ao fundo de cada nova tela, a série tenderá para um ilegível branco sobre branco. Assumindo uma evidente dimensão existencial, o projecto de Opalka toma por objecto a passagem do tempo. A flecha do tempo desenha-se sobre a tela, os auto-retratos e os registos sonoros de um modo que só se torna perceptível quando confrontamos dois ou mais momentos da série suficientemente distantes entre si. Não são tanto as características materiais do seu trabalho ou as respectivas mecânicas de produção que tornam singular a longa série de Opalka, mas antes o facto de o próprio tempo ter tido tempo de se mostrar. Os ingredientes deste projecto encontram-se presentes até à exaustão na arte desses anos 60 que o viram nascer. No entanto, quase à margem da história, Opalka foi capaz de esperar pelo tempo, não para o medir, porque isso não seria possível, mas para o deixar manifestar-se.

100. De acordo com a pergunta — "Como pintar o tempo?" — formulada pelo próprio Opalka (ver entrevista a Aneta Panek, 2004: 22).

Do mesmo modo, podemos rever a presença do tempo em várias séries da obra de On Kawara[101], ainda que com uma diferente expressão e uma mais estimulante negociação entre variabilidade, surpresa e repetição. Pensamos aqui nas *Date Paintings* ou em trabalhos como *Journal* e as séries de telegramas e postais com frases lacónicas como "I am still alive" ou "I got up at...". No âmbito do já longo projecto *Today Series*, Kawara vem produzindo desde 1966 as *Date Paintings*, nos seus diferentes formatos e variações **[figs. 6 a 9]**. Meticulosamente elaborada à mão — do acerto da cor ao desenho das letras —, cada pintura é guardada numa caixa de cartão juntamente com um jornal adquirido no dia e no local em que foi realizada**.** As pinturas que não são terminadas no próprio dia são abandonadas. O crescimento da série segue escrupulosamente as datas inscritas nas telas e, por conseguinte, as datas são inseparáveis da produção das telas. Ao contrário das de Opalka, as pinturas de Kawara não seguem uma linha sem quebra, vão acontecendo a espaços, revelando a sua produção, medida ano após ano, uma irregularidade e uma dispersão que são as do próprio quotidiano; há dias com mais de uma pintura **[fig. 8]**, outros (a maioria) sem nenhuma. Por outro lado, o facto de encontrarmos — através das datas — em On Kawara uma mais explícita inscrição do tempo nas telas pode dar-nos a imagem enganadora de que esta inscrição derivaria do uso do calendário como medida de uma cronologia. Na verdade, na obra de Kawara não é a representação do tempo que nos dá a medida deste mas sim a sua produção, isto é, só um tempo que se produz pode oferecer-nos a sua presença. Em Kawara, como de alguma forma em Opalka, o tempo surge como revelação associada à sua produção[102]. Temos então que este tempo se coloca fora do tempo cronológico para se tornar um encontro (*date*) com o tempo, um tempo fora do tempo que, paradoxalmente, só assim chega a revelar a sua presença.

101. N. 1932.

102. Se em Opalka essa revelação é indissociável da gravação que regista o dizer sequencial dos números, como eco da própria pintura e do acto da sua produção, em Kawara podemos encontrar uma semelhante estratégia nas peças que levam o título *One Million Years (Past)* e *One Million Years (Future)*. Numa das suas versões, o milhão de anos de *One Million Years (Future)* é dito em voz alta no espaço de exposição, criando uma espécie de eco invertido de um futuro que volta para trás. Para uma descrição mais detalhada destas peças, assim como das *Date Paintings*, consultar os textos de Lynne Cooke "On Kawara: One Thousand Days One Million Years" (1993a) e "On Kawara" ([1993b]), disponíveis na versão *web* dos Dia Art Foundation Archives. Sobre esta questão ver também Jean-Luc Nancy (1997).

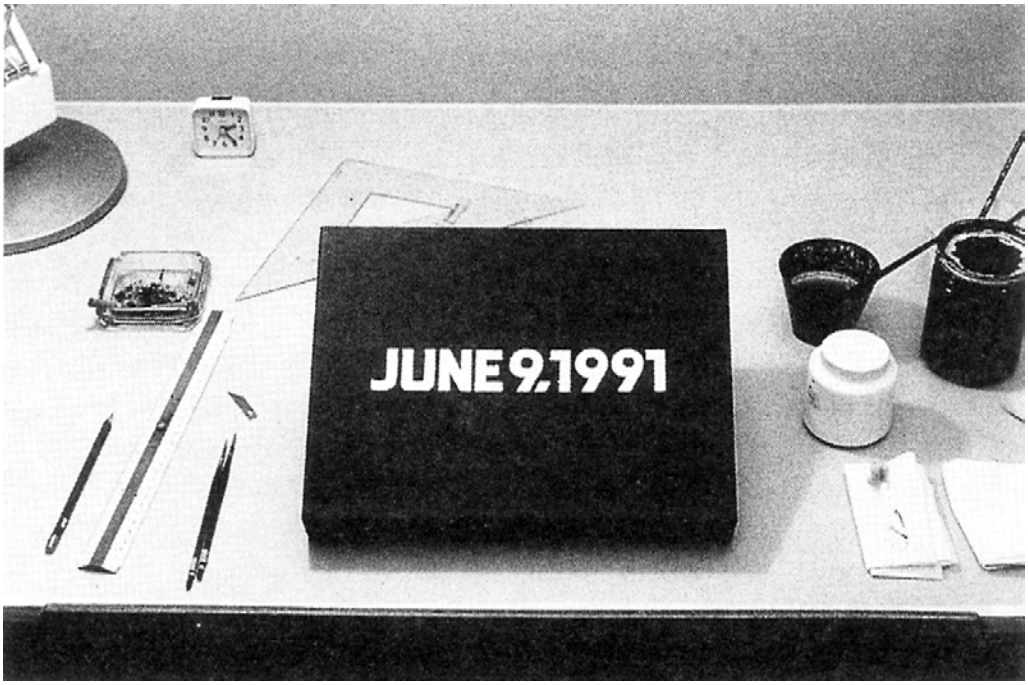
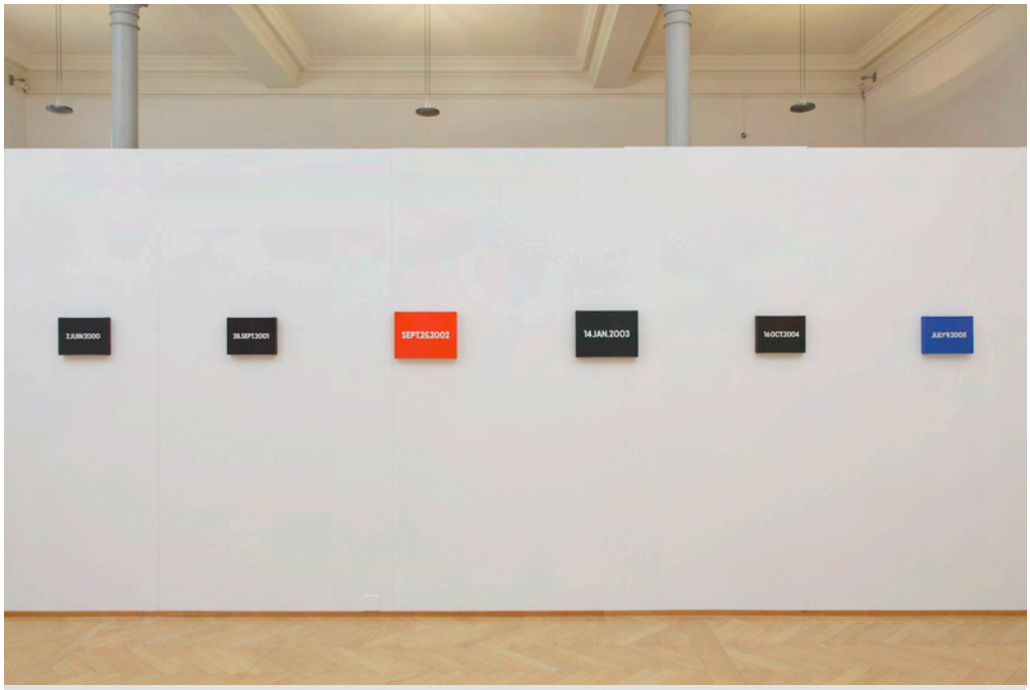


Fig. 6 — On Kawara, *June 9. 1991*; fotografia de Henning Weidemann, tirada às 14:25.

Contudo, com Opalka e Kawara, à semelhança daquilo que verificamos em muitas outras propostas artísticas das décadas de 60 e 70 do século passado, o tempo é capturado através de uma serialidade programada que aproxima a arte da burocracia, no sentido da prescrição do *já feito*. Este é um aspecto que associamos ao confronto sempre contraditório entre reversibilidade e irreversibilidade, pois não se convoca o tempo e a sua flecha sem contradições. Sendo verdade que as obras destes dois artistas se colocam fora do tempo para assim revelarem a presença da sua flecha, acabam depois por cair na armadilha do próprio tempo e da sua contagem metódica e burocrática. São trabalhos que nos acordam para o tempo adormecendo-nos.

Ainda assim, e apesar de descobrirmos nas obras de Opalka e Kawara um inevitável confronto entre a repetição serial, o desejo do acontecimento e o instante da sua realização, é necessário não esquecer que estas sinalizam antes de mais a entrada inapelável da irreversibilidade e da duração no território da arte. Se o tempo que se expressa nas obras de Opalka e Kawara parece ser essencialmente linear — sobretudo no primeiro caso —, veja-se como o tempo, com o seu fluir caótico e o seu curso imprevisível, é antes algo de bem mais





Figs. 7 e 8 — On Kawara, *Today Series* [em cima]; On Kawara, *NOV.23.1977, "Wednesday", Today series nº29*, 1977; pintado em Nova Iorque, Liquitex sobre tela, 18''x24'' [45,5x61,5 cm] [em baixo].

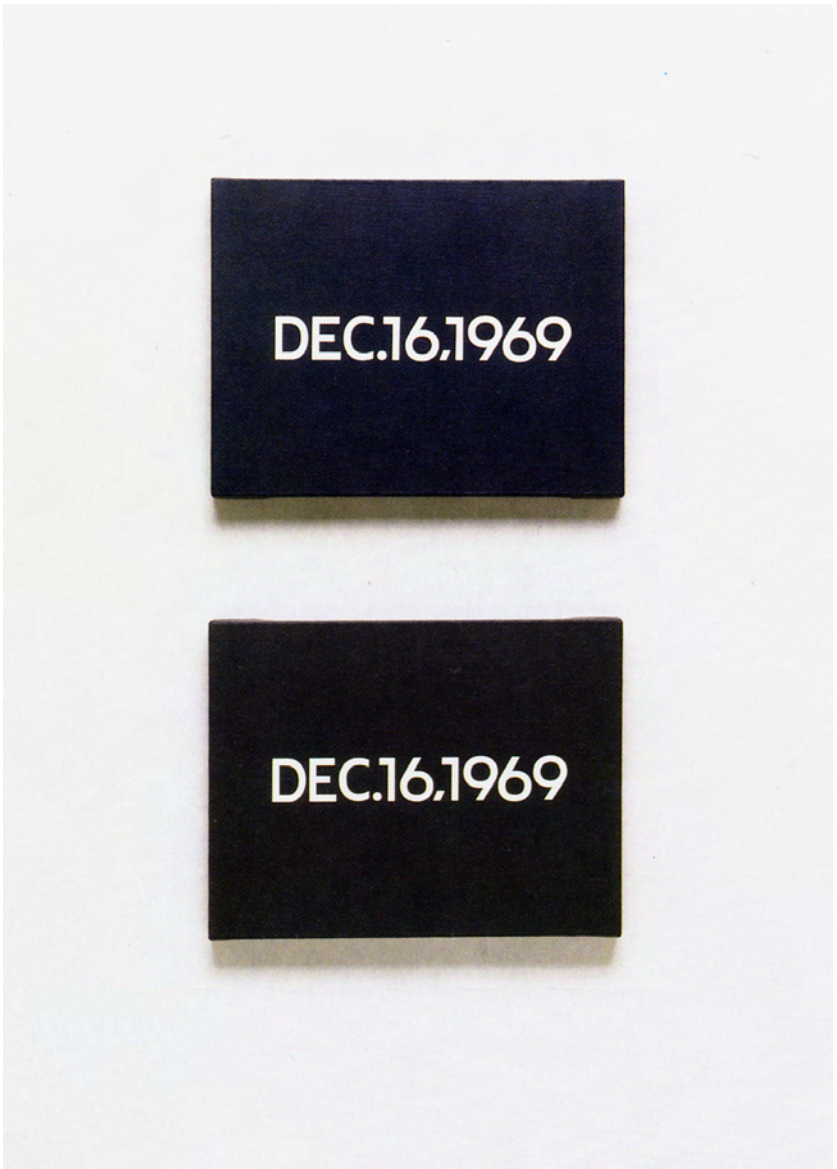


Fig. 9
On Kawara, *DEC.16.1969*
"The Soviet Union announced today that defense spending will remain at record levels next year. The government also indicated that the economy had suffered a setback in the last 12 months and the goals for 1970 had been reduced."
Today series nº93, 1969; pintado em Nova Iorque, Liquitex sobre tela, 10''x13'' [20,5x33 cm].
On Kawara, *DEC.16.1969*
"The House of Commons voted overwhelmingly tonight to abolish dead penalty in Britain."
Today series nº94, 1969; pintado em Nova Iorque, Liquitex sobre tela,10''x13'' [20,5x33 cm].

complexo. O efeito soporífero do trabalho metódico e serial destes artistas — que aqui nos serve como imagem de uma geração e das suas pulsões — é portanto enganador e devemos tentar compreendê-lo para além do seu lado mais superficial e imediato.

Em última instância, aquilo que aproxima este *tempo* de que temos vindo a falar do *tempo* atmosférico é mais do que uma coincidência lexical: a complexidade de *um* pode equiparar-se à imprevisibilidade do *outro*[103]. O tempo nem sempre é linear e raramente é previsível. Para compreendermos a sua complexidade devemos fazer mais do que lembrar a sua flecha, devemos também tomar em consideração os seus turbilhões, as suas nuvens, as suas descontinuidades e estranhezas. Na arte, muitas vezes, o encontro com o tempo, enquanto modalidade de afirmação da não-linearidade e da imprevisibilidade, é um encontro com esta complexidade.

Se tradicionalmente a irreversibilidade era entendida como condição ligada à dissipação e à desordem, no sentido em que todas as estruturas seriam o resultado de uma conquista contra a entropia e o caos, sabemos hoje que os dois fenómenos — ordem e desordem — , ao invés de se excluírem mutuamente, surgem não raro associados. Aquilo que queremos argumentar passa por uma simples constatação das histórias paralelas da arte e da ciência. Ainda que de forma inconsciente, a arte cedo estabeleceu a ligação entre ordem e desordem e dela fez um dos pontos centrais da sua ontologia. Inspirada pelos modelos da complexidade e do pensamento, a arte nunca precisou de lutar verdadeiramente contra o caos[104]; ao invés, sempre se deitou com ele. A variabilidade elástica da arte é então esta experimentação do acaso e do imprevisto, o que, operativamente, é o mesmo que dizer: *deixar* os dados falar, *deixar* as coisas fazer, *deixar* falar os materiais e os processos, *descobrir* as virtualidades escondidas, abstractas (primeiras), delicadas e complicadas (complexas) de outras coisas,

103. Ver Latour e Serres (1990: 56ss).

104. Não se trata para nós de pensar a composição, o arranjo ou a interpretação da relação entre as partes e o todo; não se trata de equiparar o caos à ausência de ordem; não se trata de explicar a natureza dos sistemas através das relações entre ordem e desordem. Repare-se pois como não poderíamos estar mais distantes desse entendimento formalista (e estruturalista) da plasticidade inerente aos objectos artísticos — tanto do ponto de vista da sua produção como da sua interpretação — que se expressa, de modo exemplar, também como sintoma (ainda que tardio) de uma certa visão da arte moderna, no texto *Arte e entropia*, de Rudolf Arnheim (1971).

inesperadas e surpreendentes.[105] Isto não significa a apologia de um modelo essencialista da arte assente na presença do acaso, mas antes a verificação do carácter congénito do *caosmos* operativo da arte, como jogo quase-ideal. Parte do trabalho que nos espera daqui para a frente passa pela tentativa de isolar algumas das provocações sistemáticas que o processo de fazer e pensar arte foi impondo a este modelo, exigindo uma permanente redefinição dos seus limites.

**

Em *Le Hasard et la nécessité*[106] (1970), Jacques Monod adopta uma perspectiva essencialista sobre o papel do acaso no desenvolvimento da vida, defendendo que a biologia é a história de uma sucessão de erros acidentais na tradução dos códigos genéticos. Monod chega a afirmar que "por si só, o acaso está na origem de toda a novidade, de toda a criação na biosfera" e que esta noção de um acaso puro e cego não é apenas uma hipótese entre outras, mas "a *única* concebível, como única compatível com os factos da observação e da experiência" (148). Por encarar a vida como fenómeno estranho às grandes leis da matéria, aceitando-a como mero epifenómeno devido ao acaso, esta é hoje uma visão que a biologia e outras ciências fizeram cair em descrédito (Prigogine, 1988: 26-27). No entanto, não se pode deixar de reconhecer a importância de Monod para a introdução do acaso como assunto de discussão no campo da biologia e, sobretudo, para a aceitação dos modelos biológicos num quadro científico mais alargado, o que terá ajudado a ciência a abandonar as limitações impostas pelo estudo dos casos particulares e a ir ao encontro dos problemas em toda a sua generalidade[107].

105. Como Rajchman refere a propósito da noção de abstracção em Deleuze (cf. Rajchman, 1994: 80).
106. *Le Hasard et la nécessité: Essai sur la philosophie naturelle de la biologie moderne* (1970).
107. Apesar da discordância que o separa das ideias de Monod, Prigogine reconhece-lhe o mérito de ter colocado os problemas em toda a sua generalidade ou, para dizer de outro modo, em todo o seu alcance metafísico. Prigogine entende que a vida exprime melhor do que qualquer outro fenómeno físico as leis essenciais da natureza, daí a importância que atribui à obra de Monod (Prigogine,1988: 26).

Conquanto de um modo já distante da visão pura e essencialista de Monod, o confronto entre diferentes entendimentos do acaso continua no centro de algumas discussões científicas recentes. Os desencontros entre as visões de Ilya Prigogine e René Thom são disso um bom exemplo, com o primeiro a não reconhecer particular interesse científico ao acaso, dada a natureza legislativa da ciência, e o segundo a defender, pelo contrário, a sua relevância para o campo da ciência[108]. Tal desencontro mantém-se preso à questão que nos trouxe até aqui, desde Cournot: a de saber se a nossa ignorância das causas, que define a surpresa do acaso, é provisória e ligada às nossas limitações cognitivas, ou se é definitiva porque associada a um indeterminismo profundo e essencial. Por outras palavras, tratar-se-ia de saber se esta dúvida que nos obriga a escolher entre um acaso por ignorância ou um acaso essencial é porventura *apenas uma questão metafísica sobre a natureza do acaso* (Atlan, 1991: 389). Em boa verdade, parece um pouco irrelevante tentar definir se existe ou não um verdadeiro (ou puro) acaso ou apenas um imperfeito conhecimento dos sistemas (ou a impossibilidade de os conhecer perfeitamente). O facto é que há cruzamentos imprevistos e impensados entre séries causais diferentes que dependem do acaso e da surpresa, tal como há sistemas que, apesar de determinados, são imprevisíveis. Afinal de contas, não se escapa facilmente ao acaso, ainda que se substitua a imprevisibilidade pela probabilidade ou se procure domesticar a noção de acaso por via da paradoxal conjugação da determinação e da imprevisibilidade.

Qualquer aproximação de tipo essencialista ao acaso é também irrelevante para a arte, sobretudo se tivermos em conta os factores operativos que contribuem para a prevalência do acaso e da indeterminação na prática artística. Para a presença do acaso processual e operativo na arte o mais importante é a sua percepção enquanto tal — a sua revelação —, mais do que qualquer afirmação metafísica ou ontológica. Nesse âmbito, repare-se como a consideração de diferentes séries causais é potencialmente produtora do inesperado e como esse facto só *operativamente* se torna problema da arte. O encontro entre séries causais distintas é por vezes desejado e provocado pelo artista

108. Para um enquadramento desta polémica, ver, entre outras possíveis referências, as notas que lhe dedicam David Ruelle (1991: 38ss) e Paulo Cunha e Silva (1999: 97ss).

mas frequentemente é apenas um acordo feliz entre os processos de produção da obra. Noutros momentos, esse encontro é simulado ou encenado tendo em conta os seus efeitos (o que do ponto de vista do espectador é relativamente indiferente, podendo quando muito instaurar uma dúvida), outras ainda tão-só imaginado ou intuído pelo público.

Atendendo ao papel do acaso nos aspectos processuais e operativos da prática artística, haverá ainda uma outra distinção terminológica que importa aclarar para o enquadramento do princípio da arte como jogo quase-ideal. E será Monod, apesar de todas as reservas que possamos ter em relação às suas ideias, a ajudar-nos nessa tarefa. No seu livro sobre *o acaso e a necessidade*, a propósito da presença de um acaso puro e absoluto como raiz dos mistérios da vida, Monod divide o acaso em duas categorias distintas: o *acaso operacional* e o *acaso essencial* (1970: 148ss). Temos um acaso operacional, por exemplo, em jogos como a roleta ou os dados, onde a incerteza é puramente operacional e se sujeita às condições que forem criadas para que a aleatoriedade dos resultados possa ter lugar. Já o acaso essencial surge ligado à independência total de duas séries de acontecimentos cujo encontro produz o acidente. Para Monod apenas este segundo tipo de acaso é substância da vida, só ele gera o acidente biológico. A única hipótese concebível para a explicação da origem da vida e do edifício da evolução é, neste quadro, a de um acaso puro. Trata-se, assim parece, de uma improvável junção da substância e do acidente que apaga a antiga distinção aristotélica. O acidente é aqui a própria substância. Apesar das críticas ao essencialismo de Monod, o entendimento hoje predominante em muitos domínios científicos sobre as questões associadas ao acaso e à indeterminação pode também ser visto como uma forma de fundir os dois conceitos de Aristóteles. De facto, a ideia de um caos determinista não é mais do que a assunção de que a chave para a compreensão da substância das coisas se encontra precisamente no seu carácter acidental e imprevisível. O mundo passou a ser substancialmente caótico e não apenas acidentalmente caótico. Até certo ponto, esta é também a tese de Paul Virilio, que defende uma ontologia do acidente, uma ligação umbilical entre a substância das coisas e o seu lado obscuro, o seu potencial de catástrofe ou de ruptura[109].

109. A bibliografia de Virilio sobre este assunto é extensa. Assinale-se, por isso mesmo, apenas o

Esqueçamos agora o quadro conceptual e o contexto específico em que Monod propõe a distinção entre um *acaso operacional* e um *acaso essencial* para recuperarmos apenas aquilo que verdadeiramente separa estas duas categorias: de um lado, um acaso cuja incerteza tem uma origem operativa, como preferimos dizer[110], e se liga aos condicionalismos materiais da sua afirmação; e, do outro, um acaso que tem origem em algo de essencial e revela portanto um carácter absoluto.

Se temperámos, por assim dizer, a noção deleuziana de jogo ideal, foi por querermos escapar à interpretação desse lance único — a afirmação do acaso a cada lance — como parte de um jogo que toma o acaso como absoluto. Relativizámos, pois, o jogo da arte recordando a sua inscrição no mundo e a operatividade que lhe é própria. No mesmo sentido, atente-se como também Deleuze assinala a dificuldade — ou mesmo a impossibilidade — de pensar humanamente esse jogo ideal mas lembrando-nos ao mesmo tempo que a arte é a actividade humana, enquanto jogo, que mais se aproxima de uma afirmação ideal do acaso[111]. No entanto, Deleuze não deixa de notar que essa é apenas uma aproximação possível — imperfeita na sua incapacidade de abraçar o acaso em toda a sua potência e autonomia — a um jogo ideal e sem regras: o acaso absoluto do jogo ideal parece não ter qualquer realidade ou poder sequer ser realizado, podendo apenas ser pensado pois *é a realidade do próprio pensamento*[112]. Com a noção de jogo quase-ideal quisemos lembrar que a arte se *aproxima* do jogo ideal mas também que dificilmente a arte pode ser definida enquanto tal, muito por força da operatividade que lhe é inerente. Se o acaso da arte é (quase) sempre operativo, o jogo da arte é por isso quase-ideal.

---

recente exercício de ilustração do problema levado a cabo com a exposição "Unknown Quantity/ Ce qui arrive", organizada em 2002 para a Fondation Cartier pour l'art contemporain, em Paris (*Unknown Quantity* é o título da versão em inglês do catálogo: Virilio, 2002).

110. Entendemos que o adjectivo *operativo* — por comparação com o *operacional* de Monod — se liga de modo mais directo à acção e é sinónimo de *operatório*, no sentido do que se opera, se realiza, se efectua ou produz e que causa portanto um efeito (ver *Dicionário da Língua Portuguesa da Academia das Ciências de Lisboa*, 2001) e por isso o temos utilizado para nomear um acaso que se liga às específicas e contingentes condições operativas da prática artística.

111. "Pura ideia de jogo, isto é, de um jogo que não seria outra coisa senão jogo, em vez de ser fragmentado, limitado, entrecortado pelos trabalhos dos homens. (Qual é o jogo humano que mais se aproxima deste jogo divino solitário? Como diz Rimbaud, procure H, a obra de arte)" (DR: 448).

112. "Pois afirmar todo o acaso, fazer do acaso um objecto de afirmação, apenas o pensamento o pode fazer" (DR: 76).

É assim difícil aceitar que o modelo da arte seja o da catástrofe, no sentido de um aparecer que se faz de um só golpe, sem mais. O modelo da arte será antes o de uma experimentação em constante jogo de tensões, um modelo em que a cada lance novas misturas e novas impurezas vêm colocar em causa a aparente pureza de misturas anteriores (ver DR). Não haverá em arte lugar para um golpe limpo ou para um lance único e ganhador. Um lance absoluto pode ser pensado mas não executado na sua perfeição ideal.

É por isso que as ideias de repetição e de série são elementos fundamentais do acaso na prática artística, como observaremos ao longo deste estudo. Já não se trata, como na teoria das probabilidades, de encontrar a regularidade (a substância?) no seio de uma longa série de acidentes, mas de encontrar o acidente (ou a irregularidade) no interior de uma longa série, monótona e repetitiva. Parece-nos que a complexidade da repetição de que a arte se socorre no seu jogo com o acaso só se afirma enquanto complexidade operativa. Podemos afirmar que a arte aprendeu a proceder de forma inversa à ciência e que essa foi, durante largo tempo, uma característica que separou a arte das ciências. Mas hoje o caos consegue juntar as suas três filhas no plano que o recorta: a ciência, a filosofia e a arte reúnem-se como formas de pensamento e criação (QF: 182). Só a aprendizagem mútua do acaso admite tal aproximação.

Há pelo menos duas formas de encarar o jogo. Uma busca decifrar uma verdade ou uma origem que escapa ao jogo, vivendo a angústia da interpretação. A outra pensa a presença plena do jogo[113]. Com o jogo quase-ideal procurámos escapar à armadilha dessa aproximação metafísica ao jogo que se sustenta em tal divisão, o que fizemos atendendo em alternativa à relativização incontornável trazida pela operatividade da prática artística. No entanto, não quisemos deixar de manter um elo com a afirmação do acaso que a noção de jogo ideal comporta e sem a qual a arte não seria sequer pensável. A seu modo, a arte também afirma o acaso e recusa a segurança de um jogo sem aventura,

113. Num diferente contexto, também Derrida se referiu a duas formas *de interpretar a interpretação, a estrutura, o signo e o jogo*: uma primeira que, vivendo a angústia da interpretação, busca decifrar uma verdade ou uma origem que escapa ao jogo; uma outra, interpretação da interpretação, que pensa a presença plena do jogo e que nos foi indicada por Nietzsche. Para Derrida, estas duas visões, aparentemente inconciliáveis, partilhavam à época — o texto é do final dos anos 1960 — o campo das ciências humanas e já então se trataria não de escolher entre as duas mas muito simplesmente de pensar a *différance* da sua *diferença* irredutível (1967: 427-8).

oferecendo-nos a estabilidade (repetição) onde esperaríamos a variedade (diferença) e dando-nos a variedade (diferença) onde esperaríamos a estabilidade (repetição); isto é, escapando a qualquer previsão ou probabilidade, e impondo-se como *metamorfose não programada e não programável*.

Dos exemplos escolhidos por Cournot para ilustrar a emergência de acontecimentos fortuitos sempre que se dá o encontro de séries causais independentes, há um que importa particularmente à história da arte e à genealogia de um acaso operativo na prática artística. Trata-se da imagem de um homem que não sabe ler e que se encarrega de compor ao acaso uma série de caracteres tipográficos. Alinhando os pedaços de metal um a um, obtém surpreendentemente uma palavra com sentido: *Alexandre*. Este é um acontecimento fortuito, pois não se encontra qualquer ligação entre as causas que dirigiram a mão do homem e aquelas que determinaram que uma figura histórica levasse o mesmo nome, entretanto vulgarizado pelo seu uso na língua francesa (Cournot, 1843: 75). Se pensarmos no método para escrever um poema dadaísta[114] revelado por Tristan Tzara[115] em 1920, também ele um jogo com os princípios de cruzamento entre séries causais independentes, ou, então, no processo de composição utilizado nas pioneiras colagens de Hans Arp[116] de 1916-17, em que os papéis são deixados cair *de acordo com as leis do acaso*, facilmente perceberemos como a cegueira operativa que deriva de um encontro mais provocado do que fortuito cedo se tornou para as vanguardas do século XX um instrumento artístico declarado.

---

114. "**Para fazer um poema Dadaísta**/Pegue num jornal./Pegue numa tesoura./Escolha no jornal um artigo que tenha o tamanho que pensa dar ao seu poema./Recorte o artigo./Recorte seguidamente com cuidado as palavras que formam o artigo e meta-as num saco./Agite suavemente./De seguida, retire os recortes um por um./Copie conscienciosamente/segundo a ordem pela qual foram saindo do saco./O poema parecer-se-á consigo./E eis-vos um escritor infinitamente original e duma sensibilidade encantadora, ainda que incompreendido pelo vulgo" [***Pour faire un poème dadaïste/****Prenez un journal./Prenez des ciseaux./Choisissez dans ce journal un article ayant la longueur que vous comptez donner à votre poème./Découpez l'article./Découpez ensuite avec soin chacun des mots qui forment cet article et mettez-les dans un sac./Agitez doucement./Sortez ensuite chaque coupure l'une après l'autre./Copiez consciencieusement/dans l'ordre où elles ont quitté le sac./Le poème vous ressemblera./Et vous voilà un écrivain infiniment original et d'une sensibilité charmante, encore qu'incomprise du vulgaire*] (Tzara, 1921: 64). Apesar de publicado apenas em 1921, o manifesto de Tristan Tzara que inclui este poema, "Dada manifeste sur l'amour faible et l'amour amer", foi originalmente lido em Paris a 12 de Dezembro de 1920.

115. 1896-1963.

116. Hans (Jean) Arp (1886-1966).

Se os princípios são semelhantes, existem, ainda assim, diferenças substanciais entre o acaso puro de Cournot — puro porque originado pelo encontro fortuito de séries causais totalmente independentes — e o acaso desejado (provocado) de Tzara ou Arp. O acaso operativo da arte raramente resulta de uma surpresa absoluta, decorrendo com frequência da incorporação de sistemas estocásticos no processo criativo, ou seja, de modelos operativos que combinam, num mesmo sistema, elementos aleatórios e acções planeadas, imprevisibilidade e determinismo[117]. Também por isso, na prática artística, a procura do acaso é de certo modo aporética, na sua combinação de determinação e indeterminação, no seu desejo de uma absoluta surpresa que se obtém através da sua antecipação metodológica ou processual, como analisaremos depois com mais atenção.

Em conclusão, quando falamos de acaso em arte, situamo-nos quase sempre no plano de um acaso operativo. Não que uma visão mais ontológica do acaso não possa estar ligada aos princípios da arte, como vimos com a noção de jogo ideal. Apenas nos parece que a arte está sempre dependente de um determinado conjunto de operações unidas por encadeamentos próprios, a maioria das vezes de carácter contraditório. É difícil conceber para a prática artística um acaso absoluto; haverá, certamente, encontros fortuitos e surpresas absolutas, mas sempre dependentes de um encadeamento operativo e do momento exacto em que se torna imperativo fazer uma escolha. Mesmo quando entra em acção um acaso essencial tal como definido por Cournot, com o respectivo encontro acidental de duas séries causais independentes, existe sempre um segundo momento de incorporação estocástica, de repetição ou de apropriação por parte do artista. Temos, por conseguinte, dificuldade em atribuir ao acaso essencial ou absoluto uma qualquer especificidade para a prática artística; vemo-lo simplesmente como uma inevitabilidade decorrente do facto de a arte só se realizar entre as coisas do mundo. Quando propusemos uma relativização

117. Se bem que não se utilize aqui o termo *estocástico* no mesmo sentido em que podemos falar de uma *composição* estocástica, tal como a defendeu e utilizou na música, por exemplo, Iannis Xenakis, e que é quase sempre uma estratégia para dominar e vencer o acaso, mantendo-o a uma distância segura — recusando até a liberdade de interpretação da notação (voltaremos a esta questão mais à frente, a propósito das polémicas entre John Cage e Pierre Boulez). Quando falamos de operações de carácter estocástico, referimo-nos muito simplesmente à relação contraditória entre a decisão de convocar o acaso — que reclama sempre um método, do lançar dos dados às manchas que se lançam sobre a folha de papel — e o abandono que este sempre exige.

do jogo ideal através da noção de jogo quase-ideal era nessa expressão de um acaso operativo que pensávamos, sem esquecermos, no entanto, a presença de um acaso absoluto, o da própria vida.

O acaso operativo e relativizado do jogo quase-ideal será o fio condutor de uma genealogia da presença da indeterminação e do acaso na prática artística que iremos percorrer mais adiante. É das operações da prática artística que se ocupa este trabalho, de uma operatividade que não se reduz nem ao acaso nem ao determinismo e que reúne de forma imprevisível o automatismo (no sentido de *automaton*) e o cálculo[118]. Daí a importância do triângulo composto pela plasticidade, a experimentação e a imaginação de que nos ocuparemos de seguida, na tentativa de ligar as mecânicas específicas da prática artística às contingências plásticas quer da experimentação quer dessa imaginação criativa que se tornou, pelo menos desde o Romantismo, a pedra de toque da arte.

118. Glosando Silvina Lopes Rodrigues, a partir da passagem que aqui se transcreve: "Do que se trata é sobretudo de contrapor à lei, como destino ou sentido único da vida, a primazia do encontro e da errância enquanto movimentos desejantes. Do que se trata é de liberdade, não no sentido vulgar, que já Aristóteles criticou, de que ser livre é fazer-se o que se deseja, mas no de conceber a decisão (liberdade) como interrupção de automatismos. Um agir que não se reduz nem ao acaso nem a um determinismo e que, reunindo espontaneidade e cálculo, possibilita o imprevisível. A ruptura que isso implica com os códigos de verosimilhança, ou com os horizontes de expectativa, pode aproximar a arte do delírio" (1998: 197).

2

Mecânicas experimentais da arte

2.1. Plasticidade

2.1.1. Artes Plásticas

Como definir a origem e o lugar das *artes* a que vamos chamando *plásticas*? Como tantas outras vezes em casos semelhantes, também aqui a língua respondeu às inclemências de um uso exigente e contínuo com um esvaziamento por saturação. A expressão *artes plásticas* designa hoje um conjunto plural de práticas e de objectos sem que isso nos esclareça sobre a natureza do que é nomeado. Certos jogos de tradução e algumas viagens entre diferentes línguas e distintos territórios de acção têm, por seu lado, contribuído para baralhar as coisas. A esse propósito, observe-se como se vem tornando corrente chamar-se *visuais* às *artes plásticas*[1] — um nome no lugar do outro, numa simples alternância que se dá ao sabor dos fluxos dominantes —, assim se impondo uma designação que não deveria confundir-se com o território mais vasto da plasticidade nas artes. Pelo seu carácter mais restritivo, que remete não apenas para o domínio do visual mas sobretudo para um regime óptico no

1. Em grande medida por influência dos regimes da cultura anglo-saxónica, hoje dominantes, e a respectiva imposição (e exportação) de novas expressões e subdivisões disciplinares — que incluem sempre os seus próprios dispositivos de análise e controlo. É isso que se verifica com as chamadas *visual arts* ou os recentes *visual studies* (que pressupõem a existência de uma *visual culture*), para não referir um sem número de outros campos disciplinares, sobretudo em áreas próximas às ciências sociais e humanas.

sentido disciplinar do termo, a expressão *artes visuais* parece, de resto, pequena para abarcar tudo aquilo que, por seu lado, a noção de plasticidade tem para oferecer às artes (e à arte). De algum modo, o recurso alargado ao léxico da visualidade no actual território das artes plásticas evocará ainda, supomos, a antiga posição dominante da pintura face à escultura[2], em acordo com a hierarquização das artes que uma parte da história da arte moderna se encarregou de questionar (e uma outra de continuar). Na realidade, os territórios da visualidade e da plasticidade cruzam-se amiúde, como sabemos, mas enquanto que o primeiro é exclusivo, o segundo é inclusivo; isto é, as *artes visuais* são sempre *plásticas* mas as *artes plásticas* nem sempre são *visuais*, pelo menos na sua acepção moderna.

Não é apenas o trânsito lexical no interior do campo estético a perturbar a ideia de uma plasticidade associada a algumas das artes, também a utilização cada vez mais frequente dos princípios da plasticidade em áreas como a biologia, as neurociências ou a cibernética, só para nomear os casos mais evidentes, vem contribuir para uma sobrecarga de sentido. Por um lado, já não são apenas certas artes que são plásticas mas também o cérebro o é, assim como os sistemas vivos, os tecidos, as organizações sociais ou alguns materiais e objectos, entre muitas outras coisas; por outro, e fazendo justiça a toda a força da plasticidade, esta é hoje expressão da contingência material das coisas e sintoma conceptual de um entendimento plástico do mundo e dos seus sistemas. Não iremos ao ponto de considerar o conceito de plasticidade como o mais produtivo instrumento contemporâneo para a interpretação formal e para a análise em geral, como faz Catherine Malabou (2005: 107), até porque isso seria dizer muito pouco sobre a sua natureza, mas devemos reconhecer-lhe uma imensa transversalidade que, não deixando de representar um sinal da sua força, é também sintoma de um esvaziamento conceptual que assenta na banalização dos seus usos. Tentaremos pois trazer de volta a plasticidade ao seio do domínio que a

2. Para uma análise da história deste paradigma da pintura e da visão — óptico portanto — que dominou as artes plásticas desde o Renascimento, ver *La Tache aveugle*, de Jacqueline Lichtenstein (2003). Esse paradigma usou o modelo do "quadro" para a partir dele impor como pictóricas (ópticas) certas propriedades plásticas, tácteis e hápticas (como se diz por vezes), numa apropriação egoísta de um território mais vasto e que não se limitou a uma rapina daquilo que poderia ser considerado próprio da escultura, tendo-se estendido a várias outras artes, da literatura à música, por exemplo.

viu nascer — a estética — sem perder, no entanto, a expressão de tudo aquilo que fora da estética a plasticidade passou igualmente a designar.

Uma recuperação do sentido que nos leva a nomear como *plásticas* algumas artes terá de passar pela reconstituição da origem etimológica dessa *plasticidade*. Desde o primeiro momento, com os gregos, que o termo *plastikós*[3] — *relativo às obras modeladas e à sua modelação* — se encontra associado ao domínio da estética, oferecendo um entendimento alargado da plástica dos materiais, da sua maleabilidade e da sua disponibilidade para tomar forma, ainda que sob permanente contingência. Uma breve recuperação dos problemas estéticos ligados à especificidade plástica das artes e, por arrastamento, das relações entre arte e técnica, é aquilo de que nos ocuparemos nas próximas páginas.

Dois aspectos se destacam desde já. De um lado, a etimologia própria desta plasticidade, ligada à ideia de um suporte que é capaz de se deixar moldar e, ao mesmo tempo, de guardar a forma, aspectos que subsistem ainda no uso corrente da palavra; do outro, a particularidade plural das *artes plásticas*: dificilmente arriscamos designar uma arte, no singular, como *plástica*, porque estas são-no sempre no plural e respondem a essa pluralidade na sua própria designação. Iremos então prosseguir começando por analisar as implicações desta segunda questão para regressarmos depois à pista oferecida pela etimologia da plasticidade.

2.1.2. Arte e técnica: *o plural singular da arte*

Na sua conhecida conferência sobre a técnica[4], Heidegger (1953) começa por lembrar que a essência da técnica não é nada de tecnológico e que, apesar de a técnica poder ser definida através de uma concepção instrumental

3. [πλαστικός] Para estabelecer a origem etimológica dos termos a partir do grego recorremos primariamente ao *Dictionnaire Grec-Français* de A. Bailly (Paris, Hachette, 1950), e ao *Dictionnaire étimologique de la langue grecque étudiée dans ses rapports avec les autres langues indo-européennes,* de Émile Boisacq (Heidelberg e Paris, Carl Winter's e Librairie C. Klincksieck, 1923), sem prejuízo de outras referências indicadas ao longo do texto.

4. "Die Frage Nach der Technik" (1953), que aqui trabalhámos a partir da tradução para inglês indicada na bibliografia, cotejada porém com uma tradução francesa do texto ("La question de la technique", in *Essais et conférences*, trad. de André Préau, Paris, Gallimard, 1958, pp. 9-48).

e antropológica, não é ainda a sua instrumentalidade aquilo que nos revela essa essência: "a técnica não é equivalente à essência da técnica" (4). Dando seguimento à sua indagação, Heidegger recua até à origem grega[5] desta palavra — técnica — que indicava, em geral, aquilo que pertence ou respeita à *techné*[6]. Para os gregos, esta *techné* era "o nome não apenas para as actividades e competências do artesão mas também para as artes da mente e as belas artes. A *techné* pertence ao trazer-aqui-à-presença[7], à *poiesis*[8]; é qualquer coisa *poiética*" (13). Ora, continuando a seguir Heidegger, a palavra *techné* associa-se desde muito cedo à palavra *episteme*[9], servindo ambas para nomear, de alguma forma, a própria ideia de conhecimento. Em função disso, a importância e o papel decisivo da *techné* não residem de modo algum no acto de fazer ou na mera manipulação dos meios: a *techné* é forma de criação porque dá a ver aquilo que está escondido através de um processo de revelação, porque é forma *poiética* e de conhecimento; daí também o carácter elusivo da *techné*. O lugar da *techné* não é portanto a questão da instrumentalidade, dos usos que damos aos meios, mas antes o dessa revelação que para Heidegger define a técnica[10]. Diremos assim que a possibilidade de qualquer instrumentalidade se vir a tornar produtiva depende de uma revelação que é comum à *techné* e à *poiesis*, no sentido de um produzir que revela, que traz à presença. Não sendo a essência da técnica nada

5. [τεχνικός].
6. [Τέχνη].
7. *Her-vor-bringen*, assim hifenizado, no original alemão, *bringing-forth* na tradução para inglês, *pro-duire* na tradução para francês ["Le pro-duire fait passer de l'état caché à l'état non caché, il présent (*bringt vor*)" (17)]. Pelo nosso lado, arriscamos este *trazer-aqui-à-presença*, no sentido de uma revelação (*alétheia* [ἀλήθεια]) — que produz revelando, que faz aparecer — que se associa ao produzir da *poiesis*. Procuramos fazer assim justiça ao texto de Heiddeger e à pluralidade semântica dos termos gregos que este convoca (ver nota do tradutor americano — William Lovitt — na p. 10 da edição consultada para este trabalho). Esta revelação da *techné* ajusta-se, para Heidegger, à ideia de verdade, à revelação da verdade: "Os Gregos têm a palavra *alétheia* para revelar. Os Romanos traduzem isto através da *veritas*. Nós dizemos «verdade» [*wahrheit*] e usualmente entendemo-la como a rectidão de uma ideia" (Heidegger, 1953: 11-12).
8. [ποιέω].
9. [επιστήμη]
10. E a tecnologia moderna? Segundo Heidegger, até para a tecnologia moderna, apesar do seu distinto carácter, há uma instrumentalidade que lhe é inerente. A tecnologia moderna é um meio para atingir um fim mas é igualmente revelação, só que não no sentido da *poiesis*, do trazer-aqui-à-presença. A sua revelação é antes um desafio (um desafio à própria natureza). Por outras palavras, se é verdade que sua instrumentalidade não nos dá notícia da sua essência, não deixa de se poder ver nela uma revelação que é de outro tipo: a tecnologia moderna descobre, transforma, armazena, distribui e muda a energia escondida na natureza; a sua presença é frenética e abre um perigoso campo de acção...

de tecnológico, o confronto com a técnica só pode acontecer num domínio que lhe é afim e que define a sua essência, apesar de ser fundamentalmente diferente dela. Esse domínio é, para Heidegger, a arte, mas apenas se esta não se fechar ao questionamento da sua própria origem. Porque houve tempo em que não era apenas a técnica do artesão a usar o termo *techné*, um tempo em que a *poiesis* das (belas) artes também se chamava *techné*. Afinal de contas, a técnica não é coisa neutra.

Na sua origem, como vimos com Heidegger, arte e técnica encontram-se umbilicalmente ligadas. A *techné* dos gregos reúne retrospectivamente as duas amantes de difícil relação e será através dessa recuperação do seu sentido primeiro que iremos tentar avançar um pouco mais na nossa própria indagação.

Os argumentos de Heidegger são os da circularidade que também encontramos no seu ensaio sobre *A origem da obra de arte*[11] (1950). Se a essência da técnica está para lá da própria técnica, também a origem da obra de arte — que Heidegger faz confluir com a sua essência — é portanto a própria arte, ou melhor, está mesmo para lá dela, remontando de igual modo para um acontecer da verdade que é, na sua raiz, *poiética*. Evoca-se através desta ideia, uma vez mais, a origem comum — tal como a descobrimos na *techné*[12] dos gregos — da arte e da técnica, agora com a intenção de desafiar a pluralidade técnica das artes, contrapondo-lhe uma arte no singular como origem da arte, uma arte que é, pois, *"um devir e um acontecer da verdade"*[13](57). Objectivamente, só este movimento circular faria sentido no quadro da argumentação do filósofo alemão, na medida em que arte e técnica reencaminham uma para a outra e que é na revelação da *techné*, como *poiesis*, que se deve encontrar uma negação das suas instrumentalidades (as da arte e as da técnica).

Desde o tempo e do lugar dessa origem, ao sabor dos avanços e recuos das relações entre arte e técnica — dois domínios que se foram tornando em parte irredutíveis, sobretudo com a modernidade —, muita coisa mudou. Diremos que antes de mais se perdeu a pluralidade e a ambiguidade semântica

11. "Der Ursprung der Kunstwerkes", conferência de 1936, publicada apenas em 1950.
12. Ver, em particular, pp. 46ss.
13. "A arte faz brotar a verdade. A arte faz assim surgir, na obra, a verdade do ente. Fazer surgir algo é trazê-lo ao ser no salto que instaura, a partir da proveniência essencial — eis o que quer dizer a palavra origem" (Heidegger, 1953: 62).

que a *techné* dos gregos nos oferecia. A importância da aliança entre a *techné* e a *poiesis* — às quais devemos acrescentar ainda a *episteme* — encontra-se justamente na recuperação de um sentido alargado das relações entre arte e técnica, entre o singular de uma arte que dispensa a técnica e o plural das artes que dela se alimentam. No entanto, tanto a busca da essência da técnica como a procura da origem da obra de arte, na sua circularidade, representam um encontro ontológico e essencialista com uma arte no singular, ignorando a origem plural da arte, a sua inscrição numa plástica dos materiais e do fazer-pensar da arte.

O contraponto a este entendimento das relações entre um singular e um plural da arte podemos encontrá-lo em Adorno, quando este, num texto dedicado à *arte e às artes*[14] (1967), critica a resposta essencialista de Heidegger ao problema da diferença material de cada uma das artes. No entender de Adorno, a visão essencialista de Heidegger sobre a origem da arte ignora que a génese desta é em boa verdade plural: "a arte não se obtém através de uma destilação que produziria ou a sua unidade pura, ou a multiplicidade pura das artes" (65). Trata-se para Adorno de afastar a ideia simplista de que a arte será o conceito que subsume as artes e a solução para a questão da sua pluralidade. Aliás, só a defesa de uma descontinuidade para a arte, por oposição a uma procura da sua essência, deixa pensar a arte e as artes no quadro de uma relação complexa que não aceita qualquer síntese redutora. A origem da obra de arte, a sua essência, já não é, portanto, a própria arte; pelo contrário, "a constelação que formam a arte e as artes habita a própria arte" (68).

A questão de Adorno, como vemos, é ainda a das relações que se estabelecem entre um plural e um singular da arte, embora com uma solução diferente da de Heidegger. Aquilo que o preocupa é a tentativa de compreender um determinado aspecto da situação da arte do pós-guerra: o desejo que cada arte revela de sair de si mesma, de procurar no exterior a solução para os seus problemas específicos.

Podemos dizer, concordando com Adorno e antecipando uma discussão que terá lugar mais à frente neste estudo[15], que o que fez saltar as barreiras

14. "Die Kunst und die Künste", conferência de 1966, publicada pela primeira vez em 1967, que aqui trabalhámos a partir de uma tradução francesa.
15. No 4º capítulo, em que se discutirá a ortodoxia greenberguiana do *medium*.

entre as artes no modernismo foi um movimento que veio do interior de cada uma das artes, do seu desejo de se ultrapassarem a si mesmas. Cada arte procurou no exterior a sustentação da sua sobrevivência, numa deslocação transversal que se estendeu da literatura à música, do cinema à escultura, da pintura à fotografia ou da dança ao teatro. As artes tentaram escapar ao que lhes estava estritamente atribuído, buscando em alternativa, entre outras coisas, uma flexibilidade operativa que lhes abrisse um espaço para a improvisação. Atente-se, por exemplo, na forma como em várias artes se foi recusando o plano prévio — da partitura, com os seus limites de notação, às hierarquias entre o projecto e a coisa acabada —, assistindo-se à decadência generalizada dos princípios associados à composição ou aos cânones, que se viram assim substituídos por uma liberdade operativa que recorreu amiúde à delegação criativa ou à incorporação de métodos aleatórios. Observe-se também o modo como tudo isto se fundou na recusa dos atributos convencionais de cada arte. A história da arte moderna, em acelerado movimento desde o Romantismo, é em larga medida uma história das trocas entre as artes e das evasões e invasões protagonizadas pelas várias artes. De resto, as promessas de uma autonomia de acção estiveram quase sempre fora do domínio estrito de cada arte e, de alguma maneira, continuam ainda a estar. Mesmo tendo perdido qualquer sentido transgressor, em resultado da inclusão das *inter* e das *trans*disciplinaridades como regime normativo das artes, este apelo do exterior é ainda hoje importante para compreendermos os processos experimentais da arte.

A crítica de Adorno, que podemos encontrar igualmente em vários momentos da sua *Teoria estética*, dirige-se no geral a uma arte que se baseia num princípio de unidade, seja ela a unidade da arte ou a unidade individual de cada uma das artes. A arte, para que se possa tornar arte, precisa de qualquer coisa que lhe seja heterogénea (1967: 54-55). A arte, para que possa acontecer, precisa tanto da heterogeneidade dos materiais e dos processos como da subjectividade do sujeito: "cada obra tem materiais que, heterogéneos, fazem face ao sujeito, e procedimentos que derivam tanto dos materiais como da subjectividade" (55). Como sabemos desde os românticos, aquilo que aproxima as artes umas das outras é o acento colocado sobre a subjectividade; isto é, a singularidade do artista sobrepõe-se à pluralidade dos meios que utiliza

e é essa subjectividade que ajuda a construir a ideia de uma arte no singular. Mesmo nos momentos em que a arte parece querer resolver metafisicamente os seus problemas há uma aporia própria da arte que se manifesta; materialidade e espiritualização parecem funcionar inversamente e uma contra a outra. A tendência para a espiritualização do material conduz à nudez do material, a um *ser-aí* ou *ser-em-si* do material que, na sua crueza, tem tendência a negar a própria espiritualização[16]. Os casos já apontados de Roman Opalka e On Kawara[17] são disso um bom exemplo. Ao desejarem reduzir a materialidade da arte a uma operatividade mecânica, repetitiva e burocrática, ambos contribuem para a negação do carácter existencial das suas próprias obras. A contradição a que fizemos referência, a propósito de Opalka e Kawara, entre a presença do tempo e a sua negação — (ir)resolvidas num só momento — é uma das imagens dessa aporia. A nudez material e processual das obras faz oscilar a presença do sujeito e aquilo que parece um processo de interiorização transforma-se frequentemente num movimento em direcção ao exterior.

Ao trazer os problemas da arte para o domínio da sua operatividade, Adorno sublinha, sem o expressar exactamente assim, a revolta da arte contra a dependência material de um território fechado. Pelo nosso lado, parece-nos que também se descobre nessa forma de enunciação dos problemas da arte a ideia de que a condição para a experimentação assenta na plasticidade operativa da constelação plural das artes. Contudo, se o modelo essencialista de Heidgeger fecha a arte sobre si mesma, o modelo de Adorno abre-a quase exclusivamente ao seu exterior. Este exterior não é apenas o exterior plural corporizado pelas outras artes mas também o exterior mais radical do não-estético, ou mesmo do anti-estético. A negatividade atribuída à sua estética também se funda neste duplo afastamento: Adorno tanto recusa uma estética das artes como uma estética da arte. O ensimesmamento característico da arte pela arte resulta tanto de uma arte que se dobra para dentro como do fechamento disciplinar de cada uma das artes. Para Adorno, a sobrevivência da arte depende do encontro desta com o seu exterior — e, eventualmente, com a irracionalidade dos materiais e dos processos que lhes são inerentes. As artes minam-se umas

16. Ver uma vez mais Adorno (1967: 51-52).
17. Ver 1.8.

às outras porque a arte por si mesma não é capaz de resolver esse desejo de exterioridade: é *fora de si* que a arte deve encontrar o antídoto para o seu fechamento (ver 1967: 73-74). Nesse movimento, as artes tornam-se estranhas a si próprias e deixam-se penetrar por aquilo que lhes é exterior, transformando-se numa coisa que não temos como nomear.

A análise de Adorno é certeira na sua caracterização dos caminhos trilhados pela arte moderna — e levados ao limite depois dela — mas não nos serve ainda para situar hoje a relação entre arte e técnica, nem nos ajuda a perceber a conjugação do plural e do singular da arte prenunciado pela *techné*.

A designação no plural que reservamos às artes plásticas resulta da divisão moderna entre um plural e um singular das artes, uma divisão em que as artes são sempre do domínio específico das técnicas e a arte se situa numa terra de ninguém, longe do campo estrito da técnica. Temos então que as artes respondem amiúde a uma especificidade técnica e a arte a uma subjectivação de tipo poético — o fechamento e autonomia da arte distanciando-se da pluralidade e abertura ao mundo das artes. Mas a oposição entre o abstracto singular da arte — espécie de denominador comum das práticas artísticas — e o concreto plural das artes, no seu face-a-face com a técnica, parece demasiado simples para poder funcionar como modelo para a complexidade operativa da arte. Teremos de juntar-lhe, como enunciado problemático, um *singular plural da arte*, tal como este nos é proposto por Jean-Luc Nancy (1994). Deste singular plural diz-nos Nancy que é a articulação da impossibilidade de pensar o abstracto singular da arte sem pensar o seu plural concreto, recolocando assim a fractura entre arte e técnica num plano em que esta é posta em causa: nem ontologia, nem tecnologia.

O enunciado problemático da arte circunscrita no seu singular — a constatação de uma clivagem interna a partir do par arte/técnica — é uma fórmula de confronto que condensa os excessos "de um pensamento da arte sem invenção da arte, e de uma profusão da técnica sem pensamento da técnica" (Nancy, 1994: 18*)*. No entanto, se é verdade que *há as musas — e não a musa* — e que, historicamente, se foram levantando divisões entre as artes, existe uma irredutibilidade tão forte nessa pluralidade das artes como na unidade do singular da arte, por isso apenas fará sentido falar deste plural e deste singular se formos

capazes de compreender a singularidade da arte no seu plural e a pluralidade da arte no seu singular: o tal *singular plural* (ou *plural singular*) que decidimos adoptar para resolver a oposição entre a arte e as artes[18]. Não temos como fugir a este singular plural — ele *é a lei e o problema da arte* (Nancy: 30). O plural singular da arte cria uma suspensão de mútua irredutibilidade entre as artes e a arte, situação em que "o «fim da arte» é sempre o começo da sua pluralidade" (66), a que devemos acrescentar que o fim das artes, o seu esgotamento técnico, é sempre o contínuo recomeço da arte. Não há inscrição possível para as artes fora de um domínio das técnicas. Ao mesmo tempo, a arte não acontece sem que essas técnicas sejam esquecidas. A arte continua a ter os seus problemas técnicos, a adjectivar como técnicas algumas das suas questões, ainda que pareça ter esquecido progressivamente a utilização substantiva da técnica. Se a arte considera a todo o momento os seus problemas técnicos — que são inseparáveis do princípio de um plural singular da arte —, ignora com frequência a técnica dos seus problemas. Este é um enunciado circular ao qual voltaremos dentro em pouco para observarmos como a ideia de plasticidade só pode ser pensada no seio da relação problemática entre arte e técnica, até porque a afirmação da pluralidade plástica da arte é inseparável da sua dissolução; uma e outra, afirmação e dissolução, dependem desse movimento contraditório:

> O ponto de dissolução da arte é então *idêntica e essencialmente* o ponto da reafirmação da sua independência plástica, e a afirmação correlativa e também essencial da *pluralidade intrínseca dos momentos dessa plasticidade sensível.* (Nancy, 1994: 77)

18. Sobre a descoberta de um singular da arte que se definiu como ruptura com o regime das belas-artes e a *mimesis,* confrontar também Jacques Rancière em *Le Destin des images* (2003), sobretudo o seu Capítulo III — "La Peinture dans le texte" (79-102) —, que retomaremos mais à frente neste trabalho (4º capítulo). Discutindo o caso da pintura, Rancière critica o modelo greenberguiano da pureza do *medium* e o respectivo entendimento essencialista de uma autonomia para a arte e para a(s) prática(s) específica(s) de cada uma das artes. Em alternativa, Rancière propõe que se repense pela positiva o *ut pictura poesis* tão contestado por uma certa ortodoxia moderna, assim argumentando em favor de um regime estético das artes — e de uma distinta noção de *medium* — que se funda antes na coalescência entre práticas, formas de visibilidade e modos de inteligibilidade.

2.1.3. A noção de plasticidade

Depois de uma breve incursão motivada pela designação plural das artes plásticas, regressemos à noção de plasticidade e à sua origem.

O grego *plastikós* apontava, como vimos, aquilo que serve para modelar e, em particular, a arte de modelar figuras em barro, cera e materiais afins; no entanto, referia-se também à própria modelação e a tudo o que respeita à arte de modelar em geral, incluindo a plástica própria dos materiais. É fruto desta origem plural que se designam hoje como plásticas algumas das artes. Nos seus diversos usos e derivações, esta etimologia responde igualmente aos actos de figurar e imaginar — que podemos reconhecer no exemplo dos *imaginários*, os artesãos que modelam e esculpem as figuras sacras de cariz popular — ou à expressão conturbada (plástica?) das ideias e dos materiais que lhes dão forma. Verifica-se aqui a existência de um elo que aproxima a plasticidade à imaginação e que cobre o espaço mais vasto que hoje atribuímos a esta última, da manipulação dos materiais à auto-plástica dos sistemas biológicos, da plasticidade surpreendente do cérebro aos modelos sociais, da plástica das ideias à plástica das artes. Mas nem tudo é conceptualmente grandioso neste apelo contemporâneo da plasticidade, já que chamamos também *plásticos* a esses objectos banais do nosso quotidiano — e para os quais olhamos a maioria das vezes com o desdém merecido pela curta existência que lhes destinamos — ou dizemos que é plástica uma coisa artificiosa ou postiça. Curiosamente, encontramos precisamente nesta dimensão mais corrente da plasticidade sinais que nos ajudam a compreender a sua importância para o campo da prática artística, como se pode confirmar através de um raro e curto texto de Roland Barthes sobre o assunto, incluído nas suas *Mitologias* (1957), onde se lê o seguinte:

> Assim, ainda mais do que uma substância, o plástico é a própria ideia da sua transformação infinita; ele é, como o seu nome vulgar o indica, a ubiquidade tornada visível; e é nisso, aliás, que se revela uma matéria miraculosa: o milagre é sempre uma conversão brusca da Natureza. O plástico permaneceu inteiramente impregnado desta admissão: ele é menos um objecto do que o rasto de um movimento. (161)

O rasto de um movimento e uma conversão brusca da natureza — será nesta união do plástico como indício e do plástico como resultado de um golpe brusco que se poderá revelar o milagre da sua produção. Por isso Barthes diz mais à frente que o plástico é sempre algo que se encontra por decifrar e que tem a capacidade de eliminar qualquer hierarquia. A sua hierarquia, dizemos nós, é a do artifício, pois podemos pensar que é plástico aquilo que é capaz de dar e receber a forma. Precisemos: a plasticidade residirá nessa dupla condição substantiva, nesse "duplo movimento, contraditório e portanto indissociável, do surgimento e da aniquilação da forma" (Malabou, 2000: 8). É neste *entre-dois* — aparecimento e aniquilação — que se joga a produção plástica. Em qualquer dos casos estaremos perante uma revelação que é específica da plasticidade: a da plástica própria dos materiais e a da subjectividade que sobre eles impende.

Na mútua aproximação aos processos de individuação, plasticidade e subjectividade parecem associar-se de modo estreito. Na sua leitura de Hegel, Catherine Malabou avança essa hipótese lembrando a dependência da plasticidade face aos processos de *auto-determinação*, nos quais "o universal (a substância) e o particular (a autonomia dos acidentes) se informam mutuamente" (1996: 25), segundo princípios que se comparam aos mecanismos puramente plásticos de individuação. Ou seja, o processo plástico será um jogo entre a forma e aquilo *que lhe acontece*[19], um jogo metamórfico que depende do acidente e onde é atribuída à substância a capacidade de auto-determinar as suas mutações, de se expor ao que lhe é exterior sem pôr em causa a sua própria essência, conjugando resistência e fluidez num mesmo lance, assim se constituindo essa substância como autêntico *sujeito*[20]. Seguindo a ideia de que toda a individualidade depende desse balancear entre uma auto e uma hetero-plástica, podemos dizer que a força operativa da plasticidade é coincidente com a força da subjectivação. A plasticidade é a realização da substância pelo acidente, é a expressão do seu carácter substancialmente acidental.

Acontece que esta noção de plasticidade é também uma forma de revogar

19. Como diz Malabou, a plasticidade caracteriza a relação entre sujeito e acidente, ou seja, a relação do sujeito com *aquilo que lhe acontece* (*ce qui lui arrive*) (2000, 9-10).
20. Malabou utiliza precisamente a expressão *substância-sujeito* para se referir à dinâmica própria dos processos plásticos de auto-determinação (ver 1996: 24ss).

um certo regime das artes que acredita no gesto como acção sobre uma matéria passiva. Tal como a subjectividade, a plasticidade nunca é passiva. Uma e outra reúnem no seu seio, em simultâneo, a delegação e a afirmação da individualidade, confirmando que os processos de individuação são sempre plásticos e necessariamente contraditórios. O que a plasticidade nos ensina é uma actualização das ideias que o Romantismo nos legou sobre a subjectividade e a sua dependência da imaginação, sobre a subjectividade como afecção da alma e *maladie du vivant.* Encarando a plasticidade enquanto meio de constituição da substância como sujeito, teremos em consequência de olhar para a autonomia plástica da matéria como forma particular de afecção. A plasticidade constitui-se por intermédio de uma dupla condição sensível em que interioridade e exterioridade vêm baralhar a antiga dualidade entre acção e passividade. Esta dobra só se completa, por isso mesmo, se compreendermos o duplo processo de subjectivação também como instrumento de *dessubjectivação*, isto é, fazendo corresponder a cada movimento em direcção ao interior um outro dirigido para fora, numa afirmação do sujeito que é também medida do seu apagamento.

Não poderemos reconhecer nesta ideia de uma plasticidade definida através de uma plástica do acidente, de uma substância que se faz do acidente, uma subjectivação que se estende à própria matéria? Não haverá neste abandono à metamorfose plástica, àquilo que lhe acontece, qualquer coisa próxima do abandono ao jogo? Em jeito de resposta a estas questões, diremos que a plasticidade tal como a definimos é uma condição operativa que permite às formas, às figuras e às coisas um devir-outro, um fazer-outro que é um completo abandono à sua sorte. O cerne dos problemas específicos da prática artística encontra-se provavelmente nesta noção de uma subjectividade partilhada, neste balancear entre uma subjectividade do sujeito e um material que também deseja afirmar-se enquanto tal. Por agora, chamaremos *autonomia plástica* a esta solução que se encontra em potência no material, nas coisas de que se faz a arte[21]. Do ponto de vista da arte, tratar-se-á de entender os seus próprios

21. Também Adorno se aproxima desta ideia ao escrever: "A acção do artista é ponto mínimo entre o problema a mediatizar, perante o qual ele se vê e que já está de antemão traçado, e a solução que igualmente se encontra de modo potencial no material. Se ao utensílio se chamou um braço prolongado, poder-se-ia chamar ao artista um utensílio prolongado, utensílio da passagem da potencialidade à actualidade" (1970a: 190; sublinhado nosso).

processos a partir de dentro, já não interessando o problema das origens ou do controlo absoluto desses processos mas antes saber apanhar o movimento e a plasticidade das coisas, aceitando aquilo que lhes acontece. A este propósito, há uma imagem que nos é oferecida por Deleuze — com a intenção de ilustrar outros problemas, é certo — e que não poderia ser mais perfeita: a desses desportos hoje tão em voga — do *surf*, ao *kitesurf*, da asa delta ao *ski* — que implicam captar uma força pré-existente, seguindo-a, moldando-a e deixando-se moldar (cf. 1990: 165)[22]. Também a compreensão da autonomia plástica da matéria, de uma plasticidade que lhe é própria, implica a aceitação de um fluir que nos possa conduzir a um abandono ao jogo e àquilo que lhe (nos) acontece. Até porque o jogo, quando jogado assim, como radical operação de fluxos e regras imprevisíveis, interioriza não apenas os jogadores que lhe servem de peças mas também o tabuleiro sobre o qual se joga, assim como o material de que este é feito[23]. Talvez por isso a plasticidade se encontre historicamente ligada à abstracção — no sentido de uma heteronomia medial — de uma abstracção que não é purificação mas um mergulho no mais profundo que os meios têm para nos oferecer: a sua autonomia plástica.

2.1.4. Uma plasticidade operativa e alargada

Vimos como a ideia de jogar com os materiais e os processos não podia ser mais intrínseca às artes ditas plásticas. Aliás, uma boa parte da arte moderna — e de tudo aquilo que a antecipou — não é mais do que um jogo de delegação criativa na matéria, nas coisas. Dizemos por isso que são as limitações plásticas da prática artística que potenciam o abandono ao jogo que é próprio da arte. Repare-se, no entanto, que não poderíamos estar mais distantes de um entendimento da plasticidade com base nas qualidades e transfigurações formais da matéria específica de cada arte, tal como Rothko, por exemplo, parece querer

22. Na verdade, trata-se de um texto, com o título "Les intercesseurs", publicado em 1985 no *L'Autre Journal* como resultado de uma entrevista conduzida por Antoine Dulaure e Claire Parnet, texto esse que foi depois recuperado em *Pourparleurs* (1990).
23. Vejam-se também as observações que Deleuze faz a partir de Leibniz em relação ao jogo do mundo e a um pensamento-mundo em *Le Pli: Leibniz et le Baroque* (1988: 89ss).

fazer quando define a plasticidade como "a qualidade de apresentação de um sentido de movimento numa pintura", dizendo depois que "esse movimento pode ser produzido quer induzindo uma sensação real, fisicamente tangível, de recuo e progressão, quer apelando à nossa memória do aspecto que as coisas têm quando recuam e avançam (2004: 138-9). Escapa a Rothko, ao reduzir a noção de plasticidade aos efeitos reais ou ilusórios que se conseguem obter pela manipulação de um dado *medium*, o sentido mais aberto do que pode representar a plasticidade para a prática artística. Mesmo não deixando de lembrar que a finalidade da arte é produzir qualquer coisa interior e, portanto, distante dos meios escolhidos pelos artistas, Rothko aborda a plasticidade de forma rígida e demasiado centrada nas questões exclusivas da pintura, em absoluta contenção disciplinar, encarando-a praticamente enquanto mera expressão da manipulação sensível do espaço pictórico. Ora, a modernidade e o trajecto da arte no seu singular ensinaram-nos que existe, para lá dessa plasticidade sensível, uma outra plasticidade a que poderíamos chamar conceptual, e que é nesse duplo sentido da plasticidade que se situa o *plural singular* da arte. A arte moderna ensinou-nos também, como vimos com Adorno, que a arte e as artes precisam de se colocar fora de si em busca de *uma passagem para o exterior*[24]; em suma, negando a pureza do *medium* mas afirmando ao mesmo tempo a pluralidade sensível de cada arte e a sua autonomia constitutiva

24. Veja-se Foucault em *O pensamento do exterior* (1966): "Tem-se o hábito de pensar que a literatura moderna se caracteriza por um redobramento que lhe permitiria designar-se a si própria; nesta auto-referência, teria encontrado o meio de ao mesmo tempo se interiorizar até ao extremo (de não ser mais do que o enunciado de si própria) e de se manifestar no signo cintilante da sua longínqua existência. De facto, o acontecimento que fez nascer aquilo que em sentido estrito se entende por «literatura» só é da ordem da interiorização para um olhar de superfície; trata-se muito mais de uma «passagem» para o «exterior» [...]" (1966: 11); e, mais à frente: "A literatura não é a linguagem aproximando-se de si própria até ao ponto da manifestação ardente, é a linguagem pondo-se maximamente longe de si própria [...]; revelando mais um afastamento que um retraimento, mais uma dispersão que um retorno dos signos sobre si próprios" (12). O comentário de Foucault dirige-se não só à literatura moderna mas também às outras artes que jogaram a cartada de uma passagem para o exterior. Leia-se também o que John Rajchman nos diz sobre este assunto: "Com efeito, Foucault defende que o modernismo não consiste num regresso ao meio, num processo de interiorização, mas, pelo contrário, numa abertura do meio para fora de si próprio, até ao ponto em que se torna «para lá de si». [Foucault] julga que esta «loucura» exteriorizadora das obras modernas [...] implica uma certa cegueira que possibilita toda uma arte de ver. Deste modo, a modernidade não consiste numa purificação melancólica dos meios de representação, voltando-se para dentro para proclamar uma autonomia fechada; pelo contrário, incide sobre forças extemporâneas que anunciam outras novas possibilidades exteriores e assim introduzem uma certa «heteronomia» nos meios" (Rajchman, 1994: 67-68, sublinhado nosso; do mesmo autor ver também "Foucault's Art of Seeing", de 1988).

— respectivamente, o plural das artes e o singular da arte. Há pois neste duplo movimento um sinal de emancipação, da arte e das artes, que iremos trabalhar mais atentamente quando abordarmos as questões da mediação[25].

A plasticidade, no seu sentido material e operativo, poderá ter encontrado um lugar especial no seio da experimentação estética moderna, do mesmo modo que *a finalidade sem fins* kantiana terá descoberto na plástica operativa de uma arte que se debruçou sobre si mesma o lugar ideal para a sua realização. O sentido mais alargado da plasticidade traz-nos pois a imagem de uma arte que se transformou num ensaio de liberdade, de libertação técnica, ou, se quisermos de libertação plástica. É certo que nada disto se fez sem contradições, mas a presença dessa plasticidade alargada, que cruza as suas imagens operativa e conceptual, é hoje iniludível.

Quais são pois as modalidades da revelação operativa e conceptual dessa plasticidade na prática artística? Como pensar uma arte que se funda no acidental e que faz do acidente plástico a sua substância? Diremos de forma breve: estimula-se a viscosidade dos materiais e procuram-se soluções plásticas para a sua manipulação; aceita-se o papel activo de uma substância tornada sujeito e incorpora-se o acidental; joga-se com as contradições dos processos de subjectivação; reconhece-se o trajecto alargado de uma plasticidade que é sinal de uma autonomia que se estende, na arte, do pensamento à acção, do pensar-fazer ao *deixar acontecer*.

A título de exemplo, observemos rapidamente um caso fora do campo convencional das artes plásticas: o do cinema. É curioso verificar como no cinema se expressa, desde muito cedo, uma visão plástica da viscosidade da matéria. Na realidade, podemos dizer que outras artes que não as plásticas também reclamam a plasticidade como coisa sua, ainda que assim não se designem ou não se assumam enquanto tal. O cinema, com a sua utilização extensiva da montagem é uma delas. Aliás, desde muito cedo a montagem é para o cinema o princípio de uma plástica da imagem — e, mais tarde, do som e da imagem. A experimentação inerente à montagem e à plástica do *medium* cinematográfico

25. Ver 4º capítulo.



Fig. 1 — Abel Gance, *Napoleón*, 1927 (*Polyvision*, tripla projecção).

é bem visível num dos últimos grandes filmes mudos, o *Napoleón* de Abel Gance[26] (1927), no qual é levado ao limite esse tomar corpo da matéria fílmica e do seu dispositivo **[fig. 1]**. O filme de Gance é um catálogo das possibilidades plásticas do cinema: sobreposição, polivisão, aceleração, *ralenti*, coloração, *splitscreen*... Gance força a plasticidade do espaço, do tempo (a duração) e, em geral, dos diversos constituintes do dispositivo fílmico até ao limite, de um modo que chega a ser excessivo. O seu *Napoleón* tem tanto de ambicioso e visionário como de exagerado nos seus efeitos. Não obstante, para os nossos argumentos, serve na perfeição como imagem da intensa plasticidade do cinema. E se escolhemos o filme de Gance foi justamente porque aí a interpretação da plástica do cinema se revela menos intelectual — e talvez menos esclarecida — do que, por exemplo, muito daquilo que se pode ver no cinema de Vertov[27], tornando assim mais simples o entendimento — e uma autonomização — da presença de uma plasticidade que se centra quase obsessivamente no dispositivo e na expressão das suas características próprias. Tal entendimento só é possível, em parte, devido ao desacerto que se evidencia no *Napoleón* de Gance entre a sua expressão radical na reinvenção da linguagem fílmica e o projecto grandiloquente que esta serve.

Com o cinema é o tempo, o tempo das imagens mas também o tempo da duração, que se transforma numa matéria plástica. Cada manipulação do tempo é a descoberta de uma matéria que oscila entre a solidificação e a liquefacção, assim adquirindo uma presença corpórea (ver Païni, 2000). A presença de um sentido plástico no cinema, com a sua afirmação da corporalidade de um

26. 1889-1991.

27. Distinguindo-se embora do trabalho de Gance, a obra de Dziga Vertov (1896-1954) não deixa de nos oferecer, na sua época, uma radical imagem do *corpo* do cinema.

espaço que é virtual, de um tempo que é escorregadio e de uma duração que é fugaz, mostra-se até certo ponto como coisa paradoxal. E é ainda mais significativo que tudo isto se faça sobre um dispositivo que oscila(va) entre o corpo da película e a virtualidade da imagem projectada. Este jogo entre a presença do corpo e o seu desaparecimento só se tornou possível porque o cinema é uma máquina abstracta que tem como características específicas o tempo e o movimento[28]. Não é a narratividade a substância do cinema mas sim esse balbuciar do tempo e do movimento que a montagem e todo o dispositivo cinematográfico se encarregam de nos oferecer na sua nudez.

A constatação de que existe uma plástica do cinema antecipa também uma questão central para o nosso estudo: o modo como a presença da tecnologia não terá vindo simplificar processos mas sim introduzir novos níveis de complexidade. Podemos argumentar que também neste aspecto o cinema é exemplar, com a sua conexão ancestral à *mimese* das artes ditas mecânicas e aos dispositivos da simulação. O facto do cinema se fazer com máquinas, de impor um olho mecânico como instrumento de mediação e diferentes níveis de manipulação da matéria fílmica, da captação da imagem à projecção que a *revela*, recoloca o problema da plasticidade num plano operativo e conceptual bem mais alargado. O cinema — também como arqueologia —, com o seus maquinismos e as *mecânicas de subjectivação* que deles dependem, é apenas um dos sintomas de uma diferente recuperação, no quadro da *techné* e do plural singular da arte, da noção de plasticidade e das relações entre arte e técnica.

*

É impossível pensar a arte fora de uma relação problemática entre arte e técnica, entre uma plástica conceptual da arte, do seu pensamento, e uma plástica operativa da arte, da sua prática. Essa relação problemática, a que pudemos chamar o *plural singular da arte*, de uma arte que não se resolve exclusivamente no seu singular inventado pela estética ou no plural corporizado na sua prática, não indica qualquer fractura entre a arte e a técnica, entre pensar

28. Ver Gilles Deleuze em *Cinéma 1: L'Image-mouvement* (1983) e *Cinéma 2: L'Image-temps* (1985).

e fazer, entre a ideia e a sua efectuação sensível; quer apenas dizer que a arte *se faz pensando e se pensa fazendo*. Assim, a tensão entre arte e técnica, entre uma arte das finalidades e uma arte dos meios, define a arte muito para lá de uma simples escolha entre os seus fins e os seus meios, transformando-a num campo de experimentação pura.

Que a experimentação só tenha tomado radicalmente conta da arte na era das técnicas — e muitas vezes para lá delas — só confirma a necessidade de repensar a oposição entre meios e fins, assim como toda e qualquer noção de instrumentalidade técnica da arte (cf. Cruz, 2001). Há uma subjectividade própria da arte que não é apenas a subjectividade romântica que ajudou a inventar a arte no seu singular mas igualmente a das tensões que definem a plasticidade tal como a acabámos de apresentar, das tensões de uma subjectividade que pertence às coisas — à sua autonomia plástica — e que dá corpo ao plural das artes. E se a arte, pelo menos desde a modernidade, parece virar as costas à técnica para se centrar numa ontologia que é antes de mais uma plástica da liberdade, também é verdade que permanentemente se vê compelida a retornar à técnica, isto é, à liberdade plástica das artes. Como dissemos já, a arte considera a todo o momento os seus problemas técnicos mas ignora frequentemente a técnica dos seus problemas. No entanto, não há arte fora do seu domínio específico de acção e, em arte, o acto de pensar é indissociável do momento da sua realização sensível. Cada pensamento da arte está já destinado a um meio particular e a um domínio específico de acção[29]. Este é, repita-se, o enunciado problemático do singular plural da arte.

À margem do seu modelo essencialista, a recuperação da *techné* que Heidegger propõe é fundamental para esta noção de plasticidade, assim como o modelo plural de Adorno para que se possa pensar a operatividade plástica da arte. Só a articulação destas duas vias, ainda que como aporia — mas não se faz a arte de aporias? —, revela o plural singular da arte em toda a sua força, e só este plural singular, que liberta a arte tanto das suas instrumentalidades técnicas como do seu esvaziamento técnico, admite a presença de uma subjectividade que é tanto técnica como estética. A subjectividade que nos oferece o

29. Como fez notar Deleuze numa conferência de 1987, intitulada justamente "Qu'est-ce que l'acte de création?".

plural singular da arte é aquela que reúne a plasticidade operativa das artes e a plasticidade conceptual da arte.

Finalmente, e ainda num quadro de recuperação crítica da *techné*, importa recordar também a ligação que Aristóteles estabelece entre a *techné* e o acaso[30], reforçando assim, para os argumentos que temos seguido, a ideia de uma operatividade específica da prática artística. Pois se a *techné* e o acaso dizem respeito às mesmas regiões do ser, se foi por isso que caíram enamorados, não poderemos entender esta *techné*, no seu sentido mais alargado, como o lugar de afirmação de um acaso operativo? Repare-se que causalidade e instrumentalidade se encontram ligadas[31] e que, portanto, não podemos questionar a segunda sem antes questionarmos a primeira. Na verdade, a associação entre a *techné* e o acaso era já o que estava em jogo quando falávamos de um acaso operativo da arte. Este acaso operativo sustenta-se numa figura que tem como vértices aquilo que queremos fazer, aquilo podemos fazer e aquilo que de facto acabamos por fazer. A estes três vértices devemos acrescentar um quarto, que é aquele que depende daquilo que deixamos fazer, ou, por outras palavras, daquilo que *deixamos acontecer,* para utilizar uma expressão devedora da noção de plasticidade.

Não temos, por agora, uma resposta clara para esta hipótese que liga uma compreensão alargada da *techné* à afirmação operativa do acaso, mas esperamos poder encontrá-la à medida que os problemas à sua volta se forem adensando, à medida que formos penetrando, passo a passo, nas mecânicas específicas do acaso e da indeterminação na prática artística contemporânea.

30. "De algum modo também o acaso e a perícia dizem respeito às mesmas regiões do ser, tal como até Agatão diz: «A perícia gosta do acaso e o acaso da perícia»" (Aristóteles, *Ética a Nicómano*: VI, 1140a17-19).

31. Também Heidegger argumenta sobre esta ligação, partindo justamente de Aristóteles e das suas quatro causas (ver 1953: 6ss).

2.2. Experimentação

2.2.1. Arte e experimentação

Do ponto de vista da ciência, o método experimental pode ser entendido como a expressão paradoxal de uma impossibilidade que construiu o seu próprio mito. Segundo René Thom (1986), essa contradição interna da experimentação científica deriva da incompatibilidade entre a ideia prescritiva e regrada de qualquer método e o princípio de que experimentar é algo que se faz sem regras. Ora, não havendo um método experimental haverá contudo uma prática experimental com origens muito anteriores ao aparecimento daquilo a que chamamos ciência e, com efeito, sabemos bem como a vontade de experimentar e a atracção pelo desconhecido são indissociáveis da natureza humana. No entanto, Thom — com o seu gosto pela polémica e a sua irredutível enunciação dos problemas segundo os princípios uma ciência especulativamente pura — nega a existência de um método experimental antes de mais para pôr em causa as ciências chamadas experimentais e a sua confiança inexcedível na experimentação. Esconde-se nesta posição um confronto mais profundo entre diferentes ciências, como a matemática, a física ou a biologia[32] (e seus métodos), confronto que iremos ignorar para, sem abandonar completamente os argumentos de Thom, nos centrarmos apenas naquilo que nos possa a ajudar a descobrir o que significa experimentar em arte.

O método experimental diz-nos que devem respeitar-se várias etapas ao longo do processo[33], mas Thom lembra ainda que para garantir a validade de uma experiência científica têm também de ser cumpridas outras duas condições: *o facto deve ser reprodutível* e *o facto deve apresentar algum interesse*

32. De que o volume — *A filosofia das ciências hoje* [*La Philosophie des sciences aujourd'hui* (1986)] — em que se inclui o texto de René Thom que temos vindo a citar é um excelente exemplo. À intervenção de Thom, que é matemático, segue-se uma dura réplica de um físico, Anatole Abragam, e uma acesa discussão em torno deste tema (o livro em causa documenta um ciclo de conferências sobre a filosofia das ciências).

33. Resumidamente: *1) isolar um dado domínio do espaço tempo, real ou fictício; 2) encher esse domínio com ingredientes segundo um determinado protocolo; 3) perturbar esse sistema a partir de fontes controladas; 4) inventariar as respostas do sistema* (Thom, 1986: 15).

(1986: 15-16); ou seja, a experiência deve poder ser repetida rigorosamente segundo os protocolos estabelecidos e deve revelar, ao mesmo tempo, um interesse prático ou teórico legitimador. Com este enunciado, Thom pretende negar à ciência a possibilidade de experimentar sem regras e às cegas — intuitivamente —, quer recusar à ciência a possibilidade de avançar para a descoberta dos problemas sem a força legitimadora da teoria. Para este matemático experimentar nunca pode ser experimentar ao acaso, ou simplesmente deixar-se ser tentado por uma anomalia surpreendente, por um erro ou encontro que não se desejava. Neste modelo haverá obviamente lugar para o surgimento de descobertas acidentais, mas a experimentação mostra-se incapaz de descobrir sozinha o porquê dos fenómenos — existe sempre a necessidade de "prolongar o real com o imaginário e suportar em seguida esse halo de imaginário que completa o real" (17). Thom enreda-se ainda noutras considerações sobre a vacuidade de uma experimentação que se contenta mais em agir (experimentar) e menos em pensar, para concluir finalmente que se deve salvar o pensamento *da arrogante autoridade da experimentação*.

Apesar da estimulante proposta de uma conexão do acto de experimentar à necessidade de pensar, temos que a dicotomia entre pensamento e experimentação é demasiado redutora para poder servir como modelo para uma reflexão sobre o que possa realmente ser experimentar. Esta separação em dois momentos — agir (experimentar) e pensar — esquece tudo aquilo que a ideia de experimentação também comporta no que respeita à inseparabilidade entre fazer e pensar. Vimos já, aliás, como experimentar pode ser lançar os dados e afirmar o acaso, não para confirmar qualquer hipótese mas apenas para aprender a lançá-los de novo. Sabemos também como a intuição pode ser um método, em especial para uma prática artística que tantas vezes reclama a improvisação como sua. Em alguns domínios, a improvisação é mesmo o motor dos processos criativos, conjugando diferentes e imprevisíveis variáveis, como se pode verificar através da história da arte no século XX, sobretudo — mas não só — nas artes performativas e na música. Nesses modelos da criação artística as ideias da intuição como método e da improvisação como processo surgem como um meio de experimentar as contingências próprias de cada arte e, com frequência, de intensificar a indeterminação, a distribuição e a surpresa dos

resultados. Ora, ao contrário do que poderíamos julgar pelas posições de René Thom, essas não são preocupações alheias à ciência e é possível reclamar uma herança comum entre os territórios de acção do laboratório e do ateliê no que respeita à experimentação no sentido mais puro da sua materialidade.

Num recente colóquio no Instituto Max-Planck, em Berlim[34], reclamava-se a herança de Lautrémont — e a estranheza do encontro fortuito dos objectos sobre a mesa de dissecação — para lembrar como a ciência está dependente da sua instrumentalidade específica e daquilo que são os cruzamentos e as misturas que o laboratório potencia. Os laboratórios da ciência podem ser vistos como lugares onde se dão combinações ou encontros, mais ou menos fortuitos, entre pessoas, organismos, instrumentos, conceitos, sistemas de notação e interpretação e outras coisas de carácter heterogéneo que constituem parte da matéria de que se alimenta a ciência experimental. A ciência que *acontece* nesses laboratórios manifesta uma *lógica material* que lhe é inerente — instrumentos e ferramentas sobre as mesas dos cientistas, registos, dados, imagens, traços experimentais — e uma abertura à *contaminação* por tudo aquilo que lhe é exterior[35]. Não será possível pensar a ciência experimental sem a colocar primeiramente perante a sua lógica material, a sua susceptibilidade a misturas de vária ordem (ver Schmidgen, 2006). Falamos pois de uma heterogeneidade que é característica da experimentação, transversalmente — da ciência à arte que nos interessa aqui —, e que assenta em medida significativa nas condições materiais em que tem lugar essa experimentação. Haverá mesmo — e o colóquio que referimos representou de alguma forma uma tentativa de aprofundar essa hipótese — uma relação que se pode estabelecer entre a experimentação estética e a experimentação científica, sobretudo quando pensamos nos laboratórios dos cientistas e nos ateliês (ou estúdios) dos artistas como lugares de interacção e complementaridade, como lugares onde se *aquecem os dados* e se produzem *acontecimentos*. Na realidade, experimentar, neste sentido, é

34. "The Shape of Experiments", Max-Planck-Institut für Wissenschaftsgeschichte, Berlim, Junho de 2005. Para o enquadramento do colóquio, ver os textos de abertura das respectivas actas, em especial as "introductory Remarks" de Henning Schmidgen (2006: 11-13), onde este recupera Lautréamont por intermédio de uma conhecida fotografia de Man Ray intitulada justamente *L'Énigme d'Isidore Ducasse...*

35. A ciência moderna tinha, como é óbvio, a sua própria lógica material mas não lidava bem com a contaminação e era por isso que exigia a manutenção essencial do carácter reservado e da autonomia operativa do laboratório, como já observámos noutra ocasião.

condição desse jogo quase-ideal em que se joga com a materialidade dos processos, assim equiparando, pelo menos em parte, os laboratórios da ciência aos *laboratórios* da arte. Apesar de todas as diferenças ente os modos de proceder da arte e da ciência, a noção de experimentação nas ciências (e a sua aceitação dos desafios da aventura e da subjectividade) identifica-se em alguns aspectos essenciais com os princípios experimentais da arte. Ainda que a arte e a ciência operem em territórios distantes talvez se descubra neste ponto uma outra passagem entre o oceano Pacífico e o oceano Atlântico, para usar a feliz imagem de Serres (1980). Quem sabe se o degelo dos métodos experimentais da arte e da ciência também não abrirá aqui uma nova passagem junto ao pólo? Se, conceptualmente, a aceitação de uma indeterminação essencial aos sistemas, trazida pelas teorias do caos, veio reconciliar as ciências exactas e as ciências humanas — aproximando também a arte da ciência após os caminhos divergentes que o Romantismo as fez tomar —, o método experimental é, na sua operatividade, uma outra forma de contacto entre as duas culturas. Este movimento será ainda mais evidente se pensarmos que uma das mudanças mais radicais que a ciência viu acontecer no seio das suas práticas experimentais foi justamente a recente aceitação, na qualidade de dados relevantes para a pesquisa, das irregularidades encontradas ao longo do processo. Pois bem, a experimentação artística sempre se fez dessas irregularidades singulares que emergem da repetição, da falha e do erro.

Há em algumas áreas científicas, como acabámos de verificar, uma reacção à chamada ciência experimental e ao empirismo da ciência moderna. Há quem continue a acreditar que só será possível progredir em ciência através do aperfeiçoamento de *entidades teóricas.* Ao mesmo tempo, responsabilizam a casta dos cientistas experimentais por uma *inflação experimental* que não produz mais do que uma quantidade imensa de dados inúteis (ver Thom, 1980: 65ss). Em alternativa, propõem que se passe a ignorar a fixação nos instrumentos e o tactear laboratorial com a intenção de centrar a ciência no apriorismo das teorias matemáticas, segundo princípios que obrigam a defender que as estruturas matemáticas (as ideias) vêm antes das coisas (ver 90). Esta posição explica a dificuldade que algumas áreas da investigação científica revelam sempre que

se trata de aceitar o acaso — ou até de reconhecer a sua existência — e justifica também o facto de a arte se sentir mais próxima do modelo da ciência experimental, com a sua procura de soluções que podem não ter como referência o aumento da inteligibilidade do mundo.

Uma das críticas dirigidas à ciência experimental é precisamente aquela que lhe imputa uma quase total incapacidade de contribuir para a compreensão do mundo. Ora, se a experimentação artística é algo que se faz não para atingir um objectivo mas apenas para desafiar os limites do seu próprio acontecer, inventando as regras a cada novo lance, de acordo com um modelo de *desaprendizagem,* poderemos concluir que para a arte, tal como para certa ciência experimental, com as devidas distâncias, compreender e agir sobre o mundo são coisas indissociavelmente ligadas e que se esse agir parece, por vezes, sobrepor-se ao compreender, isso advém da natureza própria da arte[36], que é experimental no sentido de um jogo com as coisas do mundo.

A experimentação é para a arte o lugar de um jogo quase sem regras que se molda enquanto método, um método experimental que se impõe como uma espécie de paraxodo do mentiroso[37] e que a arte utiliza sem receio de contradição. Trata-se, com efeito, da autoridade arrogante de uma experimentação por intermédio da qual a arte construiu um método que não é um método, um jogo sem regras ou cujas regras são renegociadas a cada momento. Este *princípio de contradição* é algo que Duchamp intuiu de um modo particular, definindo-o como *Cointelligence des/Contraíres [abstraits]*, isto é, como um princípio que, *em essência, se pode contrariar a si mesmo,* deixando assim de ser fonte de contradição para se tornar afirmação da diferença, no sentido de uma dobra infinita, "análoga às combinações de um jogo que não teria/mais regras", nas suas próprias palavras[38].

36. E, talvez, da própria ciência, pelo menos nas circunstâncias específicas de alguma ciência experimental, a acreditarmos nas críticas que lhe são dirigidas. Não queremos, no entanto, arriscar uma resposta a esta hipótese que sai do âmbito deste trabalho e, portanto, fica aqui apenas como mais uma das possibilidades de aproximação entre a arte e a ciência.

37. Como o famoso paradoxo atribuído a um cretense (Epiménides) que declara: "Todos os cretenses são mentirosos".

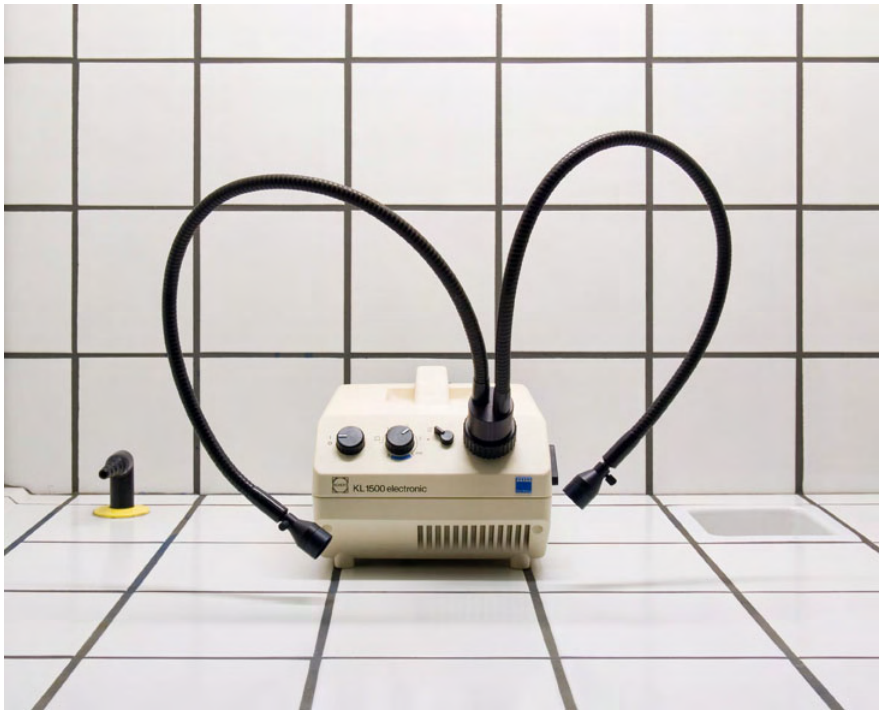
38. Para esta passagem sobre o *Princípio de Contradição* e sua definição como *Cointeligência dos/contrários [abstractos]* ver a folha 185 (*recto* e *verso*) das *Notas* de Marcel Duchamp (1980b: 160-162).

2.2.2. Gestos experimentais

O artista de origem austríaca Herwig Turk[39] vem desenvolvendo desde há alguns anos um projecto de investigação interdisciplinar em parceria com Paulo Pereira[40], cientista da Universidade de Coimbra. O título do projecto — *Blind Spot* — é em si mesmo uma declaração de intenções sobre o seu âmbito: trata-se de inquirir sobre os *pontos cegos* da ciência laboratorial, numa perspectiva que cruza as contingências do método experimental com as contingências da percepção. Logo à partida, este projecto apresenta uma hipótese que é também, a seu modo, um comentário crítico aos métodos científicos: *a ciência é utilizada como um meio imperfeito através do qual, por sua vez, a percepção é utilizada como um meio privilegiado para avaliar a realidade* (Turk e Pereira, 2007: 4). O projecto de Turk é certamente devedor das teses de Bruno Latour sobre a permeabilidade dos lugares onde se faz a ciência e um excelente exemplo de um trabalho que não se esgota no fascínio que alguém chegado de fora sempre sente ao entrar num laboratório. Com *Blind Spot* é-nos oferecida uma cartografia da lógica material da ciência experimental. Cada trabalho deste projecto expressa um olhar sobre essa materialidade que é negociado, sem grandes concessões de parte a parte, entre o olhar da ciência e o olhar da arte, tendo como cenário os espaços silenciosos dos laboratórios. O facto de se tratar de um trabalho colaborativo e interdisciplinar, com contaminações que se estendem em várias direcções, permite-lhe expor os problemas segundo um ponto de vista que é também ele heterogéneo.

Um dos principais focos de investigação da dupla Turk-Pereira, que conta por vezes com outros colaboradores[41], é pois o da contingência perceptiva de quem faz ciência e, diríamos também, ao observar os vários trabalhos que fazem parte deste projecto, o da contingência material que os instrumentos laboratoriais da ciência introduzem, na sua dupla condição de *mediadores* perceptivos

39. N. 1964.
40. Paulo de Carvalho Pereira (n. 1964) é investigador do Institute of Biomedical Research in Light and Image da Universidade de Coimbra (IBILI), onde dirige o Laboratório de Biologia do Envelhecimento.
41. Como é o caso de Günter Stöger, Beatriz Cantinho e Patrícia Almeida.





Figs. 2 e 3 — Herwig Turk e Paulo Pereira, fotografias da série *Agents*, 2007; *Agent LC* [em cima] e *Agent LR* [em baixo]; impressões lambda montadas sobre alumínio,100x80 cm cada.



Figs. 4 e 5 — Herwig Turk, Paulo Pereira e Patrícia Almeida, *Agglomeration 0003*, 2003 [em cima], e *Agglomeration 0005*, 2003 [em baixo]; impressões lambda montadas sobre alumínio, 80x80 cm cada.



Fig. 6 — Herwig Turk e Paulo Pereira, *Labscape 01*, 2007, impressão lambda montada sobre alumínio,150x120 cm.

e de *produtores* de factos científicos. Estes últimos mostram-se permeáveis a essa dupla contingência que dá corpo a uma espécie de *percepção distribuída*, maquínica portanto, entre os diversos actores presentes no laboratório (ou mesmo fora dele). De algum modo, as situações criadas em *Blind Spot* são também experimentais e susceptíveis, por isso, de gerar novas e surpreendentes interpretações quer dos factos científicos quer ainda dos *factos estéticos*.

Na série fotográfica *Agents* (2007) **[figs. 2 e 3]**, os instrumentos do laboratório, designados apenas por duas iniciais, são registados metódica e repetidamente sob um rígido guião formal mas aparecem depois nas imagens como personagens potencialmente activos. Produtores e não apenas mediadores, os instrumentos parecem autonomizar-se e ganhar um corpo próprio, revelando um inesperado carácter morfológico que os traz para o mundo das coisas vivas. Uma estratégia semelhante foi utilizada por Turk na série fotográfica

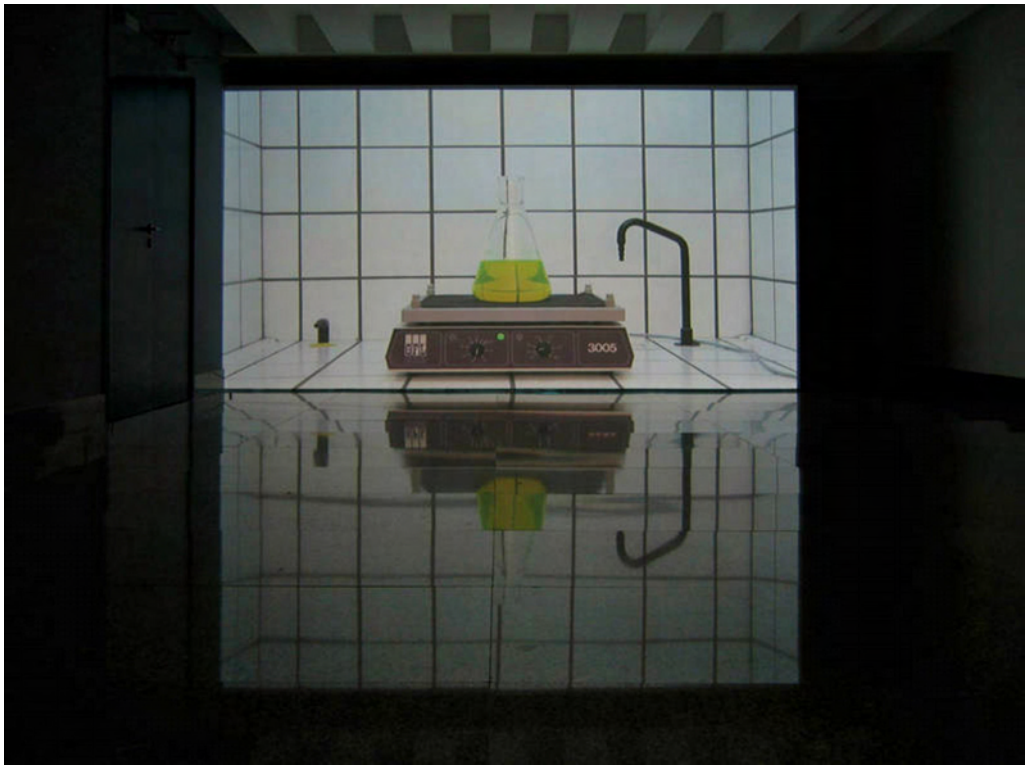


Fig. 7 — Herwig Turk e Paulo Pereira, *Uncertainty*, 2007, instalação vídeo em *loop*, 2 canais, 2 ecrãs de projecção, 3' 10'', dimensões variáveis.

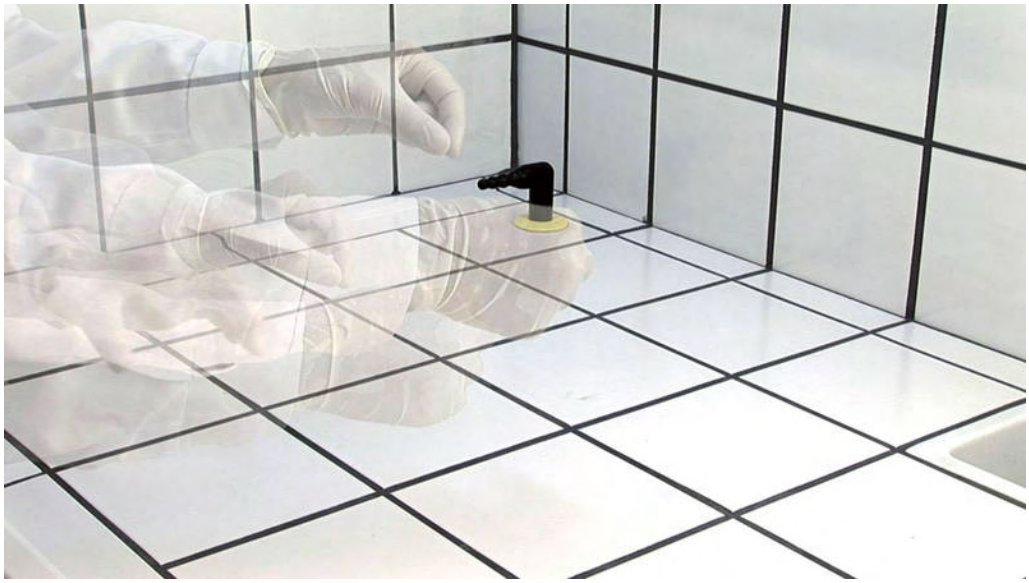


Fig. 8 — Herwig Turk, Paulo Pereira, Beatriz Cantinho e Günter Stöger, *Setting04_0006*, 2006, instalação vídeo, 1 canal, 6' 20'', dimensões variáveis.

Agglomeration[42] (2003) **[figs. 4 e 5]**. No entanto, se *Agents* isolava e individualizava cada um dos aparelhos fotografados, nessas outras imagens vemos apenas os resíduos indistintos e massificados da prática laboratorial. Em ambas as séries — *Agents* e *Agglomeration* —, como de resto em quase todos os trabalhos que fazem parte deste projecto, o laboratório é transformado numa paisagem silenciosa — uma *labscape*, para seguir o título de um outro trabalho[43] **[fig. 6]** — onde se dão encontros entre misteriosas personagens.

A incerteza e a imperfeição da prática laboratorial são o que motiva o projecto *Blind Spot*. Turk e Pereira olham como sujeitos os materiais e os instrumentos presentes no laboratório, levando-os a revelar o carácter potencial da sua autonomia plástica. Noutros momentos ensaiam um velho jogo em que a presença de imagens paradoxais destrói todas as certezas perceptivas do observador, lançando a dúvida, por arrastamento, sobre a fiabilidade dos resultados da prática laboratorial. A instalação vídeo *Uncertainty* (2007) **[fig. 7]** surge-nos, nesse quadro, como um comentário ao princípio da incerteza de Heisenberg e às contingências da experimentação[44]. Trata-se de uma dupla projecção vídeo — num frente a frente desafiador — em que se questiona de uma vez só a segurança perceptiva do observador, o olhar aparentemente clínico da câmara (ou do olho) e a fiabilidade dos instrumentos laboratoriais[45]. Na delicada

42. Na verdade, a série *Agglomeration* é constituída por dois conjuntos de imagens realizadas em momentos diferentes, primeiro em 2003 e, mais tarde, em 2009, altura em que Turk voltou ao mesmos locais para registar as eventuais modificações e transformações, muitas delas culturais ou metodológicas, experimentadas nesse laboratório ao longo de seis anos.

43. Trata-se de uma série de fotografias — *Labscapes* (2007)— nas quais vemos uma espécie de síntese entre *Agents* e *Agglomeration*. Em *Labscapes* já não temos uma divisão entre a individuação dos instrumentos e a multidão dos factos laboratoriais mas somente as bancadas de trabalho em que as duas categorias se misturam.

44. De acordo com o texto introdutório do próprio Paulo Pereira (Turk e Pereira, 2007: 30).

45. Paulo Pereira sobre o vídeo *Uncertainty*: "In this installation the camera «looks» and registers the movement of a fluorescein solution set on top of a shaker. The camera is also supported by a similar shaker, set to move at the same speed, in an attempt to reproduce the solution's exact motion. In a precisely controlled experiment the solution would not move. This, however, is impossible since the movement of both shakers can never be perfectly synchronized. This impossibility is represented on one of the screens, whereas on the second screen the movement has been artificially synchronized through post-production, so that the solution no longer moves. However, on this screen the whole stage begins to move. The artificial immobilization of the fluorescein solution results in an apparent shaking of the white background that acts as the scenario that fully encloses the installation. The stationary stage is no longer stable and the vibrating solution becomes disturbingly still. A small black border occasionally appears on the screen's periphery, dissolving yet another reference: the frame of the screen.¶ The shaking solution is filmed against a white background of precisely arranged tiles, defining a clean, empty stage. The absence of external references and the symmetry of the

e instável situação perceptiva em que se encontram, os elementos presentes não podem senão revelar a insegurança e a falibilidade que os caracteriza. Daí a incerteza inerente aos processos e aos métodos experimentais, ainda que, afinal de contas, esta seja uma incerteza de carácter paradoxal e que apenas se evidencia através do rigor dos objectos, das imagens e dos gestos.

Mas o trabalho deste projecto que melhor caracterizará as incidências e a materialidade do método experimental é talvez aquele em que desaparecem os instrumentos da ciência e ficam apenas os gestos de quem a *faz*. O vídeo intitula-se *Setting 04_0006* (2006) **[fig. 8]** e nele vemos um canto do laboratório que nos é já familiar de outros trabalhos e duas mãos que se movem *mecanicamente* no espaço, executando uma rotina operativa que perdeu o seu objecto. São gestos quotidianos de um cientista no seu laboratório, agora repetidos e destituídos de qualquer instrumentalidade. Aliás, não são apenas os objectos que desaparecem do cenário laboratorial, também a presença humana se torna invisível: sobram apenas os gestos, numa sequência contínua e complexa de movimentos[46]. Os gestos tornam-se eles próprios a matéria plástica que é manipulada e são o que fica após o desaparecimento dos restantes *agentes*. Repetidos uma e outra vez, os gestos acumulam-se em várias camadas dando a ver a impossibilidade da sua exacta sobreposição. São gestos cegos nos quais podemos descobrir, através da sua enganadora precisão — e do confronto com o rigor do cenário —, um carácter estocástico, um padrão aleatório de movimentos. Assim esvaziados de qualquer instrumentalidade, os movimentos tornam-se indecifráveis e revelam o gesto como *puro meio* (ver Agamben, 1992). Só quando o gesto se abandona a si mesmo, só quando já não é nem um meio para atingir um fim nem gesto vazio de uma finalidade sem fim, pode este afirmar-se através do movimento da mão do jogador que lança os dados (como vimos com Benjamin). O gesto rompe dessa forma a falsa alternativa entre os meios e os fins, entre a acção e o acontecimento (ver Agamben: 54). O gesto é aqui o próprio jogo; é na sua forma abandonada de se oferecer ao jogo que o gesto se torna um meio puro. No caso do vídeo *Setting 04_0006*, a presença

setting evoke a virtual space and a heterotopic laboratory space simultaneously.¶ The structure of the interfolded systems in the installation and the manipulation of the «inertia referentials» challenge the perception of space and velocity, causing a sensation of indisposition or malaise" (Turk e Pereira, 2007: 30).

46. Como também aponta Paulo Pereira (Turk e Pereira, 2007: 28).

desse gesto num espaço laboratorial de experimentação, enquanto puro meio, é a melhor maneira de estabelecer tanto o que liga como o que afasta a arte da ciência, distinguindo os gestos de uma e de outra.

O lugar dos gestos experimentais deve ser primeiramente situado a partir desta ideia de uma medialidade pura, tal como Agamben a apresenta, o que nos ajudará depois a aprofundar a ideia de uma espessura medial que se liberta da específica operatividade da experimentação estética. Um *medium* com espessura é um *medium* que se sente, um *medium* com corpo. O gesto da experimentação é pois medialidade pura na medida em que se trata de um gesto que corta o ar como se este tivesse corpo, peso. O gesto que é pura exibição de si mesmo permite-nos sentir — perceber — a respectiva espessura. Em suma, a experimentação é uma espécie de plástica do meio puro que se dá inventivamente a sentir através de um gesto que ganha corpo (expressão).

2.2.3. O princípio da tentativa e do erro: *tentar de novo para falhar melhor*

A repetição metódica da qual dependem os gestos experimentais pode parecer um encontro com a segurança territorializante de um gesto conhecido e familiar. Contudo, como acabámos de verificar, a repetição gera muitas vezes um efeito de desfocagem e uma incómoda deslocação do sujeito. Repetidos, os gestos autonomizam-se e abandonam-nos, tornando-se movimento de libertação que é também recusa de uma segurança estática. Assim se afirma a experimentação como entendimento cartográfico do real, da arte e do pensamento.

Em parte é já essa ideia que Freud (1919) propõe ao associar o *unheimlich* à repetição involuntária e aos processos automáticos — a que chama também mecânicos — que se ocultam sob os nossos gestos. É a sugestão de que algo autónomo e incompreensível se liberta através da lei da repetição e dos automatismos que acaba por contribuir para o sentimento de inquietante estranheza que define o *unheimlich*. Freud escreve que é a repetição involuntária a operar essa transformação daquilo que antes nos parecia familiar, impondo-nos "a ideia de que algo funesto e inevitável está a ocorrer, se não, falaríamos apenas de «acaso»" (225).

Também a ligação que Bergson (1900) faz entre o cómico e a circularidade de certos movimentos — nos quais se despende um grande esforço para um resultado nulo, isto é, para voltarmos ao lugar de onde partimos — evoca os efeitos da repetição e da autonomização do gesto. Na sua natureza de gesto esvaziado e repetitivo encontramos nesses movimentos circulares, uma vez mais, a distinção entre o gesto e a acção ou, se quisermos, a presença de um gesto que já não é senão puro meio. Um gesto assim já não é um gesto desejado — como numa acção —; um gesto assim é puro automatismo. E se tais automatismos geram um efeito cómico e entorpecedor, por sua vez este entorpecimento provoca uma "distracção da vontade [...] tanto ou mais que da inteligência" (Bergson: 133).

A repetição automática do gesto tanto pode ser funesta, como vimos com Freud[47], ou cómica, como em Bergson — "Há um trágico e um cómico na repetição. A repetição aparece sempre duas vezes, uma em destino trágico, outra em carácter cómico"[48] (Deleuze, DR: 62). Aliás, sabemos da ligação entre o riso, o cómico e a estranheza ameaçadora que se liberta daquilo que nos é mais familiar. Os gestos automáticos baralham as distinções entre organismo e mecanismo, instituindo uma espécie de mascarada artificial — são gestos tão cómicos quanto ameaçadores, tão familiares quanto estranhos. De uma forma ou de outra, esses gestos esvaziados revelam a presença de um involuntário que nos transcende e representam o não desejado e a estranheza do que nos parece exterior. A repetição do gesto é cega e involuntária e é por essa razão que os gestos parecem abandonar-nos. Esta ideia é igualmente importante para a compreensão dos automatismos da experimentação, não apenas nas versões mais literais dos automatismos processuais presentes com frequência na prática artística mas também em todos esses jogos de repetição onde a diferença irrompe surpreendentemente como coisa estranha — mais ou menos ameaçadora, mais ou menos cómica — e se impõe como factor de desterritorialização.

Surge-nos neste ponto, de novo, a imagem da potência criadora (e não

47. No seu texto dedicado ao *unheimlich*, Freud não deixa escapar o efeito cómico de alguns gestos involuntários, mas interessam-lhe sobretudo aqueles que têm o poder de criar um *sentimento de algo ameaçadoramente estranho*.

48. Repare-se que a afirmação de Deleuze só aparentemente coincide com a famosa tirada de Marx na abertura do seu *18 do Brumário*, sendo, pelo contrário, a constatação da força da repetição.

reprodutora) da repetição, imagem na qual a repetição é da ordem do milagre e não da lei. De acordo com Deleuze[49], a repetição é transgressora e vai contra a lei; todavia, nem sempre a experimentação assegura uma repetição deste tipo. Apesar de tudo o que dissemos sobre a ciência experimental, se há algo que distingue a experimentação estética da experimentação científica é o modo como se lançam os dados. Na arte temos um jogo que se libertou de qualquer confirmação de uma hipótese e no qual a série de lances não tem como objectivo fragmentar o acaso ou domesticá-lo. Em ciência, mesmo que lhe possamos reconhecer um abandono experimental, temos pelo contrário uma relação da repetição com a lei.

As artes têm as suas técnicas próprias de repetição e usam-nas experimentalmente, uma a seguir à outra, mas essa sucessão de acontecimentos não é linear, no sentido clássico do termo. Trata-se antes de uma linha de variabilidade, de uma linha em que "o antes, a primeira vez, não é menos repetição do que a segunda ou terceira vez" (DR: 465), como parece acontecer em *3 Stoppages étalon*, de Marcel Duchamp — três vezes se deixa cair o fio e três vezes se obtém uma resposta. O mesmo gesto repetido três vezes e por três vezes se congela o acaso. Apesar de esta obra de Duchamp poder ser reconhecida mais facilmente como uma alegoria ao acaso do que como uma sua afirmação[50], não deixa de ser uma imagem quase perfeita de uma repetição que se *veste* e revela a diferença. Não achamos nos *Stoppages étalon* uma ordem particular ou um desejo de acertar o número mas apenas três modos (in)distintos de *diminuir* um metro, de opor uma topologia à geometria. Repare-se que, aparentemente, aquilo que se pretende é falhar melhor de cada vez que se deixa cair o fio, porque só uma disjunção causal, só uma falha é capaz de produzir monstruosidades. A receita barata de Deleuze não é muito diferente da de Aristóteles ou desta outra de Duchamp: para produzir um monstro só temos que *amontoar determinações heteróclitas ou sobredeterminar o animal* (DR: 82); e é depois na repetição que esse resultado pode ser experimentado.

No entanto, este é também o momento de recordar as nossas reservas face à ideia de que a experimentação estética — corporizada no conceito jogo

49. Ver *Différence et répétition* (DR: 43-45).
50. Voltaremos a esta questão mais à frente neste trabalho (ver 3.4.)

ideal — possa ser simples transgressão das regras ou oposição à lei. Porque depende dos seus gestos — mesmo esvaziados de toda a instrumentalidade —, o método experimental, na sua acepção estética, é um jogo sem regras mas não necessariamente um jogo ideal. A experimentação estética é antes o jogo a que chamámos quase-ideal, com a sua dependência das contingências e das contaminações da arte como experiência. A experimentação estética só é possível no domínio da experiência, no lugar do seu *acontecer-pensar*, do seu balbuciar que é apenas quase-ideal. Quanto à experimentação pura do jogo ideal, essa não pode senão ser pensada.

Também Adorno questionou a experimentação como marca do anseio modernista da procura desenfreada pelo novo. Na *Teoria estética*, a experimentação da arte moderna é apresentada como canalizadora de uma energia anti-tradicionalista, num turbilhão devorador que tudo arrasta à sua passagem em busca não só da invariância mas também de uma diferença subjectiva (ver 1970a: 35-37). Adorno chama a esta pulsão experimental *a violência do novo*. O processo experimental é assim o método moderno por excelência para se obter o choque do novo. Tradicionalmente a experimentação artística representava uma certa continuidade, mas a ideia de experimentação modificou-se no modernismo. Há na arte moderna uma necessidade de experimentar cegamente. A experimentação deixou de significar apenas a adopção de processos desconhecidos ou pouco convencionais e passou também a incluir a ideia de "que o sujeito artístico pratica métodos cujos resultados concretos não pode prever" (36). Este factor, não sendo absolutamente novo, terá resultado da particular atenção que a modernidade dedicou à especificidade da arte e à sua autonomia processual, por intermédio da qual o imprevisto e o acidental alcançaram um papel construtivo e, até certo ponto, objectivo[51].

Apesar da crítica certeira à excessiva dependência entre os processos experimentais e a procura do novo, a oposição dialéctica entre uma subjectividade plástica dos processos e dos materiais e uma subjectividade que pertence à

51. "O conceito de construção, que pertence ao estrato fundamental do Moderno, implica sempre o primado dos procedimentos construtivos em relação à imaginação objectiva. A construção impõe soluções que o ouvido ou o olho que as representam não têm imediatamente presentes em toda a claridade. O imprevisto não só é efeito, mas possui igualmente um lado objectivo" (Adorno, 1970a: 36).

imaginação põe de parte quase tudo aquilo que dissemos sobre a importância da plasticidade e da experimentação para a afirmação de um plural singular da arte; ao mesmo tempo, distancia-se também de tudo aquilo que dentro em pouco defenderemos a propósito da noção de imaginação criativa. Não obstante, a posição de Adorno introduz uma nota crítica, a nosso ver justa, sobre a tomada de consciência por parte dos artistas da perda de poder que resulta das energias libertadas pelos *meios tecnológicos* que eles mesmos quiseram em dado momento activar. Esta *perda de poder* não deve ser separada da autonomia plástica da matéria e dos princípios de delegação e heteronomia que a experimentação artística gosta de reclamar como seus. Sendo verdade que o *risco experimental* não está isento de contradições, como dissemos, também a arte não se faria sem um desejo interno de contradição e um mergulho experimental em que se experimenta não apenas a arte mas a própria vida; por outras palavras, uma arte conduzida por uma pulsão através da qual a experiência (na vida) se pode transformar finalmente em experiência de liberdade. Como Adorno também reconhece, os procedimentos experimentais, ainda que centrados na materialidade da obra, organizam-se sempre subjectivamente e não há por isso maneira de nos esquivarmos às condições ditadas por uma plástica alargada da prática artística. Experimentar *é praticar métodos cujos resultados concretos não podemos prever*, de outro modo não haveria sequer como dar lugar à experimentação.

Verificámos já como a ideia de experimentação se afasta da procura de uma resposta para uma hipótese antes formulada; e vimos também como experimentar é tudo menos tentar chegar ao resultado pretendido. Na verdade, experimentar é antes tentar sucessivamente para falhar melhor, um pouco como o Beckett de *Worstward Ho*: "All of old. Nothing else ever. Ever tried. Ever failed. No matter. Try again. Fail again. Fail better"[52] (1983: 6). Ou seja, não se experimenta para obter a confirmação de uma hipótese, não se experimenta para verificar um cálculo de probabilidades, experimenta-se para no meio de uma aparente rotina ver surgir o abismo luminoso de um acontecimento inesperado,

52. *Tudo desde sempre. Nunca outra coisa. Nunca ter tentado. Nunca ter falhado. Não importa. Tentar outra vez. Falhar outra vez. Falhar melhor"* (tradução de Miguel Esteves Cardoso, para esta transcrição e para as que se seguem).

para falhar sucessivamente e recomeçar sempre de novo. Toda a arte dita experimental não nos ensinou outra coisa ao longo da história. Mas haverá arte fora desta noção de experimentação? Haverá arte fora deste compasso marcado pelo *tentar, tentar de novo, falhar de novo, falhar melhor*? Fora desta repetição que é uma aprendizagem do abandono ao jogo e cujo resultado *não importa* (*no matter*), no sentido em que este é *tudo desde sempre* (*all of old) e* não poderia ser *nunca outra coisa* (*nothing else ever*)? Beckett responde balbuciando uma vez mais: "Try again. Fail again. Better again. Or better worse. Fail worse again. Still worse again. Till sick for good. Throw up for good. Go for good. Where neither for good. Good and all"[53] (1983: 8). A solução só pode ser *tentar outra vez* e *falhar outra vez,* até não poder mais, ainda pior de cada vez, *ainda pior outra vez* (still worse again), de uma vez e todas as vezes. Experimentar é balbuciar, gaguejar, hesitar, errar, falhar de novo, falhar melhor de cada vez que se tenta. Repete-se para dizer menos, ou pior. Experimentar é esse envolvimento miúdo com as coisas, é repetição intensiva. A repetição desfaz-se à medida que se faz (DR: 141) e não pode por isso ser senão transgressão de si mesma. Não é a lei que se transgride na experimentação, é a própria experiência. Porque se há uma lição experimental da arte é a ideia de que toda a arte se faz *de modo nenhum em diante*[54].

A experimentação estética, pelo menos tal como a passámos a entender depois do modernismo, parecendo-se muitas vezes com um ensaio dos meios é sobretudo um ensaio de finalidades e, por isso mesmo, fez da totalidade da vida o seu espaço de acção (Cruz, 2001: 36). Experimentar é em primeiro lugar tentar, tentar de novo, falhar de novo, falhar outra vez, para de imediato recomeçar uma vez mais tentando de novo, não como admissão de uma derrota mas exactamente como afirmação de uma vitória da circularidade própria deste jogo. Por outras palavras, o método experimental da arte emancipa-se como puro *fluxo de intensidades*. Não há experimentação sem acaso e não há arte

53. "*Tentar outra vez. Falhar outra vez. Melhor outra vez. Ou melhor pior. Falhar pior outra vez. Ainda pior outra vez. Até fartar de vez. Vomitar de vez. Partir de vez. Onde nem um nem outro de vez. De vez e tudo."*

54. O texto de Beckett termina assim: "Whense no farther. Best worse no farther. Nohow less. Nohow worse. Nohow naught. Nohow on.¶ Said nohow on" (86) — *"Donde não mais além. Melhor pior não mais além. De modo nenhum menos. De modo nenhum pior. De modo nenhum nada. De modo nehum em diante.¶ Dito de modo nenhum em diante."*

sem experimentação, tal como não há gesto experimental a não ser através do abandono a uma medialidade pura, a mesma que parece pairar em todo o texto de Beckett, estendendo-se das mutações da linguagem às imagens que se repetem. Trata-se, uma vez mais, de um gesto executado pelas *brancas mãos obscuras* e *vazias* que encontramos em qualquer laboratório:

> The twain. The hands. Held holding hands. That almost ring! As when first said on crippled hands the head. Crippled hands! They there then the words. Here now held holding. As when first said. Unsaid when worse said. Away. Held holding hands.
>
> The empty too. No hands in the —. No. Save for worse to say. Somehow worse somehow to say. Say for now still seen. Dimly seen. Dim white. Two dim white empty hands. In the dim void.[55] (Beckett, 1983: 56-58)

2.2.4. Experimentar a liberdade: os laboratórios da arte

> Mudar incessantemente de direcção, ir como que ao acaso e para fugir a qualquer objectivo, num movimento de inquietação que se transforma em distracção feliz [...]. Fazer do tempo humano um jogo e do jogo uma ocupação livre, desprovida de todo o interesse imediato e de toda a utilidade, essencialmente superficial e no entanto capaz de nesse movimento absorver todo o ser.
>
> Maurice Blanchot (1959: 14)

Nesta bela passagem Blanchot refere-se à realidade específica do género romanesco e ao seu poder de predestinação. No entanto, encontramos também nas suas palavras uma caracterização quase ontológica de uma certa autonomia da arte e da sua capacidade de gerar acontecimentos de um modo livre, móvel,

55. *"O par. As mãos. Mãos seguradas a segurar. Quase aquele soar! Tal quando primeiramente dito nas mãos paralisadas a cabeça. Mãos paralisadas! Então ali elas aquelas palavras. Agora aqui seguradas a segurar. Tal quando primeiramente ditas. Desditas quando pior ditas. Fora. Mãos seguradas a segurar!¶ Também o esvaziado. Fora. Mãos nenhumas nas —. Não. Guardar para o pior a dizer. Dalgum modo pior dalgum modo para dizer. Dizer por ora ainda vistas. Obscuramente vistas. Branco obscuro. Duas brancas obscuras mãos vazias. No obscuro vazio."*

irredutível e fugaz. Da mesma maneira, também a linha de variabilidade sugerida por T. E. Lawrence (1928) para descrever as divagações no deserto dos seus guerrilheiros árabes — *ubiquidade, independência das bases e comunicações, ignorando os acidentes do terreno, as áreas estratégicas, as direcções fixas, os pontos fixos* — se pode transformar numa imagem muito clara das modalidades de actuação de uma arte (e de uma experimentação) que trabalha de braço dado com a imprevisibilidade. Como sublinhado final dessa perfeita osmose entre acaso e necessidade, bastará lembrar a forma como Lawrence caracterizou a economia interna da irregularidade dos seus grupos: *as nossas forças dependiam do acaso* (354). À sua maneira, a arte também depende do acaso, daquilo que lhe acontece e da experimentação que conduz ao acontecimento, sempre que é feita e sempre que é pensada mas sobretudo sempre que se torna imagem do *inconsciente do pensamento puro.* A experimentação é uma espécie de *imaginação cega* que faz actuar os mecanismos do inconsciente e que opera a partir do acaso. Este é o segredo que se esconde por detrás da força criadora da experimentação e da arte.

Assim entendida, a experimentação torna-se uma linha de variabilidade e uma afirmação de liberdade. Observámos já como a experimentação é de algum modo o despertar para a inutilidade das coisas e dos gestos, o que está de acordo com os princípios de uma medialidade pura e de uma libertação instrumental. Aquilo a que podemos verdadeiramente chamar experimentação é o desejo de dispor da própria experiência (Cruz, 2001: 33), de transformar a própria vida em lugar experimental. Temos assim, por um lado, uma definição da experimentação que a torna indissociável da *techné*, no seu sentido alargado que resulta das tensões entre arte e técnica e de uma pura experimentação dos meios; e temos, por outro, uma arte que, negando os meios, se sente mais próxima do problema das finalidades. Conjugando estes dois modelos voltamos a encontrar o *enunciado problemático* do plural singular da arte em resultado do qual cada novo e definitivo anúncio do *fim da arte* é sempre o começo da sua pluralidade. Não há lugar para o ensimesmamento da arte pela arte ou para a negação absoluta da sua autonomia. A experimentação estética faz-se em trânsito problemático entre a arte e as artes.

A arte é a coisa feita do seu próprio fazer[56], é um exercício de liberdade que depende do seu fazer acontecer, da sua mecânica. Esta é uma das ideias que podemos reter desta análise dos métodos experimentais da arte. Na arte não devemos é confundir fazer com produzir, operar, executar, criar, agir ou engendrar; este *fazer* da arte é mais complexo, é algo que acontece no seu próprio acontecer, no acontecimento da sua experimentação. A fórmula circular que já utilizámos — *pensar fazendo* e *fazer pensando* — é disso uma expressão possível. A experimentação faz-se portanto no trânsito entre a pluralidade sensível das artes e o singular da arte, entre a singularidade de cada arte e o ser plural da arte.

A arte, pelo menos desde a modernidade, vira com frequência as costas à técnica para olhar mais atentamente para uma plástica autónoma da liberdade, mas acaba a todo o momento por ver-se compelida a regressar à técnica. Numa época em que os dispositivos técnicos tomam iniludivelmente conta da experiência, assistimos de novo a uma recuperação da relação primordial entre arte e técnica. A dependência da experimentação face à presença da tecnologia é fundamental para uma história da ciência moderna e seus desenvolvimentos mais recentes. Ora , uma das nossas hipóteses de trabalho passará por recolocar o problema de uma ligação entre experimentação e tecnologia também para o domínio da arte contemporânea. De momento, podemos resumir assim mais esta hipótese: depois da modernidade não será mais possível pensar a arte sem estabelecer uma ligação entre a experimentação e a tecnologia — umas vezes por defeito ou disforia, outras vezes por excesso ou euforia mas tendo sempre como foco a própria experimentação tecnológica —; a presença da tecnologia, nos seus diferentes níveis, tornou-se iniludível e os *laboratórios* da arte são o vestígio material desse tipo de experimentação.

Sem iludir as respectivas diferenças, talvez se justifique uma aproximação entre os laboratórios da arte e os laboratórios da ciência, percebendo portanto que há uma materialidade própria do gesto experimental que lhes é comum. Não há como questionar essa materialidade sem pôr em causa a própria experimentação. A atenção da arte às incidências experimentais faz prova de uma

56. Usamos aqui, com um pequeno desvio, uma afirmação de Jean Luc Nancy: "O poema é a coisa feita do próprio fazer" (1997: 18).

experimentação que deve ser ela própria experimentada. A importância que a modernidade passou a atribuir ao ateliê dos artistas é disso testemunho. Aparentemente, o ateliê tornou-se local de revelação — e já não de ocultação — dos sinais experimentais da arte. Assim se criou um mito que perdura até hoje e que atribui a esse espaço, outrora reservado ao artista, a mais clara *exposição* dos métodos experimentais e dos seus segredos. Desse ponto de vista, nada seria mais elucidativo e instrutivo do que a visita ao ateliê de um artista, o local laborioso e mais ou menos obscuro onde se passa da potência ao acto, da ideia à obra[57].

A modernidade parece ter sido o momento em que o ateliê se impôs como lugar de uma experimentação em curso. Das artes plásticas à literatura, das artes performativas à fotografia ou ao cinema abundaram os exemplos de uma revelação dos métodos experimentais de cada arte. É certo que encontramos vários e bons exemplos antigos da apresentação dos segredos — mais ou menos culinários — ou das marcas processuais da prática artística, mas foi necessário esperar pela arte moderna para vermos generalizar-se a importância dada ao ateliê como lugar experimental. Arriscamos mesmo dizer que o ateliê se tornou muitas vezes mais elucidativo do que a própria obra. Descobrimos sinais desta mudança, em graus muitos distintos, de Brancusi a Bacon, de Duchamp a Warhol, de Schwitters a Giacometti, por exemplo.

Repare-se que esta entidade a que nos referimos como ateliê (ou estúdio) pode ser bem mais complexa do que a imagem que dela retemos através das artes plásticas. Aliás, o ateliê das artes plásticas, a dado momento, passou também a incorporar outros modelos ou a miscigenar-se com práticas experimentais de outras artes. O laboratório da fotografia, o estúdio do cinema, a sala de ensaios das artes performativas ou os modelos mais incorpóreos e portáteis da escrita literária, entre muitos outros, como os da indústria ou os da ciência, contribuíram decisivamente para essas alterações e para a opção pela revelação processual que caracteriza hoje grande parte da experimentação plástica das artes. Com a maior atenção dada pela arte aos modelos processuais, sobretudo

57. Veja-se o curto texto de Agamben *Lo studio assente* (1997).

a partir da década de 60 do século XX, o lugar da experimentação passou a coincidir frequentemente com a obra. Estas alterações estão ligadas, certamente, às oscilações da polaridade entre meios e fins a que a modernidade foi dando corpo, com momentos em que o ateliê pareceu o lugar de uma experimentação dos meios e outros em que estes aí desapareceram para nos darem a ver os fins que a arte também experimentou, e experimenta ainda. Apesar dos paroxismos próprios da experimentação estética, temos que o ateliê é antes, no quadro do plural singular da arte, o lugar de uma experimentação transversal que se estende dos meios aos fins. O ateliê é o lugar de uma experimentação que nunca deixou de ser operativa e que se funda por isso na incontornável materialidade da afirmação plástica da arte. Embora tenha atravessado diversas crises existenciais ao longo dos séculos XIX e XX — e antes até — o ateliê, como lugar de experimentação, acabou sempre por recuperar o seu papel fulcral para a prática artística, em parte como resposta da arte às suas anunciadas mortes. Somos pois levados a suspeitar que existe uma ligação entre a permanente reactualização do ateliê e a persistente sobrevivência da arte.

Num conhecido texto sobre *a função do ateliê*[58], Daniel Buren já na década de 1970 que toda a arte, a de hoje como a de ontem, depende do ateliê como lugar de produção e que, portanto, esse é um sítio especial e talvez o único onde a obra de arte se pode sentir em casa. Ora, estando o sistema das artes organizado dicotomicamente entre lugares de produção e lugares de exposição[59], os objectos produzidos no ateliê encontrar-se-iam condenados a uma deriva nómada e, por isso mesmo, Buren desejava que o seu trabalho procedesse da extinção do ateliê, como forma de recuperar para a obra de arte uma especificidade relacional e uma inserção contextual que se teriam perdido no trânsito entre o ateliê e o museu. O gesto de Buren foi importante para recordar a existência de divisões e hierarquias entre os lugares da arte — os de produção e os de exibição — assim como a secundarização do artista e até da obra em todo o processo. Ainda assim, Buren não retratará propriamente a extinção

58. "Fonction de l'atelier", texto de 1979 que aqui trabalhámos a partir da versão inglesa publicada na revista *October.*

59. Repare-se, no entanto, como o próprio Buren, concentrado na dicotomia ateliê-museu, diz a dado momento que quer evitar discutir outros casos como aqueles em que os artistas transformam os seus ateliês em espaços de exposição ou aqueles outros em que os curadores concebem o museu como um ateliê permanente (202).



Fig. 9 — Daniel Buren com a estrutura do seu trabalho *Sem título (vermelho/branco)* na exposição "Westkunst", Colónia, 1981 (fot. de Benjamin Katz).

do ateliê mas sim sua transformação, que já então se antecipava, numa coisa distinta. Hoje, o espaço de experimentação do artista é muitas vezes o próprio museu. Nas últimas décadas voltou a falar-se com insistência no nomadismo, já não como sinal do trânsito das obras mas como expressão do movimento incessante dos próprios artistas, que se deslocam de lugar experimental em lugar experimental, isto é, de um museu para um centro de arte, de uma bienal para um desse locais onde se formalizou a figura da experimentação em trânsito — *as residências de artistas*. Muitas vezes estas estadias incluem *workshops* ou modelos relacionais abertos em que os processos da arte são institucionalmente incorporados como obra, ainda que efémera ou formalizada posteriormente através dos seus registos (ou dos seus resíduos). Tratar-se-á talvez da derradeira institucionalização da experimentação artística, uma modalidade encontrada pelo sistema das artes de *capturar* aquilo que de mais fugaz a arte foi revelando: o seu abandono sem regras ao método experimental. Deve porém ressalvar-se que o museu[60] tem sido também capaz, nos melhores casos, de se

60. Na sua acepção contemporânea, que inclui muitos outros formatos híbridos.

impor como espaço de experimentação e liberdade para os artistas, ocupando uma função que tem vindo a rarear noutras latitudes do sistema das artes.

*

A liberdade que associamos à experimentação estética não pode ser entendida como transgressão ou conquista impositiva mas apenas como afirmação contraditória e problemática de uma dupla potência: *a de poder fazer e de poder não fazer*. Vemos neste problema mais uma das aporias da arte — que Agamben (1993) tão bem tratou, ainda que indirectamente, a partir do *Bartleby*[61] de Melville —, aporia que se expressa no modo como essas duas potências de aparente sinal contrário (não) se resolvem no acontecer da arte. Não nos parece possível falar de arte, do seu acontecer e do papel da experimentação sem confrontar o exercício de liberdade da experimentação artística com essa dupla condição em que só se é autenticamente livre quando se *pode*, ao mesmo tempo, a potência e a impotência (esta última como forma de potência, é certo)[62]. A relação entre o sim e o não, entre o poder fazer e o poder não fazer é a cada momento testada experimentalmente no fazer-pensar da arte. Cada gesto da prática artística é um entre-dois que se joga entre *o poder a potência* e *o poder a impotência*, entre *o querer poder* e o poder não querer, onde a aporia tantas vezes se conjuga suspendendo a potência, que passa a pairar *irresolvida*. A experimentação estética — com os seus mecanismos cegos de abandono, delegação, indeterminação e surpresa — é frequentemente modo de suspensão da potência, não no sentido da sua interrupção mas no de uma efectuação que encontra um ponto de equilíbrio e se torna assim *contingência absoluta*; isto é, de uma potência que resguarda o princípio de uma liberdade absoluta de escolha, à semelhança da fórmula de Bartleby, que não é em essência nem afirmativa nem negativa e se mantém por isso em permanente estado de suspensão[63].

61. *Bartleby, the Scrivener: A Story of Wall Street* (1853), conto de Herman Melville (1819–1891).
62. Escreve Agamben: "Porque a liberdade como problema nasce precisamente do facto de que tudo é, imediatamente, também um poder-não, toda a potência é também uma impotência. Seria autenticamente livre, neste sentido, não quem pudesse simplesmente cumprir este ou aquele acto nem quem pudesse simplesmente não o cumprir, mas sim quem, mantendo-se em relação com a privação, pudesse a própria impotência" (2005b: 294).
63. **Seguimos aqui não apenas Giorgio Agamben em** *Bartleby o della Contingenza* (1993) mas

Uma liberdade que é tão-só a conquista de uma potência exige um abandono à vida. De outro modo tornar-se-ia coisa que apenas poderia ser pensada, à semelhança do jogo ideal. Segundo Nancy, a liberdade é algo que se deve experimentar como *praxis* do pensamento, pois toda a *experiência* é, de acordo com a origem desta palavra, uma tentativa que se conduz sem reservas, numa entrega aos perigos de abandono cego, como o pirata que se lança ao alto mar[64] ou o jogador que fecha os olhos no momento de lançar os dados. A liberdade deve ser experimentada e só experimentada pode ser pensada; mas a liberdade também se anula no exacto momento da sua efectuação. Resta a possibilidade de ser experimentada em permanência, como a arte o faz (ou tenta fazer). A arte não é experiência da liberdade: na arte é a própria liberdade que é experimentada[65], ali onde ela se torna coisa necessária. Agora, esta ideia de uma arte que é experiência de liberdade não se deve confundir com a liberdade individual ou do artista, e muito menos com qualquer reclamação de direitos. A arte não tem nem direitos nem deveres, nada pode exigir e pouco lhe pode ser exigido. Porque se há coisa que a dupla dobra da potência — *poder e não poder sem realmente o querer* — nos mostra é a forma como arte se afasta de toda e qualquer ilusão moral. A experimentação estética assenta neste princípio e é por isso que é uma prática sem regras que se impõe sem receio da contradição, um método que não é um método, um jogo cujas regras são renegociadas a cada momento, ainda que sempre na dependência plástica dos materiais e dos processos que lhe são próprios e daquilo que lhes *acontece*, daquilo que se liberta das relações entre *acontecimento*, experimentação e acaso nos espaços laboratoriais da arte. Enfim, uma experiência que, na absoluta afirmação da sua (im)potência, podemos apelidar de contingente.

---

também o importante texto que Deleuze dedicou à mesma personagem de Melville — "Bartleby, ou la formule" (CC: 96-124; "Bartleby, ou a fórmula", na tradução portuguesa).

64. Jean-Luc Nancy lembra as aproximações etimológicas entre experiência, perigo e pirata (ver 1988: 22), o que o leva a concluir da irredutível presença da liberdade, sempre refractária a qualquer noção de posse: "Num certo sentido, que poderia aqui ser o primeiro e o último, a liberdade enquanto coisa mesma do pensamento, não se deixa apropriar, mas apenas «piratear»: a sua «tomada» será sempre ilegítima" (*idem*).

65. Nancy escreve por seu lado: "Não há «experiência da liberdade»: é a própria liberdade que é a experiência" (187).

2.3. Imaginação

2.3.1. A imaginação criativa

Na modernidade, a ideia de imaginação tornou-se central para compreendermos as mecânicas dos processos criativos, da arte à literatura. De modo semelhante, também os métodos científicos modernos passaram a olhar para a razão e a imaginação como aliadas inseparáveis, aceitando o acto de imaginar como forma de invenção, criação e especulação. Mas, apesar do carácter processual e especulativo que lhe é desde então atribuído, pensar a imaginação é pensar antes de mais a imagem, pois a acção de imaginar não é apenas idealmente especulativa mas também o resultado de uma faculdade de representar conceitos ou imagens mentais, ora na presença ora na ausência de algo captado pelos nossos sentidos. Por outras palavras, a imaginação tanto pode ser a faculdade de evocar enquanto imagem coisas antes percepcionadas como a capacidade de criar novas imagens através da combinação de outras imagens ou da apresentação de coisas nunca antes vistas (percepcionadas). A imaginação pode ser processo de criação e invenção independente da informação sensorial, passada ou presente, ou então faculdade de evocação de imagens guardadas na memória, com maior ou menor grau de combinatória e fantasia.

Reconheceremos então, na procura de um certo esquematismo inicial, que a ideia de imaginação teve duas grandes vias ao longo da história do pensamento ocidental: a) como faculdade de representação e reprodução de imagens de uma qualquer realidade pré-existente; b) como faculdade criativa de produção de imagens que reclamam um estatuto autónomo[66]. A estas duas vias devemos acrescentar uma terceira, sempre que foram tentadas sínteses entre a visão mais empírica da imaginação presente em a) e a versão mais transcendental que b) nos oferece. Qualquer olhar retrospectivo sobre a descoberta da ideia moderna de imaginação e em especial dessa imaginação criativa que o território da estética tomou como sua, pelo menos desde o Romantismo, joga-se

66. Acompanhamos aqui de perto Richard Kearney (ver 1988: 15).

inevitavelmente sobre essas diferentes vias. Porém, isto não nos deve impedir de examinar outros desdobramentos, mais ou menos subtis, a que a ideia de imaginação também se sujeitou ao longo dos tempos.

A ideia moderna de imaginação, em especial dessa imaginação a que convencionámos chamar criativa, é, como verificaremos, algo de bem mais complexo do que a simples divisão entre essas duas funções que lhe são atribuídas — uma reprodutora e outra produtora, por assim dizer — ou dos eventuais cruzamentos entre elas, abrangendo antes outros entendimentos daquilo que possa ser a imaginação, da arte à filosofia ou à psicologia, colocando-a no centro da definição das mecânicas do próprio pensamento.

A construção da noção de imaginação criativa resulta de uma longa história cumulativa feita de permanentes mutações, num processo complexo de alargamento e abertura a novos usos e sentidos. No extenso estudo que dedicou a este problema[67], James Engell admite a importância da ideia de imaginação criativa no seio do Romantismo mas considera que não foi este, em absoluto, o responsável pela sua invenção; pelo contrário, só a maturação lenta dessa ideia terá estabelecido as condições necessárias ao aparecimento do Romantismo. Desse ponto de vista, a ideia de imaginação, tal como entendida ao longo do período romântico e por este legada à modernidade como princípio estético, foi antes uma invenção do século XVIII e do Iluminismo, indissociável portanto das mudanças nos processos criativos que nessa época se viveram na literatura ou na arte, na filosofia ou mesmo na ciência.

A ideia de imaginação criativa passa a ver-se assim, quase surpreendentemente, como elo de ligação entre o Iluminismo e o Romantismo e, até certo ponto, enquanto matriz da modernidade estética. Neste contexto, não será muito arriscado cingir a lenta maturação da ideia moderna de imaginação à afirmação histórica da arte no singular. Na verdade, os dois acontecimentos serão um só e o próprio nascimento da estética dependerá das ideias modernas de imaginação no quadro de uma arte que inventou o seu singular. Contudo, para sermos mais precisos, estas mudanças estavam já em marcha desde o final da

67. *The Creative Imagination: Enlightenment to Romanticism* (1981).

Idade Média, como antecâmara do que viria a ser o Renascimento[68], através do movimento progressivo que se fez do quadro ao ecrã de projecção, da reprodução à apresentação, da ideia à imagem, ou da fantasia à imaginação. Assim se estabeleceu uma nova relação entre aquelas que eram consideradas as mais nobres, puras e especulativas faculdades do espírito, associadas às artes liberais, e essas outras faculdades, mais dependentes da mão e de uma relação física com as coisas do mundo e os seus particulares, que se associavam às artes ditas mecânicas.

Como Engell também assinala[69], um dos problemas que ocupou muitos daqueles que tentaram definir a ideia de imaginação, nesse período que vai do final do século XVII ao início do século XIX, foi a distinção entre imaginação e fantasia, com contornos que chegaram a ser por vezes penosos, dada a aproximação e a confusão entre os dois termos. De certa forma, a imaginação criativa adoptou como sua uma ideia positiva da imaginação — ainda que a tenha, em muitos momentos, transfigurado, invertido ou combinado com outros entendimentos das faculdades do olho e/ou do espírito —, pelo que se passou a reconhecer em muitas das expressões ligadas à ideia de fantasia um sentido pejorativo[70]. Uma imaginação fantasiosa ou um espírito fantasioso são hoje imagens críticas das derivas delirantes (como fantasia) da imaginação. Mas nem sempre foi assim. Se a origem grega da palavra *fantasia*[71] traz consigo a sugestão de uma criatividade e de um jogo mental que admitem a invenção e a ilusão, já o latim *imaginatio* tem, pelo contrário, um sentido mais rigidamente derivado do termo *imagem* — seja esta mental ou visual — e uma forte afinidade com a ideia de imitação. Do ponto de vista do racionalismo dos séculos XVII e XVIII, foi precisamente a licenciosidade associada à ideia de fantasia que a fez cair sob suspeita. A fantasia viu-se por vezes associada a um nível primário da

68. Como confirma indirectamente David Summers em *The Judgment of Sense: Renaissance Naturalism and the Rise of Aesthetics* (1987), livro onde estuda as movimentações conceptuais conduzidas, nesse período que vai do final da Idade Média ao Renascimento, com o propósito de descrever e explicar aquilo que viria mais tarde a chamar-se *experiência estética*, desenvolvimentos esses que podemos considerar uma preparação do terreno onde veio a germinar a moderna noção de imaginação criativa. Em relação a este aspecto cf. também Nancy (2003: 147-148).
69. Continuamos a seguir aqui *The Creative Imagination* (1981: 172-183).
70. Mesmo que não se deixe de reconhecer que a fantasia, com a sua função de associação e dissociação dos fantasmas da imaginação, parece potencialmente mais enganadora, a imaginação, na sua dependência dos sentidos, também não estará isenta de engano.
71. [φαντασία].

imaginação, em virtude do qual imagens ou associações de imagens se formariam mecânica ou automaticamente mas sem se sujeitarem a uma força transformadora. Note-se como Kant, por exemplo, olhou para a *phantasie* como a parte da imaginação produtiva que surge espontaneamente, sem controlo consciente, uma espécie de imaginação em roda-livre[72].

Apesar da relativa concordância no léxico das línguas latinas, que associam geralmente a imaginação à retenção do ausente e a fantasia à sua re-elaboração, num sentido que aproxima esta última da irrealidade, devemos sublinhar a dificuldade semântica dessa distinção que se foi fazendo de modo incoerente ao longo dos tempos, constituindo um problema que não é apenas lexical (Ferraris, 1996). Com efeito, a inconstância na utilização destes e de outros termos ajuda-nos a compreender o terreno escorregadio sobre o qual assenta a ideia de imaginação criativa. De certa maneira, os sentidos originais da *φαντασία* e da *imaginatio* encontram-se fundidos nessa ideia de imaginação criativa que herdámos do Romantismo e que é inseparável do próprio nascimento da estética.

A imaginação também pode ser entendida — continuando a seguir uma perspectiva histórica sobre o problema — como uma forma de religar o homem e a natureza, numa resolução do dilema colocado pelo dualismo cartesiano. Para muitos dos pensadores desse período de transição que culmina com o Romantismo, a imaginação, na sua dialéctica, pôde sintetizar corpo e mente, unindo o espírito e as afecções com a realidade concreta da natureza. O calor e o fervor da criação, o génio ou a inspiração divina, a paixão e o entusiasmo faziam parte dos muitos atributos da imaginação. Encontramos assim na imaginação um poder alucinatório que a torna indissociável da afecção: as imagens das coisas são afecções do corpo, mesmo na ausência dessas coisas, mesmo enquanto puras invenções[73]. Desse ângulo, a imaginação — e em particular a imaginação criativa — confunde-se com as noções de génio, de poder poético e criativo, de originalidade, simpatia e devir, individualidade, conhecimento ou inspiração, mas também de verdade e revelação, no sentido da *poiesis*.

72. Sobre a distinção kantiana entre *phantasie* e *einbildungskraft* ver Engell (180ss).
73. Ver Deleuze sobre Espinosa (1981: 49ss).

Com a consolidação do Romantismo, *o conceito de imaginação reconcilia e unifica não só o homem com a natureza, como o subjectivo com o objectivo, o interior com o exterior, o tempo com a eternidade, a matéria com o espírito, o consciente com o inconsciente, o estático com o dinâmico, o passivo com o activo, o ideal e o real, o universal com o particular* (Engell: 8), numa ambição que parece excessiva para um só conceito. Porém, a imaginação criativa não tem um programa nem representa um sistema de pensamento. A imaginação criativa é o próprio terreno onde estes encontros se realizam. Como força em movimento, gerou outras ideias e tornou-se mais complexa, cruzando transversalmente a história da arte e do próprio pensamento.

*

O Romantismo, como se pode verificar através dos vários rostos que aí tomou a ideia de imaginação, legou-nos uma herança que é bem mais diversa da que se encontra nas simplificações pedagógicas de alguns modelos de análise. Depois do Romantismo a imaginação criativa foi sendo redescoberta continuamente mas terá mantido sempre uma relação privilegiada com os ecos dessa origem plural.

Entre as numerosas expressões de uma mentalidade considerada Romântica, incluir-se-ia um acentuado carácter reactivo através do qual mundo interior e a pura subjectivação se oporiam à crueza da realidade. A expressão mais nostálgica do Romantismo será mesmo essencialmente negativa — a acreditar no cunho que lhe atribui Jan Patočka (1969: 131) — dando corpo àquela que é também uma das razões para uma certa inadaptabilidade ao mundo e às coisas do mundo que encontramos nos seus modelos. Assim pensada, a ideia de imaginação que permitiu o Romantismo terá sido uma forma de suspensão que, por força dessa irresolvida relação com as coisas do mundo, fechava os olhos à sua problematização objectiva, como se pode assinalar a partir de uma leitura de Hegel (Patočka: 138). Mas esta crítica de raiz hegeliana ao espírito dos românticos é controversa porque continua a entender a imaginação criativa desse período como coisa passiva. Teremos talvez de *relativizar o Romantismo*[74] para podermos a entender o modo como ele aportou aos nossos

74. Ver de novo Patočka (138ss).

dias: ancorado no real e simultaneamente desligado dele. O período romântico representa a crise da consciência moderna e da respectiva noção de realidade. É também o momento de um triunfo da imaginação, não como imposição de uma subjectivação absoluta mas como descoberta da força da imaginação criativa enquanto modelo de ancoragem crítica na realidade, num *in-between* de difícil negociação que justifica que possamos atribuir à própria imaginação o lugar de objecto experimental.

No que respeita à ambivalência entre acção e passividade, entre produção e reprodução, essa irresolução ou aporia que se cola à ideia de imaginação criativa é talvez o problema central e a razão de ser da sua importância estética. O anseio de uma reconciliação entre acção e passividade que se encontra latente na imaginação criativa é uma promessa enganadora — ainda que se tenha revelado produtiva — que a modernidade no seu conjunto não se cansou de experimentar até ao limite.

Recuemos um pouco para observar o caso de Leibniz[75], cuja concepção da imaginação se sustenta de modo exemplar nas relações de complementaridade que se estabelecem entre essas duas potências de carácter distinto — uma activa e outra passiva — a que temos vindo a fazer referência. Nesse quadro leibniziano as imagens moldadas pela imaginação não resultam apenas de um trabalho voluntário e consciente mas igualmente dessas *percepções insensíveis* ou *pequenas percepções* que configuram uma espécie de *sentido interior*. Na medida em que não é um mecanismo físico de excitação sensorial a explicá-la mas antes um mecanismo psíquico interior, toda a percepção se torna potencialmente alucinatória[76], num modelo que é tão moderno quanto a radical sugestão de que toda a *percepção exterior é uma alucinação verdadeira*, algo que só muito mais tarde viria a ser dessa maneira formulado por Hippolyte

75. Acompanhamos aqui Leibniz (1646-1716), ainda que de forma breve, sobretudo através dos *Nouveaux essais sur l'entendement humain* (1765), resposta directa ao empirismo de John Locke, e do curto tratado que ficou conhecido como *Monadologie* (1714). Para uma leitura integrada destas obras socorremo-nos também das propostas, entre outras, de Engell (ver *op. cit.* pp. 25-32) e Deleuze (ver *Le Pli: Leibniz et le Baroque,* 1988).

76. Como escreve Deleuze, tentando expor a ideia de Leibniz de que a percepção é inexplicável através de razões mecânicas: "*Toda a percepção é alucinatória, porque a percepção não tem objecto.* A grande percepção não tem objecto, e não reenvia mesmo para um mecanismo de excitação que o explicaria a partir de fora [...]" (1988: 125).

Taine[77]. Para Leibniz a imaginação é uma força em si mesma e a auto-consciência um acto imaginativo, assim se percebendo a sua tentativa de explicar como "aquilo que se passa na alma representa o que se faz nos órgãos"[78]. Como tão bem recorda Engell[79], o autor dos *Nouveaux essais* consideraria que a imaginação, ao revelar ser muito mais do que uma mera percepção sintética da realidade mostrava-se capaz de criar novas imagens, outros mundos. Estas novas imagens, embora não existindo de facto, convertiam-se em possibilidades verosímeis. Leibniz estabelecia desse modo um entendimento da imaginação que se sustentava em dois níveis diferentes mas ainda assim muito próximos.

Se bem que essa posição ainda traga a marca cartesiana de uma desconfiança em relação ao poder da imaginação[80], o seu principal contributo para a nossa discussão talvez seja o facto de atribuir à imaginação, em simultâneo, uma força activa e criadora e uma capacidade imensa de recepção. Com efeito, embora Leibniz não associe directamente a imaginação à resolução do dualismo entre o corpo e a mente, os fundamentos dessa imaginação que caracterizará depois o Romantismo são em grande medida antecipados em vários aspectos da sua obra.

As ideias de Leibniz são um importante sintoma das mudanças no conceito de imaginação que, mais tarde, o século XVIII nos haveria de oferecer. Trata-se de uma divisão clara entre uma imaginação reprodutora, mais ligada à função imagética dos sentidos e uma outra, produtora e de mais elevado potencial, que nomeia a capacidade criativa da mente. Ao mesmo tempo, encontramos também nos seus textos o ensaio de uma síntese capaz de resolver, à época, a antinomia entre as duas visões dominantes — a empírica e a transcendental — da imaginação.

---

77. Ver 2.3.3.

78. Leibniz, *Monadologie* (1714: §25); onde mais à frente se pode ler: "Também não há almas totalmente separadas, nem Génios sem corpo" (§72). De um modo ainda mais claro, escreve também nos *Nouveaux essais,* pela voz de Filaleto: "Eu julgara que a potência de receber ideias ou pensamentos mediante a operação de alguma substância exterior se chama potência de pensar, embora no fundo seja apenas uma *potência passiva* ou uma simples capacidade de abstrair das reflexões e mudanças internas que acompanham sempre a imagem recebida, pois a expressão, que está na alma, é como seria a de um espelho vivo. Mas o poder que nós temos de evocar ideias ausentes, a nosso bel-prazer, e comparar umas com as outras as que julgamos a propósito, é verdadeiramente um *poder activo*" (1765: cap. XXI, §72)

79. Referindo-se à comparação entre ideias reais e quiméricas que encontramos no Livro II, cap. XXX, dos *Nouveaux essais* (ver Engell: 173).

80. Sobre este aspecto em Leibniz, ver Richard Kearney (1988:162-163).

Teríamos de esperar por Kant — cuja obra é uma espécie de repositório dos diferentes entendimentos da imaginação ao longo do século XVIII — para descobrirmos a primeira figura madura da imaginação moderna[81]. No limite, "se o Deus de Leibniz calculava, o Deus de Kant, se é que ainda podemos falar dele, imagina" (Nancy, 2003: 151). Para Kant, a imaginação reprodutora, que funciona de baixo para cima, depende do empírico, e a imaginação produtora, que funciona em sentido contrário, liga-se ao transcendental. Este dualismo resolve-se num terceiro plano, o do *poder da imaginação*. Como território onde se casam o objectivo e o subjectivo, é na arte, aliás, que este poder se expressa de modo mais evidente. Tal força da imaginação é em Kant uma espécie de poder cego que se esconde nas profundezas da alma:

> Este esquematismo do nosso entendimento, em relação aos fenómenos e à sua mera forma, é uma arte oculta nas profundezas da alma humana, cujo segredo de funcionamento dificilmente poderemos alguma vez arrancar à sua natureza e pôr a descoberto perante os nossos olhos. (Kant, 1781: A141)

Kant toma assim entre mãos, ainda que indirectamente, a questão dos mecanismos que conduzem a imaginação, deixando uma dúvida sobre a origem do seu poder. A imaginação pode bem ser um poder consciente ou esse poder cego de cujas operações dificilmente nos apercebemos e que ressurge como confronto irresolvido entre a acção e a passividade. Como sabemos, esta questão só será verdadeiramente enfrentada um século mais tarde, com Freud e a psicanálise, pelo que a modernidade da proposta de Kant — assim como de outros autores que se mostraram capazes de antecipar tais problemas — também se expressa nesse facto.

A ideia de imaginação chega ao final do século XVIII como algo que é mais do que a simples e demonstrável capacidade material da experiência. O terreno para a imaginação criativa do Romantismo estava assim preparado. A imaginação tinha-se tornado ela própria experiência, surgindo como atributo dos visionários e sinal da capacidade de produzir coisas nunca antes sentidas.

Mais radicalmente, podemos mesmo secundar a hipótese de que o

81. Para esta questão ver Engell (1981:128-129) e Nancy (2003: 147ss).

nascimento da estética, de Baumgarten a Hegel passando por Kant, entre outros, revela um único plano de continuidade: o de uma imaginação que se encaixa entre o sensível e o inteligível sem recear a ambivalência dessa posição (Ferraris, 1996: 136-7). Repare-se, por exemplo, como o conceito de *spieltrieb* de Schiller é em parte equiparável a esta ideia moderna de imaginação. O *spieltrieb* tem um papel mediador e unificador entre o mundo ideal e o mundo da experiência, entre o mundo interior e o mundo exterior, entre o espírito e a matéria, entre o subjectivo e o objectivo. O modo de jogar da imaginação é talvez o do jogo livre do *spieltrieb* de Schiller, onde se conjugam dois instintos, o da forma e o do jogo livre da imaginação. Esta síntese é a mesma que se encontra em muitos outros autores sob essa ideia de imaginação criativa — mesmo que esta tome por vezes outros nomes[82]. O *spieltrieb* ou a imaginação criativa da estética unificam a vida e a imaginação, naquilo que é, uma vez mais, uma ponte entre a imaginação e a natureza[83], registo que seria levado ao limite num Romantismo mais tardio, momento em que a imaginação se terá tornado não apenas a origem de um poder cego mas também fonte de uma confiança cega nesse mesmo poder.

A imaginação criativa, tal como inventada pela modernidade, deve ser relacionada com o conceito de plasticidade. Por outras palavras, a imaginação corresponde à força plástica da criação. À medida que a imaginação se identificava com o poder da criação e da originalidade foi-se tornando também um dado fundamental para a compreensão dos mecanismos processuais da arte. A imaginação é desde há muito um problema da estética e da subjectividade — perguntar pela imaginação, depois do Romantismo, é perguntar pelo primado experimental e plástico da arte —, imaginação essa que já não depende exclusivamente da máquina mas sim da força do motor, para regressar à imagem

82. Nesta procura de uma síntese dialéctica entre duas imaginações, uma reprodutora e outra produtora, uma real e outra ideal, uma empírica e outra transcendental, uma passiva e outra activa, uma objectiva e outra subjectiva, ver na página 234 da *op. cit.* de James Engell (1981) o quadro que apresenta esquematicamente as ideias de alguns desses autores — Schiller, Tetens, Kant, Fichte, Schelling e Coleridge —, assim como as nomenclaturas (e respectivas correspondências) que estes atribuíram aos diferentes planos da imaginação.
83. Veja-se Schiller (1795: XIV, XV).

de Serres[84]. A imaginação criativa tem o poder de separar, dissolver, misturar, unir, juntar e, com a sua força interna, produzir novas imagens e sensações, de acordo como um modelo que não é senão o da termodinâmica, razão pela qual podemos aproximar a imaginação, no seu sentido moderno, à turbulência característica do motor. A ideia de imaginação criativa é pois uma vitória da força activa da arte e da criação, servindo também, no seu desejo de resolução da antinomia entre acção e passividade, como uma forma de resgatar o pensamento à subjectivação metafísica, razão pela qual é igualmente uma forma de enfrentar o velho problema cartesiano da relação entre sujeito e objecto[85]. Nesse sentido, a imaginação criativa é o garante da arte e do próprio pensamento. Mas, uma vez mais, nada disto se faz, como seria de esperar, sem trazer novos problemas.

Em primeiro lugar, repare-se como alguns dos paradoxos associados à ideia de imaginação criativa advêm da atribuição da sua força interior a uma energia inconsciente e incontrolada, uma energia que escapa ao controlo dos próprios artistas e que os pode transformar em meros autómatos. De um outro ponto de vista, é a oposição latente entre espírito e matéria, entre interior e exterior, a pôr um grande ponto de interrogação sobre as consequências da inevitável objectualização da ideia, daquilo que é imaginado — apesar de todos os esforços para encontrar uma síntese, como vimos com Leibniz, Kant ou Schiller —, quase como se entre a velocidade e instantaneidade do pensamento e a lenta execução da mão se produzisse uma evaporação da essência e da pureza transcendentais do poder da imaginação. Finalmente, o confronto entre a dimensão ética da imaginação e a sua exigência de liberdade é um dos problemas que a imaginação criativa teve e tem de enfrentar, como já tinha feito notar, até certo ponto, o próprio Schiller[86]. Na verdade, essas duas dimensões — reclamadas respectivamente como *ethos* e *poiesis* — serão inseparáveis da noção de imaginação e garantem-lhe uma forma de escapar aos perigos de uma excessiva autonomização da subjectividade que lhe é inerente (Kearney, 1988: 366ss).

84. Retomaremos esta questão mais à frente neste trabalho (ver Serres, 1975: 207ss).
85. O que se encontra de acordo com as conclusões de James Engell (1981).
86. Se o interesse da faculdade da imaginação é manter-se livre de leis, como conjugar o compromisso ético da vontade com essa faculdade da imaginação? (ver Schiller, 1997: 178).

Muitas destas questões só poderão ser resolvidas, no que respeita ao âmbito do nosso estudo, através dos princípios de um jogo que é quase-ideal, de um acaso que é operativo e de uma plasticidade que depende de uma experimentação estética capaz de experimentar, cegamente, a própria imaginação...

2.3.2. A imaginação cega

> Se quiseres pegar num espelho e andar com ele por todo o lado [...] em breve criarás o sol e os astros no céu, em breve a terra, em breve a ti mesmo e aos demais seres animados, os utensílios, as plantas e tudo quanto há pouco se referiu.
>
> Platão (*A República*: 596d)

Apesar de todas as incertezas, é usualmente defendido nos meios científicos ligados às neurociências que os cegos congénitos não têm capacidade de gerar imagens visuais e que, consequentemente, não apresentam conteúdos visuais nos seus sonhos. Esta é uma questão que continua a ser investigada em diversos laboratórios, conquanto os instrumentos científicos hoje disponíveis pareçam insuficientes para a obtenção de uma resposta segura. Ainda assim, alguns estudos recentes com diferentes grupos de estudo, baseados tanto em registos obtidos por electro-encefalograma (EEG) como em outros tipos de representações gráficas dos sonhos, sustentam que talvez seja possível produzir imagens visuais na total ausência de uma experiência visual (Bértolo, *et al.*, 2003; Bértolo, 2005). Trata-se de um terreno fascinante de investigação, já que se levantam nesta hipótese questões que ultrapassam em muito o campo mais restrito das neurociências. Na verdade, podemos dizer que o problema filosófico do dualismo empírico-transcendental também recebe um novo fôlego com esta *possibilidade neurológica* que nos permite pensar a existência de uma produção de imagens totalmente autónoma dos mecanismos de percepção visual.

A confirmar-se essa hipótese teríamos finalmente a possibilidade de explicar a existência de uma total e efectiva *imaginação cega*, independente de qualquer memória visual, através da qual a produção de imagens seria verdadeiro

acto de revelação. No entanto, não nos importa muito discutir aqui a importância científica desta arrojada hipótese mas apenas sublinhar o seu contributo — que não é somente metafórico — para a compreensão do que possa ser uma imaginação cega, no sentido do poder oculto da imaginação de que falava Kant. A possibilidade de os sonhos dos cegos incluírem uma intensa actividade visual é mesmo vista pelos autores dos estudos referidos, embora com cautela, como um prolongamento da velha discussão sobre o que significa ver com o *olho da mente*. Com efeito, *ver*, ou a capacidade de ver, é muitas vezes atributo metafórico dos visionários, daqueles que imaginam independentemente das imagens. Estes cegos que sonham com imagens representam mais do que a resposta a uma pergunta científica — *poderá haver imagens visuais sem percepção visual?* —, oferecendo-nos também um pretexto para pensarmos, no contexto da imaginação criativa que a estética adoptou, essa outra imaginação, mais radical, e a que doravante chamaremos cega.

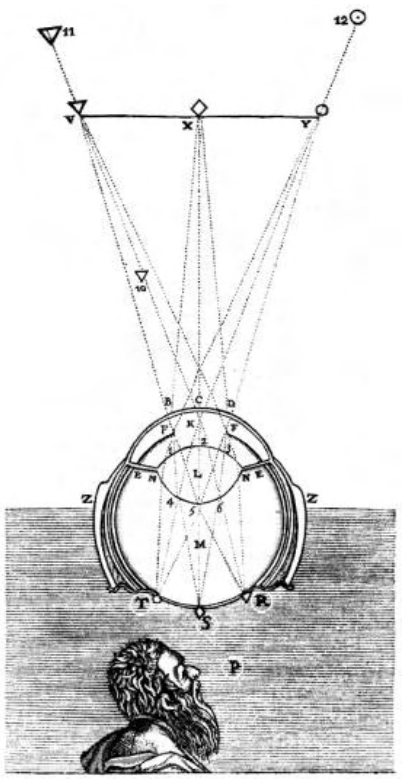


Fig. 10 — Ilustração de *La Dioptrique* (Descartes, 1638).

O percurso que seguimos, com o auxílio de Engell, e que nos dá conta da descoberta da imaginação criativa, deve ser visto paralelamente a uma história da catóptrica e da distinção clássica (na filosofia e nas artes), que herdámos de Platão, entre o espelho enganador e o espelho *sine macula*. A descoberta progressiva da imaginação criativa deu-se à medida que se desvanecia essa distinção. Com a ideia moderna de imaginação, o espelho que reflecte a verdade e a pureza e o espelho transfigurador passam a assemelhar-se. Se, para Platão, o único espelho que fala verdade é o olho[87], como verdadeiro mediador de uma

87. Porque o olho não será instrumento de reflexão, à imagem dos espelhos, mas sim de intuição.

espécie de união com a ideia, e se todos os outros espelhos são enganadores e produzem apenas fantasmas (Cacciari, 2000: 50), mais tarde esta questão aclarar-se-á, abrindo-se a outros desenvolvimentos. Com Kant, por exemplo, a natureza do olho torna-se em tudo semelhante à do espelho — já não podemos ver senão fenómenos e só podemos conhecer aquilo que aparece na superfície do espelho[88]. Por sua vez, em Descartes temos o modelo de um olho que se torna mero mecanismo óptico, observado por uma estranha personagem barbuda **[fig. 10]** que habita o interior de um dispositivo que é como um teatro de sombras, num desdobramento irónico em que o olho que observa se converte em olho observado[89]. Semelhante representação da mecânica óptica tem tanto de filosófico como de teatral e coloca, por assim dizer, o próprio olho como centro da *camera obscura*.

Este último aspecto é fundamental porque a imaginação criativa depende tanto da libertação transcendental da faculdade da imaginação como da sua libertação empírica. No entanto, para que a ideia moderna de imaginação se pudesse realizar, o olho (e o olho como espelho) teve de ser visto como entidade produtora e capaz de imaginar, ultrapassando tanto Platão como Kant ou Descartes:

> O olho imita, o espelho produz fenómenos. Ora, enquanto tal, o fenómeno não é imitação de nada. O espelho não produz senão imagens, fantasmas, que não correspondem àquilo que é em verdade. Então, falando com rigor, apenas o espelho *cria*. O espelho [...] não oferece senão *puras* imagens, nada mais do que imagens, as quais não são uma imitação e portanto não se referem a nada daquilo que é verdadeiramente. Desde logo, devemos admitir [...] que os seres que aparecem na superfície do espelho (ou na tela do pintor), na medida em que constituem *puras* imagens, são precisamente criações. [...] O próprio olho não poderá aparecer-nos senão como *soberanamente imaginativo*, ou dito de outra maneira, como produtor, criador de imagens que não pressupõem nenhum modelo, nenhum *paradeigma*. Se o olho não é mais do que um espelho, então, como todos os espelhos, ele será capaz de imaginar — capaz da *mania*, do delírio da imagem. (Cacciari, 2000: 51)

Trata-se pois de um olho que pode imaginar autonomamente. A percepção

88. Acompanhamos ainda Massimo Cacciari (2000:50ss).
89. Veja-se Agamben (1980: 93-95).

é uma forma de imaginação e *o olho percebe imaginando*. A perspectiva empírica vê-se assim virada do avesso: é o olho que produz as imagens — cria fenómenos — e são esses fenómenos que constituem a essência da percepção. Já nada distingue o olho dos espelhos. Massimo Cacciari chama-lhe *ficção suprema dos espelhos*, com a sua mania delirante da imagem[90]. Nós preferimos chamar-lhe *imaginação cega.* No limite, se os sonhos com imagens dos cegos parecem responder afirmativamente à pergunta sobre a existência autónoma, respectivamente, da imaginação e da percepção visuais, esta outra noção de uma cegueira da imaginação propõe, indo ainda mais longe, uma radical máquina óptica capaz de imaginar em total autonomia, um *olho que é a força*[91] e que, na sua energia indomável, permite romper, finalmente, com a metafísica.

A imaginação cega que dá o título a este trabalho abre-se assim à ideia de uma imaginação produtiva, em parte como síntese de outras duas formas da imaginação a que também podemos chamar cegas — a da cegueira transcendental Kantiana (mas também Romântica, como vimos), escondida nas profundezas do espírito, e a da cegueira empírica dos espelhos, dependente da materialidade autónoma e imaginativa dos mecanismos ópticos. E clarifique-se desde já que, ao contrário da maioria das metáforas oculares em uso[92], não se trata de utilizar uma figuração negativa da imaginação mas sim de procurar uma abertura ao carácter visionário — no sentido da imaginação moderna — da cegueira. As faculdades mais produtivas da imaginação encontram-se também no olho que imagina ou, para sermos mais precisos, nesses complexos mecanismos ópticos que se mostram capazes de imaginar autonomamente, porque *o espelho imagina e é força e potência da imaginação*.

---

90. "E, se o espelho platónico era cego, hoje é o nosso olho que é cego. Ele não vê — ele imagina. E imagina igualmente que vê. Ele *sonha* que vê. Ele cria, ele inventa as próprias imagens da visão, sem nada ver *na verdade*. Eis os seus mundos, as suas luas, os seus sóis, ei-lo a si mesmo" (Cacciari, 2000: 53).

91. "L'oeil, c'est la force", escreveu Lyotard em *Discours, figure* (1971: 14). Apesar das reservas que possamos ter em relação à sua análise polarizada entre o discursivo e o figural, não ignoramos a importância do sinal que Lyotard nos deixa ao sugerir que essa força do olho se encontra no seu lado mais indomável (selvagem, diria provavelmente Breton), isto é, na brutalidade expressiva e irracional da sua energia.

92. Repare-se num recente artigo de Joseph Grigely em que este apresenta dezenas de citações que ilustram a habitual utilização com sentido pejorativo de tais metáforas— "Blindness and Deafness as Metaphors: An Anthological Essay" (2006); ver também o já clássico *Downcast Eyes: The Denigration of Vision in Twentieth-Century French Thought*, de Martin Jay (1993).

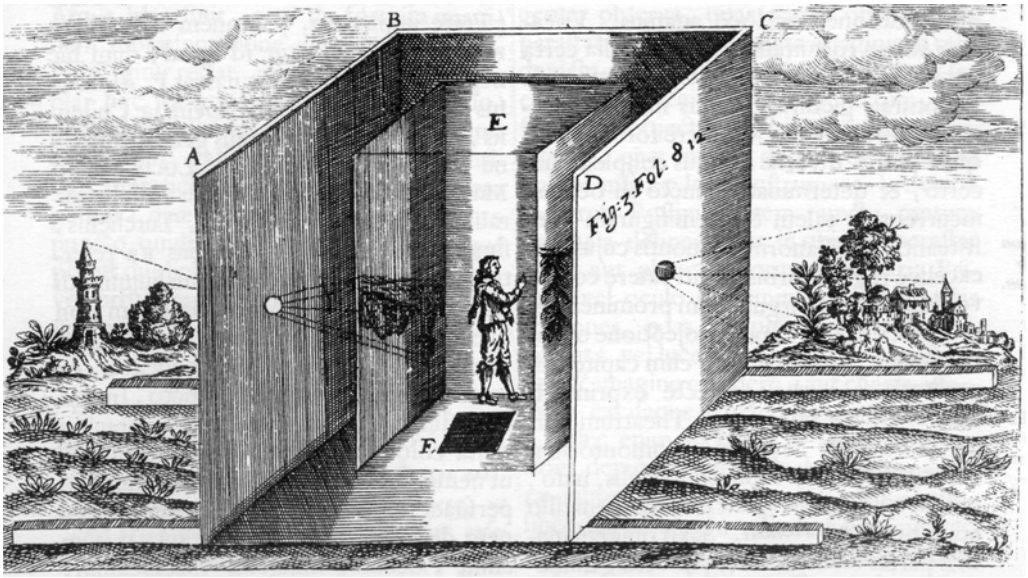


Fig. 11 — Athanasius Kircher, *Camera obscura,* 1646.

2.3.3. O olho que cria ou a faculdade imaginativa do olho

> Em lugar de dizer que a alucinação é uma percepção exterior falsa, é preciso dizer que a percepção exterior é uma *alucinação verdadeira*.
>
> Hippolyte Taine (1870)

A imaginação cega — como a seu modo a imaginação criativa — impõe um olho que imagina, um espelho que é capaz de imaginar e produzir. Diríamos pois que *essa imaginação implica uma cegueira que possibilita toda uma arte de ver*[93] e que isso representa um afastamento do modelo da *camera obscura*. Esse foi, com efeito, o modelo que o Renascimento trouxe consigo e com o qual só a imaginação moderna foi capaz de romper. Se o modelo da *camera obscura* instituiu um observador separado (ver Descartes) ou uma percepção abstracta e, portanto, um dispositivo desincorporado e *assubjectivo*, a ideia de

93. Cf. Rajchman (1988; 1994).

imaginação criativa dependerá de outros dispositivos, mais ligados ao papel do observador e à incorporação das funções imaginativas. Aquilo que defendemos é a necessidade de combinar o modelo filosófico (e literário) que Engell nos apresenta, quando descreve a descoberta da imaginação criativa, com um outro modelo, mais dependente dos dispositivos tecnológicos que trabalharam e transformaram directamente a percepção, no sentido de uma história do seu aparelhamento — assim como das suas metáforas —, para que o princípio de atribuição ao olho de uma faculdade imaginativa possa fazer pleno sentido.

Mas como definir mais rigorosamente esse modelo da *camera obscura*?

Em primeiro lugar, podemos dizer que se trata de um modelo que apresenta a mente e a imaginação como centros de um dispositivo óptico que comunica com o mundo através de um olho idealizado, simples abertura que medeia a nossa relação com o exterior. É precisamente esse olho solitário e idealizado que pode ser funcionalmente comparado ao dispositivo que ficou conhecido por *camera obscura* **[fig. 11].** A gravura de *La Dioptrique* que reproduzimos ainda há pouco é uma boa imagem desta concepção idealizada, assim como a sugestão de desincorporação do olho que na mesma obra Descartes utiliza para demonstrar a mecânica do dispositivo óptico[94]. No entendimento cartesiano, o funcionamento do dispositivo óptico é um *eu penso ver*, ou seja, uma reflexão sobre o verdadeiro sujeito da visão, o *eu pensante* que toma consciência da exterioridade (e transparência) do dispositivo[95]. Esse eu pensante reduz as funções do olho às *razões* físicas que a desincorporação deixa *ver* com melhor clareza. A *camera obscura*, como modelo, era assim um dos lugares

94. "Mais vous en pourrez être encore plus certain, si, prenant l'oeil d'un homme fraîchement mort, ou, au défaut, celui d'un boeuf ou de quelque autre gros animal, vous coupez dextrement vers le fond les trois peaux qui l'enveloppent, en sorte qu'une grande partie de l'humeur M, qui y est, demeure découverte, sans qu'il y ait rien d'elle pour cela qui se répande; puis, l'ayant recouverte de quelque corps blanc, qui soit si délié que le jour passe au travers, comme, par exemple, d'un morceau de papier ou de la coquille d'un oeuf, RST, que vous mettiez cet oeil dans le trou d'une fenêtre fait exprès, comme Z, en sorte qu'il ait le devant, BCD, tourné vers quelque lieu où il y ait divers objets, comme V, X, Y, éclairés par le soleil; et le derrière, où est le corps blanc RST, vers le dedans de la chambre, P, où vous serez, et en laquelle il ne doit entrer aucune lumière, que celle qui pourra pénétrer au travers de cet oeil, dont vous savez que toutes les parties, depuis C jusques à S, sont transparentes.¶ Car, cela fait, si vous regardez sur ce corps blanc RST, vous y verrez, non peut-être sans admiration et plaisir, une peinture, qui représentera fort naïvement en perspective tous les objets qui seront au dehors vers VXY, au moins si vous faites en sorte que cet oeil retienne sa figure naturelle, proportionnée à la distance de ces objets : car, pour peu que vous le pressiez plus ou moins que de raison, cette peinture en deviendra moins distincte" (Descartes, 1637: 42-43).
95. Veja-se uma vez mais Agamben (1980: 94).

da *verdade*. Com base nesta concepção, quaisquer delírios da imaginação só poderiam ficar a dever-se à mente, nunca ao dispositivo, porque é a alma que vê e não o olho[96].

O modelo da *camera obscura* propunha relações estáveis entre o dispositivo, o observador e a realidade — algo que, por sua vez, os sistemas do Renascimento fixaram desde cedo —, oferecendo assim um fundamento para a divisão da imaginação nos dois planos dominantes que começámos por apresentar. Tratava-se de uma concepção dos regimes ópticos que sugeria ainda que a observação podia fornecer verdadeiras inferências sobre o mundo. Por esse motivo, a *camera obscura* foi utilizada, nas suas muitas encarnações tecnológicas, como dispositivo com diversas finalidades, da ciência ao entretenimento ou à arte.

O modelo da *camera obscura*, não sendo exclusivo, foi dominante praticamente desde o Renascimento até inícios do século XIX, fazendo parte de uma vasta e intrincada organização do saber (ver Crary, 1990). A *camera obscura* serviu durante todo esse tempo como modelo da física óptica e também como metáfora filosófica, sugerindo a presença da luz, da verdade, da transparência e da racionalidade. Em cada época, a organização interior ou psicológica dos processos de *visualização* encontra-se associada a processos externos de *visualidade* (Rajchman, 1988: 71). É isso que descobrimos na ideia clássica (renascentista) que encara a imaginação como uma fonte de erro que deve ser clarificada pela observação certa e cuidada que se atribui em primeira instância ao *olho*[97].

A imagem que hoje temos da *camera obscura* é mais próxima de um modelo negativo. A ideia de imaginação criativa, na passagem entre os séculos XVIII e XIX, legou-nos justamente a *camera obscura* como metáfora da obscuridade

96. "Mais, afin que vous ne puissiez aucunement douter que la vision ne se fasse ainsi que je l'ai expliquée, je vous veux faire encore ici considérer les raisons pourquoi il arrive quelquefois qu'elle nous trompe. Premièrement, à cause que c'est l'âme qui voit, et non pas l'oeil, et qu'elle ne voit immédiatement que par l'entremise du cerveau, de là vient que les frénétiques et ceux qui dorment voient souvent, ou pensent voir, divers objets qui ne sont point pour cela devant leurs yeux: à savoir quand quelques vapeurs, remuant leur cerveau, disposent celles de ses parties qui ont coutume de servir à la vision, en même façon que feraient ces objets, s'ils étaient présents" (*idem:* 61-64).

97. Embora aí se possa encontrar também, em certa medida, um olho que se torna quase abstracto. Não esqueçamos, por exemplo, que a perspectiva renascentista (Alberti), apesar do seu fundo empírico, faz por alienar o corpo, desde logo através de uma idealização monocular da visão.



Fig. 12 — Fotograma do filme *Un chien andalou* (1928), de Luis Buñuel.

— distante portanto das ideias racionalistas da verdade e da transparência —, transformando-a num "modelo para os procedimentos e forças que escondem, invertem e mistificam a verdade" (Crary: 29). Esta inversão do modelo estende-se metaforicamente a toda a oposição negativa entre a claridade e transparência da realidade e a ilusória obscuridade da *camera obscura*, representando provavelmente uma herança da caverna platónica. O declínio do modelo da *camera obscura* coincide com este uso como metáfora negativa, como demonstra Sarah Kofman (1973) para o caso de Marx ou para o modo como Freud usou analogias ópticas para melhor explicitar o funcionamento do inconsciente da psicanálise. Em muitas dessas metáforas e analogias, e ao contrário do modelo clássico, a *camera obscura* surge não como mero dispositivo de apresentação/representação do real, ainda que de forma invertida, mas antes como um aparato destinado à ocultação e que tem a capacidade de tornar a realidade elusiva, secreta e ilusória.

Recuando um pouco no tempo, veremos como já os séculos XVII e XVIII

testemunharam intenso interesse pela cegueira, e pela cegueira como condição para o conhecimento, numa recuperação da imagem do filósofo-cego que vem já da antiguidade clássica. No entanto, de acordo com a análise de Jacqueline Lichtenstein (2003)[98], o ideal de uma imagem que se pode fazer sem o olho terá de esperar pela sua expressão estética, já moderna portanto, para se realizar. Parece assim confirmar-se que mais do que metafísica essa experiência teria de ser estética, no sentido de uma experiência que se faz com o corpo, em todas as suas afecções e que não pode, por isso mesmo, descartar quaisquer alucinações ou desvios perceptivos. Não deixa de ser curioso que os filósofos do Iluminismo tenham recorrido "sistematicamente àquele que não vê, ou melhor ainda, àquele que nunca viu", para serem esclarecidos sobre o mecanismos da visão (Lichtenstein, 2003: 90). Na realidade, não faziam mais do que dar continuidade a uma longa tradição que nos diz que precisamos de cegar para podermos ver melhor[99], que temos de deixar de ver para aceder ao conhecimento, que conhecer é ver para lá do visível, é ver com os olhos da alma e não do corpo. Só a moderna cerebralização do olho, com a sua descoberta de um olho produtivo, de um olho que também *cria,* irá alterar este regime óptico.

A ideia de imaginação criativa, ao descobrir e impor a capacidade visionária e produtiva da imaginação, acaba por ultrapassar as limitações do modelo da *camera obscura*. Todavia, parece-nos que é a ideia de uma cegueira da imaginação que melhor consegue corporizar o afastamento desse modelo. Só com uma imaginação cega pode o olho tornar-se progressivamente opaco até deixar em absoluto de responder a um modelo de transparência e de verdade.

Um livro recente de Éric Alliez[100] — *L'Œil-cerveau: Nouvelles histoires de la peinture moderne* (2007) — ajudar-nos-á a trazer a discussão para um plano mais próximo da história da pintura e dos mecanismos da visualidade. Alliez procura reescrever parcialmente a história da génese da pintura moderna, pondo no seu centro aquilo a que chama *o olho-cérebro*, o que lhe permite aliar de forma inseparável a percepção física e a percepção psicológica,

98. Em *La Tache aveugle: Essai sur les relations de la peinture et de la sculpture à l'âge moderne* (2003); para a análise desta questão, Lichtenstein socorre-se das obras de Locke, Descartes, Diderot ou Leibniz (ver 87ss).

99. Já no *Édipo-Rei,* de Sófocles, a cegueira é a fatalidade necessária para se chegar à verdade. Desde muito cedo encontramos inúmeros exemplos, da filosofia à literatura, em que a cegueira e a obscuridade são apresentadas como condições para se *ver de facto.*

100. Com a colaboração de Jean-Clet Martin.

sublinhando assim a capacidade que o olho tem de *fabricar* a realidade. Trata-se, uma vez mais, de redefinir a ideia de imaginação, virando-a para dentro, num processo que se vincula, obviamente, à subjectivação mas também, como poderá ficar mais claro dentro em pouco, ao aparelhamento do olho e à construção moderna do espectador. Acompanha-se ao longo do livro — partindo *da desnaturalização e da cerebralização do olho* — uma história das mutações modernas da relação entre o olho e o cérebro. A noção de alucinação — no sentido que lhe foi dado por Hippolyte Taine de *que toda a imagem, toda a sensação, é por natureza alucinatória* e que, portanto, "em lugar de dizer que a alucinação é uma percepção exterior falsa, é preciso dizer que a percepção exterior é uma *alucinação verdadeira"* (Taine, 1870)[101] — toma desde início um lugar de destaque nos argumentos do livro. Neste aspecto, Alliez não faz mais do que secundar Jacqueline Lichteinstein, que já em 2003[102], seguindo também a pista de Taine, tinha afirmado que "o olho dos grandes pintores é totalmente cerebralizado, quer dizer desnaturalizado" e que é portanto através de uma excitação nervosa e de uma instabilidade perceptiva que o pintor escapa à *naturalidade* do mundo, arrastando consigo o espectador nessa deriva[103].

Nesse mesmo sentido, Goethe oferecerá a Alliez, em particular com a sua *Teoria das cores*[104] (1810), uma perspectiva sobre a percepção da cor que se centra na subjectividade e não na análise *científica do espectro,* como propunha, por

101. Hippolyte Taine, *De l'intelligence* (1870: Vol. II, Livro I, cap. I, pp.12-13, para esta citação), obra seminal de antecipação de algumas questões fulcrais da moderna psicologia que teve, à época, um importante acolhimento. Para perceber melhor o que significa esta *alucinação verdadeira*, ver mais à frente, no mesmo capítulo, como Taine declara que percepção exterior e as outras tomadas de consciência são "simulacros, fantasmas, ou aparências desses objectos, alucinações quase sempre verdadeiras" (14-15); isto é, que "a alucinação, que parece uma monstruosidade, é a própria trama da nossa vida mental. — Considerada em relação às coisas, umas vezes ela corresponde-lhes e, nesse caso, constitui a percepção exterior normal; outras ela não lhes corresponde e, nesse caso, que é o do sonho, do sonambulismo e da doença, ela constitui a percepção exterior falsa, ou a alucinação propriamente dita" (31). É fácil de perceber a importância desta hipótese para a definição do olho-cérebro de Alliez, assim como é clara a relação que se pode estabelecer entre a ideia da percepção exterior como uma alucinação verdadeira e a história dos modernos mecanismos de aparelhamento da percepção.

102. Em *La Tache aveugle*; sobre Hippolyte Taine ver sobretudo pp. 199ss.

103. "O olho dos grandes pintores é totalmente cerebralizado, quer dizer desnaturalizado. Através dos nervos, o homem escapa enfim ao mundo ignobilmente material da naturalidade. E esse nervosismo [...] afecta outro tanto o olho do espectador. Instável como a cor, irritável como o pintor [...], o amante de um quadro moderno tem ele próprio todas as qualidades da pintura moderna" (Lichteinstein, 2003: 204).

104. *Zur Farbenlehre* (1810).

exemplo, Newton[105]. O conhecimento, segundo Goethe, deve ser colocado sob as condições da plasticidade, da co-adaptação e da tradução, e só o "ingrediente insubstituível para a efectividade de qualquer procedimento subjectivo" que é a imaginação parece permitir a natureza de uma *razão passiva*[106] (Molder, 1995: 91). Ora, sendo psicofísica a alucinação de que nos fala o olho-cérebro, podemos dizer da teoria das cores de Goethe que esta revela uma das expressões possíveis do que possa ser *intuir com o olho*, ou mesmo *sem ele*[107].

Essa natureza alucinatória que relaciona de um modo muito especial o olho e o cérebro não resultará, contudo, de uma mera atracção pelo invisível — como expressão da subjectividade ou de um qualquer sentido espiritual, tão caros aos românticos e, por maioria de razões, a Goethe — mas sim da vontade de privilegiar o campo psicofísico do sensorial. Num olhar prospectivo, esta abordagem é igualmente uma outra forma de escapar à teleologia greenberguiana da pureza. A cor torna-se muito mais do que simples agente de uma especificidade pictural, sendo antes o lugar da sua contaminação (da pintura e dos seus regimes de visualidade), quase como se tivesse sido necessário procurar, em primeiro lugar, um colapso visual ou uma cegueira para se poderem descobrir depois sensações capazes de exceder, negando-a, a própria opticalidade da pintura. Confronta-se assim a pintura com os *espasmos do olho*[108] sem os quais esta não se chegaria sequer a realizar.

A presença da alucinação ajuda a completar, de alguma forma, a ideia

105. Com efeito, esta obra é em parte uma resposta — que Goethe queria polémica — às teorias de Newton, as quais representavam, a seu ver, um *velho castelo* construído precipitadamente e sem sustentação. Segundo a alegoria de Goethe, o velho edifício encontrava-se quase abandonado e os seus únicos ocupantes, na sua inocência, continuavam a acreditar no poder da fortaleza. No entanto, na sua rigidez, tais ideias impediam ainda uma livre investigação do fenómeno das cores e terá sido por isso que Goethe sentiu a necessidade de afrontar a sua autoridade científica. Isto pode ler-se logo na introdução à edição de 1810 (xli-xliii). Para o caso, o facto das suas conclusões terem sido, na sua maioria, contraditadas desde então pela ciência, não apaga a sua importância neste processo de descoberta de uma imaginação criativa que tanto é subjectiva como intensiva e alucinatória na sua natureza.

106. Isto é, que se opõe à razão activa do *logos*.

107. Ver o exemplo dado por Crary a propósito das experiências de Goethe, que reclamam repetidamente um quarto escurecido ou um olho fechado, na significativa procura de isolar os diversos componentes da visão, assim dissociando os seus conteúdos do mundo objectivo, quase como que em antecipação da ideia de uma percepção pura. Estas experiências de subjectivação levadas a cabo por Goethe serão também uma forma de fazer equivaler o papel da opacidade e da transparência, da sombra e da luz nos mecanismos da percepção (Crary, 1990: 70-72).

108. A expressão é de Jules Laforgue (1896, cit. em Lichteinstein, 2003: 203; 253n56), que terá dito que *uma pintura sem o espasmo do olho é como um amor platónico*.

moderna de imaginação, e Alliez refere-se a ela como o susbstituto moderno para a imaginação dos antigos:

> A "alucinação" identifica-se com a força produtiva, diferencial, *construtiva de operações* sem as quais não haveria sequer "expressão" do excesso do visível numa lógica da sensação que inventa uma nova cerebralidade libertando o olho do seu carácter de órgão fixo e da sua função de representação. (Alliez, 2007: 13)

Encontra-se aqui, uma vez mais, um olho que fala e percebe (entende) ou, dito de outro modo, uma imaginação que pensa por si própria. Mas atenção, este é um regime óptico que se afasta do misticismo da cor ou da ideia de um *olho interior* tão caros aos românticos. O regime óptico do olho-cérebro é antes "uma estética investindo o *próprio fenómeno da visão* [...] *quando esta se faz máquina com o «centro da imaginação» do cérebro*" (Alliez: 107). Note-se que em muitas das pinturas analisadas por Alliez[109] a relação entre as partes é mais importante do que cada uma das partes vistas isoladamente, sobretudo no que respeita à cor; ou seja, a imagem é *discreta*[110] mas as partes são menos relevantes do que as relações de vizinhança que se estabelecem entre elas. Junte-se a esta discussão o caso já referido de Turner e teremos reunidas, uma vez mais, as condições para pensarmos a imaginação como probabilidade e incerteza. Só assim se aceitará mais facilmente uma ideia de imaginação que depende de uma específica termodinâmica das imagens — imagens prováveis (potenciais) e não imagens previsíveis — em que estas são colocadas a ferver, como os dados que os jogadores aquecem nas mãos. De resto, é talvez neste ponto que se descobre com mais clareza a ligação que perseguimos entre a indeterminação, o acaso e a imaginação.

Repare-se ainda no modo como a percepção enquanto *alucinação verdadeira* e figura da imaginação cega parece depender daquilo a que Shoppenhauer[111],

109. Alliez analisa em *L'Œil-cerveau* as obras de Goethe, Delacroix, Manet, Seurat, Gauguin e Cézanne, por esta ordem.

110. No sentido de uma coisa que é descontínua e composta por partes autonomomizáveis do todo.

111. Elaboramos aqui a partir de *O mundo como vontade e representação* [*Die Welt als Wille und Vorstellung* (1819)], apenas porque esta obra nos permite discutir de modo particularmente acutilante a importância da inconsciência e cegueira do mundo inorgânico para uma definição da plasticidade dos materiais e para a noção de uma imaginação cega. Por outro lado, Schoppenhauer

na sua actualização da metafísica kantiana, chamou *excitação*:

> Em nós, também, a vontade é cega em todas as funções do nosso corpo, que nenhum conhecimento rege, em todos os seus processos vitais ou vegetativos. Tudo o que se passa nele [no corpo] deve, portanto, sair da vontade; aqui, contudo, esta vontade já não é guiada pela consciência, já não é regida por motivos: ela age cegamente e segundo causas que, sob este ponto de vista, denominamos excitações. (Shoppenhauer, 1819: 152)

Schoppenhauer diz que a excitação é "uma causa que não sofre uma reacção proporcional à sua acção, cuja intensidade não varia paralelamente à intensidade desta"; já quanto à causa em geral, haverá uma proporcionalidade da acção à sua intensidade, o que nos permite uma medição e um cálculo dos seus efeitos. Mas a excitação, à semelhança de outras causas, só determina o espaço e o tempo da entrada em jogo de uma causa: *a essência interior dessa força é independente* de tudo isto e *essa essência é a vontade*: "A excitação ocupa o meio, serve de passagem entre o motivo, que é a causalidade tornada consciente, e a causa, para falar com rigor" (152-154). A excitação será por isso aquilo que não controlamos e que está dependente da nossa vontade profunda (entendida aqui no sentido antigo do *Genius*).

O que conduz a um resultado surpreendente é a excitação dos corpos e das coisas. Os processos de indeterminação em arte passam frequentemente pela indução destas excitações ou pelo seu aproveitamento oportunista. Podemos pois considerar que a arte se faz, neste quadro do acaso e da indeterminação, com base numa excitação processual e maquínica. Não quer isto dizer que os processos sejam ruidosos — por vezes são-no, literalmente, quando não optam pelo silêncio absoluto — mas simplesmente complexos e não lineares. Mesmo quando parecem mover-se numa linha contínua, aquilo que procuram é a sua quebra (excitar a linha). As interferências são a origem das alucinações verdadeiras e a cegueira uma forma particular de *excitação* da imaginação.

---

oferece-nos igualmente a possibilidade de utilizar a distinção entre os mundos inorgânico, vegetal e animal e o ser humano para uma inversão dos princípios de consciência e inconsciência tal como definidos na psicanálise — haverá em Schoppenhauer alguns aspectos que prenunciam Freud e a noção moderna de inconsciente — e naquilo a que chamaremos inconsciente tecnológico.

Em simultâneo com esse olho-cérebro a que temos vindo a fazer referência, um *olho* que é em certa medida anti-clássico e pós-romântico, não deixa no entanto de se continuar a sentir a presença de um olho interior tão caro aos românticos. Na realidade, com um olho-cérebro capaz de produzir sentido, especialmente quando se transforma literalmente em olho-máquina, haverá toda uma visão romântica (*tardo-romântica*, diríamos) da imaginação que deseja aflorar à superfície. Durante parte dos séculos XIX e XX essa visão sobreviveu nas margens da arte, para reaparecer depois, falsamente triunfante, num segundo modernismo, em particular com o surrealismo.

*

Até que ponto pode esta discussão sobre a natureza da imaginação desviar-nos em concreto do nosso objecto de estudo, da reflexão sobre os mecanismos do acaso na arte contemporânea, mesmo após termos apontado a imprevisibilidade e turbulência da imaginação cega como factores produtivos? Tratando-se, de facto, de uma problemática que pode parecer marginal, a compreensão das mutações a que se sujeitou o entendimento moderno do princípio da imaginação é essencial para se situar a crescente incorporação do acaso nos processos artísticos. Primeiro, ainda como reactualização das *imagens acidentais ou potenciais* de herança clássica — da ilusão retiniana à alucinação — que sempre aliaram acaso e invenção; depois, como descoberta da possibilidade de delegação radical do acto criativo (imaginativo), sobretudo através dessas máquinas modernas que, à semelhança do olho-cérebro, puderam ser entendidas como *máquinas-olho*, máquinas que quando devidamente *excitadas* sempre revelaram as suas próprias faculdades imaginativas; finalmente, como síntese do triângulo operativo que reúne plasticidade, experimentação e imaginação como motores da prática artística.

2.3.4. Máquinas ópticas e *outros mecanismos da imaginação*

Esses olhos não te pertencem... onde foste tu arranjá-los?

Isidore Ducasse, Conde de Lautréamont (1869: 123)

A hipótese de uma cerebralização do olho deve, como dissemos, ser cruzada com a história da descoberta dos novos regimes de visualidade que a imaginação moderna implicou. A noção de olho-cérebro tem a intenção de romper com as narrativas habituais que propõem uma visualidade puramente óptica — se é possível dizê-lo assim — e as quais situam o nascimento da modernidade estética a partir de um paradoxo — por um lado, como ruptura com o modelo normativo renascentista e, por outro, como *continuum* que flui desse mesmo modelo até aos regimes ópticos modernos impostos em parte pelo aparelhamento tecnológico da visão. Ora, faltará complementar a ideia de *alucinação*, para a tornar verdadeiramente moderna, com aquilo que sugere, por exemplo, Jonathan Crary[112], quando descreve o nascimento do novo espectador que a modernidade inventou. Só dessa forma poderemos compreender o alcance dos mecanismos alucinatórios associados à máquina e ao aparelhamento da visão, porquanto o pensamento visual e, por arrastamento, a ideia de imaginação se encontram sempre ancorados a uma *existência material* ou, pelo menos, ao corpo de práticas que determina os seus regimes[113].

112. Em *Techniques of the Observer* (1990).

113. Esta existência material depende, de acordo com Foucault, tanto dos espaços onde esta é exercida como das técnicas de produção, reprodução e distribuição das imagens. Trata-se de uma espécie de corpo anónimo de práticas que determina os regimes de visibilidade, daquilo que pode ser ou não ser visto e, supomos, daquilo que pode ou não ser *imaginado* (ver Foucault, 1968; Rajchman, 1988: 70ss). Com efeito, a visualidade e os seus regimes são fulcrais para a sua obra e — ao contrário do que nos quer fazer crer Martin Jay (1993) —, pese embora a sua desmontagem sistemática dos dispositivos do poder ligados à visão, que aparece primariamente como uma designação negativa do visual, Foucault mantém-se sempre próximo de uma "imaginação transcendental" e pode ser considerado um grande pensador "audiovisual" (Deleuze, 1986). As visibilidades de Foucault não são nem os actos de um sujeito nem os dados de um sentido exclusivamente visual e não se reduzem às qualidades sensíveis daquilo que entendemos como visível. Aliás, "Foucault está mais próximo de Goethe do que de Newton" (Deleuze: 83), talvez porque a sua noção de visível é



Fig. 13 —*Thaumatrope* [inventado por John Ayrton Paris e outros, 1825, Londres].

Crary defende a existência de uma ruptura com o modelo da *camera obscura* que dependeu dos novos códigos que desde cedo deram forma a uma visualidade — e a um observador — estritamente moderna. Sustentando em parte a sua tese numa análise histórica do aparelhamento da visão entre finais do século XVIII e princípios do século XIX, Crary tem na verdade a intenção de situar a ruptura com o modelo renascentista num momento anterior, nomeadamente, ao aparecimento da fotografia, do impressionismo ou do cinema, reconhecidos marcos da narrativa da visualidade moderna. Um dos seus objectivos é demonstrar como as transformações históricas das ideias sobre a visão são nessa época inseparáveis de uma modernização da subjectividade. Ao contrário de outras análises, e não deixando de fazer dialogar estas transformações com aquilo que se passava no campo mais circunscrito da arte moderna, Crary substitui claramente a *camera obscura* — como modelo tecnológico de aparelhamento da visão (e não apenas como metáfora) —, pelos dispositivos que terão contribuído, nessa época a que respeita o seu estudo, para transformar o estatuto do observador. A lista de aparatos analisados por Crary é longa — do simples *thaumatrope* ao estereoscópio, passando por dispositivos como o *zootrope*, o *phenakistiscope*, o *praxinoscope*, o diorama, o panorama ou o ainda corrente caleidoscópio **[figs. 13 a 16]** — mas todos eles são apresentados como tendo contribuído, ao sublinharem a natureza fabricada e alucinatória das imagens produzidas, para a ruptura entre a percepção e o seu objecto: "as experiências ópticas que fabricam são claramente separadas das imagens usadas no dispositivo", referindo-se "tanto à interacção funcional do corpo e da máquina como a objectos externos" (Crary, 1990: 132). Tais

forma de revelação de um invisível, de um outro visível que se esconde fora do campo do olhar.

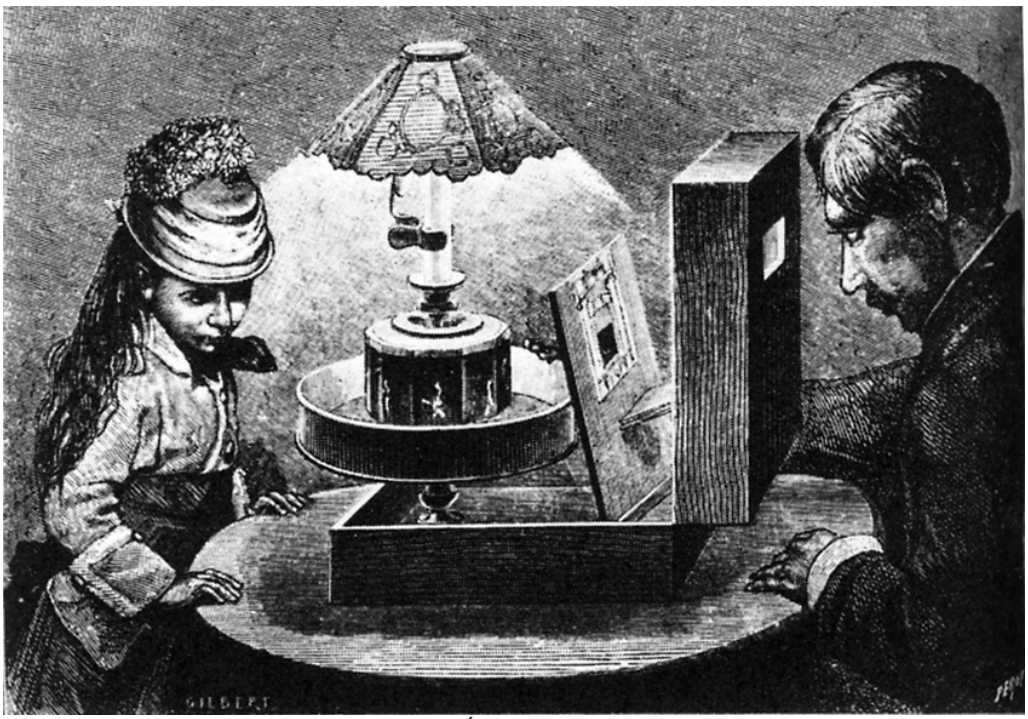
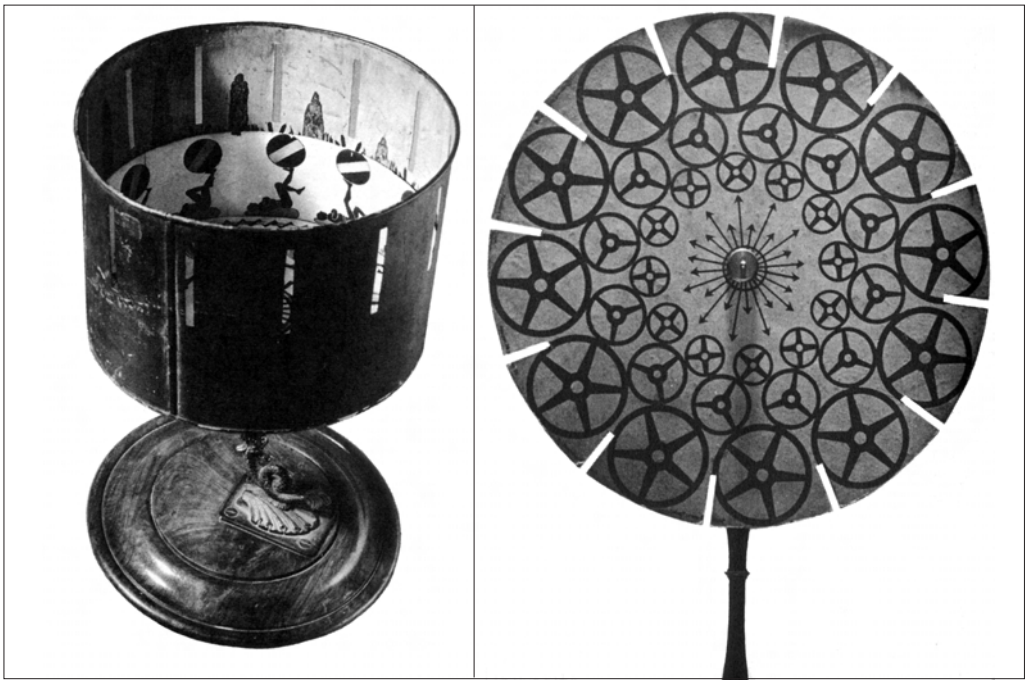


Fig. 14 — *Praxinoscope* [inventado por Émile Reynaud, 1877, Paris].



Figs. 15 e 16 — *Zootrope* ou *Zoètrope* [inventado em 1834 por W.G. Horner, em Bristol, mas comercializado apenas em 1867] [à esquerda]; *Phenakistiscope* [inventado por J.A.F. Plateau, 1832, Bruxelas] [à direita].

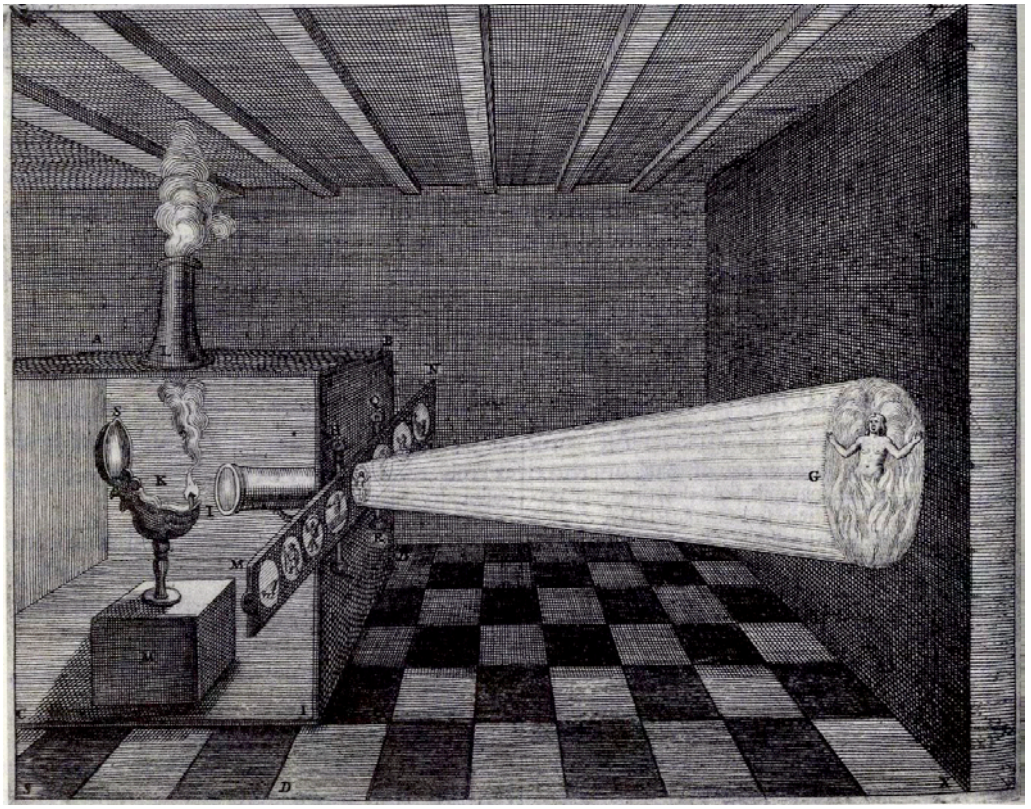


Fig. 17 — Athanasius Kircher, *Lanterna mágica*, 1671.

experiências são por isso produtoras de fantasmagorias, ainda que com a particularidade de transformarem cada observador, de uma vez só, na origem e no destino do engano produzido[114].

O terreno preparado por estes dispositivos, com a criação de um novo regime de observação, constitui uma espécie de pré-história de um aparelhamento do espectador que depois se tornaria total. Esse novo observador sustenta-se numa dependência directa entre a experiência do corpo e a sua capacidade de imaginar, levando-nos a concluir que a ideia de imaginação criativa talvez não tivesse sido possível sem o seu contributo. Do mesmo modo, e para a mesma época, a afirmação do olho-cérebro dos pintores é coincidente com este jogo

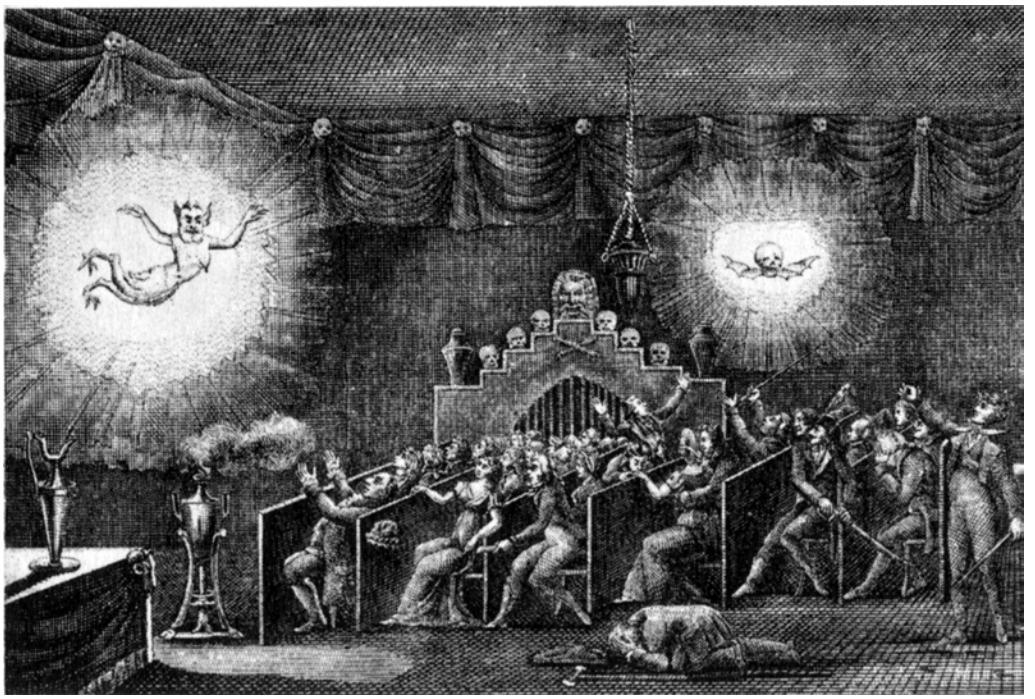
114. Repare-se que os aparatos descritos por Crary delegam no observador a produção dessas fantasmagorias, dependendo vários deles da persistência retiniana das imagens para que o efeito pretendido possa ter lugar. Como elemento distintivo também a alternativa de um espectador móvel — e já não estático, como na *camera obscura* — que surge em dispositivos como o panorama é um dado importante para os argumentos de Crary.

de interacção funcional entre o corpo e a máquina onde o homem barbudo de Descartes já não tem lugar. Em termos perceptivos, o modelo da *camera obscura* centrava-se nos resultados e ignorava as interferências, preferindo um regime óptico normativo. Inversamente, a pintura moderna transformou desde muito cedo a própria percepção num processo imaginativo. Por sua vez, em concorrência directa com a invenção de uma cegueira imaginativa moderna, o gradual aparelhamento tecnológico do olho foi conduzido num mesmo sentido, completando um quadro de mudanças que só pode ser analisado como um todo. Em resultado deste processo, foram as interferências, e já não a transparência, que se viram colocadas no âmago do processo imaginativo.

Mantendo ainda o modelo da *camera obscura* como contraponto, assinale-se a verdadeira inversão da relação entre a imagem e o mundo, entre o destino e a origem das imagens que ofereciam já, por seu lado, alguns outros conhecidos dispositivos ópticos pré-modernos. Veja-se o caso seiscentista da *lanterna mágica,* à época por vezes também designada *taumaturgo*[115]*,* criação por alguns atribuída a Christiaan Huygens e que terá sido mais tarde retomada pelo jesuíta Athanasius Kircher[116], como se pode comprovar pela segunda edição, publicada em 1671 **[fig. 17]**, do seu extraordinário livro *Ars magna lucis et umbrae* (1646), obra que se encontra na confluência de uma longa tradição

115. Em reconhecimento do seu poder mágico, pois o taumaturgo é aquele que faz milagres.

116. Athanasius Kircher (c. 1601-1680). De acordo com Laurent Mannoni, no seu estudo sobre as origens do cinema — *Le Grand art de la lumière et de l'ombre: Archéologie du cinéma* (1995) —, a lanterna mágica não é uma criação de Kircher, como este afirmarva, mas sim de Christiaan Huygens (1629-1695), o famoso inventor do relógio de pêndulo que terá sido também o primeiro "a estudar, aperfeiçoar, fabricar, vender e difundir a lanterna mágica na Europa" (44). Embora a reclamação do padre jesuíta seja ilegítima, a verdade é que Huygens terá receado o potencial carácter populista e anti-científico da sua invenção — que acreditava capaz de arruinar até a sua boa reputação em certos círculos — e terá sido por isso o seu contemporâneo Kircher o primeiro a tirar oportuno partido, de forma sistemática, da força da lanterna mágica como produtora de fantasmagorias. Kircher fazia assim justiça à sua fama de charlatão, ainda que na pele de sábio, assim como ao fascínio pela óptica e pelo grotesco que encontramos no seu *Ars magna lucis et umbrae* (1646) e em outras obras, como veremos no próximo capítulo. A propósito do lugar de Kircher nesta história da lanterna mágica, deve-se confrontar uma vez mais Mannoni (1995: 44ss), que cita, bem a propósito, Descartes, numa carta de 1643 — "Le Jésuite [Kircher] a quantité de forfanteries, il est plus charlatan que sçavant" (Mannoni, 1995: 45) —, mas que não deixa de sublinhar a importância do padre jesuíta em todo o processo, chegando a classificar o seu livro *Ars magna lucis et umbrae* como "verdadeiro monumento na história do pré-cinema" (30). Podemos encontrar uma versão ligeiramente diferente desta história em *Deep Time of The Media* de Zielinski (ver 134ss), o qual parece atribuir a Kircher um papel mais central.em todo este processo.





Figs. 18 e 19 — As *fantasmagorias* de Robertson em duas gravuras da época.

ligada à força criadora da luz e dos espelhos, dos reflexos e das sombras. Essa lanterna mágica que Kircher reclamava como invenção sua pode ser descrita como um dispositivo que projectava sobre um ecrã, ou seja, no mundo exterior, entre os objectos oferecidos à percepção, uma imagem pintada sobre uma lâmina de vidro, isto é, uma criação imaginária", funcionando assim no sentido oposto da *camera obscura* do Renascimento (Milner, 1982: 13). Com efeito, o nascimento da imaginação criativa foi acompanhado a par e passo pela crescente multiplicação de dispositivos ópticos que vieram baralhar as nossas certezas perceptivas. Todavia, tais aparatos não se limitavam a alterar os regimes perceptivos ou a modificar a nossa ideia do mundo. À sua maneira, faziam eles próprios mundo, abandonando os regimes fundados na *mimesis* para afirmarem a potência criadora dos espelhos e da imaginação. Parece-nos que é nesse mesmo sentido que Max Milner[117] nos propõe a recuperação das *fantasmagorias* de Robertson[118] **[figs. 18 e 19]**, encenadas nos anos derradeiros do século XVIII num velho convento de Paris, cidade então em ebulição. As fantasmagorias do belga, produzidas com o auxílio de um dispositivo a que chamou *fantascope* — inspirado na lanterna mágica seiscentista que, aperfeiçoada e aligeirada, se tinha entretanto popularizado por toda a Europa —, poderão ajudar-nos a compreender o modo como o repovoamento do imaginário também se fez através do maravilhoso tecnológico da ciência e da fascinação que nele tem origem, assim como o seu contributo para os fundamentos de uma nova imaginação capaz de transfigurar as coisas do mundo:

117. Ver *La Fantasmagorie: Essai sur l'optique fantastique* (1982).

118. Milner considera as condições em que tal espectáculo terá sido posto em prática, no final do século XVIII, pelo belga Étienne-Gaspard Robert (ou simplesmente Robertson, o nome que adoptou e pelo qual ficou conhecido). Instalado em Paris na última década de setecentos, como também relata Mannoni (1995: 135-168), Robertson irá organizar, no cenário perfeito de um velho claustro situado nas ruínas do antigo *Couvent des Capucines*, o seu espectáculo de fantasmagorias, em boa parte inspirado na actualidade da época, tirando assim partido do ambiente que se respirava na capital francesa, uma cidade revolucionária e revolucionada e que em muitos aspectos oferecia já *verdadeiras* fantasmagorias colectivas. Em termos técnicos, a inovação posta em prática por Robertson, na sua adaptação das modificações que outros entretanto introduziram a partir do legado de Huygens e Kircher, passava pela incorporação de um engenhoso dispositivo que, colocado sobre carris, permitia a movimentação da lanterna mágica para trás e para a frente. Tal dispositivo conjugado com um sistema de lentes ajustáveis e alguns efeitos sonoros propícios ao ambiente do velho convento, foi o principal contributo técnico para o sucesso das suas fantasmagorias. Mas se o termo fantasmagoria serviu como designação, na charneira entre os séculos XVIII e XIX, para um popular espectáculo de ilusão óptica que encontrou outros desenvolvimentos depois de Robertson, terá perdido desde então essa ligação mais directa e literal para passar a viver de sentidos metafóricos variados.

> Esta nova forma de imaginação, só os dispositivos ópticos aperfeiçoados ao longo do século XVIII e transferidos por Robertson, entre outros, do domínio da "physique amusante" para o domínio do espectáculo, deixam descrevê-la, porque eles permitem que se pense a relação fascinante e deceptiva que existe entre a realidade e a consciência que a reflecte, a deforma ou a transfigura. (Milner, 1982: 23)

As fantasmagorias ópticas e todos os derivados que se lhes seguiram, uns mais antigos do que outros— e que vão, por exemplo, dos novos regimes abertos pela fotografia à afirmação do cinema como *grande arte da luz e da sombra* —, instalaram uma incerteza perceptiva que é essencial para se enquadrar o nascimento da imaginação criativa. Até certo ponto, só a ligação entre a imaginação e a óptica, entre a imaginação criativa e o olho produtor nos poderá oferecer a chave para o segredo desta imaginação que o século XVIII nos deixou como legado.

Se juntarmos num mesmo plano a invenção da imaginação criativa com a descoberta do olho-cérebro e o papel dos dispositivos de aparelhamento óptico, por natureza criadores de fantasmagorias, depressa compreenderemos que muito antes do aparecimento da fotografia, por volta de 1840, já as condições para a afirmação moderna da imaginação estavam consolidadas como corte com o modelo renascentista da *camera obscura*. É por esse motivo que a ideia de que coexistem, na modernidade, dois modelos opostos — um de ruptura com os regimes ópticos anteriores e um outro de continuidade — parece difícil de sustentar. Não negamos que os novos dispositivos ópticos possam ter evoluído *tecnicamente* em continuidade com aparatos anteriores e que exista, por isso, uma genealogia comum, não apenas tecnológica, diga-se. Parece-nos tão-só que o corte que a ideia moderna de imaginação representa deve ser olhado no cruzamento de vários planos — do aparelhamento popular do espectador à *alucinação* exclusiva do pintor ou ao *olho interior* do poeta — que concorrem para um mesmo resultado. Na verdade, entre as práticas de representação que se instalaram num terreno mais popular[119] e a arena experimental — e, em

119. Como são os casos da fotografia e, depois, do cinema, ou ainda todos esses aparatos ópticos

parte, exclusiva — da arte moderna não haverá diferenças assim tão significativas no que respeita aos regimes oculares em jogo. Ambas ensaiam uma ruptura com os modelos clássicos, contribuindo cada uma a seu modo para a instauração de um novo paradigma ocular. É justamente nesse sentido que Crary argumenta que o impacto social e cultural da *ruptura* da arte modernista é bem menor do que aquilo que nos querem fazer crer[120]. Essa ruptura, ao invés de se concentrar como coisa separada nas margens de uma cultura visual hegemónica, acontecerá antes no seu próprio seio e Crary acredita por isso que é na sobreposição de uma teia mais complexa de acontecimentos que se deve analisar aquilo a que chama *modernização da visão* (e que nós preferimos considerar como parte da construção/afirmação da ideia moderna de imaginação). Não haverá lugar para um determinismo tecnológico ou científico que explique o aparecimento dos novos regimes da visualidade nem estes serão exclusivamente dependentes da invenção conceptual e abstracta de uma nova ideia de imaginação. A imaginação criativa dos modernos resulta igualmente da sua experimentação na matéria de que se fazem as coisas — da língua na literatura à cor na pintura). Em suma, a imaginação — e em particular esse tipo de imaginação que faz uso da cegueira — só é possível também como experiência operativa.

---

que pertencem a uma arqueologia do cinema e das indústrias do entretenimento.

120. Numa tese que deverá ser completada com aquilo que é, de certa maneira, o seu prolongamento em *Suspensions of Perception: Attention, Spectacle, and Modern Culture* (2000), obra onde Jonathan Crary analisa, para um período que vai dos finais do século XIX aos primeiros anos do século XX , as ligações entre aquilo a que chama a modernização da subjectividade e a correspondente industrialização da percepção. De acordo com o próprio autor, *Techniques of the Observer* trata da emergência das condições que permitiram o nascimento do espectador moderno, muito em resultado de uma *psicologização* da visão (e da percepção em geral) e de uma incorporação dos dispositivos, enquanto que este outro livro se centra nas consequências dessa mudança (ver 2000: 4). Em complemento às ideias que definem o espaço da subjectivação moderna do espectador através de uma caracterização da experiência que a toma como fragmentária, dispersa e traumática (ver o espectador distraído e o s*hock* em Benjamin, por exemplo), Crary defende em *Suspensions of Perception* que se deve pensar no espectador moderno dando especial relevo à atenção perceptiva. Esta última, tão voluntária quanto disciplinada, será mesmo fundamental para se compreender os paradoxos da subjectivação moderna do espectador, encaixada entre o carácter totalitário do espectáculo e a liberdade individual, entre a cultura de massas e a ideia de uma imaginação interior. Ora, em *Suspensions of Perception*, Crary reafirma a ideia de que a arte moderna aconteceu no seio de *um campo já reconfigurado de técnicas e discursos* sobre a visualidade, a percepção e o papel do espectador; isto é, para si, as obras de arte do modernismo são as consequências de tal mudança e não os seus agentes. No entanto, Crary não deixa de escolher a pintura de Manet, Seurat e Cézanne como exemplos significativos dessa mudança de paradigma e, ainda que Crary procure retirar à arte qualquer estatuto privilegiado neste processo, deve-se ter em boa conta que a obra destes pintores não tenha podido escapar-lhe como tópico de análise.

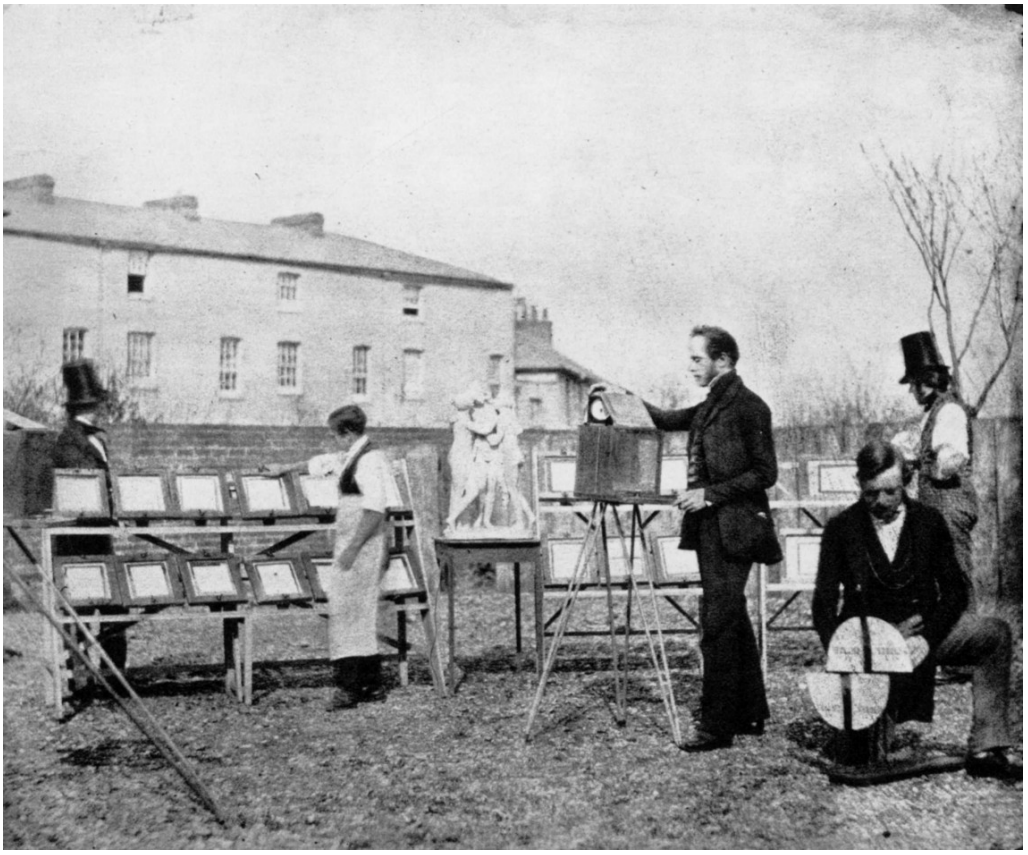


Fig. 20 — William Henry Fox Talbot e Nicolaas Henneman, *The Reading Establishmen*t [O estúdio fotográfico de Reading], c. 1846, calótipo [detalhe].

A fotografia — que aqui escolhemos como exemplo do exercício tecnológico dessa imaginação moderna (e *cega*)[121] — foi olhada desde muito cedo como uma espécie de reencarnação mecânica, em todo o seu esplendor, do modelo da *camera obscura*, e é nesse âmbito que, por exemplo, *o lápis da natureza*[122]

121. É verdade que a fotografia veio anular a inseparabilidade de que fala Crary, herdada do modelo da *camera obscura*, entre o observador e o dispositivo, e sabe-se como os novos aparatos da fotografia eram, na sua essência *perceptiva,* independentes do observador, encontrando-se mascarados como intermediários transparentes e incorpóreos entre este e o mundo (ver Crary, 1990: 136). Pode por isso parecer, à primeira vista, que a escolha da fotografia se situa em contra-corrente às teses de Crary em *Techniques of the Observer*; no entanto, ainda que a fotografia não dê corpo ao momento de ruptura que tantas vezes lhe é atribuído, representa inegavelmente uma outra *máquina* capaz de desintegrar a subjectividade unitária de que fala Crary (ver 1990: 113); máquina essa que, para além do mais, ao instituir o modelo funcional da caixa negra, traz consigo uma nova e inesperada surpresa — transcendência, dir-se-ia, em alguns contextos — operativa.

122. *The Pencil of Nature* é o título de uma obra inacabada do pioneiro da fotografia William Henry Fox Talbot (1800-1877), publicada em fascículos entre 1844 e 1846.

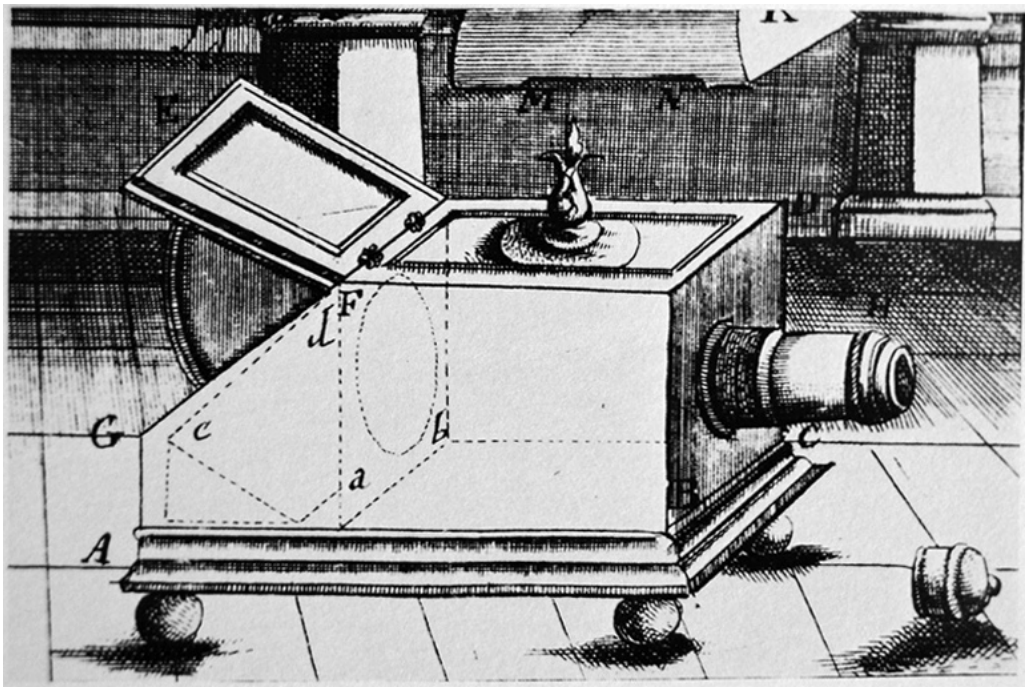


Fig. 21 — Johann Zahn, *Camera obscura portabilis*, 1685.

de Fox Talbot surge como sinal de uma crença na naturalidade da *objectiva* fotográfica. Durante algum tempo a fotografia sustentou a ilusão de se ter encontrado, finalmente, um olho capaz de alcançar uma verdade absoluta. Os novos aparatos fotográficos eram uma versão mecânico-química das *camera obscuras* portáteis em voga no século XVIII **[fig. 21]** mas com uma diferença fundamental: (quase) autónomos em termos funcionais, os aparelhos da fotografia mascaravam-se como *intermediários transparentes e incorpóreos entre o observador e o mundo*[123]. Todavia, a promessa de transparência da fotografia como lápis da natureza e mediador neutral da nossa relação com o mundo não se viria a confirmar.

Desde os seus primórdios, a fotografia desenvolveu uma autonomia funcional assente no *modelo da caixa negra* (*black box*)[124]. Entender o dispositivo

123. Jonathan Crary sublinha o modo como os aparatos fotográficos anularam a inseparabilidade entre o dispositivo e o observador, embora lance a hipótese de que "a fotografia derrotou o estereoscópio como modo de consumo visual também porque recriou e perpetuou a ficção de que o «livre» assunto da *camera obscura* ainda era viável" (1990: 133). Nós sugerimos, por outro lado, que a fotografia só aparentemente recriou essa *ficção*.

124. Modelo que introduzimos aqui a partir da cibernética (ver Flusser: 1983) e a que regressaremos na parte final deste trabalho.

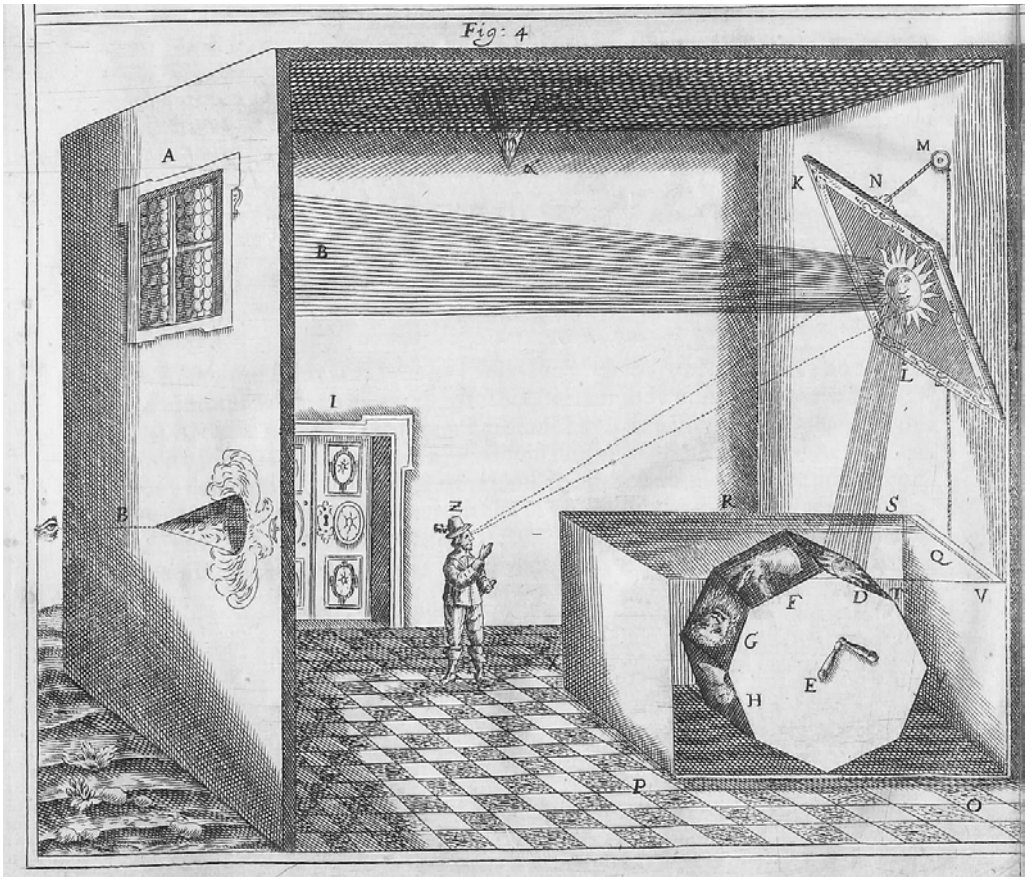


Fig. 22 — Athanasius Kircher, *Magia catóptrica*, *Máquina que transforma os homens em animais (Metamorfosis, I, II, III)* ,1646.

fotográfico como uma caixa negra é fazê-lo corresponder a um tipo de funcionamento que desenha uma zona de sombra — entre o *input* (o disparar da câmara) e o *output* (a obtenção do *cliché*) — que impede de *ver* (compreender) o processamento da informação e sugere portanto uma cegueira operativa do fotógrafo. Ora, esta operação cega que marca o acto fotográfico é razão para considerarmos o momento da formação da imagem fotográfica como um acontecimento de dupla *revelação*: o da revelação química da imagem e o da surpresa da sua aparição. A fotografia, como qualquer outro processo tecnológico em regime de caixa negra, move-se estranhamente entre a simplicidade dos seus procedimentos e a opacidade do seu funcionamento. Por tudo isto, pese embora a fotografia aproxime os meios aos fins e a mecânica à estética, fundando-se em princípios automáticos para a criação das suas imagens,

não parece aceitável reduzi-la a uma pretensa objectividade — repare-se como se chama *objectiva* ao conjunto de lentes da câmara —, precisamente porque a fotografia faz do automatismo, com a abertura ao indeterminado que o caracteriza, a sua natureza primeira.

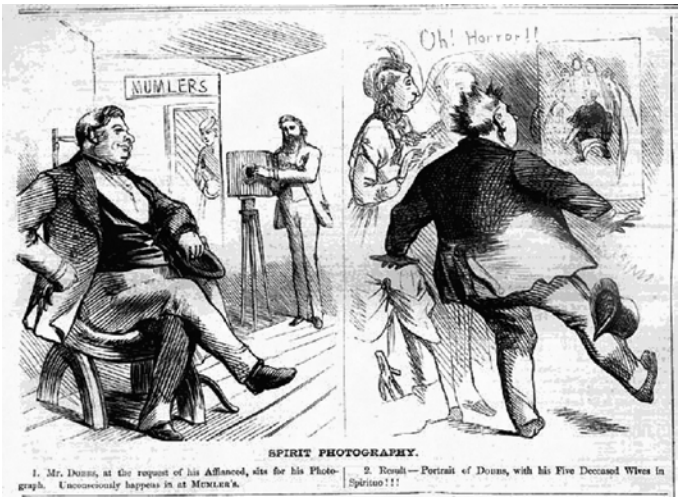
Nesse sentido, as diferentes formas de adivinhação e magia que se fundam na observação de superfícies reflectoras[125] podem ajudar-nos a explicar como desde a antiguidade — pelo menos até outros dispositivos ópticos terem ocupado o seu lugar — o espaço do espelho, que é aberto por natureza, serviu para a inscrição de acontecimentos futuros, de pessoas ausentes ou mortas, de outros mundos, mais ou menos ocultos, mais ou menos distantes. Á semelhança das nuvens, os espelhos são lugares de projecção da imaginação. Os espelhos produzem os seus monstros, as suas figuras fantásticas e os seus fantasmas, por vezes literalmente **[fig. 22]**. A invenção da fotografia veio apenas dar consistência ao sonho de poder captar de forma perene essas imagens *que existem em algum lado* e apenas esperam pelo olhar da câmara para se revelarem[126].



Fig. 23 — Cartão comercial de Édouard Isidore Buguet, fotógrafo, Paris, 1875.

O funcionamento obscuro do dispositivo fotográfico — do ponto do vista do fotógrafo mas sobretudo do espectador — permitiu entre outros aspectos que cedo se tenham descoberto as suas potencialidades escondidas, sinalizadoras da presença do oculto e de tudo aquilo que de inexplicável o próprio *medium* fotográfico se mostrava capaz de produzir (ou encenar), tornando visível o invisível. Depois de 1860 e até às primeiras décadas do século XX a utilização da fotografia como forma popular de representação do oculto, com os seus espíritos e os seus fluidos, é sinal desse elo de ligação entre o funcionamento obscuro do dispositivo e a possibilidade deste se tornar meio de *revelação*, umas vezes por ingenuidade outras por manipulação

125. Ver Jurgis Baltrušaitis, em *Le Miroir: Essai sur une légende scientifique, révélations, science fiction et fallacies* (1978, principalmente pp. 180-213), que consultámos na sua versão em castelhano.
126. Em relação a este aspecto cf. Milner (1982: 95ss; 166).



1. Mr. DOBBS, at the request of his Affianced, sits for his Photograph. Unconsciously happens in at MUMLER'S.

2. Result — Portrait of DOBBS, with his Five Deceased Wives in Spirituo!!!



Figs. 24 e 25 — "Spirit Photography", caricatura publicada no *Harper's Weekly*, Nova Iorque, em 8 de Maio de 1869 [em cima]; William H. Mumler, "Master Herrod and his double", c. 1870, albumina de prata, 9.4x6.4 cm [em baixo].

ou embuste[127]. As fantasmagorias fotográficas dessa época, realizadas com ou sem câmara, foram antes de mais a prova substancial de que a fotografia corporizava um olho potencialmente enganador. A fotografia ajudava, inventava ou fabricava a natureza, contrariando as suas promessas de transparência e neutralidade assim como a ideia de que a imagem fotográfica seria uma *mensagem sem código*[128]. Esta história paralela do *medium* fotográfico é fundamental para se completar alternativamente o quadro dos seus usos mais convencionais e, pela sua importância para a compreensão de alguns dos modelos de delegação operativa nos dispositivos, a ela regressaremos em próximo capítulo. Por enquanto, diremos que à prometida objectividade do olhar da fotografia se deve juntar não apenas uma subjectividade fotográfica mas também uma certa transcendência tecnológica do dispositivo que tem origem no seu regime de funcionamento em caixa negra. Acrescentaremos ainda que alguns dos usos ambivalentes da fotografia — como instrumento de uma mediação técnica com o mundo —, sobretudo na segunda metade do século XIX, em áreas como a psicologia ou a parapsicologia, a ciência ou o ocultismo, poderão ser também úteis para a descoberta dessa *metafísica tecnológica*[129] dos dispositivos que se expressa através de uma opacidade funcional.

O regime óptico da caixa negra fotográfica só aparentemente tem alguma coisa a ver com o modelo clássico da *camera obscura*. Se este último era um modelo de verdade e transparência, com a caixa negra temos um regime de ocultação em que o dispositivo afirma uma autonomia e exprime a *sua capacidade de imaginar* — para regressar à terminologia que nos conduziu até aqui. No início do século XIX, como temos insistido, o olho já não representa um modelo autoritário e normalizado de relacionamento com a realidade, encontrando-se consolidado um terreno fértil para o aparecimento de outras *câmaras* — como é o caso da fotográfica —, menos subordinadas às questões

127. Para uma história destes usos da fotografia, ver o excelente catálogo *The Perfect Medium: Photography and the Occult* (Apraxine, *et al*., Eds., 2005).
128. Ver Martin Jay (1993: 126ss); ao utilizar esta expressão, Jay alude a um texto de Roland Barthes — "Le Message photographique" (1961) —, em que este se refere à fotografia como perfeita analogia da realidade e que dispensa, por isso mesmo, qualquer codificação (ver Barthes, 1961: 17 ss).
129. No sentido de algo que opera no dispositivo de um modo que nos transcende, acontecimento invisível e até certo ponto incompreensível e surpreendente.

da representação e da transparência. À época do seu surgimento, a fotografia limita-se portanto a dar um corpo tecnológico a um modelo que já se encontra a ser experimentado há várias décadas. Com o seu testemunho como dispositivo especular, no sentido da passagem de *A República* de Platão que utilizámos como epígrafe ainda há pouco[130], a fotografia revela-se como espelho capaz de criar *objectos aparentes, desprovidos de existência real*. Aliás, todos os mecanismos ópticos serão espelhos em potência, mostrando-se nessa qualidade capazes de uma imaginação autónoma e produtora, porque *o espelho imagina e é força e potência da imaginação*.

É essa autonomia operativa do dispositivo que permitirá à fotografia — e depois, de um modo mais complexo, ao cinema — introduzir em definitivo um princípio sem o qual a noção de imaginação cega, sobretudo após a deriva tecnológica dos regimes ópticos, não se poderia completar. Referimo-nos, como é fácil de adivinhar, ao *inconsciente óptico*.

*

Naquilo que é um sublinhado da sua crença na emancipação da imaginação através dos aparatos técnicos, Benjamin menciona na sua "Pequena história da fotografia" (1931)[131] que "a mais exacta das técnicas é capaz de dar um valor mágico às suas realizações" pelo que o observador se sentirá compelido

130. Fragmento do diálogo que agora transcrevemos de modo mais alargado: "— Mas vê lá que nome vais dar ao seguinte artífice.¶ — A qual?¶ — Ao que executa tudo o que sabe fabricar cada um dos artífices per si.¶ — É habilidoso e espantoso o homem a que te referes!¶ — Ainda é cedo para o afirmares; em breve o dirás mais ainda. Efectivamente, esse artífice não só é capaz de executar todos os objectos, como também modela todas as plantas e fabrica todos os seres animados, incluindo a si mesmo, e, além disso, faz a terra, o céu, os deuses e tudo quanto existe no céu e no Hades, debaixo da terra. ¶ — É um sábio de espantar, esse a que te referes. ¶— Duvidas? Ora diz-me lá: parece-te que não pode existir, de todo em todo, um artífice desses, ou que, de certo modo, pode existir o autor de tudo isso, e de que outro modo não pode? Ou não te apercebes de que, de certa maneira, tu serias capaz de executar tudo isso?¶ — E que maneira é essa?¶ — Não é difícil — esclareci eu — e variada e rápida de executar, muito rápida mesmo, se quiseres pegar num espelho e andar com ele por todo o lado. Em breve criarás o sol e os astros no céu, em breve a terra, em breve a ti mesmo e aos demais seres animados, os utensílios, as plantas e tudo quanto há pouco se referiu.¶ — Sim, mas são objectos aparentes, desprovidos de existência real.¶ — Atingiste perfeitamente o ponto que eu precisava para o meu argumento. Com efeito, entre esses artífices conta também, julgo eu, o pintor. Não é assim?" (Platão, *A República*: 596b-d).

131. "Kleine Geschichte der Photographie" (1931).

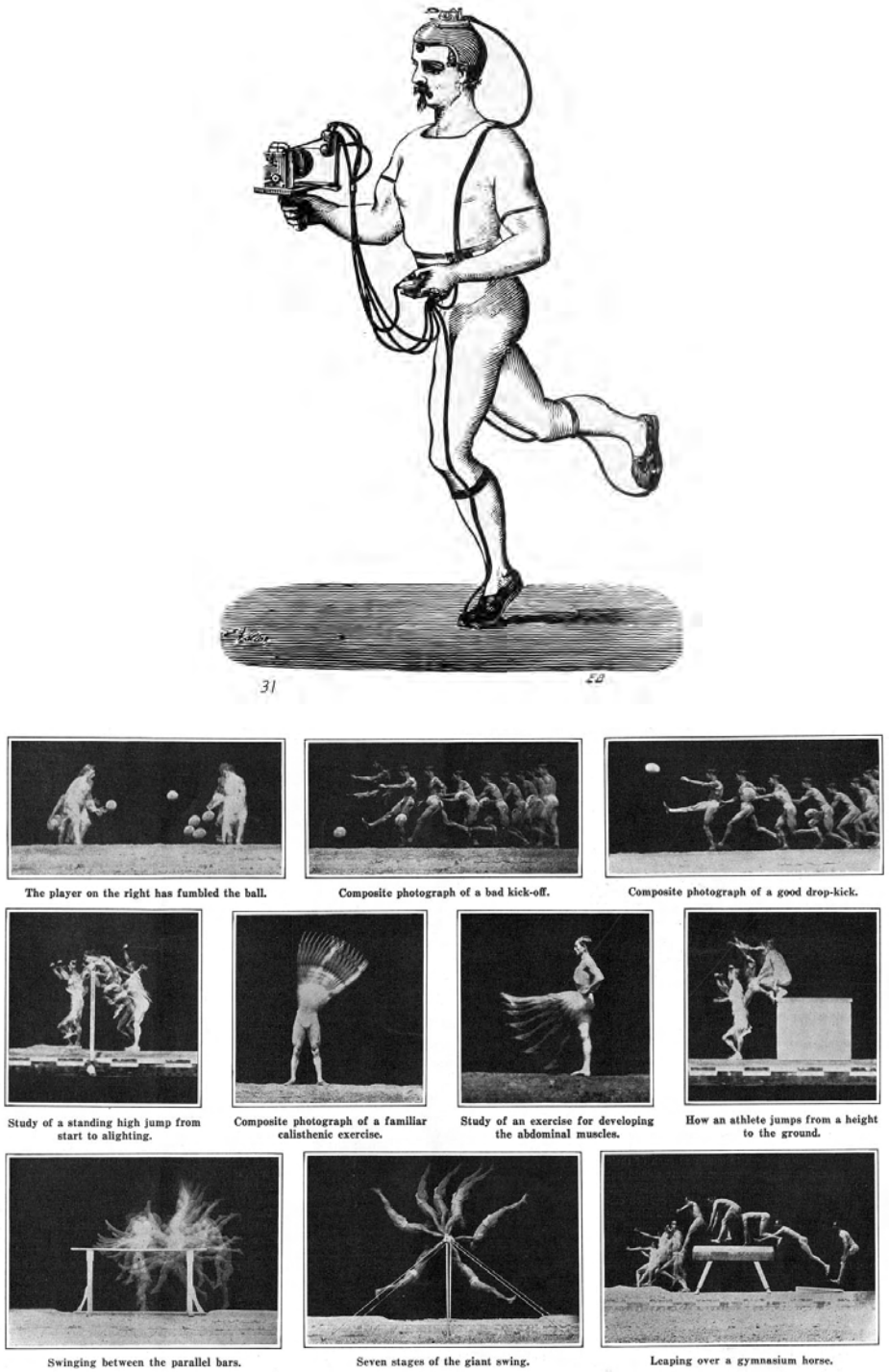
a procurar numa fotografia não apenas o calculismo que a sua produção terá exigido mas igualmente "a ínfima centelha de acaso, o aqui e agora com que a realidade como que consumiu a imagem" (246). Benjamin acreditaria que da mesma forma que as ciências encontraram a sua liberdade instrumental secularizando-se, podia a imaginação emancipar-se dos fins puramente estéticos recorrendo à tecnologia[132]. É precisamente por isso que o trecho seguinte do texto de Benjamin, onde se conjuga a autonomia operativa do dispositivo com a sua capacidade de desacreditar o modelo visual da *camera obscura* emancipando a imaginação, é extraordinário na sua definição do papel produtivo do olho fotográfico:

> A natureza que fala à câmara é diferente da que fala aos olhos. Diferente sobretudo porque a um espaço conscientemente explorado pelo homem se substitui um espaço em que ele penetrou inconscientemente. Se é vulgar darmo-nos conta, ainda que muito sumariamente, do modo de andar das pessoas, já nada podemos saber da sua atitude na fracção de segundo de cada passo. Mas a fotografia, com os seus meios auxiliares — o retardador, a ampliação — capta esse momento. Só conhecemos este inconsciente óptico através da fotografia, tal como conhecemos o inconsciente pulsional através da psicanálise. As particularidades estruturais, os tecidos das células, com os quais a técnica e a medicina costumam contar — tudo isto tem, originalmente, mais afinidades com a câmara fotográfica do que a paisagem expressiva ou o retrato que reflecte a alma do retratado. Ao mesmo tempo, porém, a fotografia revela com este material os aspectos fisionómicos, mundos de imagens que habitam o infinitamente pequeno, suficientemente interpretáveis e ocultos para encontrarem o seu lugar nos sonhos diurnos, mas agora, grandes e formuláveis, tornam visível a diferença entre a técnica e a magia enquanto variável totalmente histórica. (Benjamin, 1931: 246-247)

Benjamin retomará esta questão a propósito do cinema e do *ralenti*, numa muita citada passagem de "A obra de arte na época da sua possibilidade de reprodução técnica" (1936)[133], sem grandes alterações em relação ao texto

132. Cf. Buck-Morss (1989: 144-145).

133. "Das Kunstwerk im Zeitalter seiner technischen Reproduzierbarkeit", passagem que transcrevemos de seguida: "Assim se torna evidente que a natureza que fala à câmara é diferente da que fala aos olhos. Diferente sobretudo porque a um espaço conscientemente explorado pelo homem se substitui um espaço em que ele penetrou inconscientemente. Se é vulgar darmo-nos conta, ainda que muito sumariamente, do modo de andar das pessoas, já nada podemos saber da sua atitude na fracção de segundo de cada passo. Se é verdade que, genericamente falando, o gesto de pegar



Figs. 26 e 27 — Étienne-Jules Marey, *Corredor munido de aparelhos destinados a registar os seus diversos movimentos*, 1873 [em cima]; Étienne-Jules Marey, "The Human Body in action", cronofotografias, *Scientific American*, 1914 [em baixo].

anterior. A referência que noutra altura fizemos à evidência da espessura do *medium* no cinema[134] completa-se assim com este inconsciente óptico que é, através de um efeito *sobrenatural*[135] apenas admitido pela câmara, instrumento de descoberta de motivos antes desconhecidos.

A câmara constrói um espaço no qual se penetra inconscientemente e dota o ser humano de uma agudeza perceptiva sem precedentes, numa transfiguração que é ao mesmo tempo, contraditoriamente, *mágica* e *científica*. Porém, e ainda que lhe reconheça um efeito sobrenatural, Benjamin vê revelar-se nesta descoberta inconsciente *uma capacidade mimética que é menos mágica do que científica* (Buck-Morss, 1989: 294) e que tem origem nas novas tecnologias onde o operador de câmara pode ser comparado a um cirurgião que penetra operativamente no material[136]. O carácter fragmentário e descentrado desta experiência do operador aponta directamente ao tecido nervoso, reforçando a potência e a autonomia produtivas da imaginação, as quais se expressam inconscientemente e em dependência directa do carácter plástico do próprio *medium*. A emancipação da imaginação só poderia ter lugar através desta conexão entre o tecido nervoso e o poder produtivo das suas faculdades criativas, pelo que a cognição, em resultado da transformação operada pelos novos regimes ópticos da tecnologia, deixaria de ser meramente contemplativa para se ligar, enquanto aspecto político dessa nova imaginação, à acção[137].

A alusão de Benjamin à cientificidade das imagens tecnológicas,

---

no isqueiro ou na colher nos é familiar, já pouco ou nada sabemos do que de facto se passa entre a mão e o metal, para já não falar das oscilações que este processo acusa, segundo a disposição com que estamos. Aqui intervém a câmara com os seus meios auxiliares, *plongés* e *contreplongés*, interrupções e imobilizações, retardador e acelerador, ampliação e redução. É ela que nos inicia no inconsciente óptico, tal como a psicanálise no inconsciente pulsional" (Benjamin, 1936: 233-234).

134. Ver pp.122-124.

135. A expressão é do próprio Benjamin, que cita Rudolf Arnheim a propósito do efeito do retardador no cinema, recurso que nos permite descobrir nos motivos conhecidos do movimento, "outros totalmente desconhecidos, «que não funcionam de modo algum como retardamento de movimentos mais rápidos, mas têm o efeito de movimentos singularmente deslizantes, pairando no ar, sobrenaturais»" (1936: 233).

136. "Numa palavra: ao contrário do mágico (que ainda vive no médico), o cirurgião renuncia no momento decisivo a colocar-se perante o doente de homem para homem; antes penetra nele operacionalmente. O mágico e o cirurgião comportam-se como o pintor e o operador. O pintor observa no seu trabalho uma distância natural em relação à realidade do seu objecto; o operador, pelo contrário, penetra profundamente nas malhas da realidade dada. As imagens obtidas por ambos são totalmente diferentes. A do pintor é um todo, a do operador compõe-se de múltiplos fragmentos que voltam a reunir-se de acordo com uma lei nova" (Benjamin, 1936: 229).

137. Ver uma vez mais Buck-Morss (1989: 297).



Fig. 28 — Étienne-Jules Marey, P*lano inclinado, ângulo de 20 graus*, 1901; prova a partir do negativo original em vidro, 10x15 cm.

porventura menos mágicas do que os elementos miméticos das velhas analogias e correspondências da pintura, recorda sem dúvida o seu texto "Experiência e pobreza" (1933)[138] e a defesa que aí encontramos de um radical encontro com as possibilidades positivas da barbárie. Pressente-se em tudo isto, porém, a marca da contradição maior da obra de Benjamin, e que é também, curiosamente, uma das suas maiores forças: a opção dialéctica por uma visão progressista da história e a defesa simultânea de um certo efeito redentor do passado, da memória e das pequenas coisas do quotidiano — bem saliente, por exemplo, nos seus textos sobre a infância berlinense, o coleccionador ou a biblioteca. Por isso, em Benjamin, o fim da aura da obra de arte é não apenas o início de uma nova história para a arte mas o fim de um certo mundo, talvez mágico na sua natureza.

Embora as suas posições em relação a este problema possam ser lidas de diferentes maneiras, parece difícil que perante os novos dispositivos tecnológicos de produção da imagem Benjamin não tenha intuído também o nascimento de um novo tipo de *correspondências e analogias mágicas*, até porque haverá um conteúdo mágico no devir através do qual as formas miméticas de comportamento nos aproximam dos seres animados que nos rodeiam (outras pessoas, animais, plantas), assim como de outras *coisas* como *o moinho de vento ou o comboio*[139]. Encontramos nessas correspondências mágicas qualquer coisa que nos recorda como o poeta John Keats[140] terá afirmado — a acreditar no seu amigo Richard Woodhouse — que poderia *entrar* numa bola de bilhar em plena

138. "Erfahrung und Armut" (1933).
139. Ver Benjamin sobre as formas miméticas do jogo das crianças, citado por Susan Buck-Morss: "O jogo infantil está impregnado por completo de formas miméticas de comportamento, e o seu alcance não se reduz a imitar pessoas. A criança não só brinca a ser lojista ou professor, como também a ser moinho de vento ou comboio" (1989: 293).
140. 1795-1821.

deslocação, sentindo um especial prazer no seu próprio *aspecto redondo, na sua suavidade, na sua volubilidade e na rapidez do seu movimento*[141], imagem que se aproxima de uma certa noção de empatia com o assunto[142] que também podemos associar à noção deleuziana de devir. Este devir-coisa, fundamentalmente mágico, é essencial para compreendermos como a nossa relação com os objectos tecnológicos é tudo menos científica. Se necessário, a história dos primeiros tempos da fotografia (ou do cinema) poderá oferecer-nos muitos e bons exemplos da existência de um surpreendente carácter mágico que resulta da catóptrica que lhes é própria.

Se, para Benjamin, o fim da burguesia não pode ser alcançado contemplativamente — ver as ambivalentes críticas de Benjamin ao surrealismo[143], por exemplo —, devemos talvez dizer, recentrando de novo a discussão no tema deste trabalho, que recriar as falhas, os erros, os ruídos, os *glitches*[144], os acidentes e a imprevisibilidade é antecipar a reapropriação da tecnologia. Trata-se de trabalhar plasticamente com ela, acolhendo as suas falhas e os seus humores. Benjamin parece ter compreendido a necessidade absoluta de adoptar esta nova forma de funcionamento da imaginação. Daí a sua noção de inconsciente óptico.

É significativo que Agamben, como de um outro modo Deleuze, aponte o cinema — ele mesmo a máquina óptica por excelência — como o lugar onde "se devolve as imagens à pátria do gesto" (1992: 53). É nesse lugar que a imagem-movimento, no sentido em que Agamben fala do rompimento da rigidez mítica da imagem (como demonstrou ao falar de Warburg), toma finalmente corpo e se torna epifania da memória involuntária, ou experiência óptica inconsciente,

141. "He has affirmed that he can conceive of a billiard ball that it may have a sense of delight from its roundness, smoothnes volubility & the rapidity of its motion " (Richard Woodhouse sobre Keats, citado em Bate, 1963: 261).

142. Como teria demonstrado o mesmo Keats ao falar de um urso ao mesmo tempo que se comportava instintivamente como ele, movendo as mãos que assim se transformavam em garras (ver Bate, 1963: 33-34); sobre esta noção de simpatia/empatia com o assunto ver também James Engell (1981: 151-160).

143. Nomeadamente em "Der Surrealismus" (1929), onde se pressentem essas críticas, apesar do ambíguo balancear do texto.

144. *Glitch* é um termo inglês oriundo da electrónica e da informática e pode ser traduzido como *falha* ou *avaria técnica*. No entanto, como se apontará no 5º capítulo, para uma estética dos meios tecnológicos a disfuncionalidade inerente aos *glitches* pode significar um vasto universo de acção (ver 5.5.) que decorre da aceitação da falha e da avaria como dádivas experimentais.

surpreendente e muda: "o mutismo essencial do cinema (que nada tem a ver com a presença ou a ausência de uma banda sonora) é [...] gestualidade pura" (55). Só a presença tecnológica do cinema — que pode ser considerada, até certo ponto e no sentido de Greenberg, *impura* —, permitiu esta *pureza do gesto*; a mesma gestualidade pura que expõe a espessura dos meios — a sua plasticidade — e que vimos antes como depende da especificidade operativa da experimentação plástica. A espessura medial, enquanto plasticidade da imagem e força imaginativa, será um diferente modo de pensar o inconsciente óptico, rompendo assim com a rigidez e a estabilidade quase míticas da imagem e do modelo da *camera obscura*. Existe, sem dúvida, uma ligação mágica e encantatória entre a câmara, a imagem e a morte (o *rigor mortis*); mas as imagens também sabem fazer-nos sair do nosso torpor, libertando-nos do seu feitiço. Fazem-no revelando a sua potência instável, isto é, o seu próprio impensado. Esta é uma outra forma de entender a imaginação cega.

Regressando à fotografia, podemos finalmente dizer que o seu dispositivo, na cegueira imposta ao operador no momento do disparo, transforma de alguma maneira todas as fotografias em imagens residuais, em imagens que não são mais do que uma espécie de fantasma retiniano. O facto de estas operações implicarem um olhar cego — ou pelo menos um olhar que se desliga momentaneamente de qualquer referente — é sinal de um modelo funcional que admite a surpresa operativa como coisa corrente. Desligada a percepção de qualquer referente externo, esta pode *acontecer* plasticamente sem ter de prestar contas do que viu, esta pode *acontecer* como *alucinação cega*. O inconsciente óptico depende destas circunstâncias plásticas e operativas.

O inconsciente óptico surge na linhagem de um longo processo de descentramento perceptivo que adoptou a mistura e a fusão como suas. O modelo de um olho *sobrenatural,* aquele que descobre ou inventa o invisível, que encontramos tanto neste inconsciente óptico (tecnológico por natureza) como nesses outros inconscientes da alucinação cega retiniana que ocuparam Goethe, entre outros, opõe-se radicalmente ao princípio romântico de um belo que se descobre por aproximação à natureza, isto é, deixando a natureza falar. O procedimento moderno — desta modernidade segunda de que nos fala Benjamin — é tecnológico, no sentido em que é fundamentalmente artificial, fabricado,

arranjado e calculado, mesmo quando é contraditoriamente arbitrário, indeterminado, absurdo e acidental.

2.3.5. Imaginação e pensamento da arte

Como vimos, a ideia de imaginação faz-se a dada altura contra a própria ideia de imagem no sentido que lhe é dado pelos regimes normativos da visualidade. Diríamos que a ideia moderna de imaginação trata de encontrar um pensamento sem imagens ou uma imaginação sem imagens, uma *imaginação cega.* Em algumas circunstâncias essa cegueira opera literalmente[145]; noutros momentos apenas como afirmação de diferentes regimes da imaginação, mais separados das antigas metáforas da *camera obscura*.

Independentemente da tradição da filosofia que olha a imagem como coisa menor, tradição que em boa parte sustentou a cisão histórica entre dois entedimentos da imaginação, um transcendental e outro empírico, o problema da imaginação terá sido quase sempre o problema da imagem. Ainda assim, talvez se deva dizer que o problema da imaginação é mais o do pensamento do que o da imagem[146], ou, para sermos mais precisos, o problema da relação entre imagem e pensamento. Ainda que a imaginação não possa escapar ao problema da imagem, o seu âmbito será, ainda mais do que a relação entre imagem e objecto, o do problema da imagem do pensamento. Algumas das mais radicais explorações da imaginação foram justamente aquelas que procuraram uma imagem do pensamento, ou então aquelas que arriscaram associar imagem e pensamento. É certo que as imagens também são coisas, mas não necessariamente coisas que dependem de outras coisas. As imagens podem ver-se como coisas em trânsito, como *actos e não como coisas*, como "consciência *de* alguma coisa" (Sartre, 1936: 134). Nessa relação entre imagem e realidade, a imaginação oferece-se como um *espelho móvel*, um espelho de duas ou mais faces que não cessam de relacionar (cf. Deleuze, CC: 89).

145. Joseph Plateau, o inventor do *phenakisticope*, cegou de vez após olhar directamente para o sol em repetidas experiências levadas a cabo com o propósito de investigar a persistência das imagens retinianas. À época, outras figuras do meio científico acabaram por danificar irreversivelmente a visão por razões semelhantes (Crary, 1990: 141).
146. Veja-se Sartre sobre esta questão em *L'Imagination* (1936).

É neste ponto que devemos voltar a reunir pensamento e acaso, nem que seja apenas porque a determinação e a reversibilidade transformam o mundo em algo de incompatível com a imagem do pensamento. Só uma imaginação radicalmente cega pode responder à realidade do próprio pensamento. Só o desregramento da imaginação, como violência empírico-transcendental, permite essa cegueira imaginativa[147].

Esse modo de imaginar só pode por isso ser experimentado enquanto gesto intensivo, configurando uma espécie de pensamento sem imagem. É através de uma experimentação às cegas que se chega a uma imagem do pensamento. Um outro nome para essa experimentação é *imaginação cega*, porque não há imaginação sem experimentação e porque, como vimos, as funções da imaginação são plásticas e imprevisíveis por natureza. Este *pensar que acontece directamente nas coisas* é talvez aquilo a que Deleuze chamou *empírico-transcendental*. Não parece possível pensar as funções da imaginação criativa sem esta ideia de uma força que se solta não da interpretação mas sim do pensamento, do pensamento como criação, de um pensamento que se aproxima perigosamente do não-pensamento. Por isso, "as artes mostram o que é pensar, mostram como de uma compreensão não filosófica se extrai uma compreensão filosófica", escapando à imagem dogmática do pensamento. Pensar assim é pensar cegamente, imaginar assim é imaginar cegamente, "pensar é pensar o que não existe ainda, força biológica de criação" (Godinho, 2007: 55).

Só a imaginação — com a sua capacidade de obedecer aos princípios da plasticidade, da co-adaptação e da tradutibilidade, como vimos com Goethe — permite assumir um conhecimento subjectivo e, diríamos, só a experimentação, no sentido do pôr à prova os dados que se lançam, pode estimular de facto esse conhecimento. A acção do artista e a precisão dos seus instrumentos definem os limites do erro mas há um ponto a partir do qual o artista deixa de ser guiado pela sua vontade ou por esses instrumentos, há um instante a partir do qual as suas acções se desencadeiam em virtude de *causas cegas*, isto

147. "Com efeito, nada se pode dizer de antemão, não se pode pré-julgar o resultado da pesquisa [...]. Esta incerteza quanto aos resultados da pesquisa, esta complexidade no estudo do caso particular de cada faculdade nada têm de deplorável para uma doutrina em geral; ao contrário, o empirismo transcendental é o único meio de não decalcar o transcendental sobre as figuras do empirismo" (Deleuze, DR: 246).

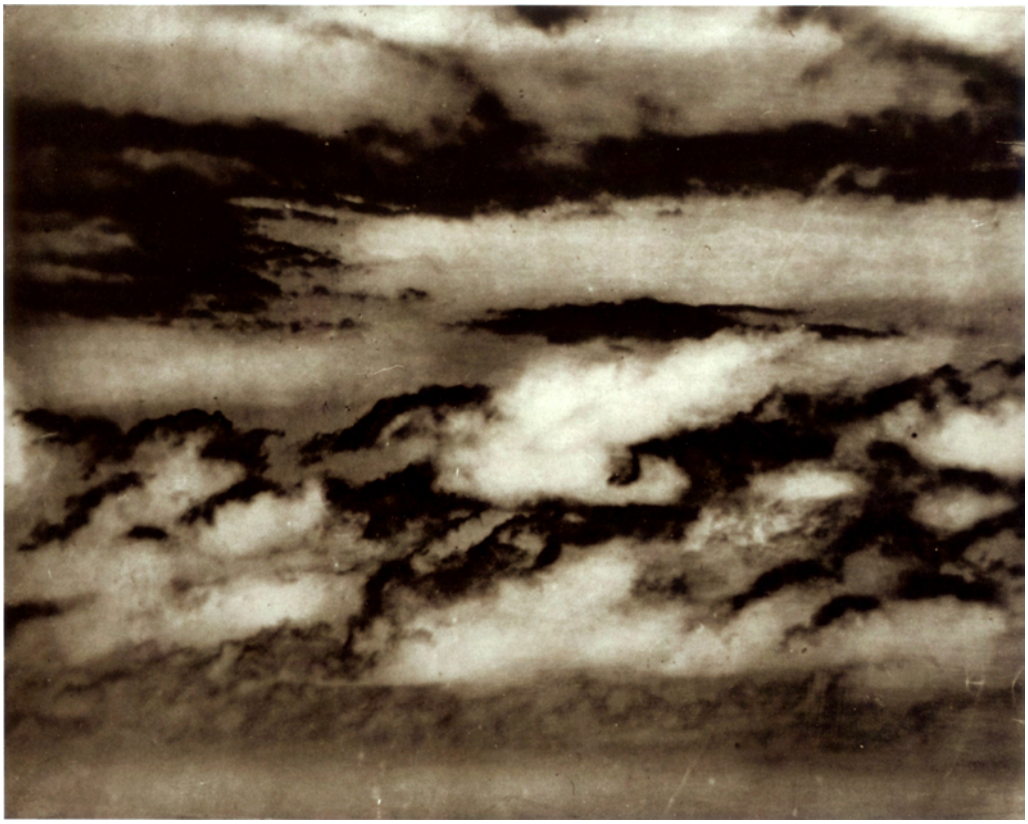
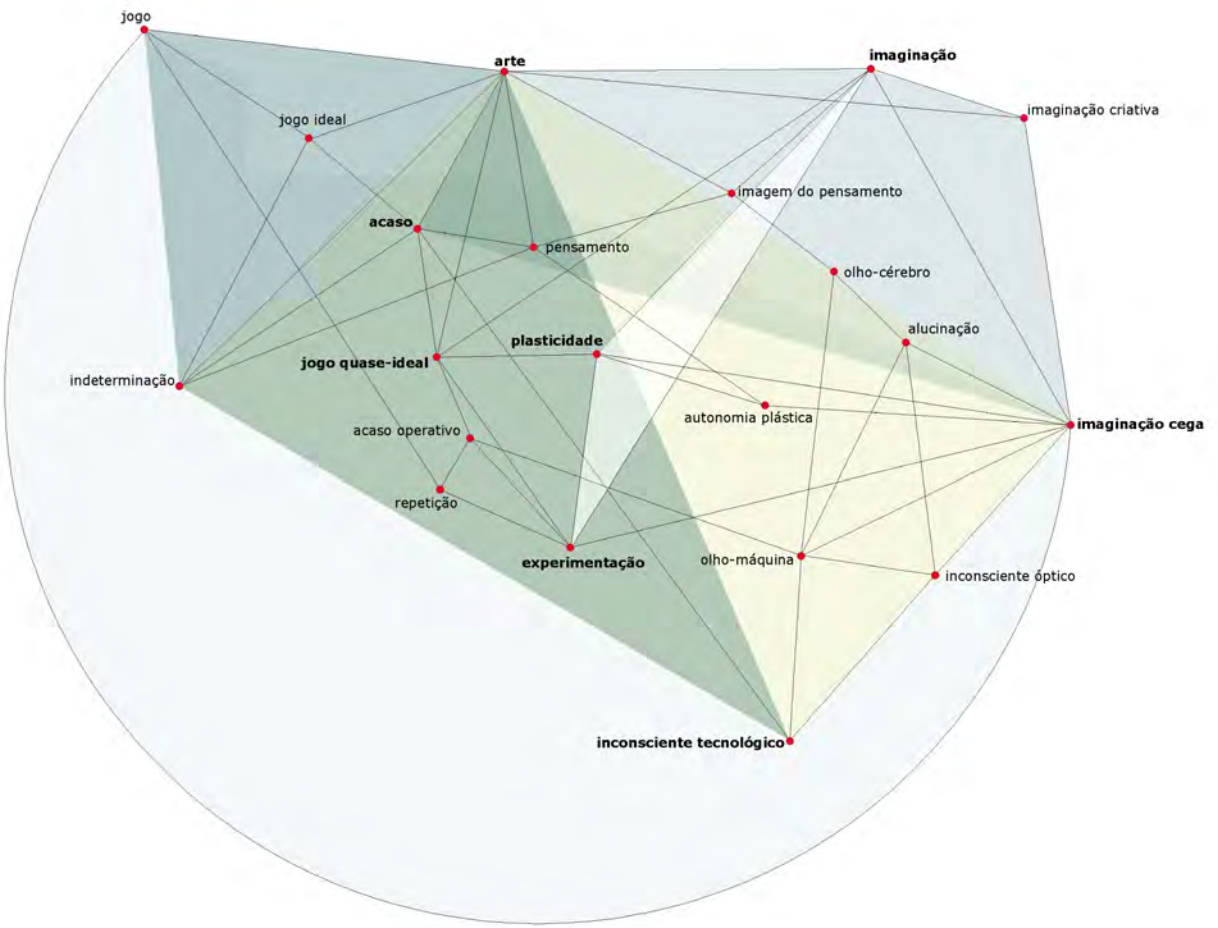


Fig. 29 — James Mudd, *Clouds*, década de 1850 [?], negativo em papel, 21.8x27.7 cm.

é, segundo causas que são independentes quer da vontade do artista quer da (im)precisão dos seus instrumentos. A probabilidade de se obter aquilo que se pretende será tanto menor quanto mais independência revelarem as séries causais em jogo. Por isso se pode comparar, por exemplo, o exercício de determinação exacta do centro de um círculo — por processos aproximativos e não geométricos — ao resultado da extracção cega de uma bola branca de uma urna que encerra uma única bola branca e uma infinidade de bolas negras[148].

Mais prosaicamente, podemos dizer que esta forma de imaginação é, em parte, aquilo que Robert Morris[149] apelidou de *fenomenologia do fazer*[150] (1970),

148. Ver Cournot (1842: 78).
149. N. 1931.
150. Ver "Some Notes on the Phenomenology of Making: The search for the Motivated" (1970), texto que retomaremos no próximo capítulo e no qual Morris defende que *o* acto de fazer, *na sua relação entre as acções e os materiais, é a parte submersa do icebergue da arte*, e que — também porque *fazer arte é muito mais do que simplesmente levar uma tarefa avante* — é por isso fundamental não esquecer como as acções da arte constituem muitas vezes elas próprias a essência dos gestos artísticos.



algo que na arte se cruza com as noções de plasticidade e de experimentação, combinando pensar e fazer num único espelho móvel de duas faces sempre em movimento. A *fenomenologia do fazer* foi durante muito tempo a parte escondida do *icebergue* da arte e a sua revelação é, portanto, autêntica confissão do impensado que também caracteriza a arte. Como enfrentar então a presença do acontecimento naquilo que é impensado e inesperado no pensamento da arte? Como encontrar na revelação própria dos dispositivos tecnológicos esse mesmo impensado, esse mesmo inconsciente como formulação possível da imaginação cega?

A primeira parte da resposta a estas perguntas, ou melhor, o caminho que seguimos até as podermos formular assim, desenha uma *constelação-problema* **[ver esquema em cima]** a partir de uma série de pontos que se associam entre si.

Pareceu-nos que reter a imagem de uma constelação em aberto era a melhor maneira de resumir o percurso percorrido desde a análise inicial da noção de jogo-ideal. Podemos e devemos atender às ligações entre os pontos e aos percursos que assim se desenham, mas não há como ignorar que esta é uma constelação que apenas pode ser lida topologicamente. Essa topologia, que se faz de noções como as de contiguidade e afastamento, fronteira e limite, abertura e fechamento, interior e exterior, continuidade e descontinuidade, entre várias outras, obrigar-nos-á a pensar também os planos que definem o espaço. Aliás, só uma interpretação espacial poderá fornecer-nos uma imagem desta constelação.

Por agora destacaremos apenas quatro desses planos. Um primeiro que rasga o encontro entre a indeterminação e o acaso inerente a uma arte que se quer impor, idealmente, como jogo absoluto; esse plano que conduziu-nos depois, através do acaso operativo de um jogo quase-ideal, até a um inconsciente óptico (tecnológico) que se solta das coisas de que a arte também é feita. Um segundo plano, articulando a arte, o acaso e a imaginação, que nos levou desde a ideia de imaginação criativa até à imaginação cega de que ainda há pouco nos ocupávamos. Um terceiro plano, com apenas três vértices — plasticidade, experimentação e imaginação — mas que nos ofereceu os princípios de uma mecânica da arte como abandono operativo. Um último, um pouco mais amplo, que nos permitirá falar das relações entre a arte e o acaso articulando as noções de imaginação cega e de inconsciente tecnológico. Será justamente a partir deste vértice inferior da constelação — o inconsciente tecnológico e o seu vínculo aos problemas da mediação — que continuaremos a trabalhar daqui para a frente, tentando responder às perguntas que temos formulado.

Os próximos lances acrescentarão outros pontos, mais ou menos imperativos, a esta constelação, desdobrando-a em novas configurações que nos poderão ajudar a ler os *mecanismos de indeterminação na prática artística contemporânea* como uma das formas de actualização prática da imaginação cega. Mas antes de prosseguirmos, e já depois de introduzido o conceito de jogo quase-ideal, depois de apresentada uma génese das teorias do acaso e da indeterminação, depois de desenhado o triângulo operativo entre a plasticidade, a experimentação e uma imaginação a que chamámos cega, chegou o momento

de verificar nas próximas páginas — do ponto de vista de uma história dos objectos artísticos e das modalidades do seu fazer-pensar que é também um fazer-acontecer (ou deixar-acontecer) — a presença e a génese do fio condutor desses mecanismos de indeterminação. Não pretendemos um exercício exaustivo mas apenas a apresentação de uma linha de rumo, mesmo se quebrada e incerta, que nos ajude a delimitar os diferentes entendimentos que a arte foi fazendo, historicamente, do acaso e dos mecanismos de indeterminação que lhe são próprios, inquirindo nas razões específicas da arte a *caosalidade* de que tantas vezes ela se alimenta.

3

O acaso na arte: breve genealogia

3.1. Imagens acidentais, imagens potenciais

Em 1810, Heinrich von Kleist consagra o seu ensaio "Sobre o teatro de marionetas"[1] à defesa de uma inocência pré-consciente dos automatismos, fazendo da superioridade dos movimentos mecânicos dos manequins manipulados pelo bonecreiro — que Kleist equipara à resposta cega e automática de um urso aos golpes de um exímio atirador de esgrima — a imagem perfeita da ligação entre o abandono e a graça. Na verdade, entre os bonecos do teatro e o urso mestre na esgrima (assim como nessa outra figura do jovem efebo que se olha inocentemente ao espelho), temos que a graça dos movimentos só se realiza na inconsciência automática do movimento reflexo. Por conseguinte, diz-nos Kleist, no mundo orgânico o desejo consciente e a pura graciosidade excluem-se mútua e gradualmente; a graça "aparece em simultâneo e da forma mais pura na constituição de um corpo humano que ou não possui nenhuma consciência ou possui uma consciência infinita, isto é, o fantoche articulado ou o deus" (218), escreve ainda. É esta ideia que permite a Max Milner dizer que o ensaio de Kleist surge como a "celebração de uma arte *naif* e, por assim dizer,

1. "Über das Marionettentheater" (1810); "Sur le théâtre de marionnettes" na versão em francês consultada.

pré-reflexiva" (1982: 38). A perda da inocência (e da graça) é simbolizada no texto por um adolescente que ao olhar-se ao espelho, num encontro que tem tanto de inesperado como de singular e fatal, toma pela primeira vez consciência da sua graciosidade. Apesar das inúmeras tentativas feitas depois pelo rapaz, esse momento mágico frente ao espelho não mais se voltaria a repetir porque "uma força invisível e inexplicável parecia ter bloqueado o livre jogo dos seus gestos" (Kleist: 216), impedindo qualquer retorno da inocência e da graça originais, e assim comprovando que os gestos são puros porque são automáticos e que a graça decorre, antes de mais, do abandono cego a uma inocência primeira e inconsciente.

Este problema é em boa verdade fundamental para um estudo da presença do acaso na prática artística, numa história que se estende da antiguidade clássica até aos nossos dias. Basta olhar a escassa bibliografia que trata com maior detalhe a história dessa presença para verificarmos como coincidem as referências, por um lado, à repetição do automatismo reflexo e impensado das mecânicas processuais da arte e, por outro, à tradição das imagens acidentais e respectiva ambiguidade visual.

Acompanhem-se, a título de exemplo, Horst W. Janson, nos artigos "The «Image Made by Chance» in Renaissance Thought" (1960) e "Chance Images" (1973), Ernst Gombrich, nas páginas que dedica ao assunto no seu *Art and Illusion* (1960)[2], ou ainda, mais recentemente, Dario Gamboni em *Potential Images: Ambiguity and Indeterminacy in Modern Art* (2002). Para não fugir à regra, todos estes autores se obrigaram a tratar a conexão entre as mecânicas do acaso e a prática artística ilustrando, em algum momento, o difícil confronto entre a vontade do artista e o resultado afinal obtido, entre aquilo que se deseja e aquilo que *acontece.* Tal invariante parece confirmar que o acaso só irrompe luminosamente do abandono repentista do jogador que lança os dados sem esperar qualquer resultado ou, então, da inocência própria dos não-iniciados. Num mesmo sentido, recorde-se a história que Plínio conta sobre o pintor Protógenes[3], a qual é tida, do ponto de vista da prática artística, como a primeira referência directa a estas questões, representando talvez o exemplo

2. Ver principalmente pp. 148-161.
3. Ver Plínio, o Velho, *Naturalis Historia*: Livro XXXV, 101-105.

antigo que mais claramente expressa um acaso produtivo ligado ao repentismo na execução, embora limitado à ideia da mimetização do informe. Plínio fala-nos de uma pintura de Protógenes cujo efeito devemos em partes iguais ao artista e ao acaso. Desejando o pintor representar a espuma de um cão ofegante, foi com o espírito atormentado e desassossegado que tentou por repetidas vezes atingir o resultado pretendido. Não o conseguindo, acabou por atirar, em fúria, uma esponja à pintura. Ora, desta forma inopinada, a esponja obteve sozinha aquilo que o pintor tinha desejado com tanto empenho, "logrando o acaso naquele quadro o efeito da natureza"[4]. De acordo com Plínio, Protógenes demonstra assim que os efeitos e a força do acaso, na sua estreita relação com a sorte (*fortuna*) e a inspiração, são antes de mais um *golpe de sorte* reservado apenas aos melhores. Montaigne, muito mais tarde, retoma a história para se perguntar se não devemos entregar à sorte os nossos destinos, se não será essa fortuna mais sábia e avisada do que nós[5]. E não é verdade que por vezes é aquilo que não se deseja que se revela providencial, tal como no jogo é quase sempre aquilo que não se antecipou que acaba por resolver a nossa sorte? Não é a obstinação que nos afasta do objectivo traçado? A anedota da esponja de Protógenes talvez nos diga em primeiro lugar que é necessário um abandono aos automatismos característicos dos gestos bruscos e impensados para que, acordando o milagre[6], o resultado necessário se possa produzir.

Séculos mais tarde, Leonardo da Vinci[7] reescreve a anedota do velho Plínio numa conhecida passagem em que comenta com algum desdém o trabalho do seu contemporâneo Botticcelli[8], lembrando o quanto este desconsideraria a pintura de paisagem ao pensar que se poderia atingir o mesmo efeito atirando simplesmente a uma parede uma esponja com tinta. Ora, recorda também Leonardo — assim menorizando em parte o papel do inopinado e do acidental na invenção pictórica —, *as manchas obtidas por esse método podem ajudar-nos na invenção de paisagens mas não nos ensinam a terminá-las, como*

4. Um pouco mais à frente, Plínio refere-se a outra situação muito semelhante, agora atribuída a Nealces, pintor que terá obtido o mesmo tipo de resultado ao tentar representar a espuma de um cavalo.
5. "La fourtune a meilleur advis que nous?" (Montaigne, *Essais*: I, xxxiv).
6. Da ordem do milagre porque inesperado e sem explicação causal conhecida.
7. 1452-1519.
8. Sandro Botticelli (1445-1510).





Figs. 1 e 2 — Leonardo da Vinci, *Estudos para a virgem e o menino com Santa Ana* [e outros esboços], c. 1501 [?], pena e tinta sobre pedra negra, 26x19.7 cm [em cima]; *Nuvens de tempestade e torrentes de água sobre uma paisagem rochosa*, c. 1508-1511 ou 1515, pedra negra, 15.8x20.3 cm [em baixo].

facilmente se comprovará pelo aspecto triste e desinteressante das paisagens pintadas por Botticcelli[9]. Compreende-se que a preocupação de Leonardo fosse a de manter uma relação ambígua perante a força das imagens acidentais, uma vez que qualquer sobrevalorização do acaso na prática artística significaria desconsiderar a superioridade própria da sua actividade como pintor. Esta relação ambivalente face ao estatuto da pintura enquanto actividade mental, por um lado, e como coisa imersa no terreno da experiência e dos sentidos, por outro, é aliás característica do Renascimento[10] e sinaliza um novo entendimento, que se procurava ainda afirmar, da função e do alcance da imaginação. É talvez por essa razão que encontramos nos escritos do pintor italiano várias referências ao papel catalizador das imagens acidentais mas poucas evidências, na sua obra, da utilização prática de tais procedimentos[11]. Leonardo, na sua defesa da pintura como uma das artes liberais colocará inequivocamente a origem das imagens acidentais na mente do pintor, mas apenas numa fase inicial de invenção que precisaria sempre de ser corrigida e completada posteriormente.

Uma outra passagem dos escritos de Leonardo, onde é referida a especial qualidade das manchas nas paredes, das cinzas, das nuvens ou da lama como fonte inesgotável de ideias para o trabalho do pintor, é perfeita na ilustração da modernidade desse princípio da imaginação que o leva à descoberta de novas paisagens e de *coisas monstruosas*, como *diabos* e outras *coisas similares*[12].

9. "Quello non sarà universale che non ama egualmente tutte le cose che si contengono nella pittura; come se uno non gli piace i paesi, esso stima quelli esser cosa di breve e semplice investigazione, come disse il nostro Botticella, che tale studio era vano, perché col solo gettare di una spugna piena di diversi colori in un muro, essa lascia in esso muro una macchia, dove si vede un bel paese. Egli è ben vero che in tale macchia si vedono varie invenzioni di ciò che l'uomo vuole cercare in quella, cioè teste d'uomini, diversi animali, battaglie, scogli, mari, nuvoli e boschi ed altre simili cose; e fa come il suono delle campane, nelle quali si può intendere quelle dire quel che a te pare. Ma ancora ch'esse macchie ti dieno invenzione, esse non t'insegnano finire nessun particolare. E questo tal pittore fece tristissimi paesi." (Leonardo da Vinci, *Trattato della pittura*: II-57).

10. A este respeito, ver David Summers (1987: 263-264).

11. Em relação a esta questão assinale-se, por exemplo, aquilo que nos diz Janson: "It would be fascinating to know whether Leonardo practiced what he preached. If he did, no evidence of chance images derived from spotted walls or similar sources has survived among his known works" (1973: 347).

12. "Non resterò di mettere fra questi precetti una nuova invenzione di speculazione, la quale, benché paia piccola e quasi degna di riso, nondimeno è di grande utilità a destare l'ingegno a varie invenzioni. E questa è se tu riguarderai in alcuni muri imbrattati di varie macchie o in pietre di varî misti. Se avrai a invenzionare qualche sito, potrai lí vedere similitudini di diversi paesi, ornati di montagne, fiumi, sassi, alberi, pianure grandi, valli e colli in diversi modi; ancora vi potrai vedere diverse battaglie ed atti pronti di figure strane, arie di volti ed abiti ed infinite cose, le quali tu potrai ridurre in integra e buona forma; che interviene in simili muri e misti, come del suono delle

Enquanto estímulos do espírito na sua busca permanente de novas invenções, essas coisas monstruosas, assim como as nuvens ou as manchas que as sugerem, são fruto da descoberta do indeterminado e do seu ascendente sobre a mente.

Apesar de se considerar habitualmente que falta na obra de Leonardo uma demonstração prática da sua famosa passagem sobre as manchas nos muros ou as nuvens informes, haverá na sua utilização do esboço, assim como na incorporação do indeterminado que este pressupõe, uma presença daquilo a que podemos chamar *imaginar acidentalmente* ou *cegamente.* Desse ponto de vista, o esboço não é apenas a preparação de uma obra mas sim parte integrante de um processo de invenção em constante fluir. É este fluxo imprevisível e indeterminado que se constitui como força da imaginação[13]. Instauram-se assim as bases para o entendimento moderno de um sentido interior — de um sentido que não se pode fazer sem os outros sentidos, que são os do corpo que interage com as coisas do mundo. Tal sentido interior *é subtil meio de análise, invenção e auto-revelação*, antecipando a imaginação criativa da estética e, no limite, dessa outra noção moderna, a de inconsciente, argumento em que seguimos de muito perto David Summers (1987)[14].

O julgamento do olho envolvido no acto de desenhar é pois muito mais do que a procura da obtenção do resultado *certo*, "é também a construção de uma coisa nova, *una cosa nuova"*, tornando-o "próximo da invenção, próximo da imaginação". Assim se estabeleceu na pintura e no desenho um terreno comum onde "o mapeamento da interioridade é simétrico do mapeamento da exterioridade" (Summers: 321). Esta nova relação entre interior e exterior prende-se

---

campane, che ne' loro tocchi vi troverai ogni nome e vocabolo che tu t'immaginerai. ¶ Non isprezzare questo mio parere, nel quale ti si ricorda che non ti sia grave il fermarti alcuna volta a vedere nelle macchie de' muri, o nella cenere del fuoco, o nuvoli, o fanghi, od altri simili luoghi, ne' quali, se ben saranno da te considerati, tu troverai invenzioni mirabilissime, che destano l'ingegno del pittore a nuove invenzioni sí di componimenti di battaglie, d'animali e d'uomini, come di varî componimenti di paesi e di cose mostruose, come di diavoli e simili cose, perché saranno causa di farti onore; perché nelle cose confuse l'ingegno si desta a nuove invenzioni. Ma fa prima di sapere ben fare tutte le membra di quelle cose che vuoi figurare, cosí le membra degli animali come le membra de' paesi, cioè sassi, piante e simili" (*Trattato della pittura*: II-63; sublinhado nosso).

13. Ver também Gombrich (1966: 14).

14. De facto, Summers defende que "a velha ideia dos sentidos interiores é antepassada não apenas da estética mas da moderna noção de inconsciente", pelo que argumenta "que o aparecimento do desenho moderno, visível principalmente nos desenhos de Leonardo da Vinci, foi o aparecimento de um subtil meio não apenas de análise mas também de invenção e auto-revelação" (1987: 321).

com um entendimento da pintura como actividade do espírito e combina-se, paradoxalmente (mas não contraditoriamente, como é fácil de ver) com a importância que em Leonardo releva do processo. Por isso se faz ainda hoje equivaler na hierarquia da imaginação as nuvens e as manchas à rude indeterminação do esboço. É nesse mesmo sentido que reconhecemos um papel importante aos usos do *pentimento* ou do *componimento inculto*[15] enquanto modalidades de incorporação processual do acaso e do acidental nas artes plásticas, porquanto a indeterminação de um esboço cheio de *pentimenti* ou o carácter potencial, como estímulo à imaginação, *do componimento inculto* têm ainda para mais a particularidade de ligar directamente a mão e os seus movimentos ao olho, na qualidade de instrumentos activos da imaginação, em mútuos jogos de descoberta e surpresa nos quais "o olho encontra mais do que sabe a mente, e a mão desenha mais do que a mente sabe" (Summers: 321).

Encontramo-nos neste ponto simultaneamente próximos e distantes de Alberti[16], de quem recebemos — curiosamente não no seu tratado sobre a pintura mas antes em *De statua*, de meados do século XV[17] — um importante indicador de um vitalismo que vai descobrir na natureza os estímulos para a imaginação e a invenção das formas artísticas. Essas soluções que residem já em potência na natureza são, no entender de Alberti, a origem das artes que tentam produzir *effigies et simulacra*, isto é, representações verosímeis[18]. Alberti fala dos sinais que se encontram nos troncos, na terra e noutros corpos inanimados e que podem, depois de ajustados e completados, transformar-se naquilo que o artista procurava representar. O italiano não deixa ainda assim de ressalvar que a observação atenta e a capacidade de decidir o que retirar e

15. A expressão *pentimento* — do italiano *pentirsi* — alude à ideia de arrependimento e refere-se às evidências processuais, deixadas pela mão do artista, das hesitações, recuos e avanços na elaboração de uma imagem; já o *componimento inculto* é, literalmente, uma composição em bruto, ou seja, remete para um estado de construção da imagem — uma vez mais com um sentido processual — em que esta se encontra ainda em potência e que podemos associar, de algum modo, a um *informe* primordial. Para uma análise sucinta do papel dos *pentimenti* e do *componimento inculto* na obra de Leonardo da Vinci, na sua qualidade de evidências ou sinais do processo criativo do pintor, ver as referências que lhe dedicam tanto Gombrich (1966: 133ss) como Gamboni (2002 : 29-30).
16. 1404-1472.
17. *De statua*, de Leon Battista Alberti, é geralmente datado da década de 1460, e a versão original de *De pictura* de c.1435 (*The Concise Oxford Dictionary of Art and Artists*, 2003 ed.).
18. Ver, na versão castelhana deste *De statua* que foi consultada para o efeito, a nota do tradutor sobre a utilização de semelhantes termos no final do *trecento* e durante o *quatroccento* (129, n1).

acrescentar são, num segundo momento, condições indispensáveis para que se possa produzir o efeito desejado. Estabelecendo um paralelo com o mito que associa o nascimento da pintura à cópia das sombras produzidas pelo sol[19], a origem da escultura é descrita em *De statua* como mera imitação da natureza, pelo que, apesar de conjugar acertadamente a manipulação do material e a autonomia da imaginação visual, o entendimento que aí é proposto quanto à força de uma imaginação a que se possa chamar criativa é ainda limitado. Em virtude da sua constante demanda de uma origem para a pulsão criativa das artes plásticas, Alberti vê a imaginação na dependência exclusiva da natureza ou de outros estímulos exteriores.

A esse propósito, o diálogo entre Apolónio e o seu discípulo Damis, em *A vida* de *Apolónio de Tiana*, de Filóstrato — texto que parece fazer o pleno entre os autores que temos seguido[20] —, introduz muito cedo (séc. III), por intermédio das figuras que se revelam nas nuvens, o assunto das imagens feitas pela natureza. Com efeito, a dada altura do diálogo entre Apolónio e o seu discípulo[21], a evocação das muitas e fantásticas coisas que podemos descobrir nas nuvens é acompanhada pela ideia fundamental de que tais imagens são meramente potenciais e que cabe pois ao observador, em última instância, dar-lhes uma forma estável, uma existência, em suma. É essa ideia que Alberti e depois Leonardo — este com mais acuidade —, entre outros, retomam para a situarem no âmago dessa imaginação criativa cuja lenta maturação se inicia com o Renascimento, como vimos. No entanto, ao apresentar a formação e a concretização material dessas imagens como dois processos separados, divididos entre aquilo que cabe à mente e aquilo que depende da mão, Filóstrato expõe também as suas dificuldades em conceber as imagens acidentais como ponto de partida para a criação artística[22]. Tal constatação não impede, ainda assim, que se possa também considerar este texto clássico como um sinal invulgar

19. Representação de uma representação, cópia de uma cópia, portanto. Tal entendimento das origens da pintura é implicitamente platónico e encontra-se também em Plínio, por exemplo. Sobre este mito da origem da pintura, ver Victor I. Stoichita, que abre a sua *Breve história da sombra* precisamente com a discussão desse tema (1997: 15ss).
20. Encontram-se transcrições desta passagem de Filóstrato, por exemplo, em Janson (1960: 257-258), Gombrich (1960: 154-155) ou Lebensztejn (1990: 110-111).
21. Livro II, Cap. XXII.
22. Cf. Janson (1960: 258).

da ascendência da *fantasia* sobre a *mimesis*, isto é, da imaginação sobre a imitação. Aliás, a importância do diálogo entre Apolónio e Damis para a nossa discussão reside justamente no facto de aí se colocar a mente do espectador no centro da leitura da imagem, em antecipação de tudo aquilo que a moderna psicologia viria a tratar[23]; pois se as imagens acidentais ou imagens produzidas pelo acaso[24] são as figurações de origem indeterminada que se podem encontrar nos materiais — e que eram assacadas, historicamente, a causas transcendentes como os deuses, o destino ou a natureza[25] —, ao aceitarmos que a sua ambiguidade apenas se resolve através da função projectiva que se atribui ao observador, tais imagens tornam-se um produto da imaginação humana e não apenas da natureza das coisas ou da mão dos deuses.

Apontámos já as dificuldades que certos fenómenos complexos e aparentemente irredutíveis — como os turbilhões, os redemoinhos ou as nuvens — sempre colocaram a uma visão determinista do mundo. Não é por isso de estranhar que a figura encontrada por Filóstrato para representar a potencialidade de todas as outras imagens acidentais tenha sido a da nuvem, a qual surgiu aos seus olhos como uma espécie de acidente originário ou monstruosidade por excelência. À semelhança da tendência das imagens para se imporem menos pela sua configuração do que pela sua mobilidade e dinamismo, também as nuvens se mostram inclinadas a alimentar a fantasia e a imaginação. As mutações incessantes das nuvens transformaram-nas num objecto onírico privilegiado e o seu espectáculo imprevisível e surpreendente continua a sinalizar a incerteza e a estranheza daquilo que não controlamos. Em tudo o que diz respeito ao seu carácter instável e produtivo, como motor da imaginação, as nuvens assemelham-se aos espelhos, não só porque temos verdadeiros espelhos vaporosos que se podem formar na atmosfera mas principalmente porque uns e outras, espelhos e nuvens, são capazes de *produzir* os seus próprios espectros (ver Baltrušaitis, 1978).

Pode até dizer-se que a presença da nuvem assombra de alguma maneira a arte e a sua história, por vezes em sentido literal. A esse respeito veja-se, por

23. Ver Gombrich (1960: 155).
24. C*hance images* ou *images made by chance*, de acordo com as expressões de Janson (1960).
25. Para um desenvolvimento desta questão ver Janson (1973: 340-341).

exemplo, como Hubert Damish[26] procurou ler, para um largo período que vai desde do final da Idade Média até às últimas décadas do século XIX, a história da pintura ocidental sob o signo da nuvem, não evitando pelo meio uma incursão até outras paragens para nos oferecer os ecos orientais de uma enraizada abertura ao caos e às contingências vaporosas das coisas do mundo. Na realidade, se associamos o princípio do *vapor* à transitoriedade e imaterialidade das ideias e da imaginação, o azul límpido do céu pode ser, por sua vez, sinónimo de um esvaziamento criativo ou mesmo de uma pureza imaculada[27]. De acordo com a leitura de Damish, dir-se-ia que também a história da pintura nos ensina como o céu deixou progressivamente de ser um vazio para passar a reflectir as circunstâncias próprias das mudanças inerentes a um espaço preenchido por matéria instável.

O carácter *vaporoso* das nuvens não decorre apenas da sua impermanência e indeterminação mas também da energia que se liberta da sua dinâmica térmica e que é no fundo aquilo que lhes confere um poder muito próprio — fragmentário e auto-destrutivo, mas potencialmente produtor de novos acontecimentos —, aproximando-as do motor, da termodinâmica do motor. À imagem do que se passa no interior da caldeira, o princípio atmosférico que rege a existência das nuvens é o das colisões, das irregularidades e da mudança desordenada[28]. Não admira por isso que caiba historicamente às nuvens — ou, de modo semelhante, às manchas e outras entidades informes — a introdução dos princípios da subjectivação. Se as nuvens (e o mundo com elas) se transformam aparentemente ao acaso, cabe ao observador, na sua parcialidade, conferir-lhes um sentido, ainda que transitório. É assim natural que se encontrem desde há muito variados exemplos de uma mecanização cenográfica destas entidades vaporosas, como na ópera italiana do século XVII, com as suas máquinas que, em palco, movimentavam as nuvens que eram geralmente o domínio reservado aos deuses e aos anjos. Neste particular, veja-se o tratado de Nicola Sabbatini[29]

26. Em *Théorie du nuage: Pour une histoire de la peinture* (1972).
27. Da mesma maneira que Klein admirava o azul límpido de um céu sem nuvens, o seu mais belo monocromo, e desejava por isso eliminar os passáros importunos que lhe estragavam o trabalho (ver Yves Klein, citado em Hamblyn, 2005).
28. Ver de novo Michel Serres, em "Exact and Human" (1978), assim como o ponto 8 do primeiro capítulo (1.8.).
29. 1574-1654.

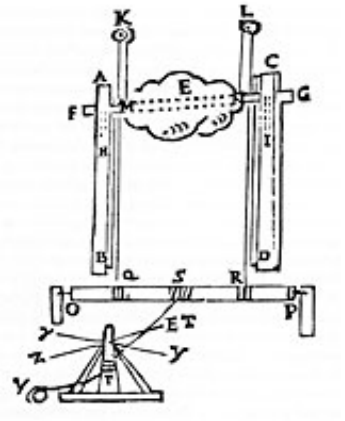


Fig. 3 — Nicola Sabbatini, Máquina de cena ,1638.

(1638) sobre cenografia teatral[30] **[fig. 3]** para se ter uma imagem do esforço empreendido na encenação do céu que se move sobre as nossas cabeças, em toda a sua beleza *maquínica*. As máquinas de cena de Sabbatini terão talvez o seu antecedente nessas outras de Filippo Brunelleschi[31] que no *quatroccento* florentino serviram para encenar a transcendência divina e o esplendor da esfera celeste na *sacra rappresentazione* da anunciação, em espectáculos públicos de grande efeito. De acordo com o relato de Giorgio Vasari[32], essas máquinas terão sido depois aperfeiçoadas por Cecca[33], com o intuito de melhor figurar a glória do céu e a variabilidade das *nuvole*[34], características a seu modo exigidas igualmente pela iconografia da ascenção que então também se encenava. Vasari descreve tais máquinas com algum pormenor, tanto aquelas que terão sido concebidas para as representações que tomavam lugar em algumas das igrejas de Florença como as que construiu para as procissões que saíam às ruas e às praças da cidade, dando a entender que as *nuvole* de Cecca não eram apenas um jogo de ilusionismo e encenação teatral como ofereciam também a vantagem de esconder, com rigor plástico e artifício, a maquinaria pivotante que suportava todo o sistema.

A associação da potência do motor (ou da máquina) à caracterização das

30. *Practica di Fabricar Scene, e Machine ne'Teatri* (1638). Sobre esta questão ver também Hamblyn (2001: 86ss).

31. 1377-1446.

32. Em *Le Vite de' più Eccellenti Architetti, Pittori, et Scultori Italiani* (1550), onde Giorgio Vasari (1511-1574) sublinha a importante tradição do *quatroccento* italiano em matéria de espectáculos populares e nos dá uma imagem aproximada da associação entre o engenho técnico e a simulação exigida pela animação dos quadros religiosos (ver Vol. IV, pp. 183-191, da versão em francês desta obra de Vasari que consultámos; para Brunelleschi, ver Vol. III, pp. 187-235).

33. Francesco d'Angelo (1446-1488), chamado *Il Cecca*, engenheiro florentino que ficou conhecido não só pelas suas esculturas mecânicas ou pelas suas máquinas teatrais mas também pelos seus contributos para a engenharia militar.

34. Vasari atribui a Cecca a "bela e original invenção" do passeio dessas nuvens pelas ruas de Florença, integradas na procissão de S. João. Sobre este tema, ver também Hubert Damisch (1973: 105ss); e, para uma discussão mais pormenorizada das máquinas teatrais de Brunelleschi e de Cecca, ver o artigo "Vasari's Descriptions of Stage Machinery" (1957), de Orville K. Larson, onde o autor procura esclarecer algumas das ambiguidades suscitadas pela leitura das descrições de Vasari.



Fig. 4 — Johann König, *O Julgamento Final pintado sobre uma ágata*. *Cabinet* de Gustavus Adolphus, 1632, Upsala (detalhe).

nuvens só é possível porque há nestas um fundo indeterminado e transcendente, porque há uma energia vaporosa que delas se liberta a cada transformação, gerando mundos em potência. Daí o interesse pelas nuvens, desde a antiguidade, não apenas como fenómenos atmosféricos mas igualmente na qualidade de representantes dessa classe a que pertencem as figuras capazes de estimular a imaginação. Ora, se "cada nuvem é uma pequena catástrofe, um mundo de vapor que se esbate em frente aos nossos olhos" (Hamblyn, 2001: 91), haverá decerto imagens que também se comportam assim.

Talvez se encontre nessas *pedras figuradas* (*pierres imagées*) referidas por Jurgis Baltrušaitis (1957), num raro texto[35], uma manifestação do interesse pelas imagens acidentais que, sobretudo a partir do Renascimento, acompanhou um envolvimento mais intenso com a materialidade do mundo e suas contingências **[fig. 4]**. Objecto de grande atenção nos séculos XVI e XVII, mas também no século seguinte[36], estas pedras figuradas, assim como as nuvens — ainda que estas últimas tenham um carácter transitório que se opõe ao das pedras —, eram antes de mais traço de um vitalismo que se aproximava à consulta do oráculo. Em parte devido à sua misteriosa origem natural, as imagens acidentais que surgiam nas pedras eram como que revelações de um mundo (subterrâneo) de inspiração divina. Aceitavam-se por isso com a mesma fé que se teria no resultado do oráculo; as figuras nas pedras eram a voz do acaso, de um acaso que revelava um desenho traçado por causas ocultas, tal como o oráculo nos revelava um destino que não tínhamos como contrariar.

Essas pedras miraculosas, também conhecidas como mármores florentinos, estiveram na moda sobretudo no século XVII, quando podiam ser encontradas na maioria dos *Kunstkammer, Wunderkammer* e *Cabinets de Curiosités*

35. Intitulado precisamente "Pierres imagées" e incluído no seu livro *Aberrations: Quatre essais sur la légende des formes* (1957), o texto de Baltrušaitis constitui peça fundamental para uma introdução ao tema das pedras figuradas nos séculos XVI e XVII. Sobre o assunto, ver também Roger Caillois, sobretudo em *L'Écriture des pierres* (1970), embora num registo mais transversal e que se cruza com as interrogações pessoais do autor sobre o poder de evocação das imagens que encontra nas pedras.

36. Apesar de terem assumido, progressivamente, outros papéis na construção de um entendimento do mundo e das suas coisas, em parte devido aos avanços das ciências naturais no Iluminismo — como nos elucida Barbara Maria Stafford em "Characters in Stones, Marks on Paper: Enlightenment Discourse on Natural and Artificial Taches" (1984), artigo em que aborda os caminhos divergentes que, à época, arte e ciência trilharam na interpretação dessas imagens.

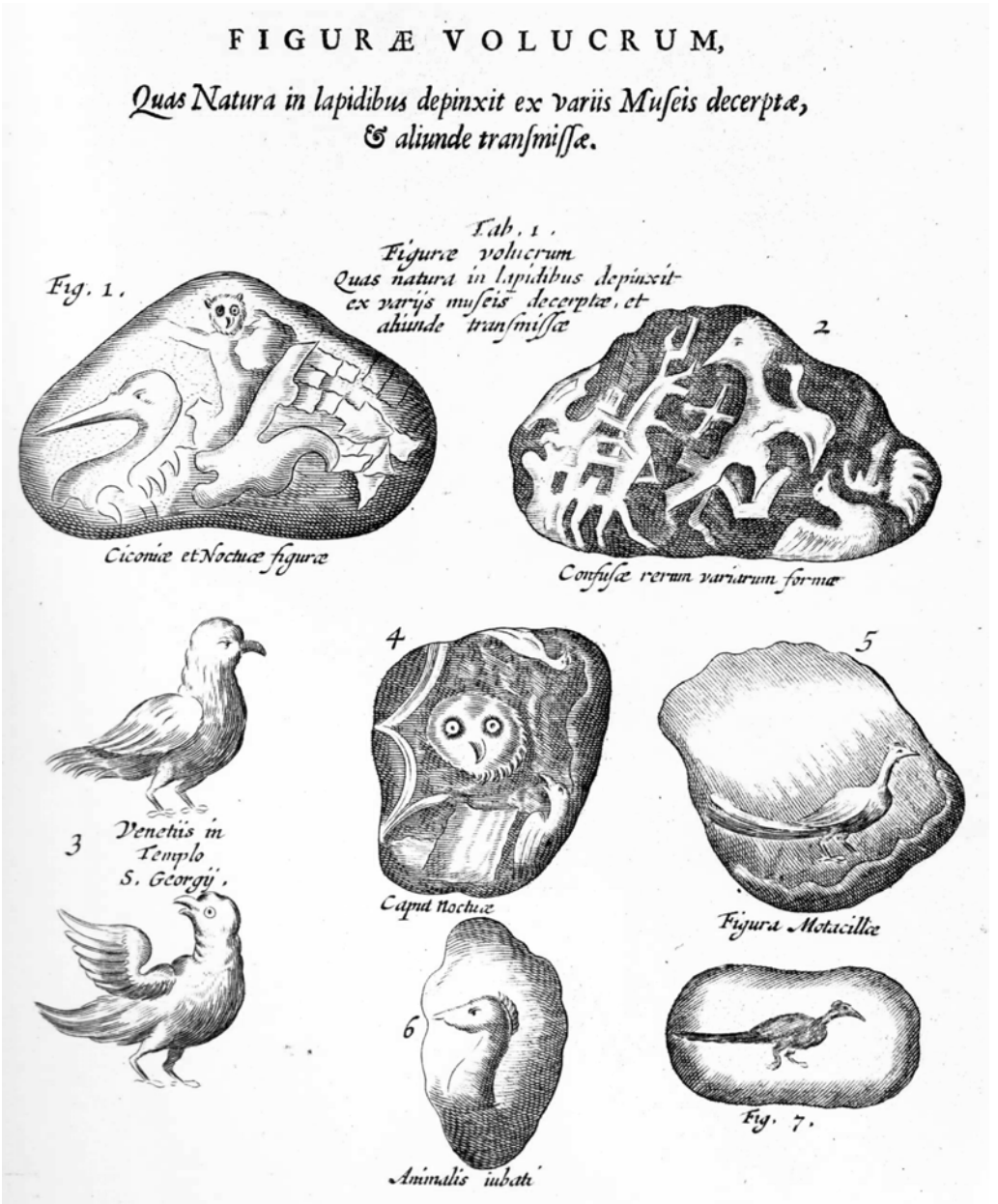


Fig. 5 — Athanasius Kircher, *Pedras com figuras de pássaros (e outros animais)*, 1664.

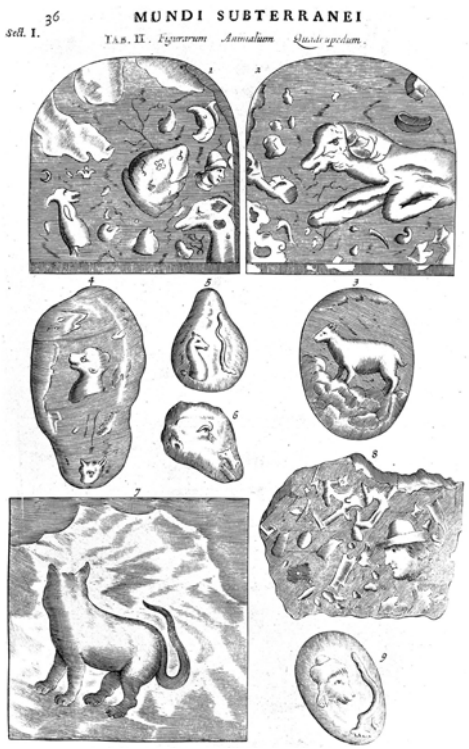


Fig. 6 — Athanasius Kircher, *Pedras com figuras de animais quadrúpedes*, 1664.

da Europa, que não dispensavam várias destas maravilhas da natureza, retocadas ou não pela mão de pintores que *ajudavam* por vezes as pedras a manifestar os seus segredos, quase como se uma espécie de espelho misterioso se escondesse no seu interior. Assinale-se, nesse contexto, como Athanasius Kircher — o mesmo homem que ajudou a divulgar os segredos da lanterna mágica e de outras *taumaturgias* derivadas da óptica[37] — dedicou uma vintena de páginas do seu *Mundus subterraneus* (1664) às imagens nas pedras **[figs. 5 e 6]**, naquela que é uma curiosa coincidência de interesses e que reúne num único protagonista diferentes modalidades do artifício.

A cobiça suscitada pelas pedras figuradas resultava "de uma mesma especulação sobre a arte da Natureza e a natureza da Arte, onde a pedra e a vida se sobrepunham e se confundiam no transbordar das fantasias barrocas", revelando "um fundo metafísico e lendário" (Baltrušaitis: 57) e uma natureza que parecia conhecer por si mesma todos os segredos necessários à invenção de uma imagem. Os mármores florentinos mostravam quase sempre figuras excepcionais, por vezes mesmo aberrações e monstruosidades, recordando-nos como Leonardo nos falava dos *diabos e* de *outras coisas monstruosas* que podiam resultar da descoberta do indeterminado das imagens acidentais.

Fazendo justiça à tradição que lhes está associada, também as imagens que podemos ver nas nuvens são invulgares, como se existisse um poder alucinatório atribuível ao acaso e uma dificuldade em reconhecer a presença deste

37. Ver 2.3.4.

nas coisas ordinárias do mundo[38]. Talvez por isso, nas suas diferentes configurações e origens, as imagens acidentais sejam afinal *fantasmagorias* com uma existência espectacular e misteriosa.



Fig. 7 — Escola holandesa [?], *Cabeça reversível — Papa/Diabo*, c. 1600, óleo s/ madeira, 22x15.2 cm.

A ideia de *um enunciado que não se pode enunciar por si próprio*, paradoxal cavalo de Tróia construído a partir de dentro, é algo que podemos encontrar no campo das imagens (ou da linguagem em geral) há longo tempo. Dario Gamboni (2002) chama-lhes *imagens potenciais,* definindo-as como aquelas que o artista situa no domínio do virtual — possível, potencial, portanto — e que dependem por isso do observador para a sua efectuação. A principal propriedade de tais imagens é a de "tornar o observador — dolorosa ou agradavelmente — consciente da natureza activa, subjectiva do olhar" (2002: 18). A ambiguidade das imagens potenciais afecta a sua natureza e a da própria representação. As imagens potenciais são instáveis e *metamórficas*, afirmando uma virtualidade cuja actualização, no sentido deleuziano dos termos, depende do observador. Diremos que são enunciados visuais que, não estando necessária ou directamente vinculados ao acaso ou à indeterminação no âmbito da sua produção, se ligam à incerteza, incompletude, indecidibilidade e impossibilidade na sua recepção. As imagens potenciais — que só mantêm esse estatuto enquanto conseguirem reservar a sua potência absoluta — relacionam-se com o acaso porque dependem de demasiados factores para poderem ser determinadas; são imagens potencialmente indeterminadas e, até certo ponto, caóticas.

As questões da ambiguidade e da abertura à interpretação levantadas por

38. Veja-se uma vez mais Lebensztejn (1990: 112-113).

esta categoria das imagens potenciais são importantes para compreendermos o papel da indeterminação na prática artística contemporânea; no entanto, seguir essa pista significaria optar por uma outra via de investigação, mais centrada nos problemas da recepção e da polissemia das imagens e menos nas implicações da presença do acaso e do indeterminado como motores da experimentação estética. O nosso ponto de vista é antes, sendo mais precisos, o da prática artística e, portanto, o dos processos *operativo*s da arte. Mesmo não podendo ignorar que essa é apenas uma parte daquilo que acaba por (in)determinar os resultados, e que existem várias outras instâncias de indeterminação que não dependem das decisões (ou da ausência delas) tomadas ao longo do processo durante o qual se pensa e faz a arte, sabemos também como, em termos metodológicos, a abertura ao vasto campo da recepção da arte, tornaria este trabalho impossível de conter dentro das páginas que lhe estão destinadas.

Devemos distinguir assim as imagens acidentais, com a sua conexão ao processo criativo, das imagens potenciais, mais dependentes da ambiguidade suscitada pela sua volubilidade interpretativa. Ambas, imagens acidentais e imagens potenciais, partilham a *proeminência dada ao lado imaginativo da percepção* (Gamboni: 16) e uma ligação genética à indeterminação, mas são as primeiras que nos ensinam como desde cedo os artistas souberam integrá-las na qualidade de estímulos à imaginação, por vezes até de forma sistemática, fabricando assim os motivos que noutros momentos se contentavam em procurar à sua volta. Mesmo existindo um vínculo entre as duas categorias, devemos clarificar que são apenas as imagens acidentais, quando entendidas na sua dimensão operativa ou processual, a conseguir trazer-nos para o domínio específico de uma fenomenologia do fazer artístico, ou seja, de uma ontologia da própria imagem e do seu fazer-acontecer. Por conseguinte, o nosso interesse pelas *imagens geradas pelo acaso* prende-se mais com a sua utilização como parte do processo experimental e operativo da arte do que com a sua potencial ambiguidade do ponto de vista do espectador.

Com as imagens acidentais, tal como as abordámos, de Plínio a Leonardo ou Baltrušaitis, o acaso surge como o nome para um autor não identificado ou para um agenciamento que nos transcende. Mas essas imagens também "podem ser vistas de um modo mais neutral como imagens não-intencionais"

(Gamboni: 16), isto é, como imagens que não foram desejadas e que acabam por irromper no meio de uma surpresa absoluta. Ainda assim, como encaixar nesta definição todas as imagens, todas as coisas — para sairmos por instantes desta ditadura da visualidade — que sendo acidentais foram procuradas, no sentido de uma incorporação processual e deliberada do acaso? Com a modernidade passam a abundar os exemplos de tais práticas mas também antes dela os artistas estavam decerto familiarizados com diferentes sistematizações desse tipo, ainda que estas raramente se tenham visto instituídas como ortodoxia operativa. Ora, se, por definição, só uma disjunção causal pode sinalizar a presença do acaso, como aceitar o absurdo inerente a um acaso que é procurado ou a um acidente que é provocado?

O envolvimento falsamente distanciado (e desinteressado) que a arte foi revelando ao longo dos tempos em relação à incorporação processual do indeterminado e do aleatório, isto é, à admissão de um papel activo do acaso, não deve ser separado do receio de que isso pudesse conduzir a uma negação absoluta dos regimes de autoria pelos quais a arte e os artistas tanto tinham batalhado; ou que pudesse representar, com iguais resultados, a aceitação de uma delegação total ou parcial dessa autoria em agentes exteriores. Pressente-se esse receio na desconfiança desde cedo demonstrada por muitos artistas face a uma presença nua do acaso no processo criativo, pelo que a transformação do acaso em coisa artificial, através da inclusão da imprevisibilidade e da incerteza que lhe são próprias num sistema ambivalente de *experimentação* e *invenção plástica*, representará um passo fundamental para a sua aceitação plena como motor da *imaginação*.

3.2. A mancha em Alexander Cozens

Sometime we see a Cloud that's dragonish;
A vapour sometime like a bear, or Lion,
A tower'd Citadel, a pendent Rock,
A forked Mountain, or Promontory
With Trees upon't that nod unto the World
And mock our Eyes with Air.

William Shakespeare[39]

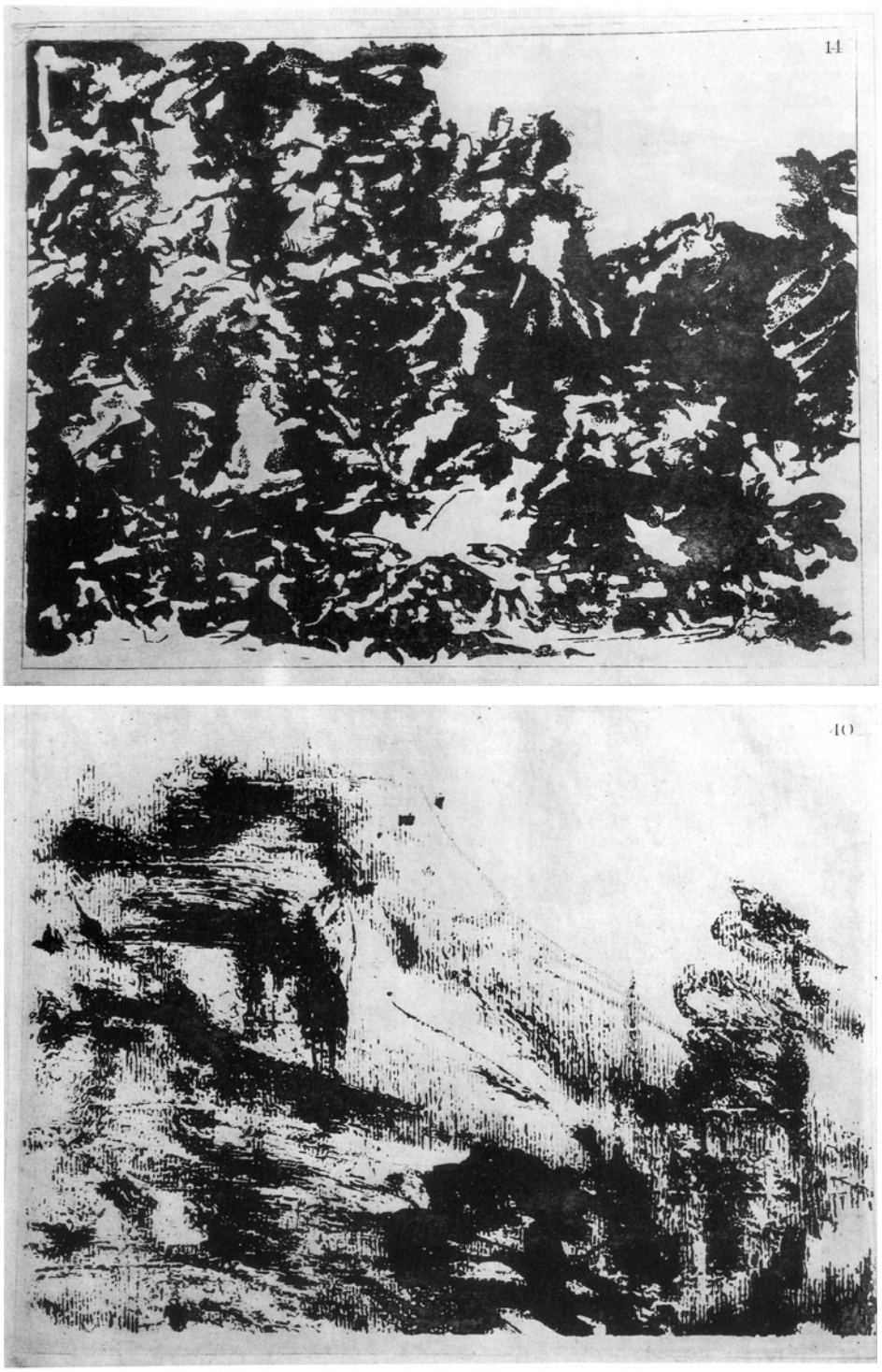
Em 1785, o pintor Alexander Cozens[40] publicou em Londres um *estranho*[41] e ambíguo livro, intitulado *A New Method of Assisting the Invention in Drawing Original Compositions of Landscape*[42], que foi durante muito tempo a origem de vários mal-entendidos. Este tratado, que piscava o olho a um público não especializado, pode ser situado como parte da torrente subterrânea que liga a mancha e as imagens acidentais ao acaso, representando, ao que parece, um dos poucos exemplos pré-modernos de sistematização *do complexo processo de interacção entre fazer e combinar, entre sugestão e projecção*[43]. Ao convocar a força ilusória das nuvens e as imagens que estas nos sugerem, a epígrafe de Shakespeare escolhida por Cozens para figurar na abertura do *New Method* é disso um prenúncio claro. Embora haja certamente uma história não declarada dessa presença das imagens acidentais — como se pode verificar através do

39. Da tragédia *Antony and Cleopatra* [1623], tal como citada por Alexander Cozens na abertura do *New Method of Assisting the Invention in Drawing Original Compositions of Landscape* (1785).
40. 1717-1786.
41. Na expressão de Ernst W. Gombrich (1960: 155).
42. Doravante apenas *New Method* ou simplesmente NM.
43. De acordo com Gombrich (1960: 157), que considera o método de Cozens um excelente exemplo desses complexos processos de interacção.

interesse pelo carácter mágico das *pedras figuradas* ou pelo poder evocativo das nuvens, assim como, em geral, pelo relevar do lado processual da prática artística, sempre sujeito ao aparecimento acidental de imagens sugestivas, mais ou menos desejadas —, depois do Renascimento, na sua expressão mais assertiva, a imagem acidental enquanto motor do processo criativo terá sobrevivido em estado de dormência para reaparecer depois no final do século XVIII, com Alexander Cozens e o seu tratado[44].

O livro ficaria pois esquecido durante perto de 150 anos, não apenas por uma série de circunstâncias particulares mas, porventura, porque só a modernidade tenha permitido compreender as suas lições. Talvez assim se explique que o primeiro estudo sério sobre o tema, quase 200 anos depois do *New Method*, tenha sido a biografia publicada por Adolphe Paul Oppé em 1953, dedicada a Alexander Cozens e ao seu filho John Robert Cozens[45]. Ao que se sabe, após a morte de Cozens, logo no ano a seguir à impressão do *New Method*, este quase desapareceu de circulação e não terá por isso podido ajudar mais do que ao "descrédito que foi por muito tempo o seu único memorial" (Oppé: 41-42). Durante todos esses anos não se conheceram cópias do *New Method* e só através de outras fontes se sabia da sua existência, até que, por volta de 1920, apareceram dois exemplares de uma assentada só. Desde então, devido ao trabalho de alguns investigadores, como Oppé, o texto de Cozens começou a ser progressivamente recuperado e enquadrado[46]. Haverá muitas razões para que o *New Method* e, em parte, Alexander Cozens tenham sido votados a este limbo, mas suspeitamos que a excentricidade do método proposto e a ausência de um contexto adequado para a sua recepção sejam as mais importantes. Repare-se que a infâmia e o ridículo que caíram sobre esta obra e o seu autor obrigaram o próprio Oppé a justificar, no prefácio de 1953, o atraso na publicação

44. Este é pelo menos o entendimento de Horst W. Janson (1960: 264).
45. Referimo-nos a John Robert Cozens (1752-1797), que seguiu também a carreira de pintor, especializando-se, à semelhança de seu pai, no género da paisagem.
46. Sobre a tardia recuperação do *New Method* ver Jean-Claude Lebensztejn, em *L'Art de la tache: Introduction à la nouvelle méthode d'Alexander Cozens* (1990; pp. 41-42 para essa questão em particular). O livro de Lebensztejn, uma tese de doutoramento defendida em 1984 e publicada em livro seis anos mais tarde, oferece-nos aquela que é a mais exaustiva análise ao método do pintor inglês até hoje impressa, e veio por isso mesmo a revelar-se uma preciosa ajuda para o trabalho a que aqui nos propusemos.



Figs. 8 e 9 — Alexander Cozens, *New Method, A closed and confined scene with little or no sky,* água-tinta, 24x31.5 cm (1785, fig. 14) [em cima]; Alexander Cozens, *New Method, Blot,* água-tinta, 24x31.5 cm (1785, fig. 40) [em baixo].

do seu estudo com as dúvidas que lhe suscitavam alguns pontos obscuros[47] no carácter de Cozens; ou mesmo a afirmar, mais à frente no mesmo livro, que o pintor inglês "pensava mais com o seu pincel do que com a sua cabeça" (1953: 56), como que desconsiderando a teorização implícita no *New Method* e assim responsabilizando o seu autor, em parte, pela recepção negativa ao livro e às suas ideias.

No entanto, afastados esses *pontos obscuros* e o ridículo a que se sujeitou a sua memória, devemos recordar que Alexander Cozens foi um pintor perfeitamente acertado com sua época[48] e cuja obra, incluindo os vários tratados que escreveu, se movimentou à vontade entre o racionalismo clássico, os modelos e sistemas das academias, a escola inglesa de pintura de paisagem e a noção de pitoresco, os conceitos de génio e de belo ideal ou os princípios dessa ideia, então em formação, de uma imaginação criativa. Por esse motivo, o *New Method* deve ser estudado não só como um objecto estranho na Inglaterra da segunda metade do século XVIII mas igualmente na perspectiva da sua ancoragem histórica[49]. Se a excentricidade do texto parece em parte comprovada pelo opróbrio dos seus contemporâneos e pelo esquecimento que o século XIX lhe dedicou — assim como pelo carácter surpreendente e exótico, para a época, de algumas das manchas que acompanhavam o opúsculo publicado em 1785 —, devemos também ligar a especificidade técnica do método de Cozens a um entendimento próximo das teorias do conhecimento da época. É provavelmente por tudo isso que se pode sugerir que "as manchas de Cozens estarão talvez entre os melhores exemplos do ideal clássico do século XVIII" sem deixarem de representar, ao mesmo tempo, alguns dos "produtos artísticos mais surpreendentes do século" (Cramer, 1997).

47. *Dark spots*, no original. Quanto ao lado obscuro de Cozens ver uma vez mais Lebensztejn, sobretudo para a relação entre Alexander Cozens e William Beckford (335ss).

48. Lebensztejn distingue duas tendências na pintura de paisagem inglesa do tempo de Cozens. De um lado os pintores *topógrafos*, que desenhavam a partir da natureza e, do outro, os *inventores*, "que compunham paisagens ideais, pitorescas ou selvagens (sublimes)", com exclusão da cidade (34). Cozens enquadra-se obviamente neste segundo grupo.

49. Para uma discussão mais detalhada da ancoragem histórica do pensamento e da obra de Cozens consultar o artigo de Charles A. Cramer, "Alexander Cozen's «New Method»: The Blot and General Nature-Painter" (1997), onde se procura situar o *New Method* em relação, por exemplo, ao novo racionalismo clássico de Joshua Reynolds ou ao *problema associacionista* latente no Tristam Shandy de Sterne; ver igualmente Jean-Claude Lebensztejn, que aborda essa questão em diferentes momentos do seu estudo sobre a mancha em Alexander Cozens.

Diz-nos Gombrich no seu *Art and Illusion* (1960) — justamente como antecâmara à passagem que dedica a Alexander Cozens — que se na Idade Média o esquema (*schema*) era a imagem, ou era a imagem resolvida, para o artista do Renascimento esse mesmo esquema ter-se-á tornado ponto de partida para a realização de correcções, ajustamentos e adaptações capazes de fazer o particular encaixar no modelo universal. O sintoma desta situação, como vimos, encontra-se na profusão de esboços e estudos preparatórios que marcam esse novo entendimento da função do esquema. Ainda assim, e até ao advento da arte moderna, o artista estaria mais atento à universalidade de um ideal do que ao particular dos acidentes da natureza[50] e, desse prisma, o esquematismo do modelo veiculado por Cozens será ainda pré-moderno. Porém, se analisarmos com cuidado aquilo que se esconde por trás do esquema do *New Method* poderemos encontrar tanto os sinais de uma imaginação criativa que é a do seu tempo como os augúrios de uma modernidade que ainda haveria de chegar.

No âmbito do seu *L'Art de la tache* (1990), Jean-Claude Lebensztejn aponta basicamente três possibilidades históricas de abordagem ao *caso Cozens*: (1) aquela que fundou o seu esquecimento e que, criticando o abandono da intenção por parte do artista, não consegue levá-lo a sério; (2) a dos que o levam a sério mas desejam menorizar, por razões várias, a importância dada ao acaso no *New Method*; e, finalmente, (3) a daqueles que levam bem a sério a intenção de Cozens de jogar com o acaso como constituinte da obra mas que se arriscam a olhar para as suas manchas como mera antecipação dos desenvolvimentos de alguma da arte moderna (1990: 133). Quaisquer que sejam as críticas a apontar a cada desses entendimentos do *New Method* — e que representam questões em aberto —, importa-nos enquadrar a proposta de Cozens, concêntrica ou excêntrica que esta seja, por um lado, no contexto da segunda metade do século XVIII, e, por outro, a partir do olhar retrospectivo que procura reconhecer nas suas manchas os sintomas da presença do acaso nos modelos processuais da arte.

Entre o diferimento e o esquecimento, as particularidades da recepção do *New Method* tornam difícil que o sistema de Cozens possa representar um antecedente genealógico directo de algumas das inclinações da arte moderna.

50. Veja-se ainda Gombrich (1960: 148ss).

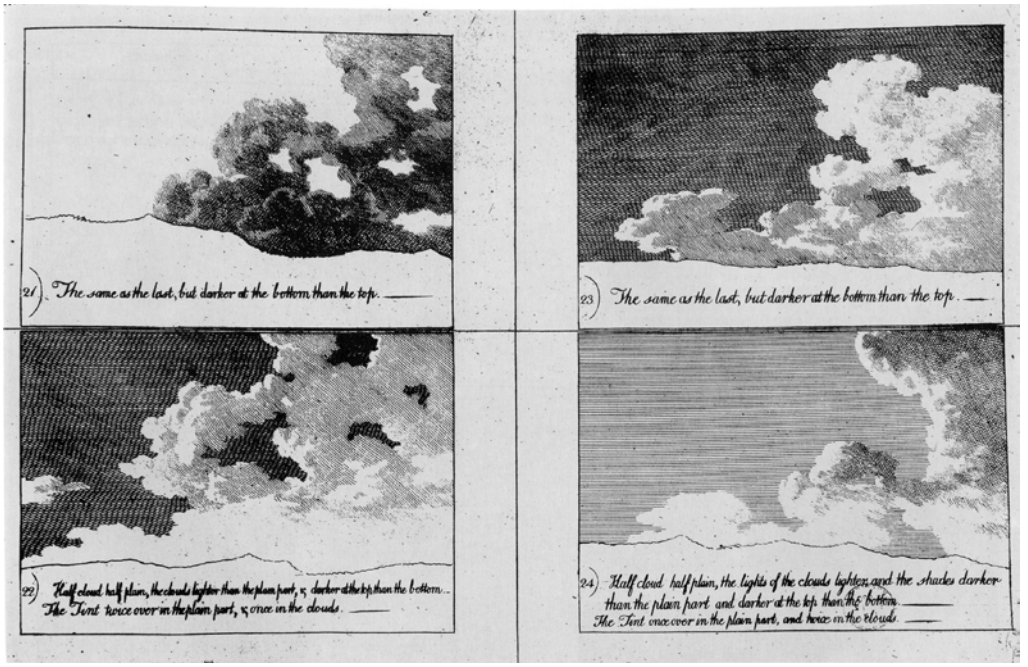


Fig. 10 — Alexander Cozens, *New Method, Skies,* água-forte, ap. 11.3x16 cm cada (1785, figs. 21 a 24).

O seu tratado será antes um sintoma daquilo que viria a acontecer depois. De qualquer modo, e ainda que o *New Method* tenha permanecido secreto — ou pelo menos escondido — durante tanto tempo, as suas ideias sobreviveram através de percursos laterais que exigem a identificação de outros fios condutores, porventura menos evidentes, como assinalaremos dentro em pouco.

O livro é constituído por 33 páginas e acompanhado por 28 gravuras. Destas, 16 reproduzem as manchas de Cozens, 7 demonstram o modo de realizar os desenhos a partir dessas manchas e as restantes 5 contêm exemplos para a composição de céus **[fig. 10]**. Como o próprio título informa — *A New Method of Assisting the Invention in Drawing Original Compositions of Landscape* —, trata-se da apresentação de um sistema, que Cozens julgava singular e queria expedito e acessível, para ajudar na invenção de composições originais no desenho de paisagens. Os intuitos pedagógicos deste livro conferem-lhe algumas características específicas — que vão da estrutura à linguagem utilizada e passam pelo carácter ilustrativo das gravuras que o acompanham —,

representando talvez o ponto de chegada dos exercícios de sistematização que o pintor inglês nascido em São Petersburgo foi produzindo ao longo dos anos.

Com efeito, o *New Method* foi antecedido por outras obras com intenções pedagógicas e de sistematização semelhantes mas, ainda assim, de carácter distinto. Cozens terá sido toda a vida um apaixonado pelos sistemas, tanto que o seu amigo William Beckford o descreveu em 1781 como alguém "quase tão cheio de sistemas como o Universo"[51], o que significa que o carácter informe das suas manchas, apesar de inegável, pode ser enganador. Veja-se que já em 1759, num outro tratado — intitulado *An Essay to Facilitate the Inventing of Landskips, Intended for Students in the Art* e considerado durante muito tempo de atribuição duvidosa[52] —, Alexander Cozens tinha ensaiado o método que viria a apresentar em 1785, em pleno acordo com outras obras de cariz similar que foi publicando ao longo da vida[53].

Os tratados de Cozens inscrevem-se, de algum modo, no gosto pelas *técnicas de generalização* e *sistematização* que encontramos no classicismo do século XVIII, num contexto em que o artista "não é considerado como um criador, mas como um inventor" (Lebensztejn: 66). Por isso, quando Cozens fala da

51. Beckford citado em Oppé (1953: 44).

52. Até se ter encontrado, no início da década de 80 do século XX, um exemplar na então cidade de Leninegrado, hoje de novo São Petersburgo. Em relação a este assunto, ver os artigos de Kim Sloan, "A New Chronology for Alexander Cozens Part I: 1717-59" e "A New Chronology for Alexander Cozens Part II: 1759-86", publicados em 1985 no *Burlington Magazine*, assim como o seu livro *Alexander and John Robert Cozens: the Poetry of Landscape* (1986), textos que abrem também algumas novas perspectivas sobre outros dados biográficos do pintor inglês, do seu nascimento na Rússia aos seus estudos em Inglaterra e também em Itália, antes do seu regresso a Londres. De acordo com Sloan, o método de Cozens estava já completamente desenvolvido em 1757, e o pintor tê-lo-á posto em prática nas suas aulas particulares de desenho e, mais tarde, aquando da sua passagem como professor no Eton College (Sloan, 1896: 40). No entanto, apesar de o tratado de 1759, com as suas duas breves páginas de texto, ser mais fácil de perceber do que a versão de 1785, não deixa de parecer também, ainda de acordo com Kim Sloan, um pouco obscuro (1986: 30-31). Em suma, as interpretações distorcidas a que se sujeitou o método de Cozens ficam-se em parte a dever ao modo como este é apresentado pelo próprio, na sua mistura, nem sempre clara, de ideias que tanto respondem ao classicismo de finais do século XVIII como apontam caminhos distintos deste.

53. Ver uma completa bibliografia no L'*Art de la tache* de Lebensztejn — que deve ser confrontada com os novos dados apresentados por Kim Sloan —, e na qual são indicados outros tratados, para além do *New Method* e do seu antecessor, dos quais destacamos *THE shape, Skleton and Foliage of Thirty-two species of TREES* (1771), *Principles of Beauty Relative to the Human Head — Principles de Beauté, considerés à la Tête humaine* (1777-78) e *Various Species of Composition of Landscape in Nature* (s.d. e do qual apenas se encontraram 16 gravuras com diferentes *composições* de paisagens e uma lista impressa que supõe a existência, real ou apenas projectada, de outras estampas dedicadas a ilustrar vários outros *objectos* e *circunstâncias*; ver Sloan, 1986: 50ss).



Fig. 11 — Alexander Cozens, *Various Species of Composition of Landscape in Nature* [s.d.], 8 de um total de16 gravuras impressas em 4 folhas, ap. 9.6x14.2 cm cada.

invenção de paisagens ou da *composição original de paisagens* estará a referir-se a uma noção de invenção que não é exactamente coincidente com a ideia de imaginação. Nesse quadro, a invenção será a criação de algo ideal e *a paisagem de invenção* estará mais próxima da imitação do que da cópia, no sentido clássico dos termos. Por seu lado, a imaginação será aquilo que permite ver uma ideia numa mancha, dando forma ao informe. Quanto à invenção de que nos fala o *New Method,* não se tratará de copiar uma paisagem particular mas sim de inventar uma paisagem ideal, imitando a natureza[54], como Cozens sublinha logo no início do seu texto:

> Compor paisagens por invenção não é a arte de imitar a natureza individual; é mais do que isso; é formar sobre os princípios gerais da natureza representações artificiais de paisagem, fundadas na unidade de carácter, que é a verdadeira simplicidade; concentrando em cada composição individual as belezas que uma imitação judiciosa seleccionará de entre aquelas que estão dispersas na natureza.[55] [2]

Perde-se pois demasiado tempo a copiar os trabalhos de outros artistas ou "a copiar as paisagens da própria natureza" [3]. Em alternativa, o *New Method* propõe uma radical relação entre a rarefacção e o excesso, entre a artificialidade das manchas e a natureza ideal que delas deverá brotar. O seu autor está persuadido de que é necessário um *método instantâneo*, ainda que rude, para revelar ao olhar o desejado assunto ideal.

Pelo facto de aí se lembrar que só a imaginação é capaz de revelar as ideias que se encontram em potência nas manchas, assim dando forma, através da invenção, ao informe, dir-se-á que um dos mais importantes legados do *New Method* é a compreensão dessa força que reside na mente do pintor. A imaginação é neste sistema uma negociação entre a mancha e a ideia, entre a mancha

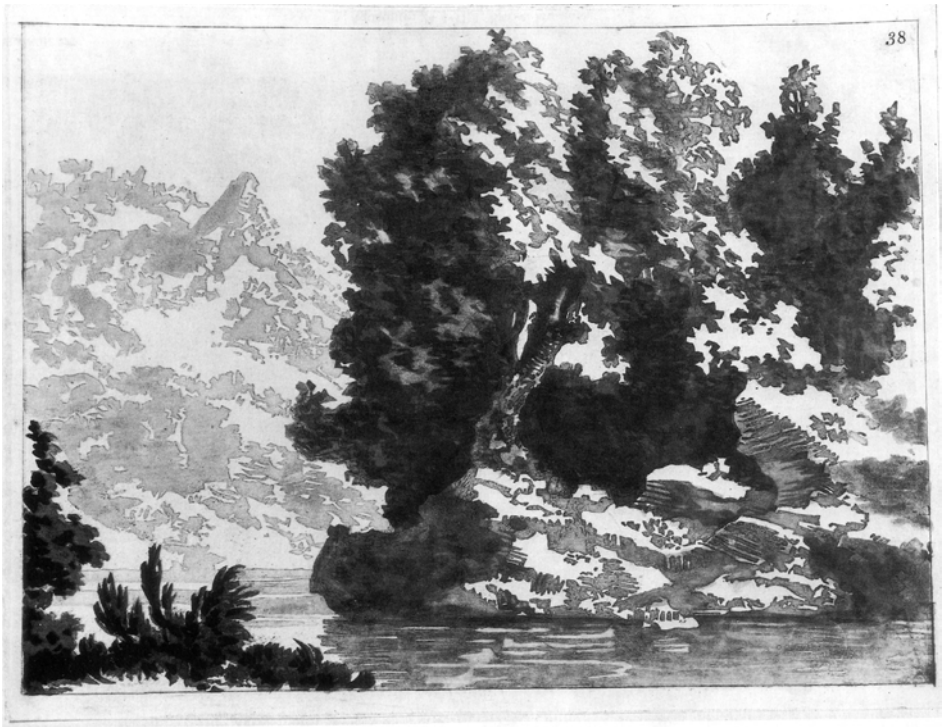
54. Para este parágrafo confrontar, uma vez mais, Jean-Claude Lebensztejn (58, 67ss, 145).
55. "Composing landscapes by invention, is not the art of imitating individual nature; it is more; it is forming artificial representations of landscape on the general principles of nature, founded in unity of character, which is true simplicity; concentrating in each individual composition the beauties, which judicious imitation would select from those which are dispersed in nature" [NM: 2]. Devido à natureza ambivalente de alguns termos e expressões, optámos por transcrever em nota de rodapé a respectiva versão original do texto de Cozens, regra que seguiremos daqui em diante. Indica-se também entre parênteses rectos a paginação original do *New Method*, de acordo com as reimpressões incluídas nas *op. cit.* de Lebensztejn e de Oppé.

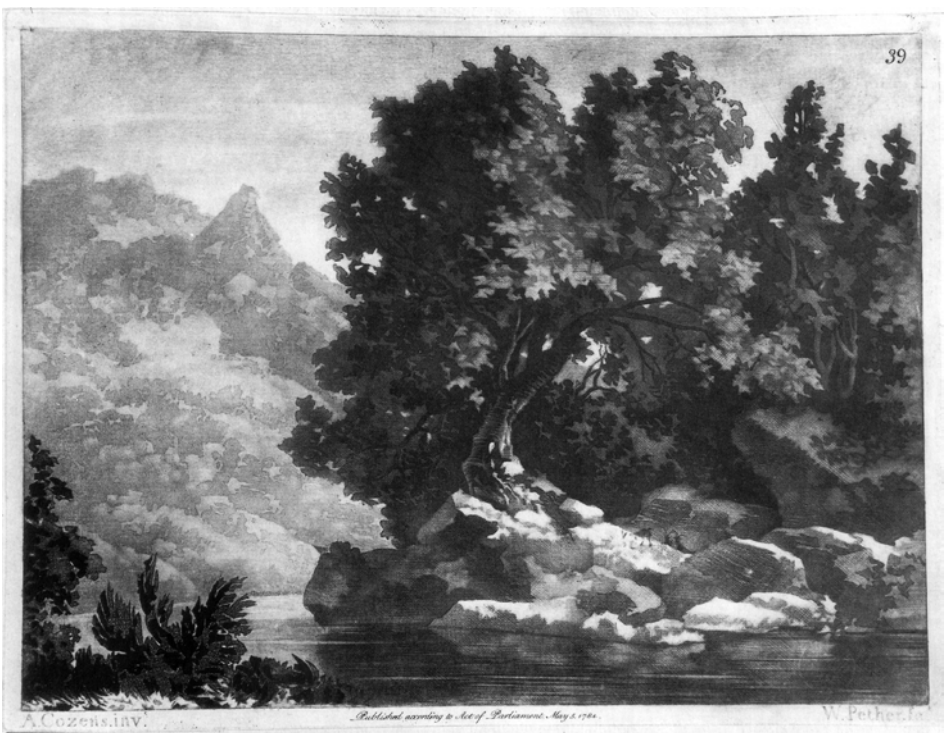


e o resultado ideal de uma paisagem desejada e, o que é deveras importante, entre a artificialidade da mancha e a provocação do acaso.

Ao afirmar que "uma mancha artificial é um produto do acaso com um pequeno grau de intenção"[56] [6] Cozens torna evidente um dos paradoxos do seu método e, por arrastamento, o paradoxo de todos os processos em que o acaso é deliberadamente convocado (ou provocado). O pintor inglês decidiu-se pela multiplicação disciplinada e sistematizada da excepção: as formas sugestivas que estão presentes por defeito na natureza convertem-se na regra de um método que assenta na artificialidade dos processos. A abundância toma o lugar da escassez e há um desejo de domesticar as sugestões potenciais das manchas, já não diabos ou coisas monstruosas mas tão-só paisagens pitorescas e ideais, como podemos observar nos exemplos trazidos por algumas das gravuras que acompanham o *New Method* e que reproduzem desenhos já terminados **[figs. 12 a 14]**.

56. "An artificial blot is a production of chance, with a small degree of design" [NM: 6]. Repare-se que traduzimos aqui *design* como *intenção* e que noutros momentos o faremos como *desenho*. Na verdade, o uso do termo *design* oscila ao longo de todo o texto entre o *desenho* e a *intenção*.





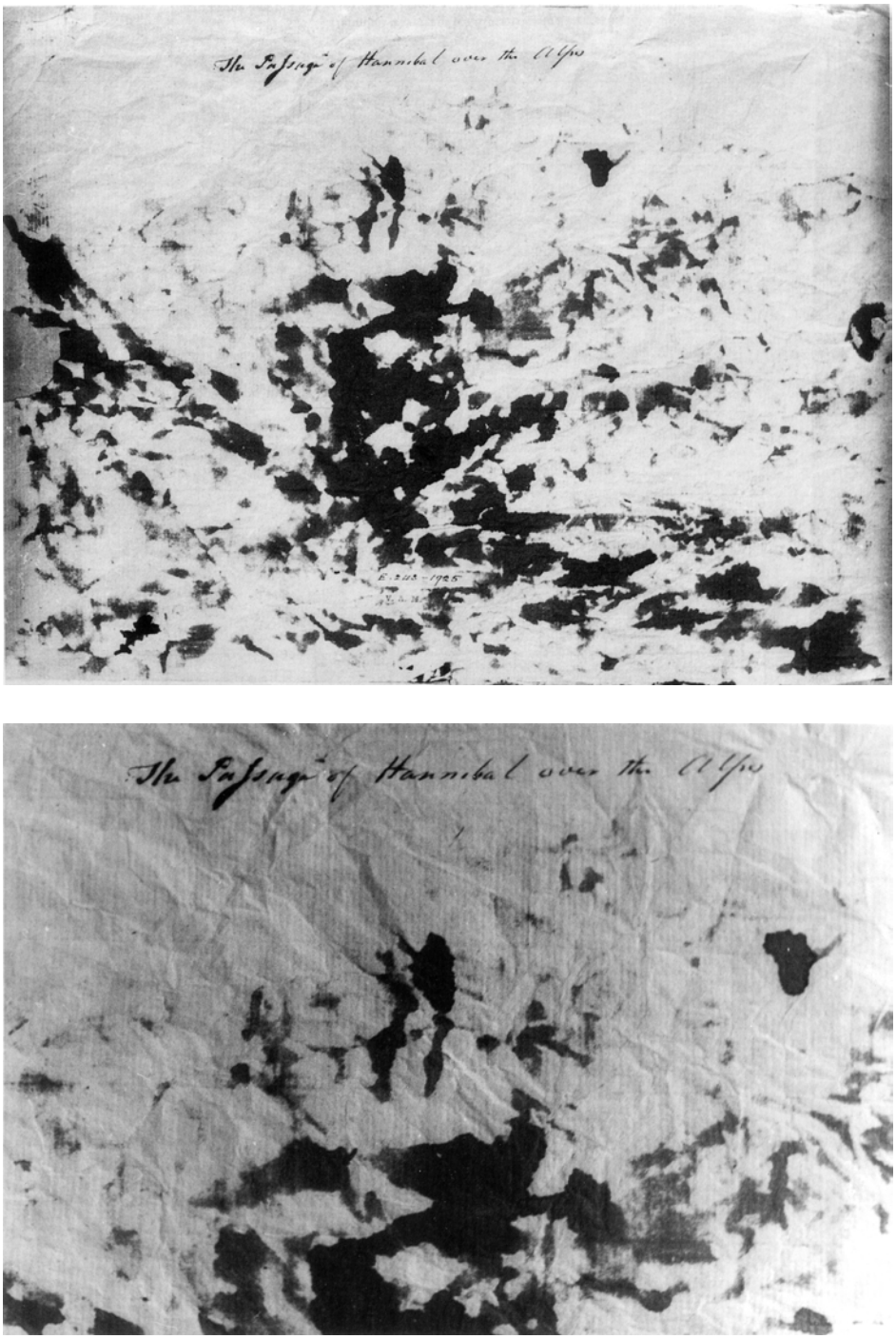
Figs. 12 a 14 — Alexander Cozens, *New Method*, água-tinta, 24x31.5 cm cada (1785, figs. 37 a 39); as três gravuras ilustram, respectivamente, a mancha inicial [na página ao lado], o esboço intermédio [em cima, nesta página] e o desenho final [em baixo].

Com Cozens dá-se um corte entre a ideia de uma marca natural e o princípio de artificialidade que caracteriza as suas manchas, um corte que revela igualmente o sentido divergente de alguns dos caminhos trilhados pela arte e pela ciência no Iluminismo. Se a ciência procurava instrumentalmente no exterior, na natureza, os sinais para a compreensão do mundo, Alexander Cozens propunha a construção de mundos partindo de manchas de tinta produzidas como artifício, centrando o poder criativo exclusivamente na imaginação do pintor. As manchas de Cozens não continham as respostas, eram apenas paisagens em potência.

Se a tradição das pedras figuradas de que nos falava Baltrušaitis é a das imagens auto-poéticas, repare-se que para a ciência do Iluminismo essas pedras figuradas que tanto fascinaram várias gerações passaram a representar somente uma camada arqueológica da história do mundo, num registo de recusa da transcendência e de afirmação da imanência[57]. Para a visão do Iluminismo, tais pedras já não vinham de outro mundo e não eram fruto do acaso, eram (d)este mundo e continham a chave para a sua explicação, revelando uma história autónoma da evolução natural. Já as manchas de Cozens eram como que um livro (quase) em branco à espera de ser escrito. A atenção ao detalhe em que se baseia a nova ciência é precisamente aquilo que o *New Method* quis recusar, ao opor um método indutivo a um outro de carácter dedutivo.

Alexander Cozens apresenta a descoberta do seu método como sendo uma revelação acidental, atribuindo ao *verdadeiro* acaso a origem das suas manchas. Conta-nos assim que certo dia, encontrando-se na companhia de um aluno especialmente dotado a reflectir sobre os problemas da invenção de paisagens, se apercebeu *por acaso* de um papel manchado que logo lhe sugeriu o esboço de daquilo que procurava. Impressionado pelas ténues manchas e seguindo as pistas que estas lhe ofereciam, desenhou de imediato com um lápis sobre a folha, procurando completar a paisagem sugerida. De seguida, tentando fazer da excepção uma regra, misturou um pouco de tinta com água e manchou uma folha de papel com a intenção de obter um resultado semelhante ao que tinha antes encontrado por acidente. Foi essa nova folha que apresentou ao seu aluno e que este, de acordo com as *sugestões* do seu mestre, transformou no

57. Sobre esta questão veja-se Barbara M. Stafford (1984).



Figs. 15 e 16 — Alexander Cozens, *The Passing of Hannibal Over the Alps* [verso da mancha], aguada a negro sobre papel amarrotado, ap. 24x33 cm [em baixo, detalhe].

esboço inteligível de uma paisagem. Depois, com o decorrer do tempo, o pintor inglês foi apurando o seu método, pelo que, entre outras afinações, passou a utilizar tinta preta e a traçar os esboços já não directamente sobre as manchas mas em papel translúcido [ver NM: 4-5; **ver figs. 15 a 17**].

Se a descrição da descoberta acidental do poder sugestivo da mancha anuncia algo que se impôs quase fatalmente, verificamos que só a sua repetição intencional lhe pôde dar depois sentido e força operativa. Da(s) segunda(s) vez(es) há como que uma mimetização do acaso, produzido com intenção pelo pintor através de um processo repetitivo (iterativo) que é justamente aquilo que lhe permitirá *libertar a mão* da vontade consciente que a dirige. Na parte do tratado em que explica detalhadamente os passos que se devem seguir para a criação das manchas [ver NM: 23-24], Cozens deixa bem claro que não se devem fazer apenas uma ou duas manchas destinadas a um desenho em particular mas que é importante fazer várias manchas ao mesmo tempo. O *New Method* antecipa assim, sem o afirmar explicitamente, a importância da repetição como mecanismo de abandono ao acaso. Mais ainda diz Cozens que as manchas devem ser feitas por divertimento [*by way of amusement*[58]] e que, para acentuar o ruído visual, as folhas de papel já manchadas podem ser amarrotadas e depois esticadas, assim se aumentando o detalhe através da replicação de pequenas manchas acidentais.

O prazer do jogo, dessas manchas que devem ser feitas por puro divertimento, lembra-nos que o texto de Cozens pode ser lido como uma espécie de justificação posterior — uma racionalização secundária — do prazer de fazer manchas sem um objectivo preciso (Lebensztejn: 378). O jogo, em essência, não acontece sem esse abandono desinteressado; e é por isso que, apesar de todas as contradições, o *New Method* se aproxima de uma legitimação do jogo puro e do abandono ao acaso.

É na relação ambígua e contraditória entre o abandono ao jogo e a sua funcionalização que se encontra parte do mistério deste método, e é na

58. "Make not only one or two blots on purpose for a present drawing, but provide a quantity of paper, of the size you please, and make a number at a time. In doing this at separate times, by way of amusement, your blots will increase to such a number as will afford the greatest and best choice, whenever you are disposed to make a composition of landscape from any one of them. From a frequent use of blotting in this manner, the designer will acquire freedom of hand, a knowledge of proportion, and a facility of execution" [NM: 24].

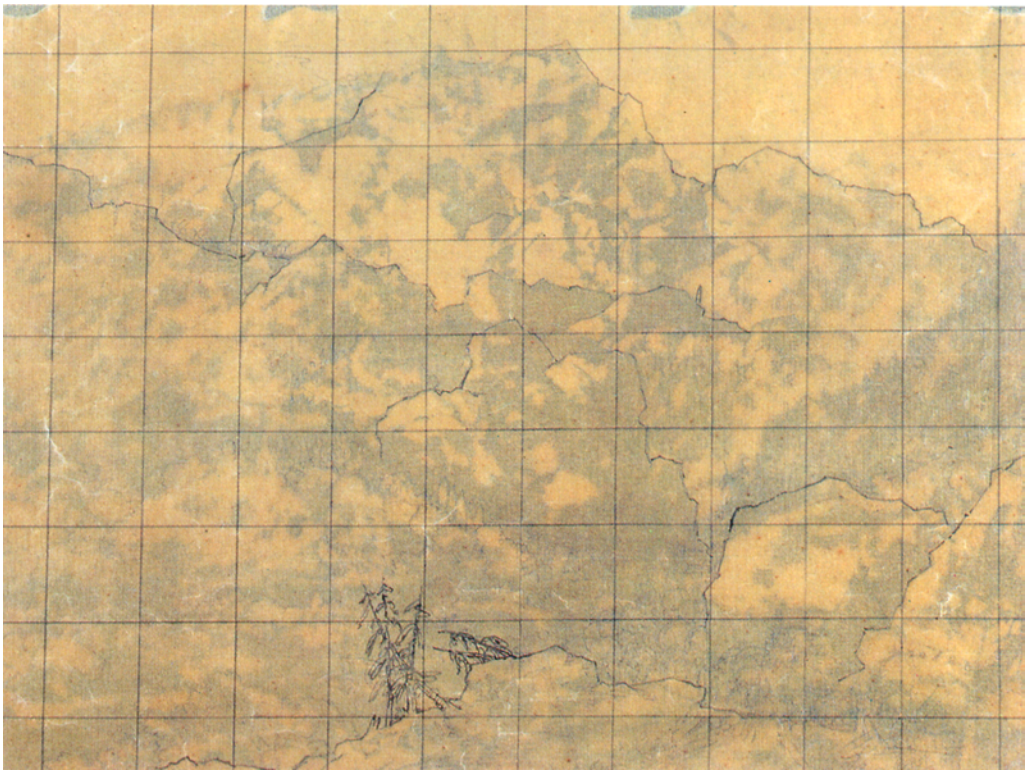
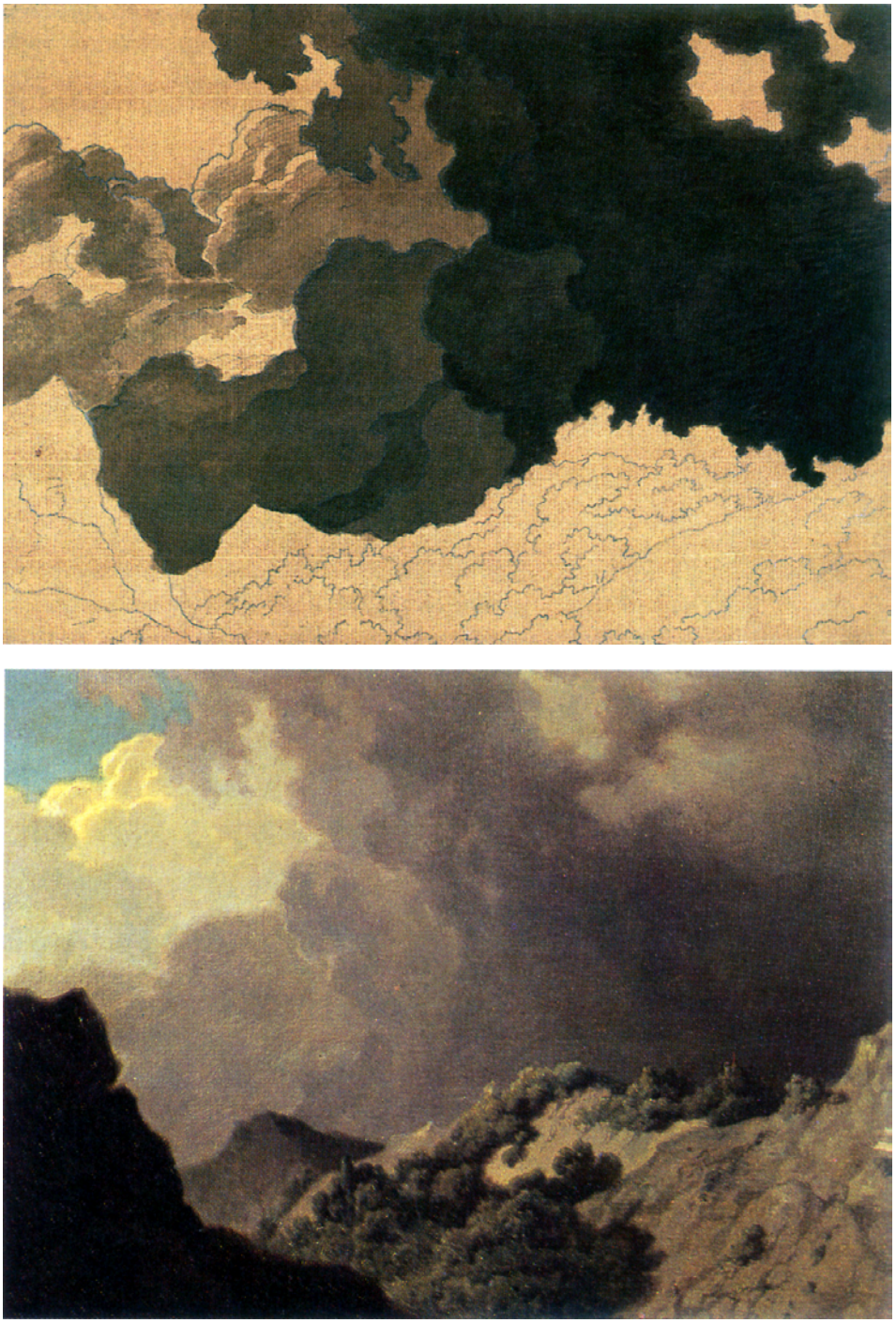


Fig. 17 — Alexander Cozens, *Esboço* [*The Passing of Hannibal Over the Alps*], traços a lápis e tinta sobre papel verniz e papel manchado, ap. 24x33 cm.

arbitrariedade própria de uma relação descomprometida e lúdica com a mancha que descobrimos, uma vez mais, uma ponte entre as mecânicas do jogo e do abandono à experimentação. É graças à potência da imaginação que no jogo e na arte podemos tomar como joguete tudo e todos, sem distinção[59], e se essa é uma imaginação que "«pratica a magia» e atribui significações imaginárias a objectos inteiramente ordinários" (Fink, 1960:176), este devir-outro é tudo menos mera aparência (não é simulação), porque, nessa acepção, imaginar implica uma forma de incorporação. Por isso o pintor — aproximando a noção de devir ao sentido mais intenso da imaginação criativa — tem primeiro de devir mancha para depois a poder imaginar.

Alexander Cozens tem noção dos riscos que corre e é talvez por isso que evoca a herança legitimadora de Leonardo e das suas manchas. No entanto, declara ter descoberto o seu próprio método numa época em que desconhecia,

59. Retomam-se aqui, num traçado circular, as questões do capítulo dedicado ao jogo e o jogo na arte.



Figs. 18 e 19— Alexander Cozens, *Study of Sky Nº. 4: Before a Storm,* lápis, aguada e verniz, 21.9x31.1 cm [em cima]; Alexander Cozens, *Before a Storm*, c. 1770, óleo sobre papel, 24.1x34 cm [em baixo].

ainda, as referências do italiano sobre o poder de sugestão das manchas informes[60]. Ao mesmo tempo, assinala as vantagens do seu sistema, que vê como um refinamento da pista renascentista, sobretudo porque as formas rudes oferecidas pelo seu esquema são feitas à vontade e podem ser substituídas por outras no caso de se mostrarem inadequadas. Com efeito, se as manchas de Leonardo são raras, podendo derrotar o artista, as do pintor inglês replicam-se infinitamente e dependem apenas do seu executante para poderem existir [ver NM: 6]. Ainda assim, o resultado, no que diz respeito ao efeito potenciador da imaginação, acaba por ser semelhante ao de Leonardo. O carácter rude e indeterminado das manchas tinha para Cozens o poder de sugerir coisas diferentes a pessoas diferentes ou coisas diferentes à mesma pessoa em momentos distintos[61], como algumas das estampas que acompanhavam o texto tinham decerto a função de demonstrar, ao destacarem a possibilidade de inventar diferentes paisagens a partir de uma mesma mancha.

Em boa verdade, o segredo do sistema de Cozens esconde-se nas manchas e na peculiar hierarquia estabelecida entre as três principais etapas do seu método: manchar, esboçar e, finalmente, desenhar. Repare-se que para Cozens, "a mancha não é um desenho, mas uma reunião de formas acidentais, a partir da qual um desenho pode ser feito"[8][62], no que distingue assim a sua técnica de manchar [*blotting*] dos habituais métodos associados à prática do desenho. Esboçar, para si, será transferir ideias da mente para o papel, delineando, enquanto que fazer uma mancha será, pelo contrário, produzir com tinta

60. Parece difícil que assim seja, até porque o título do *New Method* foi certamente inspirado em Leonardo, como se pode deduzir de uma passagem aí transcrita pelo próprio Cozens, em acordo com a versão inglesa dos textos à época em circulação — "Among other things I shall not scruple to deliver a new method of assisting the invention, which through trifling in appearance" [ver Leonardo da Vinci, citado em Cozens: [NM: 5]; sublinhado nosso]. O mesmo pode ser dito do anterior *An Essay to Facilitate the Inventing of Landskips, Intended for Students in the Art* (1759), onde, logo na abertura das suas escassas duas páginas, se invoca também Leonardo, deixando-nos assim o direito de especular sobre o papel dessa história aparentemente inocente através da qual Cozens, no tratado de 1785, procura atribuir uma diferente origem para o seu método (ver Sloan, 1984: 31). Na medida em que o mesmo efeito legitimador já não se produziria, não será pois de estranhar que não encontre no *New Method* qualquer alusão à passagem em que Leonardo se refere depreciativamente a Botticcelli...

61. "There is a singular advantage peculiar to this method; which is, that from de rudeness and uncertainty of the shapes made in blotting, one artificial blot will suggest different ideas to different persons [...]. One and the same designer likewise may make a different drawing from the same blot" [NM: 11-12].

62. "The blot is not a drawing, but an assemblage of accidental shapes, from which a drawing may be made"; também aqui se assinala a dificuldade de tradução de *forms* e *shapes*.

formas acidentais, sem linhas, a partir das quais as ideias virão apresentar-se à mente[63]. A qualidade mais extraordinária, apesar do seu esquematismo, que Cozens reserva para a sua técnica é justamente esta capacidade de inverter a origem da invenção. Não é a mente a sugerir à mão (e à tinta) as imagens desejadas mas é à própria tinta (e à mão) — como coisa autónoma — que se atribui a capacidade de as sugerir à mente. A paisagem já se encontra em potência na artificialidade de cada mancha e esta aproxima-se assim da nuvem, pois se a nuvem "fornece à fantasia, à imaginação, um suporte privilegiado, isso não é, assim parece, pelo seu contorno, mas bem pelo contrário por aquilo que, em si, contradiz a ordem da delineação e realça a do material" (Damish, 1972: 55).

Aquilo que se procura através do gesto repetido e cego não é uma mancha desejada mas uma *mancha* que seja *verdadeira*, uma espécie de *ser qualquer e indeterminado*, pelo que, ao manchar, devemos abster-nos de dirigir os nossos pensamentos para o assunto. Só assim poderemos alcançar essa *mancha verdadeira*:

> Uma mancha verdadeira é uma reunião de formas ou massas escuras feitas com tinta sobre uma folha de papel, e igualmente de outras mais claras produzidas pelo papel deixado em branco. Todas as formas são rudes e sem sentido, traçadas como são por uma mão veloz. [7][64]

Ao dar igual ou maior importância ao vazio do papel por comparação com as zonas manchadas, Cozens define a *mancha verdadeira* a partir de uma ideia muito moderna, quase como que associando o jogo livre das nuvens (brancas) à polimorfia caótica das manchas (negras)[65]. Ao mesmo tempo, faz depender o

63. "To sketch in the common way, is to transfer ideas from the mind to the paper, or canvas, in outlines, in the slightest manner. To blot, is to make varied spots and shapes with ink on paper, producing accidental forms without lines, from which ideas are presented to the mind" [NM: 8].
64. "A true blot is an assemblage of dark shapes or masses made with ink upon a piece of paper, and likewise of light ones produced by the paper being left blank. All the shapes are rude and unmeaning, as they are formed with the swiftest hand" [NM: 7].
65. Há aqui uma curiosa inversão de um entendimento do céu como espaço indeterminado e lugar das imprevisibilidades atmosféricas. Os céus de Cozens são fundamentalmente vazios e servem como ordenadores, em negativo, do caos primordial que a terra acolhe. Talvez por isso Cozens tenha incluído uma colecção de gravuras com *soluções* autónomas para ajudar a *inventar* o vazio dos céus. O orientalismo associado a Cozens também se expressará por esta via, já que a noção de vazio é um aspecto fundamental na tradição da pintura chinesa, na qual se acaba muitas vezes por associar as nuvens ao vazio do espaço não pintado, cumprindo estas justamente um papel móvel como intermediárias vitais entre as diferentes entidades presentes nos espaços a que a tinta

carácter informe e sem sentido das manchas de uma execução rápida, de uma mão veloz. No entanto, logo de seguida, e quase em contraponto a essa veloz libertação da mão, fala-nos do aparecimento de uma forma inteligível "que pode ser concebida e deliberadamente desejada antes de a mancha começar". Qualquer ideia de oposição entre acaso e intenção no *New Method* é apenas aparente, até porque Cozens é claro ao afirmar que a sua mancha verdadeira deve ser simultaneamente automática e intencional, "um produto do acaso, com um pequeno grau de intenção":

> Mas ao mesmo tempo aparece uma disposição geral dessas massas, produzindo uma forma inteligível, que pode ser concebida e deliberadamente desejada antes de a mancha começar. Esta forma geral irá exibir algum tipo de assunto, e isto é tudo aquilo que deve ser feito intencionalmente. [7][66]

A contradição do *New Method* deriva em grande medida da integração do acaso num modelo de sistematização operativa que ambiciona alcançar a pureza da *verdadeira mancha* e que quer, ao mesmo tempo, *orientar* o poder de sugestão dessa mesma mancha. Esta é também a contradição de todos os sistemas de incorporação premeditada do acaso, como assinalámos. No caso em estudo, tal paradoxo é ainda reforçado pelas gravuras que fazem parte do livro, cujos processos de elaboração[67], devido às limitações técnicas, só em parte puderam corresponder àquilo que Cozens prescrevia para a produção das manchas. Ficamos assim perante uma dupla encenação: a primeira quando Cozens propõe a artificialização do acaso; a segunda quando se vê obrigado a encenar as manchas numa tentativa de aproximação visual ao seu carácter de *verdade*, conjugando o irrepetível com o reprodutível.

O jogo ambivalente entre a mancha verdadeira e a necessidade da sua artificialização está a seu modo presente na antiga relação entre a tinta e o pincel

---

deu forma; sobre esta questão ver François Cheng em *Vide et plein: Le Langage pictural chinois* (1979).

66. "But at the same time there appears a general disposition of these masses, producing one comprehensive form, which may be conceived and purposely intended before the blot is begun. This general form will exhibit some kind of subject, and this is all that should be done designedly" [NM: 7].

67. Há realmente uma pequena discussão em volta deste problema que a maioria dos especialistas no *caso Cozens* não deixam de referir, defendendo diferentes hipóteses sobre as técnicas de gravura utilizadas (ver, por exemplo, Lebensztejn: 213ss; Stafford, 1984: 235-236).

que a Oriente quase sempre caracterizou a tradição da pintura. Aí, sobretudo na China, apesar de o pincel parecer ter uma certa preponderância — porque será *mais fácil ter a tinta que o pincel* —, é à tinta que compete preparar a *abertura ao caos* que cabe ao pincel. À tinta, enquanto material ou dado técnico, está destinada a invenção ou, melhor ainda, a transformação; ou seja, se a tinta é como as nuvens, já o pincel estará mais ligado à receptividade[68]. O equilíbrio entre o pincel e a tinta significará portanto o equilíbrio entre a técnica e a vida. É essa íntima união entre o pincel e a tinta que se encontra na base de todas as teorias da pintura chinesa, numa concepção da actividade pictórica que é quase organicista: "A tinta é associada ao pincel, pois, isolada, ela é apenas uma matéria virtual a que só o pincel pode dar vida" (Cheng, 1979: 75).

A abertura ao caos proporcionada pelas manchas de Cozens é também forma de redescoberta de uma espécie de abstracção primordial, uma abstracção que depende de um prévio *colapso do visual* ou de uma *cegueira da pintura* (na verdade uma outra forma de negação da sua opticalidade). A *invenção* escondida nas manchas do *New Method* só pode ser concebida como uma modalidade cega da imaginação, aquela que encontra na natureza própria das coisas uma motivação primeira, particular cegueira *pré-figurativa* e *pré-formal* por onde toda a invenção de uma imagem tem também de passar[69]. Há uma energia cega, irresistível e caótica que se liberta daquelas manchas — apesar de todo o esforço de domesticação a que Cozens as sujeita — e na qual se esconde a ideia de um *olho selvagem* ou sobrenatural.

Embora Cozens facilite cuidadas instruções técnicas e submeta a produção das manchas às leis dos automatismos, devemos situar o seu método na senda da luta empreendida pelas artes plásticas — que queriam equiparar-se às artes ditas liberais — contra o mecanicismo. Daí, talvez, a menor importância dada no *New Method* ao acto de produzir as manchas. Em lugar disso, o texto acaba por se centrar na capacidade de invenção a partir destas, num movimento que

68. Ver Damish (1972: 292ss).

69. Confrontar John Rajchman (1994: 78ss); e também Gilles Deleuze sobre Francis Bacon, em *Logique de la sensation* (1984). Para Deleuze, a página nunca está em branco, a tela nunca está vazia (de acordo com Francis Bacon e o seu *caosmos* originário). Essas superfícies encontram-se plenas de virtualidades intensivas (invisíveis) e é por isso que precisamos de nos tornar "suficientemente cegos para vermos a superfície misturada ou reunida, de um modo especificamente transformável ou deformável, em vez de meramente «rasa» ou «plana»" (Rajchman, 1994: 69).

não se faz de dentro para fora, mas sim de fora para dentro: são os materiais e os processos da arte que se inventam e tentam a sua sorte e é por seu intermédio que "a mancha involuntária, com a sua enigmática aparência, penetra no mundo da vontade"[70]. O acaso é aí evidentemente operativo. O orientalismo[71] tantas vezes associado a Cozens talvez esteja mais ligado a esta ideia de invenção que depende de uma cegueira operativa pré-consciente[72] do que ao exótico

70. Com respeito a este assunto, veja-se Henri Focillon, em "O elogio da mão" (1943), texto em que se celebra uma mão que *não é serva do espírito*, que é capaz de procurar autonomamente, *que se inventa e percorre todas as aventuras, tentando a sua sorte*. Ora, na nossa interpretação, essa mão livre e autónoma é sinal daquilo que se faz de fora para dentro. Focillon fala-nos da espontaneidade e da sua ligação à velocidade de execução: "Há que capturá-lo em pleno voo e dele extrair toda a potência oculta. Desgraçado do gesto lento, dos dedos entorpecidos! Mas a mancha involuntária, com a sua enigmática aparência, penetra no mundo da vontade" (122). Contudo, na sua recusa de aceitar uma casualidade que derive da máquina — porque para Focilllon a máquina é o oposto da mão: "no funcionamento de uma máquina, em que tudo se repete e encadeia, a casualidade é uma negação explosiva" (*idem*) —, na sua imagem de uma certa ideia *evolutiva* da arte moderna que se faz no sentido de uma cada vez maior "libertação" da mão, esta é uma posição que se afasta de algumas das teses que defendemos neste trabalho.

71. "O conhecimento directo que Cozens poderia ter da China não iria sem dúvida mais longe que o exotismo em moda", diz-nos Jean-Claude Lebensztejn; no entanto, há pontos comuns que devem ser sublinhados, como "a importância e o modo de utilização do pincel, a ausência de contorno e de perspectiva, a insistência da montanha e da nuvem, a referência aos muros manchados, o papel concedido ao acaso" (Lebensztejn,1990: 28).

72. Sem cair na tentação das generalizações simplificadoras, assinale-se como a tradição oriental nos diz que a relação entre o artista, o material e o assunto deve ser próxima da inconsciência do principiante, isto é, semelhante à do jogador que só lança os dados quando sabe que já não pode hesitar e que, portanto, já não tem nada a perder. Há uma passagem de Eugen Herrigel — no seu clássico sobre o *Zen na arte do tiro com arco* (*Zen in der Kunst des Bogenschiessens*, 1948), redigido após uma longa estadia no Japão — que pode ser esclarecedora dessa tensão entre o corpo, a técnica e a mente, razão pela qual não queremos deixar de a transcrever: "What is true of archery and swordmanship also applies to all the other arts. Thus, Mastery in ink-painting is only attained when the hand, exercising perfect control over technique, executes what hovers before the mind's eye at the same moment when the mind begins to form it, without there being a hair's breadth between. Painting then becomes spontaneous calligraphy. Here again the painter's instructions might be: spend ten years observing bamboos, become a bamboo yourself, then forget everything and paint" (1948: 77). Já para uma visão panorâmica da tradição da pintura na China, ver, por exemplo — para além do já referido *Vide et plein* (1979) —, a antologia de textos reunidos por François Cheng em *Souffle- Esprit: Textes théoriques chinois sur l'art pictural* (1986), onde podemos ler, num curto fragmento de Fang Hsun (dinastia Ts'ing, 1644-1911), uma descrição de alguns dos procedimentos pictóricos não canónicos de convocação do acaso que este encontra na obra de outros pintores (62-63). Aí se reconhecem tanto as manchas de Leonardo com Sung Ti como as manchas de Cozens com Kuo Hsu-hsien ou Chu Hsiang-hsien. Também Henri Focillon conta uma anedota que atribui a Hokusai um incidente que nos lembra distanciadamente a esponja de Protógenes e uma pintura que se faz *sem a mão do artista*: "Diz-se que um dia, na presença do Xógum, após ter estendido sobre o chão o rolo de papel, derramou sobre este um frasco de tinta azul; a seguir, mergulhou as patas de um galo em tinta vermelha e fê-lo correr sobre a pintura, na qual a ave deixou as suas pegadas. E todos reconheceram as torrentes do rio Tatsouta, arrastando no seu curso as folhas de ácer avermelhadas pelo Outono" (1948: 123). Nesta história reencontramos dois aspectos que são fundamentais para uma genealogia do acaso na arte: por um lado, já não se trata de um acaso que irrompe surpreendente num golpe de fúria mas sim de um acaso que é provocado e desejado; por

aspecto formal das suas manchas. A proposta do *New Method* não é fracturante pelo aspecto informe das manchas mas antes pela particular economia do acaso a que estas dão corpo através, por exemplo, das relações que se estabelecem entre o pincel e a tinta — ou entre o cheio e o vazio —, permitindo compreender como só um comportamento maquinal, repetitivo e lúdico se mostra capaz de libertar a mão.

*

Num pequeno texto redigido em 1917[73] mas publicado apenas 60 anos mais tarde, Walter Benjamin fala-nos também de uma *mancha absoluta* e introduz a importante ideia de que a mancha, na qualidade de coisa que se manifesta, pode ela mesma ser um *medium*. Sobre a *mancha absoluta*, sobre *a essência mítica da mancha*, em oposição ao sinal, escreve Benjamin o seguinte:

> A primeira diferença fundamental reside no facto de o sinal ser uma marca que se imprime, enquanto a mancha, pelo contrário, é algo que se manifesta. Isto diz-nos que a esfera da mancha é a de um *medium.* Enquanto o sinal não surge predominantemente no que é vivo, mas é também aposto a edifícios inertes ou árvores, a mancha manifesta-se sobretudo no vivo [...]. Não existe oposição entre a mancha e a mancha absoluta, pois a mancha é sempre absoluta e, ao manifestar-se, não se assemelha a nenhuma outra coisa. (298)

E, mais à frente, como comentário ao particular lugar da mancha na pintura:

> É a composição que torna possível esta relação com aquilo que dá nome ao quadro, com o que é transcendente à mancha. Ela representa a entrada de um poder superior no *medium* da mancha, poder esse que mantendo por esta via a sua neutralidade, ou seja não desfazendo de modo nenhum a mancha por meio do desenho, encontra nela o seu lugar sem a desfazer — isto porque tal poder, sendo incomensuravelmente superior à mancha, não lhe é hostil, mas aparentado com ela. (300)

---

outro, e para que o acaso possa acontecer, delega-se a acção (e as decisões) numa terceira entidade, inconsciente, agenciamento que em Hokusai, assim como noutros dos exemplos apresentados, é uma identificação directa com os processos da própria natureza.

73. Na tradução que seguimos, João Barrento dá a este fragmento o título "Sobre a pintura, o sinal e a mancha".

O poder a que Benjamin se refere é o da palavra-de-linguagem, que se instala no *medium* da linguagem pictórica, e sem o qual o quadro teria o carácter do irrepresentável, caindo no domínio da mancha absoluta. À semelhança da ambígua relação que Alexander Cozens estabelece entre a artificialidade das suas *manchas verdadeiras* e a *invenção* de paisagens, entre o acaso e a intenção, trata-se pois em Benjamin de apontar o vínculo entre a mancha e a nomeação como condição necessária à afirmação plena da imagem.

A tradição das imagens acidentais (e das imagens potenciais) que atravessa — como sinal da presença do acaso — a arte desde do período clássico até aportar, de forma quase intacta, a um primeiro modernismo, encontra no esboço de Benjamin uma formulação possível da sua natureza. A mancha como coisa viva, e não apenas como manifestação do vivo, é o que descobrimos nessa longa tradição da imagem acidental. Trata-se da luta entre a coisa que se imprime e a coisa que se manifesta, entre o sinal e mancha.

A mancha absoluta foi por sua vez aquilo que literal e metaforicamente a arte moderna impôs como marca sua. Nessas circunstâncias, a mancha pôde ser entendida como uma manifestação do acaso absoluto e o poder da linguagem como um dos modos de expressão dos mecanismos projectivos da imaginação. Por outras palavras, a arte moderna foi, em parte, uma vitória da anedota de Protógenes, ainda que revertida como marca distintiva de uma subjectivação absoluta e de uma expressão da autonomia plástica da arte e dos seus *media*.

Ainda que se declare — para o campo da imagem — apenas em potência, ficando à espera da nomeação para escapar do informe, um *medium* pode ser visto como qualquer coisa que se deixa atravessar, que se oferece à significação. A mancha absoluta é a nomeação do vivo, um elemento generativo que revela e se deixa *atravessar, receber, transmitir, vibrar*: um elemento com o qual acontece "qualquer coisa de semelhante à revelação na linguagem" (Molder, 1986: 26). Mesmo inerte, é pela evocação do vivo que o seu conteúdo potencial se manifesta como coisa do domínio da aparição. Para a noção de indeterminação associada à produção de imagens e, depois, metaforicamente, como marca de toda uma revelação que brota do interior das coisas, a noção de mancha em Walter Benjamin ajuda-nos a definir um campo auto-poiético da

matéria ou, para sermos mais rigorosos, de uma auto-poiética da pura medialidade. É assim que encontramos em Cozens uma das dimensões da mancha como *medium*. No fluir mais profundo do *New Method*, o *medium* é a própria mancha. Aí, nesse fluxo, é a mancha que fala, assim como fala o gesto na sua medialidade pura[74].

*

É tentador olhar para as experiências de Cozens e ver nelas uma antecipação de uma parte importante da arte do século XX, não só no campo da pintura mas também no da cegueira (ou abstracção) operativa a que, por exemplo, a fotografia e o cinema vieram dar maior acutilância. No entanto, apontámos já o erro que é olhar para as manchas do *New Method* na qualidade de antecedente genealógico directo de alguma da arte moderna, tentando conformá-las a uma narrativa que se conduz retrospectivamente. Cozens não anuncia formalmente a arte moderna; sinaliza-a através da atenção dada ao jogo e à sua relação com o acaso, a uma prática experimental e aos processos da arte como instância de revelação, em suma. O jogo apresenta-se, na sua *seriedade,* como motor de um abandono às manchas sem o qual não seria possível este sistema de *invenção* de paisagens. Há pois uma rendição lúdica ao puro prazer experimental e plástico que se esconde na mecânica de produção das manchas ou no jogo visual e imaginativo que estas propõem. A modernidade de Cozens reside na primazia dada à invenção (imaginação), à plasticidade e à experimentação transformadas em sistema. Afinal de contas, "a novidade, e talvez o escândalo [do *New Method*], terá sido o de trazer a invenção, quer dizer o poder interno de combinar e de exprimir as ideias, ao informe, ao mecânico, à exterioridade absoluta" — no sentido de uma exterioridade processual ou experimental —, assumindo que "esse fora não é senão uma mancha de tinta, um modelo sem modelo que releva do caos, do acidente e do informe" (Lebensztejn, 1990: 76). Uma observação atenta das manchas do *New Method* ensinar-nos-á que foi a sua ambiguidade *operativa* a motivar a recuperação moderna de Cozens. Do

74. Como fizemos notar no capítulo anterior, a propósito da medialidade pura dos gestos experimentais.

mesmo modo, é na ambiguidade do texto e naquilo que aí não chega a ser dito[75] que se encontra ainda hoje parte do poder de atracção das suas palavras.

Para lá da recuperação — que não ficou isenta de mistificações ou leituras abusivas[76] — que o século XX fez do método de Alexander Cozens, podemos identificar duas outras correntes, mais ou menos subterrâneas, que transportaram até nós a experiência das suas manchas informes. A primeira é mais canónica e circunscreve-se a uma história da pintura que vai de Constable a Turner, mas também a Goethe, por exemplo. A outra faz-se mais lateralmente e resulta em parte daquilo a que Oppé chamou os *pontos obscuros* associados ao *New Method* e à figura do seu autor. Ainda que ambas as pistas nos possam ser úteis, comecemos por esta última.

Se parece complicado determinar com clareza a influência de Cozens nos artistas seus contemporâneos e naqueles que se lhes seguiram, já o seu ascendente, à época, num restrito circuito de amadores interessados pela pintura terá tido maior relevância[77]. Para lá do trabalho com os seus alunos particulares, Cozens foi professor de desenho no Christ's Hospital (1749-1754) e, mais tarde, a partir de 1763, no Eton College (ver Sloan, 1986: 21-62), havendo algumas evidências de que neste último posto Cozens tenha utilizado o seu método como instrumento pedagógico (*idem*: 48). Julga-se porém que foi nos circuitos informais das suas aulas particulares que acabou por aplicar mais amiúde o seu sistema, e é fácil adivinhar porquê: não deve ter sido pequena a atracção das promessas de Cozens junto de todos aqueles amadores que procuravam um método expedito para realizar paisagens aceitáveis. Apesar de nos faltarem indicações precisas sobre a sua actividade pedagógica nos salões de Londres, o facto de Alexander Cozens orientar em parte a redacção do *New Method* com a

75. Por vezes literalmente. Note-se como é o próprio Alexander Cozens a escrever o seguinte: "The author is apprehensive, that the following rules, in many places, are not so clear and intelligible as could be wished, arising from the difficulty of expressing methods that are new: therefore he is afraid that some explanations are necessary, which he is not able to give in writing" [NM: 20].

76. Típicas de uma tendência do modernismo e da sua historiografia em arrogar toda a inovação, sobretudo formal, como parte de uma narrativa única e privilegiada, esquecendo que há outras histórias e outros fluxos, confluentes ou não com aquilo a que se convencionou chamar arte moderna.

77. Como desde logo Oppé assinalou nas conclusões do seu livro sobre Alexander e John R. Cozens (1953: 155ss).

intenção de captar o interesse lúdico mais dos curiosos do que dos especialistas[78] parece reforçar a inclinação pedagógica e lúdica que podemos atribuir ao seu método, aspecto que está, aliás, muito de acordo com o espírito da época.

Refira-se, nesse contexto, a assinalável quantidade de jogos ou sistemas, de atribuição duvidosa[79], que na segunda metade do século XVIII aparecem um pouco por toda a Europa, oferecendo aos ignorantes dos segredos musicais a possibilidade de compor, com o auxílio de um simples lançar dos dados, peças musicais acabadas e conformes ao gosto da época. Do mesmo modo, outros jogos de sociedade propunham a construção de paisagens através da combinação de múltiplas cartas representando fragmentos intermutáveis[80], numa espécie de *cadrave exquis DIY*[81] e pré-formatado. É difícil (irresistível mesmo) não ligar estes jogos, pelo menos em parte, ao método de Cozens, que também articulava o acaso, a paisagem e o jogo como ingredientes para uma emancipação *inventiva*, até porque passará também por aqui algum do ridículo que caiu sobre a sua memória, já que a frivolidade dos jogos de salão era muitas vezes associada ao *jogo* de Cozens. É pois esclarecedor que, à semelhança de muitos desses jogos e sistemas, o *New Method* tenha baixado à categoria mais ou menos secreta e espúria dos jogos de salão, atravessando os anos na obscuridade para inspirar depois, à distância, o método de diagnóstico psicológico conhecido por teste de Rorschach[82] **[fig. 20]**, como supõem vários autores[83]. Essa relação não será assim tão estranha se atendermos que um jogo similar ao *New Method* — e porventura nele inspirado — se jogaria nos salões do tempo de Turner[84], ajudando a alimentar o anedotário em volta de um professor de

78. Até certo ponto, a fórmula do *New Method*, com a sua componente *psicológica,* seria de molde a desagradar a muitos artistas da sua geração (ver Sloan: 83-84).
79. Quando não eram publicados de forma anónima, estes panfletos creditavam como autor nomes tão respeitáveis quanto os de Bach ou Mozart. E é, por exemplo, Stendhal que revela um jogo, atribuído a Joseph Haydn, em que se entrega aos dados a sorte da composição musical (ver Stendhal, citado em Lebensztejn, 1990: 137).
80. Lebensztejn, a quem devemos a sugestão desta pista, descreve com certo detalhe alguns desses métodos, sistemas, jogos ou instruções, do sistema para a composição de valsas atribuído a Mozart (Paris, s.d.), ao *Polyrama*, mais tardio (Paris, 1820), que permitiria compor até 20.922.789.888.000 (!) diferentes vistas pitorescas através da combinação de apenas 16 cartões numerados com fragmentos de paisagens (ver 137-139).
81. *Do It Yourself* — faça você mesmo.
82. Que toma o nome do seu criador, o suiço Hermann Rorschach (1884-1922).
83. Ver Gombrich (1960: 157); Janson (1960: 265; 1973); Lebensztejn (1990: 93); Gamboni (2002: 50ss).
84. Oppé indica ter encontrado em manuscritos, pelo menos duas vezes, instruções métricas para

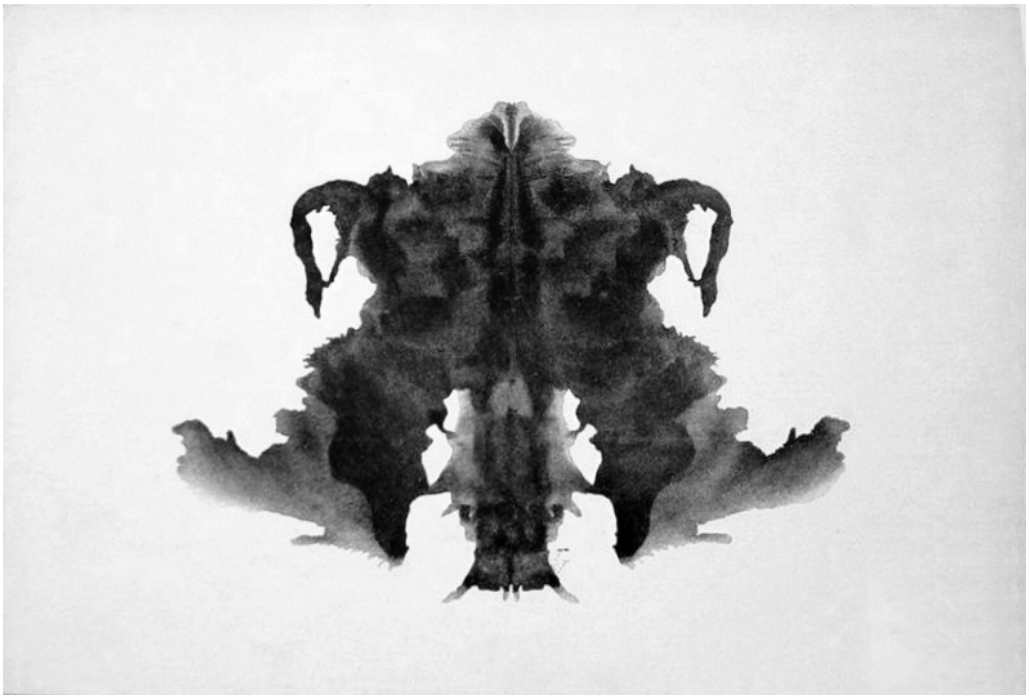


Fig. 20 — 4º cartão do *teste de Rorschach,* 1921 [1927].

pintura que ensinaria os seus alunos a pintar paisagens a partir das impressões causadas por meros borrões de tinta [85].

O elo perdido dessa conexão entre os métodos de Cozens e Rorschach residirá talvez nas *kleksographien*[86] de Justinus Kerner[87], um excêntrico espiritualista, continuador das ideias de Mesmer[88], que *via* sobretudo fantasmas nas suas manchas de tinta, às quais juntava depois, à margem, breves descrições poéticas, em verso, que eram de algum modo uma resposta aos efeitos

---

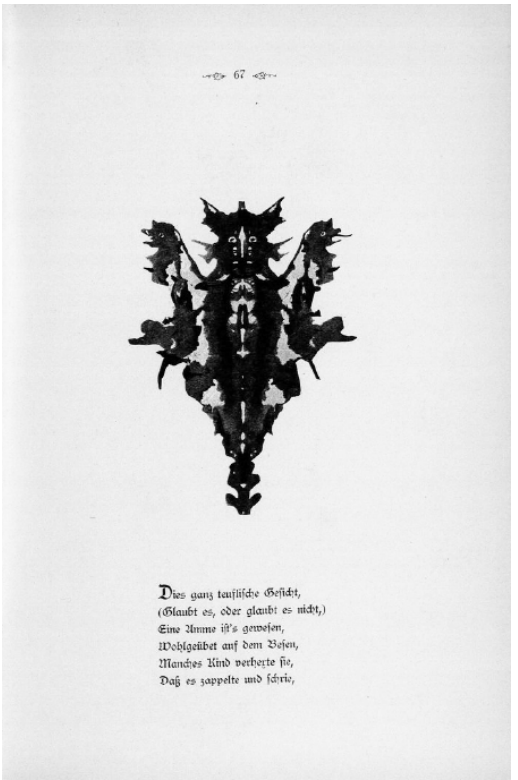
este jogo (1954: 41n3).

85. A mesma história também serviu, à época, com as devidas adaptações, como caricatura da pintura de Turner, tantas vezes associada livremente á *mancha* (ver Oppé, 1954: 41, n3), dando a entender que afinal os dois fluxos que assinalámos aqui têm pontos de contacto.

86. De *kleks*, que é uma variação regional da palavra alemã *klecks*, que significa mancha ou borrão (ver Gamboni, 2002: 56).

87. 1786-1862.

88. Franz Anton Mesmer (1734-1815), a quem se atribui papel decisivo, com a sua teoria de um fluido físico a que chamava *magnetismo animal*, na passagem do exorcismo à psicoterapia dinâmica como primeiro passo de uma progressiva medicalização do inconsciente. Justinus Kerner terá mesmo sido o primeiro a realizar uma aturada investigação biográfica sobre Mesmer. No entanto, devemos assinalar também a confusa mistura entre empirismo e espiritualismo das teorias de Mesmer— este último aspecto sobrelevado por muitos dos seus seguidores — para se perceber o elo *obscuro* que vimos seguindo (ver Ellenberger, 1970: 87ss).



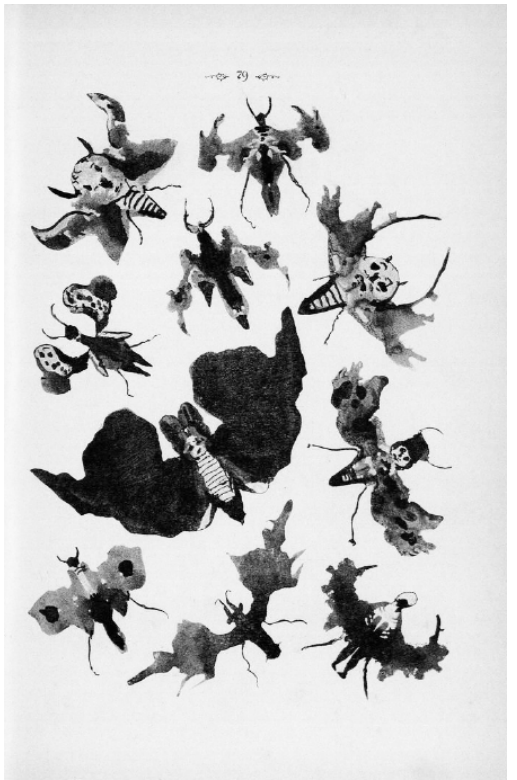


Fig. 21 e 22 — Justinius Kerner, *Kleksographien*, 1857.

produzidos pelo acaso. Outra possível ligação encontra-se nos desenhos de Victor Hugo, a seu modo um apaixonado pelas *tables tournantes* do ocultismo — actividade tão em voga nos salões de Londres ou Paris em meados do século XIX. Não obstante o seu carácter tardio e lateral, os interesses de Hugo servirão ao menos para assinalar, à época, a existência de uma vaga sincronia entre o espiritismo, a paixão pelo acaso oferecido pelas manchas e o jogo mundano.

Médico alemão nascido no último quarto do século XVIII, Justinus Kerner sempre manifestou vivo interesse pelo misterioso e pelo oculto, tendo dedicado parte da sua vida à interpretação de manchas de tinta produzidas simetricamente através da dobragem ao meio das folhas de papel — recusando portanto o pincel —, e que só muito tarde, em 1857, viria a publicar em livro[89] **[figs. 21 e 22]**. A paixão crescente de Kerner pela mancha não pode ser desligada da cegueira progressiva que o afligiu nos últimos anos de vida, o que vem decerto sublinhar a ideia de uma imaginação que se autonomizou das funções do olho, e que é

89. *Kleksographien, mit Illustrationen nach den Vorlagen des Verfassers* (1857).

portanto, no seu caso ainda com mais propriedade, um certo tipo de imaginação cega. As manchas de Kerner não diferem das de Cozens apenas no processo de execução mas também no universo de sugestões que lhes estão associadas. As *kleksographien* dão a ver, geralmente, esqueletos, espíritos, diabos ou outras criaturas fantásticas que o poema que as acompanha ajuda a revelar. Com Kerner, a ideia de alucinação parece inscrever-se de um modo mais evidente nas manchas, acomodando-se ao gosto visionário da época. E as *kleksographien* terão mesmo circulado a partir de meados do século como mais um jogo de salão[90], o que justificará em parte o elo geográfico e cultural que podemos estabelecer entre Justinus Kerner e Hermann Rorschach[91].

Em meados de oitocentos, dando continuidade às experiências plásticas que tinha realizado em anos anteriores, também Victor Hugo[92], no seu exílio na ilha de Jersey (1853-54), se aproximou do oculto das *tables tournantes*, em inevitável cruzamento, uma vez mais, com o potencial visionário da mancha e o carácter indomável e indeterminado da tinta[93]. As manchas de Hugo são seguramente herdeiras do *New Method*, embora com diferenças substanciais:

> Mas a mancha não foi simplesmente um "auxílio" para Hugo, ou o momento inicial de uma composição destinada a acabar-se como pintura de cavalete. Ela foi o início e o fim, o próprio movimento de uma imanência figural, porque constituía, para Hugo, a forma elementar de qualquer coisa fluida posta em movimento: movimento de uma imanência estrutural, ousaríamos quase dizer fractal, uma vez que o salpico de tinta na superfície de uma aguada responde mais ou menos às mesmas leis morfológicas de um salpico de espuma na superfície das águas. (Didi-Huberman, 2003: 140)

Nos desenhos de Victor Hugo a matéria fluida da tinta é análoga, em termos morfológicos, ao mar **[fig. 23]**. Une-os o carácter potencialmente catastrófico dos

90. De acordo com Dario Gamboni (2002: 57-58).
91. Curiosamente, Hermann Rorschach tinha na escola a alcunha de *Kleck*, pelo interesse que revelava pelo desenho, de acordo com a *Britannica Online Encyclopedia* [consultada em: 23/10/2008]. Ver também a nota de Henri Ellenberger sobre esta ligação de causa e efeito entre Kerner e Rorschach (1970: 114).
92. 1802-1885.
93. A propósito da mancha em Victor Hugo, assinalem-se os textos "Le Spiritisme chez Victor Hugo, Justinus Kerner et quelques autres", de Mark Gisbourne (2002 [1993]), e "L'Immanence esthétique" (2003), de Georges Didi-Huberman, para além das passagens que tanto Lebensztejn (1990: 93-95) como Gamboni (2002: 54ss) também lhe dedicam.



Fig. 23 — Victor Hugo, *Composição abstracta,* c. 1864-6, tinta castanha e aguada sobre papel, ap. 12.7x28.9 cm.

meios fluidos que se manipulam quase cegamente, em movimentos repetidos comuns à força das marés e à particular economia do acaso de que depende a produção das manchas. A universalidade da analogia, a potência da metamorfose e uma imanência na qual se funda "o fluxo generalizado, a dobra de cada coisa em cada coisa, a vida em toda a parte, a matéria porosa destinada às turbulências" (Didi-Huberman:124), confirmam como, apesar da atracção de Hugo pelo sobrenatural, é na natureza e numa morfogénese imanente às coisas naturais — quase como revelação dessa espécie de luta amigável com um caos primordial presente no *clinamen* epicurista de Lucrécio — que descobrimos uma das chaves para decifrar os seus desenhos. Contudo, se a lógica do desastre presente nessas imagens se funda, operativamente, numa imanência que vê no potencial metamórfico das coisas a potência da própria vida, por outro lado não largámos ainda a transcendência da imaginação e a sua função projectiva. De resto, a acção do acaso e os seus efeitos representavam para Hugo metáforas abertas à ideia de imaginação e aos diferentes estados de (in)consciência que tantas outras vezes encontraram, ao longo dos tempos, o seu modo de expressão na impermanência das manchas ou na fugacidade das linhas (ver Gisbourne, 2002: 492).

Com Kerner e Hugo a mancha associa-se a estados mediúnicos, cingindo

o jogo mundano à ideia de uma inspiração sobrenatural (Lebensztejn: 94) e trazendo, por arrastamento, essas mesmas preocupações para o terreno ainda em construção da psicologia e da psicoterapia modernas. O inconsciente óptico revelado por estas imagens é também por isso uma evidência daquilo que não controlamos, assim como da construção visionária de outros mundos. Repare-se que em cada uma dessas manchas era suposto, tal como de certo modo com as manchas de Rorschach, encontrarem-se apenas coisas extraordinárias — *diabos* e outras *monstruosidades* —, fazendo justiça, uma vez mais, às nuvens e ao poder alucinatório do acaso. Mas essas manchas também eram, em termos morfológicos, uma marca do mundo natural realizada quase sem intermediação, num registo que as torna próximas das pedras figuradas referidas por Baltrušaitis. O modelo de um olho *sobrenatural* — aquele que descobre ou inventa o invisível —, que encontramos tanto no inconsciente óptico como nos inconscientes da alucinação cega retiniana ou da imaginação cega ligada às manchas, não é porém exactamente coincidente com o princípio romântico de que se deve deixar a natureza falar, como se pôde verificar através da assumida artificialidade das manchas de Alexander Cozens.

Alguns dos *vasos comunicantes* do modernismo poderiam levar-nos, por exemplo, dos casos agora referidos — e também, apesar de todas as reservas, desde Cozens — até ao surrealismo. Essa genealogia encontra-se no interesse pela mancha como revelação e motor de uma imaginação cega, estando bem patente nas *frottages* e decalques de Max Ernst[94] assim como noutros

94. Num texto de 1937 — "Au delà de la peinture", que aqui trabalhámos a partir de uma tradução para castelhano —, Max Ernst cita a passagem dos escritos de Leonardo sobre o poder sugestivo das manchas acidentais e declara depois o seguinte: "Em 10 de Agosto de 1925, uma insuportável obsessão visual levou-me a descobrir os meios que me permitiram pôr amplamente em prática esta lição de Leonardo" (Ernst, 1937: 187). O método de Ernst consistiu na *interrogação* das tábuas de madeira do soalho, cujos sulcos e marcas vieram ajudar as faculdades meditativas e alucinatórias do próprio artista. Lançadas algumas folhas ao acaso sobre o chão, e depois de transferidas as texturas para os papéis através de um processo de *frottage*, Ernst pôde verificar o papel catalizador desses desenhos para a imaginação: "Observando atentamente os desenhos assim obtidos, as partes sombrias e as de suave penumbra, surpreendeu-me a intensificação súbita das minhas faculdades visionárias e a sucessão alucinante de imagens contraditórias, que se sobrepunham entre si com a persistência e a rapidez que caracterizam as recordações amorosas" (188). Depois, de acordo ainda com seu relato, tratou de interrogar do mesmo modo tudo aquilo que se encontrava no seu campo visual, sem hierarquias nem genealogias. Este método descrito por Ernst, tal como outros também utilizados pelos surrealistas — que se estenderam do *cadavre exquis* à escrita automática, da fotografia à colagem — partilha com a tradição clássica das imagens acidentais ou aleatórias uma genealogia (ascendente e descendente) comum, por via do primado da imaginação, no seu sentido moderno. Verificam-se todavia algumas diferenças importantes em relação ao modelo

procedimentos operativos como o *cadavre exquis*, o desenho automático ou mesmo a colagem, com a falsa subjectivação que a caracteriza. Conhecem-se também as afinidades entre o espiritismo na sua versão mais popular e o surrealismo, sobretudo por via de Breton e do seu *maravilhoso; e e*ssa é outra forma de associar as visões de Kerner e as *tables tournantes* de Hugo ao universo surrealista. Talvez se depare, contudo, com uma mais forte presença dessa potência da mancha no conceito de *informe* em Bataille. Essas duas concepções do acaso — a de Breton, com a primazia dada ao desejo e ao prazer, e a de Bataille, mais afecta ao *jogo lúgrebe* da pulsão de morte — complementam-se e permitem-nos compreender a ambivalência tanto da mancha como da imagem acidental[95]. Com Breton e Bataille temos, de um lado, o acaso no sentido de um acontecimento ou de um objecto que surge por si mesmo, como libertação, e, do outro, o gesto mecânico e rigoroso que nos condena a um destino inelutável[96]; de um lado o princípio do prazer e, do outro, a pulsão de morte; de um lado a familiaridade amiga daquilo que reconhecemos e, do outro, o sentimento de uma estranheza ameaçadora a que Freud deu o nome de *unheimlich* (ver Freud, 1919; 1920).

---

clássico que se revê habitualmente nas muito citadas passagens dos escritos de Leonardo. Sendo verdade que as *frottages* de Ernst são aparentadas às manchas de Leonardo ou às nuvens de que nos fala Hubert Damish (1972), o seu é também um método que procura menos a excepção ou a singularidade e que se alarga portanto, em potência, a toda a materialidade do quotidiano. Além do mais, se Leonardo falava das manchas que nos podiam sugerir ideias mas que não nos ensinavam a terminar a pintura, Ernst refere-se a uma sucessão de transformações que vão afastando os desenhos da natureza, da matéria interrogada, embora considerando que o carácter dessa série de transmutações é espontâneo e a precisão do resultado final visionária e inesperada (ver 188-189). Por seu lado, também André Breton evoca Leonardo e Shakespeare, numa conhecida passagem de *L'Amour fou* (1937: 124-129) que aqui nos pode apenas servir de exemplo. A intenção de Breton ao convocar o ascendente de Leonardo era a de trazer com ele o poder — que se dirá por vezes *paranóico* — que tanto as manchas como as nuvens têm de nos oferecer coisas informes e abertas à interpretação, poder esse cuja exploração plástica como meio de revelação será em parte comparável, no seu entender, ao potencial lúdico das outrora populares *images-devinettes* (sobre estas ver Gamboni, 2002: 151-155). No entanto, note-se que se Breton reconhece a importância destes mecanismos da imaginação para as práticas do surrealismo, por outro lado não deixa de referir que apenas alguns homens serão capazes de cultivar essa forma de revelação e que a todos os outros — os homens comuns — restará serem conduzidos até ela, o que estará bem de acordo com a sua imagem hierarquizada do artista como oficiante de todo o processo criativo.

95. Esta ambivalência própria das manchas e das imagens acidentais tem-nos surgido aqui em representação do universo alargado de operações de disjunção causal e operativa que podemos encontrar na arte.

96. Trata-se, diz-nos Rosalind Krauss, da luta entre *Eros* e *Tanatos,* entre o acaso como um sem fim de possibilidades e o acaso como "a versão acabada da determinação e do controlo" ([Bois] e Krauss, 1996: 64).

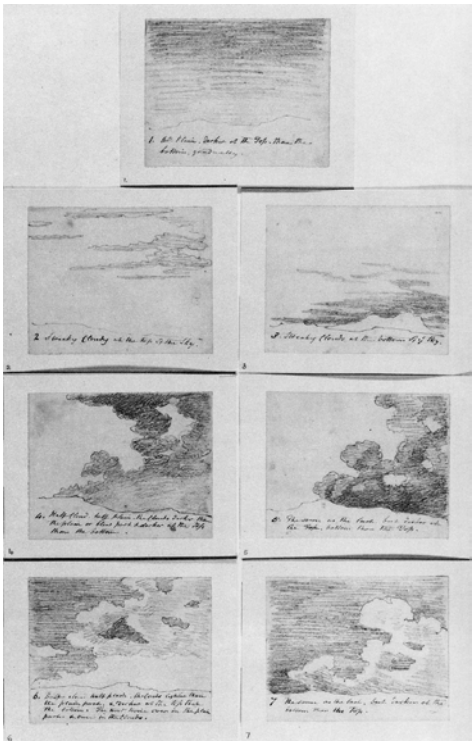


Fig. 24 — John Constable, *desenhos realizados a partir de Alexander Cozens — Studies of Clouds Nos. 1 a 7,* [1823], lápis com inscrições a tinta, 9.3x11.5 cm cada.

Descobrimos em John Constable uma das etapas do outro trilho — menos marginal, sem dúvida, mas em parte também esquecido pela história — que trouxe até nós os ecos do *New Method*. Constable interessou-se pelos métodos e pelos sistemas de Cozens e fez mesmo alguns esboços a partir da série de 20 águas-fortes com diferentes tipologias de nuvens que foi publicada com o *New Method*[97] **[fig. 24],** além de ter deixado várias notas e desenhos copiados directamente das *Various Species of Composition of Landscape in Nature*. Ao que se julga, também Turner se mostrou atento às manchas de Cozens e ao potencial dos efeitos fortuitos produzidos pela tinta em jogos de livre associação[98], o que é significativo e sublinha aquilo que já dissemos sobre a turbulência e a indeterminação presentes na sua pintura. Porém, o quadro em que trabalharam quer Constable quer Turner era já distinto e teremos no que motivou os céus copiados pelo primeiro uma boa ilustração disso mesmo. Constable retomou Cozens, recuperando as suas gravuras dos céus, mas só em 1823, isto é, já depois de conhecer as teorias de Luke Howard[99], entre outros, sobre a classificação das nuvens. De resto, se Constable combinava a taxonomia com a poesia, a perspectiva de Cozens, apesar de metódica, queria muito pouco com sistema de Lineu adoptado por Howard (Hamblyn, 2001: 228), pelo que os céus

97. Sobre este assunto ver Gombrich (1960:150-151)

98. Ver Lebensztejn (91-92) e Gisbourne (495).

99. *On the Modification of Clouds*, de Luke Howard, foi publicado em Londres no ano de 1804. Em 1802 Howard tinha já apresentado em público as suas ideias, que causaram espanto e admiração e se propagaram rapidamente, influenciando artistas e escritores e alterando o quadro simbólico associado ao carácter indomável das nuvens; sobre este assunto ver o já citado *The Invention of Clouds: How an Amateur Meteorologist Forged the Language of the Skies*, de Richard Hamblyn (2001).

de Cozens podem ser classificados como fantasias sem qualquer pretensão científica.

As experiências de Constable, ao acentuarem as determinações temporais dos fenómenos e respectiva fugacidade, encontram um paralelo nas observações empíricas de Goethe, também inspiradas a dado momento no sistema de classificação inventado por Howard[100].

As nuvens têm a potência, não apenas metafórica, de remeter para o infinito, o impalpável, a quimera, o informe e, sobretudo, para a ideia de uma indeterminação aparentemente irredutível; por isso se incluem, na sua infinita transformação, entre os objectos preferidos da morfologia de Goethe[101]. Pelo carácter orgânico como confrontam o pensamento e o mundo, os estudos de Goethe sobre as formas naturais — tanto das plantas como das nuvens — contêm uma dimensão metafísica que os aproxima da sua poesia. Estas questões da morfologia implicam pois uma *constelação temática que é da ordem da metafísica*[102] (Molder, 1995: 198) e, apesar dos exercícios metodológicos de catalogação, ordenação e interpretação — de natureza empírica, diga-se — que estes estudos de Goethe comportavam, o que deles se destaca é sempre algo que se inscreve no domínio da intuição e de uma potência da imaginação. Para Goethe, "a forma é uma noção dotada de poder alquímico e de valor liminar entre o ser e o aparecer" (Molder, 248).

Talvez o aspecto mais relevante nos estudos de Goethe sobre as formas naturais seja mesmo a atenção que este dedicou aos excessos da natureza, à sua variabilidade, multiplicidade e exuberância, em contraponto ao sentido mais convencional da abordagem da ciência, mais preocupada com as regularidades e a reversibilidade das formas. O interesse do poeta pelas nuvens, já aqui classificadas como monstruosidades, será disso uma manifestação.

Ora, um dos elementos que une os diversos casos que acabámos de

100. Sobre a influência de Luke Howard em Goethe e Constable, ver Hamblyn (2001: 204-230); consultar também Damish (1972: 267ss); assim como Sloan (1986: 85ss) .

101. Sobre a atracção de Goethe pela constante transformação associada às nuvens, ver o pequeno livro *O jogo das nuvens*, com tradução, selecção, prefácio e notas de João Barrento (Goethe, 2003).

102. Apoiamo-nos aqui na tese de doutoramento de Maria Filomena Molder (1991) — intitulada justamente *O pensamento morfológico de Goethe* e publicada em 1995 pela INCM —, que é um exaustivo estudo sobre a questão da morfologia em Goethe, sem a qual não se poderá compreender a atracção do escritor alemão pelas nuvens.

apresentar, da espontaneidade *automática* da esponja de Protógenes às imagens espontâneas de que nos fala Baltrušaitis, das imagens potenciais de Gamboni às manchas de Alexander Cozens, é justamente a sua atenção àquilo que é desviante, ao monstruoso no sentido científico do termo. Podemos por isso dizer que o desenvolvimento dessas formas tem origem numa espécie de ordem interna das coisas, um desenvolvimento que deve ser compreendido antes de mais a partir das próprias coisas, a partir do seu próprio interior — naquela que é outra das aproximações possíveis à morfologia em Goethe[103] —, e que o processo de as imaginar é em primeiro lugar um processo de aceitação e incorporação dessa dinâmica acidental (de um acidente como substância) que lhes é característica. Há, portanto, neste entendimento de uma morfologia da imagem e das coisas que a originam, na sua relação com a potência da imaginação, da plasticidade e da experimentação algo que é simultaneamente do domínio da revelação e da transformação, como se compreenderá talvez melhor nas páginas que se seguem.

103. Cf. Molder (1995: 220ss).

3.3. A plástica acidental da fotografia de August Strindberg

No final do século XIX, o escritor e dramaturgo de origem sueca August Strindberg[104] publicou, na parisiense *Revue des Revues,* um texto intitulado "Des Arts Nouveaux! ou Le Hasard dans la production artistique" (1894)[105], que pretendia ser, a seu modo, um manifesto sobre o papel produtivo do acaso nas artes plásticas. Ao contrário do que se esperaria, Strindberg não escolheu como assunto o lugar do acaso na literatura, mas antes a sua possível expressão por via das actividades, mais ou menos diletantes[106], a que também se dedicava enquanto pintor ou escultor. Se o *caso Cozens* é já por si excêntrico, como pudemos constatar, com "Le Hasard dans la production artistique" temos ainda a particularidade de nos encontrarmos perante um texto escrito por alguém com uma visão algo distanciada e ingénua sobre as artes plásticas. Será também essa excentricidade, sobretudo quando cruzada com as experiências artísticas do próprio Strindberg, a torná-lo um documento único.

Esquecida ou ignorada[107] durante bastante tempo, esta última faceta de August Strindberg tem sido alvo de uma atenta recuperação nas últimas décadas, pelo que temos hoje como analisar o seu texto à luz das preocupações estéticas e das experiências plásticas das quais este se constituía como manifesto.

104. 1848-1912.

105. Doravante apenas "Le Hasard dans la production artistique". O texto original foi escrito por Strindberg num *francês aproximativo*; trabalhámos a partir da versão original — que, depois de corrigida pela mão de Loiseau, foi publicada em 1894 — reimpressa em 1990 pela L'Échoppe, de Caen, sob o título "Du Hasard dans la production artistique", numa edição que inclui também a versão de Loiseau. A paginação indicada ao longo do nosso texto corresponde pois à da versão em *francês aproximativo* de Strindberg, de acordo com a edição da L'Échoppe, apesar do manifesto do escritor sueco poder hoje ser encontrado noutras publicações mais recentes — ver, por exemplo, o catálogo da exposição *Strindberg: Peintre et* photographe, comissariada por Per Hedström (2001: 149-155); ou a versão em inglês ("On Chance in Artistic Creation") publicada no nº3 da revista *Cabinet*, e que quisemos incluir também na bibliografia.

106. Ainda que Strindberg, aparentemente, se leve muito a sério.

107. Sobre a recuperação do trabalho plástico de Strindberg, sobretudo a partir da década de 60 do século XX, consultar Hedström (2001: 9-10).

Ainda assim, aquilo que talvez continue a surpreender em "Le Hasard dans la production artistique" é a clarividência ingénua das afirmações feitas por alguém que não só guardava já então um duvidoso estatuto como pintor como se encontrava no meio de uma intensa crise, capaz de lhe toldar a mente na mesma medida em que lhe oferecia um espírito visionário invulgar.

As primeiras experiências pictóricas de August Strindberg datam do princípio da década de 1870 e foram depois pontuando as suas crises e bloqueios de escrita, quase como se as duas actividades — a escrita e a pintura —, apesar de revelarem uma relação íntima na sua obra, se auto-excluíssem. Se o desenho, também pelas suas especificidades[108], nunca o abandona, é durante as crises da escrita que Strindberg se dedica à pintura ou à fotografia, como últimos refúgios da sua actividade criativa. Por várias razões, às quais não serão alheias as suas frágeis competências técnicas, o seu trabalho como pintor resume-se a um domínio muito restrito. Praticamente só se lhe conhecem paisagens costeiras e marinhas, algo uniformes nas suas características **[figs. 25 e 26]**. Poder-se-á pensar que Strindberg se deu conta das limitações das suas competências como pintor e restringiu, por isso, o seu repertório, deixando para a fotografia a presença de assuntos mais complexos, como o corpo humano[109]. Não deixa no entanto de ser verdade que a sua pintura é experimental, tanto que, pelo questionar permanente dos seus limites plásticos — revelando uma atenção particular às propriedades físicas da matéria constituinte da pintura —, acaba por resultar numa obra que não encontra um paralelo fácil na arte do seu tempo.

O curto ensaio que o dramaturgo sueco escreve sobre o acaso combina uma relativa lucidez na enunciação dos princípios da plasticidade e da imaginação — na senda de uma tradição que é ainda a clássica — com uma confusa invocação das forças obscuras da natureza, à semelhança do que se pode encontrar, por vezes com maior evidência, noutros textos de Strindberg. Porém, quase em aparente oposição ao aspecto místico que domina a sua obra, "Le

108. Operativamente, o desenho está mais próximo da escrita, não exigindo a *cozinha* da pintura e podendo ser realizado, a todo o momento, com os mesmos instrumentos do seu ofício de escritor.
109. Como assinala, entre outros, Per Hedström (2001: 43).





Figs. 25 e 26 — August Strindberg, *Alto mar*, 1894, técnica mista s/ cartão, 96x68 cm [em cima]; *Imagem dupla,* 1892, óleo s/ painel, 40x34 cm [em baixo].

Hasard dans la production artistique" destaca antes de mais o carácter automático e acidental dos processos plásticos da arte. Strindberg foca-se numa forma de *fazer* pintura, escultura ou música que, *fazendo-se* em contra-corrente à vontade do artista, busca uma aproximação aos processos plásticos da própria natureza, como deixa bem claro, a título prospectivo, no último parágrafo do seu texto: "A arte por vir (e a ir-se como tudo o resto!). Imitar a natureza de muito perto; e sobretudo imitar a maneira de criar da natureza"[110] (39).

Por outro lado, Strindberg dedica no seu ensaio uma especial atenção ao papel do observador na construção final das obras. Para si, é o observador que molda as imagens, ao sabor da sua condição psíquica e dos seus humores. Podemos portanto supor que essas são imagens contingentes, imagens que se encontram ainda por efectuar, e que é daí que advém, em primeiro lugar, o seu carácter *potencial*. Dessa forma se explicará a passagem em que Strindberg, de forma divertida e certamente ajustada à aura de misógino que o persegue, descreve as diferentes reacções da mulher a uma pintura sua, antes e depois de uma zanga. Antes, como boa amiga, a mulher extasiava-se perante a pintura acabada de terminar, admirando durante uma semana essa verdadeira *chef d'œuvre*, na qual projectava uma paisagem edificante; mais tarde, entrada num período de antipatia feroz, já não via mais do que coisas ordinárias na imagem que pouco antes avaliava em milhares de francos e à qual destinava até um lugar no museu. São estes sentimentos contraditórios da sua mulher que permitem a Strindberg concluir, com humor: "E ainda se diz que a arte existe como uma coisa por si"[111] (39).

Há no panfleto do escritor sueco um outro aspecto singular. Ao juntar exemplos da escrita, da composição musical e da prática da escultura ou da pintura, num gesto de antecipação que tem tanto de ingénuo como de visionário, Strindberg estabelece, sem o saber, uma conexão plástica entre diferentes artes que teria de esperar um pouco mais por Mallarmé, com *Un coup de dés*[112], e depois por algumas das vanguardas do século XX, para ver aberto em definitivo o seu filão.

110. "L'art à venir (et à s'en aller comme tout le reste!). Imiter la nature à peau près; et surtout imiter la manière de créer de la nature" (39).
111. "Et dire que l'art existe comme une chose pour soi."
112. *Un coup de dés jamais n'abolira le hasard* (1897).



Fig. 27 — August Strindberg, 1896, desenho a carvão, 8.9x12 cm.

Mas "Le Hasard dans la production artistique" não é o único testemunho, na obra de Strindberg, da função do indeterminado e do acidental na revelação de imagens ou formas plásticas surpreendentes e excepcionais. Encontramos também na *escrita de crise* que conduz à publicação de *Inferno* (1898)[113], redigido pouco tempo depois do ensaio sobre o acaso, vários sinais da peculiar presença da tradição das imagens acidentais na sua obra. Há justamente nesse *Inferno* uma passagem que parece conectar-se directamente a alguns desenhos **[fig. 27]** enviados, por carta, em 1896[114], ao seu amigo Torsten Hedlund:

> Na minha lareira queimo desses carvões a que é costume chamar-se "cabeças de pardal", devido à sua forma esférica e homogénea. Num dia em que o fogo se apaga, antes de consumi-los por completo, apanho um conglomerado de carvão onde há traços de uma figura fantástica. Uma cabeça de galo com crista soberba, um tronco que parece humano, membros retorcidos. Dir-se-á um demónio, desses que os *sabbats* da Idade Média representam.
>
> No dia seguinte é um grupo magnífico, dois gnomos ou duendes ébrios que se abraçam, com as roupas ao vento. Uma obra-prima da escultura primitiva.
>
> Dois dias mais tarde, uma *madona* com o filho em estilo bizantino e de linha incomparável. (Strindberg: 1898: 71)

Como se reconhece de imediato, trata-se uma vez mais das figuras de Leonardo, nunca ordinárias ou banais, que o informe tem o poder de evocar como assombrações, aspecto que na obra de Strindberg toma por vezes

113. Como sinal da intensa crise que se abateu nessa época sobre Strindberg, leia-se pois a novela de carácter autobiográfico *Inferno*, escrita em 1897 e publicada no ano seguinte (versão portuguesa de Aníbal Fernandes, 1988).
114. Em carta de 21 de Junho, de acordo com a informação disponível em *Strindberg: Peintre et photographe* (67).

contornos de uma perseguição implacável, durante a qual, sejam as sombras ou um simples travesseiro, tudo parece concorrer para povoar o imaginário:

> Nunca fui, repito, assombrado por visões, mas vi objectos reais dotados de formas humanas cujo efeito era muitas vezes grandioso. Por exemplo o meu travesseiro, que ao ser deformado pelo sono do meio-dia me oferece modelos de cabeça de mármore, no estilo de Miguel Ângelo. [...] Está visto que não se trata de um acaso, pois há dias em que o travesseiro representa horríveis monstros, gárgulas góticas, dragões. (1898: 78)

Esta passagem poderia ser ilustrada na perfeição por uma série de desenhos realizados numa única folha por Dürer[115], em 1493, quando ainda jovem[116]. De um dos lados da folha, Dürer representa sucessivamente o seu rosto, a sua mão esquerda e um travesseiro e, do outro, como que sublinhando uma relação que só a repetição poderia oferecer, desenha por seis vezes o mesmo travesseiro em tantas outras configurações nas quais se projectam os mesmos rostos retorcidos que vemos amiúde nas pedras ou nas nuvens[117] [**figs. 28 e 29**]. Na verdade, estes desenhos ajudam-nos a perceber o quanto as *alucinações* de Strindberg se inscrevem nessa genealogia das imagens acidentais (e potenciais) que é inseparável do nascimento da noção moderna de imaginação.

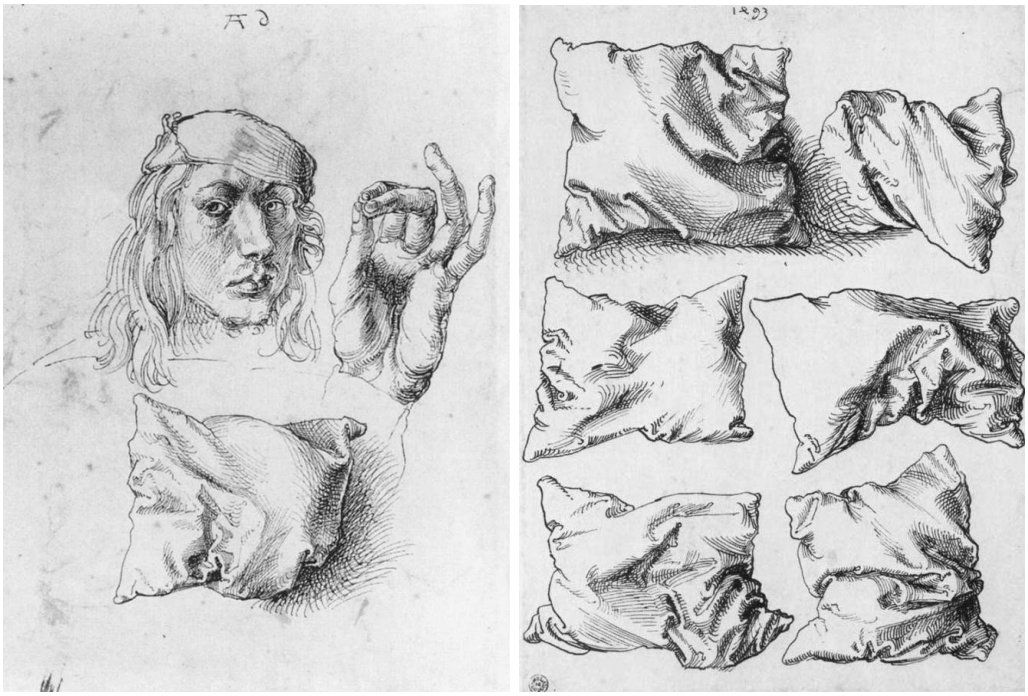
Os trechos de *Inferno* que acabámos de transcrever são também uma boa ilustração da capacidade tantas vezes reconhecida ao escritor sueco de dar *forma às experiências visuais, de suscitar imagens a partir das palavras*[118]*,* como confirma a frase que escreveu, por esses anos, em carta a um amigo*:* "Este é o meu método. Nada de *séances*, nada de *médiuns*! Simplesmente observar a

115. Albrecht Dürer (1471-1528).

116. Para a discussão destes desenhos, em diferentes diferentes interpretações, ver justamente Gamboni (2002: 31-32) e Janson (1973: 343-344).

117. Não queremos deixar de lembrar o quanto estes desenhos de Albrecht Dürer podem representar um bom exemplo da oposição entre geometria e topologia. Michel Serres ilustra esta oposição através, precisamente, da imagem do lenço que se coloca no bolso e que se dobra e redobra sobre si próprio (Latour e Serres, 1990: 60-61), imagem que se aproxima de tudo aquilo que dissemos destes desenhos e da sua ligação às nuvens. Do mesmo modo, encontramos nos travesseiros de Dürer sinais do conceito deleuziano da *dobra* (*pli)*. Não por acaso, ambos os autores — Serres e Deleuze — trabalharam estas noções de topologia a partir de Leibniz, o que nos poderá dizer alguma coisa mais sobre a *força activa da imaginação* que se encontra em jogo nos desenhos de Dürer.

118. "Um dos maiores talentos do escritor Strindberg residia na sua capacidade de dar forma a experiências visuais, de suscitar imagens a partir de palavras, «palavras-imagens»" (Hedström, 2001: 9).



Figs. 28 e 29— Albrecht Dürer, *Auto-retrato com a idade de 22 anos* (recto) e *Seis travesseiros* (verso), 1493, desenhos à pena sobre papel, 28x20,3 cm.

natureza e não ter medo de compreender, nem de acreditar em todo o tipo de coisas!"[119]. Aliás, estas imagens acidentais relevam também da sua fixação no poder quase mágico da analogia, uma vez que, como escreveu em *Inferno*, "tudo existe em tudo, e em todo o lado" (48). A capacidade de ver coisas nas manchas compara-a o escritor sueco às faculdades dos videntes. As suas teorias do acaso misturam-se com a mania de ver analogias em todo o lado ou com a crença no poder de revelação do oculto. Apesar das distâncias, é ainda, repita-se, a experiência renascentista das imagens acidentais e da potência das nuvens que se encontra em Strindberg, cruzada embora com um entendimento da imaginação e da invenção como actos de transformação e metamorfose. E é porque a *arte por vir* deve *imitar a maneira de criar da natureza* que o seu

119. August Strindberg, em carta (n.º 370) a Torsten Hedlund, de 26 de Junho de 1896 (Strindberg, 1992: 559) [itálico nosso]; na mesma carta refere-se uma vez mais às imagens que se podem ver pela manhã nos travesseiros.

trabalho pode ser visto como estando sob o signo da transformação, em acordo com aquilo que também defende Douglas Feuk:

> Ele diz-se um "transformista" [*transformiste*]; e, segundo a sua ideia principal, toda a matéria, incluindo aquela que parece totalmente desprovida de vida, possui um potencial que lhe permite crescer e evoluir. Os corpos simples podem, em certas condições, transformar-se noutros corpos, mais elementares ou mais diferenciados. [...] A força vital está presente em todo o lado, aparente ou escondida. (Feuk, 2001a: 117)

O pensamento *transformador* de Strindberg tanto se expressa nas tentativas de fabricar ouro como através da pintura ou da fotografia. As mesmas chamas que servem para aquecer os cadinhos são utilizadas para obscurecer partes de uma pintura **[ver fig. 25]** ou são fonte de descobertas e metamorfoses acidentais, à semelhança do que vimos com os pedaços de carvão queimados.

Pintor intermitente mas convencido de que podia oferecer qualquer coisa de novo à história da pintura, Strindberg foi capaz de escrever um panfleto que é, como sintoma, traço importante do modo como o modernismo do final de oitocentos encarava a ideia da presença do acaso na prática artística. Além do mais, o manifesto do escritor sueco — a quem não serão estranhas as derivas do Simbolismo — articula-se igualmente com as correntes por vezes místicas de um Romantismo tardio *fin de siècle*. Em relação a este último aspecto e apenas a título de exemplo, o romance *Bouvard et Pécuchet* (1881), de Gustave Flaubert, é uma leitura que nos esclarece com humor sobre as modalidades tardias de recepção e tresleitura do Romantismo. Os ecos desse romance inacabado podem guiar-nos bem dentro no século XX, explicando-nos as desventuras crédulas dos seus dois protagonistas alguma coisa sobre o caldo cultural em que Strindberg também se movia.

Em suma, apesar das ligações visionárias e das antecipações que se pressentem em "Le Hasard dans la production artistique", designadamente no uso de uma expressão como *arte automática*, é ainda, como dissemos já, o modelo clássico das imagens acidentais que domina o manifesto de Strindberg; preside também ao seu texto, talvez ainda com mais força, o modelo da esponja de Protógenes, com a sua surpresa provocada por um gesto brutal, como no barro sobre o qual

Strindberg deixa cair a mão, revelando, em resultado de uma *metamorfose* surpreendente e feliz, a figura perfeita de um jovem[121]. O princípio de uma *arte automática*, que poderia tomar como sua a analogia com o caleidoscópio — figura utilizada por duas vezes no texto de Strindberg, uma descritiva (do seu uso como motor da invenção visual) e outra metafórica (para a música) —, não chega a ser por ele teorizada, ficando apenas como sugestão. Por conseguinte, o acaso a que se refere o título — "Le Hasard dans la production artistique" — resume-se a dois aspectos que são depois analisados superficialmente ao longo do texto: a) o da plástica própria dos materiais que surpreendem, sugestionam e conduzem a vontade do artista; b) o do carácter potencial e contingente de cada obra, que depende do espectador para a sua interpretação. Como assinalámos, é o primeiro ponto de vista que nos interessa e é essa pista que seguiremos, não tanto através da pintura de August Strindberg mas da sua ainda mais marginal actividade como fotógrafo.

Desde a penúltima década de oitocentos, mas sobretudo após 1890, Strindberg constrói a sua obra a partir de uma certa filosofia da natureza — adaptativa, aproximativa e intuitiva — que o leva a procurar no mundo natural, em busca de uma *clarividência* que só este lhe poderia oferecer, a fonte de inspiração para os seus trabalhos. De alguma maneira, "Le Hasard dans la production artistique" é a aplicação dessas intuições ao campo da expressão plástica. No entanto, o *naturalismo* de Strindberg é peculiar na sua mistura da ciência e da poesia, do evidente e do obscuro, do objectivo e do subjectivo, não admitindo hierarquizações rígidas. Ao invocar velhas práticas alquímicas que mistura com aquilo que vai lendo nas revista de divulgação científica, o escritor sueco procura não só conhecer a matéria do mundo mas também transmutá-la. Vê analogias por todo o lado e encontra sinais perturbadores nas mais simples

121. "J'eus lídée de modeler en argile un jeune adorant, reminiscence de l'art antique. Il était là, les bras en haut; mais il me déplût et dans un accês de désespoir je laisse la main tomber sur la tête de l'infortuné. Tiens! Une metamorphose qu'Ovide n'eût pas rêvé. Sous le coup la cheveleure grecque s'aplatit en guise d'un beret écossais qui couvre le visage; la tête s'enfonce avec le cou entre les épaules; les bras s'abaissent en sorte que les mains restent à la hauter des yeux caches sur le bonnet; les jambs plient; les genoux s'approchent; et le tout est transformé en un garçon de neuf ans pleurant et cachant les larmes par les mains. Avec un peu de retouche la statuette fut parfaite, cela veut dire, le spectateur a reçu l'impression voulue. ¶ Aprés coup, et dans les ateliers amis, j'improvisai une théorie pour l'art automatique" (Strindberg, 1884: 35).

operações do homem ou da natureza. Na verdade, as percepções de Strindberg são alucinatórias e é na natureza (no mundo) que ele se embriaga. Não admira portanto que tenha encontrado na fotografia, *medium* por excelência da analogia, um instrumento poderoso para as suas divagações, até porque a fotografia, com a sua *cozinha* própria e os seus segredos, seria também para Strindberg um dispositivo de transubstanciação e revelação, ponto de vista partilhado por alguns dos seus contemporâneos[122].

Na década de 1880, Strindberg interessa-se pelo mundo rural, que planeia estudar ao sabor das ligações ferroviárias, desse comboio cuja velocidade ele acreditava lhe iria permitir reter das paisagens apenas uma impressão geral, evitando os detalhes enganadores. A possibilidade de atravessar grandes distâncias em pouco tempo parecia-lhe uma vantagem óbvia e Strindberg propõe-se utilizar um aparelho fotográfico com obturador mecânico para fotografar da janela da carruagem — ou então da estrada — sempre em movimento, os diversos tipos da paisagem rural[123]. Ainda que tenha realizado em 1886 a viagem planeada, infelizmente não sobram mais do que algumas notas sobre essas fotografias, pelo que não podemos fazer mais do que imaginar o resultado final — o qual não terá agradado ao próprio Strindberg, talvez porque as imagens se tivessem tornado tão destituídas de detalhe que, na sua imprecisão turva, não revelassem mais do que manchas indistintas[124]. Nesse sentido, para além da moderna associação entre a janela do comboio e a máquina fotográfica, esta original ideia de Strindberg[125] é também uma recuperação da relação entre a

122. À semelhança do seu compatriota Edvard Munch (1863-1944), sobre quem exerceu forte influência, August Strinberg interessou-se pela interpretação das alucinações, pelo espiritismo, pelo misticismo religioso, em suma, por tudo aquilo a que se convencionou chamar as *ciências* do oculto. Para uma análise paralela do envolvimento de ambos com a fotografia, incluindo os seus cruzamentos com esta temática do oculto, ver *Edvard Munch, August Strindberg: Fotografi som verktyg och experiment / Photography as a Tool and an Experiment*, de Rolf Södenberg (1989).

123. "D'abord le voyage devrait se faire aussi vite que possible pour qu'on ne perde pas l'impression générale en s'attardant sur les détails; pour cela on décida d'utiliser surtout le train qui permet d'avoir une vue d'ensemble puisque l'on peut traverser tout un département en quelques heures" (Strindberg, citado em Chéroux, 1994: 10).

124. *Parmi les paisans français*, o livro projectado pelo escritor sueco e ao qual se destinariam estas imagens, foi publicado em 1889, mas sem ilustrações; de qualquer modo, também August Strindberg consideraria as fotografias pouco conseguidas, talvez devido a falhas técnicas ou a dificuldades inesperadas (ver Chéroux: 21-22).

125. De acordo com Clément Chéroux, há que estabelecer a relação deste projecto de Strindberg com um artigo de um dos pais da cronofotografia, Albert Londe (e que foi também fotógrafo no Hospital de La Salpêtrière) — "Sur la photographie instantanée en voyage" (1886) —, que é bem



Fig. 30 — August Strindberg, *Auto-retrato com os filhos*. 1886, fotografia da "Série de Gersau", 10x6 cm.

mancha e a paisagem. Só que esta mancha não só vem da paisagem — e a uma *qualquer* paisagem pode regressar, pela força da imaginação — como depende de uma mecânica cega do balbuciar fotográfico, isto é, do gaguejar da própria máquina e dos seus processos. Que isso resulte de uma conjugação do amadorismo relativamente ignorante de Strindberg e das particulares condições de produção das imagens é pouco relevante para os nossos argumentos. Ainda que não fosse essa a sua intenção, o principal aspecto a destacar desse projecto falhado talvez seja a cegueira operativa do acto fotográfico que provoca a surpresa — aqui deceptiva — e a impossibilidade de *prever* as imagens.

Podemos detectar claramente dois pólos de interesse nas fotografias de Strindberg que chegaram até nós: um primeiro, de cariz naturalista, e um segundo que, à falta de melhores termos, diremos que se liga ao ocultismo ou a um entendimento sobrenatural da imagem fotográfica. Esta polaridade pode facilmente ser verificada se compararmos os auto-retratos de Gersau, realizados em 1886, com esses outros, feitos 20 anos depois, já em Estocolmo, com uma câmara *maravilhosa* — ou *mágica* — a que Strindberg chamava, precisamente, *wunderkamera*.

Os retratos de Strindberg da série de Gersau **[fig. 30]** — inspirados na célebre entrevista fotográfica de Nadar a Chevreul, publicada a 5 de Setembro de 1886 no *Le Journal illustré* — foram realizados, por si e pela sua mulher de então, Siri von Hessen[126], com a mesma câmara do projecto falhado das ilustrações de *Parmi les paisans français*. Logo em Novembro, August Strindberg propõe ao editor Albert Bonnier a publicação de 18 fotografias suas, num conjunto que não escondia as semelhanças com as imagens que Nadar fez de Chevreul. No entanto, o editor não acolhe a ideia com bons olhos e recusa o projecto. Esses retratos, assim como outras fotografias realizadas em ambiente familiar e destinadas a uma outra publicação que nunca chegou ao prelo[127], resultam ainda, para lá dos seus aspectos mais mundanos, de um entendimento *naturalista* da imagem fotográfica, sem dúvida adequado a alguém que, à época, se

possível que o tenha influenciado directamente (ver Chéroux: 15ss).

126. Para uma análise em detalhe das fotografias realizadas durante a estadia da família de Strindberg na Suiça, ver o texto de Agneta Lalander e Erik Höök, "La Série photographique de Gersau" (2001).

127. Tratava-se do projecto de uma inovadora autobiografia ilustrada que o seu editor uma vez mais recusou.

considerava um *socialista agrário*[128] e alimentava projectos como o de *Parmi les paisans français.*

O lápis da natureza de Talbot significa olhar para o real como uma espécie de fotografia em potência que aguarda os mecanismos ópticos e químicos que a possam capturar, e a fé de Strindberg na natureza das coisas parece dar continuidade a essa ideia. Contudo, como nos recorda Craig Owens (1978), fazer derivar em exclusivo as propriedades do *medium* fotográfico da sua mecânica na relação com o real (o exterior), e não das características do seu funcionamento interno, explica-nos muito pouco sobre a capacidade que a fotografia tem, inequivocamente, de gerar e organizar sentido *independentemente do seu objecto*. Em bom rigor, devemos dizer que na fotografia não é só o sentido que se gera a partir do seu interior; na fotografia é toda a imagem (também como coisa) que se sujeita aos humores e às alucinações do dispositivo — em termos da máquina óptica ou mesmo dos procedimentos químicos que o laboratório fotográfico clássico exigia. Na verdade, encontramos em todo este processo de autonomização funcional do dispositivo uma espécie de versão fotográfica da *alucinação verdadeira* de Hippolyte Taine. Julgamos até que no caso da fotografia de August Strinberg se distingue com dificuldade a alucinação verdadeira da alucinação propriamente dita, a distorção perceptiva e a vertigem alienada da imagem[129]. Encontram-se portanto em Strindberg os princípios operativos de uma *imaginação cega* que é, ao mesmo tempo, absolutamente subjectivista e totalmente realista — mas que deseja também depender em absoluto de uma utópica transparência do dispositivo —, acabando por confundir as habituais distinções entre normal e patológico, entre percepção e alucinação, entre ilusão e realidade, entre construção e aparição.

128. De acordo com o artigo de Lalander e Höök (2001: 109).

129. Recorde-se a distinção que Hippolyte Taine faz entre uma percepção exterior normal, associada a um estado saudável de vigília, e uma percepção exterior falsa, aquela que corresponde à alucinação propriamente dita e depende dos estados de embriaguez ou alienação do espírito, do sonho à doença (ver capítulo anterior, secção 2.3.3.). São as aparentes monstruosidades da alucinação quotidiana que dominam, quase sempre, a nossa vida mental, configurando uma espécie de alucinação que não se chega a concretizar plenamente; no entanto, quando ela se realiza de facto, quando ela passa a dominar a nossa relação com o mundo, de acordo com Taine, temos a loucura (ver Taine, 1870: Vol.II, Livro I, pp. 24-25). Aquilo que sugerimos é a possibilidade de entender a deriva fotográfica de Strindberg enquanto modalidade destinada à alucinação total do *medium*, isto é, como contributo para a afirmação plástica de um *medium* que se apresenta, em toda a sua pureza e autonomia, como olho que cria, cegamente.

Os retratos **[fig. 32]** realizados — provavelmente com a *wunderkamera*[130] — por Strindberg em 1906, após o seu regresso a Estocolmo, estão mais próximos da procura de uma *alucinação* do que de uma imagem *natural.* Já em 1892 o escritor sueco teria realizado uma série de imagens intituladas *Photographies de l'âme*, fotografias que demonstram um entendimento quase mediúnico da sua própria natureza[131]. Os retratos psicológicos executados em Estocolmo no início do século XX *não* serão mais do que a continuidade dessas experiências anteriores. Atestando o carácter introspectivo e espectral do retrato fotográfico, Strindberg esperava que as *pessoas pudessem ver a sua alma* nesses rostos reproduzidos em tamanho natural. Desconfiando o sueco do olho enganador da objectiva mas acreditando na capacidade de *revelação* do dispositivo fotográfico enquanto veículo de *transformação*, esses retratos são para si um jogo com o invisível e com a magia do *medium:* "Depois de ter sido uma experiência científica, a fotografia tornou-se agora um jogo, e portanto todo o procedimento permanece um mistério" (Strindberg, 1896: 100).



Fig. 31 — Wilhelm Conrad Röntgen, *Raio-x da mão de Anna Bertha Röntgen ,* datado de 22 de Dezembro de 1895.

A este espírito não será alheia a descoberta dos raios-x, em 1895, acontecimento que tanto impressionou os adeptos do ocultismo, aos quais a radiografia surgiu como algo que vinha comprovar o que afirmavam há longo tempo: *existe um invisível nas coisas que pode ser revelado*. Por instantes, as duas diferentes modalidades de uma fotografia do invisível que se descobrem na ciência e no ocultismo pareceram tocar-se nas suas aproximações ao muito pequeno e ao demasiado distante, ao impalpável e aos mistérios da vida. Como sabemos, essa leitura mais popular e imediata da descoberta da radiografia fez-se à época de equívocos e interpretações que nos parecem hoje risíveis.

130. Com a *wunderkamera* ou com um outro aparelho construído por Strindberg e Herman Anderson, o amigo com quem partilhou várias das experiências fotográficas dessa época (ver Chéroux: 64-73; Hedström, 2001: 88-90).
131. Ver Chéroux (64-65).



Fig. 32 — August Strindberg, *Auto-retrato*. 1906, fotografia, 30x24 cm.

Strindberg também não escapa a essas *tresleituras* e chega a escrever algumas linhas sobre o assunto, num artigo sobre a acção da luz na fotografia, publicado em 1896[132]. Aí revê as suas próprias experiências fotográficas em função da nova descoberta e considera que os raios-x vêm confirmar tudo aquilo que vinha defendendo sobre a surpreendente capacidade de revelação da fotografia, concluindo tão-só que graças a estes novos avanços da ciência "a humanidade tem o direito de exigir uma revisão das ciências naturais" (106), ciências essas que deixariam de assentar nos enganos do olho — o nosso ou o da objectiva fotográfica — para se passarem a basear na transparência despojada dos então recentes dispositivos, sem câmara e sem objectiva, de captação de imagens. Strindberg desconfia das câmaras e das lentes porque já não acredita no modelo de transparência e verdade da *camera obscura*. O seu quadro de referências é outro, um quadro em que a *camera obscura* renascentista é metáfora para um olho enganador, um modelo destinado à ocultação. Desses dispositivos despojados que tanto atraíram o sueco podemos portanto dizer que operam e imaginam cegamente; em suma, com Strindberg, o olho — esse olho que delega a sua capacidade transformadora na matéria — vê-se obrigado a operar cegamente para poder imaginar.

A partir da década de 1890, Strindberg experimenta radicalmente o *medium* fotográfico, fazendo *tabula rasa* de qualquer ortodoxia técnica. Em geral, essas suas experiências são uma tentativa de desmontar a operatividade do próprio dispositivo. O escritor sueco procura ser surpreendido por uma *revelação* inesperada e, por isso, experimenta não apenas fotografar sem aparelho mas altera também o normal regime laboratorial da fotografia. Por vezes não fixa as imagens, que se sujeitam assim a uma rápida e instável deterioração; noutras alturas interrompe a revelação para voltar a expor à luz a emulsão, obtendo assim uma inversão parcial da imagem, em antecipação de um método que mais tarde Man Ray celebrizaria[133]. Em suma, Strindberg *joga cegamente* com os ingredientes mecânicos e químicos da fotografia, procurando *perturbar* os processo fotográficos, quase sempre em busca de uma acção não mediada — que também poderíamos dizer inconsciente — da luz sobre as superfícies fotossensíveis.

132. "L'Action de la lumière dans la photographie" (1896).
133. Referimo-nos às *rayographie*s, assim designadas por Man Ray (1890-1976).

Para Strindberg, nesses anos finais do século XIX, tratava-se de encontrar uma forma de eliminar todas as interferências ópticas na produção das imagens fotográficas. Assim se explica a opção pelo uso de simples *pinholes* em que o dispositivo óptico se resume a um pequeno furo para a entrada da luz e, mais tarde, a decisão de expor directamente à luz as placas ou os papéis sensibilizados. Desta fotografia sem objectiva e sem aparelho podemos pois dizer que é uma fotografia que se libertou do seu *olho enganador.*

Mais do que os retratos feitos com a *wunderkamera* são as pouco mais de uma dezena de imagens executadas por Strindberg nessa década de 90[134] que nos poderão elucidar sobre a natureza das suas experiências fotográficas. A existência de tais imagens é conhecida há muito mas foram sempre consideradas inclassificáveis. Hoje acredita-se que são uma peça importante para compreender a acção e o pensamento do escritor sueco.

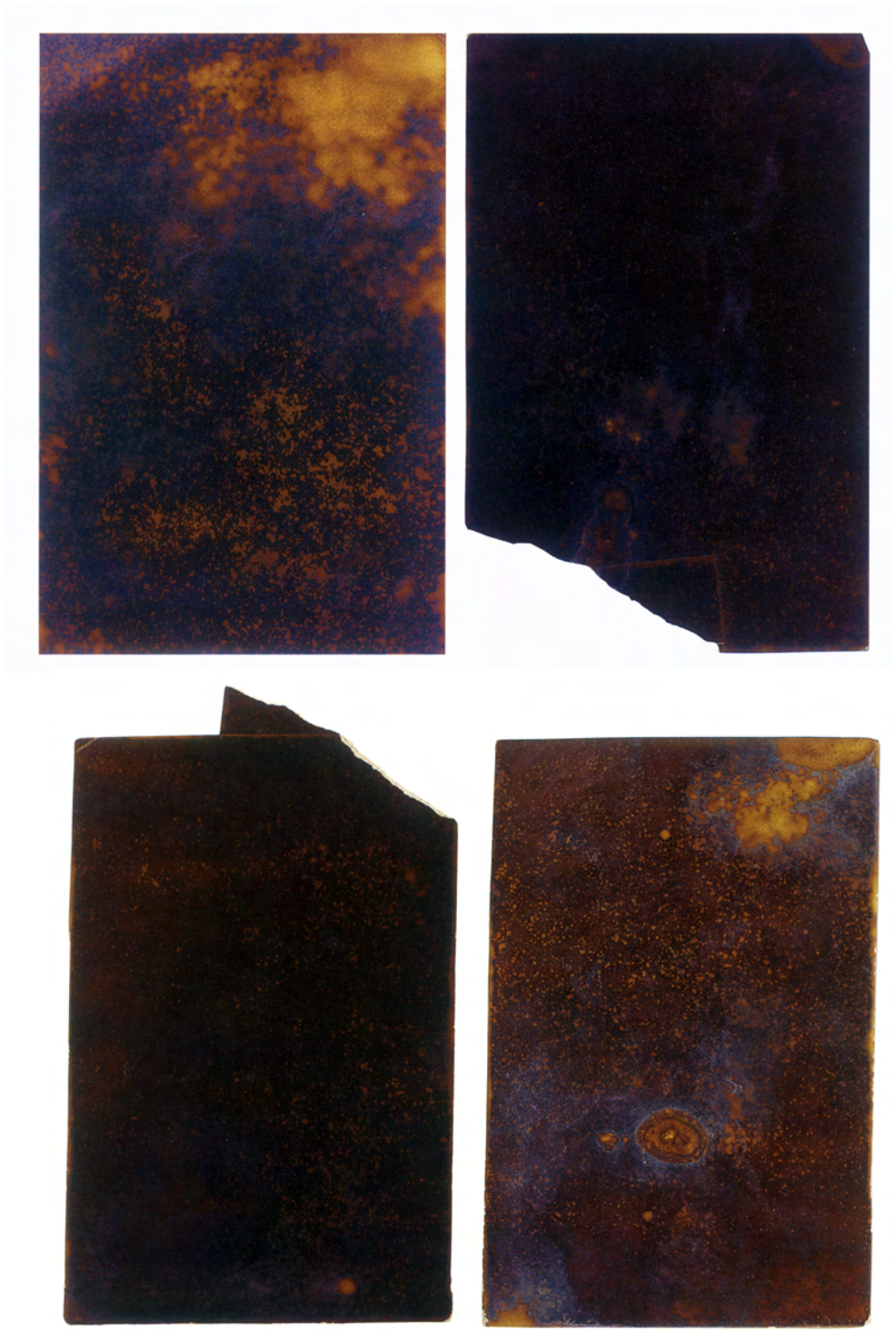
Numa estadia na Áustria, em 1894, e depois de várias outras experiências falhadas, Strindberg, influenciado pela crescente importância da fotografia nos meios da astronomia, decide expor os papéis fotográficos directamente à luz das estrelas, sem aparelho nem objectiva[135]. A recusa daquilo a que Strindberg chamava o *olho-enganador* do dispositivo levou-o a *fotografar* abandonando literalmente à sua sorte, sob o firmamento estrelado, as placas sensibilizadas, pousadas no parapeito de uma janela ou directamente sobre o solo, por vezes mergulhadas já dentro do banho revelador. Intituladas *Celestografias* [*Célestographies*], as imagens obtidas, castanhas e escuras, eram manchadas por uma infinidade de pontos mais claros que Strindberg interpretou como sendo estrelas mas que tanto podem ter resultado de uma reacção química inesperada como da presença de partículas em suspensão[136], algo que não temos como verificar com exactidão, até porque as imagens, tal como chegaram até nós, não nos oferecem quaisquer respostas seguras **[figs. 33 a 36]**.

Acreditando, uma vez mais, ter feito uma descoberta notável, agora na

134. Hoje guardadas na Biblioteca Real de Estocolmo.

135. Diz-nos Strindberg em "Notes scientifiques et philosophiques": "Exp. 3. — J'exposai une plaque Lumière, sans appareil, sans objective, tout seule, au firmament étoilé et dirigee vers Orion. Le cliché montrait une surface unie avec des innombrables poits clairs, mais de grandeurs différentes" (Strindberg, 1896, cit. em Chéroux: 92).

136. Para uma introdução às *Celestografias*, ver Douglas Feuk em "The Celestographs of August Strindberg" (2001b).



Figs. 33 a 36 — August Strindberg, *Célestographies*,1894, ap. 12x8 cm cada.



Fig. 37 — August Strindberg, *Cristallogramme*, década de 1890, ap. 12x9 cm.

utilização da fotografia como instrumento *transparente* para o estudo do firmamento, Strindberg enviou uma dezena de imagens à Société Astronomique de Camille Flammarion, em Paris, mas, como seria de esperar, o seu trabalho não foi bem acolhido[137]. Como se depreende dessa fria recepção, o valor científico das *Celestografias* é nulo. Queremos no entanto argumentar sobre a sua importância para um entendimento dos mecanismos de uma imaginação cega que reflecte a radicalização do inconsciente óptico inerente ao acto fotográfico.

August Strindberg privilegiou o sol, a lua e as estrelas como assuntos fotográficos devido às suas inclinações místicas e visionárias mas também, decerto, porque os astros eram fonte de potenciais alucinações. As suas experiências fotográficas com o sol e outros elementos celestes são uma versão fotográfica (tecnológica) da alucinação visionária dos pintores[138]. O *olho-cérebro* de Turner ou dos pós-impressionistas contemporâneos de Strindberg aparece com este último transfigurado numa espécie de *olho-cérebro* do dispositivo fotográfico, de preferência despojado de tudo e exposto directamente aos elementos, sujeito portanto a uma cegueira total e absoluta.

Essa união entre a terra e o céu, entre a imanência tecnológica do processo fotográfico e o mistério do resultado que nos transcende, encontra-se bem expressa numa outra série de fotogramas realizados pelo escritor nessa mesma década. Falamos dos *Cristalogramas* [*Cristallogrammes*] **[fig. 37]**, imagens que Strindberg obteve expondo placas de vidro sensibilizadas com diferentes soluções à acção directa da neve e do gelo, transferidas depois, por contacto, para as provas finais em papel fotográfico. São imagens inclassificáveis que nos falam com franqueza da ideia de transformação e metamorfose da matéria e podemos vê-las, seguindo Douglas Feuk, como uma espécie de fantasia materializada: "as suas meditações sobre as metamorfoses no seio da natureza têm por origem o poderoso desejo de poder ser ele próprio a realizar o objecto" (2001a: 121). Nas analogias entre os cristais e as plantas, evidentes nos *Cristalogramas*, Strindberg verá algo como uma mensagem que emana da

137. Ver Feuk (2001b) e Chéroux (52-56).

138. Diz Strindberg: "apanhei o sol a pôr-se e obtive uma placa coberta de chamas" (1896, cit. em Chéroux: 105). Ora, repare-se nesta passagem e compare-se com tudo aquilo que foi dito sobre o assunto no capítulo anterior, em especial no que respeita à efectiva cegueira do pintor que olha directamente para a luz do sol.

própria matéria e que corporiza a tal *arte por vir* que deve *imitar a maneira de criar da natureza*, assim misturando um entendimento da filosofia natural do romantismo com um simbolismo latente.

Se devemos relacionar estas fotografias com as fantasias cósmicas de um Strindberg alquimista — o mesmo que afirmava acreditar que *o ouro não é mais do que a luz do sol fotografada e fixada*[139] —, há qualquer coisa nestas imagens que liga a terra ao céu por uma outra via, qualquer coisa que combina a crueza do processo de abandono técnico utilizado com a transcendência da surpresa oferecida pelos seus resultados. Neste ponto, o carácter informe e indeterminado das *Celestografias* e dos *Cristalogramas* aproxima-se da fixação quase obsessiva na vastidão do mar que marca a sua pintura, assim como parte da sua obra literária. Não podemos por isso secundar Per Hedström quando este opõe a objectividade latente na fotografia do autor sueco à subjectividade caótica da sua pintura[140]. A fotografia não era para Strindberg uma maneira de mostrar objectivamente as coisas da natureza e dos homens, ainda que ele a pudesse imaginar dessa forma. Pelo contrário, o que é extraordinário em Strindberg é a passagem de um ponto ao outro numa linha de continuidade, invulgar é que seja justamente o uso experimental e plástico da fotografia a amarrar os dois extremos: numa ponta o *naturalismo* e a objectividade das suas imagens da década de 1880 e, na outra, a *transcendência* das fotografias das décadas seguintes. Se a sua pintura era, inequivocamente, uma experimentação com um caos primordial e um exorcismo da matéria, as experiências fotográficas de Strindberg, pese embora toda a pretensão *naturalista*, não serão menos uma forma de colocar em prática a ideia de uma arte automática, tal como esta é apresentada em "Le Hasard dans la production artistique". Será este último aspecto que nos poderá ajudar a estabelecer e a fortalecer, daqui para a frente, como argumento, a conexão entre o inconsciente tecnológico e o acaso operativo. Neste sentido, as manchas da sua fotografia são também como que aparições ou revelações do vivo, coisas vivas, como nos diz Benjamin num outro

139. Sobre este assunto ver Feuk (2001a: 128)

140. Repare-se nesta passagem de Per Hedström: "La photographie était une manière de montrer objectivement la surface des choses, mais également un instrument très efficace pour démasquer les qualités le plus intimes de l'homme et de la nature. En tant que peintre cependant, Strindberg n'a guère cherché à être objective ou exact. La peinture lui offrait, au contraire, une possibilité de créer des images sans signification précise, en dehors des limites de la langue" (2001: 95).

contexto; manchas que se oferecem à nomeação através da sua origem indeterminada e, portanto, *absoluta* — absoluta na medida em que o seu acidente é também a sua substância[141].

O que mais nos poderia esclarecer sobre o interesse de August Strindberg pelo acaso e o indeterminado senão o facto de o seu último projecto fotográfico — realizado entre 1907 e 1908, com o auxílio do seu amigo Herman Anderson, que com ele partilhava a paixão pela fotografia e pela alquimia[142] — ter consistido em registar as difíceis e imprevisíveis nuvens dos céus de Estocolmo? Aliás, se essas nuvens pareciam esquivar-se a ser fotografadas, isso talvez signifique que afinal não eram nuvens, que não eram coisas, mas apenas ilusões, meras miragens[143]. Ao interrogar a natureza e o carácter ilusório das nuvens, Strindberg regressava — e nós com ele — à figura perfeita do acidental e do indeterminado que essas entidades vaporosas nos oferecem, *porque uma alucinação é uma imagem de qualquer coisa,* uma imagem *que não é completamente real*[144]*,* porque uma alucinação é algo que nos escapa como nos escapam as nuvens com a sua surpreendente e inquietante fugacidade.

141. Curiosamente, Walter Benjamin usa no seu texto sobre o sinal e a mancha, que já referimos, um exemplo retirado da obra dramática de Strindberg para ilustrar a ideia de uma mancha que se manifesta nas coisas inanimadas (Benjamin, 1977: 298).

142. Strindberg acreditava que as particulares formações das nuvens resultavam da existência de um determinado padrão que as explicaria. Com a intenção de comprovar essa suposição e de tentar compreender melhor tais fenómenos vaporosos, realizou várias fotografias e desenhos das nuvens de Estocolmo, mantendo uma espécie de diário sobre o tema. À semelhança de outros casos que já abordámos, este empreendimento nada tinha de científico, tratando-se antes de uma contínua interrogação de carácter poético que Strindberg dirigia às nuvens em busca de analogias e paralelos entre a terra e o céu.

143. Ver Strindberg, citado em Södenberg (1989: 41).

144. Ver Strindberg no capítulo XXI do livro *Svarta Fanor* [*Bandeiras negras*], de 1907 (versão francesa, *Drapeaux Noirs*, Arles, Actes Sud, 1984).

3.4. A patafísica de *3 Stoppages étalon* e outras mecânicas do acaso

> A patafísica é a ciência das soluções imaginárias [...]. A ciência actual funda-se sobre o princípio da indução: a maioria dos homens viu com frequência tal fenómeno preceder ou seguir aquele outro, concluindo que será sempre assim. Em primeiro lugar, isto não é exacto.[145]
>
> Alfred Jarry (1911)

A patafísica — como ciência do particular, das soluções imaginárias e das excepções, personificada na figura do Dr. Faustroll — só poderia ter sido inventada nesse momento especial da viragem do século XIX para o XX[146], inscrevendo-se no vasto conjunto de mutações científicas e culturais referidas em capítulos anteriores, as quais implicaram a aceitação do ponto de inconsistência de uma situação consistente, assim como a recusa da ideia de que o acaso possa ser apenas a excepção ou a parte *opaca* dos problemas.

Jarry[147] integra uma constelação de protagonistas que parece antecipar poeticamente tudo aquilo que a ciência se preparava para desbravar no século XX, sobretudo no que respeita à indeterminação e ao acaso como componentes imprescindíveis para a compreensão do funcionamento de qualquer sistema.

145. "DÉFINITION: *La pataphysique est la science des solutions imaginaires, qui accorde symboliquement aux linéaments les propriétés des objets décrits par leur virtualité.*¶
La science actuelle se fonde sur le principe de l'induction: la plupart des hommes ont vu le plus souvent tel phénomène précéder ou suivre tel autre, et en concluent qu'il en sera toujours ainsi.¶ D'abord ceci n'est exact que le plus souvent, dépend d'un point de vue, et est codifié selon la commodité, et encore! Au lieu d'énoncer la loi de la chute des corps vers un centre, que ne préfère-t-on celle de l'ascension du vide vers une périphérie, le vide étant pris pour unité de non-densité, hypothèse beaucoup moins arbitraire que le choix de l'unité concrète de densité positive *eau*?" (Jarry, *Gestes et opinions du Docteur Faustroll, pataphysicien,* 1911 [1898]: Livro II, VIII, 32; doravante DF)

146. A que alguns chamaram *crise de 1900* (ver Benasayag, 1994).

147. 1873-1907.

A sua *ciência das soluções imaginárias* procura juntar "a verdade técnica da ciência moderna com a magia medieval da sabedoria poética" (Bök, 2001: 3) e, nesse ponto, apesar de todas as diferenças, Jarry coincide com Strindberg, que propunha também uma estranha aliança entre materialismo e transcendentalismo. Mas não nos deixemos enganar. Diz-nos Christian Bök que "a 'patafísica representa um suplemento à metafísica, acentuando-a primeiro, substituindo-a depois, com vista a criar uma alternativa filosófica ao racionalismo científico" (2001: 3), pelo que esta ciência das soluções imaginárias e das excepções arbitrárias será uma forma de sugerir que a realidade é afinal uma coisa que escapa ao nosso conhecimento. A realidade é um mundo de possíveis à espera da arbitrariedade da interpretação e que se sustenta, também por isso, na relatividade, na complexidade e na incerteza. A patafísica reage ao carácter absurdo do real inventando uma ciência ficcional que procura demonstrar que a ciência é ela própria uma ficção (Bök: 8).

Para Jarry, a patafísica é um instrumento de superação da metafísica[148], é "a ciência daquilo que se acrescenta à metafísica, seja em si mesma, seja fora de si mesma, estendendo-se tão para além desta como esta para além da física"; e é, sobretudo, a ciência do particular que "estudará as leis que regem as excepções e explicará o universo suplementar a este"[149], fazendo-se, por isso, menos sobre as regras que explicam a recorrência de um acontecimento esperado (determinado) do que sobre a ocorrência de um acontecimento único e inesperado (indeterminado). Mais simplesmente, a patafísica descreverá o universo a partir da perspectiva das singularidades, declarando o carácter substancial do acidente e a potência produtiva do acaso. Com efeito, Jarry afirma em *Les Jours et les nuits* (1897)[150], a propósito de Sengle, o seu herói desertor, que este acreditava que as suas acções sobre as pequenas coisas do quotidiano poderiam *induzir*

148. Sobre esta questão ver também Gilles Deleuze em "Um precursor desconhecido de Heidegger, Alfred Jarry" (CC: 125-136).

149. "La pataphysique [...] est la science de ce qui se surajoute à la métaphysique, soit en elle-même, soit hors d'elle-même, s'étendant aussi loin au-delà de celle-ci que celle-ci au –delà de la physique. Et l'épiphénomène étant souvent l'accident, la pataphysique sera surtout la science du particulier, quoiqu'on dise qu'il n'y de science que du général. Elle étudiera les lois qui régissent les exceptions et expliquera l'univers supplémentaire à celui-ci; ou moins ambitieusement décrira un univers qu l'on peut voir et que peut-être l'on doit voir à la place du traditionnel" (Jarry, DF: 31).

150. *Les Jours et les nuits, roman d'un déserteur* (1897); no capítulo que se intitula justamente "Pataphysique" (Livro IV, Capítulo II).

a obediência provável do mundo, cumprindo a ideia de que a simples vibração da asa de uma mosca pode dar origem a uma forte depressão do outro lado do planeta[151]; e escreve depois, um pouco mais à frente, parecendo parafrasear Taine:

> Resultava dessas relações recíprocas com as Coisas, que [Sengle] estava acostumado a dirigir com o pensamento [...], que ele não distinguia de todo o seu pensamento dos seus actos nem o seu sonho da sua vigília; e aperfeiçoando a definição leibniziana, de que a percepção é uma alucinação verdadeira, ele não via porque não dizer: a alucinação é uma percepção falsa, ou mais exactamente: fraca, ou ainda melhor: prevista. (Jarry, 1897: 794)

Mais do que de uma percepção podemos falar em Jarry de uma (a)percepção — parcial, relativa e (a)subjectiva — que nos recorda como as percepções podem ser alucinações verdadeiras e como, por sua vez, as alucinações podem ser percepções falsas; o que é o mesmo que dizer que tudo aquilo que nos parecia certo — e que vai da percepção à alucinação — é afinal, de acordo com a patafísica, o lugar da incerteza.

A ciência habituara-se a substituir um erro por outro erro, sequencialmente e em catadupa, num processo em que cada nova solução representava apenas um erro aperfeiçoado, mais imperceptível e elaborado do que o anterior, mas ainda um erro. Era esta a ironia que a patafísica desejava revelar. Se a ciência oferecia a sua seriedade como garantia, a atracção da patafísica residia no seu carácter imaginário e derrisório. Daí advirá, ainda hoje, parte da sua força: do seu estado de potência, de coisa que pode ser ou pode vir a acontecer. A patafísica é por esse motivo uma ciência levada ao limite, uma ciência imaginária que não pode ser *cientificamente* questionada. Trata-se ainda de uma forma de juntar a poesia e a ciência, porque "a verdade mais credível desenvolve-se sempre a partir do mais inacreditável dos erros" (Bök: 9) ou, diríamos, da mais inacreditável alucinação.

Enquanto ciência do particular e das excepções, a patafísica assenta quase naturalmente sobre a arbitrariedade das unidades de escala. Esquecida a

151. "Sengle s'était cru le droit, de par son influence expérimentée sur l'habitus de petits objets, d'induire l'obéissance probable du monde. S'il n'est pas vrai qu'une vibration d'aile de mouche aille faire une «bosse derrière le monde»" (Jarry, 1897: 793).

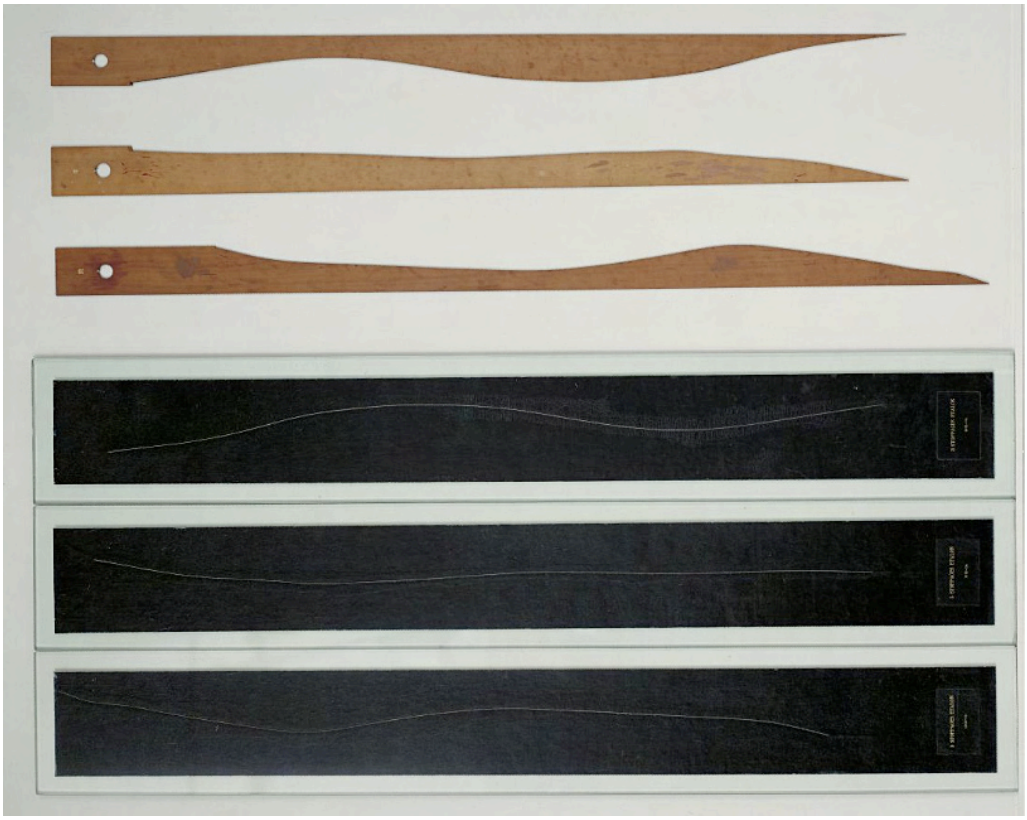


Fig. 38 — Marcel Duchamp, *3 Stoppages étalon,* 1913-14 [detalhe da versão original].

régua, o relógio e o diapasão, Faustroll fabrica um absurdo instrumento de medida baseado em pequenos sólidos elásticos[152] e a partir do qual obtém o *seu* centímetro, unidade de medida tão indeterminada que se mostra capaz de aceitar como suas todas as anomalias e desvios. Talvez se compreenda assim que Duchamp, que se sabe influenciado pela obra de Jarry, tenha anotado o seguinte a propósito de *3 Stoppages étalon*:

> Esta experiência foi feita em 1913 para aprisionar e conservar formas obtidas pelo acaso, pelo meu acaso. De um mesmo golpe, a unidade de comprimento: um metro, foi mudada de uma linha recta para uma linha curva sem perder efectivamente a sua identidade enquanto metro, mas lançando contudo uma dúvida patafísica sobre o conceito segundo o qual a recta é o caminho mais curto de um ponto a um outro.[153]

152. Ver DF: Livro VIII, XXXVII, 101-102.

153. "**Du même coup, l'unité de longueur: un mètre, était changée d'une ligne droite en une ligne** courbe sans perdre effectivement son identité en tant que mètre, mais en jetant néanmoins un





Figs. 39 e 40— Marcel Duchamp, *3 Stoppages étalon*, 1913-14, réplica de 1964.

Se Duchamp questiona em termos patafísicos a unidade de medida corporizada pelo metro padrão é porque existe nas motivações que o conduziram até aos *3 Stoppages étalon* um desejo de afirmar a indeterminação e a arbitrariedade, aceitando o resultado fatal do jogo e do acaso — "a intenção consistia, acima de tudo, em esquecer a mão"[154] —, como sempre acontece com um bom jogador (ainda que o seu *jogo* seja a sua *mão*). De modo declarado, este acaso puro era para Duchamp um meio de ir contra a realidade óptica, negando ao olho os seus caprichos e oferecendo às coisas a possibilidade de agirem segundo a sua própria vontade. Marcel Duchamp tanto desejaria questionar a ciência e o seu racionalismo como encontrar oportunidade para dialogar com a moderna ciência que se anunciava, com Poincaré, por exemplo[155]. Em consequência, Duchamp sempre se referiu à *fabricação* de *3 Stoppages étalon*, com subtis cambiantes, de acordo com os diferentes exemplos que transcrevemos de seguida:

> Se um fio direito horizontal de um metro de comprimento cai de um metro de altura sobre um plano horizontal deformando-se a seu gosto e oferece uma figura nova da unidade de comprimento.[156]

> Isto não é um quadro. As três estreitas bandas chamam-se *3 Stoppages étalon*. Elas devem ser observadas horizontalmente e não verticalmente porque cada banda propõe uma linha curva feita de um fio de costura com um metro de comprimento, que foi depois largada de uma altura de um metro,

---

doute pataphysique sur le concept selon lequel la droite est le plus court chemin d'un point à un autre» (Duchamp, *Duchamp du signe* , 1980a: 224).

154. Duchamp em conversa com Pierre Cabanne: "A ideia de acaso, em que muita gente pensava nessa época, interessou-me também. A intenção consistia, acima de tudo, em esquecer a mão, pois no fundo, mesmo a sua mão é o acaso" (Duchamp e Cabanne, 1967: 69).

155. Duchamp conheceria o trabalho de Poincaré e de outros cientistas seus contemporâneos e, ainda que não se possa estabelecer uma relação directa entre os regimes probabilísticos de Poincaré e a incorporação processual (ou a sua enunciação) do acaso em Duchamp, existem coincidências entre as teorias do primeiro e a obra do segundo que admitem, no mínimo, a aceitação da existência de uma determinada sensibilidade epocal que representa, em ambos os casos, uma antecipação das teorias do caos e da geometria não-linear (ver Shearer, 1998).

156. Numa nota datada de 1914 e que recuperamos aqui do catálogo *da exposição Marcel Duchamp* (Palazzo Grassi, Veneza, 1993): "Si un fil droit/horizontal d'un mètre de longueur tombe d'un mètre de hauter sur un plan horizontal en se déformant à son gré et donne une figure nouvelle de l'unité de longueur" (Andreose, 1993: 32).

> sem que a distorção do fio durante a queda tenha sido determinada. A forma assim obtida foi fixada sobre a tela por intermédio de gotas de verniz...[157]

> Tinha decidido que as coisas seriam feitas três vezes para obter o que queria. Os meus *3 Stoppages étalon* foram produzidos por três experiências e a forma é um pouco diferente para cada uma. Guardo a linha e tenho um metro deformado. É um metro em conserva, [...] é um acaso em conserva. É divertido conservar o acaso.[158]

Repare-se na importância descritiva do primeiro fragmento, o mais curto e directo, no qual Duchamp atribui igual importância ao gesto que leva a que alguma coisa caia — o *cadere* que se liga etimologicamente à causalidade — desta ou daquela maneira em resultado de uma acção — e à ideia de que o fio se deforma a seu gosto, ou melhor, segundo a sua própria vontade (*à son gré*), um pouco como se o material pudesse ter opinião própria. Digamos que a tinta e o pincel, o dado e mão que o lança, se equivalem; digamos que Duchamp coloca lado a lado o seu interesse pela precisão e pela exactidão mecânicas e a sua compreensão da importância do acaso. Convém-lhe pois a mecânica seca dos automatismos e da repetição, por oposição aos gestos da pintura em que as pinceladas caem ao acaso sobre a tela, como referiu em 1956[159]. É, na verdade, a mecânica dos automatismos que possibilita o abandono ao acaso. Joga-se pois em Duchamp, de modo paradoxal, uma cartada mecanicista e rigorosa e uma outra que, não o sendo menos, se submete às leis do acaso.

Esta relação ambivalente entre rigor e acaso depende, para a sua efectuação, da repetição de um gesto por três vezes, com três resultados aparentados mas distintos. E como a mecânica da repetição pode ser lúdica, Duchamp declara que "é divertido conservar o acaso" e jogar com o capricho próprio dos materiais; "era sempre a ideia de «divertimento» que me levava a fazer as coisas

157. "Ce n'est pas un tableau. Les trois étroites bandes s'appellent *3 stoppages-étalon*. Elles doivent être regardées horizontalement et non verticalement parce que chaque bande propose une ligne courbe faite d'un fil à coudre d'un mètre de long, après qu'il ait été lâché d'une hauteur de 1 mètre, sans que la distortion du fil pendant la chute soit déterminée. La forme ainsi obtenue fut fixée sur la toile au moyen de gouttes de vernis ..." (1980a: 224-225); aqui num comentário mais tardio, de 1964.

158. Em entrevista com Pierre Cabanne (1967: 69).

159. Em entrevista televisiva a James J. Sweeney, transcrita em grande parte no mesmo *Duchamp du signe* (1980a: 175-185).

e a repeti-las três vezes" (1967: 69). Tal como Cozens sublinhava o divertimento aliado à produção das manchas, Duchamp relaciona a mecânica acidental da arte ao abandono característico do jogo.

Associa-se frequentemente a paixão de Duchamp pelo xadrez — com a sua mecânica e a sua gratuitidade — à pulsão pelo jogo e chegou mesmo a fabricar-se o mito de que o artista teria, após a conclusão do *Grand verre,* em 1923, abandonado a pintura em favor desse jogo mental[160]. No entanto, como o próprio apontou por diversas vezes, o xadrez não era para si uma actividade alternativa mas sim complementar, ou até, no limite, metonímica. Para Duchamp, o xadrez tinha tanto de mental como de plástico, não podendo, à semelhança da arte, ser pensado sem ser também jogado:

> Uma partida de xadrez é uma coisa visual e plástica, e se não é geométrica no sentido estático da palavra, é uma mecânica visto que se move; é um desenho, é uma realidade mecânica. As peças não são belas por si mesmas nem a forma do jogo, mas o que é belo — se a palavra "belo" pode ser usada — é o movimento. (1967: 25)

Ainda que o jogo esteja "completamente dentro da massa cinzenta" (*ibid.*), o xadrez é em si mesmo plástico, como se verifica de cada vez que as peças se movimentam sobre o tabuleiro, desenhando novos padrões, formas e combinações. Mas sendo plástico, trata-se de uma coisa mental; coisa mental que se realiza plasticamente. Duchamp, na arte, como no xadrez, terá encontrado o ponto em que a mecânica dos gestos elimina a decisão estética. Em Duchamp, é esta a metonímia que acaba por acercar a arte do jogo: não tomar mais decisões (estéticas); encontrar uma mecânica específica do jogo[161]. A *performance*

160. Para uma análise da relação de Duchamp com o xadrez na perspectiva da sua obra plástica, ver, entre outros, os artigos "Re-evaluating the Art & Chess of Marcel Duchamp", de Ian Randall (2007) e "The Duchamp Defense", de Hubert Damish (1979).

161. Duchamp sobre o xadrez: "In my life, chess and art stand at opposite poles, but do not be deceived. Chess is not a merely a mechanical function. It is plastic, so to speak. Each time I make a movement of the pawns on the board, I create a new form, a new pattern, and in this way I am satisfied by the always changing contour. Not to say that there is not logic in the chess. Chess forces you to be logical. The logic is there, but you just don't see it." | E ainda Duchamp, agora sobre as aproximações entre o xadrez e a arte: "In art I came finally to the point where I wished to make no more decisions, decisions of an artistic order, so to speak. In chess, as in art, we find a form of mechanics, since chess could be described as the movement of pieces eating one another" (Duchamp, 1968, cit. em Berswordt-Wallrabe, 1995: 74-75).



Fig. 41 — Marcel Duchamp,Teeny Duchamp e John Cage jogando xadrez, Toronto, 1968 (fot. de Shigeko Kubota).

de 1968[162] em que John Cage, Tenny e Marcel Duchamp jogaram xadrez em cima de um palco é um excelente exemplo desta apropriação plástica do jogo e da associação entre o automatismo dos movimentos e a indeterminação do seu resultado **[fig. 41]**.

Os *3 Stoppages étalon*, que não podem ser confrontados sem as notas que condicionam a sua leitura, são assim um jogo com o seu tabuleiro e as suas peças, um jogo através do qual Duchamp procura manifestar, como enunciação, a vontade de abandonar os princípios estéticos de uma decisão baseada no gosto, apostando antes na pré-individuação do jogo e da repetição como *neutralizadores estéticos*. O *ready-made* não é, nesse sentido, mais do que uma

162. A *performance musical*, intitulada *Reunion,* foi organizada por John Cage e contou com a colaboração de David Behrnam, Lowell Cross, Gordon Mumma e David Tudor. Esta actuação teve lugar em Toronto, no Canadá, na noite de 5 de Março de 1968, no contexto do festival *Sightssoundsystems*, dedicado à arte e à tecnologia. John Cage, Tenny e Marcel Duchamp jogaram com um tabuleiro de xadrez modificado que permitia uma rude tradução sonora dos movimentos dos jogadores e das respectivas peças. Para um relato pormenorizado das circunstâncias em que teve lugar esta *performance*, assim como dos aspectos técnicos do aparato montado para o efeito, ver o artigo "Reunion: John Cage, Marcel Duchamp, Electronic Music and Chess" (1999), de Lowell Cross, que foi justamente o responsável pela construção do tabuleiro de xadrez utilizado em *Reunion*.

outra versão desta história, ainda que elimine por vezes a ideia de construção e a substitua pelo encontro marcado com um *objecto qualquer*[163], dando assim corpo a uma forma de cegueira operativa que não é mais do que uma outra modalidade da imaginação cega. É por isso que o *ready-made* pode ser entendido como uma negação *tout court* da visualidade e do *ocularcentrismo* que durante tanto tempo dominaram a arte ocidental[164].

Duchamp referiu-se aos *3 Stoppages étalon* como *acaso em conserva* (*3 stoppages étalon = le hasard en conserve*[165]), o que não deixa de ser significativo para compreendermos como se tratará antes de mais de um exercício de gestão territorial do acaso e, até certo ponto, de uma enunciação dos princípios que regem esse regime de indeterminação em que uma mecânica repetitiva se substitui a uma escolha. Aliás, apesar daquilo que transparece das notas que nos trazem o *porquê* dos *stoppages étalon*, parece justo afirmar que, quanto à sua *fabricação,* esta é uma obra que de alguma forma se subtrai ao acaso, tirando partido da potência expressiva da matéria e pondo o acaso em jogo apenas para, na aparência da sua efectuação, o vencer, negando-o, como em Mallarmé; talvez até mais do que julgamos, como veremos dentro em pouco. Ainda assim, não deixa de ser possível descobrir uma mobilidade pura nesse congelamento do acaso; isto é, se por um lado o acaso é negado no momento da sua objectualização (como demonstração de um acontecimento territorializante), por outro há forças que continuam a actuar em volta dessa rigidez. Na presença do acaso, encontramos uma passividade e uma impotência que se transformam numa poderosa ferramenta de omissão não apenas do próprio acaso mas também da noção de autoria[166], construindo ao mesmo tempo uma

163. Nem sempre, pois temos também *ready-mades* construídos, ou pelo menos *rectificados*.
164. Martin Jay lembra como o *ready-made*, devido ao seu enquadramento não-visual e à sua ligação a um princípio de indiferenciação estética, não pode ser considerado um fenómeno puramente visual, e estabelece depois, seguindo Rosalind Krauss, um curioso paralelo com a fotografia: "In both cases, what you see is *not* what you get, because of the insufficiency of the decontextualized image by itself" (Jay, 1993: 163).
165. Nota de Duchamp também reproduzida no catálogo da exposição do Palazzo Grassi (Andreose, 1993: 32).
166. Assim antecipando, de algum modo, a crise da noção de autoria que atravessou todo o século XX e que teve o seu epicentro, como especulação teórica, nas décadas de 1960 e 70. Tal epicentro costuma ser sinalizado a partir de dois textos-charneiras, respectivamente "La Mort de l'auteur" (1968), de Roland Barthes, e *Qu'est-ce qu'un auteur?* (1969), de Michel Foucault.

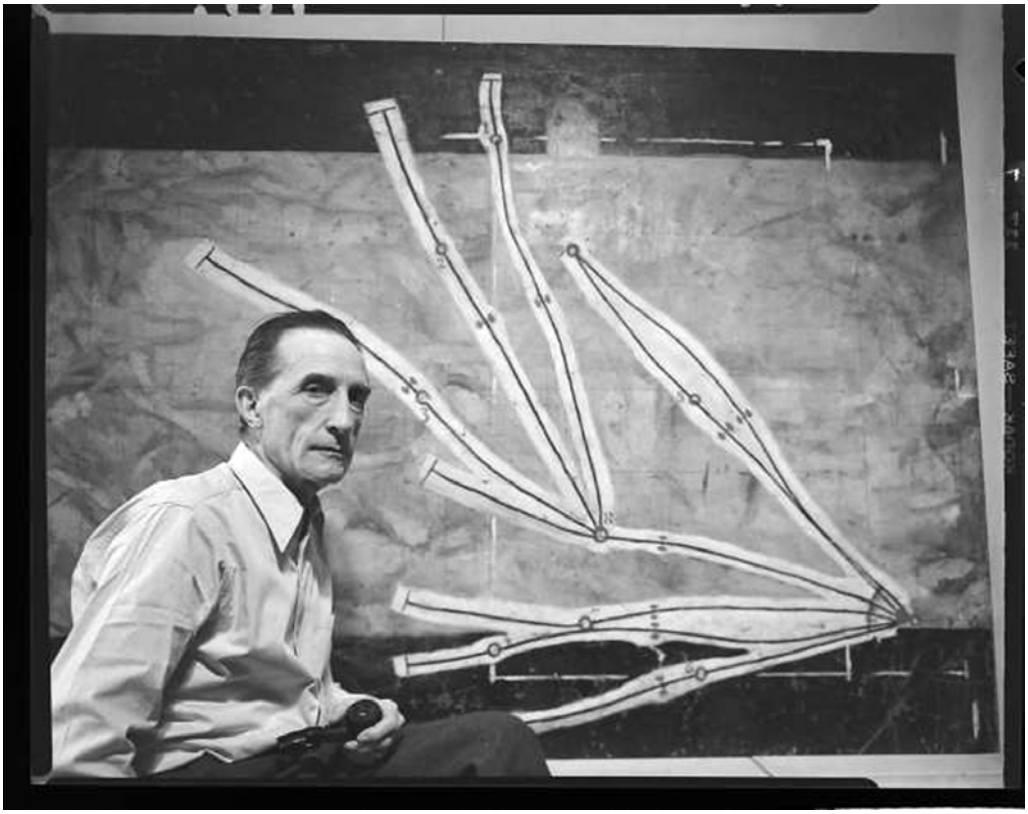


Fig. 42 — Marcel Duchamp em frente a *Reseaux des stoppages étalon* (1914), Março de 1952 (fot. de Gordon Parks).

radical experiência plástica da linguagem e do pensamento. Acresce a tudo isso uma mobilidade que é outorgada ao acaso pelo seu complexo desdobramento em algo mais do que uma mera efectuação espácio-temporal. Em parte pelo modo como este sempre a entendeu como *work in progress,* como totalidade que se desdobrou constantemente em novas configurações e prolongamentos tantas vezes contraditórios face a lances anteriores, como dobra que se dobrou sobre si própria, a obra de Duchamp é exemplar do carácter elusivo, ambíguo e mutante da arte. É fácil, de resto, verificar a existência desse mecanismo da dobra continuando a olhar apenas para o exemplo de *3 Stoppages étalon*.

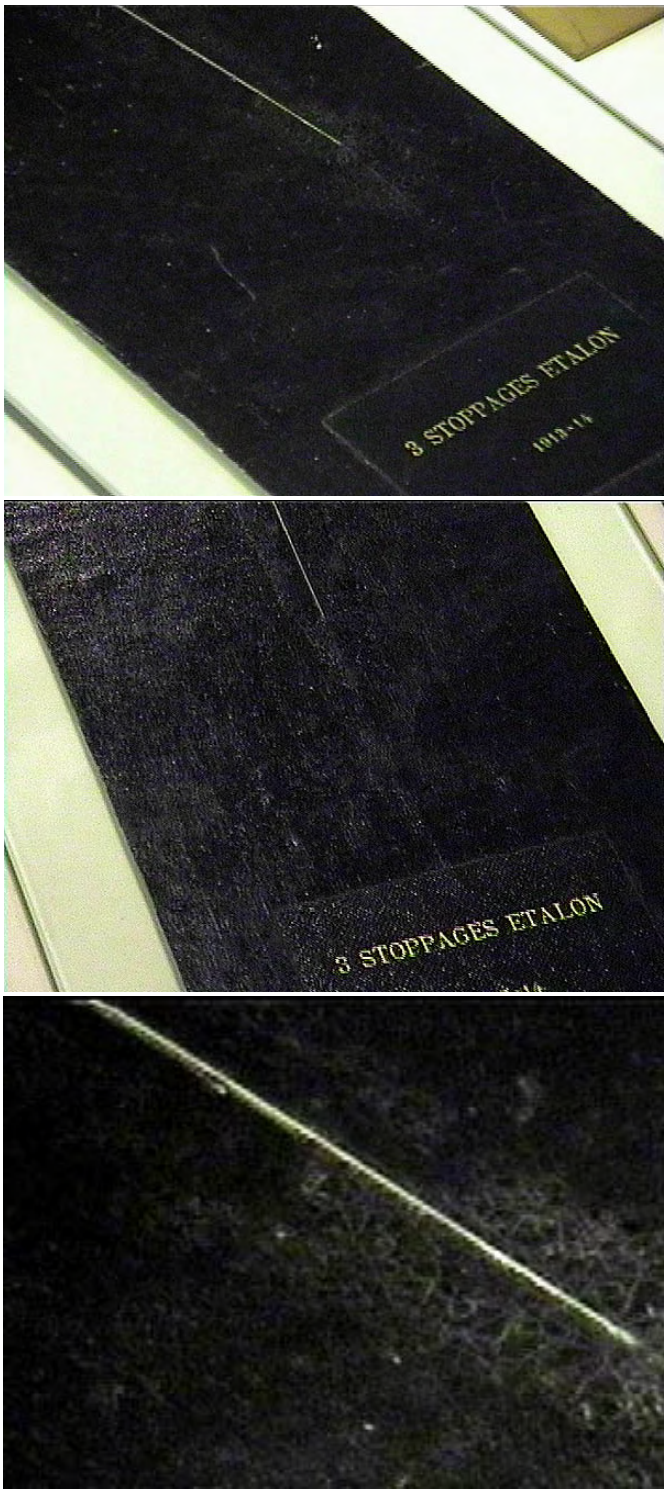
Foi provavelmente aquando da preparação da pintura *Tu m'*, em 1918, que Marcel Duchamp fez três escantilhões em madeira com o traçado de cada uma das sinuosas linhas. Tais réguas permitiam a reprodução fiel das curvas dos *Stoppages étalon* e vieram por isso dar corpo às três novas medidas do metro padrão inicialmente imaginadas pelo artista. Depois, em 1936, durante

o restauro do *Grand verre*[167], Duchamp cortou cada uma das telas segundo o seu formato actual e colou-as em placas individuais de vidro. Os escantilhões de madeira e os três *étalons* originais foram na mesma altura acomodados numa caixa de madeira destinada aos materiais de um jogo de *croquet*[168]. Este trabalho continuou pois a ser construído ao longo de mais de 20 anos, tendo servido como matriz não só para o traçado de partes de *Tu m'* ou das linhas que suspendem os celibatários de *La Mariée mise à nu par ses célibataires, même* mas também para a construção de *Reseaux des stoppages étalon* (1914) **[fig. 42],** que é de certo modo um desdobramento da ideia inicial dos *Stoppages étalon*[169].

O carácter processual e cumulativo destes procedimentos quase nos faz esquecer o ponto de partida de toda esta história, pelo que é importante distinguir o gesto de enunciação do acaso e negação do racionalismo científico que parece ressaltar do *porquê* dos *3 Stoppages étalon* da intricada elaboração do seu *como*, isto é, separando aquilo que *motivou* este trabalho do modo como acabou por ser *feito*. Ora, é justamente este *fazer* que tem gerado desde sempre várias perplexidades. Muitos tentaram replicar a *experiência* de Duchamp e dar continuidade à *série* que parecia *automaticamente* prometida pela simples repetição dos seus gestos originais. Contudo, apesar de várias tentativas, sempre baseadas na insistência de Duchamp de que o procedimento seguido tinha sido esse e não outro — um fio de costura com um metro de comprimento, largado de uma altura de um metro sobre uma superfície horizontal —, ninguém terá conseguido aproximar-se do resultado visível nos *Stoppages étalon*[170]. Ora, um artigo de Ronda Shearer e Stephen Goul, publicado em 1999[171], veio oferecer-nos uma aliciante hipótese para solucionar (complicar) este problema.

Shearer e Goul tentaram por todos os meios repetir a operação descrita

167. *La Mariée mise à nu par ses célibataires, même* (1915-1923).
168. Ver Didier Semin (2003: 40-41); Ronda Shearer e Stephen Goul (1999) também recordam que até as réplicas autorizadas por Duchamp foram realizadas, de acordo com as suas instruções, ajustando manualmente o traçado dos fios sobre as telas.
169. A que teríamos de acrescentar ainda outras variantes, assim como as réplicas autorizadas mais tarde por Duchamp ou as reproduções em miniatura das suas caixas portáteis, para termos uma completa noção dos seus desdobramentos e reescritas.
170. Sobre as tentativas de Cage, por exemplo, ver Didier Semin (2003: 41); por seu lado, Ronda Shearer já se reportava às suas próprias dúvidas num artigo anterior (Shearer, 1997).
171. "Hidden in Plain Sight: Duchamp's *3 Standard Stoppages*, More Truly a «Stoppage» (An Invisible Mending) Than We Ever Realized" (1999).



Figs. 43 a 45— Pormenores da versão original de *3 Stoppages étalon*, fotografados no MoMA por Shearer e Gould em 1999.

para a *fabricação* dos *3 Stoppages étalon,* uma vez mais sem resultados satisfatórios. As linhas dos *Stoppages étalon* têm uma ondulação suave, sem sobreposições ou grandes irregularidades. Pelo contrário, Shearer e Goul verificaram que os leves fios de costura, ao cair, adquiriam sempre formas rebuscadas e, diríamos, sugestivas. Nunca chegaram sequer a aproximar-se do resultado obtido por Duchamp e cedo compreenderam que uma pequena alteração nas condições iniciais provocava grandes diferenças na forma assumida pelo fio, o que tornava a operação desesperante, hilariante e impossível de levar a cabo com sucesso, nas suas próprias palavras. Em resultado destas frustrantes tentativas concluíram que era improvável que os *3 Stoppages étalon* originais tivessem sido realizados com recurso a uma simples sequência de três lançamentos. Intrigados, decidiram observar atentamente a peça hoje guardada no MoMA, em Nova Iorque, e aí descobriram, para sua surpresa, o seguinte (que aqui resumimos):

(a) que os fios tinham na verdade mais do que um metro e atravessavam, através de dois pequenos orifícios, as telas;

(b) que este aparato é bem visível, por baixo de uma fina camada de tinta, quando observado pela parte de trás, já que as telas, na intervenção de 1936, foram coladas sobre vidro[172], algo que acontece também nas restantes reproduções e réplicas desta peça, incluindo as que foram feitas para as *Boîte-en-valise.* **[figs. 43 a 45]**

Ainda que não se possa determinar com toda a certeza que o dispositivo que chegou até nós na peça do MoMA é o original, não é difícil acompanhar Shearer e Goul nas suas conclusões. Para estes autores, Duchamp seguiu um procedimento contrário ao protocolo descrito nas notas e declarações associadas aos *3 Stoppages étalon*. O fio não foi largado da altura de um metro, caindo à sua vontade, mas sim *cosido* e, assim preso pelas suas extremidades, colocado sob tensão e depois largado, um método que permite obter uma ondulação próxima à que vemos nos *Stoppages* originais e que resolve com simplicidade o problema da sua *fabricação*. Shearer e Goul defendem convincentemente esta

172. Ver aqui um pequeno vídeo que mostra os detalhes do verso dos *Stoppages étalon*: <http://www.toutfait.com/issues/issue_1/News/ani.html>.

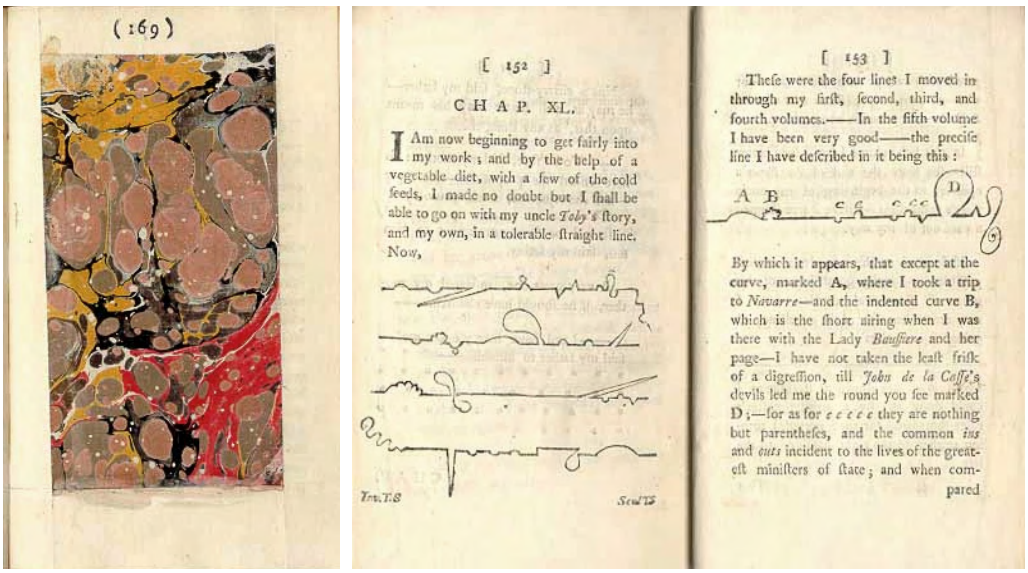
hipótese, sustentando os seus argumentos não apenas na prova material recolhida junto dos objectos estudados no MoMA, mas também no facto de o *jogo* ter sido mantido em aberto pelo próprio Duchamp, que deixou como pistas as marcas processuais deste *acomodamento* do acaso.

A acreditar nesta hipótese, boa parte da construção mítica em volta deste trabalho de Marcel Duchamp parece cair por terra. Os *3 Stoppages étalon* serão muito mais (ou muito menos) do que um acomodamento do acaso (ou uma forma de o gerir territorialmente), tornando-se na encenação, como mera enunciação de princípios, de um modelo operativo para a presença da indeterminação na prática artística. Perante isto, como conjugar então as *motivações* patafísicas anunciadas por Duchamp e a total artificialização do acaso que se descobre nos seus procedimentos operativos? De acordo com Didier Semin[173], talvez Marcel Duchamp tenha desejado escapar às formas demasiado sugestivas que um acaso verdadeiro lhe poderia oferecer, visto que o acaso, cumprindo o seu papel de catalizador, é habitualmente convocado pela sua capacidade de sugerir imagens e estimular a imaginação. Na realidade, uma linha, apesar da distinção de Cozens[174], pode comportar-se como uma mancha, exibindo uma capacidade própria de gerar imagens potenciais. Além do mais, há linhas que têm uma especial presença enquanto *grafias do imponderável*[175].



De Sterne a Balzac, de Hogarth a Schiller, a linha e os imponderáveis do seu desenho tornaram-se figuração do infigurável ou alegoria à própria vida e às suas contingências. A linha que o cabo Trim no *Tristam Shandy* (1759-67) desenha com o bastão no ar[176] **[fig. ao lado]** — retomada por Balzac em *La Peau de chagrin* (1831) — é o traçado possível da liberdade e dos seus imponderáveis, assim como o são as linhas que

173. No seu artigo "La Ligne du célibat. Le Hasard, l'arabesque et la volute: pour servir à une *histoire du zigloogloo*", publicado em *Les Cahiers du Musée national d'art moderne* (Semin, 2003: 38-55), que seguiremos em parte para a construção do nosso próprio argumento.
174. Na distinção, que analisámos já, que Alexander Cozens faz entre a mancha e a linha, entre a indeterminação da mancha e a definição do desenho (ver Cozens: 8).
175. Expressão que fomos buscar ao artigo Didier Semin (ver 42-44).
176. *The Life and Opinions of Tristam Shandy, Gent,* Vol. IX, Cap. IV.



Figs. 47 e 48 — Laurence Sterne, *Tristam Shandy,* páginas da 1ª edição, respectivamente do Vol. III, Cap. XXXVI, e do Vol. VI, Cap. XL.

páginas antes, no volume VI[177], Sterne nos oferece enquanto imagem dos avanços e recuos da narrativa[178] **[fig. 48]**, como uma espécie de electrocardiograma literário, com as suas arritmias e descontinuidades. Do mesmo modo, William Hogarth associa a linha sinuosa (*serpentine line*), na sua ondulação agradável, à produção de conteúdos variados e à força da imaginação[179], assim como Schiller, mais tarde, defende que a linha sinuosa e ondulante se caracteriza pela sua liberdade, pois nela tudo flui naturalmente, não sendo possível apontar-lhe quaisquer pontos de quebra ou mudança de direcção, numa unidade formal

177. Cap. XL.

178. Para esta questão ver Lebensztejn (1990: 388ss), que relaciona as linhas de Sterne com a ideia de um jogo que se baseia no humor e na ironia, assim assegurando a sua irredutibilidade. Laurence Sterne faz do seu *Tristam Shandy* uma plataforma para este jogo, como se vê na folha de papel marmoreado colado numa das suas páginas (Vol. III, cap. XXXVI) e que torna única cada cópia da edição original **[fig. 47]**. Este papel marmoreado, que é uma aparição surpreendente entre as páginas de texto, é um bom exemplo de um padrão com um desenho semi-aleatório (chamar-lhe-íamos hoje padrão estocástico) e serviu a Sterne, devido às suas manchas informes e potencialmente sugestivas, como alegoria da subjectividade inerente à leitura individual do seu livro e *variegado emblema da sua obra* (cf. também Gamboni, 2002: 43).

179. Ver *The Analysis of Beauty* (1753: VII), onde William Hogarh Hogarth faz ainda outras associações e distinções que seria agora fastidioso enumerar; assinale-se apenas a importante ligação, no capítulo XVII — "Of action" — entre o movimento e a linha sinuosa, que Hogarth estabelece pedindo-nos para imaginar o traçado dos passos de dança de um par, como que construindo uma grafia do movimento, tanto mais gracioso quanto mais automático. Tal encadeamento poderia levar-nos até aos movimentos quase coreográficos de Jackson Pollock sobre a tela, ou às ironias exploradas por Andy Warhol com os seus esquemáticos *Dance Diagrams* do início da década de 60.

que é também pluralidade semântica (Schiller, 1997: 85-86). E repare-se como a linha que Schiller utiliza para ilustrar esta ideia **[ver fig. em baixo],** com a sua natureza ritmada e pausada como a ondulação das marés, se pode equiparar às linhas do *metro emendado* de Duchamp.



Todas essas linhas podem ser vistas como *sismógrafos* (Semin: 44), não só da vida mas de uma realidade escondida das coisas, estendendo-se da ficção à acção, da vontade do artista à vontade das coisas. E ainda que a hipótese de Shearer e Goul nunca venha a ser completamente verificada, teremos que passar a olhar para as três linhas dos *Stoppages étalon* como representações ou alegorias em que o acaso aparece mais como assunto do que como seu autor (Semin: 53). Vistos por esse prisma, os *3 Stoppages étalon* serão uma alegoria ao acaso e não o seu resultado, importando pouco se a cadeia de causalidades que lhes deu origem é mais ou menos acidental; serão, em suma, uma tentativa de construir uma alegoria sobre o acaso que pudesse perdurar também como demonstração metodológica do carácter da experimentação estética.

Talvez a opção de Duchamp por um acaso emendado se tenha ficado a dever, uma vez mais, a um entendimento anti-estético e, portanto, contraditório, da própria arte. Talvez a cerzidura meio-evidente de *3 Stoppages étalon* represente um prolongamento da alegoria duchampiana, constituindo assim uma afirmação da natureza quase-ideal do jogo da arte e das suas contingências.

Estamos em crer que essa é a razão de ser da utilização da palavra *stoppage,* na sua dupla acepção (como paragem e como cerzidura). A acreditar na tese de Ronda Shearer, tratar-se-á não só de um metro emendado ou corrigido mas igualmente — o que talvez explique a escolha de um fio de costura — de um metro verdadeiramente cerzido; tratar-se-á não apenas de um acaso congelado, fixado no tempo, como também de um acaso arranjado, cerzido portanto. Assim, não são somente o metro e a certeza de que a distância mais curta entre dois pontos é uma recta que se sujeitam a uma dúvida patafísica, é o próprio acaso que se submete às leis absurdas desta ciência imaginária.

3 Stoppages étalon é uma enunciação do acaso e da potência da repetição e, ao mesmo tempo, uma declaração (que é também manifestação) da contingência material da prática artística. Como resolução da aporia inerente à presença na arte de um acaso desejado e convocado, Duchamp moldou o *seu* acaso ao limite. Na impossibilidade de obter o resultado pretendido, simulou o seu *acontecimento*. Ao procurar escapar às linhas *mais* sugestivas que um acaso *menos* fabricado lhe oferecia, Duchamp afastou-se decididamente da tradição das imagens acidentais que apresentámos no início deste capítulo, recusando a atracção por essas linhas rebuscadas que são capazes, quer pela verosimilhança quer ainda através da surpresa, de sugerir imagens excepcionais e estimular a imaginação. O *seu* acaso, pelo menos nestes *3 Stoppages étalon,* é sobretudo o lugar onde este se enuncia como fabricação, num gesto de radical e absoluta artificialização, sem deixar de se inscrever numa perspectiva tão moderna quanto clássica da construção de outros espaços e de outras geometrias[180].

Se Duchamp quis escapar à expressividade de uma linha rebuscada e marcada em absoluto pela vida, acabou no entanto por escolher, como resultado, a *graça* da linha sinuosa de Hogarth ou do *spieltrieb* de Schiller. Não deixa de ser irónico que um artista que sempre testemunhou uma recusa da opticalidade tenha caído, ainda que por uma boa causa, na armadilha óptica do arabesco. Por isso dissemos que os *Stoppages étalon* são tudo menos a confirmação da presença de um acaso puro ou de um jogo ideal. Quase contraditoriamente, esta obra de Duchamp é em simultâneo, por um lado, a manifestação, como alegoria, da indeterminação processual na prática artística e, por outro, a confirmação da arte como jogo quase-ideal. Talvez tenhamos que olhar, por conseguinte, para estes *3 Stoppages étalon* da mesma maneira que olhamos para uma ficção, suspendendo temporariamente a nossa descrença e deixando que

180. Sabemos como Duchamp sempre se sentiu atraído pela geometria e seus desvios. Várias das suas obras atestam esse interesse, como é o caso de *Tu m'* (1918), de *Réseaux des stoppages étalon* (1914) ou do *Grand verre* (1915-1923), para referir apenas três exemplos que se relacionam directamente com o trabalho de Duchamp que escolhemos analisar neste capítulo. Do período em que trabalhou na Bibliothèque de Saint-Geneviève, em Paris, ficou-nos uma nota — "Perspective./Voir catalogue de Bibliothèque de Ste Geneviève toute la rubrique Perspective:/*Niceron (le Père J., Fr.) Thaumaturgus opticus* […]" (1980a: 122) — que assinala o empenhamento de Duchamp no diálogo com uma tradição da taumaturgia dos fenómenos ópticos e geométricos, aquela que vai de Nicéron a Holbein, da perspectiva aberrante às anamorfoses, de uma taumaturgia que sempre se fez por via de desvios criadores de novas espacialidades, de outras geometrias (ver Adcook, 2003).

os seus efeitos se possam assim produzir. No contexto de uma obra como a de Duchamp, baseada no artifício, na ficção e na ironia, seria uma injustiça exigir-lhe outra coisa.

*

Num primeiro momento, da aliança entre a patafísica de Alfred Jarry e a fabricação do acaso em Marcel Duchamp, fica-nos a difícil afirmação da presença do acaso na arte enquanto jogo quase-ideal, isto é, de um jogo que depende das suas contingências operativas. Há depois um segundo aspecto — trazido, uma vez mais, pela patafísica, ainda que indirectamente — que vem, por seu lado, iluminar os maquinismos e automatimos vários exigidos pelo acaso operativo da arte.

Será Gilles Deleuze a introduzir-nos esse outro ponto de vista[181], destacando, por intermédio de Heiddeger, a relação da patafísica com a técnica. Há na patafísica uma grande teoria das máquinas e a obra de Jarry — com os seus mecanismos paródicos que são excessivos e contrariam qualquer utilitarismo mecânico, antecipando a crise da tecnociência moderna — não se cansa por isso de "invocar ciência e técnica, povoa[ndo]-se de máquinas e coloca[ndo]-se sob o signo do *Velocípede*" (CC: 127)[182]. E se a técnica é a herdeira da metafísica e o sítio onde esta se realiza, as complicadas máquinas de Jarry são também parte importante da superação da metafísica. Deleuze recorre ao texto de Heidegger sobre a questão da técnica[183], que já conhecemos, para lembrar como para ambos (Heidegger e Jarry) a essência da técnica não é de todo técnica:

> É, portanto, a realização da metafísica na técnica que torna possível a superação da metafísica, quer dizer, a patafísica. Daí a importância da teoria da ciência e da experimentação de máquinas como parte integrante da patafísica: a técnica planetária não é apenas a perda do ser, mas a eventualidade da sua salvação. (CC: 128)

181. No já referido texto "Um precursor desconhecido de Heidegger, Alfred Jarry" (CC: 125-136).
182. Para um sublinhado deste ponto de vista, ver também Christian Bök (2001: 28-29).
183. "Die Frage nach der Technik" (1953); ver 2.1.

Como Heiddeger, Jarry acreditará que a ciência e a técnica podem ser salvas através de uma, por assim dizer, transmutação estética. É isso que acontece com a língua inventada de Jarry, também ela resultante de uma transmutação. Se as suas máquinas gaguejam, a sua língua não hesita menos, *inventando* desse modo *uma outra língua*[184].

Pensando o problema da perspectiva das artes plásticas, diremos que aí já não se trata somente de inventar uma nova língua mas de transmutar a própria matéria, unindo num só movimento, como categorias do jogo, *alea* e *ilinx*, o abandono ao acaso e o turbilhão da vertigem. Se a primeira categoria designa os jogos que têm na arbitrariedade e no abandono à sorte cega do acaso os seus únicos fios condutores, já a segunda corresponde aos jogos que assentam na busca da vertigem e que consistem numa voluptuosa perda da estabilidade[185]. Na mistura que se dá entre *alea* e *ilinx* são portanto as próprias coisas que rodopiamos como numa roleta, não para lançar as sortes mas para, em primeiro lugar, as obrigarmos amigavelmente a gaguejar e, depois, fazendo-as saltar e pular, vermos aparecer o abismo luminoso de um resultado surpreendente, aquele que depende de um acaso que apelidámos de operativo. Talvez se descubra uma imagem próxima desta conjugação do acaso e da vertigem nos dados que se aquecem nas mãos ou se agitam repetidamente no copo, equiparando a termodinâmica da indeterminação às alucinações de um dervixe. Regressamos assim, como é bom de ver, a um outro elemento central do acaso:

184. Leia-se esta passagem de Deleuze: " Se chamamos *elemento* a um abstracto capaz de receber valores muito variáveis, dir-se-á que um elemento linguístico A vem afectar o elemento B de maneira a fazê-lo exprimir um elemento C. O afecto (A) produz na língua corrente (B) uma espécie de sapateado, um gaguejamento, um tantã obsidiante, como uma repetição que não cessaria de de criar algo de novo (C). Sob a impulsão do afecto, a nossa língua começa a rodopiar, e forma uma língua do futuro rodopiando: dir-se-ia uma língua estrangeira, eterna repetição, mas que salta e pula. [...] Esta é a resposta: a língua não dispõe de signos, mas adquire-os, quando uma língua' age numa língua'' para aí produzir uma língua''', língua inaudita quase estrangeira. A primeira injecta, a segunda gagueja, a terceira sobressalta" (CC: 133).

185. De acordo com a categorização de Roger Caillois em *Os jogos e os homens* (1958), que comporta dois outros tipos de jogos: a*gôn* e *mimicry*; abreviando, os primeiros são os jogos de competição que se sustentam numa responsabilidade individual e/ou colectiva (por oposição ao abandono próprio dos jogos chamados de *azar)*, e os segundos os jogos de imitação, simulação ou ilusão (ver 37ss). Tomamos aqui estas categorias de forma muito livre, evitando assim o carácter instrumental que estas adquirem para Caillois na sua análise ao jogo e ao seu papel social. Tem também a conjugação entre *alea* e *ilinx* algo de dionisíaco, se aceitarmos a divisão das tipologias de Caillois em dois grupos distintos — de um lado, *agôn* e *mimicry*, disciplina e razão, e, do outro, *alea* e *ilinx*, imoderação e irracionalidade — , para seguirmos a sugestão de Jorge Martins Rosa (2000: 42).

o princípio do *automaton*, que é aquele que rege as operações mecânicas e repetitivas que se mostram capazes de produzir algo de novo e inesperado — porque *aquilo que se repete é sempre qualquer coisa que se produz como que ao acaso*[186].

Também a obra de Duchamp não pode ser desligada deste entendimento do acaso que se diria — relacionando arte e técnica segundo a ampla perspectiva da *techné* — maquínico. Falamos de um acaso que é provocado através das tensões a que se sujeitam as coisas em geral — e as máquinas em particular, em boa parte como antecipação da crise da tecnociência moderna. As vanguardas do início do século XX[187], sobretudo o dadaísmo, foram a esse respeito implacáveis, naquilo que podemos talvez considerar um ensaio de realização da grande *teoria das máquinas* de Jarry. Como percursor, Alfred Jarry é por isso fundamental para compreendermos como o acaso automático das manchas de Cozens, por exemplo, com o seu jogo entre a tinta e o pincel, passou a coexistir com outros automatismos, ainda mais despidos (ou vestidos, para recuperar a expressão deleuziana de uma repetição *vestida*). Referimo-nos a todas essas operações estéticas que se revêem na funcionalidade absurda de máquinas como o *Clinamen*[188] de Jarry, máquina que, sozinha na grande nave

186. Como vimos no 1º capítulo, secção 1.4, com Lacan e a relação que este nos propõe entre *tuché* e *automaton*, entre acaso e espontaneidade.

187. De Duchamp ao dadaísmo, do futurismo ao construtivismo ou, mesmo, ao surrealismo, para referir apenas os casos mais evidentes.

188. Alfred Jarry usa o *clinamen* como um dos fundamentos da sua patafísica, situando-o como princípio e explicação da realidade, do pensamento e da arte. A teoria do *clinamen* é atribuída a Epicuro, tendo chegado até nós apenas através de Lucrécio e de outros autores. Hoje diríamos que esta teoria é moderna e faz lembrar a física quântica, de Heisenberg a Planck, na medida em que põe a indeterminação (e o acaso) no centro da explicação do mundo. No entanto, este *clinamen* epicurista, de acordo com Gilles Deleuze, mais do que expressão de alguma contingência ou indeterminação, é algo de muito diferente, manifestando antes "a *lex atomi*, quer isto dizer a pluralidade irredutível das causas ou séries causais, a impossibilidade de reunir as causas num todo"; e será, com efeito, "a determinação do encontro entre duas séries causais, cada série causal sendo constituída pelo movimento de um átomo e conservando nesse encontro toda a independência" (LS: 312); nessa perspectiva, o *clinamen* constitui-se como um *diferencial da matéria* e um *diferencial do pensamento*, isto é, sinal não do indeterminado mas de algo que acontece *num tempo mais pequeno que o minímo de tempo pensável* (e que será também, imaginamos nós, o do *infra-mince* duchampiano) (ver LS: 307-324). Ao contrário da biologia moderna, que situa a origem da indeterminação não no elemento isolado mas no universo do qual este faz parte, Epicuro admite que sendo os átomos seres absolutos e autónomos, o *clinamen* não poderia vir senão desse elemento isolado que é o átomo. É por isso a teoria do *clinamen* pode ver-se não apenas como explicação dessa criação da natureza que é o mundo mas também da liberdade inovadora e criadora das coisas que o constituem (ver Conche, 1999: 208-209).

do *Palais des Machines*, último monumento de uma Paris deserta, continuava a pintar e a fazer desaparecer o mundo[189].

As máquinas estranhas, perturbadoras e um pouco histéricas que povoam a obra de Jarry são personagens de corpo inteiro e não se limitam a cumprir um papel menor na narrativa, sinalizando por isso um imaginário em que a máquina se torna produtiva. Ora, grande parte do trabalho de Duchamp deriva desse mesmo imaginário, utilizando frequentemente a máquina como instrumento de agenciamento criativo e também como uma porta aberta para o divertimento (será esta a sua *physique amusante*?) que só as máquinas podem proporcionar, com os seus movimentos repetitivos e a graça dos seus automatismos.

As máquinas que povoam o universo de Duchamp — bem como o de Jarry — são assim mais do que meras personagens convocadas para o palco da acção, são elas próprias, muitas vezes, o seu *motor*, transformando-se desse modo em *máquinas demiúrgicas* (Gaffney, 2006), capazes portanto de fazer desmoronar a ordem estabelecida das coisas, produzindo elas mesmas uma nova ordem, ainda que absurda devido à disfuncionalidade e à indeterminação *programada* das mecânicas que são postas em jogo nesse processo.

Nesse âmbito, repare-se como, num segundo momento, com a sua recusa da opticalidade, a obra de Duchamp se vê invadida — já não apenas em potência — por máquinas e motores que não são mais do que factores de uma *termodinâmica visual por centrifugação*. De *Rotary Demisphere (Precision*

189. Alfred Jarry, sobre o *clinamen,* no seu *Docteur Faustroll*: "... Cependant, après qu'il n'y eut plus personne au monde, la Machine à Peindre, animée à l'intérieur d'un système de ressorts sans masse, tournait en azimut dans le hall de fer du Palais des Machines, seul monument debout de Paris désert et ras, et comme une toupie, se heurtant aux piliers, elle s'inclina et déclina en directions indéfiniment variées, soufflant à son gré sur la toile des murailles la succession des couleurs fondamentales étagées selon les tubes de son ventre, comme dans un bar *un pousse-l'am*our, les plus claires, proches de l'issue. C'était cette même machine que, l'an mil huit cent quatre-vingt-seize, un homme entre deux âges, d'aspect bénin quoique moustachu, remarquable par sa médaille militaire, avait proposée à l'acceptation intelligente du ministère de la Guerre, afin que celui-ci pût, quand il lui plairait, colorier rapidement les caissons et affûts de la défense nationale. L'instrument fut braqué, en présence de la Commission compétente, contre une porte neuve, cependant que deux artilleurs, munis de pinceaux, se postaient devant une porte pareille. Et à peine le signal donné, avant que les deux soldats eussent exécuté le premier temps de la position du peintre sous les armes, la porte d'essai et l'autre porte, et les fenêtres et tout le bâtiment disparurent sous une couche infâme de prodigieux grumeaux, en même temps que l'atmosphère faisait place à un brouillard vert; et il ne fut plus question de la Commission ni des artilleurs: il ne resta même aucune trace de tout cela! ¶ Or, dans le palais scellé hérissant seul la polissure morte, moderne déluge, de la Seine universelle, la Machine, la bête imprévue *Clinamen* éjacula aux parois de son univers:" (Jarry: DF: Livro VI, XXXIV, 88-89).

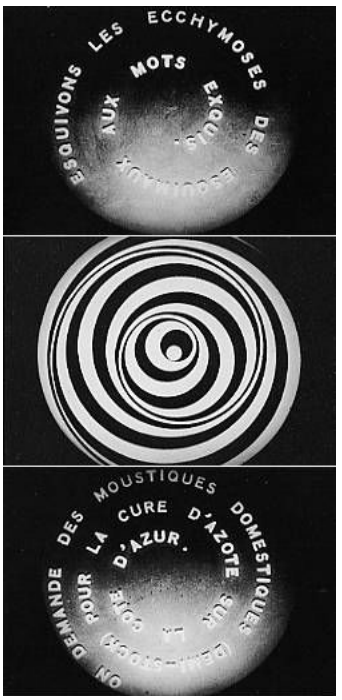


Fig. 50 — Marcel Duchamp, *Anémic Cinema*, 1926, filme mudo, 35 mm, 7'.

Optics) (1925) a *Anémic Cinema*, filme experimental de1926 **[fig. 50],** ou ainda aos discos de cartão a que chamou *Rotoreliefs* (1935), é a força do motor que agita, aquece e transforma as imagens, baralhando a nossa fé perceptiva e a estabilidade das coisas.

Descobrimos em semelhante disfuncionalidade de *maquínica*[190], uma vez mais, a forte presença da ideia do gaguejar e do balbuciar das coisas, da libertação da autonomia plástica da matéria. Num campo mais estritamente tecnológico, tratar-se-á de olhar para o particular gaguejar das máquinas, e da tecnologia em geral, como o segundo passo de uma espécie de transmutação das coisas, a caminho de se tornarem outras. Na arte, sempre que as questões da técnica se cruzam com as do acaso, o gaguejar é semelhante, porquanto não é

190. Note-se que falamos aqui da ideia de máquina em dois sentidos complementares. Por um lado, temos a presença *de facto* de um imaginário das máquinas nas obras de Jarry e Duchamp; por outro, ambos fazem depender os seus processos de trabalho de uma operatividade *maquínica* e desterritorializante. O interesse de Duchamp pelo jogo, do xadrez à roleta, acompanha a presença do acaso como método, sobretudo por intermédio da incorporação do aleatório (o *alea* do jogo). Exemplo quase único do género na obra de Marcel Duchamp, a pauta para três vozes que se julga ter sido *composta* aleatoriamente em 1913 — mas publicada apenas em 1934, na *Boîte vert* — poderá servir-nos para ilustrar esta ideia. Intitulada *Erratum musical,* esta peça resulta provavelmente da influência de Raymond Roussell e dos seus métodos de escrita baseados na imprevisibilidade das combinações fonéticas e na incorporação do acidental — vejam-se as explicações de Roussel em *Comment j'ai écrit certains de mes livres* (1935), obra publicada postumamente (Roussel morreu em 1933), na qual expõe o método que lhe permitiu escrever livros como *Impressions d'Afrique* (1910), *Locus Solus* (1914), *L'Étoile au Front* (1925) e *La Poussiére de Soleils* (1926). Sabe-se da forte sensação deixada em Duchamp, em 1912, pela representação teatral de *Impressions d'Afrique*, de Roussel (ver entrevista a Pierre Cabanne, 1967: 51; ver sobretudo Gaffney, 2006: 217ss), e conhece-se também a presença de um imaginário da máquina na obra deste escritor, assim como a persistência da música do acaso como motivo nos seus textos (Semin: 39). Em *Impressions d'Afrique* (1910: cap. XIV), por exemplo, Roussel convoca mais um título da sua biblioteca imaginária para nos contar a história apócrifa de um Haendel que, já velho e completamente cego, decide demonstrar como consegue compor todo um *oratorio* com recurso apenas a um motivo construído mecanicamente e oferecido pelo acaso, naquela que é certamente uma glosa aos jogos de salão que, no século XVIII, permitiam compor uma peça musical com o único auxílio do lançar dos dados. Como enunciação do potencial produtivo do acaso, a pauta de *Erratum musical*, destinada mais a ser lida ou mostrada do que a ser tocada ou cantada, deve pois ser interpretada como parte desse jogo cruzado que depende das mecânicas operativas da indeterminação e do acaso.

possível provocar o acaso sem induzir a vertigem. *Tecnicamente,* só a alucinação associada à vertigem e à volúpia permite provocar a falha (ou o erro) que, como *acontecimento* revelador daquilo a que já chamámos o seu inconsciente, constitui quase sempre a génese do acaso tecnológico, assunto sobre o qual nos deteremos mais atentamente na segunda parte deste trabalho. Todavia, à semelhança de Jarry, teremos de afastar desde já qualquer pretensão metafísica nesta sugestão de uma plasticidade própria às coisas e àquilo que *lhes acontece*. É antes nas coisas — e é com elas — que se dá essa criação de algo surpreendente, fora portanto de qualquer dimensão metafísica que pretenda tratar o epifenómeno como outro fenómeno e não como parte da natureza das coisas, para manter a terminologia patafísica[191].

191. Ver de novo a passagem já citada de Jarry: "**Un épiphénomène est ce qui se surajoute à un** phénomène.[..] Et l'épiphénomène étant souvent l'accident, la pataphysique sera surtout la science du particulier, quoiqu'on dise qu'il n'y a de science que du général" (DF: Livro II, VIII, 31).

3.5. *Fat Chance John Cage*: notas finais

Bruce Nauman[192] conta[193] como, em pleno verão de 2000, se encontrava mergulhado num impasse criativo, passando os dias sentado no seu estúdio, no deserto do Novo México, frustrado com a ausência de *novas ideias* para os seus trabalhos. Até que um dia, surpreendido por uma praga de ratos do campo e pela atarantada reacção do seu gato a esse acontecimento, decidiu aproveitar a situação para regressar à ideia recorrente, de acordo com as suas palavras, "de que sempre que não sabes o que fazer, o trabalho passa a ser o que quer que te encontres a fazer nesse momento" (Auping, 2001: 399). Assim, utilizando uma simples câmara de vídeo com a função *night shot*[194], que permite filmar em baixas condições de luz e produz imagens com dominante verde, decidiu começar a registar os movimentos e os sons nocturnos que transformavam durante a sua ausência esse espaço de dúvida e inacção num lugar de intensa actividade, ainda que delegada. Ao longo de quatro meses, Nauman deixou a câmara a gravar durante a noite, depois da sua saída do ateliê ao fim do dia. Na manhã seguinte, visionava cuidadosamente as filmagens da noite anterior em busca de acontecimentos singulares, que registava depois numa tabela semelhante a um metódico diário de bordo **[fig. 51]**. As entradas e saídas de cena dos ratos e do seu gato, o voo de uma borboleta, o latir dos cães ou o ocasional uivar

192. N. 1941.

193. Para confrontar duas versões deste relato ver a entrevista a Bruce Nauman conduzida por Michael Auping ("Bruce Nauman Interview", 2001) ou o pequeno texto, que resume e compila parte das declarações anteriores de Nauman, "A Thousand Words: Bruce Nauman Talks About «Mapping the Studio»" (2002); a documentação disponível em <www.tate.org.uk>, na secção "Inside Installations", e que inclui algumas declarações do artista, também pode ser útil para o efeito.

194. "The format used was Digital 8 (Data Rate: 25Mbps – Compression Ratio: 5:1) video format, with the night vision option on a standard digital camcorder. The CCD (charged coupled device) in the camera can respond to a broader range of near-infrared rays than the spectral response of the human eye (between 690nm – 4,000nm). On a digital camcorder, switching to the night vision mode allows more near-infrared rays through to the CCD by physically displacing the camcorder's internal glass filter. Internal circuitry then amplifies these signals to create an image from the recording of the reflected near-infrared light" <http://www.tate.org.uk/research/tateresearch/majorprojects/nauman/themes_6.htm>.

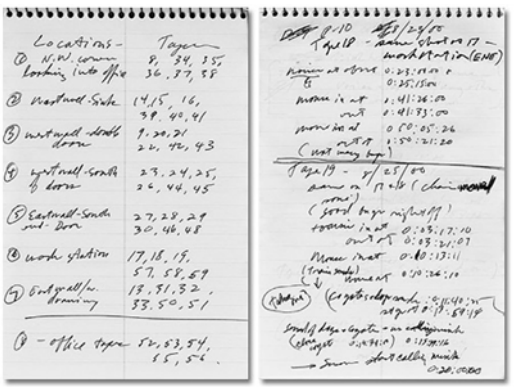


Fig. 51— Bruce Nauman, páginas dos *notebooks* de *Mapping the Studio.*

dos coiotes e outros ruídos nocturnos, por vezes quase imperceptíveis, foram registados folha após folha, construindo um mapa desses acontecimentos. Com o tempo, acabou por escolher sete diferentes localizações para a câmara, aquelas que, em seu entender, completavam um mapa físico do espaço. No final, tinha mais de 40 horas de fita que vieram a dar origem à primeira versão de *Mapping the Studio*, uma instalação intitulada *Fat Chance John Cage: Mapping the Studio* (2001) **[figs. 52 a 56]** que consiste em sete projecções vídeo simultâneas com a duração de 5 horas e 45 minutos cada uma. A opção de montagem desta peça permite reunir num mesmo espaço a quase totalidade do material filmado noite após noite, em contínuo e quase sem edição. À semelhança de outros momentos na sua obra, Nauman deixou que as limitações do próprio material lhe ditassem a formatação do trabalho. Não só a hora diária de filmagens foi condicionada pela capacidade máxima de uma fita *Digital 8*, como a duração total da instalação foi determinada pela capacidade dos DVD em que finalmente o material foi gravado para exibição.

Em *Fat Chance John Cage: Mapping the Studio*, o espectador, ao entrar na sala, é primeiro confrontado com uma aparente ausência de acção. Percebe que as sete projecções constituem a representação de uma mesma divisão e imagina provavelmente que se tratará de uma cena que se desenrola ao longo de uma única noite, associando à unidade do espaço uma continuidade temporal. Como se encontra rodeado por projecções, tem alguma dificuldade em focar a sua atenção numa imagem em particular, vendo-se obrigado a utilizar a sua visão periférica a todo o momento, de acordo com a intenção declarada por Nauman[195]. Com paciência, descobrirá ao fim de um certo tempo que alguma

195. Bruce Nauman sugere até que a peça exige uma certa passividade da parte do espectador, o qual será capaz de a captar melhor se se deixar envolver pelo conjunto das projecções, evitando uma focalização nos aspectos particulares das imagens e deixando-se levar sobretudo pelos acontecimentos imperceptíveis (*pequenas percepções?)* do tempo concentrado e sobreposto da instalação (ver Auping, 2001: 402).

coisa se passa naquele espaço: não há apenas alguns movimentos (os ratos, o gato, as borboletas) mas também sons que quebram a monotonia reinante. No entanto, cedo descobrirá também que o mapa aparente daquele espaço, com a continuidade entre as imagens quebrada pelos pontos cegos entre elas, é afinal temporalmente descontínuo. A saída de cena de um dos protagonistas não significa o seu reaparecimento na projecção contígua. Com as imagens e os sons a sucederem-se e a sobreporem-se no espaço, o espectador poderá verificar que — independentemente da acção que aí se desenrola — há alterações no enquadramento e que a posição da câmara se sujeita a pequenos movimentos ao mesmo tempo que os objectos vão mudando de sítio ou desaparecendo, denunciando o brusco avançar do calendário. O modelo escolhido por Bruce Nauman para a instalação cria um contínuo espacial, um mapa físico do espaço, mas introduz simultaneamente uma sobreposição temporal que baralha essa primeira instância. As perto de quarenta e duas horas de filmagens, ao longo de outras tantas noites de quatro longos meses, encontram-se condensadas em apenas 5 horas e 45 minutos, sugerindo-nos um *espaço sincrónico* num tempo diacrónico.

Existem vários factores que contribuem para esse desfasamento entre o mapeamento do espaço, na literalidade das sete diferentes projecções que lhe correspondem fisicamente, e os trajectos mais complexos — intensivos — que o choque diacrónico dos sons e das imagens instaura. Activando a percepção periférica a que faz referência Bruce Nauman, o espectador poderá criar os seus próprios mapas, extensivos e intensivos, na relação entre os sons, as imagens e a acção que se desenrola fragmentária e lentamente em sua volta. Pensamos por isso que Nauman nos propõe, mais do que de um decalque do seu estúdio — apesar do óbvio mapa físico que a instalação também é —, um seu entendimento cartográfico[196]; e que é sobretudo essa a razão de ser do título escolhido (*Mapping the Studio*). A construção de tal cartografia procede, por um lado, dos trajectos mais ou menos aleatórios, e que escapam ao controlo do artista, dos actores involuntários nos quais se centra e dos quais releva toda a acção, todo o *acontecimento* naquele espaço concentrado e intensivo; e depende, por

196. Para uma análise deste entendimento cartográfico, na perspectiva de uma crítica à psicanálise, ver o belíssimo texto "O que as crianças dizem", de Gilles Deleuze (CC: 87-95).

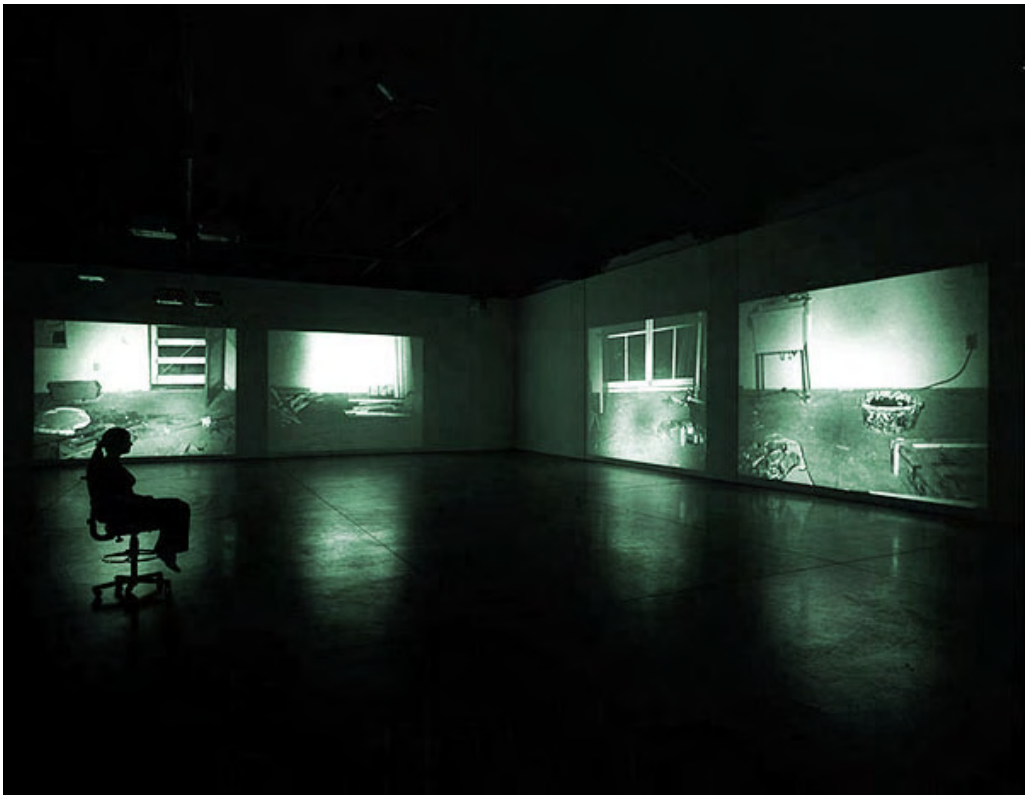


Fig. 52 — Bruce Nauman, *Fat Chance John Cage: Mapping the Studio*, 2001.

outro lado, de um novo *entrelaçado de percursos*, ainda que não esqueça esses outros trajectos, também eles aleatórios, que têm origem no encontro de cada espectador com a obra, porquanto este é, na verdade, um espectador que, à semelhança dos protagonistas que vemos nos vídeos de *Mapping the Studio*, pode entrar e sair a qualquer momento daquele espaço imaginário, desenhando as suas próprias trajectórias e impondo os seus próprios *deslocamentos*.

Apesar do humor e da ambiguidade desta peça — aspectos aos quais devemos somar a abertura cartográfica que acabámos de indicar — existe um importante factor deceptivo que se lhe encontra associado, não apenas devido ao seu ritmo dormente e à sua duração total mas também porque a promessa de acontecimentos extraordinários, dignos ao menos das figuras clássicas do gato e do rato dos *cartoons*, não chega a realizar-se. Na verdade, nunca o rato é apanhado pelo gato e este parece até entediado com o excesso de caça,







Figs. 53 a 56 — Bruce Nauman, videogramas de *Fat Chance John Cage: Mapping the Studio*, 2001.

fazendo jus à ambiguidade idiomática da expressão *fat chance*[197]. Os ratos, à semelhança de Toonsis, o gato, tornaram-se parte do cenário juntamente com os restos da actividade artística de Nauman e representam talvez, com os sons que vêm do deserto, a pacífica e inevitável contaminação daquele espaço pelo mundo exterior.

Como desdobramento da instalação original, Bruce Nauman preparou mais duas versões, intituladas respectivamente *Mapping the Studio II with color shift, flip, flop, flip/flop (Fat Chance John Cage) All Action Edit* e *Office Edit II with color shift, flip, flop, & flip/flop (Fat Chance John Cage) Mapping the Studio*, ambas datadas de 2001[198] **[figs. 57a 60]**. Na primeira destas versões, Nauman mantém a duração total da peça mas introduz uma lenta e gradual transição cromática entre as diferentes projecções, do verde para o vermelho, do vermelho para o azul e do azul para o verde, demorando cada ciclo de transição aproximadamente 30 minutos a completar-se. Ao mesmo tempo, Nauman sujeitou as imagens a repetidos *flips* (inversões da orientação da imagem segundo um eixo horizontal) e *flops* (inversões da orientação da imagem segundo um eixo vertical) e *flips/flops* (as duas acções anteriores em simultâneo)[199]. A segunda versão inclui estas manipulações mas, para além disso, cada uma das sete sequências foi editada de modo a eliminar todos os momentos de inactividade, daí resultando um efeito completamente distinto de *Fat Chance John Cage: Mapping the Studio*, quase como se ficássemos com uma versão concentrada, em directa correspondência com as notas dos diários de bordo matinais de Nauman[200].

Numa primeira abordagem, estas versões são uma forma de contrariar a deceptividade da instalação original, onde os materiais se apresentam quase em bruto. É o próprio Bruce Nauman quem afirma que a opção pela manipulação cromática e pelas inversões das imagens "é uma forma de manter o olho ocupado, de dar a todo o conjunto uma espécie de textura que o atravesse" (Auping: 401).

197. A expressão idiomática *fat chance* significa pouca ou nenhuma sorte, assim coincidindo, não sem ambiguidade e ironia, com uma *slim chance*.
198. Ver Michael Auping na introdução à entrevista já citada (2001: 397).
199. Informação mais detalhada pode ser encontrada em <http://www.tate.org.uk/research/tateresearch/majorprojects/nauman/process_1.htm>.
200. Nauman editou também, em 2002, um pequeno *flip book* com uma sequência de imagens de uma das câmaras e que inclui, no verso das folhas, o registo detalhado dos *diários de bordo* que manteve ao longo do período de filmagens (ver Nauman, 2002).



Figs. 57 a 60 — Bruce Nauman, *Mapping the Studio with color shift, flip, flop, & flip/flop (Fat Chance John Cage)*, 2001.

O artista diz-nos também que esta versão mais curta é uma espécie de negativo da primeira peça porque assenta, justamente, sobre esse tempo-real que parece negar a construção ficcional. Sendo inegável que existe uma vontade de ocupar e entreter o olho, em parte como neutralização da deceptividade da instalação, encontramos nessas outras versões alguns aspectos que parecem sublinhar a natureza inicial do projecto de Nauman, tanto na procura intencional de uma *textura* plástica das imagens que lhes pudesse conferir uma presença palpável, uma espessura portanto, como na acentuação do carácter acidental (enquanto *acontecimento*) daquilo que tinha sido anotado todas as manhãs nos cadernos de bordo.

**

> Qual é a natureza de uma acção experimental? É simplesmente uma acção cujo resultado não é previsível.
>
> John Cage (1959)[201]

Foi de acordo com a metodologia de análise escolhida para este capítulo, que não se queria exaustiva mas sim sinalizadora de uma genealogia do acaso nas artes plásticas, que escolhemos terminar com a referência a Bruce Nauman, sobretudo porque a série *Mapping the Studio* nos permitirá resumir e sublinhar com algum rigor o ponto de vista que temos vindo a trabalhar desde o início: o de um acaso operativo, experimental e cego que é convocado (ou aceite) como motor da prática artística. Nesse sentido, é em favor da clareza do argumento que iremos agora distinguir nesta série de Nauman os quatro aspectos que nos parecem mais importantes enquanto sinais de uma operatividade experimental e cega.

201. No artigo "History of Experimental Music in the United States" (1959), reimpresso em *Silence* (2004: 67-75).

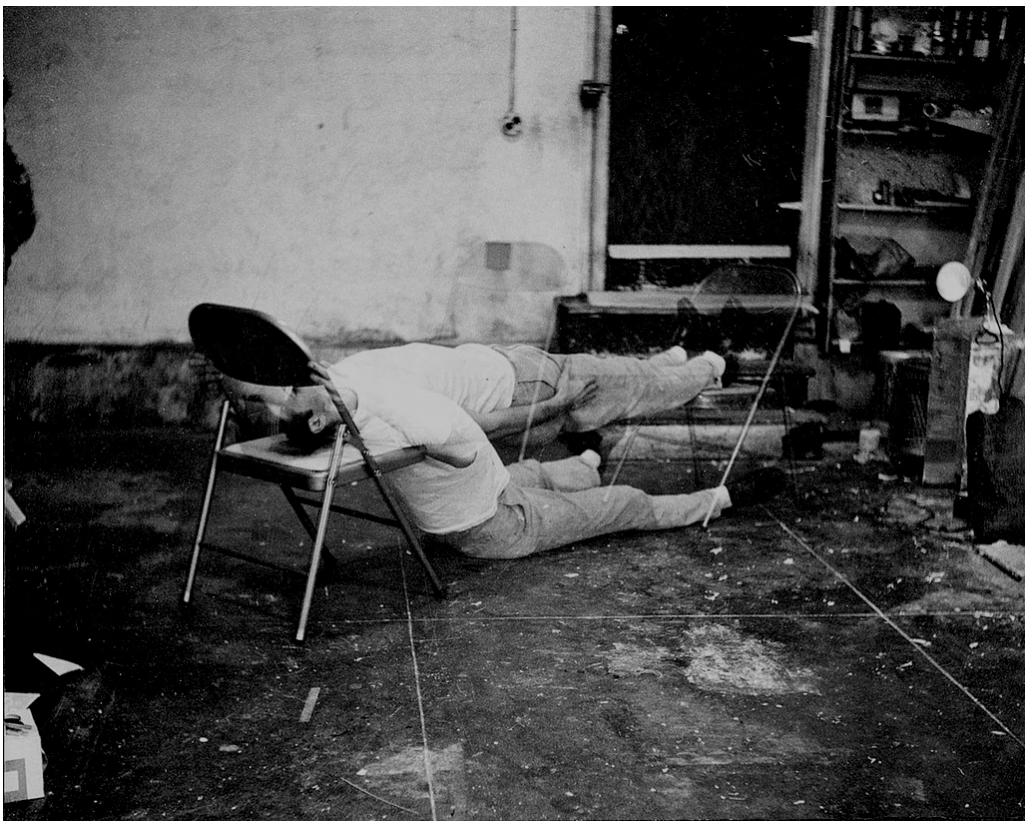


Fig. 61 — Bruce Nauman, *Failing to Levitate in the Studio*, 1966, fotografia p/b, 50.8x60.9 cm.

(1) *O ateliê como lugar de experimentação* > Sabe-se como o ateliê sempre teve uma presença central na obra de Bruce Nauman, em especial nessas peças da segunda metade da década de 60 em que Nauman elege claustrofóbica e obsessivamente o seu estúdio como espaço de experimentação e interrogação primária sobre os mecanismos da arte, manipulando o seu corpo ou objectos banais, repetindo gestos e sons **[fig, 61].** Ao experimentarem radicalmente o exterior da arte a partir do seu interior, no local mesmo da sua produção, essas peças mais antigas de Nauman são quase como que uma resposta à conhecida provocação de Duchamp — "Poderemos fazer obras que não sejam «de arte»?"[202]. Qualquer uma das versões de *Mapping the Studio* é pois uma espécie de prolongamento da interrogação de Duchamp, embora com uma diferença fundamental: o artista é agora sujeito ausente ou com uma presença

202. "Peut-on faire des œuvres qui ne soient pas «d'art»?" (nota de 1913; Duchamp, 1980a: 105).

meramente tutelar; o seu lugar continua lá, da cadeira vazia que o sinaliza aos restos por vezes reconhecíveis dos seus trabalhos anteriores, mas apenas como memória espectral, como fantasma. Nauman contribui para esta leitura quando opta por deixar, no início de cada uma das gravações diárias, o registo da sua saída da sala depois de ligar a câmara. É um gesto que se repete, são quarenta e dois reiterados abandonos do estúdio à sua *sorte*. Aqui, ao contrário desses outros trabalhos dos anos 60, a experimentação já não se exerce tendo como centro as acções do corpo do artista no seu espaço de trabalho. Agora, a experimentação é delegada noutros agentes, dos habitantes nocturnos que povoam a sala à câmara que é deixada aos seus automatismos. Na continuidade daquilo que sempre fez, Nauman reaproveita em *Mapping the Studio* as sobras do seu trabalho — "Peças que não funcionam são geralmente transformadas em qualquer outra coisa. Isto é apenas outro exemplo de utilização do que já lá estava."[203] — de um modo ainda mais radical. Os restos deixados no seu ateliê não são simplesmente transformados em qualquer outra coisa; o ateliê já não é apenas lugar de experimentação, torna-se ele próprio sujeito experimental.

(2) *A cegueira operativa* > Como já se intuiu do ponto anterior, encontramos dois agenciamentos complementares na operatividade experimental posta em acção por Nauman. De um lado, o agenciamento do ateliê como sujeito experimental, com os seus protagonistas e a sua autonomia; do outro o agenciamento tecnológico da câmara que capta as imagens e os sons. A cegueira própria do operador que delega as funções do olho e do ouvido torna-se efectiva quando Nauman escolhe abandonar a câmara, assim transfigurada em dispositivo produtor e autónomo. É por isso que Nauman se vê obrigado a agir como um cientista que procura arrancar do resultado das suas experiências sinais de um mundo desconhecido. Nauman tem um sistema, uma ordem operativa, uma métrica, da temporização das filmagens à localização da câmara, do motivo[204] à repetição dos gestos, mas não pode prever os resultados e espera assim ser surpreendido, todos os dias. Nesse sentido, os registos dos diários de bordo, que assinalam a actividade detectada no ateliê com base

203. Nauman em entrevista (Auping: 403).
204. "Foram os ratos que desencaderam esta peça" (ver Auping: 398).





no visionamento matinal das fitas, constituem uma espécie de pauta ou guião ditado pelas circunstâncias e são uma tentativa de retomar o controlo de um processo que de outro modo lhe escaparia por completo. Bruce Nauman opera cegamente e o resultado é a revelação de um inconsciente que só a câmara poderia mostrar. Isso acontece porque o dispositivo tecnológico da câmara permite — ao *aumentar* os sinais recebidos — ver quase no escuro e ouvir quase no silêncio[205], mas igualmente devido ao efectivo abandono das coisas *àquilo que lhes acontece*. Gera-se deste modo o efeito *sobrenatural* de que nos falava Benjamin, próprio de uma natureza que fala à câmara de modo diferente do que fala ao olho, ampliada no caso da peça de Nauman por uma *estranheza tecnológica* — que se estende do *night shot*[206] à artificialidade do som — que contribui decisivamente, ao fabricar os seus fantasmas, para o carácter espectral da instalação, sobretudo na sua primeira versão. Como se pressente pelos olhos brilhantes com que se apresenta a espaços — numa pose quase ameaçadora — Toonsis, o gato, o dispositivo tecnológico mostra-se capaz de construir uma nova realidade, possivelmente manipuladora. Transfigurada em relativa

205. Já deixámos uma nota sobre a função *night shot* e seu particular efeito de ampliação do sinais luminosos que chegam à objectiva, no entanto também o som foi sujeito a um efeito semelhante: "The microphone on the camera used to make the work had an automatic gain control to boost low signals; this picks up sounds that may not usually be heard by the human ear – or ambient background sounds that we would not normally be aware of. The dominant sound is the hum of the air conditioning units in Nauman's studio, but other incidental noises such as when the moths fly close to the microphone and the artist's cat, can also be heard; as can noise from outside the studio — a coyote in the distance, a train and a thunder storm <http://www.tate.org.uk/research/tateresearch/majorprojects/nauman/work_2.htm>.

206. Num efeito que se tornou tristemente familiar nos últimos anos, com as imagens dos bombardeamentos nocturnos de Bagdade, por exemplo, ou as operações de guerrilha urbana que os *reality shows* da indústria mediática fazem por nos oferecer.

autonomia pelo dispositivo, essa realidade outra revela um inconsciente escondido nos sons e nas imagens, uma realidade que só indirectamente depende da vontade do artista.

(3) *A autonomia plástica* > Vimos antes como a autonomia plástica da matéria se define através da constituição da substância como sujeito, enquanto forma particular de afecção, confundindo operativamente a velha dualidade entre acção e passividade. Vimos também como essa presença plástica das coisas na arte se pode realizar através de uma espessura medial, de um m*edium* que ganha corpo. Na primeira versão de *Fat Chance John Cage: Mapping the Studio* isso é já claro pelas razões que acabámos de destacar em (2), isto é, pela operatividade autónoma do dispositivo e pela ampliação/transfiguração dos sinais luminosos e sonoros, que nos permitem sentir a corporalidade do *medium*, ainda para mais num modelo de instalação que é por natureza imersivo e coloca o espectador no seu centro, baralhando as habituais hierarquias entre ecrã e plateia. E as versões seguintes, com a manipulação cromática e as inversões das imagens, só vêm acrescentar uma ainda maior presença física ao *medium*. À primeira vista, por via da manipulação do material que antes se encontrava quase em bruto, nessas novas versões a evidente artificialização do conjunto parece retirar autonomia operativa ao *medium*. Porém, logo se percebe que a intenção de *manter o olho ocupado* a que se refere Nauman pode também ser entendida como uma vontade de acordar a matéria do *medium*, adormecida pela lentidão do tempo real em que se desenrola a acção e uniformizada pela frieza nocturna do verde característico do *night shot*. De modo semelhante, a selecção que dá origem à terceira versão, mais curta e *animada,* é um instrumento de afirmação da impotência da mão do artista, que é obrigado a sujeitar-se ao guião imposto por acontecimentos que escapam ao seu controlo. Nas duas versões posteriores perde-se o efeito mais em bruto do tempo real e, com ele, parte do poder de encantamento do espectador que se obtinha através dos silêncios e dos espaços entre as coisas, mas ganha-se, eventualmente, uma *textura* plástica que acentua a presença do *medium* e lhe oferece um corpo. O *medium passa então a surgir* como sujeito e não apenas como meio, sublinhando a mútua atracção entre a plasticidade e a subjectividade.

(4) *A genealogia de um acaso produtivo e operativo* > Guardámos para este momento um comentário aos jogos de linguagem que se descobrem no título da peça de Nauman — sobretudo na expressão *Fat Chance John Cage* — porque entendemos que podem ajudar-nos a completar algumas das pontas soltas da parcial genealogia do acaso que escolhemos como assunto para este capítulo. Bruce Nauman diz-nos que o título, com a sua *fat chance* — que podemos imaginar como a *fat chance* de Toonsis, o gato, apanhado no meio de uma providencial praga de ratos, ainda que possa ser encarada também como expressão de uma ironia que se inscreve na linguagem (uma *sorte gorda* que acabou por se revelar madrasta) —, surgiu de um convite que lhe foi dirigido para participar numa exposição:

> "Fat chance", que julgo tratar-se apenas de uma expressão interessante, refere-se à resposta ao convite para participar numa exposição. Há algum tempo atrás, Anthony d'Offay ia organizar uma exposição com as pautas de John Cage, as quais eram quase sempre muito bonitas. Também queria mostrar o trabalho de artistas que estivessem interessados ou tivessem sido influenciados por Cage. Pediu-me então se lhe enviava alguma coisa relacionada. Cage foi uma importante influência para mim, especialmente os seus escritos. Enviei então a d'Offay um fax que dizia FAT CHANCE JOHN CAGE. D'Offay pensou que era uma recusa em participar. Eu pensei que era o trabalho. (Nauman, 2002: 11)

A escolha do título original de *Mapping the Studio* é portanto a recuperação de uma homenagem a Cage que alguém não soube interpretar como tal. *Fat Chance John Cage* é uma espécie de declaração tributária de uma visão do acaso que a geração de Nauman ficou em parte a dever a Cage (e à recuperação da figura e da obra de Duchamp). Na realidade, essas influências são importantes não apenas para a geração de Bruce Nauman mas, de um modo geral, para os artistas que, a partir do final dos anos 1950, recuperaram a herança das vanguardas do início do século, procurando distanciar-se progressivamente de uma certa história do modernismo muito centrada nas noções de pureza e especificidade do *medium*, uma narrativa da qual, para alguns, como Greenberg,

os regimes ópticos da pintura moderna seriam exemplares. Foi nesse período, a partir do final da década de 1950, que se desenhou com mais clareza a divisão entre dois distintos entendimentos da operatividade do acaso na arte: a) como factor de intensificação dos subjectivismos autorais, isto é, como revelação do inconsciente do artista e expressão da individualidade; b) como factor de neutralização autoral, isto é, como meio *assubjectivante*, ou, se quisermos, de *subjectivação objectiva*.

O primeiro pólo trouxe-nos de muito longe, desde o lançamento inadvertido da esponja de Protógenes até aos gestos largos dos pintores do expressionismo abstracto, até à dança de Pollock sobre a tela, e atravessou depois, de modo vincado, o surrealismo — com o *acaso objectivo* e o *maravilhos*o de Breton, sobretudo nas suas versões literária e pictórica —, deixando marcas, umas mais importantes do que outras, em muitos momentos das vanguardas do pós-guerra e mesmo para além delas. O segundo pólo é aquele que se inaugura de modo ainda incipiente com a artificialização da mancha em Cozens e que nos conduziu depois até ao acaso de Duchamp e às máquinas do dadaísmo, traçando um percurso em que o protagonismo é dado aos materiais, aos processos e à delegação criativa, e em que se aceita a natureza acidental das coisas.

A tradição do gesto *revelador* e *expressivo,* que fizemos coincidir com o primeiro pólo, é quase sempre uma vitória sobre o acaso, uma luta entre a tinta e o pincel e, afinal, uma negação da possibilidade de qualquer neutralização autoral; ou até, mais acentuadamente, uma sua celebração. Já no *abandono* ao acaso protagonizado pelo segundo, ainda que apenas como enunciação, encontramos a aceitação do acaso como forma de resolver amigavelmente o conflito entre a tinta e o pincel, encontramos o abraçar do acaso como um *velho conhecido*, daí resultando que, para muitos, o intolerável nesta relação inadvertida, por vezes lúdica até, com o acaso, seja justamente a sua negação das funções autorais.

Olhando para um caso típico, verificamos que mesmo no surrealismo — no limite e se deslocado das leituras mais canónicas a que o modernismo o submeteu — o encontro entre séries causais independentes é factor disruptivo. Tal (des)encontro significa uma perturbação dos princípios de identidade — das

coisas, do sujeito, e das coisas como sujeito — e é em resultado disso forma de apagamento autoral. O confronto entre imagens contraditórias que é visível no princípio da colagem surrealista (que deve aqui ser entendida no seu sentido mais lato), por exemplo, ultrapassa as modernas limitações da colagem entendida como simples desconstrução espacial e perceptiva — presentes na colagem cubista, na dinâmica visual e na composição do construtivismo ou até na ideia de colagem como transgressão social e política do dadaísmo — para se impor como montagem disruptiva da identidade (ver Foster, 1993: 80-81).

De acordo com a mesma linha de pensamento, as visões antagónicas sobre o papel da indeterminação e do aleatório na criação artística, protagonizadas, respectivamente, por John Cage[207] e Pierre Boulez[208], em meados da década de 50, poderão dar-nos uma medida daquilo que divide o acaso, em termos operativos, entre *autoridade e abandono*. Vejamos então, em traços largos e sem nos determos nas especificidades disciplinares do problema, o que afasta os dois compositores.

Em 1957, Pierre Boulez publica um artigo intitulado "Alea", onde se propõe reflectir, questionando indirectamente os métodos de Cage, sobre a obsessão pelo acaso presente em muitos dos compositores da sua geração. Boulez também defende um papel activo para o acaso na composição musical e considera que esse é um aspecto fundamental do seu processo de trabalho, tendo até chegado a partilhar os seus interesses com Cage em vários momentos. No entanto, como resumiu mais tarde o próprio Cage, Pierre Boulez "decidiu que havia um bom uso e um mau do acaso. E o meu era o mau"[209]. Com efeito, no seu texto o francês afasta liminarmente qualquer concessão a um abandono ao acaso ou a uma perda da possibilidade de controlar os acontecimentos (controlar o próprio acaso, diríamos). Para Boulez, o compositor deve ser capaz de expressar o seu virtuosismo e não deve delegar o seu poder de decisão:

> A forma mais elementar de transmutação do acaso situar-se-á na adopção de uma filosofia tintada de orientalismo que mascara uma fraqueza

207. 1912-1992.
208. N. 1925.
209. John Cage em entrevista a Irmeline Lebeer, 1995 (cit. em Saurisse, 2007: 196).

> fundamental na técnica da composição; esse será um recurso contra a asfixia da invenção, recurso a um veneno mais subtil que destrói todo o embrião de artesanato; eu qualificaria de bom grado essa experiência — se é que se trata de uma, o indivíduo não se sentindo responsável pela sua obra, lançando-se simplesmente por fraqueza inconfessada, por confusão e por conforto temporário numa magia pueril —, eu qualificaria então essa experiência como acaso por inadvertência. (Boulez, 1957: 41)

Sem que o nome de Cage ou de outros compositores da sua geração — sobretudo americanos[210] — que defendiam um abandono ao acaso e, por essa via, um apagamento autoral, seja referido, Boulez parece dirigir-lhes indirectamente esta classificação de um *acaso por inadvertência*, de uma prática que aceita o acontecimento tal como ele se oferece, sem mais, uma prática na qual a escolha do compositor se limita "a um vulgar recenseamento, a um grosseiro cadastro"[211] (1957: 44). Tratar-se-á, no seu entender, de um *paraíso artificial*, de uma *espécie de narcótico* que nos protege das agruras da invenção e cuja "acção é exageradamente calmante, por vezes hilariante, à imagem daquilo que descrevem os amantes do haxixe" (42). Boulez equipara a embriaguez do acaso à verdadeira embriaguez dos paraísos artificiais, a todos esses métodos de desregulação inquietante da imaginação, os mesmos que levaram, muito tempo antes, Thomas de Quincey a comparar o efeito do ópio à alucinação potenciada pelas nuvens[212], e que tanto motivaram, na mesma época em que Boulez escreveu o seu artigo, Burroughs, Gysin e outros artistas da chamada

---

210. De acordo com Pierre Saurisse, num contexto mais geral, estas duas formas de operar e integrar o acaso reflectem também uma diferença conceptual entre os americanos e os continentais que se fazia notar, no que à composição musical diz respeito, no final dos anos 50 do século XX (2007: 196). Sobre estas polémicas e sobre as diferenças, nesse âmbito da composição musical, entre acaso, aleatoriedade, improvisação, contingência ou indeterminação (pouco clarificadoras, diga-se), ver também Sher Doruff (2006: 157-162). De forma breve e esquemática, podemos talvez definir assim aquilo que separava os dois campos: para os europeus, como Boulez, a composição aleatória estava ligada ao sentido atribuído à espontaneidade em si mesma e ao controlo da escolha, sem admitir portanto uma rendição à contingência das coisas e/ou da interpretação; para os americanos, como Cage, a espontaneidade seria antes uma forma de chegar à produção de sentido, ainda que isso significasse um abandono ao acaso, o das coisas e/ou o do intérprete. De alguma maneira, estas duas vias, com maior ou menor miscigenação, ainda encontram hoje a expressão das suas diferenças em muitas áreas das chamadas artes performativas.

211. Como se poderia dizer com justiça de Bruce Nauman e do seu recenseamento matinal dos acontecimentos que a noite lhe oferecia.

212. Thomas de Quincey, *Confissões de um opiómano inglês* (1821: 122ss), numa passagem em que se faz, uma vez mais, justiça às nuvens e ao poder alucinatório do acaso.

beat generation. Todavia, a comparação de Boulez serve apenas como sublinhado da perda de domínio associada a um acaso por inadvertência e ignora, por isso mesmo, toda uma tradição que se revê positivamente na alucinação visionária e na construção de fantasmagorias que escapam ao nosso controlo.

Lado a lado com este acaso por inadvertência, Boulez identifica um outro acaso, a que chama *acaso por automatismo*, o qual, manifestando-se de forma tão insidiosa quanto o anterior, consegue ser, no seu entender, ainda mais venenoso. O principal instrumento deste acaso por automatismo é a esquematização ou, por outras palavras, a vontade de se *ser meticuloso na imprecisão.* Mas esta precisão na imprecisão representa sempre para Boulez uma recusa da escolha. Esquematizam-se os procedimentos através dos quais a escolha será delegada ou entregue à arbitrariedade, reúnem-se as condições, por exemplo, que permitirão ao intérprete (ou mesmo ao público) decidir: *o que pode acontecer toma o lugar do que deve acontecer* (44). Procura-se, enfim, uma objectividade no acaso e na indeterminação, procura-se uma estrutura musical aberta e comparável a um labirinto com diversos caminhos possíveis.

Como dissemos, Boulez reconhece o potencial escondido no acaso e não concebe uma composição privada da *surpresa*; contudo, o *seu acaso* deve ser absorvido e, até certo ponto, aprisionado pela hierarquia autoral. Para Pierre Boulez o acaso pode ser uma *loucura útil* (46) mas apenas se formos capazes de o conciliar com a composição, com as prerrogativas e as hierarquias que esta exige. O seu acaso é um *acaso dirigido* e recusa consequentemente qualquer abandono, qualquer inadvertência, qualquer automatismo, qualquer *provocação*[213], que Boulez considera sinais de fraqueza.

Não é difícil perceber como a distância que o separa de Cage é de facto inultrapassável. Se Boulez não abdicava da sua voz de comando, Cage não discriminava "entre intenção e não intenção", procurando desse modo fazer desaparecer as barreiras entre o sujeito e o objecto e, sobretudo, entre a arte e a vida[214]. Se Boulez considerava os perigos da liberdade dada à interpretação, Cage desejava libertar a música da imaginação individual do compositor, entregando ao intérprete (e em última análise ao ouvinte) a possibilidade de escolher, num quadro

213. "Não é ao princípio de utilização do acaso que Boulez de opõe, pois ele mesmo o utilizou, mas aos métodos que o provocam" (Saurisse, 2007: 195).
214. Ver John Cage em "Experimental Music: Doctrine", artigo de 1955 (2004: 13-17).

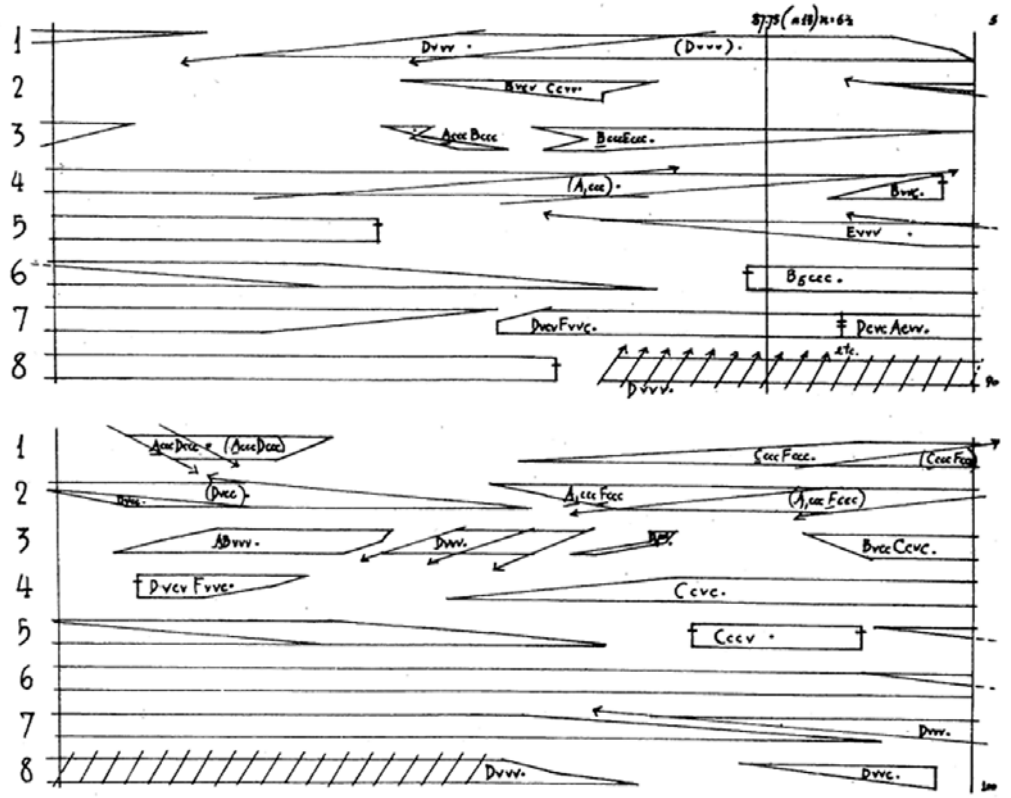


Fig. 64 — John Cage, pág. 5 (de um total de 192) da pauta de *Williams Mix*, 1952.

em que "o compositor faz lembrar o operador de câmara que deixa que seja uma outra pessoa a tirar a fotografia"[215]. Não devemos esquecer, ainda assim, que os métodos de incorporação do acaso adoptados por Cage não estão isentos de contradições, como não poderia deixar de acontecer em resultado da ambivalência que sempre se encontra em todos os métodos experimentais que visam uma programada perda de controlo.

As especificidades da composição musical que se expressam através dessas polaridades dependem em grande medida da fractura entre compositor e intérprete, entre notação e interpretação. A consciência aguda de Cage em relação a esta questão levou-o mesmo a defender que, apesar da utilidade para a composição musical das acções resultantes da convocação do acaso, mais decisivo e essencial seria pensar a indeterminação da composição do ponto

215. Ver "Experimental Music", conferência de 1957 (2004: 7-12; p. 11 para esta citação).

de vista da sua *performatividade* (2004: 69). Não admira por isso que Cage se tenha tornado uma tão importante referência para as emergentes práticas performativas que, em sucessivos momentos, a partir do final da década de 50, vieram ocupar um espaço cada vez maior no interior do campo alargado das artes plásticas, mas não apenas aí. Do mesmo modo, o entendimento que o compositor americano mostrou dos dispositivos técnicos de gravação e manipulação do som, incorporando-os processualmente no seu trabalho, tornaram-no igualmente uma referência incontornável para a música electrónica, com ecos que se sentem ainda hoje. Até certo ponto, Cage experimentou e ensaiou radicalmente, no seu tempo próprio, a *revolução electrónica*[216] potenciada pelos meios técnicos que, após a segunda guerra mundial, vieram introduzir uma nova realidade na composição e, sobretudo, na interpretação musical[217], no meio de intensas trocas com outros territórios artísticos, das artes plásticas às artes performativas ou à literatura.

A escolha de Bruce Nauman para o título do seu trabalho — falamos uma vez mais da expressão *Fat Chance John Cage* — representa, assim parece, muito mais do que um jogo de linguagem ou uma referência às particulares condições que, num regime de delegação cega e operativa, deram forma à sua peça desde o início; tal escolha representará um tributo geracional à influência do

216. Ainda que indirectamente, remetemos aqui, como é evidente, para o texto *A revolução electrónica*, de William Burroughs (1970), ensaio que nos traz o princípio de uma disfuncionalização medial capaz de produzir novas e indomáveis *línguas*, questão a que teremos oportunidade de dar uma outra atenção no próximo capítulo. No entanto, a técnica do *cut-up* não é propriamente uma coisa nova mas apenas uma reactualização de outras experiências plásticas já postas em prática pelas vanguardas históricas, de Mallarmé a Shwitters. Na realidade, o verdadeiro sentido da actualidade das propostas de Burroughs, Gysin e de alguns outros, entre as décadas de 50 e 60 do século XX, deve ser procurado na ideia de que essa desejada revolução da linguagem, baseada na manipulação de pequenas unidades de informação, será antes de mais uma revolução electrónica — visceral é certo (em certos momentos muito visceral) mas mesmo assim sustentada operativamente na disfuncionalização moderna dos *media*, estendendo-se da palavra ao som ou à imagem. Se a linguagem é um vírus, para Burroughs esta precisa do laboratório da electrónica para poder ser sujeita às mutações que lhe permitirão, depois de revelado o seu inconsciente, tornar-se verdadeiramente perigosa e indomável, isto é, levando-nos a ouvir aquilo que não ouvimos e a ver aquilo que não vemos. O efeito é indeterminado, apesar de metódico. Sons e imagens tornam-se materiais em bruto manipulados com a intenção de inventar novas línguas. Desaparecem as palavras, os sons e as imagens, aparentemente ininteligíveis, mas outras palavras, outros sons e outras imagens vêm tomar o seu lugar.

217. A propósito do envolvimento de John Cage com semelhantes meios de gravação, reprodução e transmissão, ver, por exemplo, o capítulo intitulado "Radio e Audiotape", em *Conversing with Cage*, de Richard Kostelanetz (2003: 163-178).

trabalho de Cage nas artes plásticas, bem como o reconhecimento do papel dos mecanismos de indeterminação numa prática artística na qual o carácter processual das obras tomou a primazia e onde a indeterminação se tornou manifestação da vida (e da arte). Historicamente, John Cage foi parte activa e decisiva dessa renovação do interesse pelo acaso que se situa *por volta de 1960*[218], como se reconhece na sua obra, nos seus textos e na sua actividade pedagógica. Um olhar retrospectivo esse período — momento em que as neovanguardas reconstruíram e recuperaram especularmente as motivações e os desafios das vanguardas históricas, mas também o ponto a partir do qual se começaram a desenhar mais seriamente as condições que permitiram confrontar criticamente o modernismo — oferece-nos alguns argumentos para se entender melhor a renovação do interesse pelo papel produtivo e operativo do acaso nas artes.

Redigido em 1957 — mas publicado apenas em 1966 —, o panfleto *Chance-Imagery*[219], onde George Brecht sinaliza precisamente essa viragem, evidencia na sua própria estrutura as contradições inerentes à combinação de diferentes entendimentos da presença do acaso nas artes. Brecht distingue entre um acaso ligado à psicologia, da percepção à psicanálise, e um outro acaso, aquele que lhe interessa, mais dependente de questões mecânicas, enumerando assim duas das principais vias pelas quais o acaso se manifestou como assunto e motor da arte: de um lado, o acaso das imagens potenciais que interrogam a psicologia do espectador e, do outro, o acaso mecanicamente dependente de uma fenomenologia do fazer (o acaso operativo), que é também aquele que

218. Em *La Mécanique de l'imprévisible: Art et hasard autour de 1960* (2007) — livro que recupera no essencial a sua tese de doutoramento, defendida em 2001 na Université Rennes 2, com o título *Les Six faces du dé: Le hasard dans l'art autour de 1960* —, Pierre Saurisse aborda justamente esse momento particular, *por volta de 1960*, em que a abertura ao acaso recuperou um lugar central para a obra de muitos artistas. Saurisse fala-nos de uma tradição que vinha ainda do dadaísmo, do surrealismo e do expressionismo abstracto, passando por outros *informalismos* (na Europa), mas que rapidamente se estendeu às práticas plásticas, performativas ou literárias de Kaprow ou Burroughs, de Spoerri ou Cage, do movimento Fluxus ou da poesia experimental, de Tinguely ou do *happening*, experiências que viriam nas décadas seguintes a ter importantes ramificações, em sucessivas vagas de releitura dos mesmos problemas.

219. Apesar da sua modesta ambição, o texto de Brecht, artista ligado ao movimento Fluxus, é, com as suas mais de 20 páginas, um documento importante para se compreender o modo como no pós-guerra o acaso era entendido enquanto instrumento operativo das artes. George Brecht avança logo a abrir com uma definição instrumental para este acaso, traçando depois algumas genealogias (centradas nos exemplos do dadaísmo e do surrealismo); aborda de seguida um caso de estudo que queria estruturante (Pollock) e tenta estabelecer algumas pontes com os novos entendimentos do acaso na ciência e na filosofia. Termina depois com uma lista dos métodos utilizáveis na convocação do acaso, fazendo jus a um interesse declarado pelas mecânicas da indeterminação.

nos importa. Contudo, apesar de Brecht se mostrar claramente mais interessado naquilo a que chama os "processos mecânicos do acaso"[220], tentando assim objectivar a presença processual do indeterminado na arte, os seus exemplos são ainda ambivalentes no que respeita a essa tradição modernista que se servia do acaso para resolver os problemas de composição, delegando num oráculo dessacralizado as decisões a tomar no arranjo formal das obras. Os casos apresentados por Brecht continuam, pois, a afirmar uma autoria (a do gesto, a do inconsciente, a da expressão, a da marca que se imprime) e uma especificidade medial que são em grande medida a dos modelos retinianos que o título do seu texto ainda subscreve, quase subliminarmente, ao convocar as *chance images*. E se o lugar de destaque que Pollock toma no seu texto é disso uma confirmação, mais relevante é ainda que numa nota final — acrescentada aquando da publicação do manifesto, em 1966 — Brecht tenha lamentado, em jeito de justificação, não ter compreendido no momento da sua redacção, anos antes, que as principais implicações do acaso para a prática artística se encontravam na obra de Cage e não na de Pollock (1966: 25). Na verdade, o problema para os artistas do início dos anos sessenta passava por saber como encontrar uma alternativa ao modo de compor (*arranging*) do expressionismo abstracto, aspecto em que a posição de Cage assume um papel fulcral[221]. Também a recuperação que então se fez da figura e da obra de Marcel Duchamp, com a sua fuga aos critérios do gosto e ao predomínio dos modelos retinianos[222], pode ser lida através do mesmo prisma.

O tributo prestado pela *série Mapping the Studio* é pois geracional e designa a importância da automação processual como instrumento destinado a

220. "We are more interested, though, in the mechanically chance process, and here Duchamp did the pioneer work" (1966: 7).

221. Não devemos contudo esquecer que a posição de Cage deve ser complementada por muitas outras propostas, num largo espectro que vai da Pop Art ao movimento Fluxus ou dos situacionistas ao minimalismo.

222. Para além de Cage, Bruce Nauman refere em entrevista dois outros artistas que completam o quadro de motivações do seu próprio trabalho (Auping, 2001: 398; 403). O primeiro é Daniel Spoerri, em especial com a sua *Topographie anécdotée du hasard* (1962), pequeno livro de artista onde se regista e descreve ao pormenor um mapa dos objectos que se encontravam pousados numa mesa no dia 17 de Outubro de 1961 às 15 horas e 47 minutos; o outro é o filme *Miracle I* (1975), de Ed Rusha, que Nauman relaciona de certa maneira com o carácter da sua própria obra e o papel que aí toma o ateliê, como espaço físico de experimentação e revelação dos processos artísticos.

aumentar a coerência da própria prática artística —, sendo igualmente uma forma de anular distância entre o ateliê e a existência da obra —, levando o carácter processual e hesitante da arte a assumir-se sem receio perante o público[223]. A série de Nauman refere-se também a um acaso que actua no sentido de um apagamento autoral ou, pelo menos, de um novo entendimento daquilo que significam os esquemas volitivos e experimentais da arte. Finalmente, *Mapping the Studio* é a manifestação do impulso de negação da opticalidade que dominou algumas das histórias do modernismo, o que ajuda a reforçar as nossas interrogações sobre a eventual ligação entre os mecanismos de indeterminação presentes na prática artística e uma postura anti-retiniana, lembrando-nos, ao mesmo tempo, como a procura de uma imaginação cega — que se expressa, por vezes, através de uma literal cegueira operativa — é frequentemente o caminho escolhido pelos artistas para uma desmontagem dos regimes da visualidade[224].

***

Não seria difícil continuar a percorrer os *vasos comunicantes* da presença do acaso na arte do séc. XX, de Dada a Duchamp, passando pelos surrealistas e por todos os seus herdeiros, da *beat generation* ao movimento Fluxus ou aos situacionistas, do automatismo à alucinação, do jogo cego às mecânicas da deriva, para desaguarmos depois, a partir da década de 60, numa mais elusiva genealogia que se espalha como poeira num deserto. Não foi, contudo, de genealogias ou precedências que tratou este capítulo mas sim de um entendimento transversal da emergência dos processos geradores de indeterminação e acaso na prática artística contemporânea. Cada um dos casos analisados, por vezes excêntricos, não vem por isso confirmar ou estabelecer qualquer genealogia

223. Voltamos aqui a aproximar-nos da *fenomenologia do fazer* de Robert Morris, isto é, de uma arte que está intimamente ligada às contingências da sua produção e que é aquela que releva de um entendimento processual das suas práticas plásticas e volitivas: uma maior importância dada ao modo como é feito e não àquilo que é feito, aos meios e não aos fins (ver, uma vez mais, "Some Notes on the Phenomenology of Making: The search for the Motivated", 1970).
224. Ver de novo Martin Jay (1993: 161-162).

mas somente afirmar a sua própria potência neste quadro; importa-nos menos traçar ou fixar uma história da presença do acaso na arte do que analisar as especificidades da sua operatividade no actual contexto das artes.

A anunciada genealogia estará portanto mais próxima da ideia de um princípio instrumental na utilização de cada um dos casos estudados. Conduzimos esta leitura — que nos levou da tradição clássica das imagens acidentais à cegueira experimental de Nauman — com o único propósito de perspectivar, ainda que parcialmente, a presença do acaso na prática artística contemporânea face aos desafios trazidos pelos cruzamentos entre arte e técnica, face à emergência medial desse inconsciente tecnológico que pudemos intuir no capítulo anterior.

É pois altura de regressarmos, embora de passagem, a Janson e ao seu texto de 1960[225], e com ele a Alexander Cozens, para vermos como aí se conclui que a difícil recepção ao método do pintor inglês talvez se tenha ficado a dever ao desacerto entre a primazia que este dá à fantasia (ou à imaginação) por oposição ao gosto dominante na segunda metade do século XVIII, mais inclinado para a *mimesis*, para a imitação. Ora, para Janson, esta dicotomia entre a fantasia e a *mimesis* pairou desde então, irresolvida, no campo da arte. Ainda assim, Janson não deixa de observar, por um lado, como um gosto mais popular por certas imagens de carácter mimético se estendeu desde os dispositivos ópticos da segunda metade do século XVIII até ao advento da fotografia, alimentando o apetite insaciável de um público cada vez mais alargado, e como, por sua vez, a pintura moderna foi adoptando processos cada vez mais acidentais, assim se afastando progressivamente dos motivos da representação. Na ideia simplista de Janson, já então datada, a dicotomia clássica entre a fantasia e a *mimesis* ter-se-ia pois resolvido, após tantos séculos, com a atribuição separada de uma e outra a esses diferentes domínios (1960: 265-266).

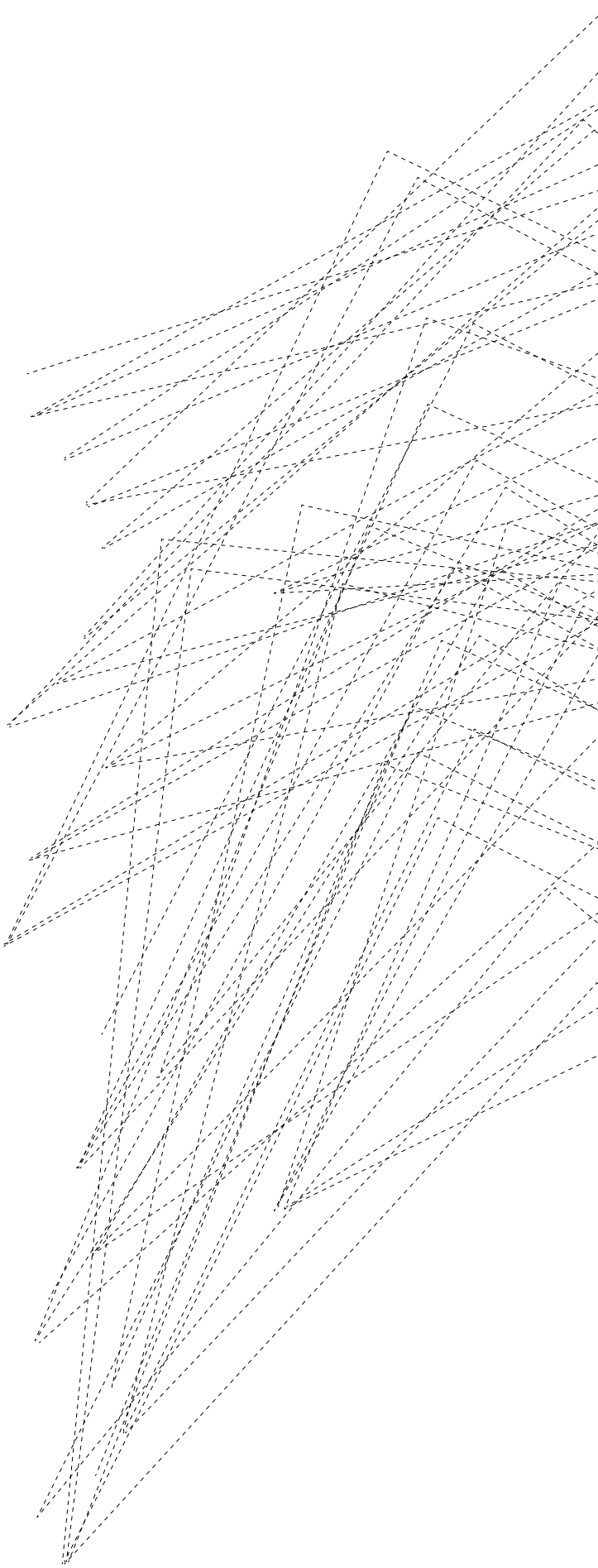
Como já tivemos oportunidade de referir, tal divisão não podia ser mais enganadora, por diversos motivos, dos quais destacaremos apenas os mais evidentes. Primeiro, porque as contaminações entre os dois territórios foram intensas, não sendo possível imaginar a arte moderna sem a revolução tecnológica da

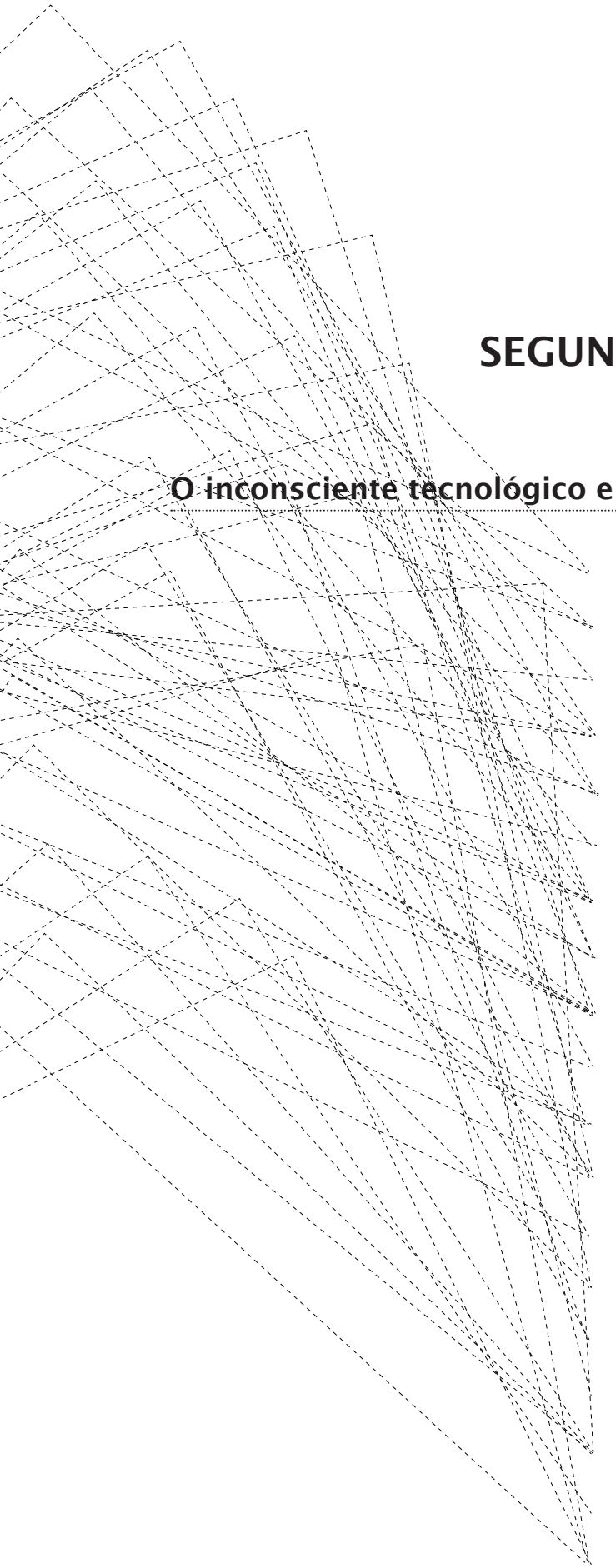
225. "The «Image Made by Chance» in Renaissance Thought" (1960).

industrialização, sobretudo no que respeita aos mecanismos ópticos. Depois, porque as fragilidades reveladas pelo mito da transparência da fotografia rapidamente vieram contrariar qualquer pretensão mimética deste *medium*. Como sabemos, a ideia de uma ontologia da fotografia ligada exclusivamente ao *isto foi* de Barthes não é suficiente para explicarmos aquilo que ela nos pode oferecer. A câmara, como instrumento produtor de fantasmagorias que também se sujeita às alucinações do olho, encarregou-se de fabricar os seus próprios mundos — por vezes radicalmente ancorados na incerteza e no acidente —, assinalando dessa forma uma ligação ontológica entre a imagem e a cegueira, entre a imagem e o indeterminado, entre a imagem e o inconsciente tecnológico do dispositivo. Este inconsciente, que é na verdade inerente a qualquer dispositivo tecnológico, será mesmo um dos motes para a segunda parte deste trabalho. Ao introduzirmos no capítulo anterior a discussão sobre o inconsciente óptico tínhamos já a intenção de assinalar a importância de tudo aquilo que apenas a autonomia cega de um dispositivo se mostra capaz de produzir. A hipótese que iremos discutir daqui para a frente aponta pois para que a tecnologia seja, ou possa ser, entendida como o terreno por excelência do impensado, do aleatório e do inesperado, servindo como penhor do vínculo entre a experimentação, a plasticidade e a imaginação cega de que se faz a arte, dos processos às coisas contingentes que os definem.

Descartadas algumas das visões do modernismo que foram dominantes ao longo de várias décadas — assentes na opticalidade e numa pureza inquestionável do *medium* —, recuperadas as versões esquecidas de uma artificialização do acaso, analisado o papel cumprido por um inconsciente óptico (tecnológico, maquínico até) presente em muitas das práticas modernas da arte, estaremos então em condições de olhar para a presença do acaso na arte contemporânea — mas não deixando de cuidar a cada momento da prevalência de outras práticas e de outros entendimentos do problema — a partir de uma ligação (estranha) entre as noções de acaso e de inconsciente tecnológico. De resto, aquilo que propusemos, desde o início, foi pensar essa presença no quadro dos mecanismos de indeterminação da prática artística (que são por natureza experimentais, plásticos e imaginativos) e de uma teoria alargada das relações entre arte e tecnologia. Existe um elo importante entre a prática artística e

os mecanismos tecnologicamente mediados do acaso, como se intui a partir das fantasmagorias seiscentistas e setecentistas e de tudo aquilo que se lhes seguiu, mas também, e de um modo talvez mais evidente, já em pleno século XX, com base no inexorável avanço da técnica e dos dispositivos de mediação no campo da arte — um avanço que se estende, quase contraditoriamente, dos novos *media*, velhos a cada momento, aos velhos *media*, a cada momento potencialmente novos. O facto de esta conexão se construir, de modo estreito, a partir de uma crítica à noção de inconsciente na psicanálise, como veremos adiante, ajudar-nos-á a abrir o caminho para a verificação da hipótese de trabalho que nos motiva. Essa hipótese poderá levar-nos a considerar que são a mediação tecnológica e as suas mecânicas específicas de indeterminação a marcar uma das diferenças operativas da presença do acaso na prática artística actual.





SEGUNDA PARTE

O inconsciente tecnológico e a (in)operatividade dos *media*

4

Arte e tecnologia: surpresa, inoperatividade e obsolescência dos *media*

4.1. Os *media* da arte

Medium, *media*, *mediação*, *remediação*, *pós-medium, pós-media*, *intermedia*, *multimedia*, *mixed media*, *transmedia*, *hipermedia*, *novos media*, *velhos media*, *variable media*, *redundant media, dead media*, *imaginary media*, *haunted media*, *obsolete media*, *mass media*, *minor media*... A obsessão pela mediação e pela presença dos *media* parece ter tomado conta do nosso léxico sempre, ou quase sempre, que falamos de arte, pelas melhores e pelas piores razões, o que se terá tornado ainda mais evidente com o aprofundamento das relações entre arte e tecnologia a que assistimos nas últimas décadas. Mas o que significa realmente semelhante fixação? E quais as consequências da partilha semântica e operativa destes problemas com a chamada *teoria dos media* e, dessa forma, com as questões da comunicação em sentido mais lato? Resultará a especial atenção da arte a tudo aquilo que depende da mediação, quase contraditoriamente, dos problemas levantados pela sua auto-proclamada incomunicabilidade? Ou será, em parte, resultado da tomada de consciência de

que é a própria mediação que se encontra em crise? Ou poderá antes sinalizar um questionamento da natureza mais profunda dos *media* e, portanto, daquilo de que eles são feitos, daquilo que os define e que importa a uma experimentação que se faz com as coisas e com aquilo que lhes acontece?

No contexto da teoria dos *media*, falar de mediação é quase sempre falar de comunicação, fazendo justiça à ideia simples e mais geral de que "os *media* são meios para chegarmos aos outros" (Mulder, 2004: 14); e também, como postulou McLuhan em 1964[1], com um sentido mais particular, de que estes são extensões do nosso corpo, seus prolongamentos e modos de aumentar a capacidade de comunicação e interacção com o exterior. Na sua origem, esta delimitação genérica do campo de acção da teoria dos *media* prende-se assim de uma forma directa com as relações que se estabelecem entre o nosso corpo e os objectos tecnológicos, entre tais objectos e os efeitos que estes sobre nós exercem. Essas relações relevam inevitavelmente do domínio das afecções tal como as *imaginamos*, isto é, como algo que *remete para um estado do corpo afectado* e *implica a presença do corpo afectante*[2], ainda que de forma delegada ou diferida. Uma teoria dos *media* terá pois a obrigação de reflectir sobre os trânsitos entre os corpos, sustentando-se sobretudo na compreensão dos mecanismos de funcionamento característicos da telemática, assim como dos efeitos específicos da sua telepática[3].

Pensar os *media*, pelo menos nas últimas décadas e depois de McLuhan, tornou-se sinónimo de pensar o *medium* e a sua mensagem, pensar cada *medium* e os efeitos da sua acção, frequentemente como tautologia[4]. Na verdade,

1. Em *Understanding Media: The Extensions of Man*, obra em muitos aspectos fundadora da moderna teoria dos *media*.
2. Ver Deleuze, citando Espinosa: "Por afectos, eu entendo as afecções do corpo pelas quais a potência de agir deste mesmo corpo é aumentada ou diminuída, favorecida ou impedida…" (1981: 69). Toda esta entrada — intitulada "Afecções, afectos" (68-72) — de *Spinoza: Philosophie pratique* (uma espécie de dicionário prático da filosofia de Espinosa) poder-nos-á ajudar a estabelecer a ligação, por via do corpo, entre as afecções e a mediação.
3. Sloterdijk explica esta distinção entre telepática e telemática, que aqui adoptamos, a partir do exemplo da escrita, da carta ou da mensagem que se envia e que tem o poder de criar um efeito à distância: "é preciso distinguir entre duas formas ou dois complexos — os efeitos telepáticos, no sentido estrito, quer dizer este misterioso fluxo que faz passar um quantum de poder daqui até ao ponto distante, onde age, e a transmissão informática, o transporte dos signos. Chamo ao primeiro elemento telepático e ao segundo telemático" (Sloterdijk e Oliveira, 1996: 130).
4. "A proposição central pela qual a teoria dos *media* procura explicar tudo é «O *medium* é a mensagem». Isto é uma tautologia, uma afirmação do tipo A=A. E este é o seu poder" (Mulder, 2004: 16).

o aforismo "o *medium* é a mensagem", ao qual se deve acrescentar que "o conteúdo de qualquer *medium* é sempre outro *medium,* é tautológico no mútuo reencaminhamento e na mútua formatação entre o *medium* e a informação que este transmite"(1964: 8)[5]. Semelhantes expressões — *o medium é a mensagem* e *o conteúdo de qualquer medium é sempre outro medium* — foram, antes de mais, utilizadas por McLuhan como afirmação da autonomia produtiva de um *medium* que recusa o sentido de uma mera instrumentalidade. Mais tarde, com um outro aforismo — *o medium é a massagem*[6] —, o mesmo McLuhan subverteu o enunciado inicial para nos recordar como todos os *media* — qualquer *medium* — nos transformam potencialmente numa amálgama mais ou menos nivelada de utilizadores[7]. Este último enunciado, por seu lado, explica com clareza o motivo da designação *mass media*, uma vez mais como tautologia: sem *mass media* nunca o *medium seria a massagem* e sem a massagem característica dos *media* não haveria lugar para os *mass media*.

Contudo, o reencaminhamento tautológico entre os mecanismos telemáticos e os princípios da telepática, entre os *media* e os seus efeitos, é abalado por um aspecto que a teoria dos *media* também acabou por descobrir: ao subverter-se a instrumentalidade dos *media* põe-se em risco a própria mediação. O fascínio pelo directo, pela instantaneidade e pelo tempo real é talvez o sinal mais evidente do fim de uma visão da mediação assente na instrumentalidade dos *media* (Miranda, 1999), a que devemos somar a busca aporética por uma transparência medial absoluta, desejo de desaparecimento dos *media* que não depende em exclusivo da instantaneidade mas antes da efectiva desmaterialização desses mesmos *media*. Acresce essa outra ilusão, ainda mais recente e igualmente fascinada, de que é o público quem toma finalmente o comando das operações, decidindo o como, o quando e o onde da mediação, produzindo ele

5. Ou seja, não só Med=Mes como Med∈Med∈Med∈Med e assim sucessivamente. No exemplo de McLuhan, o conteúdo da escrita é a fala, assim como a palavra escrita é o conteúdo da imprensa, e a imprensa é o conteúdo do telégrafo.

6. Ver *The Medium is the Massage: An Inventory of Effects* (1967), de Marshall McLuhan e Quentin Fiore; ver também *Understanding Media Theory: Language, Image, Sound, Behaviour* (2004), de Arjen Mulder, que é uma útil introdução à teoria dos *media*.

7. Ainda que não se possa esquecer, como já referimos no segundo capítulo (ver 2.3.4.), que o aparelhamento técnico do espectador de que depende a moderna noção de espectáculo está também ligado, quase contraditoriamente, a essa crescente subjectivação da experiência que exige (e ajuda a construir) um espectador atento e individualizado (cf. Crary, 2000).

próprio a *informação*. Às ilusões da imediaticidade e da transparência vieram juntar-se as da democraticidade e da interactividade, assim eliminando todo e qualquer princípio ligado a uma ideia de mediação de sentido mais convencional. O objectivo último da mediação significa, nessa linha evolutiva, o fim da própria mediação, num processo paradoxal em que a eficácia de um *medium* é inversamente proporcional à sua presença efectiva: os melhores *media* serão, pois, aqueles que implicam uma menor intensidade medial. Sendo necessário um exemplo, observe-se como alguns fenómenos recentes que pretendem deixar a produção de conteúdos nas mãos dos próprios utilizadores, sobretudo na internet ou nos novos modelos dos chamados *media* interactivos, acabam por criar um efeito *boomerang* muito particular[8]. Fundando-se a mediação, como vimos, nos princípios da comunicação e dos seus artifícios técnicos (do corpo e do espírito), as aporias de uma telepática que parece querer dispensar a evidência de toda e qualquer telemática oferecem o risco real de uma mensagem sem *medium*, de uma massagem sem *media*, ainda que apenas, e finalmente, como ilusão.

Se os problemas da teoria dos *media* se confundem com as questões da comunicação e da tecnologia, será altura de recordarmos como a arte tem vindo a enfrentar persistentemente a comunicação (e a tecnologia) — com maiores ou menores dificuldades e contradições —, ao ponto de se poder considerar que a estética é "não só a mais forte alternativa à comunicação de massas mas também, provavelmente, a única possibilidade de subtrair a sociedade ocidental à loucura auto-destrutiva que a atingiu" (Perniola, 2004: 58). No mesmo sentido, deve-se dizer, com Deleuze[9], que não há, que não pode haver, *nenhuma* relação entre a obra de arte e a comunicação porque a comunicação é, no seu sentido original, a transmissão e a propagação de uma informação, de um conjunto de

8. Repare-se como a recente explosão do *blogging* e das redes sociais na internet cria essa ilusão de democraticidade ao mesmo tempo que elimina o princípio de que os "os *media* são meios para chegarmos aos outros", já que o público é aí, em muitos casos, virtual, na justa acepção da palavra. O efeito *boomerang* a que nos referimos faz com que a informação volte elipticamente ao ponto de partida, num esvaziamento estéril dos princípios da mediação.

9. Reportamo-nos aqui ao texto "Qu'est-ce que l'acte de création" ([1987]) — transcrição de uma conferência dos anos oitenta publicada depois em 2003 na colectânea de textos *Deux régimes de fous: Textes et entretiens 1975-1995* —, onde Gilles Deleuze expressa com muita clareza a dissonância entre arte e comunicação.

palavras de ordem, o que é o mesmo que dizer que a informação é precisamente *o sistema do controlo*; a arte tem, pelo contrário, uma forte afinidade com o acto de resistência, ainda que *nem todo o acto de resistência seja uma obra de arte e nem toda a obra de arte seja um acto de resistência*[10]. Mesmo que esse destino pareça maior do que a arte — ou problemático, com o seu modelo de ruptura e transgressão —, é ainda assim inegável que esta tem procurado constituir-se, muitas vezes de forma radical, como contra-fluxo e modelo de resistência às mistificações da comunicação ou, no mínimo, como seu contraponto crítico. Não que a arte seja o território da incomunicabilidade, mas somente, apesar da sua fixação nos *media*, um "limiar mais ou menos intratável do ponto de vista da comunicação" (Cruz, 2006: 143-144), uma actividade que se posiciona com frequência num espaço intersticial e de difícil definição face aos regimes da mediação. Aliás, esta dissonância entre arte e comunicação deve levar-nos a suspeitar da existência de dois léxicos distintos — um próprio da teoria dos *media* e da comunicação e um outro específico dos *media* da arte —, que atribuem aos mesmos termos significados por vezes divergentes.

Porque falar dos *media* no campo da arte é considerar as condições da sua materialidade e da sua efectuação, a noção de *medium* traz de novo para esta discussão as relações entre arte e técnica, e, em concreto, essa problemática conjugação do plural singular da arte[11]. Não esqueçamos, ainda assim, que as diferentes noções de *media* utilizadas nos territórios da comunicação e da arte são hoje em alguns aspectos partilhadas — partindo do princípio de que existe aqui uma fractura que não decorrerá necessariamente de qualquer incomunicabilidade da arte mas antes da constituição de esferas de acção distintas. A arte não perdeu apenas vários dos exclusivos que as antigas formas de mediação, a que podemos chamar pré-modernas, lhe conferiam, como se vê hoje afundada na amálgama da industrialização da cultura e da *lógica cultural do capitalismo tardio*[12]. Não obstante, a definição de uma medialidade da arte organiza-se segundo pressupostos distintos dos da medialidade da comunicação, pelo menos desta comunicação popularizada como tentação global, como veremos.

10. *Se bem que, de uma certa maneira o sejam*, não deixa de recordar Deleuze.
11. Ver 2.1.2.
12. Ver, por exemplo, Fredric Jameson em *Postmodernism, or The Cultural Logic of Late Capitalism* (1991).

A descoberta da materialidade subjacente às coisas da cultura em geral e às da arte em particular conta hoje com uma palavra — *medium,* ou, de modo ainda mais intenso, com o seu plural, *media* — que tem vindo a substituir "a antiga linguagem dos géneros e das formas" (Jameson, 1991: 67). Apesar de a história da adopção de tais palavras pelos léxicos específicos da arte, da teoria da arte ou da estética não ser de traçado simples, herdámos de Clement Greenberg aquela que foi provavelmente a mais clara expressão de um certo entendimento moderno da noção de *medium* na esfera das artes e que continua a ser, ainda hoje, pese embora todos os anti-corpos que gerou, a referência a ter em conta para se compreender o modo como divergiram, neste ponto particular, por exemplo, os *media* da arte e os *media* da comunicação. Na verdade, Greenberg, cujo percurso atravessa um largo período coincidente sobretudo com o pós-guerra — mas que se inicia ainda no final dos anos 1930 e se prolongará bem para lá do alcance do expressionismo abstracto e, mais tarde, já na década de 60, da *Post-Painterly Abstraction*, marcando forte influência sobre mais do que uma geração — sustentou o seu trabalho crítico numa estrita defesa da especificidade do *medium* próprio de cada arte, com particular ênfase para o caso da pintura.

Desde muito cedo[13], com "Towards a Newer Laocoon" (1940), Greenberg estabeleceu as premissas dessa especificidade e a importância que, no seu entender, a (re)definição das fronteiras disciplinares assumia para a eliminação daquilo que designava como *confusão entre as artes*. O título do seu texto evoca de modo directo o ensaio de Gotthold E. Lessing que já referimos[14], inscrevendo-se na discussão sobre as fronteiras das artes que há muito a estética escolheu como sua[15], desde o *ut pictura poesis* de Horácio até às suas variantes

13. Clement Greenberg publica pela primeira vez em 1939, estreando-se com uma crítica à tradução de uma novela de Bertolt Brecht.

14. Falamos, é claro, do *Laookon* (1766) de Lessing. O título de Krauss referir-se-á também ao menos conhecido *The New Laokoon: An Essay on the Confusion of the Arts* (1910), do crítico literário e académico americano Irving Babbit, cuja obra teve alguma importância à época (cf. Harrison e Wood, 1992: 554).

15. E da qual fizemos já eco no primeiro capítulo quando nos debruçámos sobre as polémicas que opuseram os minimalistas a Michael Fried, um dos discípulos de Greenberg (ver 1.8). Fried, recorde-se, no seu artigo "Art and Objecthood" (1967), acusava os minimalistas (cujos trabalhos definia como *arte literalista*) não apenas de teatralidade mas também de ocuparem uma posição que podia ser formulada por palavras, uma crítica dirigida, entre outros, a Robert Morris e Donald Judd.

mais recentes, desde o *ut poesis pictura* do Renascimento às interpretações modernas de uma emancipação *intelectual das artes*[16]. Aliás, como argumento para o seu *novo Laocoonte,* Greenberg fez notar como, no seu entender, as artes plásticas se mostraram subservientes face à posição dominante que a literatura alcançou a partir dos séculos XVII e XVIII, ao ponto de, ao quererem emular os efeitos da literatura, se verem obrigadas a *esconder* os seus próprios *media*. Como reacção, diz-nos ainda Greenberg, a história das vanguardas modernas nas artes plásticas viria a tornar-se a história de uma revolta contra a rendição à literatura.

Face à posição dominante da literatura, e como solução para o impasse em que as artes plásticas se viam enredadas, o crítico americano identifica duas grandes vias para essa reacção das vanguardas modernas. A primeira teve origem na necessidade de escapar ao mundo das ideias, dessas ideias que contaminavam a arte — como é o caso das ideologias próprias das lutas sociais e

---

Aquilo que Fried contestava era na verdade a pretensão dos artistas a terem uma voz, demarcando o seu território de acção através da escrita — essa seria, no fundo, a verdadeira heresia da presença da *palavra* no seio do minimalismo —, e não apenas a erupção do teatro (e da literatura) e da sua temporalidade específica no campo das artes plásticas. Para uma diferente abordagem destas questões, num relato que se procura distanciar da aura romântica que este género de polémicas tende a adquirir, ver o penúltimo capítulo de *Design and Crime* (2002: 104-122), de Hal Foster, onde o autor, analisando o papel fulcral da revista *Art Forum* em todo este processo, nos ajuda a compreender melhor as rupturas, os desvios e as contradições que se estabeleceram entre os dois modelos críticos em jogo.

16. Ver o capítulo "*Ut Pictura Theoria*: Abstract Painting and Language" em *Picture Theory: Essays on Verbal and Visual Representation*, de W. J. T. Mitchell (1994: 213-239). A discussão sobre os limites das artes teve quase sempre no confronto entre verbal e não-verbal, entre o verbo e a imagem, um dos seus principais focos, o qual tomou, em muitos momentos, um sentido próximo da competição ou *comparação* (*paragone*) entre as diferentes artes, como se observa pelo menos desde o Renascimento. Sobre a mesma questão, diz-nos Jacques Rancière que "o *ut pictura poesis* não definia simplesmente a subordinação de uma arte — a pintura — a uma outra — a poesia —, mas sim um relacionamento entre a ordem do fazer, a do ver e a do dizer, através das quais estas artes — e eventualmente outras — eram artes" (Rancière, 2003: 86). O mesmo Rancière, em *Le Maître ignorant: Cinq leçons sur l'émancipation intellectuelle* (1987), oferece-nos a possibilidade de olharmos para o modelo de *emancipação intelectual* de Joseph Jacotot (1770-1840) enquanto actualização do *ut poesis pictura* reclamado pelos artistas do Renascimento a título de inversão da frase de Horácio. Tal emancipação configuraria a recusa da exclusividade do saber artístico, assim como a defesa de que cada arte é uma língua "que pode ser compreendida e falada por quem quer que tenha a inteligência da sua língua" (Rancière, 1987: 113) — repare-se que este método se destinava à aprendizagem das funções básicas da leitura e da escrita mas podia servir também para o exercício e a aprendizagem do desenho ou da pintura. Ainda que o *método* de Jacotot tivesse apenas a intenção de *fazer emancipados*, independentemente da excelência dos resultados, vemos nele uma figura que nos pode ajudar a entender melhor a emancipação moderna do artista, com a descoberta dos modelos de desaprendizagem, liberdade, autonomia, auto-descoberta, criatividade distribuída e invenção que marcaram, e não apenas como utopia, os caminhos estéticos da modernidade.

políticas —, e materializou-se numa "nova e maior ênfase da forma", exigindo por isso também a aceitação das "vocações independentes das artes, disciplinas e ofícios", compreendidas na sua absoluta autonomia e assim "cometidas a respeitarem-se por si mesmas, e não como meros veículos de comunicação" (Greenberg, 1940: 28). Uma segunda via, aberta em simultâneo, evidenciou-se nas tentativas de cada uma das artes para "expandir os recursos expressivos" do seu *medium*, "não no sentido de expressar ideias ou noções" mas sim de tornar mais intensas as experiências e as sensações inerentes à arte (30). Neste último caso, escapar à literatura terá significado imitar todas as outras artes com excepção da própria literatura, com isso aumentando a confusão entre elas. O caminho de eleição de Greenberg será, obviamente, o primeiro, isto é, o de uma redefinição disciplinar sustentada na destilação do *medium* específico de cada arte. No entanto, ao desenrolar o fio da *sua* história da arte moderna, Greenberg admite que terá sido no confronto com o seu exterior, mais precisamente com a música, que as artes plásticas descobriram o modelo que lhes permitiu reencontrar a sua própria essência. Inspiradas na música como uma arte "abstracta", uma arte "da pura forma", as artes de vanguarda do final do século XIX e das primeiras décadas do século XX terão, no que respeita à delimitação dos seus campos de actividade, atingido uma pureza ímpar na história da arte e da cultura (31). Cada arte terá encontrado o seu lugar e as suas fronteiras "legítimas", na certeza de que "a pureza em arte consiste na aceitação, na aceitação desejada, das limitações do *medium* de cada arte específica" (32). Em consequência, definir o lugar de cada arte será, antes de mais, enfatizar a opacidade do *seu medium específico*, isto é, a fisicalidade que lhe é inerente, porque "é em virtude do seu *medium* que cada arte é única e estritamente ela própria" (32). Em suma, de acordo com o modelo proposto por Greenberg, ao centrarmos as atenções num determinado *medium* e nas suas dificuldades estaremos a fazer sobressair as qualidades puramente visuais e plásticas que lhe pertencem e, ao mesmo tempo, num jogo circular, a afirmar o seu lugar disciplinar entre as artes.

Foram ainda estas ideias que, mais de vinte anos volvidos, permitiram a Greenberg sintetizar no ensaio "Modernist Painting" (1961) a noção de *medium* e a sua importância para a arte moderna: "a essência do modernismo reside,

tal como eu o vejo, no uso dos métodos característicos de uma disciplina para criticar a própria disciplina — não em ordem a subvertê-la, mas para a entrincheirar mais firmemente na sua área de competência". Neste empreendimento, cedo se lhe tornou claro que "a única e apropriada área de competência de cada arte coincidia com tudo aquilo que era único na natureza do seu *medium*", o que implicava a eliminação de todas as contaminações e trânsitos entre as artes (1961: 755). Ao risco de diminuição das áreas de competência e influência de cada arte contrapunha-se assim a vantagem de se tornar mais seguro e estável o domínio do seu território específico de acção.

Pelas suas limitações, explicadas também pelo desprezo que Greenberg revela por uma outra história — a de um modernismo que se construiu precisamente sobre a deriva disciplinar —, foi esta visão canónica da especificidade modernista do *medium* que acabou por se impor — sabemo-lo hoje, tal como já então se adivinhava — como *modelo negativo* para uma boa parte da arte contemporânea, aquela que privilegiou (ou privilegia) os trânsitos, as derivas e as impurezas, buscando no exterior aquilo que as limitações do seu *medium* específico não lhe podia (ou pode) oferecer[17].

Finalmente, esse parece ser também um modelo que, ao responder directamente à *finalidade sem fins* kantiana, e ao enfatizar a opacidade e a presença física do *medium*, se afasta da mediação tal como ela nos é apresentada pela teoria dos *media*, na sua instrumentalidade e na sua procura paradoxal da transparência e da imediaticidade[18]. Este é, aliás, um aspecto que nos poderá vir a ajudar a traçar a origem dos caminhos divergentes da mediação, seja no domínio do *medium* modernista da arte seja no dos *media* da comunicação.

Apesar de todas as diferenças, desde logo no seu objecto, os argumentos de McLuhan e Greenberg são em alguns pontos muito próximos. Um e outro encontram na narrativa mais formalista da arte moderna — aquela que nos ensinou a olhar para a abstracção como acto de purificação — a origem

17. Como constatámos em momento anterior; veja-se 2.1.2., sobretudo os argumentos que aí desenvolvemos a partir de "Die Kunst und die Künste" (1966), de T. W. Adorno.
18. A transparência medial absoluta, ou as aporias do desvanecimento do *medium*, viveu-as a arte antecipadamente com as pulsões da desmaterialização dos anos 60 e 70 do século XX. O pós-minimalismo e a arte conceptual foram os rostos mais visíveis deste confronto com a dificuldade insolúvel que é fazer uma coisa desmaterializada de uma actividade que se sustenta na manifestação física dos seus resultados.

do reconhecimento do papel do *medium* enquanto motor da mediação. Se Greenberg atribui à versão mais oficial do modernismo, de Picasso a Kandinsky, de Matisse a Cézanne, uma pura preocupação com tudo aquilo que diz respeito ao seu *medium* específico[19], com exclusão de tudo o resto[20], repare-se como, de modo similar, McLuhan considera que foi o cubismo, no seu exercício de uma pintura que recusava a ambiguidade da ilusão, a anunciar em primeiro lugar que *o medium é a mensagem* (1964: 12-13). Afinal de contas, a teleologia greenberguiana da pureza do *medium* poderia, por isso, ser adequadamente apresentada através de um semelhante aforismo — *o medium é a mensagem* —, capaz por si só de sintetizar uma parte dessa história do modernismo.

Num aspecto, Greenberg estará certo: a arte moderna é, em grande medida, uma história da experimentação dos seus *media*. Ainda que a proposta de um retorno — que é também forma de (re)descoberta — à pureza de cada *medium* nos recorde a experimentação inerente à natureza medial das artes, a verdade é que a noção modernista da especificidade do *medium* acaba por limitar qualquer princípio experimental alargado. Greenberg vê na experimentação da heterodoxia dos *media* uma perigosa e potencial confusão em que as artes procurariam fora da sua especificidade a resolução dos problemas que lhes são próprios. Ora, como é fácil de reconhecer, a experimentação estética, na sua radicalidade, precisa também de considerar a impureza e a diluição das fronteiras disciplinares para poder acontecer e surgir como surpresa, no preciso sentido de um pôr em risco toda e qualquer especificidade. Não quer isto dizer que não possa existir, ou não tenha existido, lugar para uma experimentação centrada na especificidade do *medium* mas apenas que tal modalidade experimental se

19. Discussão que em Greenberg se faz habitualmente a partir dos problemas específicos da opticalidade na pintura.

20. Atente-se nesta elucidativa e muito citada passagem de "Avant-garde and Kitsch" (1939): "Picasso, Braque, Mondrian, Miró, Kandinsky, Brancusi, even Klee, Matisse and Cézanne derive their chief inspiration from the medium they work in. The excitement of their art seems to lie most of all in its pure preoccupation with the invention and arrangement of spaces, surfaces, shapes, colors, etc., to the exclusion of whatever is not necessarily implicated in these factors. The attention of poets like Rimbaud, Mallarmé, Valéry, Éluard, Pound, Hart Crane, Stevens, even Rilke and Yeats, appears to be centered on the effort to create poetry and on the «moments» themselves of poetic conversion, rather than on experience to be converted into poetry. Of course, this cannot exclude other preoccupations in their work, for poetry must deal with words, and words must communicate. Certain poets, such as Mallarmé and Valéry are more radical in this respect than others — leaving aside those poets who have tried to compose poetry in pure sound alone. However, if it were easier to define poetry, modern poetry would be much more «pure» and «abstract»" (9-10).

esgotou no próprio projecto moderno. Aliás, do mesmo modo, também a experimentação que se fez contra a autonomia do *medium,* propondo em alternativa uma outra singularidade, a da autonomia da arte, se exauriu. A experimentação que nos interessa é assim aquela que se faz da disjunção destes regimes e que nos propõe como alternativa pensar a prática artística como *apropriação* dos seus *media*, na sua singularidade plural.

4.2. *Pós-medium* e *pós-media*

Com a crise generalizada da mediação e da corporalidade dos *media*, encontramos também um declínio da utilidade mais imediata das noções de *media* e de *medium*, que parecem ter-se tornado obsoletas, seja na esfera da arte e dos seus *media*, seja na da comunicação dos *media*, ainda que por razões distintas. É neste sentido que, numa tentativa de ultrapassar as dificuldades inerentes à crise da mediação, se ouve falar insistentemente de uma era *pós-media*. Apesar da sua transversalidade, esta discussão tomou contornos particulares no campo da arte, onde têm aparecido distintos pontos de vista sobre a natureza e as causas da sua condição pós-medial. Embora surjam, em diferentes contextos, como crítica ao modelo de Greenberg, os vários cenários de uma pós-medialidade da arte dificilmente deixam de o ter como referência. Com efeito, conquanto hoje ninguém pareça querer essa especificidade do *medium*, os seus fantasmas continuam a assombrar a arte e os discursos que a rodeiam.

Pondo o problema de forma esquemática, teremos duas histórias paralelas, ou quase, da descoberta e afirmação de uma condição pós-medial para a arte. Uma primeira **(a)** deriva dos próprios desafios que, desde o modernismo, a arte foi colocando à pureza do *medium* e representa, de algum modo, a prevalência da história de uma *confusão entre as artes* que o modelo greenberguiano tanto criticou. A outra história **(b)** tem diferentes contornos. Ainda que não esqueça as particularidades da medialidade da arte, sustenta-se na recuperação daquilo que se pode entender como um regime de determinismo tecnológico, nascido sob influência da teoria dos *media* e da *convergência* atribuída ao digital. Ambas as histórias **(a** e **b)** são importantes, nas suas virtudes e nas suas limitações, para pensarmos hoje o lugar da experimentação na arte e, em particular, o espaço aí reservado aos mecanismos de indeterminação, como veremos dentro em pouco, depois de uma breve caracterização dessas duas narrativas.

(a) O modelo que defende a pureza e a inviolabilidade do *medium* nunca deixou de ser afrontado, na arte, por outros entendimentos da medialidade. Lado a lado com uma narrativa moderna que tendeu a olhar para as vanguardas sob o prisma da *arte pela arte*, o desafio colocado pelo dadaísmo, pelo construtivismo ou até pelo surrealismo, para nomear apenas os casos históricos mais evidentes, estabeleceu uma outra linhagem, assente na heterodoxia dos *media* e na busca de uma exterioridade como forma de questionar a natureza de cada disciplina. Com Duchamp, por exemplo, essa heterodoxia baseava-se na declarada recusa da opticalidade — opticalidade que Greenberg tanto prezava como matriz medial da pintura — e numa deriva nominalista da noção de autoria. A *cultura de crise* que se instalou nas artes a partir da década de 60 do século XX representa assim não apenas uma crise dos modelos de autoria herdados da modernidade mas também uma crise do modelo disciplinar que Greenberg tão bem definiu, o que ajuda a explicar a reactualização e a recuperação dessas outras narrativas, mais próximas de uma *confusão entre as artes*, que as chamadas neovanguardas dos anos 50 e 60 foram experimentando com afinco. De alguma forma, o novo paradigma que desde então se instituiu para a arte contemporânea está em consonância com a ideia de que já não é possível definir um *medium* apenas pelas suas características operativas, isto é, que este não responde a um modelo de exclusividade mas de inclusão, partilha e heteronomia, com todos os riscos que lhe são inerentes.

No ensaio *A Voyage on the North Sea: Art in the Age of the Post-Medium Condition* (1999a), Rosalind Krauss definiu essa situação em aparente confronto directo com o modelo de Greenberg. Ciente da sua caducidade e da natureza problemática do seu peso histórico, Krauss escolheu ainda assim esse modelo como contraponto que lhe permitiu questionar algumas das categorias da arte contemporânea, da instalação ao vídeo. Para Krauss, nesta nova situação ou nesta nova *era*, usando a sua expressão, a condição *pós-medium* institui-se como uma nova academia em que a instalação e o *mixed-media*, como *categorias* inclassificáveis, tomam o comando e impõem uma rua de sentido único. O cenário é, pois, de indiferenciação, servindo-lhe a condição *pós-medium* para identificar alguns dos actuais problemas da arte, aqueles que se evidenciam sempre que esta é equiparada aos modelos da industrialização da cultura e do



Fig. 1 — Marcel Broodthaers, convite (recto-verso) para a exposição na Galeia Saint-Laurent, em Bruxelas, de 10 a 25 de Abril de 1964, 25x35.5 cm.

entertainment. O exemplo escolhido por Krauss para sustentar o seu argumento — Marcel Broodthaers, a figura e a obra —, oferece-lhe, de uma só vez, uma caracterização da origem desta condição *pós-medium* e a solução para ultrapassar os seus equívocos.

Não era por acaso que Marcel Broodthaers dizia ver em Mallarmé a origem da arte contemporânea[21]. A ideia de um poeta como fundador da arte actual, na sua condição *pós-medium*, constituía-se sem dúvida como um desafio à especificidade medial, questionando-a no preciso ponto da sua causa maior[22]; ao mesmo tempo, a evocação de Mallarmé lembrava as particularidades da entrada tardia de Broodthaers no mundo da arte. Aliás, o convite desenhado por Broodthaers aquando da sua primeira exposição individual, em 1964, numa galeria de Bruxelas, apresentava, impresso em ambas as faces, sobre material gráfico apropriado pelo artista **[fig.1]**, o seguinte texto**,** em jeito de declaração:

> L'idée enfin d'inventer quelque chose d'insincère me traversa l'esprit et je me mis aussitôt au travail. Au bout de trois mois, je montrai ma production à Ph. Edouard Toussaint le propriétaire de la galerie Saint Laurent. Mais c'est de l'art et j'exposerais volontiers tout ça. D'accord lui respondis je. Si je vends quelque chose il prendra 30%. Ce sont paraît-il des conditions normales
>
> certaines galeries prenant 75%. Ce que c'est? En fait des objets.
> Marcel Broodthaers
>
> Moi aussi je me sui demandé si je ne pouvais pas vendre quelque chose et réussir dans la vie. Cela fait un moment déjà que je ne suis bon à rien. Je suis âgé de quarent ans…[23]

---

21. Broodthaers chegou a dedicar, em 1970, todo um projecto expositivo a Stéphane Mallarmé — "Exposition littéraire autour de Mallarmé", na Galerie MTL, em Bruxelas. Num dos folhetos manuscritos que faziam parte da exposição podia ler-se: "Mallarmé est la source de l'art contemporain... il invente inconsciemment l'espace moderne" (citado em Dabin e David, 1991: 139). Sobre esta exposição ver o texto de Anne Rorimer incluído na colectânea *Broodthaers: Writings, Interviews, Photographs* (Buchloh, Ed., 1987: 101-125).

22. Convém ter presente que Greenberg acreditava que a experiência moderna da procura de uma especificidade medial tinha origem na crítica a esse modelo de exterioridade em que a arte se tentava aproximar da literatura.

23. "A ideia enfim de inventar qualquer coisa de insincero atravessou-me o espírito e lancei-me imediatamente ao trabalho. Ao fim de três meses, mostrei a minha produção a Ph. Toussaint, o proprietário da galeria Saint Laurent. Mas é arte e eu exporei tudo isso de bom grado. De acordo, respondi-lhe eu. Se eu vender qualquer coisa ele ficará com 30%. Estas são ao que parece condições normais¶ certas galerias cobram 75%. E isso o que é? De facto objectos.¶ Marcel Broodthaers¶ Também eu me perguntei se não poderia vender qualquer coisa e vencer na vida. Já faz algum



Fig. 2 — Marcel Broodthaers, *Musée d'Art Moderne, Département des Aigles, Section des Figures,* 1972, pormenor da exposição (Düsseldorf, Städtische Kunsthalle).

Com esta acção de sabor crítico, plena de ironia e distanciamento, Broodthaers tornava-se num desertor da escrita e abria um novo campo de actuação para o seu trabalho. O "eu não sou bom em nada" era, entre outros aspectos, uma afirmação do esvaziamento das competências técnicas próprias de cada uma das artes plásticas e um prenúncio da pós-medialidade que, no espaço de pouco mais de uma década[24], a sua obra viria ajudar a instaurar como paradigma. Aliás, o "eu não sou bom em nada", quando associado ao "também eu me perguntei se não poderia vender qualquer coisa e vencer na vida" pode ler-se como o anúncio da descoberta de um inesperado filão, de um espaço onde uma implosão das especificidades mediais de cada arte permitiria a qualquer um a integração, como artista, num sistema circular de legitimação encimado pela *águia imperial da arte*[25]. De um modo evidente, nas suas várias

tempo que não sou bom em nada. Tenho quarenta anos de idade...".

24. As suas experiências plásticas, no sentido mais estrito que lhe é dado pelo mundo da arte, situam-se num curto período que vai de 1964, como vimos, até à data da sua morte, em 1976.

25. A *águia imperial da arte* é uma outra forma de exprimir o *singular da arte* que analisámos no

configurações e aparições, o *Musée d'Art Moderne, Département des Aigles* **[figs. 2 e 3]** de Broodthaers é a face visível deste trânsito medial e daquilo a que Krauss chamou a condição *pós-medium* da arte, e será tanto sinal da clivagem do par arte/técnica como prenúncio de uma nova e *diferencial* especificidade dos *media* da arte.

Como recorda Jacques Rancière (2003), e ao contrário do que nos quer fazer crer uma certa versão do modernismo, a noção de *medium* tem origem numa ligação entre as ordens do fazer, do ver e do pensar, definindo-se como um espaço ideal de articulação entre práticas, formas de visibilidade e modos de inteligibilidade. Um medium será assim uma *superfície de conversão* e equivalência entre as diferentes artes[26].

É talvez por isso que a obra de Marcel Broodthaers pode ser encarada como um exemplo acabado da implosão de qualquer especificidade disciplinar baseada na fatalidade do *medium*, em parte porque se constituiu como um campo de hibridação entre os territórios da literatura e das artes plásticas, estendendo-se do verbal ao não-verbal, da palavra à plasticidade das coisas[27], em directo comentário ao *ut pictura poesis* e à maturação dos regimes de inteligibilidade na arte. Ao mesmo tempo, foi sempre uma obra que não deixou de procurar os antídotos contra a sua absorção institucional e consequente instauração como modelo, algo que em boa medida foi conseguido através da descoberta de uma outra especificidade — a do regime ficcional em que se

segundo capítulo. Rosalind Krauss invoca-a, a partir de Marcel Broodthaers, como marca distintiva de uma arte que, ao mesmo tempo que abandonava a sua autonomia medial, desejava defender a sua absoluta autonomia conceptual. É assim que no livro de Krauss se introduz a capa que Broodthaers concebeu, em 1974, para a edição belga da revista *Studio International* e na qual este inscreveu, sobre fundo negro, as palavras *FINE ARTS*, substituindo a letra *E* pela imagem de uma águia (*eagle*) e a letra *A* pela imagem de um asno (*ass*), sublinhando uma vez mais essa fractura entre um singular e um plural da arte (1999a: 9ss).

26. "Un medium n'est pas un moyen ou un matériau «propre». C'est une surface de conversion: une surface d'équivalence entre les manières de faire des différents arts, un espace idéel d'articulation entre ces manières de faire et des formes de visibilité et d'intelligibilité déterminant la manière dont elles peuvent être regardées et pensées" (Rancière, 2003: 87-88).

27. Veja-se um dos objectos presentes na exposição, intitulado *Pense-Bête*, que é um excelente sinal dessa relação entre o verbal e o visual, entre a literatura e as artes plásticas. Tratava-se, na verdade, do mais recente livro publicado à data por Broodthaers e cujos últimos cinquenta exemplares acabaram objectualizados numa "escultura", objecto esse que pode ser interpretado como uma alegoria ao trânsito entre dois territórios: uma massa rude e informe de gesso branco reunia o resto dos livros, assim destacando a insuficiência mútua da representação escrita e da representação visual — não podíamos ler os livros sem destruir a sua nova materialização como escultura, como objecto. O livro transformava-se numa coisa e o leitor tomava agora o papel de espectador.

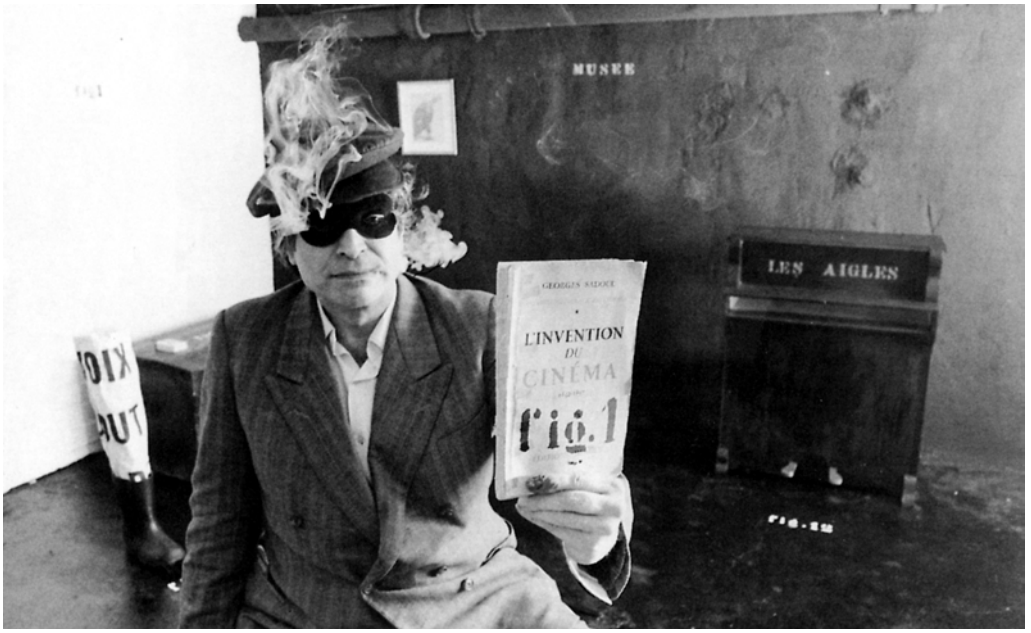


Fig. 3 — Marcel Broodthaers durante a preparação da *Section Cinéma* do seu *Musée d'Art Moderne, Département des Aigles*, 1971.

fixou. Esta outra especificidade, a que Krauss chama diferencial, é pois a da ficção, tomada com todas as premissas, da suspensão temporária da descrença à autonomia e liberdade dos seus procedimentos, sempre instáveis, múltiplos, derivativos e, por vezes, aleatórios[28].

Podemos talvez rever na deriva tão característica da ficção *o lance de dados* — o *coup de dés* — que representava para Broodthaers a única esperança de sobrevivência do seu trabalho: "Sim, encontrá-lo [ao acaso], pois ele volatiliza-se como um nada! Não o podemos circunscrever, não a ele. O acaso é finalmente a única coisa, o único vislumbre de esperança que existe num empreendimento como este"[29]. Desta forma, instaurando uma espécie de *medium* virtual ou *su-*

28. "A ficção persegue constelações de objectivos com uma determinação inigualável e mutável, insistindo tanto sobre um objectivo como sobre um outro, abandonando os projectos antes de os ter terminado, conduzindo correctamente operações secundárias no exacto momento em que as principais falham, obtendo pelo acaso aquilo que foi recusado pelo labor. Se os produtos da ficção transportam a marca da instabilidade, isso vem da multiplicidade de fins perseguidos, da multiplicidade de meios estruturais colocados ao seu dispor para os atingir, da falta de relações estáveis entre estrutura e fins, ou de todos estes factores reunidos" (Pavel, 1986: 182-183).

29. Marcel Broodthaers, em entrevista a Jürgen Harten e Katharina Schmidt, Düsseldorf, Maio de 1972. Fragmentos desta entrevista foram publicados no catálogo da retrospectiva de 1991 no Jeu de Pomme, em Paris (Dabin e David, 1991: 222-223).

perfície de conversão entre diferentes regimes — algo que podemos entender como um *meta-medium* que se coloca para além de qualquer natureza técnica ou tecnológica —, Broodthaers escapava às amarras de uma prática baseada nos modelos de uma especificidade moderna dos *media* da arte e, ao mesmo tempo, entregava a essa força indeterminada da ficção as rédeas de um empreendimento que também assim se tornava virtual, no sentido da garantia de um permanente estado de potência[30].

Mas se Krauss subscreve esta ideia de que a ficção é, no trabalho de Broodthaers, um regime alternativo e diferencial face à indiferenciação da pós-medialidade, o caso do artista belga servir-lhe-á sobretudo como emblema da luta pela sobrevivência da própria arte, ameaçada pela saturação cultural que caracteriza o capitalismo tardio e que esvaziou qualquer conceito de autonomia estética, tornando a própria esfera da arte em coisa obsoleta. A obra de Broodthaers constitui-se assim como modelo de uma especificidade diferencial dos *media* da arte, de acordo com o qual a arte e os seus *media* terão em permanência de se reinventar para não desaparecerem na mescla niveladora da cultura contemporânea, uma tese que Rosalind Krauss resume da seguinte forma:

> Primeiro, que a especificidade dos *media*, mesmo os modernistas, deve ser entendida como diferencial, auto-divergente e desse modo como um acumular de convenções nunca colapsadas simplesmente na fisicalidade do seu suporte. [...] Segundo, que é precisamente a chegada de novas ordens tecnológicas [...] aquilo que nos permite, ao tornar as velhas técnicas ultrapassadas, descobrir a complexidade interna dos *media* que essas técnicas suportam. (1999a: 53)

Isto é, Krauss substitui o modelo de Greenberg por um outro, chamando-lhe diferencial mas não deixando de se basear numa especificidade, já não a da autonomia de cada *medium* mas agora a de uma autonomia fundada na pluralidade complexa das artes, uma postura que também ajuda a defender a

30. Por isso, quando, em 1974, a propósito do carácter híbrido e indeterminado do seu *Musée d'Art Moderne*, Ermeline Lebeer lhe perguntou de que museu era ele realmente director, Marcel Broodthaers pôde, finalmente, responder: "de nenhum" (encontra-se a versão em inglês da entrevista em Buchloh, 1987: 39-48; sobre esta questão dos regimes ficcionais na obra de Broodthaers ver ainda Buchloh, 1996; e também Leal, 2003).

importância de reivindicar o específico presente em cada *medium*, protegendo-o do "mortal abraço do geral" (1999b: 305). Ao mesmo tempo, argumentando a partir da noção de obsoleto em Benjamin, Krauss conclui que só a obsolescência poderá libertar o objecto das suas promessas utilitárias e instrumentais, que só olhando para trás será possível reinventar cada *medium*[31]. Krauss propõe a obsolescência como modelo operativo para a arte[32], não deixando todavia de apontar as reservas que se podem colocar à sedução evidente do fora-de-moda e do obsoleto nas suas versões mais nostálgicas e populares. Esta alternativa à condição *pós-medium* é, por isso, uma continuação do modelo greenberguiano, ainda que subvertido através da ideia de uma especificidade diferente ou *diferencial*, e pode ser definida como a busca de uma essência que já não depende da clássica noção de *medium*. A especificidade de que nos fala Krauss na sua fórmula será pois melhor definida como *meta-especificidade*, no sentido de algo que se encontra para além de qualquer destilação, tanto da arte como de cada uma das artes.

Em síntese, é como contraponto, por um lado, a qualquer sustentação técnica ou tecnológica da arte, na sua ligação aos *mass media* — com os seus princípios de uma transitividade medial e de um público amalgamado — e, por outro, à definição de um singular da arte — com a sua recusa dos particulares de cada arte — que se constrói essa opção por uma nova e diferencial especificidade do *medium.* Krauss tanto se afasta da monogamia da novidade

31. "Reinventing the Medium" (1999b) é justamente o título de um artigo em que, partindo de Walter Benjamin, Krauss discute com mais detalhe a actualidade da noção de obsolescência para a definição do lugar da fotografia — e da sua sobrevivência — no contexto pós-medial da arte contemporânea.

32. O exemplo dado é uma vez mais o de Broodthaers, aqui através do papel que toma o cinema na sua galeria de uma memória da modernidade. De acordo com Krauss, o artista belga terá compreendido, ao contrário dos estruturalistas, que o *medium* fílmico não se revela apenas na materialidade do seu aparato mas sobretudo na sua condição auto-divergente (não auto-analítica mas auto-divergente, diríamos nós, capaz portanto de cruzar diferentes convenções e de criar diferentes relações entre texto, som e imagem). Neste quadro, faz todo o sentido que Krauss aponte o aparecimento do vídeo como sendo a declaração de obsolescência do cinema e, por isso também, da sua emancipação instrumental (ver 1999a: 24ss, 42-45), ainda que ignore nos seus argumentos que o próprio vídeo também já se sujeita, em alguns aspectos, à curva descendente do obsoleto. No que respeita à importância do cinema na obra de Broodthaers, em boa parte como recuo crítico a uma espécie de momento perdido da sua história — através de um jogo de citações que não passam apenas, como se compreenderá, pela recuperação do passado tecnológico desse *medium* —, ver o excelente catálogo da exposição "Marcel Broodthaers: Cinéma" (Borja-Villel et al., 1997), em especial o texto de Bruce Jenkins que aí se publica ("Un Peu Tard: Citation in the Cinema of Marcel Broodthaers", pp. 289-285).

tecnológica e a indiferenciação do *entertainment* como da monogomia da arte e a sua rejeição das especificidades mediais. Ora, através dessa dupla recusa, mostra-se incapaz de conjugar um plural e um singular da arte, ou de ver nessa conjugação a solução para os problemas da condição *pós-medium* que tanto a preocupam[33].

(b) A outra história de uma pós-medialidade da arte é, como observaremos, bem distinta. Nas últimas décadas, o vocábulo *new* apareceu insistentemente como companheiro dos *media*, tanto em alguns circuitos da arte como, inevitavelmente, na teoria dos *media*. Se a categoria dos *media*, nesse plural indistinto, era já sinal de equívocos vários, com a sua reconversão, como *new media*, novos problemas surgiram.

Friedrich Kittler[34] oferece-nos uma clara narrativa daquilo que entende ser o *processo evolutivo*[35] dos *media*, dividindo a sua história em dois momentos bem definidos: um primeiro que corresponde à descoberta e ao domínio da escrita (que Kittler vê como uma espécie de *medium* universal capaz de concretizar a difícil captura do tempo, através da qual se pôde então instalar um regime inicial de homogeneização da comunicação); um segundo, ligado ao advento dos *media tecnológicos* da era moderna e que divide o processamento de texto, som e imagem por distintos canais, veio por sua vez estilhaçar a unidade da escrita enquanto *medium* singular. Ambos os regimes, o da escrita e o dos *media* tecnológicos, geram, potencialmente, uma relativa homogeneidade social, mas, enquanto o primeiro se baseia no domínio do simbólico, o segundo move-se já numa directa relação com o imaginário[36], na sua capacidade de chamar a

33. Note-se como, em jeito de conclusão, Krauss escreve, no seu artigo "Reinventing the Medium" (1999b), que a fotografia — numa reflexão que poderíamos entretanto alargar a outros *media* —, através da sua obsolescência, nos recorda a sua promessa de se vir a tornar um *medium,* "não como um revivalismo de si mesma ou até de qualquer um dos anteriores *mediums* [sic] da arte, mas daquilo que cedo Benjamin disse ser a necessária *pluralidade* das artes (representada pela pluralidade das musas), uma condição plural que se afasta de qualquer ideia filosoficamente unificada de Arte" (1999b: 305). Curiosamente, Krauss referencia em nota de rodapé o texto de Jean-Luc Nancy que nos serviu antes para discutir uma saída para este problema sem, no entanto, chegar a elaborar sobre a sua proposta de um necessário *singular plural* da arte.

34. Para uma versão mais sintética desta narrativa de Kittler, ver o seu artigo "The History of Communication Media" (1996); para uma análise mais exaustiva da questão confrontar o seu livro *Gramophone, Film, Typewriter* (1986).

35. Nas suas palavras (ver Kittler, 1996, s.p.).

36. Para recuperar os termos de Lacan, segundo Friedrich Kittler (1986: 15-17).

si a totalidade da experiência, deste e de outros mundos[37]. O primeiro regime, o da escrita, desdobra-se, por seu lado, em duas etapas, separadas pelo nascimento da imprensa. De modo semelhante, o regime dos *media* é explicado por Kittler através das diferenças entre um momento anterior, marcado pela invenção da telegrafia e de outros *media* analógicos, e um outro, mais recente, condicionado pelo aparecimento do computador como *medium* de uma nova era digital.

Repare-se que, em geral, e apesar de poder significar coisas diferentes em diferentes contextos, a expressão *novos media* — usada habitualmente neste seu plural dispersivo — servirá talvez com mais propriedade para designar aquilo que consiste num *único* e *novo medium*, potencialmente universal na sua singularidade: o das máquinas de computação. Com o computador e os seus processamentos, as promessas da digitalização generalizada da informação e dos seus canais vieram apagar "as diferenças entre os *media* individuais", reduzindo som e imagem, voz e texto aos efeitos superficiais do interface, tudo transformando num número (Kittler: 1986: 1). E, mais radicalmente, sendo verdade que através do digital "qualquer *medium* pode ser traduzido em qualquer outro", essa ligação potencial entre todos os *media* promete *apagar*, a prazo, *o próprio conceito de medium* tal como o conhecemos (*ibid*.: 2).

A codificação numérica, a modularidade, a automação de procedimentos, a transcodificação e a variabilidade da informação são as características mais fortes dos *media* (ou do *medium*) digitais. Não sendo todos absolutamente novos[38], tais princípios, encimados pela codificação em 0s e 1s, ao verem-se reunidos numa espécie de *novo medium*, universal e único, abrem diferentes possibilidades de acção na esfera da manipulação da informação. Ao mesmo tempo, reacendem e alimentam, pela pretensa abstracção e imaterialidade implicada na matematização do mundo e da experiência, o mito da transparência, neutralidade e universalidade da mediação. As forças e as fraquezas — mais as vertigens do que as virtudes, diga-se — desta outra história da pós-medialidade da arte ligam-se quase em exclusivo ao modo como esta depende da *novidade*

37. Desde cedo, os *media* tecnológicos tomaram como seus os poderes da alucinação e da evocação do invisível, como assinalámos noutro lugar.
38. Para este aspecto, ver Lev Manovich, em *The Language of New Media* (2001), principalmente pp. 18-61.

tecnológica, bem como das promessas do digital enquanto *medium* universal *e singular*.

Encontramos em anos mais recentes, nos circuitos ligados à arte dos *media* e, sobretudo, dos novos *media*, uma empenhada defesa de uma condição *pós-media* assente nessa diferença fracturante trazida pelo digital. É o caso de Peter Weibel[39], que argumenta de um ponto de vista historicista, e em favor daquilo que acredita ser a actual posição dominante dessa pós-medialidade, que a pretensa democratização do digital representa o último passo em prol da total eliminação das velhas distinções entre artes liberais e artes mecânicas[40]. Depois da emancipação intelectual das artes mecânicas, logo a partir do Renascimento, a nova cultura dos *media* da modernidade teria, de alguma forma, obrigado as convenções do sistema das artes a recuperarem essa antiga distinção, com o objectivo de relegar as *novas* artes tecnológicas de então para um plano inferior. Daí terá surgido a luta, característica de uma fase inicial de afirmação de uma arte dos *media*, através da qual se tentou, defendendo a sua especificidade, "conseguir para *media* como a fotografia e o cinema o mesmo estatuto artístico de que gozavam os *media* tradicionais, tais como a pintura e a escultura" (2006: 11). A esquematização de Weibel obriga-o pois a distinguir entre os novos *media*, como o vídeo e o computador[41], de outros entretanto envelhecidos, como a fotografia e o cinema. Os novos *media*, no seu entender, não apenas vieram "iniciar novos movimentos artísticos e criar novas formas de expressão" como afectaram decisivamente os *media históricos*, caso da pintura e da escultura, obrigando-os a um reposicionamento

39. Peter Weibel (1944) tem um relevante trabalho como *media artist* e *performer* sobretudo nos anos 1960 e 70. A partir da década de 80, como professor, curador e teórico, tornou-se também um dos principais protagonistas institucionais da arte dos novos *media*. A esse nível destaquem-se os seus contributos como responsável, entre outros, pelo festival *Ars Electronica*, em Linz, na Áustria (1992-1995); pelo Institut für Neue Medien (1989-94), em Frankfurt; e, principalmente, pelo ZKM — Zentrum für Kunst und Medientechnologie, em Karlsruhe, que dirige desde 1999.

40. Trabalhamos aqui a partir do texto "La condición postmedial", publicado no catálogo da exposição "Condición postmedia" (Graz, 2005 e Madrid, 2006), que é uma boa síntese das ideias do autor sobre este problema. Para medir a dimensão do confronto entre as ideias de Krauss e Weibel — que aqui são apenas os representantes de uma polarização entre duas realidades críticas —, ver, por exemplo, o catálogo da exposição *Net Condition: Art and Global Media* (ZKM, 2000), onde, em texto de introdução, Timothy Druckrey explica esta *Net Condition* em absoluto contraponto às críticas de Rosalind Krauss a uma cultura dos *media* (ver Druckrey e Weibel, 2000: 20-29).

41. Ainda que Weibel não ignore as questões da obsolescência, não deixa de ser curioso verificar como classifica o vídeo nessa categoria simplificadora dos *novos media,* ignorando a específica obsolescência, não só tecnológica, do próprio vídeo.

num espectro medial alargado (*ibid*.). Como é fácil de imaginar, o argumento de Weibel visa em última análise atingir a verdadeira causa da actual condição *pós--media* da arte: a existência de um *medium* universal — o computador e a sua capacidade de simular todas as outras artes (leia-se: todos os outros *media*). A extraordinária tese de Weibel e de outros autores[42] centra-se assim na prevalência desta espécie de *supermedium*, um *medium* único capaz de subsumir todos os outros, ao ponto de ter deixado de ser possível qualquer experiência estética fora desta experiência mediática imposta pelos dispostivos informáticos.[43]

Ainda de acordo com Weibel, a situação pós-medial define-se em duas fases: uma primeira de equivalência entre os *media* e uma outra de mistura entre eles. Depois dessa primeira fase em que os *media* procuraram a sua equivalência, definindo a autonomia e as especificidades das suas práticas, teríamos chegado ao momento em que cada *medium* deveria tratar de descobrir as possibilidades dos outros *media*, "conduzindo a extraordinárias e enormes inovações em cada campo e em cada arte"[44]. Tudo isto derivaria quase em exclusivo das inovações da tecnologia digital: "o código secreto de todas estas formas artísticas é o código binário do computador e a sua estética secreta consiste em regras algorítmicas e programas informáticos" (15). Para Peter Weibel, estas novas formas artísticas são emancipadoras e representam, sob os princípios da participação e da interactividade, o nascimento de uma nova arte democrática, tanto no que toca às suas modalidades de recepção como às suas formas de produção.

Em suma, a condição *pós-media* da arte representaria, em resultado da força intrínseca dos novos *media*, uma nova vanguarda. Pelo menos assim o

42. O próprio Lev Manovich, apesar das reservas que coloca em relação aos *mitos do digital* (ver 1991, 52ss), não deixa de subscrever a tese de uma mudança de regime imposta pelos *novos media*.

43. "A arte dos meios técnicos, a arte assistida pelos dispositivos informáticos, constitui o núcleo da experiência mediática. Esta experiência mediática converteu-se na norma de toda a experiência estética. Na arte já não existe, portanto, nada mais para além dos meios. Nada pode escapar aos *media"* (Weibel, 2006: 13). Repare-se como se pôs aqui um problema com a tradução da expressão *media*, que na versão castelhana aparece umas vezes como *medios* e outras como *media*. Apesar de a versão em inglês não incluir qualquer distinção entre os dois termos, como seria de esperar, optámos por manter o sentido dessa diferença, acompanhando assim a escolha da tradutora castelhana (assinale-se que o texto de Weibel foi escrito originalmente em alemão e traduzido depois para castelhano e inglês, num complexo trânsito linguístico).

44. Repare-se como estes argumentos são uma resposta indirecta e circular às teses de Greenberg.

entende Manovich (1999)[45], ao defender que, tal como algumas vanguardas do início do século XX trouxeram uma revolução estética suportada pelos novos *media* de então, há hoje uma outra vanguarda que, baseada agora nos novos *media digitais*, introduz formas inovadoras de lidar com toda a informação que temos vindo a acumular ao longo dos tempos. As técnicas digitais de acesso, manipulação e análise dos *media* serão assim, para Manovich, a nova vanguarda, assinalando a chegada a uma situação que define como *pós-media* ou *meta-media*. Esta nova situação[46] representa uma passagem da mediação à meta-mediação (ou à remediação, para usar a terminologia de Bolter e Grusin[47]), no sentido em que os novos *media* usam principalmente os velhos *media* como material de base.

45. Em "Avant-garde as Software", artigo de 1999 que nos serve aqui apenas de exemplo da posição deste autor.
46. Que Manovich chega a definir como sociedade *meta-media*.
47. Ver *Remediation: Understanding New Media* (1999), de Jay Bolter e Richard Grusin.

4.3. Novos e velhos *media:* ainda o *plural singular da arte*

[(m*enos* **a**) e (m*enos* **b**)] Como se tornou evidente, as posições de Manovich e de Weibel não são exactamente coincidentes, representando visões que se complementam e nos oferecem um entendimento da condição *pós-media* que se distancia claramente do *pós-medium* de Rosalind Krauss. Repare-se como em **(a)** a condição *pós-medium* é a porta para a recuperação do *medium* e de um entendimento diferencial da sua especificidade e em **(b)** representa, pelo contrário, o fim dos *media* e das suas especificidades. Uma e outra propostas — a do *pós-medium*, resolvida na obsolescência e na diferença, e a do *pós-media* da nova medialidade, resolvida na novidade e na uniformização — revelam várias fragilidades (talvez mais a segunda do que a primeira) que importa aclarar para podermos prosseguir.

O modelo de uma medialidade diferencial defendido por Rosalind Krauss parece apostado em negar qualquer parentesco com a técnica, propondo antes uma arte que se faz parcialmente em tensão com a técnica e as suas instrumentalidades. Krauss ignora ou desconsidera todas as contaminações da esfera dos *media* (no sentido da teoria dos *media*) na arte, recusando qualquer exterioridade e exigindo, em alternativa, a definição de uma especificidade diferencial do *medium*. E nessa procura de uma autonomia — que não é mais do que outra forma de pureza — vemo-nos enredados, quase que ironicamente, num argumento que acaba por se aproximar das ideias de Greenberg[48]. Repare-se que

48. Num recuo que nos poderia levar muito longe, ao ponto de encontrarmos em Krauss uma coincidência, salvaguardada a devida distância, com as posições de Greenberg em "Avant-garde and Kitsch" (1939). Senão repare-se na seguinte declaração de Krauss, em conversa com Bois, Foster e Buchloh, co-autores de *Art Since 1900: Modernism, Antimodernism and Postmodernism* (2004): "Without the logic of a medium art is in danger of descending into kitsch. Attention to medium is one way modernism tried to defend itself against kitsch" (ver a transcrição da mesa-redonda no final do livro: pp. 671-679; p. 675 para esta citação). É esclarecedor verificar que essa discussão — que leva o título "The Predicament of Contemporary Art" — tenha escorregado em boa parte para o tema, que se pode considerar modernista, do *medium* ou dos *media* da arte, assim confirmando que esta questão não se encontra de todo resolvida e que continua a ter a sua actualidade. Ainda assim, atente-se ao longo da conversa mais nas posições distanciadas e críticas de Hal Foster, por exemplo, do que nos receios de Krauss, para melhor se compreender não a necessidade de defender qualquer especificidade medial mas antes que esta é uma categoria complexa e que opera

perante a vitória do inclassificável e do indiferenciado, corporizada na categoria da instalação, Krauss advoga um regresso ao *medium*, que define como aquilo que nos permite situar e orientar uma dada produção artística, fornecendo-lhe um conjunto preciso de regras de actuação[49], que são ao mesmo tempo o seu motor e os seus limites. Contudo, sem negar a importância do *suporte técnico*[50] do trabalho, Krauss considera sempre a exigência de regras claras que o possam definir e ao seu *medium*, aquém e além das condições tecnológicas da sua efectuação.

A essência da arte é ser ela mesma mediação, no sentido de coisa que se manifesta, que aparece[51], como se compreende talvez pela falência de todos os programas que defenderam radicalmente a imaterialidade na arte ou a desmaterialização do objecto artístico e que não podem ser vistos senão como aporéticos. Nesse sentido, a demanda de uma outra *medialidade* — de um *meta-medium,* como que lhe chamámos —, a qual se encontrará para além de qualquer natureza técnica ou tecnológica, representa ainda a procura de um *medium* intrínseco à arte, com as suas regras e as suas leis[52]. Contudo, apesar da inescapável condição técnica da arte e da sua íntima ligação aos *media*, a

---

muito para além de uma visão dialéctica em que se opõe a arte aos *media*. Para percebermos o carácter complexo dos *media* da arte, teremos talvez que recordar como a distinção ente vanguarda e *kitsch* que Krauss ainda utiliza foi para muitos já ultrapassada, como sugere Foster na mesma mesa-redonda (675), e que há artistas a trabalhar numa linha de risco que se situa na fronteira entre os territórios da arte e do espectáculo, da arte e da comunicação, encontrando aí insuspeitadas condições para se oporem às ameaças à arte e à sua autonomia.

49. "A medium grounds an artistic production, and provides a set of rules for that production. [...] Again, a medium is a source of rules that prompts production but also limits it, and returns the work to a consideration of the rules themselves" (Krauss, in *Art Since 1900*, 2004: 674).

50. Expressão que Krauss utiliza nesta discussão do final de *Art Since 1900*, e de modo um pouco confuso, em alternativa a *medium*. Para uma explicitação daquilo que a autora define como *suporte técnico,* ver o texto "Lip Sync: Marclay Not Nauman" (2007), em que, a propósito da obra de Christian Marclay, Krauss utiliza a designação *suporte técnico* como forma de descartar "o habitual positivismo do termo «medium», o qual [...] se refere ao suporte *material* para um género estético tradicional específico" (97), para concluir que "se o *medium* tradicional é suportado por uma substância física (e praticado por uma corporação específica), a expressão «suporte técnico», enquanto distinção, refere-se aos veículos comerciais contemporâneos, tais como os automóveis ou a televisão, que os artistas agora exploram" (98).

51. Para uma possível definição de uma *arte do aparecer*, numa coalescência entre o *ser* e o *aparecer* — e não, repare-se, entre *ser* e *aparência* —, ver Martin Seel, com "Antes da aparência, vem o aparecer: Notas para uma estética dos meios" (1993).

52. De acordo com Maria Teresa Cruz, a dúvida central do modernismo, no que respeita a este problema, centra-se mais em saber se o *medium é interno ou externo à arte* e não tanto em questionar a sua eventual natureza tecnológica. Nesse sentido, no pressuposto de que o *medium* é algo intrínseco à arte, a noção moderna de *medium*, de acordo com a visão de Greenberg, por exemplo, implicaria a adopção de um programa rígido de obediência às suas leis (2006: 145-146).

possibilidade de a noção de *medium* poder não ser exclusivamente tecnológica acaba por colocar os problemas de modo mais abrangente e isso será talvez, a par da recuperação da obsolescência, que nos faz recuar até Walter Benjamin, aquilo que mais nos importará reter dessas propostas. Eliminada a ligação directa entre a definição de um dado *medium* e as suas condições técnicas ou o seu carácter material e operativo, poderemos pensar numa obsolescência que se propaga, mais insidiosamente, a outros regimes ou categorias da arte[53].

Ao contrário, o modelo pós-medial de Weibel pensa a arte num íntimo parentesco com a técnica, ainda que, ao longo do caminho, elimine as distinções clássicas entre as artes e proponha, como alternativa, uma nova categoria baseada num *medium* universal e ubíquo. Pelo nosso lado, parece-nos antes que, à medida que as tecnologias digitais se foram tornando ubíquas e contaminaram transversalmente todos os outros *media*, teremos entrado mais acertadamente numa era pós-digital, uma era em que o prefixo *new* associado aos *media* digitais deixou de funcionar como um elemento distintivo. E é por tudo isso que encontramos sérias dificuldades em aceitar um modelo de pós-medialidade sustentado nessa ilusão que tende a ver no digital uma forma de compor a diversidade dos *media* numa nova instância, quase ontológica, de mediação que associa a crescente digitalização do mundo a uma nova medialidade. Aliás, devemos confrontar em primeiro lugar a problemática oposição entre *novos e velhos media*, na sua assunção de uma obliteração operativa dos velhos *media* pelos novos *media*.

Como aceitar pois uma efectiva diferença entre um antes e um depois, um velho e um novo, quando a história dos *media* nos ensina que aquilo que era novo passa a todo o instante à condição de velho? Como não compreender que aí se encontra antes de mais uma tentativa de legitimação e afirmação dos *novos media* e das suas práticas, em busca de um espaço próprio, um pouco à semelhança de outros *media*, outrora novos? Como esquecer que os novos *media* são sempre actualizações, reconstruções ou reinterpretações de *media* pré-existentes? Como não ver que hoje a obsolescência dos *media* é tanto mais rápida quanto mais *novos* são esses *media*?

53. Puderam assim, por exemplo, as disciplinas, os géneros, a abstracção ou a figuração tornar-se obsoletos, para depois encontrarem um espaço para a sua reinvenção, sem retorno.

É verdade que, num primeiro momento, a arte dos novos *media* procurou voluntariamente o exílio, na sua especificidade e na sua diferença, um pouco à semelhança da clausura figurada pela ilha ou pelo barco, pelo mar ou pelo deserto e que tanto atraiu, a seu tempo e a seu modo, as vanguardas históricas. Entretanto, essa busca de um espaço próprio de existência, na qualidade de idealizada e ingénua transgressão, cedo se revelou uma prisão incómoda. Não só a reclamação de qualquer *diferença* tecnológica deixou de fazer sentido, em especial depois de o digital e as suas promessas se terem tornado na medida e na norma das indústrias do entretenimento global, como a medida desse *ser absolutamente moderno* desejado pelas novas e autoproclamadas vanguardas se esgotou nos *megahertz*, nos *gigabytes* ou nos pixéis, que são o barómetro mais visível de uma indústria que se especializou em tornar obsoletas todas as novidades tecnológicas. Além do mais, no nosso entender, *o digital* — ou *o numérico*, se preferirmos uma afinação de linguagem, ou ainda *o computador*, como se lê em alguns autores — não constitui um verdadeiro *medium* mas sim uma espécie de *meta-medium*, termo que utilizamos aqui de forma não exactamente coincidente com a de Manovich[54] e também com um sentido distinto da noção de *meta-medium* que ainda há pouco atribuímos aos regimes de autonomia de uma arte no singular.

Ao propormos a ideia de que o digital é como que um meta-*medium,* baseamo-nos na suposição de que este seja sobretudo um lugar de trânsito entre diferentes *media*, que necessitam depois de regressar a uma determinada efectuação, impondo-se na sua materialidade. Veja-se, a título de exemplo, como o cinema enquanto *medium* não desapareceu, assim como não desapareceram o vídeo ou a fotografia — com maior ou menor grau de especificidade, maior ou menor heteronomia —, apesar de ser hoje muito difícil pensar cada uma destas artes fora do terreno de tradutibilidade instaurado pelo digital. Ou seja, mais do que um novo *medium*, o digital é como que um estado de passagem entre distintas efectuações; é uma instância, de grande influência plástica,

54. Lev Manovich, recorde-se, define a nova situação pós-*media* como meta-*media*, no sentido em que esta implica o remapeamento dos antigos *media* em novas estruturas: a informação pode ser traduzida para outro domínio, adquirindo assim novas propriedades (ver o artigo já citado de Manovich, de 1999, e principalmente "Understanding Meta-Media", de 2005, cujo título glosa o livro fundador de McLuhan).

de onde as coisas surgem e às quais as coisas regressam entre cada efectuação[55], a tudo impondo o seu processamento técnico.

Hoje não é possível pensar o carácter material da arte e as especificidades da sua prática sem ter em conta as características da plasticidade do digital. A era pós-digital em que nos encontramos permite, quase paradoxalmente, reinterpretar o sentido de uma *fenomenologia do fazer*[56] da arte, agora regressada à técnica e à sua inescapável materialidade. Para a prática artística em geral, o digital tornou-se em mais um elo da complicada teia de relações entre os *media*, oferecendo um conjunto de possibilidades plásticas, experimentais e imaginativas que já não têm como depender de qualquer sentido de novidade ou hierarquia tecnológica. Assim, defender que, na sua ubiquidade, o digital já não representa uma diferença ideológica (e muito menos ontológica) é verificar que a arte passou a aceitar a ideia de que a simples utilização de certos *media* — velhos ou novos, analógicos ou digitais, puros ou impuros — já não é condição *suficiente*, ainda que possa ser *necessária*, para definir as suas práticas[57].

Ademais, se alguma coisa nos pode ser útil no modelo tecnológico de uma pós-medialidade é justamente o retorno a uma atenção à fenomenologia do fazer artístico, mas apenas como complemento ao modelo diferencial de Krauss, confirmando que a solução para os problemas da arte não se situa alternativamente entre uma medialidade plural ou uma (a)medialidade singular,

55. Seria difícil encontrar melhor exemplo para ilustrar esta situação do que a dos fotógrafos que continuam a utilizar a velha película analógica e que a digitalizam depois com o auxílio de potentes *scanners*, apenas para chegarem a uma espécie de estado transitório das imagens, finalmente materializadas em suportes mais ou menos convencionais, por vezes impressas até em papéis fotossensíveis, num movimento esclarecedor entre o velho e o novo, entre o analógico e o digital. Do mesmo modo, em quase todas as áreas da criação artística o digital tornou-se omnipresente, alterando radicalmente a manipulação plástica da informação, que pode agora tirar partido da modularidade, da automação de procedimentos, da transcodificação e da variabilidade que o digital lhe oferece. No entanto, repita-se, no momento da sua efectuação, as coisas acabam por regressar, inevitavelmente, à sua materialidade, condição sem a qual a obra não chegaria sequer a existir.

56. Como actualização da expressão de Robert Morris (1970); ver também 2.3.5.

57. Andreas Broeckmann vem defendendo ideias semelhantes sobre a interpretação do que possa ser o lugar da outrora chamada *media art* ou *new media art,* agora integrada num espectro alargado das artes, distanciando-se assim da visão de uma condição pós-*media* sustentada numa espécie de vingança das artes tecnológicas, como parece ficar claro das teses de Weibel e outros. Ainda sobre este assunto, atente-se, como introdução, no texto da comunicação — intitulada "Image, Process, Performance, Machine: Aspects of a Machinic Aesthetics" — apresentada por Broeckmann na Conferência *Refresh! The First International Conference on the Histories of Art, Science and Technology* (2005) e, mais recentemente, no seu artigo "Deep Screen. Art in Digital Culture: An Introduction" (2008).

ou seja, que essa solução não se encontra de forma decisiva em qualquer um dos modelos de meta-medialidade que acabámos de expor.

Em resumo, o que escapa a qualquer destes modelos **(a** e **b)**, quando vistos isoladamente, é a possibilidade de pensar os seus argumentos sem cair nas armadilhas de uma dialéctica entre o velho e o novo, entre a arte e os seus *media*, entre o singular e o plural; o que escapa a estes dois modelos é a possibilidade de conceber a experimentação da arte como um modo de operar que implica um íntimo parentesco com a técnica e, em simultâneo, uma emancipação da técnica; aquilo que lhes escapa é, finalmente, a ideia de que esse parentesco possa expressar-se, sem contradições, quer pela exploração da obsolescência a que todas as novas tecnologias estão destinadas, quer por uma tensão geradora de disfunções que assenta na inoperatividade dos dispositivos, até porque, em última análise, a arte só se realiza na sua singularidade plural. Logo, não nos serve qualquer pós-medialidade inspirada na teoria dos *media*, como não nos serve qualquer retorno ao *medium* de origem modernista, ainda que através de um modelo de tipo diferencial. Importa-nos antes pensar o lugar de uma espessura dos *media* num duplo quadro em que estes tentam afirmar a sua diferença singular e também, porque não?, a sua pluralidade: já não é possível opor de forma simplista um modelo de resistência diferencial aos *media* a um outro de dissolução nos (dos) *media*, posicionando de um lado a autonomia da arte, como liberdade, e, do outro, a sua sujeição, como rendição[58].

58. Em *Design and Crime* (2002), Hal Foster escreve: "Como essencialismo, *autonomia* é uma má palavra, mas poderá não ser sempre uma má estratégia: chamem-lhe autonomia estratégica" (103). Esta é uma curiosa forma de negar a autonomia essencialista greenberguiana e de, ao mesmo tempo, reservar uma autonomia (estratégica) da arte face à industrialização da cultura, ao *entertainment* e ao design.

4.4. Mediação, experimentação, afecção

O conceito de *medium* é uma construção moderna. Foi também na modernidade que, por assim dizer, se *inventaram* os *media*. O nascimento do espectador moderno marca o surgimento dos *media* e da mediação tal como, até certo ponto, os vamos entendendo ainda hoje. Ora, esse processo encontra-se umbilicalmente ligado à história do contributo dos dispositivos tecnológicos para o aparelhamento da percepção e, por semelhantes motivos, ao seu papel na invenção prática de outras funções *especulativas*. Tais dispositivos transbordam muitas vezes as suas capacidades, dessa forma gerando disfunções e alucinações que os configuram como coisa que imagina, surpreendente e autónoma[59]. A história dos *media* é assim, em parte, a história da descoberta destes como sujeitos *plásticos*, *experimentais* e, sobretudo, *imaginativos*, pelo que terá chegado o momento de regressar a algumas das conclusões do segundo capítulo, quando desenhámos um triângulo entre a plasticidade, a experimentação e uma imaginação a que chamámos cega. Aí escrevemos que só no duplo sentido da plasticidade, conjugando tanto a sua pluralidade sensível como a sua singularidade conceptual, será possível compreender o carácter plural singular da arte. E dissemos também que a plasticidade da prática artística — que é, lembre-se, forma de subjectivação — se funda no acidental e faz do acidente a sua substância, vivendo, na prática, da estimulação dos materiais e das soluções plásticas que estes lhe oferecem, assim como da aceitação das contradições inerentes aos processos de subjectivação, dessa forma reconhecendo uma autonomia das coisas e daquilo que lhes acontece.

E se experimentar (como, até certo ponto, *imaginar*) é, em primeiro lugar, *tentar, tentar de novo, falhar de novo*, *falhar outra vez, para de imediato recomeçar tentando uma vez mais*, assim afirmando a vitória da circularidade do jogo experimental, plástico e imaginativo da arte, tais operações não poderiam acontecer de outra forma senão a partir da ideia de que os gestos

59. Como poderemos recordar da secção do segundo capítulo (2.3.) dedicada à imaginação.



Figs. 4 a 6 — Gary Hill, videogramas de *Why Do Things Get in a Muddle? (Come on Petunia)*, 1984, vídeo, 33' 09''.

experimentais da arte são sinal de uma *medialidade pura*[60], como se tais gestos tivessem momentaneamente adquirido uma espessura, um corpo. Aquilo que queremos defender uma vez mais é que o lugar dos gestos experimentais da arte só pode ser entendido com base nesta ideia de uma medialidade pura, nesta ideia de uma espessura dos *media* que se liberta da operatividade própria da experimentação estética. Porque, recordemo-lo, *a experimentação é uma espécie de plástica do meio puro*, que se dá inventivamente a sentir através de um gesto que se mostrou capaz de ganhar expressão; porque, continuando a manter esta terminologia de uma medialidade da arte, um *medium* com espessura é um *medium* que (se) sente, um *medium* com corpo.

Vimos antes algumas das possibilidades de manifestação de uma presença plástica do *medium*[61], mas queremos introduzir ainda um outro exemplo que

60. Cf. Agamben (1992); ver 2.2.
61. Ver pontos 2.1.4. e 2.2.2.





ilustra talvez com mais clareza o princípio de uma espessura medial. Trata-se do vídeo *Why Do Things Get in a Muddle? (Come on Petunia)*, de 1984, da autoria de Gary Hill[62] **[figs. 4 a 6]**.

Nessa peça, com a duração de pouco mais de 30 minutos, Gary Hill encena uma conversa entre duas personagens — pai e filha — que, inspirada directamente num texto de Gregory Bateson[63], remete ao mesmo tempo para o imaginário de *Alice no País das Maravilhas* de Lewis Carroll[64], como se percebe pela caracterização da personagem feminina, transformada em Alice, e noutros detalhes da adaptação. A principal particularidade deste trabalho é o facto de Gary Hill ter escolhido levar ao limite o conceito de *metalogue*[65] proposto por Bateson, encenando cuidadosamente a quase totalidade da conversa entre pai e filha (Alice) de modo a alterar a habitual ordem das coisas[66]. A conversa gira em torno do problema da entropia, ou seja, da ideia de que existe uma tendência

62. N. 1951.

63. Retirado do primeiro capítulo — intitulado "Metalogue: Why Do Things Get In a Muddle?" — de *Steps to an Ecology of Mind* (1972). O formato de diálogo entre pai e filha vem já do texto de Bateson, que utiliza o frente-a-frente entre as duas personagens como comentário circular às formas da linguagem e da sua interpretação.

64. E de *Alice do outro lado do espelho*, respectivamente *Alice's Adventures in Wonderland* (1865) e *Through the Looking-Glass and What Alice Found There* (1871), nos seus títulos originais.

65. Que podemos, sem esforço, traduzir como *meta-diálogo*, na falta de outra solução. Gregory Bateson apresenta desta forma o conceito de *metalogue*, logo na primeira página do seu livro: "A *metalogue* is a conversation about a problematic subject. This conversation should be such that not only do the participants discuss the problem but the structure of the conversation as a whole is also relevant to the same subject".

66. Dando expressão à manipulação própria do cinema, que muitas vezes precisa de alterar a ordem das coisas para obter o efeito pretendido, como fica claro, a dada altura, no diálogo entre pai e filha: "Father: I tell you it's only in the movies that you can shake things and they seem to take on more order and sense than they had before...¶ ... Daughter: But, Daddy... ¶ Father: Wait till I've finished this time... And they make it look like in the movies by doing the whole thing backwards" (ver Bateson 1972: 6).

universal que leva as coisas a tornarem-se desorganizadas e a penderem para um estado caótico. Tal problema vê-se criteriosamente espelhado na mecânica de construção do vídeo. Parte do diálogo teve pois de ser falado de trás para a frente, *como quem nada contra a corrente*[67], para poder ser por nós ouvido na ordem correcta. Tal procedimento técnico cria uma sensação de estranheza não apenas pela pronúncia das palavras mas, sobretudo, devido aos efeitos de inversão e retroversão do tempo que se tornam notórios ao longo de todo o vídeo, bem como aos movimentos de rotação da câmara. Dado que, por outro lado, os gestos dos actores foram executados no seu sentido normal, criou-se na montagem final um desencontro não só entre o verbal e o visual, partes inseparáveis da narrativa, mas também entre a percepção do espectador e as suas expectativas face às leis universais que regem o tempo e o espaço — como acontece sempre que se observa as nuvens de fumo do cachimbo a serem literalmente engolidas pela boca da personagem masculina.

A peça de Hill é, em grande parte, uma demonstração da ambivalente relação do seu *medium* de eleição, o vídeo, com os princípios da irreversibilidade e da reversibilidade, da entropia e da não-entropia. Repare-se que até o título contém um anagrama, segundo o qual *Come on Petunia* se pode transformar em *Once upon a time,* como que anunciando os exercícios de manipulação plástica que nos esperam, em jogos de linguagem noutros momentos explorados por Gary Hill[68] e que não podem deixar de lembrar também Duchamp e o seu

67. Diz-nos Gary Hill sobre este vídeo: "As a matter of fact, this is the only piece of mine that I can think offhand that, ironically, had to be completely scripted out; the reversed language/sound had to be worked out phonetically in detail and then scored for the rise and fall of pitches. But, even so, there were always unexpected happenings. […] Basically moving and speaking backward is something like swimming upstream" (Quasha e Stein, 1998: 250-251).

68. Ver, por exemplo, o trabalho *URA ARU (The Backside Exists)* (1985-1986), que se baseia na utilização de algumas particularidades dos palíndromos existentes na língua japonesa, em directa relação com a especificidade medial do vídeo. Diz-nos Gary Hill sobre esta peça: "The distinctive nature of *URA-ARU* lies in its use of the Japanese language in a unique way. The spoken text of the work is entirely made up «acoustic palindromes». Palindromes are written words or phrases which, when reversed, spell another word or phrase. It follows that acoustic versions are spoken words which, when reversed become another word". E diz-nos ainda, mais à frente, expressando a íntima relação do processo com as especificidades do vídeo: "The acoustic palindrome can only exist as a form of media, where the processes of recording and playback are inherent. In fact, it really only becomes operational as a cybernetic process, and only in this way can its specific qualities be fully appreciated" (Hill, 1985: 282-283). Veja-se também aquilo que Arlindo Machado escreveu sobre esse vídeo: "*URA ARU (The Backside Exists)* […] is a radical reinvention of the palindrome as a resource for investigating the erratic adventure of meanings. During a trip to Japan, Hill was surprised by the enormous quantity of specular words in the Japanese language, that means, words which

Anémic Cinema (1926). Com as suas particulares condições de gravação e reprodução que oferecem várias possibilidades de manipulação do tempo através de inversões, cortes, alongamentos ou reduções, o vídeo associa de facto uma liberdade plástica a uma simplicidade de processos. Esta peça é, por isso, um bom exemplo de como muitos dos projectos de Hill começam justamente por uma experimentação que aproveita aquilo que se encontra mais à mão, apenas num momento posterior acabando por encontrar um propósito mais claro. Neste caso, o ponto de partida terão sido os jogos sugeridos pelo cruzamento entre as potencialidades da voz (e da linguagem) e as funções de reversibilidade do som e da imagem oferecidas pelo vídeo, às quais só o encontro com os textos de Bateson e Carrol vieram depois dar consequência[69].

Em *Why Do Things Get in a Muddle? (Come on Petunia)* é o tempo (e a linguagem) que se sujeita a um radical exercício de plasticidade; são o tempo e a linguagem os objectos e os sujeitos da experimentação plástica. Se Dominique Païni (2000) aponta o *ralenti*, a câmara lenta, como aquilo que, ao oferecer-nos a consciência plástica do desenrolar cinematográfico[70], o cinema tem de mais irreal, pelo nosso lado vemos esta manipulação conjunta (e por vezes contraditória) do tempo e da linguagem no vídeo de Hill como expressão do (in)consciente do próprio *medium*. Um e outra, tempo e linguagem, são moldados através do enrolar e do desenrolar da fita magnética do vídeo, assim produzindo um fantasma com corpo que permite ao espectador adquirir uma

---

can be read backwards, as in *ano onna* ("that woman"). With the help of experts in that language, Hill conceived a video in which the inversion of the tape movement allowed the reverse playback of both the words (written and spoken) and the dynamics of the images, but in which the inversion always resulted in a new sense. Sometimes the palindrome effect also contaminates the English, the language used initially just for subtitling and translating the Japanese mirror games, but soon drawn upon in order to construct inverted word pairs such as *live/evil*, or in order to interfere with the Japanese constructions through cuts and re-editing. In general it is almost impossible to know, in each shot of *URA ARU*, whether the pictures and the words were registered in the order which we see them on the screen, or in the contrary direction, only to be inverted at the moment of being shown to the viewer. At any rate, the inverted world — the reversion of everything to the contrary — brings to the surface another dimension of reality, which we could never imagine living alongside our familiar world, a dimension which is the other of the same. By making words and things show their opposite two sides simultaneously, *URA ARU* forces us to see ambiguity in the very state of meaning" (Machado, 1997: 160-161).

69. Sobre esta questão leiam-se as declarações de Gary Hill em conversa com George Quasha e Charles Stein (Quasha e Stein, 1998: 243-268, sobretudo 248-251).

70. Cujo resultado é, no entender de Païni, da ordem da *aberração,* no sentido que lhe dá Baltrušaitis (Païni, 2000: 192).

consciência da presença física do *medium*, um seu *estranhamento*. Note-se que o próprio Gary Hill destaca a fisicalidade gerada por essas inversões e retroversões, chegando a comparar a experiência, do ponto de vista do espectador, à da escultura[71], com os seus diferentes níveis de relacionamento entre o espaço e o tempo.



Fig. 7 — Richard Serra, *Boomerang,* 1974, vídeo, 10' 27''.

Esta produção de um corpo para o *medium* a partir dos seus próprios fantasmas é bem característica da primeira geração de artistas que trabalhou sistematicamente com o vídeo, no final dos anos 60 e no início da década seguinte, preparando, até certo ponto, o terreno mais tarde pisado por artistas como Gary Hill. De um modo talvez mais rude, em parte pelos condicionalismos técnicos da época, obras como *Vertical Roll* (1972), de Joan Jonas, ou *Boomerang* (1974), de Richard Serra **[fig. 7]**, para citar apenas dois exemplos bem conhecidos[72], são exercícios de experimentação do *medium* em que este é levado a balbuciar, a hesitar e a expor-se na sua nudez. O contínuo batimento (visual e sonoro) que encontramos em *Vertical Roll* ao longo de quase 20 minutos é uma forma brutal de nos dar a sentir o corpo incómodo do *medium*. No mesmo sentido, o jogo de atraso e reverberação entre o som e a imagem, entre a palavra e o pensamento, a que se assiste em

71. Denunciando talvez a sua formação inicial como escultor, no princípio da década de 70 (ver Hill, 1985: 283).

72. E que são duas das obras analisadas por Rosalind Krauss no seu ensaio "The Aesthetics of Narcissism" (1976), texto essencial, no contexto da época, para uma discussão da afirmação do vídeo como *medium* artístico, na sua difícil e escorregadia especificidade. Seria injusto não referirmos também, ainda que de passagem, o trabalho pioneiro de Nam June Paik [1932-2006], o qual, desde meados da década de 60, trabalhou como poucos a natureza corpórea do vídeo na sua ligação ao televisor como coisa física. São disso exemplo obras como *Zen for TV* (1963) ou *Magnet TV* (1965), em que os televisores são modificados e obrigados a falar diferentemente, assim se produzindo sons e imagens que não resultam de uma acção diferida no tempo e/ou no espaço, como acontece na transmissão televisiva, mas de uma interferência real com os dispositivos de mediação, sem ilusionismos. Com Paik, o televisor deixa de ser uma coisa invisível, como deseja o ideal da transparência da comunicação dos *media*, para se transformar num objecto que coabita connosco, para mais revelando uma autonomia (dis)funcional por vezes inquietante (não terá sido por acaso que Paik escolheu uma aparência antropomórfica para algumas das suas *assemblages* de televisores).

Boomerang coloca o espectador perante os mecanismos de funcionamento do vídeo enquanto *medium*, na sua natureza de dispositivo de mediação capaz de aprisionar o tempo, os sons e as imagens e que assim revela, no confronto entre o directo e o diferido, os seus humores e as suas aptidões escondidas e insuspeitadas. Tais jogos experimentais com a natureza do *medium* criam novas instâncias de mediação, algo como que uma nova língua em que o *medium* fala (ou grita) como nunca antes tínhamos imaginado que o pudesse fazer.

No limite, *Why Do Things Get in a Muddle? (Come on Petunia)* é criação de uma língua estrangeira, para desviar uma vez mais a expressão que Deleuze foi buscar a Proust[73], de uma nova sintaxe capaz de revelar a natureza da própria linguagem, por dentro e por fora. Essa língua inventada tem a sua manifestação mais evidente na pauta fonética que serviu de guião aos actores **[fig.8]** e que demonstra na perfeição os gestos experimentais a partir dos quais texto, som e imagem foram manipulados. Como verificámos antes com Alfred Jarry[74], uma língua inventa-se rodopiando a própria língua; só que no campo das artes plásticas não se trata apenas de inventar uma nova língua mas também de transmutar plasticamente a própria matéria. No vídeo de Hill é esta transmutação da matéria — e da linguagem enquanto tal — que lhe oferece um corpo, uma viscosidade e uma vida autónoma, num jogo híbrido entre o pensamento e as potencialidades da máquina[75] que acaba por se constituir como uma outra forma de usurpação produtiva dos *media*.

Finalmente, do mesmo modo que um escritor, ao inventar uma nova língua, cria uma *língua menor*, também este dar corpo ao *medium* pode ser entendido

---

73. Gilles Deleuze em *Crítica e Clínica,* Cap. I: "O que a literatura faz na língua aparece agora melhor: como diz Proust, ela esboça aí uma espécie de língua estrangeira, que não é outra língua, nem um dialecto recuperado, mas um devir outro da língua, uma minoração dessa língua maior, um delírio que a arrasta, uma linha de feiticeira que se escapa ao sistema dominante". E, mais à frente, afirma ainda: "Para escrever talvez seja preciso que a língua maternal seja odiosa, mas de tal modo que uma criação sintáctica trace aí uma espécie de língua estrangeira, e que toda a linguagem revele o seu exterior, para além de toda a sintaxe" (CC: 15-16).

74. Ver as passagens sobre Alfred Jarry, no terceiro capítulo deste trabalho (3.4.), onde tínhamos já recuperado a ideia deleuziana de uma língua inventada.

75. Perguntado sobre que tipo de trabalho poderia produzir se vivesse no século XIX, Gary Hill respondeu: "Perhaps something that could reflect the conjoining of Eadweard Muybridge and Lewis Carroll — a kind of hybrid of thinking with machines with a helix of logic and nonsense usurping the system" (Assche, 1996: 242). A relevância desta combinação aparentemente invulgar que nos propõe Hill entre os maquinismos ópticos de Muybridge e a poética introspectiva de Carrol ficará talvez mais clara no próximo capítulo.

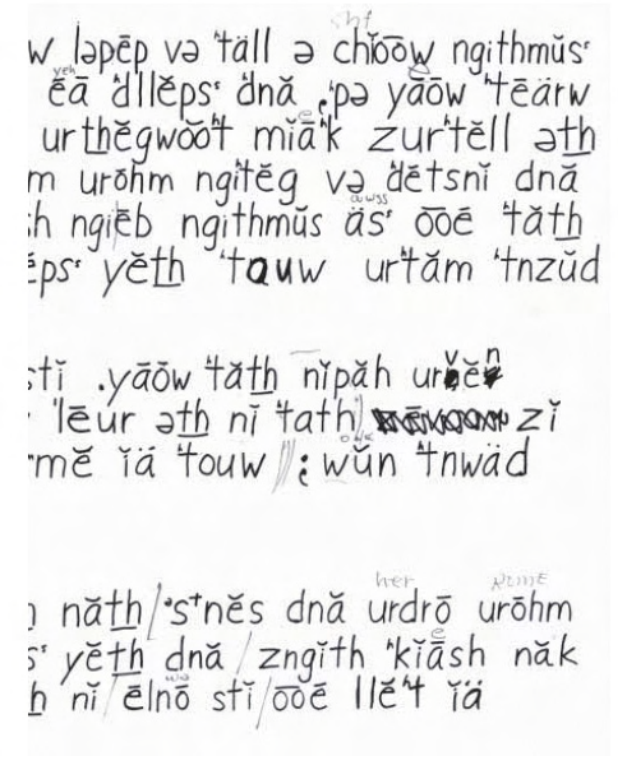


Fig. 8 — Gary Hill, pauta fonética para *Why Do Things Get in a Muddle? (Come on Petunia)*, 1984.

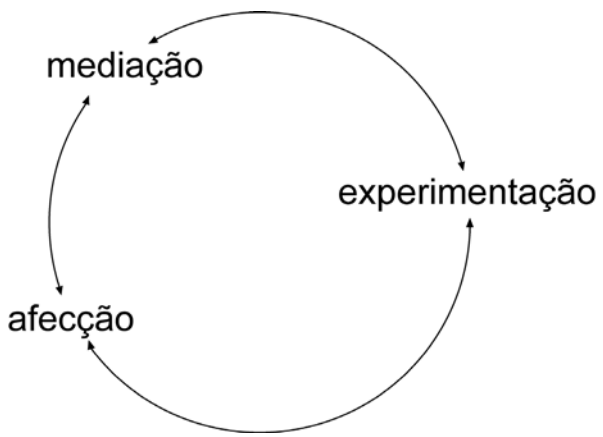
como forma de criação de um *medium menor*. Esta será uma das estratégias possíveis para converter os *mass-media* em *máquinas* que desalojam as rotinas instaladas e as expectativas que estas produzem[76]. Não devemos, porém, sustentar demasiadas ilusões em relação à possibilidade de criar rupturas e descontinuidades a partir dos processos de reinvenção dos *media*. É verdade que práticas heterogéneas como as que acabámos de descrever com o vídeo de Gary Hill podem transformar um *medium* numa outra coisa, podem mesmo ajudar à criação de diferentes realidades para a mediação, mas também não devemos esquecer que tais práticas são muito rapidamente reintegradas no fluxo habitual de uma mediação *maior*, obrigando a nova e temporária operação de transmutação, invenção e estranhamento.

76. Seguimos aqui as ideias de Guattari (1992), sobretudo com base da discussão que a partir delas empreende Andreas Broeckmann no seu texto "Minor Media: Heterogenic Machines" (1998). A proposta de Broeckmann, com a sua visão própria dos *minor media* e das *heterogenic machines*, é sedutora. Contudo, parece datada, pressentindo-se nos seus argumentos a velha armadilha de uma contra-cultura, que sabemos hoje ser muito difícil de sustentar como modelo que pretenda contrariar uma apropriação dos *media* pelas indústrias culturais deste capitalismo tardio. Ainda assim, encontramos nesta ideia das práticas de intensificação, refuncionalização, estranhamento e transgressão que desterritorializam os *media* algumas semelhanças com o que aqui temos defendido.

*

Como vimos, aquilo que parece automático no funcionamento de um *medium* surge, por assim dizer, como algo que lhe é intrínseco. Os resultados desse funcionamento automático são como que os seus sinais vitais e é a partir desta hipótese que se deve recolocar todo o problema da mediação na arte. Se a mediação é coisa da carne e das suas afecções, será nessa experimentação através da qual se descobre um corpo dos *media* que a mediação da arte poderá acontecer. Nesse sentido, dizer que a experimentação só tomou radicalmente conta da arte na era das técnicas é assumir que só na era da ubiquidade tecnológica poderia a arte pensar radicalmente os seus *media*, com todas as suas euforias e disforias, como se pode verificar pelas variadas formulações que toma no campo da arte contemporânea a ideia de uma pós-medialidade.

A experimentação artística acontece no quadro de uma medialidade pura, não através de uma ligação entre meios e fins, ou do seu completo divórcio (dos meios e dos fins), mas em resultado de uma exposição não transcendental do meio (*medium*) em si mesmo. Por isso dissemos que só expurgando da sua dimensão metafísica o conceito de inconsciente tecnológico poderia este vir a servir para uma análise dos mecanismos processuais de que a arte se alimenta.



A medialidade pura é a combinação circular da mediação, da experimentação e da afecção e é a partir deste movimento de rotação e contra-rotação que se revela a potência do *meio*, assim gerando uma intensa força centrífuga que leva o *medium* — os *media* — a experimentar(em)-se fora de si mesmo(s), ou seja, a experimentar(em)-se em toda a sua heterogeneidade. Esta potência do meio puro não tem por isso rigorosamente nada a ver nem com a pureza greenberguiana do *medium* nem com os objectos de estudo da teoria dos *media*, estando mais próxima da ideia de Deleuze de um cinema que, na sua essência, é tudo menos narrativo.

A medialidade pura é a capacidade de experimentar até ao limite do *medium* sem que isso signifique optar por quaisquer dicotomias — entre o cheio e o vazio, entre o puro e o impuro, entre a figuração e a abstracção, ou entre o velho e o novo, por exemplo — mas muito simplesmente deixar falar a plástica própria do *medium*, num jogo que não se resume, terá já ficado claro, a uma plástica dos materiais, indo antes muito para além deles. O gesto é aquilo que expressa o que é ser um meio em si próprio, isto é, um meio que fala com a sua própria voz, diz-nos Agamben[77]. Este é o mistério da ligação entre a mediação, a experimentação e a afecção, pois um *medium* que fala com a sua própria voz e se experimenta a si mesmo é um *medium* que sente e experimenta no campo da materialidade sensível. O meio puro deste movimento circular de relações é produtor intensivo de afectos e só um puro gesto experimental o pode revelar: "o gesto é a exibição de uma medialidade, o acto de tornar visível um meio como tal" (Agamben, 1992: 54). O gesto que se torna pura exibição do *medium* permite-nos perceber — sentir — a sua espessura. Por isso dissemos antes que o gesto experimental da arte é medialidade pura e por isso dizemos agora que esta só se realiza como afecção.

É neste ponto em que mediação, experimentação e afecção se tocam que os princípios do acaso e da indeterminação como motor da prática artística voltam a pôr-se em toda a sua força. Na verdade, o acaso operativo da arte, aquele que se faz no âmbito de uma compreensão alargada da *techné*, é experimentação

77. Que aqui nos acompanha, uma vez mais, através de "Notas sobre o gesto" (1992). Usamos aqui *meio* e não *medium* para assim fazermos justiça ao sentido mais alargado da terminologia do texto de Agamben; no entanto, logo desviaremos os seus argumentos para o campo mais específico de uma medialidade da arte.

radical dos *media* da arte, como jogo quase-ideal. O acaso operativo da arte, enquanto pura afecção, é libertação da materialidade desses *media*, assim obrigados a balbuciar e a gaguejar, disfuncionalmente.

Na prática, tanto a obsolescência como a disfuncionalidade maquínica são modalidades possíveis para induzir a vertigem que levará as coisas a comportarem-se erraticamente ou, no mínimo, de forma inesperada e surpreendente. A obsolescência a que nos referimos é aquela que transforma potencialmente todos os *media* — assim que o seu uso corrente os naturaliza e os torna, de algum modo, em coisas familiares — em estranhos parceiros do extenso limbo de onde emergem os fantasmas tecnológicos e operativos que continuam a habitar connosco. Esta é uma obsolescência que não depende somente da chegada de novos e diferentes *media* mas também de um regime de disfuncionalização que se estende até algumas das mais insuspeitas características dos dispositivos de mediação.

Na realidade, a obsolescência dos *media* é, antes de mais, um gesto de desactivação que os liberta para diferentes e inesperados usos, podendo, por esse motivo, ser incluída no leque alargado de estratégias que se ligam, numa perspectiva operativa, à presença do acaso na arte. Não parece possível provocar o acaso sem induzir a vertigem. E se apenas a alucinação associada a essa vertigem permite provocar a falha, a perturbação ou o erro que, de um ponto de vista experimental, constituem, quase sempre, a génese de uma artificialização do acaso, talvez se entenda melhor a ligação que aqui propomos entre experimentação, mediação e afecção, enquanto reactualização do interesse por aquilo que é desviante na ordem interna das coisas.

4.5. A arte, a técnica e a sua sombra: a inoperatividade dos *media*

> Cada tecnologia exprime-se ela própria na sua época como um *novo campo de forças*.
>
> Paul Virilio (2002: 92)

Pensar a tecnologia foi sempre pensar a sua sombra, o seu acidente[78]. Enquanto expressão última da técnica, a tecnologia obedece à chamada lei de Murphy, em virtude da qual *tudo aquilo que pode deixar de funcionar deixará em algum momento, fatalmente, de funcionar*. A natureza da técnica estará portanto mergulhada bem fundo no seu alter-ego acidental. Ambos, tecnologia e acidente, se encontram articulados como positivo e negativo de uma mesma realidade, como duas faces de uma mesma moeda ou, se quisermos, como o Dr. Jekyll e o Mr. Hyde do positivismo que a modernidade associou à tecnologia.

Há uma proporção cada vez maior da actividade tecnológica que serve apenas para resolver os problemas criados pela própria tecnologia, num processo circular e sem fim. Podemos até dizer que aquilo que constitui o motor do progresso tecnológico é a falibilidade dos sistemas, na sua dependência do erro e do acidente. Sendo esse um processo infinito, não se trata de encontrar soluções definitivas mas antes soluções provisórias, *pseudo-soluções*, havendo mesmo, num limite hipotético, um resíduo de problemas que escapará sempre a qualquer solução (Martins, 1997: 103). A dinâmica da tecnologia tem pois a

78. Diz-nos Paul Virilio, em entrevista a François Ewald: "L'accident est révélateur et prophétique. Il est ce qu'il faut affronter pour développer la technique. Dis-moi quel est l'accident, je te dirai quelle est la technique. Inventer un objet technique, c'est imaginer un accident spécifique: inventer le navire, c'est inventer le naufrage; inventer le train, c'est inventer le déraillement; inventer l'avion, le crash, et l'électricité, l'électrocution" (Ewald, 1995: 100).

particularidade de fazer os seus problemas proliferarem mais depressa do que as soluções, obrigando a um esforço crescente de apuramento tecnológico e científico. Para os dispositivos tecnológicos, tal como para os corpos biológicos ou sociais, a falha e o acidente têm um carácter ontológico, definindo as condições da sua própria sobrevivência.

O descontrolo da tecnologia corporizado no acidente é condição indispensável para um entendimento evolutivo da técnica e dos seus artefactos, na medida em que o seu potencial catastrófico, ao exigir a cada momento novas e mais cuidadas *invenções*, acaba por contribuir para o *avanço* da técnica. Por outro lado, a *razão moderna* quase sempre fez por esconder a sua sombra tecnológica, sobrevalorizando, numa popular visão prometeica — a que a estética não foi estranha — o papel do domínio técnico da natureza na emancipação da espécie humana[79]. Ora, como complemento e contraponto, queremos arriscar a hipótese de que, à sua maneira, a arte moderna — assim como muita da arte actual — revela também a intensa presença de uma visão fáustica da técnica, muitas vezes articulando estes problemas de forma contraditória[80]; ou seja, queremos dizer, de modo simples, que a arte tem servido como espaço crítico e de confronto da e com a técnica e as suas instrumentalidades. Talvez assim se compreendam melhor os procedimentos experimentais da arte moderna e as motivações da sua fixação nos *meios*. Talvez assim se decifrem alguns dos mistérios ligados à descoberta, através dos processos da arte, de um inconsciente tecnológico. Talvez assim se revele de modo mais nítido a razão de continuarmos a encontrar em muitos artistas uma cuidada atenção à

79. Utilizamos aqui os princípios de uma visão prometeica e de uma visão fáustica da técnica com base nos argumentos apresentados por Hermínio Martins no último capítulo de *Hegel, Texas e outros Ensaios de Teoria Social*: "Abreviadamente, a tradição prometeica liga o domínio técnico da natureza a fins humanos e sobretudo ao bem humano, à emancipação da espécie inteira e, em particular, das «classes mais numerosas e pobres» (formulação saint-simoniana). A tradição fáustica esforça-se por desmascarar os argumentos prometeicos, quer subscrevendo, quer procurando ultrapassar (sem solução clara e inequívoca) o niilismo tecnológico, condição pela qual a técnica não serve qualquer objectivo humano para além da sua própria expressão" (1996: 200-201). Ressalve-se ainda como Hermínio Martins defende que, ao contrário de certos estereótipos, a visão prometeica da técnica não se encontra comprometida "nem com o ideal do conhecimento científico total [...], nem com um projecto de domínio tecnológico universal da natureza", subscrevendo antes a impossibilidade de a tecnologia se afirmar como solução salvífica para todos os problemas do mundo.

80. Recordem-se alguns dos casos analisados no capítulo anterior, como August Strindberg ou Marcel Duchamp.

operatividade autónoma dos meios da arte, essa espécie de autonomia plástica da matéria, dos materiais e dos regimes procedimentais que lhes estão associados. Talvez se descubram depois as potencialidades de todas estas *mecânicas*, no âmbito do regime experimental das artes, para uma presença do acaso e do indeterminado na prática artística.

Antes de prosseguirmos, queremos pois propor uma breve reflexão sobre a possibilidade de vermos em muitas das operações da arte — na sua experimentação permanente em busca de novos e surpreendentes resultados, capazes, entre outras coisas, de revelar o corpo do *medium* — uma forte dependência em relação a um desejo quase lúdico de tornar inoperativos os seus *meios*.

Num dos capítulos de *Profanações*[81] (2005a), Agamben apresenta-nos algumas notas sobre o jogo e a sua relação com o sagrado e o profano, começando por nos lembrar que a consagração (*sacrare*) era a forma de retirar as coisas *da esfera do direito humano*[82], enquanto o acto da profanação as restituía *ao livre uso dos homens*, instituindo "a possibilidade de uma forma especial de negligência" que se pode considerar como "uma atitude livre e «distraída» — ou seja, livre da *religio* das regras — face às coisas e ao seu uso, às formas da separação e ao seu significado" (106). Importa-nos aqui verificar, secundando Agamben, como o jogo — que é, de acordo com o que vimos antes, uma estranha forma de articular o sagrado e o profano[83] — pode a seu modo implicar uma nova dimensão do uso, não de desleixo, já que o jogo requer uma participação implicada, voluntária e atenta, mas de *abandono ao curso das coisas*, algo que vemos como uma forma activa de negligência.

Procurando um exemplo entre os casos já estudados, remeta-se pois, sem mais, para as manchas de Alexander Cozens — as quais deviam ser feitas por

81. *Profanazioni,* no seu título original; o capítulo a que fazemos referência intitula-se "Elogio da profanação" (Agamben, 2005a: 103-133).
82. Questão que tem sido trabalhada amiúde por Agamben, sobretudo como forma de relevar a sua dimensão política, de Auschwitz a Guantánamo (ver, entre outros textos, o seu livro *Homo Sacer*, de 1995).
83. Também Agamben, seguindo Benveniste, diz que o "jogo não só provém da esfera do sagrado como representa, de certo modo, a sua subversão"; e, ainda, que o jogo despedaça a unidade entre o mito (que conta a história) e o rito (que a encena): "como *ludus*, ou jogo de acção, abandona o mito e conserva o rito; como *jocus*, ou jogo de palavras, anula o rito e deixa sobreviver o mito"; o jogo afasta-se pois da esfera do sagrado sem a abolir completamente (2005a: 107).

divertimento mas com certo grau de intenção, numa relação ambígua e contraditória entre, por um lado, o desinteressado, e até certo ponto negligente, abandono ao jogo e, por outro, a sua artificialização —, para se recuperar tudo aquilo que a arbitrariedade presente numa relação descomprometida e lúdica com as coisas nos ensina sobre as ligações entre o jogo e o acaso na arte, entre as mecânicas do jogo e as surpresas destinadas aos resultados de uma experimentação abandonada. Em antecipação dos argumentos que se seguem, lembrem-se pois aqueles momentos da experimentação estética em que apenas uma manipulação livre e dessacralizada dos dispositivos é capaz de produzir resultados inesperados e surpreendentes.

Agamben escolhe a imagem comum de um gato que brinca com um novelo para ilustrar, através do abandono ao jogo, o princípio da profanação e da desactivação de um uso. Ao jogar dessa forma, o gato transforma a sua actividade em meio puro, liberta o seu comportamento instintivo e esvazia-o da relação com um fim, esquecendo alegremente, no sentido lúdico dos seus movimentos, o objectivo final das suas acções. A sua actividade pode, por isso mesmo, "exibir-se como meio sem fim". Em suma: "a criação de um novo uso é, pois, unicamente possível para o homem desactivando um velho uso, tornando-o inoperativo" (2005a: 123), como tantas vezes acontece na arte em resultado do jogo e dos gestos repetitivos e profanatórios que lhe são próprios. A ideia de que se pode *jogar* livremente com o mundo e as suas coisas, a ideia de que se pode transformar livremente qualquer coisa num joguete é uma das características do abandono da arte ao seu jogo quase-ideal. Os objectos transformam-se assim em alguma coisa que se encontra já fora de qualquer compromisso utilitário ou instrumental, como é apanágio comum dos materiais e das matérias tanto do jogo como da arte.

Esse processo de desactivação de um velho uso, esse regime de inoperatividade, encontra algumas semelhanças com aquilo que, numa outra ocasião, o mesmo Agamben comentou a propósito dos brinquedos infantis, objectos com um uso tão particular que chegam a subtrair-se, com maior ou menor enigma, da realidade do quotidiano. O modo frenético como algumas crianças parecem querer conhecer os *segredos que se escondem* nos brinquedos, fazendo depender tal revelação do absoluto aniquilamento

funcional desses objectos, é uma imagem radical do processo de desactivação e inoperatividade que também caracteriza a experimentação estética.[84]

Para compreendermos todas as implicações do princípio da inoperatividade[85], teremos antes de reparar que aquilo a que Agamben chama dispositivo, numa actualização da genealogia do conceito na obra de Michel Foucault, é tudo o "que, de uma maneira ou de outra, tem a capacidade de capturar, de orientar, de determinar, de controlar e de assegurar os gestos, as conduções, as opiniões e os discursos dos seres vivos" (2006: 30-31)[86]. Para Agamben, a fase extrema do capitalismo contemporâneo é uma gigantesca acumulação de dispositivos, em que "não há um só instante da vida dos indivíduos que não seja modelado, contaminado ou controlado por um dispositivo" (34), No seu entender, só a profanação desses mesmos dispositivos poderá libertar-nos de um quadro tão extremo e sombrio. Pelo caminho, teremos de ultrapassar tanto

84. Agamben refere-se a uma memória de infância de Baudelaire: "Nas crianças que transformam uma cadeira numa diligência, naquelas que ordenam meticulosamente os seus brinquedos como num museu, sem lhes tocar, mas sobretudo em todas as outras que, seguindo "uma primeira tendência metafísica", querem pelo contrário "ver a sua alma" e, com esse fim, lhes dão voltas nas mãos, os abanam, os atiram contra a parede e, finalmente os esventram e os reduzem a pedaços [...], [Baudelaire] vê o emblema da relação, mistura de impenetrável alegria e de estupefacta frustração, que está na base tanto da criação artística como de toda a relação entre o homem e os objectos" (Agamben, 1977: 109).

85. *Inoperosità* no original italiano. Em alternativa a *inoperância* ou *inoperacionalidade* utilizamos aqui o termo *inoperatividade*, seguindo a tradução proposta por António Guerreiro na sua introdução à conferência de Giorgio Agamben na Fundação de Serralves, no Porto, em Junho de 2007.

86. Acompanhamos aqui um pequeno texto de Giorgio Agamben, intitulado *Che cos'è un dispositivo?* (2006), onde o autor italiano procura traçar a genealogia do conceito de dispositivo na obra de Foucault — convocando também, indirectamente, o dispor ou pôr à disposição da *Gestell* de Heidegger (1953: 19ss) — , para propor depois a sua própria definição para o problema e, a partir dela, sugerir uma forma de devolver aos dispositivos a sua capacidade de subjectivação. Sobre o dispositivo em Foucault ver também "Qu'est-ce qu'un dispositif?" (1989), de Deleuze. Aí se identifica o lugar central na obra de Foucault dos dispositivos disciplinares da modernidade, como arqueologia de um mundo em desaparecimento, aos quais se opõem os processos de subjectivação a que aqueles se sujeitam e que lhes permitem constituir-se, por isso mesmo, como modo de resistência à dominação, como linha de fuga. Tais linhas de subjectivação em Foucault são modos de produzir subjectividade num dispositivo, algo que não se deve confundir com qualquer retorno ao sujeito, antes se afirmando, de acordo com Deleuze, como a constituição de novas possibilidades de vida. Contudo, ao mesmo tempo que nos recorda como as disciplinas descritas por Foucault são antes de mais "a história daquilo que vamos deixando pouco a pouco de ser", Deleuze antecipa um futuro que será o dos dispositivos de controlo; um futuro que se realizou entretanto e que já não é o dos dispositivos disciplinares fechados, mas que, ao invés, pertence a uma nova classe de dispositivos de controlo que actuam em regime aberto e contínuo. Deleuze faz, por isso, apelo à produção de subjectividade como resistência a essa dominação, recordando, a seu modo, como novas enunciações e novos poderes pedem novas formas de subjectivação; do carácter problemático deste modelo de resistência (na sua ambição transgressora e de ruptura) fizemos já antes eco.

as visões simplistas que propõem a destruição *tout court* destes dispositivos, como essas outras, talvez ainda mais ingénuas, que sugerem que o problema se resolverá através da sua justa utilização. A resposta passará antes por restituir ao uso comum aquilo que foi apanhado e separado pelos próprios dispositivos.

É pois sombrio o retrato que o filósofo italiano traça das sociedades contemporâneas, onde encontra o corpo social mais dócil de que há memória e nas quais, paradoxalmente, os dispositivos que trabalham essa docilidade *dessubjectivada* são também uma ameaça para os governos e para o poder. Não porque contenham um potencial revolucionário, mas tão-só porque, aos olhos da autoridade, têm a capacidade de transformar cada indivíduo num terrorista (ver 2006: 48-49). Daí a urgência da profanação dos dispositivos, única forma de iluminar "esse ingovernável que é ao mesmo tempo o ponto de origem e o ponto de fuga de toda a política" (50).

Aliás, regressando ao texto de *Profanações*, a questão que Agamben trata na parte final é precisamente a apropriação por parte do poder dos meios puros libertados pela profanação. O poder já não procura os meios para a prossecução de um determinado fim (a propaganda, por exemplo), mas sim a neutralização dos meios puros (e desse meio puro por excelência que é a linguagem). Este é o papel dos dispositivos mediáticos, que têm por objectivo a neutralização do poder profanatório dos meios puros, impedindo que estes revelem a possibilidade de um novo uso. Agamben conclui então que "é continuamente necessário arrebatar aos dispositivos — a todos os dispositivos — a possibilidade de uso que estes capturaram", pelo que "a profanação do Improfanável é a missão política da próxima geração" (2005a: 133).

Sabemos pois como até mesmo a profanação dos dispositivos se vê amiúde confrontada com o improfanável em que as indústrias contemporâneas do entretenimento e dos *media* se especializaram, ao capturarem a todo o momento a própria profanação como coisa sua. A difícil relação entre as várias instâncias da mediação, da arte à comunicação, tem, em parte, origem nesta extraordinária capacidade de captura revelada por alguns dispositivos hegemónicos, que se mostram capazes de neutralizar qualquer profanação, qualquer desvio.

É esta construção do improfanável pelo poder e pelos seus dispositivos

mediáticos aquilo que permite problematizar as noções de obsolescência e desactivação operativas tal como as queremos apresentar. Ao mesmo tempo, será indispensável sublinhar que esse princípio de uma profanação dos *media* (meios) — a obsolescência é uma das vias para essa profanação mas os princípios do erro, da deriva ou da desregulação serão outras — é também questionado pela construção da esfera do improfanável que esvazia os gestos da arte, assim obrigada a reinventar a cada momento o seu espaço e as suas acções para poder sobreviver. A ideia de uma indústria cultural que não admite a existência de quaisquer margens, tudo incorporando na sua voragem, é a imagem desse improfanável. Glosando Agamben, diremos que *a missão política da arte que há-de vir é a profanação desse improfanável*.

Docilmente desviado para servir os propósitos deste trabalho, o conceito de inoperatividade, depois de enquadrado pelos dispositivos próprios da mediação, servir-nos-á como revelador da força da obsolescência disfuncional dos *media* da arte. Só a obsolescência, como resultado da desactivação de um velho uso, é capaz de acordar os fantasmas dos *media*, emancipando estes últimos, através dessa inoperatividade, da necessidade de servirem um fim ou exibirem as suas qualidades superficiais. A inoperatividade liberta o inconsciente dos *media*, no sentido em que permite que estes exponham aquilo que de mais profundo têm para revelar. Se a plasticidade é forma de subjectivação, talvez isso a aproxime desta profanação dos *media* pela arte. No território da mediação, a profanação própria da arte é experimentação plástica e cega dos seus meios e por isso mesmo um factor acrescido de indeterminação nos seus resultados. Curiosamente, se definimos o acaso da arte como um acaso operativo, diríamos que, neste particular, tal acaso se definiria melhor como algo que, não deixando de ser operativo, depende desses gestos experimentais que desactivam os seus *media*, que geram a inoperatividade, a disfuncionalidade e a obsolescência.

Uma operatividade inquestionada e inquestionável dos *media*, no sentido de uma sua actualidade, ligando os seus meios aos seus fins, não serve habitualmente ao campo da prática artística. Com um novo regime dos dispositivos, em que da disciplina passámos ao controlo, em que de um regime fechado e rígido passámos a um regime aberto e contínuo, também a arte se viu confrontada com novos desafios. A modernidade identificou os regimes disciplinares como

o alvo a abater. O museu, o autor, as disciplinas e os géneros artísticos foram contestados e vistos como dispositivos de dominação. Hoje, o(s) dispositivo(s) que confrontam a arte é (são) mais insidioso(s), revelando a par e passo a sua natureza ubíqua. E a tecnologia, quer na sua ideia totalizadora quer ainda como modelo inescapável da medialidade contemporânea, é parte essencial deste emergente e global dispositivo de dispositivos, como vimos.

Apesar de todas as reservas que já pusemos à ideia de criação de uma alternativa *menor* aos *media* dominantes, parece-nos importante considerar a equiparação do processo de desactivação do dispositivo que caracteriza os *media*[87] a um processo de subjectivação. Aliás, a profanação de um *medium* — dos *media* — é muito mais do que a sua desactivação técnica ou funcional. A desejada inoperatividade dos *media* resultará sempre numa redescoberta da própria natureza da mediação. No que à arte diz respeito, semelhante reapropriação não se fará sem os *media* nem sem a aceitação de tudo aquilo que estes nos têm para oferecer, não só no sentido da sua actualidade mas também de uma sua arqueologia.

87. Ou, dito de outro modo, a desactivação dos *media* na sua qualidade de dispositivos articulados entre si.

4.6. Obsolescência, inoperatividade e indeterminação: duas análises

> When they become obsolete, forms of communication become an index of an understanding of the world lost to us.
>
> Stan Douglas[88]

Tal como vem sendo considerada no campo da arte, a obsolescência é em geral associada a uma arqueologia do que se encontra já fora-de-moda, a uma tentativa de olhar para os *media* através da sua história, em busca de uma operatividade que possa escapar à mediação intensiva de uma actualidade desses mesmos *media*[89]. Ao que parece, é esse entendimento arqueológico que podemos encontrar, por exemplo, na persistência da singular presença física dos aparatos de projecção ligados a uma recuperação da película cinematográfica, na recorrente utilização do diapositivo e dos velhos processos da fotografia analógica ou, de um modo mais geral, na sobrevivência e reactivação estética de outros dispositivos técnicos que se viram em algum momento ultrapassados nos favores de uma mediação massificada. Nesse âmbito normativo de uma obsolescência que vem sendo aceite e incorporada pelo sistema das artes, repare-se, entre outras, nas obras de James Coleman, Stan Douglas, William Kentridge, Allan Sekula, Tacita Dean ou Christian Marclay[90], para se perceber como essa arqueologia do obsoleto se tornou, para muitos artistas, um verdadeiro método, não se detendo apenas no *suporte tecnológico* das obras mas estendendo-se

88. Em conversa com Diana Thater, 1997 (in AAVV, *Press Play: Contemporary Artists in Conversation,* 2005: 135-149; p. 137 para esta citação)*:* "Quando se tornam obsoletas, as formas de comunicação tornam-se um índice de um entendimento do mundo que perdemos".

89. Para uma boa síntese da força operativa de uma arqueologia dos *media*, ver Hal Foster em *Art Since 1900* (2004: 676).

90. Por facilidade de argumentação, limitamo-nos a indicar aqui nomes que vêm sendo associados, quase canonicamente, por diversos autores (ver, entre outros, Krauss e Foster) a esta descoberta da obsolescência tecnológica pelas artes plásticas.

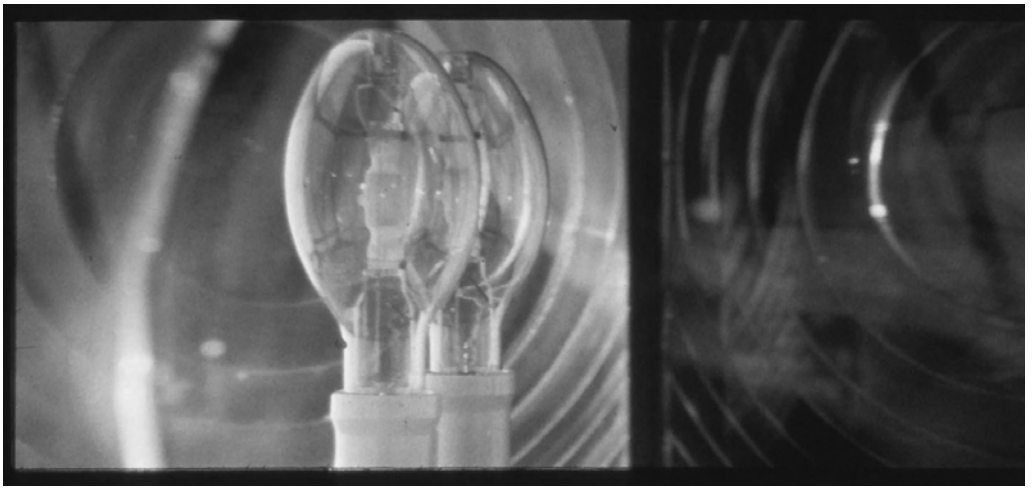


Fig. 9 — Tacita Dean, *Disappearance at Sea,* 1996, filme anamórfico em 16mm, 14'.

também ao seu olhar sobre o mundo[91]. Não sendo fácil delimitar as motivações que conduzem a esta aproximação ao obsoleto, podemos contudo imaginar que dependem, em grande parte, de um questionamento da função dos *media* e da sua operatividade em diferentes contextos. Com efeito, as recentes e repetidas mudanças dos modelos tecnológicos que regem a mediação, em ciclos cada vez mais apertados, permitem a coexistência e o confronto entre diferentes eras mediais. A chegada de novos *media* não varre de vez com aqueles que os precederam, apenas leva a uma distinta arrumação dos seus usos e da sua operatividade em diferentes contextos, como se percebe por essa recuperação de velhos *media*, outrora novos, a que vamos assistindo no território das artes plásticas.

O batimento sincopado de som e luz tão característico das máquinas de projectar película de 8, 16 ou 35 mm e o som, também ritmado, dos já descontinuados *Kodak Ekatapro* ou *Ekatalite*, ou dos ainda mais antigos *Kodak Carousel*[92], são hoje uma constante nos museus, galerias e grandes bienais.

91. Aqui poderíamos destacar, de entre os artistas referidos, Tacita Dean, com as suas recuperações de sonhos e utopias mal sucedidos ou esquecidos pela história. Pensamos, por exemplo, em trabalhos como os filmes em 16 mm *Girl Stowaway* (1994), *Disappearence at Sea* (1996), *Disappearence at Sea II* (1997) ou a série *Bubble House* (1999).

92. Projectores de diapositivos com um tambor circular horizontal, muito utilizados em projecções sincronizadas e/ou em *loop*. Apesar da sua popularidade em alguns meios restritos, ou justamente por causa dela, a Kodak descontinuou em definitivo este produto, nas suas diferentes versões, em 2004, o que torna a sua manutenção cada vez mais difícil.

Num primeiro momento, o regresso da película e do diapositivo, entre outros *media* de antanho (ou nem tanto), criou um efeito surpreendente, obrigando as instituições a recuperarem desesperadamente os equipamentos que se encontravam abandonados a um canto. Ao mesmo tempo, várias obras de artistas das décadas de 1960 e 70, umas mais esquecidas do que outras, voltaram a ver a luz, literalmente. Entretanto, esse efeito foi-se desvanecendo e quase se pode dizer que o carácter reactivo dessa recuperação se perdeu. Não só há uma noção de *estilo* associada à utilização desses meios por certos artistas contemporâneos como todo o aparato cénico se transformou em algo de tranquilizador, familiar e nostálgico[93], por vezes mesmo num fenómeno de moda, comprovando como os curtos ciclos da reapropriação pelo improfanável não dão tréguas.

Os artistas tiram partido da obsolescência dos *media* com diferentes objectivos. Muitas vezes, trata-se apenas de recuperar o controlo dos processos, num ambiente tecnológico como o actual, excessivamente marcado pelas regras ditadas pela indústria. Noutras alturas, essa opção resulta da necessidade de ultrapassar uma pirotecnia e uma histriónica próprias daquilo que é novo, porque em parte só aquilo que se torna obsoleto, no sentido de que já não responde a uma exigência de actualidade, se pode tornar operativo. Todavia, aceitar e incorporar a obsolescência traz consigo outros problemas. Trabalhar com uma tecnologia obsoleta significa amiúde que o grau de especialização e dependência aumentam proporcionalmente ao seu envelhecimento. Esse efeito é ainda mais relevante sob a influência das tecnologias digitais, nas quais *hardware* e *software* se sujeitam a intensos ritmos de crescimento e actualização, ao ponto de a sua operacionalidade se poder tornar impossível, por incompatibilidade entre diferentes gerações de dispositivos ou, mais radicalmente, devido àquilo que é talvez a sua derradeira obsolescência: a morte dos *media*.

Por tudo o que o que acabámos de expor, este é o momento certo para lembrar como, à margem do discurso mais oficial sobre a descoberta da obsolescência que vem sendo ensaiada por algumas das práticas artísticas contemporâneas, têm surgido outras hipóteses de trabalho que nos permitem ganhar

93. Com a curiosidade de se tratar de uma nostalgia indirectamente induzida, sobretudo para uma geração mais recente de artistas para a qual alguns desses dispositivos aparecem como a recuperação nostálgica de um mundo tecnológico e medial que não poderia nunca ter sido o seu.

distância crítica, situando o problema em toda a sua complexidade. Na verdade, parece-nos pouco, como já terá ficado claro, reduzir a questão da obsolescência às oposições entre velho e novo, entre resistência e dissolução, entre autonomia e sujeição, entre liberdade e rendição; em especial porque, desse modo, a obsolescência vai sendo colocada, na linha de pensamento protagonizada por Krauss, na perspectiva exclusiva de uma história diferencial da medialidade na arte.

Não será, pelo menos em parte, a ausência de uma reflexão sobre a aceleração na recomposição, substituição e decadência dos *media* a precipitar a difícil relação da prática artística com a medialidade que lhe é intrínseca? Com efeito, *outras* histórias há — inevitavelmente entrelaçadas com as narrativas da arte, mas nem sempre objecto da atenção necessária, da história dos *media* à história da técnica, da cultura dos *media* à arte dos *media* — que revelam um distinto entendimento da obsolescência, já não na perspectiva exclusiva dos *media* da arte mas no âmbito mais alargado da mediação. Da noção de *media variáveis*[94] aos *media imaginários* de Eric Kluitenberg[95], dos *dead media* de Bruce Sterling[96] à *remediação* de Bolter e Grusin[97], da específica *arqueologia dos media* proposta por Erkki Huhtamo[98] à *variantologia* de Siegfried

94. Consultar o sítio <http://variablemedia.net/>, onde se pode ler, em jeito de apresentação do projecto e da noção de *variable media*: "For artists working in ephemeral formats who want posterity to experience their work more directly than through second-hand documentation or anecdote, the variable media paradigm encourages artists to define their work so that the work can be translated once its current medium is obsolete.¶This requires artists to envision acceptable forms their work might take in new mediums, and to pass on guidelines for recasting work in a new form once the original has expired". Em directa ligação com este projecto, ver também a publicação *Permanence Through Change: The Variable Media Approach/L'Approche des médias variables: La permanence par le changement* (Depocas *et al*., 2003), onde se podem perceber as diferentes implicações para a arte da natural degenerescência dos seus *media*, não apenas na perspectiva da sua conservação e exibição mas também da sua produção.

95. Ver *Book of Imaginary Media: Excavating the Dream of the Ultimate Communication Medium* (2006), com edição de Eric Kluitenberg.

96. Ver <http://www.deadmedia.org/>; assim como, a título de introdução, a entrevista "Dead Media Project: An Interview with Bruce Sterling" (Bak, 1999) ou a recente contribuição de Sterling para a colectânea *Book of Imaginary Media*, esclarecedoramente intitulada "Media Paleontology" (Kluitenberg, Ed., 2006: 57-73).

97. Ver, uma vez mais, *Remediation: Understanding New Media* (1999).

98. Ver, como introdução, "From Kaleidoscomaniac to Cybernerd: Towards an Archeology of the Media" (1994) ou "Resurrecting the Technological Past: An Introduction to the Archeology of Media Art" (1995), este último com tradução para português, na *Revista de Comunicação e Linguagens*, nº 28 (Tendências da cultura contemporânea), Outubro de 2000.

Zielinski[99], entre outros, há toda uma série de questionamentos recentes da inevitável obsolescência dos *media* que olham sem receio para o confronto entre o velho e o novo, encontrando tantas vezes o novo no velho para melhor compreender o velho no novo. O que nos ensina a arqueologia dos *media*, em todas as suas implicações, é que estes devem ser pensados tendo em conta o seu carácter cíclico e recorrente, por oposição ao desenvolvimento linear e cronológico subjacente ao seu ideal histórico. Os ensinamentos de uma arqueologia dos *media* são pois fundamentais para uma crítica a todos os modelos que se sustentam numa clara divisão entre um antes e um depois, um novo e um velho. No entanto, a própria arqueologia dos *media*, tal como é encarada por alguns dos autores referidos, não deixa de continuar demasiado refém da pretensa especificidade dos problemas daquilo que se designa, no geral, como tecnocultura ou, de um modo mais específico, como arte dos *media*, categoria que deve justamente ser questionada.

Se a um modelo exclusivista e mais oficial — aqui abordado a partir de Rosalind Krauss —, que defende a actualidade estética da obsolescência preso ainda da retórica modernista do *medium*, acrescentarmos essas outras propostas que não recusam pensar o espectro alargado dos *media*, por mais ameaçadores que estes possam ser, talvez se obtenha então um quadro mais completo para a compreensão do papel e da importância para a arte dessa obsolescência dos *media*. Os discursos antagónicos de defesa de uma pós-medialidade — de um lado a retórica exclusivista da arte e dos seus media diferenciais e, do outro, a retórica abrangente dos novos media, da tecnologia e da comunicação —, ao encontrarem-se finalmente num mesmo plano, completam-se como realização do plural singular da arte a que já aludimos e sem o qual o complexo espectro da prática artística contemporânea não poderá ser compreendido.

A experimentação da arte não se faz sem os seus *media*, mas parece difícil escolher o seu passado unicamente como refúgio ou reserva crítica dos receios face ao que há-de vir, até porque não há refúgios seguros ou permanentes e,

99. **Ver, por exemplo,** *Variantology 1: On Deep Time Relations of Arts, Sciences and Technologies* (Zielinski e Wagnermaier, eds, 2005) ou as suas sequelas *Variantology 2* e *Variantology 3*; ver também *Archäologie der Medien: Zur Tiefenzeit des Technischen Hörens und Sebens* (Zielinski, 2002), tradução inglesa *Deep Time of the Media: Toward an Archaeology of Hearing and Seeing by Technical Means* (2006).

como vimos, a esfera do improfanável virá mais tarde ou mais cedo a esvaziar os gestos da arte. Somente a sua reinvenção permanente, como um mutante, lhe permitirá escapar ao abraço fatal que esse esvaziamento representa. Apenas mergulhando de olhos fechados nos *media*, procurando compreendê-los como eles são, conseguiremos *profanar esse improfanável*, uma e outra vez. Semelhante empreendimento só será possível se deixarmos de encarar aquilo a que convencionámos chamar, de um lado, *arte contemporânea* e, do outro, *arte dos media* (*media art*) como duas histórias que concorrem entre si, passando a considerar, em alternativa, que essas histórias são agora, para o bem e para o mal, uma mesma história, uma mesma realidade.[100]

Não se julgue, no entanto, que este é um problema novo. Encontra-se, é certo, amplificado pela recente aceleração tecnológica mas os seus sinais detectavam-se já no surrealismo, por exemplo, com a sua aproximação ao arcaico, ao estranho e ao maravilhoso que aí se associavam a um passado tecnológico, às coisas obsoletas. Tratar-se-ia de uma forma de nos ligar, "através do irracional, com o outro lado do progresso, com os seus destroços, os seus detritos, com o seu refugo", transformando a ideia do *progresso como obsolescência* numa arma poderosa contra a uniformidade tecnológica de um mundo do qual o tempo parece ter sido eliminado (Krauss, 1993: 34). Se tanto Benjamin como Adorno foram, a seu tempo, capazes de ver o modo como a obsolescência contribuiu, no surrealismo, para uma recuperação do passado, em parte como forma de confrontar o presente e a fetichização da mercadoria[101], podemos talvez acrescentar que cada convulsão técnica traz para a arte novos e diferentes

100. Ver o painel de discussão "Media Art Undone", incluído no programa do festival *Transmediale 07* (Berlim, Fevereiro de 2007); transcrição disponível em < http://www.mikro.in-berlin.de/wiki/tiki-index.php?page_ref_id=1>.

101. Ver "Der Surrealismus" (1929), de Walter Benjamin, onde se lê que "o surrealismo se pode vangloriar de uma surpreendente descoberta": ter sido o primeiro a perceber as energias revolucionárias que se libertam daquilo que já envelheceu, como "as primeiras construções em ferro, nos primeiros prédios industriais, as primeiras fotografias, os objectos que começam a desaparecer, os pianos de salão, as roupas de há cinco anos, os lugares de reunião mundana quando eles começam a passar de moda". De um modo entusiasmado, que mais tarde viria a refrear, Benjamin escreveu ainda: "Antes destes videntes e adivinhos, ninguém viu como a miséria, não apenas a miséria social, mas do mesmo modo a miséria arquitectónica, a miséria dos interiores, os objectos escravizados e escravizantes, basculam no nihilismo revolucionário. [...] A astúcia [...] consiste em substituir ao olhar histórico lançado sobre o passado um olhar político" (1929: 119-120). Sobre esta questão ver também "Rückblickend auf den Surrealismus" (1956), de T. W. Adorno, onde se encontrará uma perspectiva mais crítica e distanciada sobre o surrealismo, mas continuando a destacar-se o papel central da obsolescência tecnológica para as suas práticas.

entendimentos da actualidade do obsoleto, assim renovando e desfazendo, à vez, as esperanças na força que se liberta daquilo que se gastou com tempo e/ou com o uso.

Em suma, para muitos artistas a obsolescência dos *media* é hoje uma vantagem funcional. Até certo ponto, podemos dizer de um *medium* que quanto mais obsoleto, mais operativo, no sentido experimental da prática artística, que frequentemente precisa de se *desfascinar* primeiro para poder depois tirar pleno partido da técnica; ou, seguindo a conhecida fórmula de Hollis Frampton, dizer também que *nenhuma actividade se pode tornar uma arte até que a sua época própria tenha terminado, fazendo-a cair em total obsolescência*[102]. A obsolescência será assim um modo de afirmar que a experimentação só é possível fora de qualquer fascínio pela novidade. Mas esta tendência é, como sabemos, traiçoeira. A obsolescência como método só parcialmente pode ser vista como forma de resistência. Em movimentos cíclicos, até o obsoleto é reabsorvido como novidade. Deveremos por isso acrescentar que a experimentação de que falávamos se deve libertar não só do fascínio pelo novo como da nostalgia pelo seu passado, que é uma outra forma de impor a ditadura do novo.

Esta é, ainda assim, apenas uma das faces da obsolescência.

*

Percebeu-se já que temos vindo a utilizar de forma ambígua as ideias de inoperatividade e obsolescência dos *media*. De facto, sejam os *media* profanados

102. "What I am suggesting, to put it quite simply, is that no activity can become an art until its proper epoch has ended and it has dwindled, as an aid for survival, into total obsolescence" (Frampton, 1971: 112). Para além de "For a Metahistory of Film: Commonplace Notes and Hypotheses", texto do qual retirámos esta passagem, ver também "The Invention Without a Future" (conferência de 1979, publicada em 2004). Nestes textos Frampton discute aquilo que, na perspectiva da sua anunciada obsolescência, se pode considerar o *futuro passado* do cinema. No texto de 1971 o cinema aparece como o último sobrevivente da *Era da Máquinas* — "Cinema is the Last Machine" (113) —, sugerindo Frampton que o momento em que o cinema conheceu a sua obsolescência foi também aquele em que tombou para o lado da arte. Repare-se pois como a discussão de Frampton é importante para contextualizar a hipótese de Krauss sobre a obsolescência e a operatividade dos *media*, em especial porque é em parte no confronto entre o cinema e o vídeo que os seus argumentos se desenham (ver, uma vez mais, Krauss, 1999a). O modo como hoje as tecnologias digitais tomaram conta do cinema poderia trazer-nos outros desenvolvimentos para a análise destas questões. No entanto, essa seria uma outra discussão, já fora do âmbito deste trabalho.

pelo tempo ou pelo uso, em qualquer dos casos o resultado é sempre uma inoperatividade que os transforma em coisa obsoleta, no sentido preciso da coisa que caiu em desuso, que se tornou arcaica ou ultrapassada e que, por isso, se vê depreciada na particular e exigente economia dos *media*. Paradoxalmente, as qualidades que lhes permitem transformar-se noutra coisa advêm dessa inadaptação a um tempo que é o da actualidade. Há, pois, uma dimensão autopoiética nesse movimento de retroversão mediante o qual os *media* são maquinalmente dirigidos por um desejo de abolição. Trata-se de uma alteridade pela qual os *media* se sentem atraídos, sendo a emergência da sua inoperatividade conduzida muitas vezes pela avaria, a catástrofe ou a morte. É este o ser-outro da sombra dos *media*. A sombra do erro, do acidente e da falha, numa formulação que inverte a negatividade que frequentemente se atribui à tecnologia. A ruptura que aqui propomos não é apenas formal mas ontológica, implicando uma abertura à complementaridade, à surpresa e à desregulação[103].

A cada novo movimento de incorporação, o uso da tecnologia — do qual, historicamente, a arte também participa[104] — representa quase sempre um papel tranquilizador, domesticador e disciplinador. De modo semelhante, uma tecnologia tornada obsoleta pode revelar-se apaziguadora face à estranheza deslocada e inquietante de novos *media* e de novos regimes de mediação. Mas há também um carácter enganador nos aspectos tranquilizadores de uma obsolescência dos *media*. Se, por um lado, esses *media* se revelam familiares, transmitindo por isso uma certa segurança, por outro, talvez causem um efeito de estranhamento, semelhante ao *unheimlich,* o sentimento de algo ameaçadoramente estranho de que nos falava Freud (1919). Esta hipótese permite-nos somar um outro nível de leitura à ideia de uma inoperatividade (com o seu fascínio desfascinado) que se liberta da disfuncionalização e obsolescência dos *media*. Aliás, poderemos mesmo questionar até que ponto não será na familiaridade que caracteriza a inoperatividade dos *media*, na sua obsolescência, que se esconde uma espécie de inconsciente tecnológico mais profundo — uma espécie de topologia acidental, disfuncional e, por conseguinte, estranha

103. Elaboramos aqui à distância a partir do conceito de *heterógenese maquínica* de Félix Guattari (ver *Chaosmose,* 1992, em especial pp. 53-84); voltaremos a esta questão no próximo capítulo.
104. Veja-se Petran Kockelkoren em *Technology: Art, Fairground and Theatre* (2003), onde se descreve o carácter cíclico dos movimentos de incorporação da tecnologia e se confirma o papel da arte e do entretenimento nos processos disciplinadores do corpo e da mente.

e inquietante — que acaba por se constituir como contrafluxo à superficialidade que assombra os *media* e a mediação.

**

Aqui chegados, não temos como prosseguir sem introduzir alguns casos de estudo que nos possam ajudar a verificar na realidade da prática artística a prevalência de uma inoperatividade dos *media*, não apenas como reinvenção da arte e dos seus *media* mas sobretudo, no quadro mais restrito da nossa discussão, como contributo para uma incorporação do indeterminado nos processos da arte.

Os dois casos que analisaremos de seguida poderão dar-nos uma perspectiva inclusiva, de acordo com os princípios da inoperatividade dos *media*, de algumas das modalidades de reapropriação da tecnologia e dos seus usos como indutores da presença do acaso na prática artística. De entre as várias possibilidades que se nos ofereciam, escolhemos Christian Marclay e o colectivo Jodi, em parte porque as suas obras se movem entre diferentes *media* e diferentes plataformas de actuação, assim revelando vários dos rostos, por vezes divergentes na sua recuperação da *techné*, do espectro alargado das práticas artísticas actuais.

A obra de Christian Marclay[105] poderia, por si só, dar-nos uma imagem da presença na arte de uma pulsão para a inoperatividade dos *media*, com a vantagem de se mover, em simultâneo, entre o questionamento arqueológico desses *media* e a exploração da sua disfuncionalidade operativa. Logo com as suas primeiras experiências performativas[106], ainda como estudante do Massachusetts

105. N. 1955.

106. Christian Marclay em entrevista: "I started using records because I didn't know how to play an instrument, but I wanted to perform. I started as a singer, using my voice with minimal lyrics, kind of talking, singing or screaming. That was with my band, *The Bachelors, even*, a duo using a guitar, voices, and background tapes. When I made the tapes I would use records, skipping records and things like that. Later, instead of using tapes, I started to use the actual records. I used them like an instrument, and could adapt my playing to a live situation, it allowed for a lot more freedom and spontaneity than tapes" (Seliger, 1992). E ainda, numa outra entrevista: "Kurt [Henry] and I eventually formed the band *The Bachelors, even*. We did some performances that involved destroying televisions with a bowling ball, not just songs. [...] Then, in a kind of Beuysian way, we displayed the relics of these performances as our art [and] as part of our final project at Mass Art, and got away with it" (Kahn, 2003).



Fig. 10 — Christian Marclay [à esquerda], *performance* com Elliot Sharp, 1983, Ski Lodge, Nova Iorque.

College of Art, no final dos anos 1970 **[fig. 10]**, Marclay iniciou um trabalho pioneiro na atribuição de uma real plasticidade à matéria sonora, cruzando o som e a objectualidade dos artefactos tecnológicos ligados à sua reprodução. No fundo, Marclay mais não fez do que dar corpo a uma tendência que se tornaria depois habitual — sobretudo a partir da década de 90, quando muitos artistas plásticos transferiram a sua actividade para as fronteiras instáveis entre os territórios do som e da imagem, do som e do objecto — e que vem na continuidade da história de contaminação entre as artes a que temos aludido.

No entanto, a aproximação de Marclay a esses novos espaços de acção aconteceu antes da explosão potenciada pelo digital — que trouxe consigo a possibilidade instrumental de reduzir ao mínimo as competências específicas exigidas para trabalhar com o som, pelo menos no que respeita à execução de uma série de operações básicas, e facilitou, com as suas ferramentas WYSIWYG[107], o paradoxal encontro entre os sons e a respectiva visualização[108]. Marclay começou a trabalhar no tempo do vinil, estabelecendo a ponte entre o som e as artes plásticas mais por via da materialidade dos artefactos em jogo

107. *What You See Is What You Get*, que aqui poderia ser transformado num *What You See Is What You Ear*...

108. A utilização de tais interfaces contribui fortemente para que os artistas plásticos (treinados para trabalhar no domínio da visualidade) sintam uma inesperada familiaridade ao manipular as *representações visuais dos sons* que se materializam nos monitores dos seus computadores. Pode-se dizer da imagem que esta é, agora, literalmente, som. É pois essa imagem aquilo que se estica, encolhe, corta ou cola para obter as desejadas (ou indesejadas) correlações entre imagem e som. A notação musical convencional nada tem a ver com esta realidade. Se aí as acções sobre a escrita só se realizam plenamente com a interpretação do músico (nada acontece, de facto, à música se rasgarmos uma pauta), já com a manipulação das representações visuais de um som digital, de acordo com o regime numérico de transcodificação a que este se sujeita, obtemos um efeito (potencial ou real) imediato na natureza do próprio som.

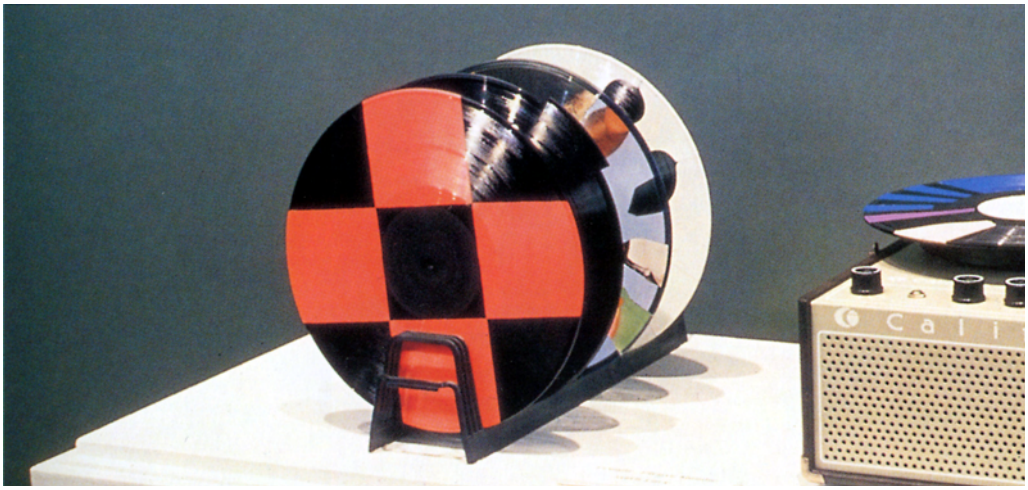


Fig. 11 — Christian Marclay, *Recycled Records*, 1983-86, discos de vinil colados e alterados, gira-discos, dimensões variáveis.

(o gira-discos, o disco de vinil, a fita magnética) do que através da plástica mais abstracta do digital.

Note-se que, reciprocamente, também muitos emigrados de outras artes passaram a explorar o esvaziamento das competências técnicas que as artes plásticas requisitavam. Nesse sentido, o fenómeno de aproximação entre o som e a imagem, entre o som e a sua potencial plasticidade, é apenas um capítulo mais da história a que também pertence o trânsito medial de Broodthaers, no seu reconhecimento de que, embora não fosse *bom em nada*, poderia encontrar uma oportunidade alternativa no esvaziamento das especificidades técnicas das artes. Aliás, Marclay diz que a sua opção pela apropriação e reutilização de sons gravados derivou, num primeiro momento, da sua inabilidade para tocar instrumentos ou até cantarolar uma melodia (Marclay e Snow, 2000). Curiosamente, esta confissão resultou num mergulho na materialidade dos *media*, ao ponto de podermos considerar que, afinal, o esvaziamento técnico a que aludíamos não é mais do que a possibilidade de revelação de outras e insuspeitadas características dos *media*, e que só um estranho, um emigrado, poderia descobrir. Sendo, em parte, uma recusa da especificidade medial, a forma de trabalhar de Marclay é um abandono aos *media* e a tudo aquilo que eles têm para nos oferecer, na surpresa, autonomia e indeterminação da sua materialidade, aquela que se exprime através das suas potenciais falhas e interrupções.

Uma catalogação mais restrita da obra de Marclay associa-a à tradição da

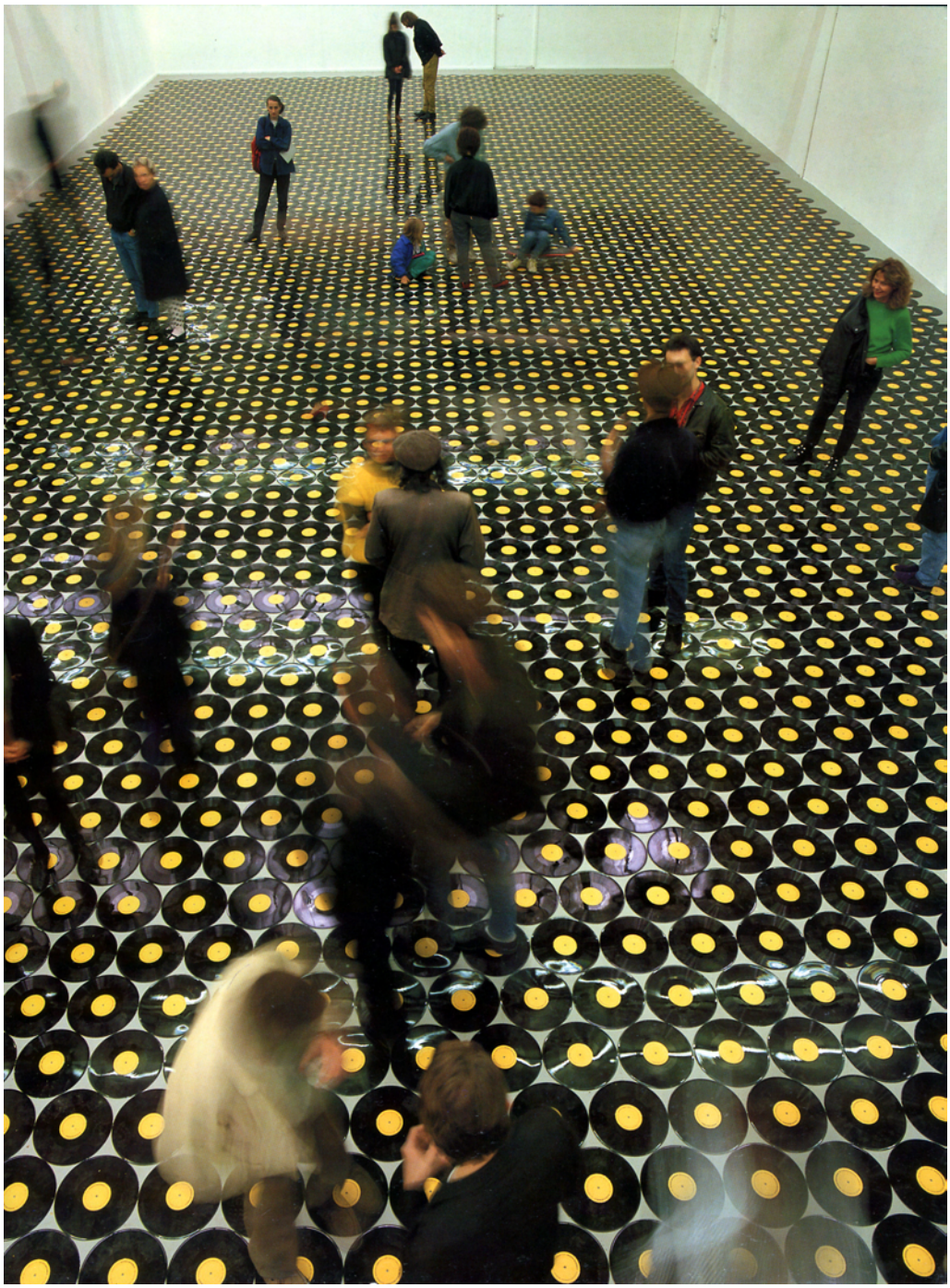


Fig. 12 — Christian Marclay, *Footsteps*, 1989, 3.500 discos de vinil de 12'' impressos de um só lado, dimensões variáveis, Shedhalle, Zurich.

colagem, ao *cut-up* e àquilo que designamos hoje como *sampling*, numa mistura entre a herança das vanguardas artísticas e as experiências da cultura popular, como o próprio não se cansa de referir[109]. Ao mesmo tempo, a sua persistente utilização do gira-discos[110] como instrumento de improvisação ao longo dos últimos 30 anos tornou-o, à vez, um dos pioneiros de uma nova cultura performativa em emergência, um explorador dos segredos e promessas da obsolescência tecnológica e, finalmente, uma referência para todos aqueles que, em anos mais recentes, reencontraram as potencialidades esquecidas do vinil e de outros suportes ou técnicas mais ou menos adormecidos. Assim, a obra de Marclay ilustra também os movimentos de esquecimento e recuperação em que se funda a obsolescência — não apenas tecnológica, como temos vindo a assinalar — dos *media*. Christian Marclay começou por trabalhar com a tecnologia do vinil num momento em que esta iniciava já a sua curva descendente, defendendo sempre a simplicidade dos meios analógicos e a materialidade que lhes é inerente[111],

109. Podemos ler o trabalho de Christian Marclay como a continuação de uma longa tradição de exploração plástica e visual do som, de Schwitters a Duchamp, de Cage a Burroughs ou Gysin, por razões que facilmente se perceberão. A extensa lista de referências dada pelo próprio Marclay em diversas entrevistas é esclarecedora das fusões presentes na sua obra — que ocupa os interstícios entre as artes plásticas e as artes performativas, entre a arte dos *media* e a música, entre a cultura popular e a chamada *alta cultura*. Marclay reconhece a influência de Duchamp e do *ready-made*, do movimento Fluxus e da ideia do objecto encontrado, de Jean Tinguely e das suas máquinas, do dadaísmo em geral e de toda a tradição da colagem, de John Cage e da música concreta, da arte conceptual (Hans Haacke, por exemplo, foi seu professor, em Nova Iorque, no final do anos 70) e da escultura social de Joseph Beuys, da arte pop de Andy Warhol e do *nouveau réalisme*. Refere também Dan Graham, Vito Acconci ou Laurie Anderson, que liga mais directamente à performance, à música experimental, ao *punk rock* e às emergentes sub-culturas do *hip-hop* e do *djing* que tanto o interessaram nesse período entre o final da década de 70 e o princípio dos anos 80. Na verdade, Marclay lembra que o seu trabalho foi mais determinado por aquilo que se passava nos *clubs* de Nova Iorque do que pelo que acontecia nas galerias ou nos museus, talvez porque aí encontrasse uma simbiose única entre música e arte, vitalidade essa que entretanto se foi perdendo, como também aponta (cf. as seguintes entrevistas: Seliger, 1992; Gross, 1998; Kahn, 2003; Gordon, 2005).

110. Os pratos (gira-discos) utilizados por si eram na altura, como são hoje, os *Rheem Califone 1450B*, robustos e fiáveis, com 4 velocidades e controlo do *pitch*, que Marclay adaptava e transformava consoante as suas necessidades (ver Kahn, 2003: 20) e cuja importância para Marclay se pode perceber pela seguinte frase: "O gira-discos é a máquina celibatária perfeita no sentido duchampiano" (Seliger, 1992). A história de uma obsolescência tecnológica revertida tem na utilização pela cultura DJ do gira-discos uma etapa curiosa; em certos meios, este *instrumento*, por assim dizer, voltou a estar na moda. Entretanto, Marclay sempre se manteve fiel aos seus *Califone* que, na sua obsolescência progressiva, e ao contrário dos mais recentes e normativos *Technics*, por exemplo, lhe oferecem a vantagem de serem adaptáveis e configuráveis segundo os regimes de adaptabilidade disfuncional a que obedece a inoperatividade dos *media*.

111. Essa defesa da materialidade inerente a alguns *media tam*bém pode entender-se como uma forma de arqueologia, pois o trabalho de Marclay acaba por evocar toda a história da música gravada e das relações convergentes e divergentes entre os *media* dedicados à captura, reprodução e arquivo de sons, imagens e textos (ver, uma vez mais, Kittler, 1986).



Fig. 13 — Christian Marclay, *Record Without a Cover*, vinil de 12'' (33rpm), ø 30,5 cm.

na sua evidente obsolescência face à emergência do digital. Mais tarde, viria a confrontar-se com a recuperação e a nova *glamorização*, por algumas das sub-culturas de que a indústria se apropriou, do disco de vinil e da figura clássica do *DJ*, um manipulador de objectos e sons que se tornou no ícone *cool* e fotogénico de uma certa música popular e, sobretudo (mas não apenas), juvenil.

Não iremos analisar a obra de Marclay no seu conjunto, até porque isso não caberia nos objectivos deste trabalho. Tão-pouco nos limitaremos a destacar as óbvias relações entre as contingências da *performance* (e da improvisação) e a indeterminação dos resultados. Escolhemos, diferentemente, duas obras — *Record Without a Cover* (1985) e *Guitar Drag* (2000) — que nos ajudarão, assim esperamos, a ler as estratégias de Marclay no quadro da inoperatividade dos *media*, da indeterminação processual e da incorporação do acidente e do erro como artificialização do acaso —, as quais, apesar do seu carácter objectual, contêm tudo aquilo que caracteriza o trabalho de Marclay enquanto reflexão sobre a contingência e a impermanência.

Comecemos por *Record Without a Cover* (1985) **[fig. 13]**.

Para Marclay, a opção pelas actividades de carácter performativo baseadas no tempo e na acção surgiu como reacção contra o aprisionamento da música num objecto estático. Mesmo quando trabalha com objectos, para Marclay trata-se sempre de transformar as coisas noutras coisas, negando a sua preservação e permanência. O seu *impulso criativo* é a ideia de transformação, é o desejo de mudar as coisas arrancando-lhes novos sentidos[112]. *Record Without a Cover* é, no que a isso respeita, um projecto exemplar. Trata-se da edição de um 33 rpm (também conhecidos por 12'') que incorpora, desde a sua génese, a transformação e a inoperatividade progressiva como coisas suas. Este disco de vinil tem no rosto as condições do seu uso: *DO NOT STORE IN A PROTECTIVE PACKAGE*, como se pode ler no círculo exterior da ficha técnica que aí se encontra gravada em anéis concêntricos:



"É um disco vivo", diz-nos Marclay[113], um álbum que é suposto envelhecer com o tempo. Um disco apresenta-se como coisa fiável e, por isso, a ideia de aceitar que os riscos e tudo aquilo que o uso lhe pode acrescentar são também parte da sua natureza é uma forma *de quebrar essa ilusão e tornar o medium visível*[114]:

112. Marclay em entrevista a Jonathan Seliger (1992).
113. Em entrevista a Claudia Gould, em 1991 (citado pelo próprio Marclay na colagem de textos "Interview Cut-up 1991-2004", *in* González, *et al.,* 2005: 116).
114. Utilizamos, num contexto um pouco diferente, as palavras de Marclay em "Extended Play",

> Com *Record Without a Cover* não podes ignorar o *medium.* Não podes ignorar que estás a ouvir uma gravação. Há uma confusão entre aquilo que é intencionalmente gravado e aquilo que são estragos na superfície do disco. (Marclay e Snow, 2000: 129)

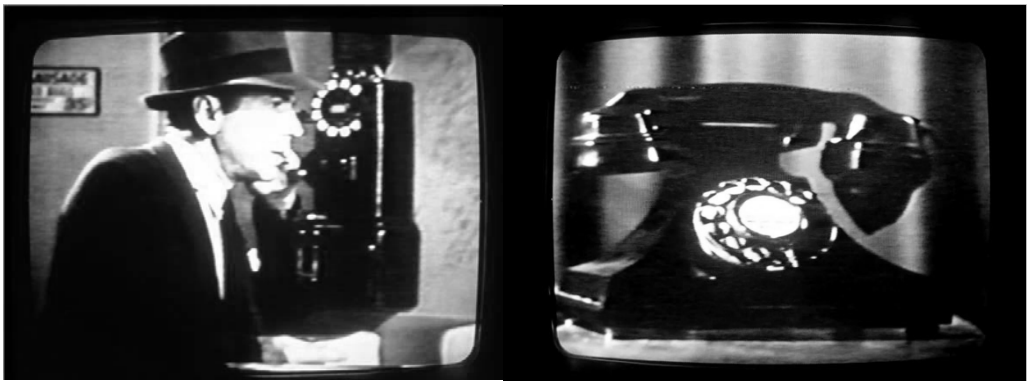
Com este *disco sem capa*, à semelhança de outros projectos[115], Marclay assume e integra sons acidentais e erráticos no seu trabalho. Todas as cópias são diferentes, começando a divergir no exacto momento em que acabam de ser fabricadas. A estratégia habitual de Marclay é pois o questionamento das convenções associadas aos *dispositivos* com que escolhe trabalhar, no sentido de uma inoperatividade progressiva que os possa transformar em algo divergente, oferecendo ao mesmo tempo, no abandono ao carácter material das coisas, uma consciência aguda do *medium*:

> Percebi que, quando ouvia um disco, havia todos esses sons indesejados, *clicks* e *pops*, devidos à deterioração do disco, ao ruído de superfície, aos riscos. Em vez de rejeitar esses sons residuais, tentei usá-los trazendo-os para primeiro plano com a intenção de tornar as pessoas conscientes de que estavam a ouvir uma gravação e não música ao vivo. Esses sons tornam as pessoas conscientes do *medium*, do vinil, uma barata rodela de plástico. [...] Para mim, era importante ter esta consciência e sublinhá-la, dar-lhe uma voz. Ela tem um poder expressivo próprio. Quando alguma coisa corre mal, como quando a agulha salta, algo imprevisível acontece que não estava nas intenções do artista que gravou o disco. Nesse incidente, alguma coisa nova e excitante acontece. Para mim, tem potencial criativo. (Gross, 1998: s.p.)

---

um pequeno texto de apresentação da exposição com o mesmo título, na Emily Harvey Gallery, em Nova Iorque, em 1988: "A indústria musical tenta tornar o ouvinte inconsciente do *medium* de gravação através de uma ilusão cada vez mais convincente. *Extended Play* quebra a ilusão e torna o *medium* visível" (Marclay, 1988: 135). Este texto é todo ele um manifesto sobre aquilo a que temos chamado espessura medial, mas também sobre a obsolescência (lida à luz da época) a que o vinil se sujeitava com a chegada do Disco Compacto digital, vulgo CD.

115. Uma variação de *Record Without a Cover* é *Footsteps*, um projecto de 1989 **[fig. 12]**. Trata-se de uma edição de 3500 discos de vinil 33 rpm nos quais Marclay gravou os sons dos seus próprios passos misturados com os ritmos sincopados do sapateado. Os 33 rpm foram depois espalhados lado a lado no chão do espaço de exposição (a Shedhalle de Zurique), pelo que os espectadores eram como que convidados a passear sobre os discos, aí deixando as marcas indeléveis dos movimentos dos seus pés, camada sobre camada. Terminada a exposição, os vinis foram então embalados e vendidos individualmente. A aparente uniformidade visual e plástica da instalação foi afinal aquilo que permitiu transformar cada LP num exemplar único, cada som numa experiência única.



Figs. 14 e 15 — Christian Marclay, dois videogramas de *Telephones*, 1995, vídeo, som, 7' 30''.

Em geral, o trabalho de Marclay nasce no exacto momento em que a tecnologia começa a falhar. Aquilo que lhe interessa, na verdade, são os efeitos perturbadores que se obtêm quando se força a tecnologia a falhar, quando se obriga o *medium* a gaguejar. A interrupção é aquilo que nos permite tomar distância e reclamar a consciência das coisas. E esse é também o ponto de viragem em que elas começam a viver a sua própria vida, por assim dizer. Os sons, as imagens e as suas *máquinas*, balbuciando, transformam-se numa expressão da passagem do tempo — da sua flecha —, de uma irreversibilidade que se torna evidente através da falha mecânica, induzida, não como artifício mas sim enquanto delegação e contingência, enquanto acontecimento, desejado e artificial: *um produto do acaso, com um pequeno grau de intenção*.

Guitar Drag (2000) introduz já outras questões, desde logo porque se trata de um trabalho vídeo, algo que o autor compara à gravação de um disco, por oposição à *performance* (ao vivo)[116]. O vídeo permite a Marclay juntar, num só *medium*, som e imagem, e transportar para esse espaço de fusão entre o auditivo e o visual as suas experiências de *sampling*, montagem e manipulação do tempo, que sempre entendeu como modalidades experimentais de transformação, coexistência, sobreposição e reordenamento da informação. Se observarmos algumas das suas peças vídeo, como *Telephones* (1995) ou *Video*

116. "Working with video and doing a live performance are two very different things; video is more like recording. Performing is great, because it's all about the moment, and that's what I like" (Gordon, 2005: 20).

Quartet (2004), facilmente encontraremos uma relação directa com os temas da apropriação e da *samplagem*. Nestes vídeos Marclay utiliza como material plástico de base uma quase obsessiva identificação com aquilo a que se poderia chamar a *imagem do som* no cinema. É assim que em *Telephones* **[figs. 14 e 15]** encontramos uma colagem contínua com mais de 7 minutos onde se vão sucedendo algumas das mais *icónicas* chamadas telefónicas do cinema. Fragmento após fragmento, de Humphrey Bogart a James Stewart, de Grace Kelly a Bette Davis, assistimos a uma ritmada montagem, visual e sonora, em que diferentes personagens atendem ou hesitam em atender o telefone, iniciam ou terminam uma chamada, num movimento que cria uma espécie de secreta rede de ligações interrompidas, entre telefones que tocam e gestos repetidos e mecânicos, sempre entre curtas palavras. Esvaziados esses gestos, é o telefone que acaba por assumir o papel de protagonista do vídeo. Desse modo, vemos os objectos adquirirem, subitamente, *um corpo* e *uma voz*.

Em *Video Quartet* **[fig. 16]** encontramos uma estratégia semelhante, mas agora os protagonistas são os instrumentos e os sons que povoam, fragmentariamente, os ecrãs das salas de cinema. A peça é constituída por quatro canais vídeo distintos projectados lado a lado, dispositivo que *reproduz* num novo medium as estratégias performativas de Marclay com múltiplos gira-discos, centradas nos princípios da colagem e da justaposição de diferentes elementos. Não se limitando a uma montagem sequencial e optando por um intenso envolvimento físico do espectador, Marclay acaba pois por acrescentar a este vídeo um outro nível de complexidade.

Em *Guitar Drag* **[figs. 17 a 22]** repete-se o protagonismo oferecido[117] a um objecto[118], conjugado depois com princípios narrativos que têm mais a ver com um registo performativo do que com as estratégias apropriacionistas e de *samplagem* que vimos nos dois exemplos anteriores, tudo reunido numa montagem final que exige, de acordo com o artista[119], o regime — hoje normativo — da

117. Mas que também podemos dizer que foi delegado, e por isso descoberto, como revelação.
118. O jogo entre sonoro e visual é explorado por Marclay também através da objectualização, como escultura, dos instrumentos e de outros artefactos musicais, tornados inoperativos por via de absurdas transformações. Vejam-se esse mudos e impossíveis instrumentos em que se transformaram o acordeão, a guitarra ou o trompete, respectivamente, de *Virtuoso,* de *Vertebrate* ou de *Lip Lock*, todas peças de 2000.
119. "It has to be a projection, it has to be loud, it has to be experienced in a black box where you

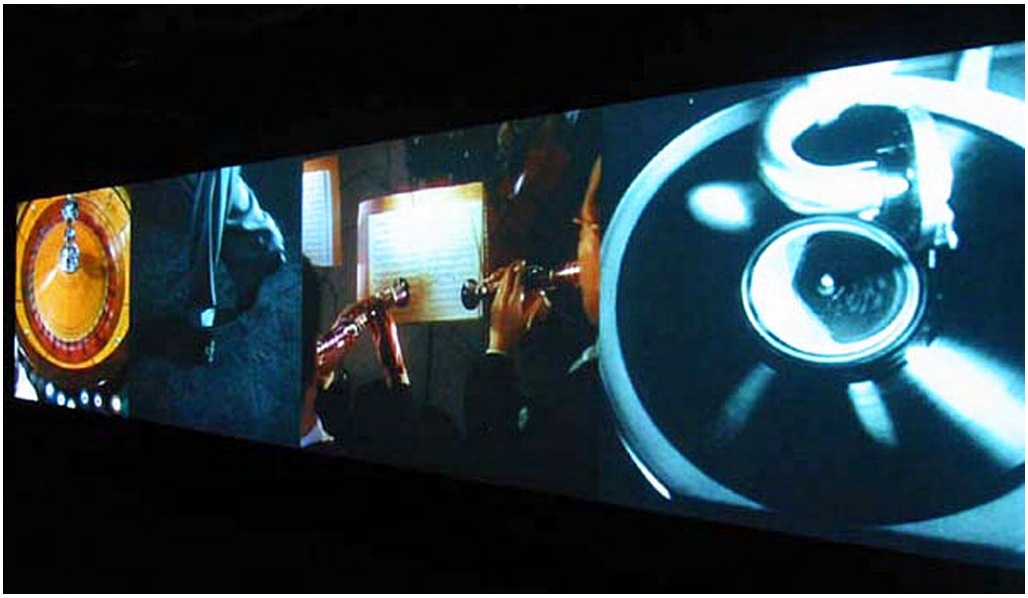


Fig. 16 — Christian Marclay, *Video Quartet,* 2002, 4 projecções vídeo simultâneas com som, 14' 32''.
[Repare-se neste instante em que Marclay associa directamente, quase como mensagem subliminar, a rotação do disco de vinil ao movimento do jogo da roleta.]

black box da instalação vídeo, assim reforçando a sua intensidade, sobretudo sonora, e a implicação do corpo na experiência.

O vídeo dura 14 minutos e começa com o próprio Marclay, ao ar livre, a preparar uma guitarra eléctrica, ligando-a ao amplificador e reforçando os cabos com fita adesiva, para depois a amarrar, com o auxílio de um grossa corda, às traseiras de uma *pick-up*. Esta arranca então, arrastando a guitarra pelo chão, abandonada ao sabor de um linchamento levado até ao último suspiro, num sinal de evidente conotação política[120]. O cenário é tipicamente americano, da carrinha com matrícula do Texas às empoeiradas estradas rurais. À medida que a carrinha avança, os sons arrancados ao instrumento, em crescendo umas vezes, em diminuendo outras, parecem vir das suas profundezas, como sinais de um mundo antes escondido. A cada sobressalto, um novo som. Marclay escolhe

---

can lose track of time and space, lose your balance. [...] It has to be a physical experience; you need to feel it through your body" (Gordon, 2005: 20). Não admitindo a edição do trabalho em DVD, pelas razões apontadas, Marclay editou, ainda que com reservas (*ibid.*), a banda sonora em disco, assumindo desse modo a sua autonomia funcional face às imagens e a possibilidade de reconstruir a experiência em privado, na boa tradição da cultura *pop rock*.

120. É a conotação racial deste tipo de linchamento, de triste memória no Sul dos Estados Unidos, aquilo que com mais evidência se expressa como político e contextual neste trabalho. A esse propósito ver Marclay em conversa com Kim Gordon (2005: 17-20).



Figs. 17 a 22 — Christian Marclay, videogramas de *Guitar Drag*, 2000, projecção vídeo com som, 14'.

trabalhar com esse inconsciente revelando-o através de uma radical destruição do *medium*, que é literalmente forçado a gritar até à exaustão. Os movimentos desgovernados da guitarra e os sinais sonoros que ouvimos, por vezes quase uma súplica, levam-nos a suspeitar que a próxima curva representará o fim da viagem. Não se julgue todavia que esta peça — apesar da intensidade da experiência que nos oferece e das conotações mais trágicas que a associam a uma pulsão de morte — não tem também uma importante dimensão paródica, no modo como lida com alguns dos lugares-comuns da música *pop rock*. Parte do

seu jogo profanatório faz-se igualmente por aí, seguindo uma das estratégias habituais de Marclay.

A guitarra eléctrica é ainda um ícone de uma certa irreverência juvenil associada à música *pop rock* do último meio século e a sua destruição em palco teve em tempos uma importante carga simbólica. Porém, como sabemos, tais gestos, em certa medida profanatórios, para essa época que foi a sua — ainda que representassem, já então, de Jimi Hendrix aos The Who, dos Clash aos Sex Pistols, uma violência ritualizada e domesticada em que os objectos eram como que vítimas substitutas —, rapidamente se viram engolidos pelo tempo e pelo uso, sendo hoje uma marca nostálgica de outra era. O gesto de Marclay será uma homenagem e, ao mesmo tempo, uma crítica paródica a esses outros gestos, como temporária recuperação do irrecuperável[121], como recuperação da sua *medialidade pura*.

Desde que existem máquinas tais como as conhecemos, estas têm sido abusadas com propósitos criativos, revelando a sua *autonomia* e *espontaneidade* (cf. Marclay, 1988: 134), muitas vezes revelando insuspeitadas qualidades humanas, tanto na sua morfologia como no seu comportamento[122]. Como de algum modo acontece com o resto da obra de Christian Marclay, *Guitar Drag* faz-se de uma inoperatividade forçada dos artefactos tecnológicos, de uma aceitação das imperfeições e dos acidentes que lhes são próprios, num balanço entre acaso e controlo, entre surpresa e determinação. Todavia, nos seus trabalhos, os funâmbulos, os protagonistas do jogo, são habitualmente as máquinas e os *media* a que estas dão corpo. É nesses *media* que ganham corpo e espessura, através da sua inoperatividade forçada, que Marclay delega a gestão dos acontecimentos e esta é, parece-nos, uma outra forma de abandono ao jogo.

**

121. Sobre a relação do trabalho de Marclay com uma *estética* especificamente *punk*, na sua gestão ritualizada da violência, como humor e subversão, ver "A Walk on the Wild Side: Fragments for a Punk Aesthetics", de Emma Lavigne (Criqui, Ed., 2007: 80-94).

122. Ver Marclay sobre esta questão: "I am also interested in a relation between the physical and the mechanical. We have always tried to give objects a human quality. We project on them a body scale, a texture, [a] shape that resemble[s] us. We give machines — or see in them — anthropomorphic qualities. The machine is an extension of the human body [...]" (Seliger, 1992).

O trabalho realizado, desde meados da década de 90 do século passado, por Joan Heemskerk e Dirk Paesman, a dupla que se encontra por trás do colectivo Jodi[123], é um excelente exemplo de uma inoperatividade que se exerce sobre os *media* tanto através do desgaste provocado pelo tempo e pelo uso como através da revelação da existência de uma inscrição genética do acidente na tecnologia. À sua maneira, o trabalho de Jodi joga com essa estética do fracasso, da deceptividade e do erro que parece ter contaminado boa parte da produção artística, em diferentes áreas, depois da chegada do digital e da proclamação das suas promessas de pureza, infalibilidade e automação. Embora a sua obra seja habitualmente associada à net.arte e ao seu celebrado sítio na *web* — <www.Jodi.org> —, este colectivo tem realizado outros projectos que se inscrevem, quase sempre, na desmontagem crítica dos aparatos dos *media* e do *entertainment*, estendendo-se do *hacking* de jogos como *Quake*[124] à disfuncionalização do próprio sistema operativo, como em *OSS/***** (1998), aplicação distribuída por CD-ROM que torna o sistema *operativo* do utilizador temporária e aparentemente *inoperativo*[125] **[figs. 23 e 24]**. Na verdade, os projectos de Jodi não produzem o acidente ou a falha dos sistemas, antes se alimentam deles, muitas vezes como paródia e revelação da *topologia acidental do digital*, instalando-se entre os acidentes, as falhas e os erros dos computadores e das suas redes como quem visita um amigo. Heemskerk e Paesman fazem assim jus a uma antiga e ambígua máxima *hacker — we love your computer*[126]. É por isso que entendemos o seu trabalho como um espelho invertido da tecnologia, como realização artificial do seu lado obscuro, e como imagem fabricada do

123. Paesman (n. 1965) e Heemskerk (n. 1968) constituem a dupla belgo-holandesa Jodi e trabalham em conjunto, sob esse nome, desde 1994.

124. *Untitled Game* (1996-2001) é o título deste trabalho em que Heemskerk e Paesman transformam o jogo Quake numa coisa outra. Disponível em <http://www.untitled-game.org>, aí se podem descarregar 14 diferentes *modificações* da versão de 1996 do popular jogo de computador.

125. Encontra-se uma extensa documentação visual do projecto espalhada ao longo de todo o catálogo do Festival DEAF de 1998, em Roterdão (*The Art of the Accident*, com edição de Arjen Mulder); para uma descrição mais pormenorizada do projecto, ver pp. 243-245.

126. Ver Dirk Paesman em entrevista à dupla conduzida por Tilman Baumgärtel (1997): "When a viewer looks at our work, we are inside his computer. There is this hacker slogan: «We love your computer». We also get inside people's computers. And we are honored to be in somebody's computer".

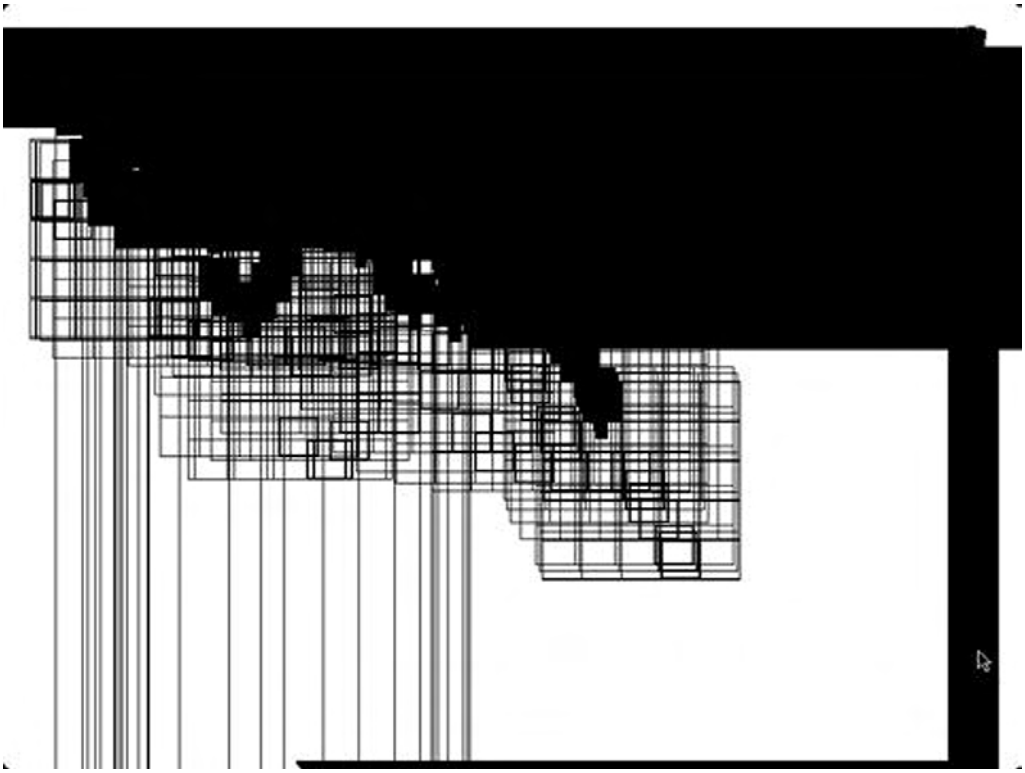


Fig. 23 — Jodi, *OSS/****,* 1998, desconstrução dos sistemas operativos Mac OS9 e Windows, CD-Rom e sítio na *web*.

fracasso potencial — genético, programado — inerente à tecnologia em geral e às tecnologias digitais em particular: "a sua estética maquínica mostra como ao nível da programação e do código o acidente é sempre algo que já aconteceu" (Mulder, 1998: 245).

Nas décadas de 60 e 70 do século XX, a manipulação do código era condição obrigatória para se poder tirar partido de um computador. O ainda restrito grupo de utilizadores das tecnologias digitais convivia naturalmente com a necessidade de recorrer a linguagens e códigos orientados em função das máquinas, até porque não havia alternativa. No entanto, com o decorrer do tempo, "a presença do código tornou-se mais e mais obscura, escondida atrás da fachada do interface"[127]. No contexto da acelerada massificação das tecnologias

127. Seguimos aqui Erkki Huhtamo e o seu texto "Web Stalker Seek Aaron: Reflections on Digital Arts, Codes and Coders" (2003; p. 110 para esta citação). A sua ideia de que "cada *software* incorpora um modo de uso" — uma glosa da frase de John Berger sobre a imagem — parece-nos importante para compreendermos a necessidade sentida por muitos artistas de contrariarem a presença obscura do código, tomando, *radicalmente*, as rédeas da sua manipulação como questão política

digitais a que se assistiria a partir da década de 80, a vitória do conceito de *user-friendly* passou inevitavelmente pelo apagamento da presença estranha, ameaçadora e exclusivista do código. Os sistemas operativos mais comuns foram habituando os seus utilizadores a esquecer o funcionamento interior do computador, que se apresentava assim como uma *caixa mágica e negra* vestida por um interface que emulava os *velhos media* analógicos, numa tendência que se foi acentuando com o passar dos anos. Por isso se pode dizer hoje que o *software cria a ilusão de ser hardware*, escondendo a sua verdadeira natureza por trás de um rosto analógico, como assinala Florian Cramer. Ora, verifica-se, sem surpresa, que "as formas de arte que reflectem o computador por trás do seu funcionamento como um *medium* foram criadas à mão por programadores em notação textual" (Cramer, 2003: 102), procurando até certo ponto demonstrar a independência do código face ao *hardware* — que aparece sempre, como o próprio nome indica, como coisa material, resolvida, do ponto de vista do utilizador, naquilo a que se convencionou chamar *interface*.

Nos dispositivos digitais haverá, pois, diferentes níveis de abstracção da informação, das profundezas onde se encontram armazenados os incontáveis *bits* até ao ressurgimento dessa mesma informação, em ilusória transparência, à superfície, no *interface* com o utilizador, passando pelo nível intermédio que se resolve na estrutura das suas ligações. Heemskerk e Paesman invertem e baralham estes diferentes planos, trazendo para a superfície aquilo que é quase sempre esquecido no interior da *caixa negra* das máquinas numéricas. Trata-se de uma revelação da natureza escondida da tecnologia que é, antes de mais, uma tomada de consciência da corporalidade dos próprios *media*.

Ao mesmo tempo, ao escolher trabalhar de forma deliberada com a matéria em bruto dos *media* digitais, do *software* ao *hardware*, o colectivo Jodi não só desencadeia uma inoperatividade por desprogramação e disfuncionalização como se sujeita abertamente aos implacáveis princípios da obsolescência da indústria digital. Alguns dos seus projectos não podem hoje ser experimentados sem um difícil trabalho de arqueologia que nos obrigará a recuperar velhos programas ou sistemas operativos; outros tornaram-se obsoletos ao ponto de

candente. Esta necessidade tomou diversas formas, inscrevendo-se algumas delas no regime de *inoperatividade* procurado pelo colectivo Jodi ou, então, como em muita da *software art*, através da assunção directa do trabalho de programação e construção do *software*.

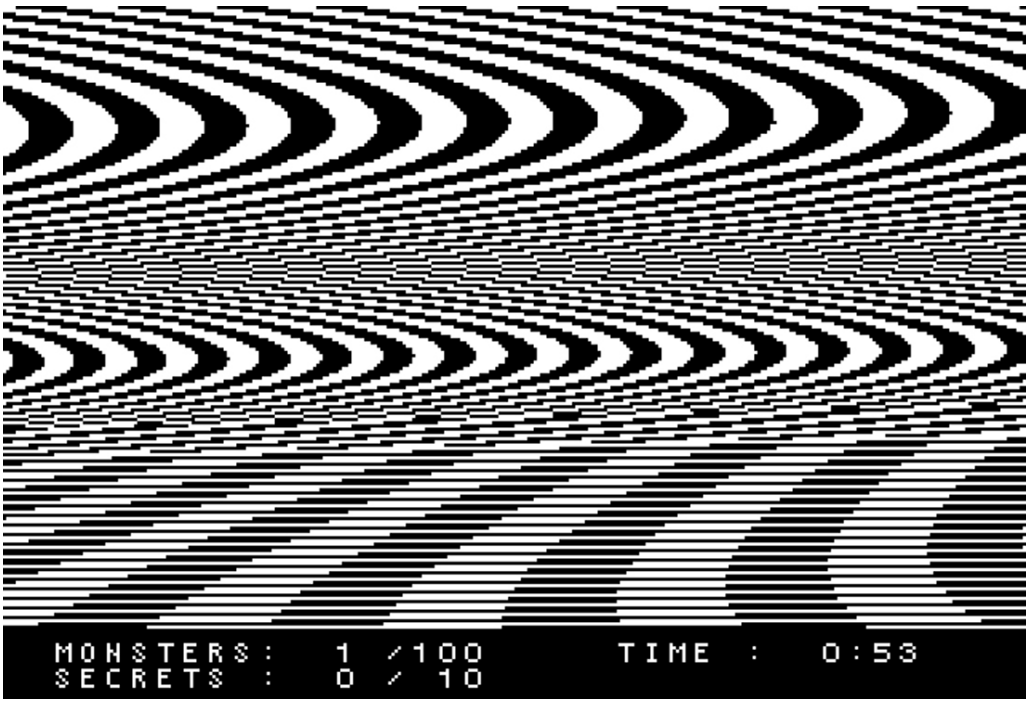


Fig. 24 — Jodi, *Untitled Game,* 1996-2001, modificação do jogo *Quake*, imagem da versão "Arena", CD-Rom e sítio na *web*.

perderem parte das suas *funcionalidades*, apagadas na implacável voragem da indústria. Porém, o trabalho de Heemskerk e Paesman é já por si, um comentário sobre essa obsolescência, incorporando-a duplamente: como olhar arqueológico sobre o *passado futuro* da tecnologia e como construção consciente, camada após camada, de *novos obsoletos*.

Ao contrário do que diz a mitologia heróica transmitida por algumas das histórias da criação da internet, a ARPANET (que viria depois a evoluir para aquilo que conhecemos hoje como *internet*) não foi desenhada como um projecto exclusivamente militar com a intenção de sobreviver a uma catástrofe nuclear[128], antes resultou de um conjunto não antecipado de acontecimentos e acidentes, que lhe conferem complexidade mas também vulnerabilidade. Num artigo recente[129], Tony Sampson defende a hipótese de que existe uma natureza

128. Ver, por exemplo, Ronda Hauben em "ARPA's 50th Anniversary and the Internet: A Model for Basic Research" (2008).
129. "The Accidental Topology of Digital Culture: How the Network Becomes Viral" (2007).

acidental da rede das redes que a sujeita a uma especificidade, não necessariamente a do grande acidente global profetizado por Virilio para as redes digitais, mas sim a de uma infinidade de falhas inesperadas, espécie de subprodutos de uma imprevisível rede, invadida por vírus, *worms* e *spam* de vários tipos e ameaçada por um crescimento exponencial difícil de controlar. A *rede distribuída* e robusta imaginada nos anos 60 transformou-se em algo que combina as virtudes dessa topologia com uma conectividade complexa que a enfraquece e que mistura, portanto, a estabilidade aparente do controlo com "uma incontrolável acumulação de desviantes acontecimentos e acidentes futuros (instabilidade)" (Sampson, 2007). A internet é, pois, uma das faces mais visíveis de uma tecnologia que se apresenta sempre com duas máscaras ambivalentes: umas vezes como controlo outras como liberdade, umas vezes como redenção outras como ameaça, umas vezes como solução outras vezes como problema. Em parte, isto poderá explicar a razão que leva alguns projectos artísticos que fazem da constatação da falha, do acidente e do erro o seu centro especulativo a instalarem-se na rede, tirando partido da sua topologia acidental.

Depois de um período em que a indústria não tinha ainda descoberto todas as potencialidades das novas *tecnologias da informação* (TI), as décadas de 80 e 90 assistiriam ao aparecimento de uma florescente indústria nessa área, a qual, contrariando parte da lógica instalada no meio, se consolidou com base no princípio da informação não partilhada, assim assegurando transformar em mercadoria o que até há bem pouco tempo circulava livre e solidariamente. O princípio do fim do mito das TI como meio de partilha da informação confunde-se, em meados da década de 90, com a construção de uma mitologia própria da net.arte[130]. O *boom* da internet alargou progressiva e exponencialmente o número de utilizadores e os nódulos da rede mas, ao mesmo tempo, terá autorizado o pleno desenvolvimento das *sociedades de controlo* de que nos falava Deleuze no seu *post-scriptum* de 1990[131]: "a linguagem numérica do controlo é feita de algarismos, que marcam o acesso à informação, ou o rejeitam",

130. Assim como de uma importante consciencialização da necessidade de uma nova ética para os *hackers*, em directa tensão com as novas práticas da indústria, que viria a dar origem, à época, ao *hacktivismo*, ao *net.hacktivismo,* aos movimentos do *software* livre e do *copyleft*, nas suas diferentes configurações.

131. "Post-scriptum sur les sociétés de contrôle" (Deleuze e Parnet, 1990: 240-247); ver também nota anterior, neste capítulo (secção 4.5.), sobre Gilles Deleuze e as sociedades de controlo.

constituindo assim parte fundamental da "instalação progressiva e dispersa de um novo sistema de dominação" (244, 247).

É nesse contexto que surgem os projectos do colectivo Jodi e de muitos outros artistas ou colectivos de artistas que, num intenso período que vai, sensivelmente, de 1993 ao final dessa década, elegeram a internet como território de acção. As escolhas desses artistas recaíram, a maioria das vezes, e como não poderia deixar de ser, na manipulação da própria informação, transformada pela linguagem binária e pela sua circulação na rede em verdadeiro *medium*[132]. Em parte, ter-se-á tratado de uma tentativa de afirmar a especificidade dessas práticas e do respectivo *medium*, mas sem que isso impedisse estes artistas de, ao mesmo tempo, manterem uma certa distância crítica, ainda que, em certos momentos, assente em pressupostos um pouco ingénuos[133].

O URL <www.jodi.org> faz indiscutivelmente parte da história da mitologia específica da net.arte, assim como de uma estética que poderíamos designar como deceptiva: uma estética da falha e da disfuncionalidade dos sistemas, como contraponto à seriedade e ao *hype* da tecnologia[134]. Activo desde 1995, o endereço principal de Jodi tem tomado muitos rostos ao longo dos anos, servindo, a cada momento, como porta de entrada para diferentes projectos. À data em que se escreve este texto[135], <www.jodi.org> redirecciona os visitantes, aleatoriamente, através de um simples *javascript* de *randomização*, para um

132. Para um breve mas completo relato desses anos míticos da net.arte, ver o artigo de Rachel Greene "Web Work: A History of Internet Art" (2000). Este texto funciona, a nosso ver, como um obituário de uma net.arte ameaçada pelo seu próprio sucesso. Na verdade, a aura crítica e romântica que envolveu a net.arte nessa década de 90 já não pode ser sustentada com a mesma ingenuidade. Cedo se tornou claro que, para encontrarem o seu lugar no quadro de um singular plural da arte, as práticas artísticas na rede teriam que abdicar de qualquer ideia redutora e exclusivista de uma especificidade medial; cedo se percebeu, portanto, que só poderiam sobreviver se conseguissem ser voláteis ao ponto de resistirem à adaptabilidade dos dispositivos mediáticos, na sua voragem niveladora. Por isso dizemos que a net.arte não desapareceu, ainda que tenhamos consciência de que os seus tempos de ingenuidade acabaram definitivamente. A análise do trabalho da dupla Jodi faz-se pois, desde logo, sob este pressuposto crítico.

133. Para não nos afastarmos muito do caso de estudo escolhido, veja-se o que nos diz Paesman sobre as razões da negatividade que afirma conduzir, pelo menos em parte, o trabalho do colectivo Jodi: "It is obvious that our work fights against high tech. We also battle with the computer on a graphical level. The computer presents itself as a desktop, with a trash can on the right and pull down menus and all the system icons. We explore the computer from inside, and mirror this on the net" (Baumgärtel, 1997).

134. Ver "The Aesthetics of Failure: «Post-Digital» Tendencies in Contemporary Computer Music", de Kim Cascone (2000), texto a que voltaremos no próximo capítulo.

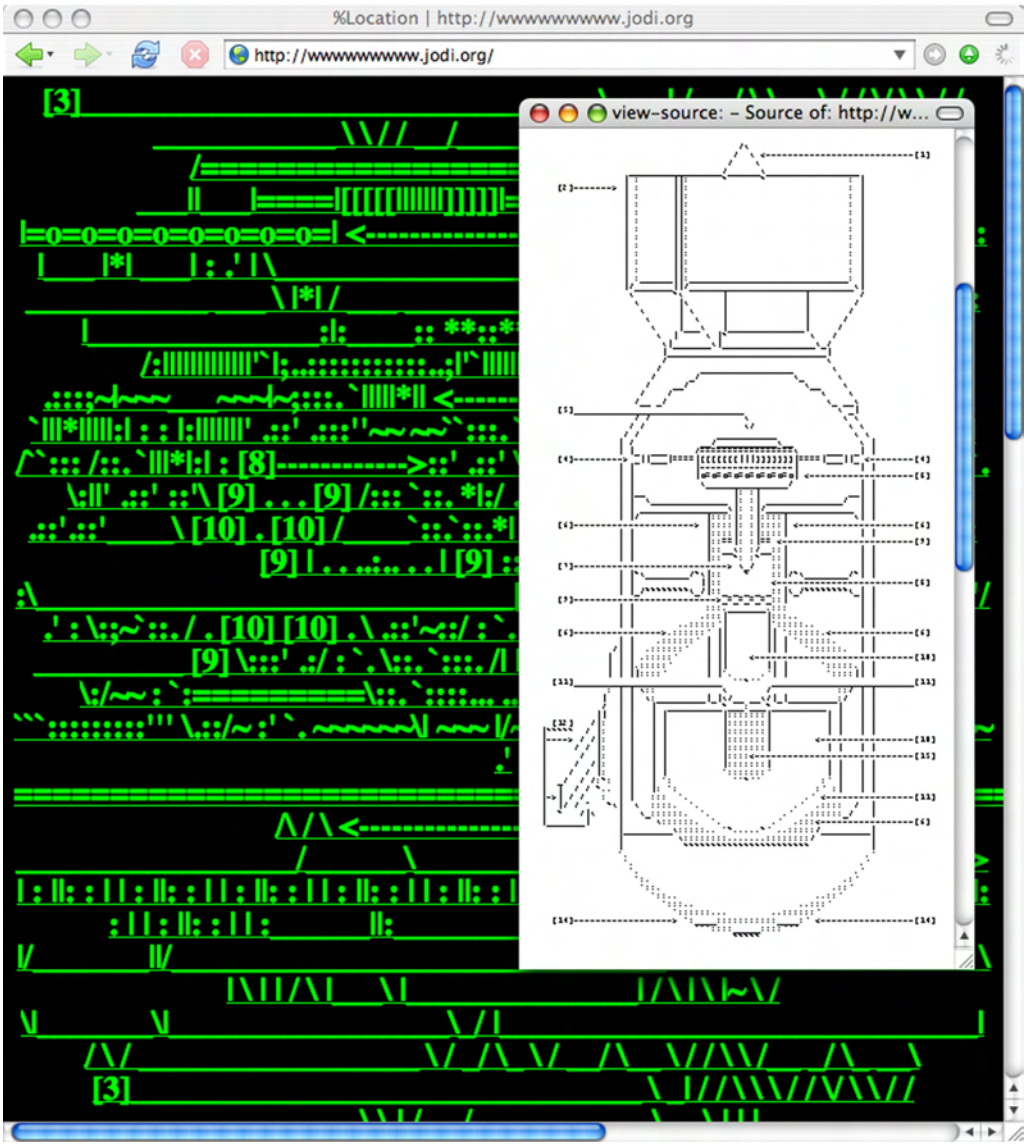
135. Janeiro de 2009.

de dezoito diferentes projectos, mais antigos ou mais recentes, que nos dão um mapa bastante completo das actividades deste colectivo na *web,* e também fora dela:

```
randomlinks[1]=”http://wwwwwwwww.jodi.org”
randomlinks[2]=”http://map.jodi.org”
randomlinks[3]=”http://404.jodi.org”
randomlinks[4]=”http://oss.jodi.org”
randomlinks[5]=”http://asdfg.jodi.org”
randomlinks[6]=”http://sod.jodi.org”
randomlinks[7]=”http://www.wrongbrowser.com”
randomlinks[8]=”http://www.untitled-game.org”
randomlinks[9]=”http://text.jodi.org”
randomlinks[10]=”http://jetsetwilly.jodi.org”
randomlinks[11]=”http://maxpaynecheatsonly.jodi.org”
randomlinks[12]=”http://geogeo.jodi.org”
randomlinks[13]=”http://blogspot.jodi.org”
randomlinks[14]=”http://compositeclub.cc”
randomlinks[15]=”http://webcra.sh”
randomlinks[16]=”http://xxxx.winning-information.com”
randomlinks[17]=”http://my-keywords-are.com”
randomlinks[18]=”http://folksomy.net”
randomlinks[19]=”http://globalmove.us”
```

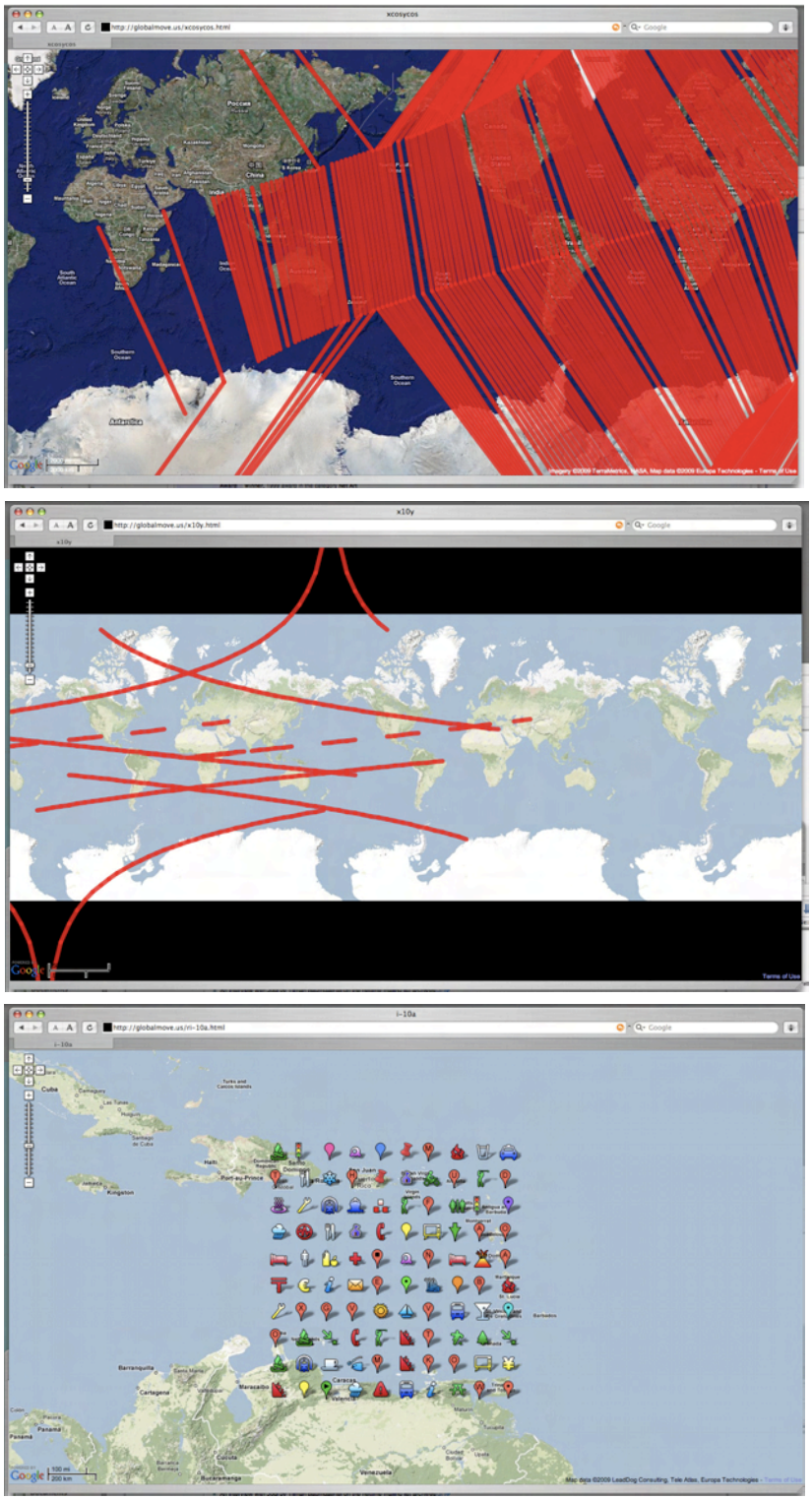
O primeiro, por exemplo, devolver-nos-á o projecto original que, em 1995, se podia encontrar em <www.jodi.org> e onde se vê, logo na página de entrada, uma amálgama ilegível de caracteres verdes sobre fundo negro, segundo a velha estética das linhas de comando dos terminais de computador, com todos os mitos e os receios que lhes estão associados. No entanto, para os mais curiosos, a aparência da página, encriptada e obsoleta (já à época), esconde no seu código-fonte imagens ASCII[136] de engenhos explosivos diversos, como que criando um segundo nível de leitura **[ver fig. à direita]**. Esta página de

136. *American Standard Code for Information Interchange*, um esquema de codificação de caracteres baseado ainda nos velhos códigos do telégrafo que constitui uma espécie de mínimo denominador comum de todos os conjuntos de caracteres para computador. O ASCII foi utilizado desde cedo como uma forma *económica* de construir imagens por associação de caracteres, numa época em que se contava cada *byte* de informação e em que os computadores e as redes eram muito limitados em termos gráficos.



abertura, desdobrada depois em várias outras, que exploram sobretudo os *clichés* ligados à aparência secreta e indecifrável da informação numérica, terá resultado de um erro de html (Cramer, 2007: 36-37); este acaso foi depois assumido e reproduzido como se o seu resultado não pudesse ser outro, num misto de revelação e surpresa que piscava o olho aos mais básicos receios colectivos associados à tecnologia e aos computadores.

A atribuição de um carácter substancial a um acontecimento automático e acidental caracteriza, em parte, a relação ambivalente com a tecnologia que se



Figs. 26 a 28 — Jodi, *Globalmove.us*, 2008, projecto *web*.

encontra na net.arte desde a sua origem[137]. E essa relação define-se também, convém não o esquecer, pela procura de uma especificidade baseada na descoberta e exploração da materialidade do digital, ou seja, na atribuição de uma presença palpável ao *medium*[138]. Ora, o resultado da maioria dos trabalhos do colectivo Jodi é deliberadamente *low tech* e uma crítica, como paródia e derrisão, às promessas do digital, que se estende da facilidade de utilização ao *plug and play*, das ilusões de transparência do *medium* à interactividade. Como muitos outros artistas que realizaram, em especial nesses primeiros anos de expansão da *rede das redes*, trabalhos específicos para a *net*, a contingência e disfuncionalidade das suas páginas *web*, dos seus jogos manipulados ou das suas aplicações reflectem a própria instabilidade e insegurança dos sistemas informáticos, naquilo que se pode considerar ser uma distopia do *software* e dos dispositivos computacionais em geral (ver Cramer, 2005: 112ss).

A relação do trabalho desta dupla com a falha, o erro, o acidente e a surpresa é da ordem de uma simulação e de uma teatralização também elas distópicas. É verdade que alguns dos projectos de Jodi podem provocar *crashes* menores nos computadores dos utilizadores mas essa não é a sua principal característica. De um modo geral, usam uma linguagem feita de estereótipos e de encenações inócuas, uma espécie de mínimo denominador comum da aparente complexidade dos sistemas informáticos e do seu funcionamento

137. De acordo com a mitologia oficial, a fixação do termo *net.art* obedeceu também a um princípio acidental. A acreditar na curta história contada mais tarde por Alexei Shulgin (1997), foi a desformatação acidental de uma mensagem de correio electrónico anónima a oferecer, em 1995, ao artista esloveno Vuk Cosic o nome que procurava, assim materializado através de uma espécie de *ready-made* fonético com origem nos procedimentos e nos protocolos de transmissão da informação na rede. Recebida por Cosic em Dezembro desse ano, a mensagem era completamente ilegível, com excepção de um pequeno fragmento onde se podia ler, no meio de uma amálgama de caracteres ASCII, a expressão *Net.art*, e que este de imediato adoptou como designação para as práticas artísticas na rede. Para mais pormenores, consultar a mensagem de Shulgin [18/03/1997] no arquivo da lista de discussão *Nettime* <http://www.nettime.org/Lists-Archives/nettime-l-9703/msg00094.html>.

138. Repare-se nesta passagem de um entrevista dada pela dupla: "Text windows overlap and can be dragged, sometimes speak, your mouse leaves trails showing the path of what you were doing, the interface is the subject. We learned from our first web mistakes, that an error could be most interesting. If you forget a little HTML code tag, for example; the bracket « > » then the text surface mixes with code and becomes liquid, it flows all over the screen. This type of dynamic, tactile text is different from hard copy. We can't accept that print design rules define also the layout on a computer screen. Most websites still look like print. The possibilities of code and text exchange are not used, because [it is] confusing, it is not readable. But these are the medium specific, digital material, new things" (Baumgärtel, 2001).

em caixa-negra[139]. A maioria das páginas do sítio *jodi.org* mais não são do que falsas promessas baseadas em simples imagens animadas, texto que pisca intermitentemente[140] ou farsas informáticas que, não resultando directamente do erro e tão-pouco o induzindo, são um *jogo*, mais especificamente uma paródia, mas também uma *lição*, ainda que derrisória[141], sobre as especificidades — reais e imaginárias — do *medium*. Talvez sejam até uma forma de substituir uma ontologia do acaso por uma engenhosa e traiçoeira retórica em que o caos é superficial e disciplinado, em que *o erro é cerzido, emendado*, para regressarmos a uma fórmula já utilizada[142]. Mas, em última instância, com seu efeito simultaneamente deceptivo e lúdico, poderão representar também uma forma de libertação que opera através da afirmação do indeterminado e do surpreendente que se esconde nos níveis (aparentemente) mais profundos da tecnologia digital.

Em parte, é por via da derrisão que se constrói a inoperatividade dos dispositivos no trabalho de Jodi. Através de uma acumulação exagerada até ao absurdo, revela-se a natureza potencialmente caótica do *medium* e enuncia-se — como encenação — o poder catalizador das falhas, dos erros e das fragilidades que se inscrevem no seu código genético, afirmando-se, ao mesmo tempo, a necessidade de experimentar cegamente, de acordo com a ideia de que devemos "explorar os erros e não as coisas que conhecemos"[143]. Utilizando uma estratégia comum a outros artistas, o comportamento aparentemente histérico, caótico, disfuncional e derrisório dos projectos do colectivo Jodi é uma forma

139. A título de exemplo, recorde-se apenas o virus *Biennale.py* (2001), do colectivo 0100101110101101.ORG, distribuído a partir do Pavilhão Esloveno na Bienal de Veneza de 2001, um trabalho disponível em <http://www.0100101110101101.org/home/biennale_py/index.html> e que também parodiava — não sem uma certa retórica comum aos trabalhos de Heemskerk e Paesman, diga-se — os medos associados à internet e à propagação da informação.

140. O *blinking text* é um excelente exemplo da utilização de funcionalidades básicas para encenar efeitos mais complexos, representando também a efectiva e implacável obsolescência dos *media* ditada pela indústria. Este simples *tag* de html — <blink> — deixou de ser reconhecido em alguns dos principais *browsers* da indústria e será por isso muito provável que, para a maioria dos utilizadores, a página de <http://wwwwwwwww.jodi.org/> não surja com a urgência ritmada do piscar do texto, mas sim estática e, por assim dizer, muda.

141. "A sátira é uma lição, a paródia, um jogo", escreveu Nabokov em 1973 (citado em Hutcheon, 185: 100). Digamos que ao mecanismo retórico e fechado da paródia se pode opor a exterioridade da sátira, que é social e moralizadora "no seu objectivo aperfeiçoador de ridicularizar os vícios e as loucuras da humanidade, tendo em vista a sua correcção" (*Hutcheon*: 61).

142. Ver a análise à obra *Trois stoppages étalon* de Marcel Duchamp em 3.4.

143. Ver Joan Heemskerk, em entrevista (Cramer, 2007: 39).

de reapropriação da tecnologia[144]. Ou seja, é a engenhosa simplicidade de um funcionamento aparentemente complexo, ainda que absurdo e, por isso, pleno de humor aquilo que contribui para a profanação dos *media*. A tudo isto acresce que os projectos de Jodi escolhem de forma resoluta um olhar retrospectivo sobre a tecnologia e o seu envelhecimento, tanto pela recusa da última palavra da novidade tecnológica como pela obsolescência a que os seus próprios projectos se sujeitam, cumulativamente, camada após camada, como se pode ver pelos *javascripts*, os gráficos e o ASCII das suas peças mais antigas, que hoje não só parecem, como são mesmo, de outro tempo. E até a aura romântica dos *hackers*, associada à revelação despudorada da fragilidade dos sistemas, e reconhecível, como fantasma, nos primeiros projectos de Jodi era já então, a seu modo, uma imagem do obsoleto e do disfuncional.

Apesar de os seus trabalhos iniciais não poderem ser hoje olhados sem uma sensação agravada de estranheza tecnológica — repare-se como um tão curto espaço de tempo foi capaz de gerar novos obsoletos —, Heemskerk e Paesman não deixam de continuar a procurar outros obsoletos e outras janelas de oportunidade para a profanação dos *media*[145]. Para se compreender melhor como adapta este duo de artistas os mesmos procedimentos a novas realidades tecnológicas, observe-se o seu mais recente projecto na *web*, *Globalmove.us* (2008)[146] **[figs. 26 a 28]**. Trata-se de um trabalho que se constrói sobre os escombros do *Google Maps*[147] — a mais popular ferramenta de geolocalização e geovisualização da *web* —, e que se apresenta em vários *quadros* ou *janelas*, como variações em volta de um mesmo tema. Basicamente, o que faz este projecto é disfuncionalizar as ferramentas do *Google*, apropriando-se dos mapas[148] para sobre eles colocar, de forma perturbadora e absurda, a sinalética familiar do próprio *Google Maps,* que parece ter adquirido vida própria e se comporta

144. Sobre o humor e a derrisão como instrumentos estéticos de reapropriação da tecnologia, ver o catálogo *Smile Machines: Humour-Kunst-Technologie/Humour-Art-Technology*, que documenta a exposição principal do Festival Transmediale.06, em Berlim (Broeckmann *et al*., 2006).

145. O que também se verifica através da produção de obras pensadas (ou adaptadas) para um contexto expositivo mais convencional, dando assim resposta à incorporação do seu trabalho noutros circuitos do sistema das artes.

146. <http://globalmove.us>.

147. Ver em <http://maps.google.com/>.

148. Não só do *Google Earth* mas também, ao que parece, do *Google Moon* <http://www.google.com/moon/> e do *Google Mars* <http://www.google.com/mars/>, por exemplo.

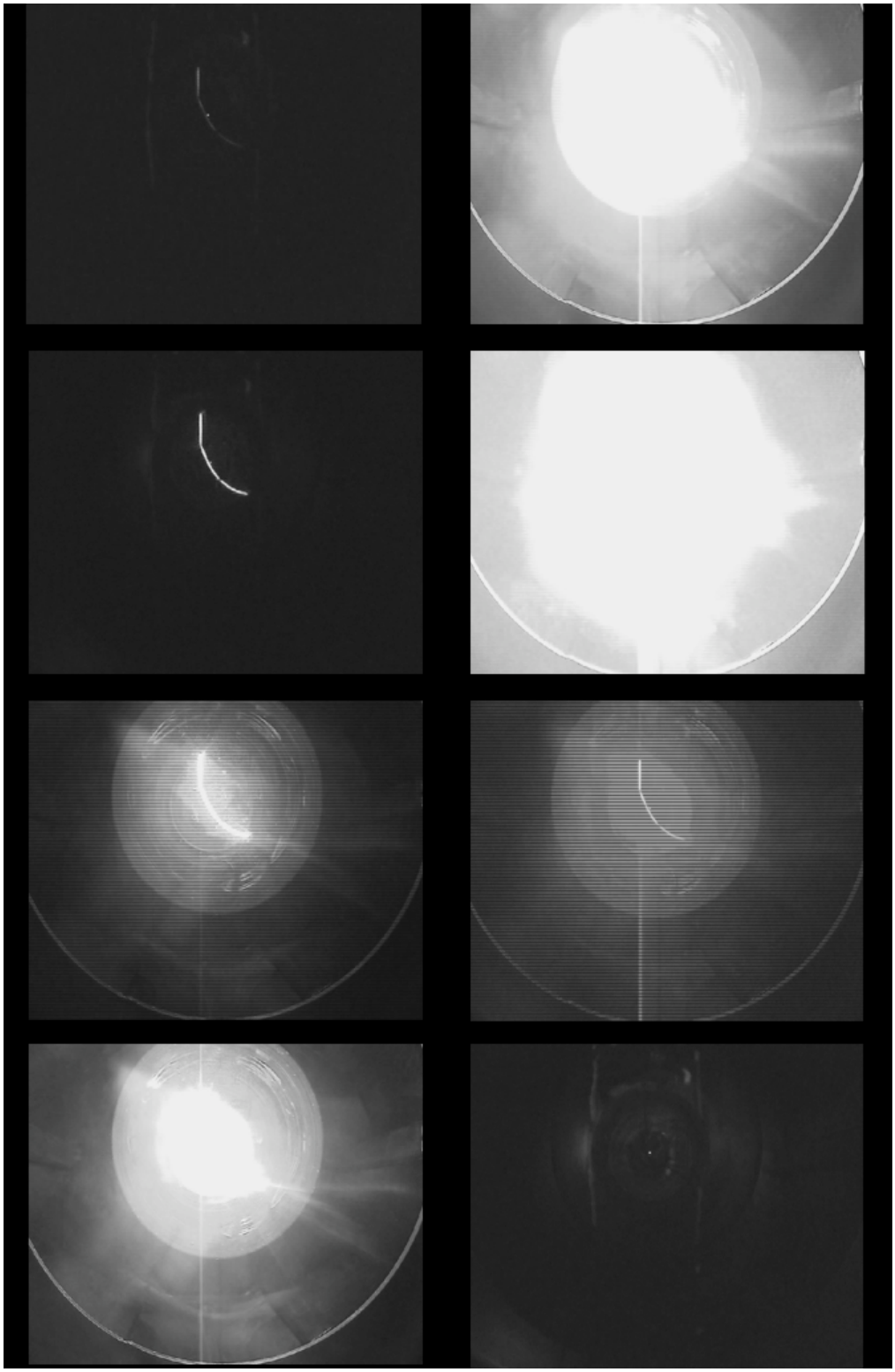
agora como se tivesse sido tomado por súbita histeria. Os seus característicos balões informativos ou os pequenos ícones que aí funcionam como *pins* de localização, assinalando nos mapas o sítio procurado pelo utilizador bem como outros dados úteis, desenham agora, em modo automático, estranhas formas no espaço; os mapas tremem; as escalas gráficas não param de se mexer; linhas vermelhas traçam rápidos e aleatórios percursos sobre os continentes; enfim, o mundo ali representado parece ter enlouquecido de vez. O ambiente é familiar, reconhecemos os mapas, as escalas e os restantes gráficos, mas sentimos que perdemos o controlo; continuamos a poder navegar sobre os mapas e fazer *zoom* sobre uma determinada área, só que a restante informação parece estar fora de si, recusando-se a obedecer-nos ou a responder-nos segundo os princípios da funcionalidade interactiva prometida pelos *media*.

Este projecto, como já acontecia em trabalhos mais antigos desta dupla, expõe as ilusões da interactividade e da transparência dos *media*, ampliados como o foram com a *web*, e oferece-nos, através de um jogo que recorre a simples *scripts*[149] para animar e *randomizar* o comportamento deste transfigurado *Google Maps*, aquilo que é uma encenação da completa desregulação dos dispositivos. Encenada e superficial, essa desregulação parece vir das profundezas tecnológicas do sistema, colocando-nos como observadores impotentes de um acontecimento que sabemos não depender de nós e cuja complexidade pensamos não ter como compreender.

A inoperatividade a que Jodi sujeita os *media* resulta de um efeito que é certamente deceptivo e, por vezes, ameaçador mas que não deixa de ser também derrisório. Estes *mapas vivos* falam-nos numa língua que nos é familiar mas, ao mesmo tempo, incompreensível, deixando-nos um sorriso nos lábios e uma vontade de continuar a observar o jogo lúdico em que parecem ter mergulhado, *inoperativamente*.

Queremos concluir esta incursão pela obra da dupla belgo-holandesa com um trabalho que se pode considerar atípico. Falamos de um vídeo, intitulado *Morse* **[figs. 29 a 36]**., que os artistas fizeram em 2003 para o projecto

149. Pelo que nos foi dado observar, o projecto *Globalmove.us* é todo ele sustentado em pequenos *Javascripts*, que podem ser consultados sem dificuldade no código-fonte das páginas de html.



Figs. 29 a 36 — Jodi, videogramas de *Morse,* 2003, vídeo *loop* s/ som [20''].

Mediamatic Screen 13-24, em Amesterdão. Na altura, o vídeo, com apenas 20 segundos de duração, foi apresentado como uma projecção em *loop* contínuo na fachada do edifício da Mediamatic Foundation; mais tarde, foi também incluído no DVD que acompanhava um dos números da revista *Mediamatic Off--Line*[150].

Morse é um vídeo completamente mudo, como requeriam as particulares condições de projecção deste programa da *Mediamatic.* A contribuição de Jodi é simples e eficaz no modo como gere essas limitações. O vídeo mostra-nos uma lâmpada que acende e se apaga a intervalos rápidos e irregulares **[figs. 29 a 36]**, num jogo entre o negro total e a cegueira provocada por uma luz que invade todo o ecrã. Podemos imaginar o efeito de estranheza deste vídeo exibido em pleno coração da cidade, uma espécie de farol semiótico reclamando por uma impossível interpretação. Como o seu título indica, a peça é uma referência directa à comunicação por código Morse através de sinais luminosos, naquela que é uma inteligente solução para a exigida mudez do vídeo mas, sobretudo, uma homenagem silenciosa à morte de um *medium*.

Depois de ter prestado inestimáveis serviços à radiotelegrafia, a invenção oitocentista de Samuel F. B. Morse foi declarada oficialmente morta em 1999, destronada pelas novas tecnologias de comunicação e geolocalização via satélite. Dois anos antes, a 31 de Janeiro de 1997, a Marinha Francesa tinha abandonado o uso do código Morse nas suas comunicações, emitindo *um último grito antes do silêncio eterno*[151]. Começava assim o princípio do fim do Morse, que sobrevive hoje marginalmente e se arrisca a fazer parte do longo rol dos *dead media* do progresso tecnológico.

Sendo o código Morse um sistema binário, é possível estabelecer uma relação directa entre este método de transmissão e as tecnologias digitais mais recentes, como sinal do *passado futuro* de algo que haveria de vir. Ora, os clarões

150. *Mediamatic Off-Line*, 11:2, Janeiro de 2006.

151. "On 1 February 1999, about 150 years after Morse invented his system of dots and dashes, Morse Code finally disappeared from the world stage. It was discontinued as a means of communication for the sea. In its place has come a system using satellite technology, whereby any ship in distress can be pinpointed immediately. Most countries prepared for the transition some while before. The French, for example, stopped using Morse Code in their local waters in 1997, signing off with a Gallic flourish; «Calling all. This is our last cry before our eternal silence»" (Giddens, 1999: 11).

da lâmpada que vemos no vídeo terão sido controlados por um pequeno programa de computador que traduz código Morse em impulsos eléctricos[152], assim juntando, finalmente, esses dois extremos da história dos sistemas binários.

Vemos a escolha de Joan Heemskerk e Dirk Paesman para este vídeo como uma síntese do seu modo de relacionamento com a tecnologia. Pressente-se um olhar arqueológico sobre os *media* e a atracção por uma estética do obsoleto, do disfuncional e do inoperativo, mas também uma tentativa de esvaziamento do *medium* por abstracção. Segundo Paesman, a mensagem é constituída por palavras escolhidas ao acaso, não valendo a pena tentar descodificá-la[153], ou seja, *o medium é a mensagem*, *o medium é o medium*, *a mensagem é o medium*. A lâmpada que nos ofusca intermitentemente parece assim falar sozinha. Com *Morse*, distantes já de todo o ruído de outros trabalhos desta dupla de artistas, encontramos talvez de uma forma mais clara aquela que é para nós a questão central da sua obra: a enunciação, como encenação (ou farsa) por vezes derrisória, da possibilidade de a tecnologia ter vida própria, assim confirmando que o seu trabalho vem do interior das coisas[154], do mais profundo que a tecnologia tem para nos oferecer: o seu inconsciente. Sustentando-se na farsa como método e no fracasso como estética, o trabalho de Jodi lembra-nos como é possível a disrupção da tecnologia, ao mesmo tempo que afirma, com um humor mais ou menos distanciado, a força escondida da falha, do indeterminado e do acidente de que a tecnologia se mostra capaz e que, até certo ponto, já todos algum dia experimentámos.

152. De acordo com Arie Altena, no seu texto de apresentação ao vídeo publicado no referido número da revista *Mediamatic Off-Line*, pp. 5-6.
153. *Ibid.*
154. O que fazemos como interpretação livre das ideias dos próprios artistas. Veja-se, por exemplo, como é Paesman quem afirma, apesar de toda a distância crítica que reclama e do humor com que pretende afastar a *seriedade* da tecnologia: "Our work comes from inside the computer" (Baumgärtel, 1997).

4.7. Notas finais: *falhar melhor*

Num artigo publicado em 2000[155], Kim Cascone refere-se, acertadamente, a uma estética do fracasso [*aesthetics of failure*] própria da *cultura pós-digital*, isto é, uma estética que já incorporou as tecnologias digitais e se habituou a viver com elas, não com as suas promessas ou os seus mitos mas com as suas falhas, os seus erros, os seus *bugs* ou os seus *glitches.* Essa estética é herdeira de uma já longa tradição que tem levado os artistas a adoptarem processos que implicam uma deliberada perda do controlo, com o objectivo de encontrar agentes disruptivos que lhes permitam um abandono pleno aos jogos experimentais. Como temos verificado, experimentar significou com frequência, em maior ou menor grau, um abandono desejado, procurado — ainda que contraditoriamente — a um acaso dito operativo. De facto, esse abandono confunde-se, muitas vezes, com uma estética do erro, da falha ou do fracasso que tem uma especial expressão sempre que a arte e as suas mecânicas experimentais se cruzam com a tecnologia. Cada operação técnica da arte pode resultar, deve resultar, num abandono à natureza das coisas e àquilo que lhes acontece. Há, em todos esses processos experimentais, um inconsciente indeterminado e surpreendente que acaba por vir à superfície, mesmo quando se quer evitar, apagar ou anular os efeitos de um comportamento não desejado dessas coisas e desses gestos técnicos de/com que também se faz a arte. No entanto, como temos vindo a lembrar, esse lado escondido que as coisas nos revelam não deve significar a presença de algo que nos transcende mas somente que há uma subjectividade que lhes pertence, uma autonomia plástica com a qual devemos aprender a trabalhar, reconhecendo-lhe o estatuto de sujeito experimental.

Falhar melhor, falhar cada vez melhor, também no sentido tecnológico do termo, tornou-se talvez um dos principais credos da arte, atravessando todo o

155. "The Aesthetics of Failure: «Post-Digital» Tendencies in Contemporary Computer Music" (2000).

século XX até aos dias de hoje. As promessas de controlo da tecnologia foram-se mostrando ilusórias e a arte cedo tomou em mãos esse jogo com o lado sombrio da tecnologia, aceitando a surpresa do acidente como quem recebe um amigo. Compreender a tecnologia, no sentido que lhe dá a experimentação estética (mas não só) é então acolher as suas falhas e os seus ruídos. Também como reactualização da história que percorremos no capítulo anterior, a aceitação da autonomia plástica da tecnologia — e, por arrastamento, dos *media* —, com a sua ligação ao acidente e ao indeterminado, dá-nos uma das imagens possíveis do abandono ao acaso na prática artística contemporânea.

Uma falha é a perda do controlo, mas também um sinal de vitalidade e autonomia plástica do *medium*, mesmo na situação limite em que a máquina dá o *TILT*[156] e se recusa a continuar a jogar. Uma falha muda o contexto e parece quebrar a repetição instaurando a diferença, dando finalmente *sentido* ao jogo da repetição e aos seus automatismos. Quando as coisas se comportam de modo inesperado e parecem ter enlouquecido acontece não aquilo que se esperava mas justamente uma libertação da tensão entre a *tinta e o pincel* — para utilizar a imagem já utilizada a propósito de Alexander Cozens —, com resultados impossíveis de prever em toda a sua extensão. Na verdade, a inoperatividade, como profanação dos *media*, é antes de mais, no seu sentido estético, uma negociação com o lado escondido desses *media*. Só através da obsolescência disfuncional dos *media* da arte, só induzindo a excitação das *coisas*, maquinalmente, se poderão acordar os seus fantasmas. Ao recriar ou provocar as falhas, os erros, os *glitches* ou os acidentes que fazem parte, na sua surpresa

156. A expressão "a máquina deu o *TILT*", outrora corrente por influência das máquinas de *flippers*, significa que esta atingiu um determinado limite e já não aguenta mais. O *TILT* é o fim, muitas vezes revelado num excesso de luz e som. É não apenas a recusa da máquina de continuar a jogar mas uma demonstração de autonomia funcional que produz, do ponto de vista do jogador, um excesso incontrolável. Nos *flippers*, o *TILT* era uma programada e moralista penalização ao jogador que tivesse ultrapassado certos limites na manipulação da máquina (cf. Caillois, 1958: 214). A utilização da palavra *TILT* , que vai subsistindo aqui e ali como resposta ao humor das máquinas — e não só, pois também se pode aplicar para referir que alguém ultrapassou os limites da sua resistência —, talvez se tenha libertado entretanto desse sentido moralista. Aliás, utilizamo-la aqui já não como expressão de uma reacção penalizadora e programada das máquinas mas como sinal da força produtiva que se pode libertar de um seu colapso. Boa parte daquilo que se designa por *Glitch Art*, ou daquilo que responde à *aesthetics of failure* de Cascone, não é mais do que o resultado de um excesso incontrolável que leva as máquinas ao limite, uma espécie de *TILT* não programado (mas frequentemente provocado).

e imprevisibilidade, da topologia de qualquer dispositivo tecnológico, estamos a arriscar uma modalidade experimental que permite antecipar, através da inoperatividade e da obsolescência, a reapropriação dos *media*.

Se pensarmos que a presença de dispositivos tecnológicos de vária ordem, mais ou menos obsoletos, mais ou menos transparentes no seu funcionamento, é hoje um dado fundamental para uma cartografia da prática artística, talvez se perceba melhor como a insinuação da existência de um lado escondido da tecnologia, de um seu inconsciente, poderá servir para explicar algumas das principais modalidades experimentais da arte na sua relação com o acaso e o indeterminado. No próximo capítulo tentaremos definir melhor o papel deste inconsciente tecnológico como indutor do acaso operativo da arte. Esperamos assim vir a demonstrar o lugar que lhe atribuímos na compreensão das mecânicas de indeterminação na prática artística, mecânicas essas que dependem em grande medida de uma indomável vontade própria — ainda que involuntária nos seus automatismos — dos *media*.

5

Mecânicas da arte e do inconsciente tecnológico

5.1. Preliminares: tecnologia e transcendência

Em Agosto de 1854, numa quinta em Randolph, Nova Iorque, uma estranha e controversa máquina foi destruída por uma multidão em fúria. Seria uma máquina universal, um motor universal de movimento perpétuo que os seus construtores acreditavam estar destinado a iniciar uma *nova era*, cumprindo um papel messiânico. Chamaram-lhe por isso *New Motor, Electric Motor*, *New Motive Power* ou *God Machine*, entre outros nomes igualmente fantasiosos. Os relatos da época referem-se ao sucedido alternando entre o júbilo e a tristeza. À felicidade dos que acreditavam estar a assistir ao fim de uma máquina infernal opôs-se a desilusão de alguns outros, ainda que temperada pela crença de que se trataria apenas de uma etapa mais da difícil *vida* terrena dessa *aparição* mecânica. Aqueles que se juntaram em volta do reverendo John Murray Spear (1804-1887), o mentor de todo o projecto de construção da *God Machine*, acreditavam que esta, na sua dupla condição de criação dos espíritos e dos homens, haveria um dia de reaparecer para provar que o seu prometido movimento perpétuo e autónomo sempre era possível. De uma forma ou de outra, a destruição do *New Motor* foi apenas o princípio do fim de uma apaixonante história

iniciada alguns anos antes, história essa que se confunde, na verdade, com a biografia do homem que engendrou os planos para a construção de semelhante máquina.

Como pastor da Igreja Universalista, John Murray Spear[1] dedicou grande parte da sua vida a causas como o abolicionismo, a não-violência, os direitos das mulheres ou a defesa dos prisioneiros e condenados de delito comum, lutas que nunca abandonou apesar de todos os dissabores e dificuldades que estas lhe trouxeram. A dada altura, iniciou-se no mundo do espiritismo, aproximando-se aos poucos e poucos das emergentes correntes espiritualistas. Foi assim que, no início de 1852, J. M. Spear teve as suas primeiras experiências como médium. Começou por *escrever automaticamente*, uma frase após a outra, as mensagens que lhe eram ditadas pelos espíritos; mais tarde, impulsionado pelas mesmas mãos invisíveis, descobriu a compulsão pelo desenho. Tal como acontecia com a escrita, também estes desenhos eram automáticos, parecendo escapar ao seu controlo consciente[2]. Em transe recebeu então várias

1. Para este breve relato seguimos de perto a recente biografia de John Murray Spear, *The Remarkable Life of John Murray Spear: Agitator for the Spirit Land (2006*), da autoria de John Buescher, a par de outras fontes [encontra-se um primeiro ensaio biográfico em *The Life of John Murray Spear: Spiritualism and Reform in Antebellum América*, de Neil B. Lehman (Ph.D. Dissertation, Ohio State University, 1973)]. Contámos também com o indispensável *Modern American Spiritualism: A Twenty Years' Record of the Communion Between Earth and the World of Spirits* (1870), de Emma Hardinge. Referenciámos igualmente algumas das obras de Murray Spear, mas às quais só recorremos marginalmente: *The Educator: Being Suggestions, Theoretical and Practical, Designed to Promote Man-Culture and Integral Reform, with a View to the Ultimate Establishment of a Divine Social State on Earth; Comprised in a Series of Revealments from Organized Associations in the Spirit-Life, through John Murray Spear*, com edição de Alonzo E. Newton (Boston, Office of Practical Spiritualists, 1857); a autobiografia *Twenty Years on the Wing: Brief Narrative of My Travels and Labors as a Missionary Sent Forth and Sustained by the Association of Beneficents in Spirit Land* (Boston, William White and Company, 1873), e, ainda, *Messages from the Superior State; Communicated by John Murray, through John M. Spear, in the Summer of 1852. Containing Important Instruction to the inhabitants of the Earth. Carefully Prepared for Publication, with a Sketch of the Author's Earthly Life, and a Brief Description of the Spiritual Experience of the Medium*, com edição de Simon Hewitt Crosby, um dos seus seguidores (Boston, Bela Marsh, 1852).

2. Existe um fio condutor — cronológico, geográfico e religioso — que permite associar este automatismo visionário e compulsivo de Spear às experiências também visionárias dos *Shakers*, para os quais os *gift drawings* (tal como as *gift songs* e os rituais associados) funcionavam como uma ponte entre as esferas do céu e da terra. Para o efeito, ver o catálogo da exposição *Heavenly Visions: Shaker Gift Drawings And Gift Songs* (Morin, 2001), que teve lugar no UCLA Hammer Museum, em Los Angeles, e no Drawing Center, em Nova Iorque, em 2001, com curadoria de France Morin. Também os planos detalhados de Spear para a construção de uma "cidade circular", cujas simetria e perfeição resultariam de uma inspiração divina (ver Hardinge: 222), fazem recordar os desenhos das utopias urbanas, de raiz geométrica, dos próprios *Shakers*.

mensagens do espírito tutelar de John Murray[3], que o mandou parar com os desenhos e lhe pediu que as suas palavras fossem a partir de então cuidadosamente transcritas para papel. Ora, não sendo a sua mão suficientemente lesta para tão importante tarefa, Spear passou a ditar em voz alta para que outros pudessem registar as palavras que o visitavam[4] e que viriam a ser publicadas em livro no ano seguinte[5]. Julgava-se um escolhido e um *agente na terra* não só do espírito do reverendo Murray mas também, como se veio a perceber depois, dos espíritos de algumas das inevitáveis figuras fundadoras do mito americano, como Thomas Jefferson, Benjamin Franklin, Benjamin Rush ou Lafayette, entre várias outras personagens de diferentes origens[6].

Essa *Assembleia de Espíritos,* que se dividia em várias Associações[7], enviava através de Murray Spear as instruções para a reforma da sociedade, reforçando as antigas aspirações do reverendo sobre o fim da escravatura, por exemplo, mas não deixando de introduzir também novos temas, como a saúde, a medicina, os transportes ou as comunicações. Foi assim que, por intermédio do espírito supostamente mais prático de Benjamin Franklin[8], Spear viu serem-lhe revelados planos para novas e arrojadas invenções que se destinavam a mudar o mundo para sempre. Mas não eram apenas a sua mão ou a sua voz que pareciam escapar ao seu controlo. Por vezes, o reverendo viu-se mesmo em viagem, sem destino e alucinado, para lugares longínquos e desconhecidos, à deriva sob as ordens de forças invisíveis que o conduziam a um encontro com o destino.

---

3. Referimo-nos ao reverendo John Murray (1741–1815), a quem John Murray Spear deve mais do que o seu nome de baptismo. De facto, John Murray nunca deixou de ser uma figura tutelar e um exemplo ao longo de toda a vida do protagonista do nosso relato.

4. Este jogo entre a palavra dita e a palavra escrita, entre a transmissão das mensagens e a sua transcrição, é sintomático de um período que vivia ainda sob o monopólio da escrita como *medium* de excelência (cf. Kittler, 1986: introdução).

5. Ver *Messages from the Superior State* [...] (Hewitt, 1853).

6. Como Séneca, Daniel Webster ou Emanuel Swendenborg.

7. *Association of the Electricizers, Association of the Healthfulizers*, *Association of the Educationizers, Association of the Agricultizers, Association of the Elementizers, Association of the Governmentizers, Association of the Beneficients* (de acordo com uma carta de Spear publicada no *New Era*, de Boston, em Julho 1853, citado em Hardinge: 219)

8. Ver o livro *Haunted Media*, de Jeffrey Sconce, particularmente o primeiro capítulo — "Mediums and Media" (2000: 21-58); para um relato dos primeiros passos de J. M. Spear no mundo dos espíritos consultar, uma vez mais, Buescher (2006: 73ss); ver também, num registo mais ligeiro, os *posts* de Rob MacDougall (2007) sobre Benjamin Franklin no *blog Old is the New New* < http://www.robmacdougall.org/>.

No contexto da época, este súbito interesse pelo espiritismo nada tinha de extraordinário. Podemos até considerá-lo comum, sobretudo se compreendido no âmbito das confusas intersecções entre a ciência, a tecnologia e o oculto tão típicas de oitocentos. Com efeito, a popularização das descobertas científicas ligadas à electricidade ou ao magnetismo surgiram para muitos, nessa altura, como uma confirmação da existência de forças e fluxos que nos transcendem. Repare-se, por exemplo, como a ideia de uma *telegrafia celestial* que aparecia em certas crenças não seria mais do que uma elaboração popular das genuínas características, para muitos *sobrenaturais,* da tecnologia. Comunicar com os vivos recorrendo ao ritmo binário dos traços e pontos do telégrafo podia ser tão estranho como falar com os mortos através do ritmo sincopado das pancadas nas mesas das sessões espíritas (Sconce, 2000: 28ss).

Em muitos aspectos banal, a particular interacção que encontramos em John Murray Spear entre o espiritismo, as preocupações sociais e uma crença ingénua na tecnologia oferece-nos pois um excelente modelo para compreendermos o confuso olhar lançado por uma primeira modernidade sobre os segredos da técnica, numa perspectiva que pode, na sua qualidade de imagem do transcendente que sempre se esconde na tecnologia, ser encarada como peculiarmente *metafísica*. Tal entendimento terá encontrado um terreno fértil nessa América quase prometida em que cada gesto era sempre um novo gesto, em que cada passo era sempre o desbravar de um mundo quase virgem.

Observada através desse prisma, a vida de Spear parecer-nos-á comicamente absurda. Ao mesmo tempo que antecipa o futuro, numa estranha mistura de um velho gnosticismo e de uma vontade de modernidade e mudança, reconcilia a antiga religião e a nova ciência, como de algum modo acontecia à época com um espiritualismo que queria apresentar, quase contraditoriamente, as provas empíricas da sua autoridade.

A aproximação ao mundo do espiritismo fez Spear cair em desgraça junto da Igreja Universalista, que acabou por se ver obrigado a abandonar. Desacreditado junto dos seus antigos companheiros e desbaratado parte importante do reconhecimento que lhe era devido pelo empenhamento em causas sociais e religiosas, Spear mergulhou cada vez mais intensamente nas novas experiências oferecidas pelo espiritismo. Nos anos que se seguiram, em resultado

de uma alargada rede de interesses[9], John Murray Spear receberá planos para a construção de uma máquina pensante baseada num código universal, de um barco transatlântico em forma de pato gigante e propulsionado por baterias psíquicas, de um veículo que levitaria no ar, de uma rede telepática intercontinental, ou ainda de outros dispositivos mais modestos e orientados para a vida quotidiana, como é o caso do seu projecto falhado para uma máquina de costura económica, alternativa e com a qual esperava contribuir para a emancipação das mulheres.

A maioria destas invenções destinava-se a libertar o mundo da escravidão do trabalho, das amarras sociais ou dos monopólios capitalistas, contribuindo para o advento de uma nova era. Observe-se, a título de exemplo, a proposta de Spear para uma rede global de telepatia — designada como *Soul-Blending Telegraph* —, que tinha como objectivo substituir-se, com vantagens, ao telégrafo, oferecendo a todos aquilo que de outro modo seria apenas para alguns. De acordo com este projecto nunca posto em prática, casais de médiuns seriam distribuídos por uma série de torres estrategicamente situadas, servindo assim de veículo, em regime de serviço público, para a transmissão de mensagens até paragens remotas[10]. A rede tinha a pretensão de se tornar intercontinental, ultrapassando ao mesmo tempo os oceanos (falava-se então do lançamento dos primeiros cabos submarinos ligando o novo ao velho continente) e o monopólio das grandes companhias do telégrafo, que os espiritualistas consideravam imoral. O centro desta rede global — interplanetária até — estava destinado à pequena cidade de Randolph, num local a que os seguidores de Spear chamavam *Mount Telegraphis* (ver Buescher: 105-9).

O grande empreendimento de Murray Spear seria, no entanto, uma outra máquina, uma espécie de mãe de todas as máquinas.

---

9. A par desta aproximação ao espiritismo, embora sem nunca abandonar as causas que sempre o interessaram, Murray Spear enfrentou decididamente os costumes e a moral dominantes — advogando o amor livre e o fim do casamento, por exemplo, ou defendendo as pretensões das sufragistas — e ensaiou um envolvimento com os grupos de inspiração marxista que então surgiam na América do Norte. Depois de 1853, chegou mesmo a fundar uma comunidade rural que se instalou por alguns períodos em Kiantone Springs (Nova Iorque), e no seio da qual muitos desses princípios puderam ser postos em prática.

10. Para o efeito, Spear congeminou também uma estranha armadura metálica, auxiliada por baterias de cobre e zinco, que teria a capacidade de ampliar o alcance telepático de quem a vestisse, estratégia que terá sido ensaiada durante a construção do *New Motor* e que veio depois a ter outras aplicações fantasiosas.

Em Novembro de 1852, Spear recebeu uma mensagem do espírito de Benjamin Franklin — porta-voz da *Association of the Electricizers* — que anunciava o advento de uma máquina divina, o *New Motor* ou *New Motive Power.* Tal *máquina*, cujos planos foram ditados nas mensagens seguintes, tinha como propósito recolher e distribuir *o movimento universal perpétuo* que flui em todas as coisas, tornando-se uma fonte infinita de energia capaz de alimentar a utopia de uma nova era na terra[11]. Este objecto nunca antes visto seria não apenas um *New Motor* ou um *New Motive Power* mas várias outras coisas, ao mesmo tempo e em separado[12].

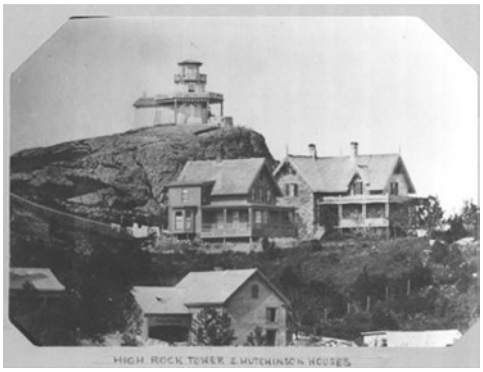


Fig. 1 — A torre de High Rock, tal como construída em 1847 e destruída depois por um incêndio em 1865.

Em Julho de 1853, cheios de entusiasmo[13] pelas maravilhas que se esperavam desta máquina celestial, John Murray Spear e o seu grupo de seguidores instalaram-se na torre de High Rock **[fig. 1]**, numa quinta situada em Lynn, no Massachussets, onde iniciaram a construção do *New Motive Power* de acordo com as instruções recebidas[14]. Com uma posição elevada que facilitaria a recolha da energia necessária ao funcionamento do *New Motor*, o local era considerado ideal para a empresa a que se propunham. Sob transe, Spear recebeu mais de duzentas mensagens com descrições sobre as características da máquina. Ao longo de quase um ano, dia após dia, o grupo dedicou-se com afinco à sua construção, interpretando

11. Algumas das ideias, também controversas, que os espiritualistas difundiram sobre este New Motor, eram a de *que a máquina poderia regenerar-se a si mesma e que o sexo poderia ser mecanizado*. Esta máquina, como organismo vivo, teria a faculdade de se reproduzir, multiplicando a sua prole pela terra (ver Buescher: 120ss).

12. Seria também "A New Man, a New Motive for Man, a New Movement of the infinite springing forth in the mind, a Novel Combination of materials, a New Kind of Machine, a New Microcosm, a New Society in miniature, a New World, and a New Heaven materializing on a New Earth" (Buescher: 96-97); ou, na expressão de Simon Hewitt, "God's last, best gift to men" (citado em Hardinge: 221).

13. O entusiasmo contagiou vários dos seguidores de John Spear. Simon Hewitt, por exemplo, abandonou o sacerdócio e fundou em Boston um jornal intitulado *New Era; or Heaven Opened to Man* (1852).

14. A descrição da construção da máquina, tal como a apresentamos aqui, encontra-se no décimo segundo capítulo — "The New Motor" — do livro de Buescher (96-104).

o melhor possível cada mensagem e esperando depois pelos resultados que pareciam difíceis de prever, dada a amálgama de instruções recebidas. As mensagens dos espíritos eram vagas, frustrando constantemente o entusiasmo dos seus construtores, que se viam obrigados a permanentes reajustamentos dos seus planos. Ainda assim, aos poucos e poucos, no topo da grande mesa sobre a qual trabalhavam — semelhante às mesas utilizadas nas sessões espíritas —, viram aparecer uma estranha máquina de contornos antropomórficos. Incorporando metal, magnetos e madeira, cada uma das suas secções correspondia, por analogia, a uma parte do corpo humano[15]. O *New Motor* não se destinava somente a ser mais um objecto mecânico mas sim algo próximo do homem, uma coisa mecânica com faculdades humanas, uma causa autónoma, uma coisa independente capaz de iniciar uma acção por vontade própria; uma máquina demiúrgica, portanto.

Ao fim de vários meses de trabalho, a máquina parecia estar completa. Contudo, apesar de todas as esperanças nela depositadas e dos muitos acertos destinados a corrigir qualquer falha, continuou ali, em cima da mesa, parada e sem resposta. Consultados uma vez mais os espíritos, ficaram os seus construtores a saber que faltaria ainda *carregar* o *New Motor*. O objectivo seria agora encontrar um *motivo* — *a motive power* — que permitisse anular a passividade da máquina através de estímulos exteriores, activando de uma vez por todas a sua capacidade de recepção. Só assim se poderia dar início ao ansiado movimento perpétuo que abriria uma nova era de prosperidade para a humanidade.

Pela primavera de 1854, o grupo reunido em Lynn conseguiu vislumbrar alguns movimentos pulsatórios nas extremidades da máquina, em resultado

15. "From the center of the table rose two metallic uprights connected at the top by a revolving steel shaft. The shaft supported a transverse steel arm from whose extremities were suspended two large steel spheres enclosing magnets. Beneath the spheres there appeared [..] a very curiously constructed fixture, a sort of oval platform, formed of a peculiar combination of magnets and metals. Directly above this were suspended a number of zinc and copper plates, alternately arranged, and said to correspond with the brain as an electric reservoir. These were supplied with lofty metallic conductors, or attractors, reaching upward to an elevated stratum of atmosphere said to draw power directly from the atmosphere. In combination with these principal parts were adjusted various metallic bars, plates, wires, magnets, insulating substances, peculiar chemical compounds, etc… At certain points around the circumference of these structures, and connected with the center, small steel balls enclosing magnets were suspended. A metallic connection with the earth, both positive and negative, corresponding with the two lower limbs, right and left, of the body, was also provided" (Slater Brown, 1970, citado em Schneck, 2002).

de uma pequena descarga eléctrica feita com um gerador. Mas não era ainda isto que esperava Spear. Os espíritos explicaram-lhe então que seria necessário encontrar uma fonte dinâmica de energia, o que poderia ser conseguido pondo a máquina em contacto com várias pessoas, homens e mulheres. Assim, em sessões repetidas vezes sem conta, tudo fizeram para recolher a energia necessária ao arranque do *New Motor*. Nessas operações de transmissão magnética, os membros do grupo chegaram a ingerir, transformados em pó, os mesmo metais que compunham a máquina, procurando dessa forma uma identificação mútua entre os seus corpos humanos e o corpo mecânico do *New Motor*. Também os movimentos mecânicos, automáticos e quase abstractos daqueles que tomavam parte nas *séances*, próprios dos estados de transe, contribuíam para essa identificação: o corpo do médium era visto como um mero instrumento, uma máquina ao serviço de uma vontade exterior, conduzida por impulsos escondidos da consciência ordinária e em resultado dos quais uma acção automática poderia ocorrer (ver Buescher: 111-2).

As óbvias analogias sexuais[16] que também estavam envolvidas nestes processos de transferência e identificação dos corpos, assim como o papel espiritual de ordem superior que Spear atribuía às mulheres, levaram-no a procurar alguém capaz de assumir de algum modo a maternidade do *New Motor*. A escolha recaiu numa mulher — Sarah Newton — ligada aos círculos espiritualistas.

Em Junho desse ano, na presença da máquina, Sarah terá começado a revelar alguns dos sintomas próprios de uma gravidez, que culminariam depois na excitação final das suas funções maternais, uma espécie de trabalho de parto induzido que durou perto de duas horas. Aliás, a acreditar em alguns testemunhos, podemos aproximar a excitação física e psicológica revelada por Sarah do que é descrito nos relatos médicos dos casos de histeria tão em voga na segunda metade do século XIX[17].

Aquilo que se seguiu não é claro, mas os espiritualistas de High Rock acreditaram ter assistido a uma nova *Natividade*, ao nascimento de um novo

16. Segundo os rumores da época, tratar-se-ia de muito mais do que uma simples analogia.
17. "That by means of a spiritual overshadowing, *a la virgin Mary*, the maternal functions were brought into active operation; a few of the usual physiological symptoms followed; the crisis arrived; and being in presence of the mechanism, the first living motion was communicated to it; in other words, that a new motive power was born [...]" (Andrew Jackson Davis, *Spiritual Telegraph,* Junho de 1854, citado em Hardinge: 225; cf. também 221ss; assim como Buescher: 114).

milénio. Nessa altura, a máquina teria reagido, ainda que de forma ténue, à presença de Sarah e isso foi visto como mais uma prova da sua chegada ao mundo dos vivos.

Eufórico, Simon Hewitt fez então publicar no seu jornal um anúncio sobre a grande revelação de uma nova era, terminando, em júbilo e caixa alta, com um "THE THING MOVES"[18]. Após quase um ano de intenso labor, a máquina estaria finalmente pronta; no entanto, continuava a não dar senão tímidos sinais de vida. Teria nascido ou apenas iniciado uma existência ainda embrionária? As dúvidas assaltavam o grupo e, apesar de novos sinais enviados pelos espíritos, alguns dos seus membros começavam a questionar o projecto iniciado por John Murray Spear em High Rock, acusando-o de colocar em causa a própria credibilidade de todo o movimento espiritualista. Ao mesmo tempo, as controversas ideias de Spear, materializadas no *New Motor,* criavam cada vez mais anticorpos sociais. Muitos começaram uma campanha que denunciava o embuste que se montara em volta deste projecto.

Na ausência de um milagre — nenhum *deus ex-machina*[19] veio salvar a situação —, Spear achou por bem desmontar a máquina para a levar para um local mais seguro. Assim, em Julho de 1854, o grupo transportou-a até um novo refúgio em Randolph, situado numa quinta próxima do *Mount Telegraphis* do projecto global de transmissão por telepatia.

Montada uma vez mais, a máquina manteve-se queda e muda e, pouco tempo depois, em Agosto, foi destruída nas circunstâncias que já descrevemos. Terminava assim a curta carreira dessa criação de inspiração divina que tinha como destino mudar o mundo para sempre. Nunca mais seria remontada. Os seus restos perderam-se e não temos hoje mais do que relatos desta história[20].

John Murray Spear, mesmo tendo caído em desgraça junto da maioria dos seus acólitos, continuou a alimentar, em segredo, o desejo de levar avante a construção da sua *God Machine*. Enquanto esperava por essa ocasião, congeminou outros planos, mais ou menos subsidiários do *New Motor*, e que, em

18. *New Era*, June 28, 1854 (citado em Hardinge: 222).
19. Ou *spiritus ex-machina*, como lembra Buescher com alguma ironia (126).
20. Mesmo as poucas imagens que representam o *New Motor* terão sido realizadas depois do seu fim, de memória ou a partir dos relatos existentes.

parte, já referimos; no entanto, depois de Randolph, a oportunidade para voltar àquele que foi o seu grande projecto não se repetiria[21].

*

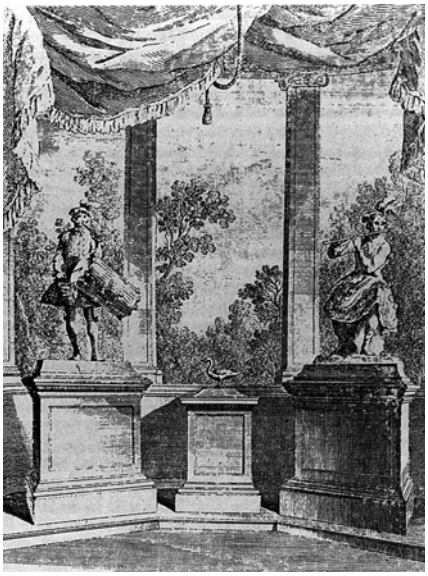
A construção de autómatos representou no século XVIII uma competição entre o divino e o humano da qual existem variados exemplos, das criações mecânicas de Vaucanson[22] ou Jaquet-Droz[23] ao não menos famoso jogador de xadrez de Kempelen[24], pelo que, pese embora a aparente contradição, não admira que o projecto de Spear possa ter surgido na directa linhagem do Iluminismo e dos seus desejos de automação e racionalização. Desde essa época, lado a lado com uma visão *prometeica* da técnica, de forte impulso dominador e instrumental, quase sempre se expressaram outras correntes, muitas delas subscrevendo uma visão mais crítica mas também menos trivial das suas promessas. Desse modo se aspiraria à revelação de um sentido mais íntimo e secreto da técnica

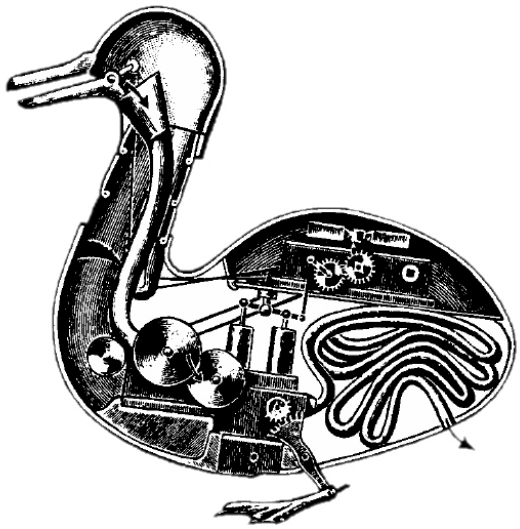
21. Na sequência de vários escândalos na sua vida pessoal, Spear viajará para Inglaterra e aí viverá, intermitentemente, entre 1863 e 1869. A nota mais curiosa em relação a esta estadia britânica de John Murray Spear é o encontro com Georgiana Houghton (1814-1884), uma pioneira da chamada *spirit photography* e adepta do desenho automático, de acordo com princípios que aplicou também à pintura (ver Buescher: 255ss). Georgiana Houghton foi igualmente autora do primeiro livro ilustrado sobre a temática da *spirit photography* (*Chronicles of the Photographs of Spiritual Beings and Phenomena Invisible to the Material Eye: Interblended with Personal Narrative*, London, E. W. Allen, 1882; reimpresso em 2001 pela Adamant Media Corporation). A coincidência de interesses entre Spear e Houghton poderá dizer-nos mais do que se possa julgar, à primeira vista, sobre o poder alucinatório e transcendente da tecnologia.

22. Jacques de Vaucanson (1709-1782), conhecido tanto pelos seus autómatos de fantasia como pelos contributos dados para os emergentes sistemas de racionalização e mecanização do trabalho industrial.

23. Pierre Jaquet-Droz (1721-1790), relojoeiro suíço que ficou famoso por ter construído vários autómatos de aspecto realista capazes de executar de forma programada tarefas como escrever, desenhar ou tocar música.

24. Nascido na Hungria, Wolfgang von Kempelen (1734-1804) trabalhou para a corte austríaca e foi inventor não apenas do *autómato* jogador de xadrez (1769-70) mas também de uma máquina falante (c.1790), operada manualmente, a qual é considerada como um importante contributo experimental para o estudo da fonética e dos mecanismos da voz. Assinale-se ainda que nas primeiras digressões de Kempelen pela Europa as duas máquinas eram apresentadas a par e que era juntas que espantavam o público, representando cada uma a seu modo o domínio maquinal de faculdades tidas como estritamente humanas. Para uma referência mais detalhada à máquina falante de Kempelen ver, por exemplo, o artigo de Brigitte Felderer e Ernst Strouhal — "Speaking Without Lips, Thinking Without Brain: Wolfgang von Kempelen's Speaking Machine and Chess-Playing Android" — incluído no catálogo da exposição *Kempelen: Ember a Gépben/Kempelen: Man in the Machine* (Mélyi, 2007, s/ pag.)





Figs. 2 e 3 — Os três autómatos de Vaucauson, gravura de 1742 [à esquerda]; Modelo esquemático do funcionamento do *Canard digérateur* (1739) de Vaucauson [à direita].

— para alguns a expressão da sua verdadeira essência. Tais entendimentos — a que também podemos chamar faústicos —, ao reconhecerem a existência um espírito próprio da técnica moderna acabaram por contribuir igualmente para uma sua metafísica[25], em razão da qual os objectos técnicos aparecem umas vezes como ameaça e outras como revelação. Com efeito, a confusa mistura entre racionalismo e espiritismo que descobrimos na *God Machine* de Spear não é mais do que o resultado de uma *máquina* que tinha sido posta em marcha antes mesmo do século das luzes, como analisaremos de forma breve.

Os autómatos do século XVIII aspiravam a algo mais do que apenas à realização de uma função prática. Como acontecia com as celebradas criações de Vaucanson **[figs. 2 e 3],** eram tanto argumentos de poder como meros entretenimentos e, por isso, a revelação das suas entranhas[26] e do seu regime de funcionamento podia ser tão importante quanto os efeitos maravilhosos dos seus movimentos. Como demonstração lúdica de engenho e poder, estes autómatos tinham o seu lugar ora nos palácios e igrejas ora nos espaços públicos da cidade, com as suas feiras e os seus salões de exposição. "Os autómatos figuram

25. Ver Hermínio Martins (1996: 199-245).
26. Como supostamente acontecia com o pato mecânico de Vaucanson, conhecido por *Canard digérateur* **[fig. 3]**, de 1739 (ver Schaffer, 1999: 143-144).

nas ciências do Iluminismo como máquinas em forma de humanos e como humanos que actuam como máquinas" (Schaffer, 1999: 126), sendo comparáveis à força de trabalho ou aos corpos disciplinados dos novos sistemas militares, políticos e económicos que começavam a reger, em geral, a organização da sociedade na Europa do século XVIII[27].



Fig. 4 — Frontispício do *Leviathan* (1651) de T. Hobbes.

O relógio mecânico, antecedente directo dos autómatos do sec. XVIII, tinha já surgido nos mosteiros Beneditinos do século XIII como modelo cosmológico e instrumento prático de regulação da vida monacal. Acompanhando o progressivo apuro técnico na sua concepção e construção, o relógio irá disseminar-se como realização mecânica de uma ideia de perfeição baseada na repetição e na reversibilidade dos modelos cíclicos em que se tinha inspirado, assim motivando uma curiosa relação tautológica entre a relojoaria e a cosmologia. Com o tempo, o relógio impôs-se também como metáfora reguladora das coisas do mundo, da vida biológica à organização social e política. São disso exemplo, no século XVII, os modelos da *bête-machine* de Descartes ou do *Leviathan*[28] de Thomas Hobbes **[Fig. 4]**, ambos se sustentando na metáfora de uma máquina que se move em ciclos regulares e aparente autonomia, como um relógio[29].

Depois, com o século XVIII e os seus autómatos vamos encontrar mais do que um modelo de continuidade e atracção pela autonomia funcional e

27. Ver em *Surveiller et punir: Naissance de la prison* (1975), de Michel Foucault, o modo como estes regimes disciplinares se foram construindo, passo a passo, desde o final da Idade Média até ao século XIX, dos hospitais ao exército, das escolas às manufacturas, das prisões ao trabalho ou às condições sociais como um todo.

28. Ver o clássico *Leviathan, The Matter, Forme and Power of a Common Wealth Ecclesiasticall and Civil* (1651).

29. Para um breve relato das implicações do modelo imposto pelo relógio ao longo dos séculos consultar *Delusive Spaces: Essays on Culture, Media and Technology*, de Eric Kluitenberg (2008: 74-187; ver particularmente 103ss).

reguladora do relógio. Enquanto emblemas da razão Iluminista, os autómatos setecentistas mostravam idealmente que a organização artificial podia criar ou reproduzir fenómenos que eram mais poderosos e impressionantes do que o simples funcionamento de um relógio[30], jogando de modo ambivalente entre uma crítica à disciplina e o desejo da sua imposição — não esqueçamos que o século das luzes tanto cultivou o absolutismo como inventou o liberalismo moderno. Nos seus mais diversos aspectos, a mecanização da sociedade acompanhava os novos modelos que a tecnologia lhe oferecia e, por sua vez, estes modelos aspiravam ao carácter orgânico da vida biológica e social ou, pelo menos, à demonstração da sua complexidade.

Será Julien Offray de La Mettrie, com *L'Homme-machine* (1748) — óbvio comentário à expressão cartesiana de uma *bête-machine* — a introduzir-nos aqui uma das etapas da construção de uma alternativa ao modelo dualista cartesiano de um *corpo-máquina*. Para La Mettrie, o seu homem-máquina é "a imagem viva do movimento perpétuo"[31]; já não uma máquina divina mas apenas uma máquina humana, se é que a podemos resumir assim. O corpo humano é para La Mettrie uma máquina que, depois de lançada em movimento, pode funcionar em aparente total autonomia, à imagem dos autómatos de Vaucanson, seu contemporâneo, ou do relógio de pêndulo inventado por Christiaan Huygens quase um século antes[32] **[fig. 5]**, e que tinha já sido tão importante como modelo da *bête-machine* de Descartes. Na verdade, e como La Mettrie não deixa de assinalar, o modelo do homem-máquina é ainda inspirado nas comparações de Descartes entre o corpo e a máquina, mas com diferenças fundamentais, desde logo porque para La Mettrie "a alma não é senão um princípio do movimento, ou uma parte material sensível do cérebro" (198). Radicalmente, com o seu homem-máquina, "ser máquina, sentir, julgar saber distinguir o bem do mal, como o azul do amarelo, numa palavra ter nascido com inteligência, e um

30. Não olvidemos que se trata do mesmo Christiaan Huygens a quem se atribui a invenção de uma primeira versão da lanterna mágica, aparato mais tarde retomado, entre outros, por Athanasius Kircher (ver 2.3.4.), que ficou também conhecido pela galeria de autómatos que reuniu no Museo Kircherianum, em Roma, juntamente com várias outros dispositivos de encantamento (cf. Zielinski, 2002: 125ss).

31. "Le corps humain est une machine qui monte elle-même ses ressorts: vivante image du mouvemet perpétuel" (La Mettrie, 1748: 152).

32. Na verdade, La Mettrie refere ambos, Vaucanson e Huyghens, nas suas comparações do corpo humano a uma máquina (ver, por exemplo, 1748: 204).

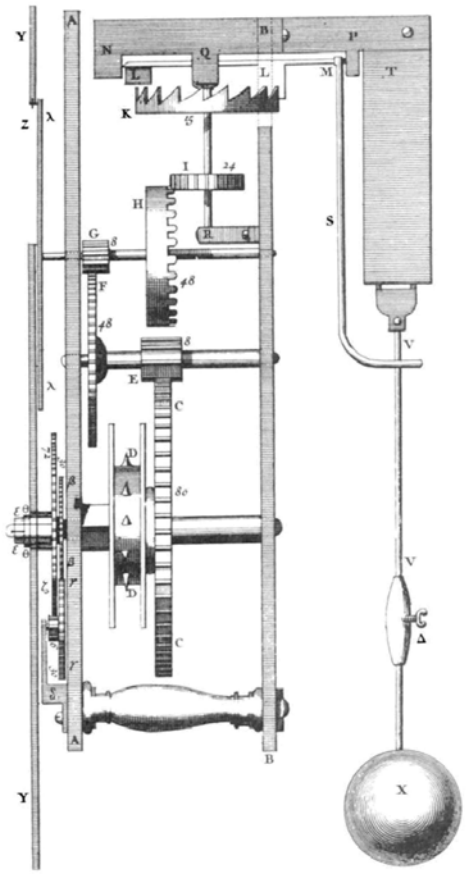


Fig. 5 — O segundo relógio de pêndulo de Christiaan Huygens, gravura de 1673.

sentido certo da moral, e não ser senão um animal, são pois coisas que já não são contraditórias" (207).

Ao recusar a fórmula da separação entre o corpo e a mente, La Mettrie acaba por negar a diferenciação cartesiana entre o homem e a besta. Ao mesmo tempo, levanta uma outra importante e complexa questão moral ao sublinhar a analogia entre o homem e a máquina[33]. Ainda que o conteúdo político das radicais ideias de La Mettrie implicasse, no contexto setecentista, um duro ataque às justificações metafísicas que legitimavam as várias formas de poder absoluto herdadas ainda do feudalismo (Huyssen, 1981: 69), pode dizer-se que, de alguma forma, esse homem-máquina, com o seu materialismo e a sua defesa de uma terapêutica social, antecipava os regimes disciplinares nascidos com o estado moderno, do quartel à escola, do hospital à fábrica. O princípio — muito para lá da simples metáfora — de uma máquina que se move em ciclos regulares, disciplinada e sem falhas, servirá como modelo para tudo aquilo que se move maquinalmente como um todo, da divisão do trabalho e da produção em série da industrialização aos *quadros vivos* de Sade[34], também eles uma máquina automática de deboche e repetição mecanizada, que funcionam e *fazem funcionar.* Com efeito, e de acordo com Barthes (1971), Sade inventa verdadeiros autómatos, voluptuosas máquinas de fazer gozar e/ou sofrer concebendo e construindo todo o *quadro vivo* como uma máquina. O seu modelo é

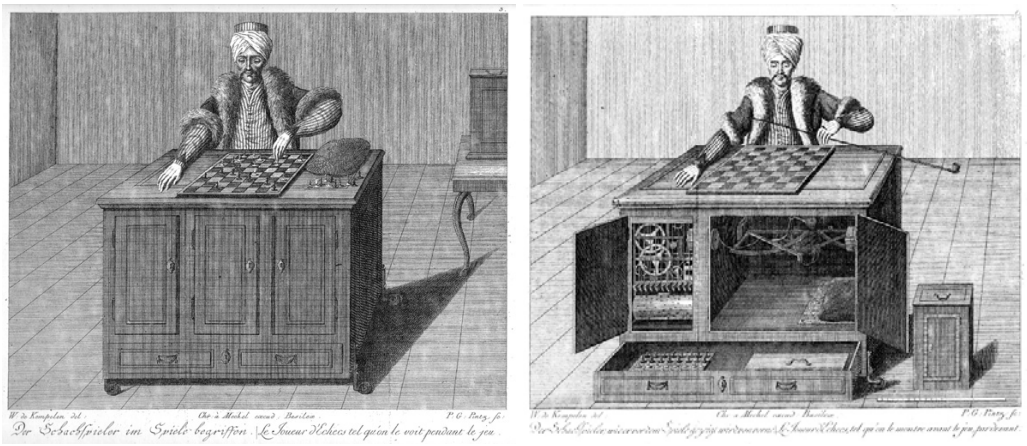
33. Para uma síntese, ver, de novo, Kluitenberg (2008: 119ss); ver também Schaffer (1999: 141-143).

34. Note-se que o Marquês de Sade (1740-1814) terá sido admirador da obra de La Mettrie, particularmente do seu *L'Homme-machine* (ver Kluitenberg, 2008: 124-125).

o do trabalho em série, ainda que sem a mais-valia da produtividade capitalista. De resto, haverá em Sade uma particular economia do prazer que se sustenta nos princípios do automatismo e da repetição, no exacto sentido do homem-máquina de La Mettrie. Esta transformação da economia dos excessos numa máquina planificada é afim dos jogos que tendem a abolir, com a introdução do acaso como elemento de desalienação, os princípios da determinação e da sujeição à lei, à ordem ou à política[35].

À época, o exemplo mais perfeito — ainda que um pouco tardio e, por isso, com um diferente papel na transição para o século seguinte — dessa aspiração a uma máquina complexa esconde-se, muito provavelmente, na história apaixonante de um falso autómato, o *Turco jogador de xadrez* de Kempelen **[figs. 6 a 9]**. Este autómato, construído em poucos meses por Kempelen para a corte dos Habsburgos[36], foi pela primeira vez apresentado em Viena na Primavera de 1770, surgindo como solução para a *mecanização* de faculdades superiores e já não apenas enquanto exemplo da automação das funções mecânicas do corpo — mesmo se complexas —, como acontecia com a maioria dos autómatos então em voga. Como não podia deixar de ser, por tudo o que esse jogo representava como sinal de uma inteligência superior, o *Turco* de Kempelen era uma máquina de jogar xadrez, tendo feito furor pela Europa, primeiro no espaço reservado das cortes e, depois, no terreiro mais popular dos salões e das feiras de muitas cidades. Consistia, no essencial, numa grande cómoda em madeira sobre a qual se encontrava um tabuleiro de xadrez. Atrás desse móvel sentava-se o boneco, à escala real, de uma imponente e exótica figura de turbante e longo cachimbo. Antes dos jogos, com a finalidade de demonstrar a sua boa-fé e cativar o público, à semelhança do que acontece ainda hoje em qualquer vulgar espectáculo de ilusionismo, o ritual de Kempelen passava, entre outros pormenores, por abrir à vez os vários compartimentos do armário, revelando o seu interior, ocupado em parte por mecanismos de aparência relativamente simples, ainda que misteriosos. Dava-lhe depois corda como a um relógio e só então se iniciava a partida. Ao longo do jogo, acompanhado pelo ruído de engrenagens, o boneco movimentava

35. Sobre esta questão ver Roland Barthes (1971: 123-166: em especial 125, 148-153 e 156-157).
36. Seguimos uma vez mais Simon Schaffer (ver 1999: 154ss); para um relato detalhado desta história leia-se, por exemplo, *The Turk* (2002), de Tom Standage.



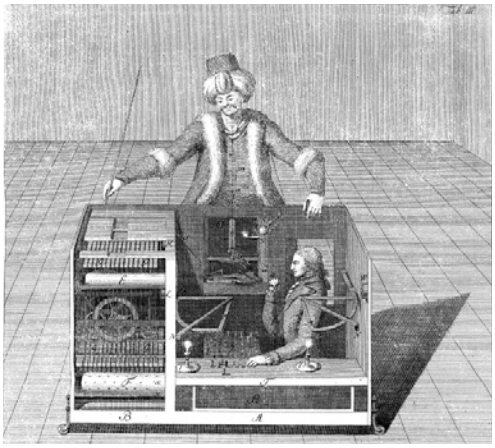
Figs. 6 e 7 — *O Turco jogador de xadrez* de Wolfgang von Kempelen, 1769-70 (Windish, 1783).

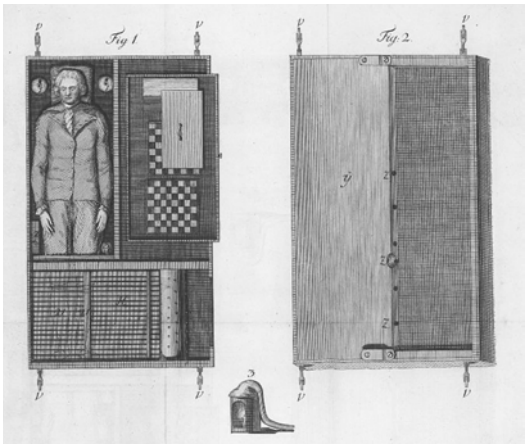
delicadamente as peças com a sua mão direita, lance após lance. No final, o criação de Kempelen ganhava quase sempre. Para um público crédulo e ávido de novas maravilhas técnicas, este *autómato* aparecia como coisa perfeita e misteriosa que alimentava a ilusão de se estar perante uma máquina inteligente.

O engenho criado por Wolfgang von Kempelen continuou a espantar a Europa e depois a América século XIX adentro[37], até que acabou por se demonstrar em definitivo aquilo de que muitos suspeitavam sem o consenguir provar: existia afinal um sistema de compartimentos secretos que escondia um jogador de carne e osso no seu interior. Compreende-se assim que boa parte da encenação ilusionista que rodeava as apresentações públicas do *Turco*, incluindo os ruídos das engrenagens que se faziam ouvir aqui e ali durante o jogo, não tinham somente a função de impressionar a assistência como também de esconder a presença do verdadeiro responsável pela destreza mental deste *autómato*.

Pouco importa, para o nosso argumento, que a máquina de Kempelen tenha sido um embuste. Apesar da mistificação, o *Turco* era a expressão de uma vontade de contrariar, pela atribuição às máquinas de uma liberdade de acção quase transcendental, as noções deterministas associadas ao automatismo. Semelhante truque só foi possível, por um lado, porque se encontrava

37. Tendo mudado de mãos algumas vezes após a morte de Kempelen, o *Turco* viria a terminar a sua carreira num canto escuro do Chinese Museum, em Filadélfia, onde foi destruído por um incêndio na noite de 5 de Julho de 1854.





Figs. 8 e 9 — Uma hipótese (errada) sobre o funcionamento do *Turco jogador de xadrez* de Kempelen (Racknitz, 1789).

preparado o terreno para uma alternativa ao modelo cartesiano de uma máquina determinista e, por outro, porque se começava a cavar um inultrapassável fosso entre o conhecimento necessário para produzir as máquinas e a incapacidade, do ponto de vista do utilizador comum, de compreender o seu funcionamento. Como recorda Simon Schaffer, a mais importante lição do jogador de xadrez de Kempelen terá sido a sua exposição das relações entre a inteligência da máquina, o progresso tecnológico e os enigmas da ocultação (1999: 162). Para alguns, esta foi uma máquina com atributos humanos; para outros, apenas um homem que conseguia jogar xadrez *maquinalmente*. É esta dupla condição que lhe confere ainda hoje um carácter distintivo e a torna num excelente modelo para um novo entendimento da máquina.

Em comparação com o falso autómato de Kempelen, a máquina cartesiana, composta por figuras grosseiras e proporcionalmente exageradas para o fim a que se destinava, era uma máquina de fracos resultados — "uma topografia pobre para movimentos raros" —, com uma função única e que não sabia fazer mais do que aquilo para que tinha sido programada (Serres, 1968: 493). As máquinas cartesianas eram autómatos que sabiam dizer-nos as horas, cuspir água ou mover-se mecanicamente, e pouco mais. O modelo mecanicista do animal-máquina — *bête-machine* — de Descartes é herdeiro da relojoaria[38] do

38. Uma projecção do tempo em máquinas que são ainda, e apesar de tudo, estáticas. O seu movimento em parcial autonomia cria-nos uma ilusão de vida própria que de facto não existe; sobre estas questões ver Michel Serres (1975: 207ss)

Renascimento e do final da Idade Média e ignora a possibilidade de inverter essa origem, o que representaria colocar a complexidade orgânica como modelo da máquina. A ideia de uma máquina cósmica, autónoma e capaz de um movimento perpétuo é, para Descartes, reserva divina[39]. Na verdade, o facto de as máquinas terem dependido, durante tanto tempo, da tracção animal ou humana impediu a comparação entre os movimentos das máquinas e os movimentos dos corpos biológicos. Só máquinas como os relógios — capazes de armazenar energia e funcionar em autonomia o tempo suficiente para nos esquecermos da sua dependência motora de uma tracção exterior — permitiram a Descartes comparar o corpo, na sua subordinação à vontade de uma *alma* que lhe é separada, a uma máquina [40]. Mesmo La Mettrie, mais tarde, não deixou de dizer que o corpo humano é como um relógio ou como um autómato, ainda que imenso e complexo, não só no seu funcionamento e na articulação entre as suas partes mas também no modo como nele se estabelece *o comércio entre os músculos e a imaginação*, "pois o cérebro tem os seus músculos para pensar, como as pernas para andar."[41]

Só no século XVIII, com o advento da termodinâmica e do motor, se veio a encontrar o elemento que permitiu levar ao limite as explicações

39. Atente-se na abertura do seu tratado *L'Homme*: "Ces hommes seront composés, comme nous, d'une âme et d'un corps et il faut que je vous décrive premièrement le corps à part, puis après l'âme aussi à part, et enfin que je vous montre comment ces deux natures doivent être jointes et unies pour composer des hommes qui nous ressemblent.¶ Je suppose que le corps n'est autre chose qu'une statue ou machine de terre que Dieu forme tout exprès pour la rendre la plus semblable à nous qu'il est possible, en sorte que non seulement il lui donne au dehors la couleur et la figure de tous nos membres, mais aussi qu'il met au dedans toutes les pièces qui sont requises pour faire qu'elle marche, qu'elle mange, qu'elle respire et enfin qu'elle imite toutes celles de nos fonctions qui peuvent être imaginées procéder de la matière, et ne dépendre que de la disposition des organes.¶ Nous voyons des horloges, des fontaines artificielles, des moulins, et autres semblables machines qui, n'étant faites que par des hommes, ne laissent pas d'avoir la force de se mouvoir d'elles-mêmes en plusieurs diverses façons; et il me semble que je ne saurois imaginer tant de sortes de mouvements en celle-ci, que je suppose être faite des mains de Dieu ni lui attribuer tant d'artifice, que vous n'ayez sujet de penser qu'il y en peut avoir encore davantage" (Descartes, 1662: 335-336).

40. Sobre este assunto, ver *La Connaissance de la vie*, de Georges Canguilhem (1952/1965), em particular o capítulo "Machine et organism" (101-127), onde encontramos, num primeiro momento, uma discussão das implicações do modelo mecanicista de Descartes, para depois nos ser proposta a sua inversão. Sem deixar de destacar o modelo cartesiano da *bête-machine*, Canguilhem faz remontar a Aristóteles a assimilação do organismo a uma máquina (ver 105ss).

41. La Mettrie propõe-se explicar tudo por intermédio de um modelo que olha para o corpo como uma máquina integral, incluindo até aquilo a que chama os "efeitos surpreendentes das doenças da imaginação" (ver 1748: 194), fazendo-nos assim regressar à discussão sobre as conexões da imaginação às alucinações do olho e às afecções do corpo em geral.

mecânicas sobre o modo de funcionamento dos corpos. Se a máquina era a metáfora (e a analogia) clássica para o corpo, a revolução industrial oferece-nos o motor como nova potência, não apenas metafórica, a considerar. Por isso dizemos ainda hoje que o motor é o coração de uma máquina, em analogia com esse músculo que alimenta de sangue o nosso corpo. O jogador turco de Wolfgang von Kempelen é disso um exemplo precoce. Revelado o seu truque, descobre-se, não sem ironia, que a metáfora não podia ser mais directa: o motor daquela máquina é afinal o homem que se esconde no seu interior.

Com o Ciclo de Carnot[42] nasce a termodinâmica e, com ela, os dados, antes de serem lançados, passam a poder ser aquecidos de forma diferente. A invenção da máquina a vapor introduz a possibilidade da criação artificial da turbulência, ajudando à inversão do modelo de comparação unidireccional entre o corpo e a máquina. Na produção em série da industrialização, a máquina e a sua disciplina são coisas do passado. Só o pistão da máquina a vapor é uma coisa nova (Serres, 1975: 207ss). É o motor que faz funcionar a máquina, tal como era o homem escondido no seu interior que fazia trabalhar o falso autómato pensante de Kempelen. Com a chegada do motor, as *coisas* entram definitivamente no domínio do *calor*, como atributo do vivo. Essas coisas não têm apenas a faculdade de se mover, como um simples autómato, já que são capazes de gerar igualmente a energia necessária para que esse efeito se produza[43].

Ora, se há máquinas que podem funcionar como motores, se há máquinas que podem ser como um coração — órgão que deve à sua autonomia e aos seus humores boa parte do papel simbólico que lhe é reconhecido —, também lhes podemos atribuir outras autonomias e outros humores, outras vontades. Este princípio é fundamental para o nosso trabalho, pois se as máquinas aprenderam a mudar de estado e a induzir a sua própria turbulência, temos assim que estas, do ponto de vista da relojoaria dos autómatos, se tornaram — há muito tempo — menos regulares no seu funcionamento, mais imprevisíveis, portanto. Apesar de todas as mudanças que o fim de uma primeira era das máquinas nos

42. Nicolas Léonard Sadi Carnot (1796-1832), conhecido pelos seus contributos teóricos para a explicação do funcionamento das máquinas a vapor, os quais viriam a ter particular relevância para a definição da *segunda lei da termodinâmica*.

43. Para uma abordagem a estas questões, ver as actas do seminário *Cuerpos a motor* (Cuyás, 1997), que teve lugar no CGAC de Santiago de Compostela, sobretudo os textos das comunicações de José Días Cuyás, José Lázaro e José Luis Pardo.

trouxe, não deixamos de continuar a depender da força do motor e dos seus humores. A era da informação ofereceu-nos outros motores e outras autonomias funcionais, mas até a potência de um processador não deixa de poder ser medida na directa proporção do calor que liberta[44].

As analogias funcionais da máquina celestial de Spear contêm, aparentemente, muitos dos ingredientes do modelo clássico e cartesiano de uma máquina, de um corpo-máquina. No entanto, a *God Machine* é uma coisa atirada ao mundo sem um objectivo preciso. É planeada e montada aos arremedos, às cegas. Trata-se de uma máquina construída segundo alguns dos princípios mecanicistas clássicos mas que deseja ultrapassar o destino de uma função unívoca, aspirando à negação da pobreza mecânica do relógio; quer ser, ao mesmo tempo, messiânica, demiúrgica[45] e antropomórfica; quer a transcendência mas aspira à imanência. Reúne assim dois mundos que pareciam incompatíveis: o da visão atomista do funcionalismo mecanicista e o do holismo transcendental que vê a máquina comandada por destinos superiores.

Apesar de incorporar um novo misticismo aliado às novidades da electricidade e do telégrafo — com a capacidade quase imaterial que este último detém de transportar através de grandes distâncias a energia e a palavra —, a máquina de John Murray Spear não chega a comparar-se, por exemplo, à abstracção das máquinas combinatórias de Leibniz[46], também elas, a seu modo,

44. O domínio do calor e a força do motor continuam a imperar, apesar da aparência *fria* de muitas das tecnologias mais recentes. Só assim se compreendem as cíclicas crises provocadas pela escassez dos combustíveis fósseis de que dependemos ainda em larga escala; só assim se compreende a opção pela gigantesca e *controlada* produção de energia que representa o nuclear.

45. Será possível ver no *New Motor* uma resposta à competição que as máquinas de origem divina, para usar a terminologia cartesiana, começavam então a enfrentar? Não será a criação de John Murray Spear uma tentativa de encontrar justamente uma nova e radical máquina divina que abandonasse, a partir de certo ponto, a sua existência como mero artifício, ganhando vida própria e competindo assim com as máquinas construídas pelo homem? A acreditar nesta hipótese, podemos olhar para a máquina de J. M. Spear como uma resposta à competição — que já então se começava a mostrar desigual — entre autómatos humanos e autómatos divinos.

46. As máquinas de Leibniz — a que não podíamos deixar de nos referir — recusam, segundo Serres, com a sua aspiração à maximização das *performances* e ao *grande número*, as limitações unívocas e automáticas da máquina cartesiana, aproximando-se do carácter infinito do artifício divino. A máquina de Leibniz é de algum modo universal, mostrando-se sucessivamente combinatória, aritmética, algébrica, linguística e artística. Por isso Serres escreve: "Aqui está o que é ser mecanicista em sentido pleno: não confinar o mecânico à mecânica, mas estabelecer ligações exaustivas entre a região da máquina e a totalidade das regiões da acção e do conhecimento" (Serres, 1968: 495; para estas questões ver 490ss).

de aspiração divina. Teríamos de esperar ainda um século para encontrarmos um mais perfeito modelo transcendental para uma máquina. Esse modelo surge com o fôlego auto-organizacional da segunda cibernética[47] e com a ideia de uma máquina-organismo que aspira, do alto do seu secreto e programado regime de funcionamento em caixa negra, à autonomia e à independência perante o seu criador, ainda que em mútua e dinâmica interferência[48].

Não foi pois por acaso que muitas das utopias que atribuíam à máquina capacidades de auto-aprendizagem, auto-organização e auto-regeneração usaram o problema do jogo de xadrez como modelo, quase como se o sonho da cibernética se pudesse realizar, numa primeira instância, através da construção de um autómato jogador de xadrez semelhante ao *Turco* do século XVIII, só que agora verdadeiramente funcional[49]. Haverá, contudo, uma diferença assinalável:

47. A cibernética evoluiu de uma aproximação externa da finalidade, num registo de controlo dirigido, para uma aproximação ao problema da organização dos sistemas que tem por objectivo simular a autonomia tal como a percebemos nos seres vivos. Com efeito, se a "primeira cibernética tinha como objectivo principal modelizar os comportamentos teleológicos na máquina, [...] a segunda cibernética queria-se uma teoria dos sistemas autónomos, incluindo, sobretudo, aqueles que tomam parte activamente no processo de observação" (Van de Vivjer, 2004: 231-232). Para a primeira trata-se de resolver uma finalidade definida e controlada a partir do exterior, enquanto que para a segunda os sistemas são vistos como auto-poéticos, isto é, com sistemas regulados a partir do seu próprio interior. No entanto, sabemos como a cibernética se tem visto impotente para realizar esta segunda aspiração, mantendo-se por isso viva uma ideia de máquina ainda emparedada, de modo ambivalente, entre os velhos modelos — mecanicistas ou materialistas — que herdámos do passado (cf. *idem*: 235). Essa é uma questão, ainda assim, que continua na ordem do dia, particularmente como modelo para a compreensão da dinâmica própria dos sistemas, como se pode verificar por aquilo que nos diz, por exemplo, Mark Hansen, que estende o potencial dessa segunda cibernética até ao ponto de insinuar a presença de um poder criativo que se esconde no interior das máquinas: "And if the open-ended, mutually-recursive interactivity of today's human-machine systems differs markedly from early interactive systems, this is due primarily to the crucial role played by the computer, and more precisely, to the capacity the computer opens for machinic emergence, for the machinic dimension to evolve dynamically, in ways not preprogrammed, but rather generated through the computer's own 'creative' response to unexpected inputs. It is, therefore, only on account of machinic emergence that information art makes a contribution to human technogenesis: specifically, it deploys the new dynamic processes of machinic emergence in order to stimulate the evolution — understood as the actualizing of potentiality — of embodied human beings" (Hansen, 2006: 189).

48. "Coupled in second-order interactive systems, both human and machine respond to the other's influence by undergoing what can be loosely termed a 'self-(re)organization' on the basis of distinct operational rules internal to them. We can thus characterize second-order interactivity as a dynamic system comprised of two coupled, yet separately evolving agents. The human uses the machinic to destabilize its functioning, thereby opening itself to new emergent experiences, while the machinic does or is made to do something similar, opening itself in its turn to new emergent processes" (Hansen, 2006: 188).

49. Apenas a título de exemplo, veja-se John von Neumann e a sua *Teoria dos jogos* (1944); ou então os esforços levados a cabo por Alan Turing — pai do famoso teste que leva o seu nome —, entre o final da década de 1940 e o princípio da seguinte, com a intenção de desenvolver um programa



Figs. 10 e 11 (ao lado) — *Garry Kasparov vs. Deep Blue*, Equitable Center, Manhattan, Nova Iorque, Maio de 1997.

a ideia do motor e da engrenagem como elemento de transformação encontra-se agora do lado do processamento da informação; a materialidade do motor, a sua iniludível presença, tem agora como contraponto a aparente imaterialidade dos processos de computação. Passámos da termodinâmica à teoria da informação, ainda que esta não deixe de ter os seus motores e os seus *calores.*

Quando em 1997, o super-computador *Deep Blue* derrotou Garry Kasparov, então considerado o maior jogador de xadrez do mundo, parecia realizar-se finalmente esse desejo**.** Em Fevereiro de 1996, uma outra versão do computador criado pela IBM tinha perdido contra o mesmo oponente mas a equipa de programadores trabalhou afincadamente para resolver algumas das falhas detectadas no sistema e, na Primavera do ano seguinte, a 11 de Maio, no Equitable Center, em Manhattan, Nova Iorque, jogados apenas 19 lances do sexto jogo da desforra, Kasparov desistia de lutar contra a máquina. A série

de computador capaz de jogar xadrez; note-se, em particular, como Norbert Wiener, no seu seminal *Cybernetics: or Control and Communication in the Animal and the Machine* (1948/1961), não pôde deixar de se referir ao desafio de construir uma máquina capaz de jogar xadrez (ver o capítulo IX da edição de 1961 — "On Learning and Self-Reproducing Machines", pp. 169ss).



até tinha começado bem para o seu lado, com uma vitória, mas depois o desespero tomou conta do antigo jogador soviético[50] e a *sorte* mudou de campo[51]. Pela primeira vez um campeão de xadrez era batido por uma máquina numa partida de contornos tradicionais.

Mais do que a dimensão simbólica do acontecimento, que alguns fizeram por sobrevalorizar, devemos destacar a perplexidade de Kasparov face ao carácter secreto e enigmático das operações do *Deep Blue*, algo que a recusa da IBM em fornecer os registos da máquina só veio acentuar. No calor dramático (e mediático) da derrota, Kasparov tomou finalmente consciência da natureza obscura dos dispositivos tecnológicos e, com o orgulho ferido, multiplicou-se em declarações que punham em causa esse lado misterioso e inexplicável do seu adversário[52].

Garry Kasparov apressou-se a reclamar uma nova desforra em condições mais justas[53], mas a *vexação* infligida pela máquina já tinha produzido os seus efeitos. A progressiva separação entre, por um lado, o poder de fabricar e

50. Nascido no Azerbeijão, Kasparov representou a União Soviética e mais tarde a Rússia.

51. Kasparov–*Deep Blue*: 4–2 (d-v-e-e-v-v), na partida de 1996; Kasparov–*Deep Blue*: 2½–3½ (v-d-e-e-e-d), no derradeiro encontro, em 1997.

52. ''I'm a human being. When I see something that is well beyond my understanding, I'm afraid.''/ ''I have no idea what's happening behind the curtain. Maybe it was an outstanding accomplishment by the computer. But I don't think this machine is unbeatable.'' (Kasparov citado em Weber, 1997b); ou então, "I know what I did wrong. But I don't know what the computer did wrong or right. It's a mystery."/ "Tell us how you accomplished it, because it's far beyond anyone's understanding. I met something I couldn't explain. People turn to religion to explain things like that. I have to imagine human interference, or I want to see an explanation." (citado em Weber, 1997c). Para um relato circunstanciado destas partidas entre Kasparov e o *Deep Blue,* assim como das suas incidências e reacções entre o público, ver a série de artigos de Bruce Weber no *New York Times*, disponíveis na *internet* em <www.nytimes.com>. Entre outros aspectos, é curioso perceber através das declarações de alguns dos presentes como, à medida que o jogo decorria, se começava a reconhecer na máquina um *carácter* antes insuspeitado: ''Deep Blue made many moves that were based on understanding chess, on feeling the position. We all thought computers couldn't do that'' (Susan Polgar, campeã feminina de xadrez, citada em Weber, 1997a).

53. "He said if there were another match, he would insist it not be sponsored by I.B.M., that it should be at least 10 games and 20 days long (''You have to give a human a chance to rest'') and that the previous games played by the computer must be available. He also said he would abandon the anticomputer strategy of playing flaccid openings and return to his normal game" (Weber, 1997b).

programar as máquinas e, por outro, a possibilidade de as utilizar, cria frequentemente uma sensação de mistério e incredulidade, como se adivinha em algumas das declarações de Kasparov. Do ponto de vista do impotente utilizador comum — por vezes reduzido à mera condição de espectador, apesar de todas as falsas promessas da interactividade —, os computadores são o exemplo perfeito de um funcionamento marcado pela cegueira operativa que tolda e obscurece certos sistemas. Como dois extremos de uma mesma história, o enigma que rodeava a falsa *caixa transparente* do autómato de Kempelen aproxima-se, nos seus efeitos, da verdadeira *caixa negra* do *Deep Blue*[54]. São esse efeitos que nos permitem pensar numa transcendência operativa das máquinas — e dos objectos tecnológicos em geral —, e não tanto o simbolismo, por alguns empolado, como dissemos, do resultado alcançado por uma musculada máquina de jogar xadrez programada por um grupo de especialistas para vencer *aquele* desafio, fazendo história.

*

Quisemos iniciar este capítulo com o caso excêntrico da *God Machine* de Spear porque este associa duas realidades que pareciam incompatíveis, ao juntar o automatismo mecânico à autonomia funcional, a previsibilidade à indeterminação, a máquina ao organismo. Com a máquina divina de Spear, trouxemos também para a discussão os autómatos do século XVIII, porquanto estes sinalizam a atracção pelas maravilhas da ciência, no quadro de um repovoamento do imaginário a que já fizemos referência com o exemplo das fantasmagorias

54. Depois do *Deep Blue* os esforços da indústria concentraram-se menos no poder musculado do *hardware* e mais no delicado trabalho do *software*, de que é bom exemplo *o Deep Fritz,* programa cuja versão melhorada foi capaz de bater por 4-2, no final de 2006, o campeão russo Vladimir Kramnik, depois de um primeiro empate, em 2002. O próprio Kasparov conseguiu uma pequena compensação face à derrota de 1997 ao empatar, em 2003, dois jogos distintos, primeiro contra o programa *Deep Junior* e, depois, contra o *X3D Fritz*. Devemos, no entanto, recordar como, em qualquer dos casos, as máquinas (do *hardware* ao *software*) que jogaram contra Kasparov não eram assim tão diferentes do autómato de Kempelen. De alguma maneira, uma presença humana continuava a esconder-se no seu interior como, de resto, se pode dizer em relação a todas as máquinas que alguém um dia programou ou construiu. A ideia de uma máquina absolutamente autónoma, i.e., gerada por outras máquinas e capaz de, por sua vez, se reproduzir, é ainda hoje um problema meramente especulativo.

de final de setencentos[55]. É por isso que devemos agora perguntar-nos sobre a conexão que se pode estabelecer entre a diluição das fronteiras que separam a realidade e a ilusão, o objectivo do subjectivo, e todo o novo universo fantástico que se liberta da máquina; já não a máquina da relojoaria renascentista que ainda informava Descartes mas a nova máquina da termodinâmica e do motor para a qual contribuiram, a seu modo, os dispositivos ópticos nessa passagem entre os séculos XVIII e XIX.

Assim posto o problema, todo o aparelhamento perceptivo do espectador na modernidade, a começar pela visão, não será tanto a afirmação de um *olho-máquina* mas mais propriamente de um *olho-motor*. A descoberta da força produtiva deste *olho-motor* é algo que se perceberá melhor, mais tarde, com o advento da cinemática e, talvez ainda mais intensamente, com a electrónica e o carácter hipnótico dos seus raios catódicos[56], como ilustra na perfeição a conhecida tirada do filme *Videodrome* (1982), de David Cronenberg — *The television screen is the retina of the mind's eye* —, espécie de anúncio da ruptura final com a antiga "tradição cartesiana das imagens mentais e erradicação daquilo que um dia foi pensado como sendo a imaginação" (Crary, 1996: 276). O olho-cérebro de Alliez, com as suas *alucinações,* é pois inseparável de uma sua motorização, de uma aceleração libertadora de energia, como os dados que se agitam na concha da mão, cada vez mais rápido, até os abandonarmos à sua (nossa) sorte; e é através da potência própria dessa termodinâmica que o olho tem vindo a produzir — a imaginar, portanto — os seus próprios fantasmas, há mais tempo do que se pensa.

55. Ver 2.3.4., especialmente Robertson e as suas fantasmagorias.
56. E depois, a seu modo, com o digital e todos os inconscientes virtuais que este prometeu e, até certo ponto, ainda promete.

5.2. A afronta das máquinas: *uma inquietante familiaridade*

Logo na introdução a *Du mode d'existence des objets techniques* (1958), Gilbert Simondon lembrava não apenas que a oposição entre o homem e a máquina "é falsa e sem fundamento" como também, de modo ainda mais relevante para a nossa discussão, que o grau de perfeição de uma máquina é, em geral, erradamente colocado na dependência directa do seu nível de automatização. Pelo contrário, o automatismo representa um patamar inferior de perfeição técnica, já que para tornar uma máquina automática é imperioso sacrificar uma série de outras possibilidades de funcionamento:

> O verdadeiro aperfeiçoamento das máquinas, aquele do qual podemos dizer que eleva o grau de tecnicidade, corresponde não a um aumento do automatismo mas, pelo contrário, ao facto de o funcionamento de uma máquina guardar uma certa margem de indeterminação. [...] Uma máquina puramente automática, completamente fechada sobre si mesma num funcionamento pré-determinado, não poderia oferecer mais do que resultados sumários. A máquina que é dotada de um alto grau de tecnicidade é uma máquina aberta, e o conjunto das máquinas abertas supõe o homem como um organizador permanente, como intérprete vivo das máquinas umas em relação às outras. (Simondon, 1958: 11)[57]

A necessidade que muitas máquinas têm de guardar uma certa margem de indeterminação, assim escapando à fatalidade funcional que as ameaça, parece coincidir com parte do que temos vindo a argumentar. No entanto, devemos aproveitar a oportunidade para recordar a hipótese antes formulada, a partir de Aristóteles e de Lacan, de que existe uma associação entre o automatismo e o acaso. Só assim se poderá compreender como a ideia de automatismo não se

57. Segundo Simondon, o homem está *entre* as máquinas que com ele operam. Esta afirmação pode facilmente ser invertida sem nada se perder para o nosso argumento: a máquina está *entre* os homens que com ela operam.

reveste necessariamente da conotação negativa que lhe atribui Simondon, no seu uso do termo[58].

Somos mesmo levados a suspeitar que a vontade de *ser* como uma máquina que parece atravessar a arte do século XX, do automatismo surrealista à *Factory* de Andy Warhol, do *ready-made* duchampiano à serialidade da arte conceptual, não aponta para um domínio mecanicista dos processos, escondendo antes um desejo secreto de perder *compulsivamente* o controlo. Na verdade, como vimos na breve genealogia apresentada no terceiro capítulo, este não é um problema recente. A arte cedo descobriu a força da repetição e dos automatismos como formas de *revelação maquínica do indeterminado* e da *diferença operativa do acaso*.

Se relacionado com a auto-organização do motor, o automatismo pode contrariar a associação do termo *automático* a um determinismo mecânico rigoroso ou mesmo a qualquer ideia de repetição, controlo ou consciência. Assim entendidos, por intermédio de uma acção ou de um objecto que surgem por si mesmos e em autonomia, os princípios do automatismo relacionam-se com a indeterminação e a abertura que é exigida pelo *automaton*, na sua qualidade de *motor* da surpresa funcional e da *diversidade radical da repetição*. Esse grau de indeterminação e surpresa que as máquinas (as coisas) devem reservar para si é o factor que contribui, em geral, para a transcendência funcional dos dispositivos tecnológicos e cuja manifestação revela aquilo a que, à falta de melhor, temos vindo a chamar *inconsciente tecnológico*. Da sua importância como *motor* do acaso na prática artística é o assunto de que tratamos neste capítulo.

*

De acordo com Mario Perniola (1994), o traçar da identidade do humano face às *coisas* que nos rodeiam tomou, ao longo da história, dois vectores distintivos fundamentais. Um primeiro, vertical, de movimento ascendente em direcção ao divino ou descendente no sentido da animalidade; e um segundo, horizontal, que nos deixa face a face com todas as outras coisas que nos rodeiam.

58. Ver também, por exemplo, como Baudrillard retoma esta questão a partir de Simondon, quase textualmente, em *Le Système des Objects* (1968: 131ss).

Se no primeiro está sempre presente um sentido latente da coisa viva, ou seja, daquilo que nos distingue das coisas que revelam vida própria, já no segundo se verifica o confronto do humano com a coisa inanimada. Sem querermos discutir todas as implicações deste jogo de alteridades, gostávamos de lembrar como é nesse segundo movimento, de carácter horizontal, que se inscrevem, historicamente — sobretudo com o crescente aparelhamento técnico do mundo a que fomos assistindo, passo a passo, desde o final do século XVIII —, alguns dos mais importantes desafios a uma identidade do humano[59], identidade essa que se construiu quase sempre a partir das três premissas negativas que foram servindo para nos distinguir das coisas inanimadas: *essas coisas não agem, essas coisas não pensam, essas coisas não sentem*[60]. Ora, sabemos bem como as coisas podem afinal *sentir*, pelo menos quando em acordo com os processos da nossa imaginação; e do mesmo modo sabemos como muitas vezes temos de devir-coisa, não apenas para podermos sentir como elas (ou através delas) mas também para com elas (e por elas) podermos agir ou pensar. Por isso dissemos que o pintor tem de *devir mancha* para a poder pensar, numa aproximação da noção de devir à ideia do que possa ser imaginar, sentindo como uma coisa. Distinguir-nos de uma coisa pode ser assim tarefa bem inútil, em especial se abandonarmos as simples armadilhas dicotómicas da separação entre o corpo e a mente, entre o exterior e o interior, entre nós e as coisas que nos rodeiam. Como sugerimos noutro momento, o que nos pode ensinar a ideia de imaginação é que há uma autonomia plástica das coisas, é que há um agir, um pensar e um sentir que também podem estar nessas coisas.

Por sua vez, sabemos igualmente como as coisas, essas coisas que construímos laboriosamente e que estão não em cima ou em baixo mas, justamente, aqui ao nosso lado, podem agir ou mesmo pensar, no sentido que lhes deu o nosso engenho, com a construção de máquinas cada vez mais intrincadas. Além do mais, não devemos esquecer que até a hipótese de produzir uma coisa capaz de sentir se tornou num dos problemas enfrentados com afinco, ainda que quase sempre como aporia, pela cibernética e, mais recentemente, pela chamada *computação afectiva*, um dos ramos da inteligência artificial.

59. Actualmente, o outro eixo, o vertical, ganha uma importância cada vez maior, com todos os desafios que a genética e as ciências da vida em geral vêm colocando às fronteiras do humano.
60. Continuamos aqui a seguir Mario Perniola (1994: 11ss).

A ideia de que as coisas que construímos e que connosco coabitam podem reclamar uma vida própria, em maior ou menor complexidade, é uma negação daquilo que entendemos por uma coisa e, também por isso, uma específica afronta à identidade do humano. Na realidade, à medida que se constrói uma cultura tecnológica cada vez mais complexa, a expressão de uma vontade autónoma e incompreensível das coisas aparece quase sempre como uma humilhação, de contornos vexatórios, que sobre nós se vai exercendo.

Num texto de 1917[61], Freud enumerou aquelas que eram, a seu ver, as três grandes vexações modernas infligidas até então pela ciência ao amor-próprio da humanidade: a *cosmológica*, que retirou o homem do centro do universo, personificada por Copérnico; a *biológica,* que o pôs ao nível e na linhagem directa dos restantes animais à face da Terra, encabeçada por Darwin; e, por último, a *psicológica*, da responsabilidade do próprio Freud, através da qual o *eu* deixou de coincidir com o consciente, o que *equivale a dizer que o eu não é mestre na sua própria casa*. Deixemos de lado o facto de toda esta narrativa parecer antes de mais construída para colocar, de modo pouco subtil, Freud e a *sua* psicanálise como responsáveis pela terceira e mais radical vexação infligida ao amor-próprio dos homens; esqueçamos portanto que Freud procura criar um mito em causa própria. Dito isto, atente-se no modo como as três vexações enumeradas por Freud vão progredindo da cosmologia à psicologia, com uma relevante passagem pelo domínio da biologia, num processo crescente de interiorização e subjectivação, permitindo-nos estabelecer um paralelo com os diferentes modelos associados às máquinas e aos autómatos desde o tempo, precisamente, de Copérnico e das cosmogonias do Renascimento.

Numa análise ao texto de Freud, Peter Sloterdijk defende mesmo que há razões epistemológicas para se perguntar se as segunda e terceira vexações aí referidas não derivam, de um modo mais profundo, da teoria da máquina:

> A teoria darwinista esboça o retrato da evolução como uma construção automática de máquinas animais; o inconsciente apresenta todas as qualidades de uma máquina biofísica fazendo o papel de transformador entre os

61. "Eine Schwierigkeit Der Psychoanalyse" (1917) — "Uma dificuldade da psicanálise" —, texto a que acedemos através de uma tradução francesa...

> fluxos de energia e as simbolizações. Mesmo a vexação suposta primeira, a vexação cosmológica, tem um sentido latente sobre o plano da teoria das máquinas: depois dela, a terra [...] aparece como uma dimensão excêntrica num sistema gravitacional astrofísico que, ao que nos é dado ver, não se interessa absolutamente nada pelos homens. (Sloterdijk, 2000: 255)

Parece-lhe assim "que todas as vexações do narcisismo humano serão fundadas sobre a equivalência entre o homem e a máquina", pelo que, sempre que estabelecemos essa equivalência, o orgulho antropológico é colocado em causa em vários dos seus pontos sensíveis[62]. De qualquer maneira, Sloterdijk também especula sobre a possibilidade de a actual convergência entre o humano e o maquinal, com a aproximação crescente das máquinas à complexidade do orgânico, vir a contribuir para mitigar a erupção da sua força vexatória[63]. Tal possibilidade teria origem no modo como a tecnologia se acercou do nosso carácter orgânico, impondo-se, delicadamente, como parte de nós ou, pelo menos, como algo de familiar. O sentido ameaçador da tecnologia adviria, antes de mais, da sua latente exterioridade. Ora, a aproximação das máquinas aos organismos seria assim um importante contributo para anular parte substancial do efeito ameaçador e estranho que as máquinas pareciam exercer sobre

62. Pontos esses que são, de acordo com Sloterdijk, os seguintes: 1) a consciência da complexidade; 2) a consciência do objectivo moral; 3) a consciência da peça separada (Sloterdijk, 2000: 255-256).

63. Segundo Sloterdijk, as máquinas cibernéticas avançadas não estão, na actualidade, assim tão distantes da complexidade dos organismos. A tecnologia *inteligente* mais avançada simula hoje "os signos da espontaneidade, da originalidade e mesmo do jogo estético; e a protésica atingiu um nível técnico que retirou muito do seu aspecto terrífico à perspectiva de se vir ter que acomodar órgãos de substituição; o tempo da perna de pau e do gancho de ferro relevam de um longínquo passado" (2000: 257). É por isso que o seu texto fala de "uma convergência entre o humano e o maquinal" capaz de ajudar a ultrapassar a força vexatória da técnica: o nosso corpo primeiro e vital é colocado em causa por todas essas ameaças, mas a abolição parcial do corpo natural em favor do corpo artificial da expansão técnica é também capaz de nos fazer sentir que somos privilegiados porque somos máquinas (ver 266). As conclusões do texto de Sloterdijk, pouco relevantes, nesta fase, para o nosso argumento — e que por isso comentamos apenas em rodapé —, apontam justamente no sentido de que "é preciso tornar-se tecnólogo para poder ser humanista", isto é, que "no limiar da modernidade maquinista se repete em certos indivíduos o nascimento da humanidade a partir do conhecimento da vulnerabilidade da vida" (271, 272). Já Henri Atlan, anos antes, tinha defendido que *olhando à nossa volta podemos sentir-nos em casa porque as coisas nos falam também*, *porque a nossa linguagem não é radicalmente diferente da linguagem das coisas*: "Antes de tudo, se podemos desmontar-nos como às máquinas e substituir os órgãos como se fossem peças, será que isso não quer dizer também que é possível ver nas máquinas, quer dizer, no mundo que nos rodeia, qualquer coisa na qual nos podemos reconhecer, e com a qual podemos, no limite, dialogar?" (1979: 152-153).

o mundo das coisas vivas. Não temos como verificar esta hipótese e deter-nos-emos, por isso, na ideia de que é na aproximação entre a máquina e o humano que se funda um sentido vexatório que vem contribuir para a estranha e inquietante familiaridade dos artefactos tecnológicos que connosco convivem.

Sabemos como a familiaridade com as máquinas pode ajudar a amortizar tais desconfianças[64] e reconhecemos o poder que emana da vontade e da capacidade de dominar o artifício implicado na sua invenção, o que talvez explique esse lado positivo que sempre se associou às máquinas e à sua construção, mesmo nos tempos idos em que se opunham as artes mecânicas às artes liberais como confronto entre matéria e espírito, entre decepção e verdade[65]. Agora, não devemos esquecer aquilo que dissemos antes, e que Sloterdijk confirma, quando lembra que, apesar de todo o prazer associado à criação das máquinas e na medida em que semelhante faculdade se encontra distribuída de forma assimétrica[66], existe sempre um fenómeno de vexação que acaba por suceder-lhe (261). Diríamos pois que esse efeito vexatório é tão mais evidente quanto mais a tecnologia se vai mostrando complexa, intrincada, secreta e especializada, dos seus propósitos às suas realizações; diríamos finalmente, quase em contra-ciclo face à hipótese mais *humanista*[67] que Sloterdijk propõe para a técnica, que a complexidade intensifica o carácter enigmático do inconsciente tecnológico. Em suma, as características que tornam os dispositivos tecnológicos potencialmente mais ameaçadores — mas também, sem contradição, mais sedutores — são, por um lado, a aproximação destes aos organismos e à sua complexidade biológica e psíquica, e, por outro, o funcionamento secreto e imprevisível que sempre define o lado sombrio da tecnologia.[68]

---

64. O contributo da educação para o fim do fosso de incompreensão que se cava entre o homem e as máquinas, entre o homem e essas coisas estrangeiras e ameaçadoras que parecem tomar o nosso lugar, é mesmo uma das teses de Simondon (1958), num registo que tem um sabor datado e um pouco ingénuo face aos desenvolvimentos científicos e tecnológicos deste último meio século.
65. "There was another strand of the tradition of the mechanical in classical antiquity, which, although not itself without ambivalence, was on the whole positive. This concerned the actual building of machines" (Summers, 1987: 241; ver 241-442).
66. Não esqueçamos que a história das modernas vexações que as máquinas exercem sobre os homens é também a da luta entre aqueles que as fabricam e todos os outros, da luta entre os raros que primeiro a elas podem aceder e os muitos que se limitam a recebê-las das mãos desses poucos que dispõem da capacidade de as conceber, reforçando assim a ideia de que o conhecimento das máquinas é o poder ou, pelo menos, uma forma de poder.
67. Ainda que pós-humanista na sua formulação transgressora da natureza humana.
68. Na verdade, é o próprio Sloterdijk quem traz para a discussão a hipótese de Gerhard Volmmer,

*

Para regressarmos ao cerne deste trabalho, teremos de nos situar, uma vez mais, a partir da inversão do modelo mecanicista cartesiano. Como aponta Canguilhem (1965), o problema das relações entre os organismos e as máquinas, como coisas acabadas em si mesmas, foi quase sempre apresentado num único sentido, aquele que procura explicar a organização e o funcionamento dos primeiros a partir do modelo estrutural e funcional das segundas. Ao invertermos o problema ficaremos mais próximos de perceber como as máquinas podem responder a uma caracterização orgânica. Assim encaradas, as máquinas conseguirão afirmar-se, finalmente, na sua dimensão auto-poética[69], sem deixarem de se abrir, como factor de surpresa e indeterminação, ao exterior.

Note-se, aliás, antes de prosseguirmos, que aquilo que designamos aqui por máquina não respeita apenas às coisas que funcionam através de operações mecânicas mas sim a tudo aquilo que se comporta maquinalmente. As máquinas serão mais do que simples dispositivos técnicos, devendo antes ser entendidas, qualitativamente, como dispositivos produtivos em sentido lato, sejam eles mecânicos, biológicos, sociais, políticos, estéticos, económicos ou militares[70]. No entanto, por razões metodológicas, convém lembrar o âmbito em que aqui colocamos o problema, isto é, o dos processos e das coisas com que se faz a arte. É nesse campo mais restrito — o das mecânicas específicas da experimentação estética e do carácter contingente que as define, de acordo com o princípio da arte como jogo quase-ideal — que continuaremos a trabalhar.

---

sugerindo que se possa olhar para "história da ciência dos últimos cinquenta anos como uma torrente em que as vagas de vexações se abrem em aceleração constante", estendendo-se da etologia humana à genética ou à computação (Sloterdijk, 2000: 244-245). Um simples levantamento da ficção científica das últimas décadas, do cinema à literatura ou aos *media,* poderia provavelmente demonstrar que os fantasmas tecnológicos que a arte e a cultura popular ajudaram a destilar continuam aí, ainda que escondidas sob novos pressupostos tecnológicos e científicos.

69. No sentido da sua auto-construção, da sua auto-conservação, da sua auto-regulação ou da sua auto-reparação, atributos do organismo e da coisa viva em geral. Ver também, uma vez mais, Maturana e Varela em *De máquinas y seres vivos: autopoiesis, la organización de lo vivo* (1974).

70. Este entendimento alargado do maquínico é obviamente devedor das ideias de Deleuze e Guattari, das suas *máquinas desejantes* às suas *máquinas de guerra* (ver Deleuze e Guattari, 1972, 1980; respectivamente AŒ e MP; ver também Guattari, 1979, 1992).

**

> O modelo para o futuro da interacção humana com as máquinas, se quisermos evitar a nossa própria destruição e recuperar o controlo, passa por começar a pensar a nossa interacção com a tecnologia em termos do intuitivo, do irracional.
>
> Mark Pauline[71]

Faça-se aqui um breve parênteses para observar como, no seu contexto, o *New Motor* de Murray Spear pode ser olhado, quase em contradição com a racionalidade e o positivismo que foi a bandeira dos tecnólogos da modernidade, enquanto expressão de um moderno animismo imposto pelo universo tecnológico da industrialização. As teses sobre a secularização e o progressivo *desencantamento do mundo*[72], as quais apontam para uma racionalização que se sustenta em boa parte na tecnologia e nas suas possibilidades de controlo, acabam por encontrar o contraponto num moderno tecno-animismo potenciado pelas máquinas e pela sua crescente e enigmática autonomização. O projecto de Spear sinaliza uma contraditória mistificação da tecnologia, no sentido em que faz irromper o irracional no domínio da racionalidade tecnológica, e pode por isso recordar-nos como esses são fantasmas que se colam, de forma mais ou menos subtil, à própria imagem da máquina e dos artefactos tecnológicos em geral.

Com a revolução pós-industrial e o advento da computação, encontramos um entendimento semelhante da tecnologia — vista como uma espécie de força viva e animada — ganhando corpo através da electrónica, do computador e das tecnologias digitais[73]. Em alguns meios, continuamos pois a emprestar características

71. Em conversa com Manuel de Landa e Mark Dery (De Landa *et al.,* 1993). Mark Pauline (n. 1953) é o fundador e o principal responsável pelos *Survival Research Laboratories* (SRL), uma estrutura a que chamaríamos para-artística e que se dedica à encenação de espectáculos em que *robots* e outras máquinas, construídos propositadamente para o efeito, são levados ao limite de um comportamento caótico e, por vezes, *histérico*. Mais informação pode ser encontrada em <http://www.srl.org/>.

72. Vejam-se as teses modernas de Max Weber sobre a racionalização, intelectualização e desencantamento do mundo.

73. Como também sugere Stephen Aupers (2002).

subjectivas ao mundo material, já não às árvores ou às pedras, como no primitivo animismo, mas aos artefactos tecnológicos que nos rodeiam. De um modo mais benigno, atribuem-se às máquinas comportamentos imprevisíveis como parte da sua natureza e revelação de uma autonomia funcional. De forma mais sombria, imagina-se o mundo das máquinas como coisa potencialmente fora do nosso controlo, como realidade ameaçadora.

Formulando o problema de um modo simples, diremos que a nossa relação com os objectos técnicos comporta pelo menos duas atitudes contraditórias: de um lado a sua aceitação como meros produtos pragmáticos do engenho humano, desprovidos portanto de uma ontologia própria; do outro, a suposição de que esses objectos, parecendo por vezes animados de uma vontade que lhes pertence quase por inteiro, representam um contraponto, quase sempre hostil, à dimensão específica e exclusiva do humano. [74]

A ideia de um inconsciente tecnológico não é estranha a tais desenvolvimentos e haverá mesmo a possibilidade de olharmos para a expressão desse inconsciente no quadro de uma transcendência da tecnologia. Contudo, a perspectiva que queremos apresentar, tendo em conta as particulares condições da prática artística, é precisamente a de uma partilha plástica com as coisas, realizada no aqui e agora da experimentação. Para os artistas, o inconsciente tecnológico que parece esconder-se nos objectos não é necessariamente entendido como algo transcendente; pelo contrário, é com essa plasticidade própria às coisas, em toda a sua autonomia funcional, que se faz boa parte do regime experimental das artes. Assim enfrentadas, a irracionalidade e a indeterminação que se libertam das coisas (e das máquinas, que são também coisas, não esqueçamos) deixam de ser uma ameaça para se transformarem na matéria plástica de que também se faz a arte.

Com o seu princípio de autonomia, na qualidade de atributo do vivo, o ciclo inaugurado pela chegada do motor e da termodinâmica representa também o declínio da imagem do autómato — e, antes de mais, do autómato andróide — como curiosidade científica e testemunho do engenho da invenção mecânica. Com a progressiva autonomização funcional dos artefactos tecnológicos,

74. Ainda que a nossa forma de apresentar o problema não seja exactamente coincidente com a sua, veja-se o modo como Gilbert Simondon também identifica e caracteriza duas atitudes contraditórias face aos objectos técnicos (1958: 10-11).

os autómatos e as máquinas em geral tornaram-se não apenas o *motor* de uma série sucessiva e sempre crescente de vexações, mas *autênticos pesadelos, verdadeiras ameaças à vida humana*, pelo que vieram participar, na sua sombria intimação, no repovoamento do imaginário, em especial na literatura do século XIX[75] e, mais tarde, no cinema e noutras artes.[76]

A racionalização das técnicas fez-nos quase sempre esquecer a origem irracional das máquinas (Canguilhem: 125) e é por esse motivo que só a atribuição de uma capacidade generativa às coisas, através da figura de uma *máquina-organismo*, as poderá abrir de novo ao irracional, ao acaso, ao indeterminado e ao monstruoso. Julgamos mesmo que é o carácter irracional das *coisas tecnológicas* — que acreditamos poder ligar directamente à margem de indeterminação de que depende a complexidade de qualquer dispositivo — aquilo que as torna excelentes *motores* dos mecanismos específicos da presença do acaso na arte, sem que em nenhum momento deixem de responder, sem receio de contradição, à ideia de uma certa racionalidade.

75. Pensamos, por exemplo, na obra de autores oitocentistas como Mary Shelley, Edgar Allan Poe, E.T.A. Hoffman ou Villiers de l'Isle-Adam.

76. Para uma análise desta questão, ver o texto "The Vamp and the Machine: Fritz Lang's Metropolis" (1981), de Andreas Huyssen, onde se explora o problema da demonização da máquina através da sua associação à mulher, num curioso triângulo de antigas implicações. Por sua vez, Gilles Deleuze, nas conclusões de *Cinéma 2 - L'Image-temps* (1985), vai mais longe, ao comparar o próprio cinema, com os seus automatismos e a sua psicomecânica, a um autómato, ora espiritual, ora psicológico; e, mais ainda, ao defender que esse confronto não é acidental, mas sim essencial, constituindo parte importante da sua natureza (ver 342-354). Houvesse agora oportunidade e esta pista poderia levar-nos bem longe na discussão do papel do cinema, enquanto autómato, como elemento de ligação entre os mecanismos da percepção e os segredos da alucinação.

5.3. Maquinismos: uma arte do motor

Não existe cómico fora do que é propriamente *humano*.

(Bergson, 1900: 18)

Como não poderia deixar de ser, a ideia de uma revolta disfuncional das máquinas e, em geral, dos objectos que connosco convivem entre as coisas do mundo, é um fantasma que assombra muitas das intrincadas ficções através das quais, da literatura ao cinema, tentamos exorcizar a tecnologia e o seu lado escondido e, por vezes, imperscrutável.



É assim que em *The Electric House*, filme co-realizado[77] e interpretado em 1922 por Buster Keaton[78], assistimos à encenação paródica da potencial disfuncionalidade dos objectos tecnológicos do quotidiano, à qual se vem misturar o humor característico de um Keaton *maquinal* — isto é, que se comporta como uma coisa, como uma máquina. O cinema de Buster Keaton ilustraria na perfeição a ideia defendida por Bergson de que "as atitudes, gestos e movimentos do corpo humano são risíveis na medida exacta em que esse corpo nos faz pensar numa simples mecânica" (1900: 33). Na verdade, poderá *não existir cómico fora do que é humano* mas o humano, para que se possa tornar cómico, precisa amiúde de exibir os automatismos, as repetições e as afectações do boneco articulado, verdadeira

77. Com Edward F. Cline.

78. "Um dos maiores artistas das máquinas desejantes", de acordo com uma expressão de Deleuze e Guattari (AŒ:417) que julgamos fazer justiça à complexidade absurda dos maquinismos do cinema de Buster Keaton (1895-1966)..



Figs. 13 a 15 — Buster Keaton, *The Electric House*, 1922.

mascarada e *mecanização artificial da vida* (ver Bergson: 41). Por seu lado, quando tomam as afectações do vivo, mimetizando os comportamentos humanos, as coisas mecânicas produzem, reciprocamente, um certo efeito cómico.

The Electric House **[figs. 13 a 15],** que escolhemos entre vários outros exemplos possíveis, conta-nos a história de um jovem recém-formado em botânica que, toldado pelo enamoramento e ajudado por uma troca de diplomas, aceita executar o projecto que lhe é proposto de equipar uma casa com modernos *gadgets* eléctricos. Concluído o trabalho, a casa torna-se uma grande máquina cujas entranhas comandam escadas, tapetes rolantes, mesas de bilhar, máquinas de lavar ou portas automáticas. Da cozinha à sala de jantar, da casa de banho ao quarto de dormir, todas as funções básicas da vida doméstica foram automatizadas pelo improvisado engenheiro. No entanto, percebe-se que existe na genética própria de cada um desses dispositivos uma catástrofe em potência e, como é fácil de imaginar, cedo as coisas começam a correr ao contrário do esperado. É então quando, com uma pequena ajuda do vilão da história, que se dedica a trocar, às cegas, as ligações eléctricas, tudo começa a correr mesmo mal — exibindo uma vez mais a lei de Murphy a que o cinema de Keaton tão bem faz jus. Numa hilariante sucessão de *gags*, quase todos previsíveis — a primeira parte do filme apresenta-nos os *gadgets* e logo aí podemos adivinhar o que se vai passar —, a casa revolta-se contra os seus habitantes e ganha vida própria, torna-se histérica, disfuncional e perigosa. Apesar da aparente candura, habitual em Keaton, *The Electric House* não deixa de nos trazer os ecos de uma presença inquietante e sombria[79] da tecnologia, algo que se

79. Há mesmo alguns momentos em que o comportamento refractário dos *gadgets* eléctricos que equipam a casa é associado a tudo aquilo que nos transcende e que remetemos amiúde para o territórito do oculto. Na realidade, a casa parece assombrada e só assim se justificam as luzes intermitentes e os fantasmas que a povoam.

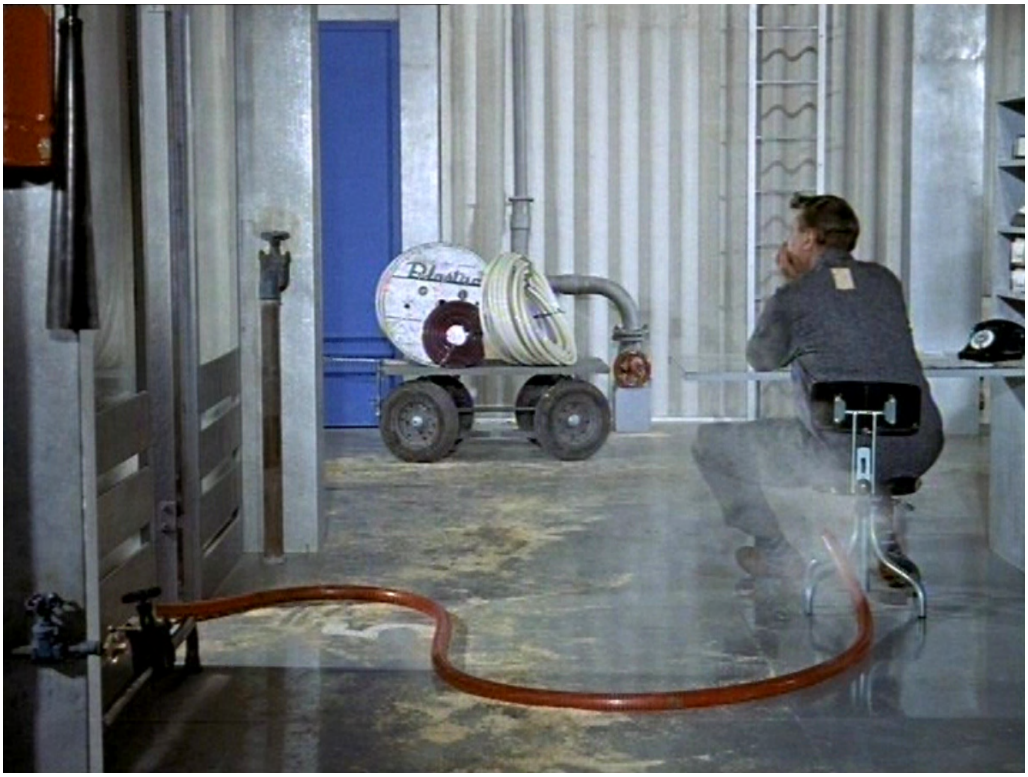


Fig. 16 — Jacques Tati, uma cena do filme *Mon Oncle*, de 1958.

resolve no filme através do humor próprio de uma caricatura, quase dadaísta, à vontade de autonomia das coisas, dessas coisas que são como máquinas.

De modo semelhante, encontramos no cinema de Jacques Tati, algumas décadas depois, uma versão mais elaborada dessa caricatura a uma tecnologia renitente e refractária. É assim em *Play Time* (1967) ou, alguns anos antes, em *Mon oncle* (1958), filmes onde o alter-ego de Tati, M. Hulot, se confronta com a frieza disfuncional e desumanizada da tecnologia moderna. *Mon oncle*, em particular, com o modelo da casa-autómato que ameaça — sem nunca o fazer completamente — entrar em colapso funcional, é um filme que lembra Buster Keaton e a sua *Electric House*. É justamente numa conhecida cena de *Mon oncle,* passada na fábrica de plásticos do cunhado de M. Hulot, que podemos descobrir uma imagem mais aproximada da força produtiva da falha tecnológica. Falamos do momento em que Hulot se distrai e deixa sem governo uma máquina que faz mangueiras de plástico. Como que *compreendendo* a oportunidade, a máquina começa a soluçar e o tubo colorido, como coisa viva,

vai-se insinuando lenta e ameaçadoramente por trás de Hulot **[fig. 16]**. Ao cabo de alguns instantes, a máquina perde a timidez inicial e começa a gaguejar de modo mais acentuado, cuspindo uma linha feita de arritmias, já não um tubo mas uma coisa informe. Podemos até ver nesta linha sinuosa que vai tomando conta do espaço, como uma serpente, uma reminiscência da linha como figuração do infigurável e alegoria à vida e às suas contingências, que encontrámos antes em Sterne, Hogarth ou Duchamp.

A mangueira do filme de Tati está lá, como caricatura, no lugar de todos esses objectos que escapam ao controlo humano e que parecem exercer a sua acção como uma vingança; no entanto, tal como em *Electric House,* o humor neutraliza e amansa a fera. Em ambos os casos, é esse efeito derrisório que força, por assim dizer, a inoperatividade dos dispositivos e permite a sua reapropriação pelo imaginário.

*

As específicas vexações com origem nas máquinas são resolvidas pela arte, a maioria das vezes, através de uma inoperatividade que depende da disfuncionalidade e da obsolescência, quase sempre num quadro de partilha e delegação experimental que se alimenta das avarias e das falhas dos dispositivos. As máquinas que a arte produz ou refaz como fantasmas, na sua inoperatividade e obsolescência, "não param de se avariar enquanto funcionam, ou seja, só funcionam avariadas"[80].

Em muitos momentos, é pela derrisão da máquina e dos seus automatismos — como no cinema de Keaton ou Tati, com os seus puros gestos e os seus corpos

80. Uma vez mais Deleuze e Guattari e as *máquinas desejantes* da arte: "As máquinas desejantes não param de se avariar enquanto funcionam, ou seja, só funcionam avariadas: o produzir insere-se sempre no produto, e as peças da máquina servem, ainda por cima, de combustível. A arte utiliza muitas vezes esta propriedade ao criar verdadeiros fantasmas de grupo que curto-circuitam a produção social com uma produção desejante, e introduzem uma função de avaria na reprodução de máquinas técnicas.[...] O artista domina os objectos; integra na sua arte objectos partidos, queimados, estragados, para os submeter ao regime das máquinas desejantes, que só funcionam se estiverem avariadas; apresenta máquinas paranóicas, miraculantes, celibatárias, assim como máquinas técnicas, pronto a minar as máquinas técnicas com máquinas desejantes. E mais: a própria obra de arte é uma máquina desejante. O artista acumula o seu tesouro para uma explosão próxima, e é por isso que se impacienta com o tempo que falta para as destruições que se venham a dar" (AŒ: 35).

que são como bonecos articulados — que se alcança essa inoperatividade[81]. Noutros casos, a difícil relação com a máquina é enfrentada directamente, sem subterfúgios. Nesse âmbito, apontámos já as máquinas demiúrgicas de Jarry ou Duchamp e o seu papel percursor, mas queremos deixar também algumas notas sobre esse género particular que é conhecido por *Machine Art.*

Andreas Broeckmann, num texto que referimos já noutro momento[82], define aquilo a que chama *estética do maquínico* [*aesthetic of the machinic/ machinic aesthetics*] como uma experiência dependente de processos que, sustentados por máquinas, se encontram para lá do controlo humano, num equilíbrio difícil e que não admite escolhas claras. Numa posição que se aproxima das ideias que acabámos de defender, Broeckmann também utiliza uma noção alargada do maquínico — com um sentido que nada terá de metafórico[83] —, estendendo-a não apenas aos aparatos tecnológicos *tout court,* mas a todos os dispositivos que podem ser descritos como formações abertas com um certo grau de autonomia. Aquilo que propõe como uma *estética do maquínico* é, portanto, "uma forma de experiência que se vê afectada por tais estruturas maquínicas e na qual não são nem a intenção artística, nem quaisquer estruturas generativas formais e controláveis que aí jogam um papel decisivo, mas antes uma amálgama de condições materiais, de interacções humanas, de restrições processuais e de instabilidades técnicas" (Broeckmann, 2005).

É com esta ressalva em mente que avançaremos, tentando libertar cada um dos exemplos que se seguem de um entendimento restrito da ideia de uma arte mecânica ou do motor.

Em Março de 1960, numa intervenção nos jardins do MoMA, uma máquina de Jean Tinguely[84], intitulada *Hommage à New York*[85], celebrou a sua pró-

81. Algo que pode acontecer ora como resultado ora como causa; isto é, tal inoperatividade pode resultar num efeito derrisório ou ver-se motivada por ele, à vez ou em simultâneo.

82. Falamos da conferência "Image, Process, Performance, Machine. Aspects of a Machinic Aesthetics", de 2005.

83. "O que há por toda a parte são mas é máquinas, e sem qualquer metáfora: máquinas de máquinas, com as suas ligações e conexões" (Deleuze e Guattari, AŒ: 7).

84. 1925-1991.

85. Para uma descrição detalhada da máquina de Tinguely e das circunstâncias da *performance*, ver o catálogo da retrospectiva no Pallazo Grassi, em Veneza (Hultén, 1987: 68-83), que inclui um texto de Billy Klüver (74-77) e completa documentação fotográfica; ver também Heidi E. Violand-Hobi (1995: 36-40).



Fig. 17 — *Hommage à New York,* de Jean Tinguely, em preparação nos jardins do MoMA, Março de 1960.

pria destruição numa orgia programada de petardos, explosões, fumo e ruído. Tratava-se de uma estrutura composta por múltiplos elementos e que começou a ser construída a partir de uma das características máquinas de desenhar de Tinguely, incorporando depois outros elementos heteróclitos, como rodas de bicicletas, uma banheira, um piano, uma segunda máquina de desenhar, tambores, latas, um balão meteorológico, campainhas e garrafas, serras e martelos, máquinas de fumo, engenhos pirotécnicos e vários outros engenhos que contaram para a sua realização com a preciosa ajuda de Billy Klüver[86] **[fig. 17]**. O dispositivo estava programado para funcionar automaticamente, impulsionado pelos seus motores e respectivo arsenal pirotécnico. Apesar do aspecto precário dos meios utilizados, o efeito final da construção era imponente, tan-

86. Billy Klüver (1927-2004), engenheiro electrotécnico, ficou conhecido pelo seu trabalho pioneiro e empenhado na defesa dos cruzamentos entre arte e tecnologia. Foi um dos fundadores, no final da década de 1960, da organização *Experiments in Art and Technology*, depois de ter participado activamente na série de *performances* que tiveram lugar, em 1966, no velho edifício do *69th Regiment Armory* em Nova Iorque, sob a designação *9 Evenings: Theatre and Engineering.* Para além de Tinguely, Klüver colaborou, entre outros, com artistas e coreógrafos como Robert Rauschenberg, Yvonne Rainer, John Cage, Merce Cunningham, Andy Warhol ou Jasper Johns.

to pela escala como pela estranheza do conjunto — uma elaborada máquina, unificada por um manto enganador de tinta branca, com cerca de 7 metros de comprido por 8 de altura.

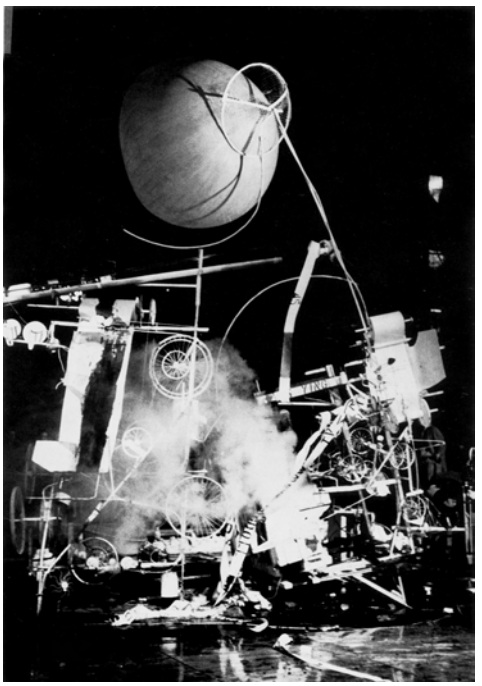


Fig. 18 — *Hommage à New York* no momento da sua auto-destruição, 17 de Março de 1960.

A 17 de Março, ao fim do dia, a máquina deu início ao seu programado suicídio, mas que se queria também, até certo ponto, imprevisível nos resultados **[fig. 18]**. A celebração não durou sequer 30 minutos, interrompida pela mão nervosa dos bombeiros de serviço, mal lhes pareceu que a *coisa* poderia estar a tornar-se incontrolável. Na verdade, o processo de auto-destruição não se fez sem falhas ou acidentes e era justamente esse comportamento singular e imprevisível aquilo que Tinguely desejava alcançar, apesar de todo o engenho aplicado na construção desta máquina.

Na sua ingenuidade simples, as máquinas de Tinguely param e voltam a arrancar, aos sacões, por acaso ou capricho, contendo desde logo na sua genética construtiva os factores de desregulação e indeterminação que as levam a comportar-se de modo imprevisível. Como várias outras depois dela — ver, por exemplo, *Étude pour une fin du monde n.2* (1962) **fig. 19] —,** a máquina de *Hommage à New York*, tem ainda o extra paradoxal de não existir senão para oferecer o espectáculo da sua própria aniquilação. Estas são por isso máquinas que tanto encenam o seu nascimento como a sua morte, em "processos eminentemente carregados de afecto" que não poderiam parecer mais contrários à natureza automática do seu funcionamento (ver Saurisse, 2007: 51).

Durante os anos que antecederam *Hommage à New York*, Tinguely tinha já construído várias máquinas de desenhar, como é o caso das que pertencem à série *Méta-Matic* **[fig. 20],** das quais se pode dizer que correspondem no





Figs. 19 e 20 — Jean Tinguely, *Étude pour une fin du monde n. 2*, 1962, outra escultura que se auto-destruiu perante o público em pleno deserto do Nevada, nos Estados Unidos [em cima; painel de comando em primeiro plano]; Iris Clert, Jean Tinguely e Marcel Duchamp na exposição "Méta--Matics", de Tinguely (Galeria Iris Clert, Paris, Julho 1959) [em baixo].

essencial, das suas intenções à sua mecânica, à descrição apresentada pelo artista, em 1959, ao *Service de la Propriété Industrielle*, em França, com o objectivo de obter o *brevet* de uma nova invenção **[fig. 21]**:

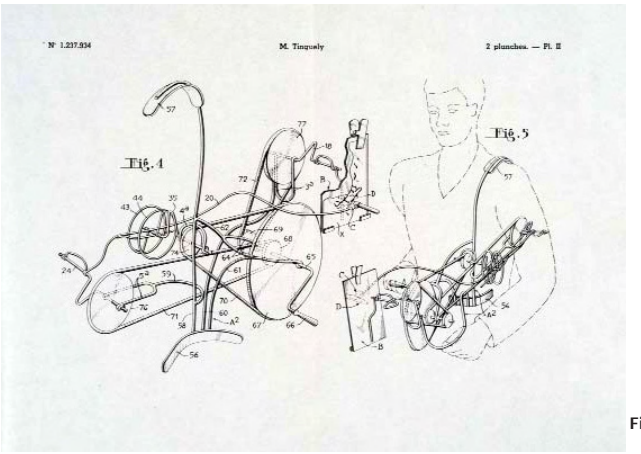


Fig. 21

> A presente invenção tem por objecto um aparelho de construção simples que permite desenhar ou pintar de uma maneira que, na prática, é inteiramente automática, estando a intervenção humana limitada à escolha de alguns parâmetros e, eventualmente, ao fornecimento da energia motriz. Este aparelho é utilizável seja como brinquedo, seja para a realização de pinturas ou desenhos abstractos com maior importância, susceptíveis de serem expostos e conservados, seja ainda para a decoração contínua de bandas, de papel ou de tecido.[87]

A seu modo, as máquinas de Tinguely eram também uma crítica, no contexto da época, aos automatismos do expressionismo abstracto e, sobretudo, do *tachisme*, o que volta a trazer para a nossa discussão a ideia de que existe uma literalidade mimetizadora da máquina em muitos procedimentos de subjectivação estética e de incorporação do acidental. Fazendo lembrar a máquina de pintar e desenhar que Raymond Roussel descreve em *Impressions d'Afrique* (ver 1910: 153-163), os engenhos de Tinguely talvez se aproximem

87. "La présente invention a pour objet un appareil de construction simple permettant de dessiner ou de peindre d'une manière qui, en pratique, est entièrement automatique, l'intervention humaine étant limitée au choix d'un ou de quelques paramètres, et éventuellement, à la fourniture de l'énergie motrice. Cet appareil est utilisable soit comme jouet, soit pour la réalisation de dessins ou peintures abstraits plus importants susceptibles d'êtres exposés et conservés, soit encore pour la décoration en continu de bandes, de papier, ou de tissu." (*Brevet d'invention. P.V. nº 798.710. Nº 1.237.934. Appareil à dessiner et à peindre. Demandé le 26 juin 1959, à 17 heures, à Paris. Delivré le 27 juin 1960* — Paris, Ministère de l'Industrie, République Française. Excerto da descrição técnica inclusa, da responsabilidade de Tinguely.

mais das máquinas fantásticas de Jarry. Com efeito, enquanto a máquina de Roussel trabalha com precisão, rapidez e sem erro, tornando-se sobre-humana, as máquinas de desenhar de Tinguely colaboram com o acaso e mostram-se assim "quase humana[s] à força de imprevisibilidade" (Saurisse, 2007: 46). Pela incorporação do indeterminado, pelo carácter absurdo e pela ausência de finalidade, as máquinas de Tinguely estarão mais próximas de Jarry do que de Roussel; no entanto, não devemos esquecer que, ao exibirem uma familiaridade quase humana, tais máquinas acabam por se afastar tanto dos engenhos fantásticos de Jarry como daqueles que inventa o autor de *Impressions d'Afrique*. As invenções de Jarry e Roussel nunca deixam de ser ameaçadoras e estranhas, numa aproximação ao princípio freudiano do *unheimlich, coisa* que não podemos dizer da maioria das máquinas de Tinguely.

Obsoletas, as máquinas de Tinguely parecem fora do seu tempo, actuando de modo similar ao velho e simpático *arrondissement* de M. Hulot em *Mon oncle*, que serve no filme de contraponto à moderna e fria casa onde vive o seu sobrinho. Ao mesmo tempo, em resultado da sua disfuncionalidade, as máquinas de Tinguely tornam-se, como já se percebeu, potencialmente mais imprevisíveis, ainda que nunca deixem de ser humanas. Não chegam a ser, portanto, com a sua convivialidade familiar — que é também ilusória *interactividade*, para usarmos um termo hoje em voga —, absolutamente ameaçadoras ou estranhas, mesmo quando se decidem pela sua própria implosão ou se comportam de forma inesperada. Muitas são máquinas cujos automatismos dependem em vários aspectos da intervenção humana, sendo também isso o que as aproxima de nós. É o lado mais cândido dessa familiaridade aquilo que, em certos momentos, acaba por pôr em risco qualquer possibilidade de uma verdadeira radicalização da autonomia funcional da máquina, com tudo o que isso implicaria. Na sua nudez, os engenhos de Tinguely nunca chegam a apresentar uma transcendência funcional. Ainda que produzam resultados inesperados — e o façam até como programa —, a todo o momento julgamos poder *compreender* os seus humores[88]. Desse ponto de vista, e não apenas por causa dos

88. Pierre Saurisse assinala o efeito surpreendente dos desenhos produzidos pelos engenhos de Tinguely, os quais parecem, "como que por magia, diferentes a cada nova de folha de papel", recordando também que "é precisamente esse aspecto que dá às máquinas a sua personalidade, impondo-se como um elemento aleatório" (2007: 42). Ora, como se compreende pelo que acabámos de

materiais que as constituem ou da sua organização formal, as obras de Tinguely pertencem a uma outra era das máquinas, ou podem ao menos ser vistas como nostálgicas encenações dos tempos em que as máquinas eram coisas simples e auto-evidentes.

*

Uma exposição recente — "Kunstmaschinen Maschinenkunst/Art Machines Machines Art" (2007)[89] — ajudar-nos-á a ilustrar outras possibilidades para o lugar de uma arte que, no que toca ao seu regime operativo, acontece por delegação em máquinas com diferentes graus de autonomia. A exposição convocava justamente Jean Tinguely como figura tutelar e percursora, incluindo várias obras suas e, na verdade — ainda que os textos do catálogo não deixem de referir outras histórias e outras genealogias —, algumas das escolhas parecem demasiado condicionadas por esse facto, assim como por um entendimento restritivo e um pouco mecanicista daquilo que possa ser uma arte feita com máquinas (ou maquinalmente, como preferiríamos). De qualquer maneira, a lista final é suficientemente abrangente[90] para nos dar uma imagem aproximada dos vários rostos que pode tomar hoje a *Machine Art.*

Do implacável martelo pneumático de Anthoine Zgraggen (*Der Grosse Hammer*, 2005) à máquina de desenhar *low-tech* de Olafur Eliasson (*Endless Study*, 2007), da máquina de desenho centrífugo de Damien Hirst (*Making Beautiful Drawings*, 2007) aos mecanismos femininos e singulares de Rebecca Horn (*Die Preussische Brautmachine*, 1988), do aparato deceptivo da instalação de John Kessler (*Desert*, 2005) à arte generativa de Lia (*I said If*, 2007[91]), entre outros, a exposição ilustrava as várias possibilidades de uma arte das

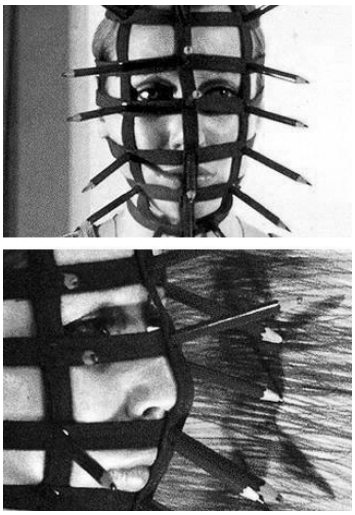
escrever no corpo do texto, não podemos estar de acordo com a ideia de um efeito mágico que se liberta do funcionamento das máquinas de Tinguely — engenhos essencialmente auto-evidentes na sua forma de operar —, desde logo porque estas falariam uma língua familiar que, nesse momento avançado do século XX, já não seria mais do que a memória nostálgica de outros tempos.

89. Exposição que teve lugar no *Schrin Kunsthalle Frankfurt* (de Outubro de 2007 a Janeiro de 2008) e, depois, no *Museum Tinguely*, Basel (de Março a Junho de 2008), com curadoria de Katharina Dohm e Heinz Stahlhut.

90. A exposição incluia obras dos seguintes artistas: Pawel Althamer (n. 1967), Michael Beutler (n. 1976), Angela Bulloch (n. 1966), Olafur Eliasson (n. 1967), Tue Greenfort (n. 1973), Damien Hirst (n. 1965), Rebecca Horn (n. 1944), Jon Kessler (n. 1957), Tim Lewis (n. 1961), Lia (n. 1970), Miltos Manetas (n. 1964), Roxy Paine (n. 1966), Steven Pippin (n. 1960), Cornelia Sollfrank (n. 1960), Jean Tinguely (n. 1925-1991), Antoine Zgraggen (n. 1953) e Andreas Zybach (n. 1975).

91. Disponível também em versão *web* <http://www.isaidif.net>.

máquinas, ou melhor, de uma arte feita por máquinas, uma arte em que parte substancial do processo criativo, com maior ou menor grau de controlo ou programação, se encontra delegada em objectos mecânicos e, por vezes, automáticos. Em alguns momentos, sobretudo no catálogo, pressente-se a vontade de sugerir outras leituras, mas essas pistas não chegam a ser enfrentadas directamente, como poderia ter acontecido com o jogo entre a ideia do corpo como máquina, desse corpo protésico que se descobre nas *performances* mais antigas de Rebecca Horn **[figs. 22 e 23]**, e o comportamento desviante e orgânico dos seus engenhos mais recentes. Muitas das peças expostas em "Kunstmaschinen Maschinenkunst" estão ainda demasiado reféns do modelo convivial de Tinguely e de um sentido lúdico que a sua obra não dispensava, quase encobrindo, desse modo, outros aspectos mais relevantes para a discussão de uma arte das máquinas. Ora, mais do que a questão da delegação no espectador de parte do processo criativo, materializada no jogo lúdico do botão em que se carrega ou da alavanca que se puxa[92], importa sublinhar os desafios que *a delegação na máquina* põe às mecânicas específicas da arte — da noção de autoria às particularidades da experimentação, por exemplo —, assim permitindo a libertação de outras forças e de outras *autonomias operativas*. Essa delegação na máquina, vista como uma entidade capaz de uma autonomia funcional que a sujeita ao mesmo tempo a um relativo grau de indeterminação nas suas acções, é o aspecto que queremos destacar em alguns dos engenhos presentes na exposição. Por vezes, a indeterminação a que nos referimos provém de uma aleatoriedade programada, como no caso do trabalho apresentado por Lia; noutras situações, da própria natureza incontrolável do dispositivo e dos materiais utilizados, como acontece com a máquina centrífuga — recordemos a força dos turbilhões — de Damien Hirst. Contudo, a presença de uma indeterminação que



Figs. 22 e 23 — Rebecca Horn, *Pencil Mask*, 1972.

92. Bem sinalizado pelas fichas metálicas que permitiam fazer funcionar algumas das *Méta-Matics* de Tinguely, à semelhança de uma qualquer *jukebox*.

se sustenta na autonomia funcional do dispositivo não é nem tão forte nem tão evidente nesses casos como em três outras obras que, propositadamente, ainda não referimos. Falamos de *Carbon Copier (Anyway)* (2007), de Steven Pippin, de *Blue Horizon* (1990), de Angela Bulloch, e de *SCUMAK Nº2 (Auto sculpture Maker)* (2001), de Roxy Paine, peças que parecem responder mais radicalmente à ideia de uma autonomia operativa das máquinas.

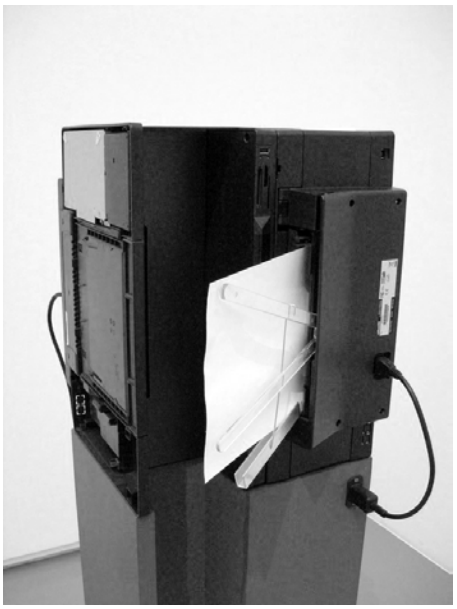


Fig. 24 — Steven Pippin, *Carbon Copier (Anyway)*, 2007.

Comecemos com *Carbon Copier (Anyway)*, de Steven Pippin **[fig. 24].** Trata-se de uma peça constituída por duas fotocopiadoras monocromáticas, encostadas face a face pelos vidros dos seus tampos e montadas como um bloco único num plinto adaptado. O aspecto escultórico do conjunto é enganador. As duas máquinas continuam capazes de operar, retratando-se uma à outra em circuito fechado, como dois espelhos encerrados no interior de uma caixa. O resultado é a representação tautológica e cega — as máquinas cegam-se mutuamente no acto de reprodução — de um dispositivo especular fechado sobre si mesmo. Este aparato não só opera cegamente como recusa qualquer contacto com o exterior, deixando-nos no papel de impotentes espectadores. É verdade que temos de carregar nos botões para iniciar o processo de reprodução, mas esse é um gesto ilusório. As máquinas deixam-nos à margem e parecem ignorar-nos, limitando-se a cuspir *automática* e *maquinalmente* imagens ilegíveis em gradações de cinzento. As pequenas imperfeições e variações de cada uma das *cópias* são da exclusiva responsabilidade do dispositivo montado por Pippin; o funcionamento desta dupla máquina transcende-nos. Parafraseando de novo Broeckmann, uma estética do maquínico será sempre como este *Carbon Copier (Anyway)*: uma experiência dependente de processos e automatismos que se encontram para lá do controlo humano.

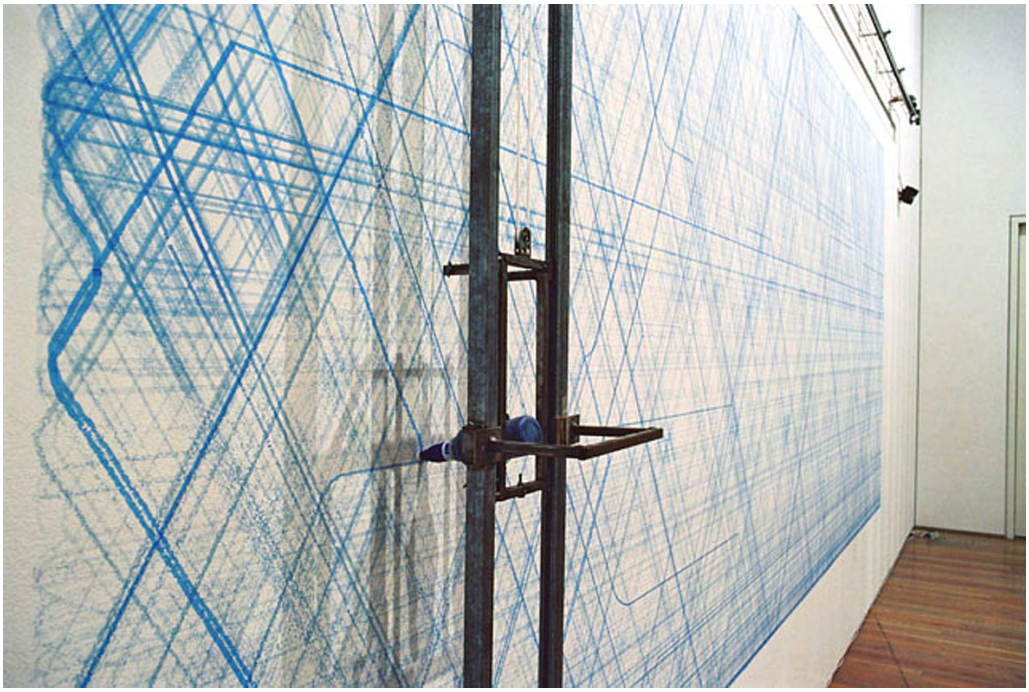


Fig. 25 — Angela Bulloch, *Blue Horizon,* 1990.

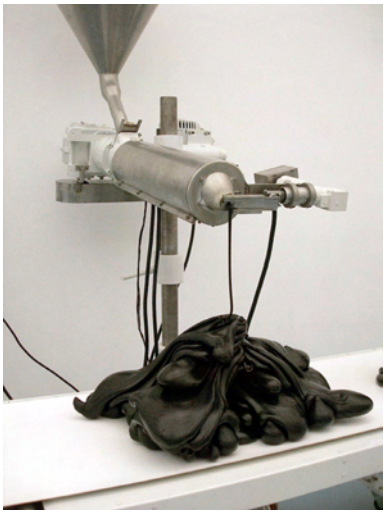
Blue Horizon, de Angela Bulloch **[fig, 25],** partilha com a peça de Pippin algumas dessas características deceptivas, apesar do seu modo de funcionamento ser ainda mais obscuro. Esta é uma das máquinas construídas por Bulloch no início dos anos 90, consistindo numa estrutura mecânica montada em posição vertical numa parede, a qual, movida por motores eléctricos, vai desenhando linha a linha, camada após camada, em *gestos* variados mas repetitivos, um desenho mural de formato rectangular que se adensa com o tempo. A máquina mantém-se em repouso até alguém entrar na sala e, uma vez posta em marcha, funciona sozinha, de acordo com o seu programa. Ao espectador não resta mais do que contemplar a máquina em acção, tentando adivinhar se por acaso esta reage aos seus movimentos, o que na verdade não volta a acontecer após o momento da sua entrada na sala. Estas máquinas de Bulloch são também um óbvio e irónico comentário à obra de Sol Lewitt, afirmando-se ao mesmo tempo enquanto radical apagamento do gesto autoral. E se Lewitt delegava a execução manual e laboriosa dos seus painéis murais, sujeitando-a a rigorosas instruções, Bulloch delega na máquina parte importante do processo, incluindo qualquer *margem de interpretação* do programa pré-estabelecido, como se pode perceber pelo lado contraditoriamente impreciso do traçado que esta vai



Figs. 26 a 29 — Roxy Paine, *SCUMAK Nº2 (Auto sculpture Maker)*, 2001.

deixando sobre a superfície da parede. Ao mesmo tempo, e à semelhança de Pippin, Bulloch recusa qualquer ilusória concessão aos princípios mais pueris da interactividade, assim criando, do ponto de vista do espectador, uma sensação de reiterada impotência.

SCUMAK Nº2 (Auto sculpture Maker), de Roxy Paine, peça em relação à qual nos alongaremos um pouco mais, é um outro exemplo desse jogo deceptivo com o espectador e, sobretudo, de uma replicação efectivamente automatizada da presença do indeterminado nos gestos da arte, uma presença que se impõe através das ideias de serialidade, programação e controlo. Tais ideias, aparentemente contrárias aos princípios do acaso, são aqui, como em muitos dos exemplos convocados ao longo deste trabalho, condição necessária à efectuação desse mesmo acaso.



SCUMAK Nº2 (Auto sculpture Maker) é, como o próprio título indica, uma máquina automática de fazer esculturas **[figs. 26 a 29]**. À semelhança de outros engenhos projectados por Paine desde meados da década de 1990, como a *PMU (Painting Manufacturing Unit* (2001) **[figs. 30 e 31]**, a *SCUMAK Nº2* é uma construção mecânica controlada por um programa de computador. A máquina produz aproximadamente uma escultura por dia, deixando escorrer a espaços, camada sobre camada, uma pasta informe de polieteno aquecido, um material plástico com uma viscosidade de muito própria. As esculturas vão-se depois movimentando lentamente sobre um tapete rolante, para serem mais tarde exibidas, na sua singularidade serial— são todas paraecidas mas não há duas iguais. Estas máquinas produzem objectos que evocam a complexidade do mundo natural e é por isso que se pode dizer que são em si mesmas uma reflexão sobre as evidentes limitações da produção automática de objectos e, ainda assim, quase ilimitadas nos seus resultados materiais[93].

93. Comentário em que acompanhamos Housefield (2007). Atente-se também nas palavras de Roxy Paine referindo-se a esta questão: "Both deal with creating a language. With the replicants, it's a borrowed language, from nature, it's borrowing from a species, and learning all the rules



Figs. 30 e 31 — Roxy Paine, *PMU (Painting Manufacture Unit)*, 1999-2000 [em cima]; Roxy Paine, *PMU #24*, 2005, acrílico s/tela, 96.5x150.5x11.4 cm [em baixo].

Em consequência da adopção de um modelo de delegação criativa na máquina, muitos são os problemas ligados à noção de autoria e ao questionamento do carácter expressivo dos automatismos postos a nu pelos trabalhos de Paine. Centremo-nos, por agora, no seu potencial de indeterminação. Pese embora o regime controlado do seu funcionamento, que é dirigido por um programa informático, as máquinas de Roxy Paine não deixam de estar abertas ao indeterminado. Com efeito, não há dois trabalhos iguais, em parte porque é a própria plasticidade — aqui literal — dos materiais utilizados a introduzir um grau de indeterminação nos resultados. Nestes dispositivos de Paine é pois o tempo, na sua irreversibilidade e duração, a oferecer-nos um resultado imprevisível[94]. O trabalho metódico e serial das suas máquinas — como também o de muitos artistas que se comportam, desse ponto de vista, como máquinas — esconde, na sua aparência, o fluir caótico e imprevisível do tempo, com os seus turbilhões e as suas descontinuidades que imprimem uma irreversível estranheza às coisas do mundo.

De modo análogo aos engenhos de Angela Bulloch ou às fotocopiadoras de Steven Pippin, as máquinas de Paine são pois deceptivas, recusando qualquer interacção com o espectador. Estas mantêm-se inactivas por longos períodos de tempo e o confronto directo dos visitantes com os momentos de actividade das máquinas resulta sempre de uma coincidência feliz, de um cruzamento fortuito de acontecimentos. A presença das máquinas de Paine não é, portanto, propriamente performativa, desde logo porque o seu funcionamento é autónomo e parece desprezar o espectador[95].

---

and elements of that language well enough that I can then output freely all the possible variations of those elements within the rules of the species. Kind of breaking down natural elements of the species into a series of rules and components. And then, with the machines, it's creating a language which references nature and natural processes, but where I'm totally establishing what the elements and rules of that language are, and then, once the machine exists, and those things are established, then creating all the variations that I can, within those limitations… Both kinds of work are about limitations and yet limitless – almost limitless – possibilities within constraints. The machines, the processes, are referencing nature in the broader sense, as much as the fungus, or weeds, or trees are." (Paine, 2004, citado em Housefield, 2007: 551; sublinhado nosso). Paine refere-se aqui às suas duas grandes linhas de trabalho — os *Replicantes* [*Replicants*], esculturas realizadas com materiais sintéticos que replicam formas orgânicas como fungos, folhas ou árvores; e as *máquinas*, como *SCUMAK Nº2 (Auto sculpture Maker),* que produzem esculturas, desenhos ou pinturas com um elevado grau de variabilidade orgânica.

94. Tal como apontámos logo no primeiro capítulo aquando da discussão das obras de On Kawara e Roman Opalka (ver 1.8.).

95. Veja-se a seguinte declaração de Roxy Paine relativa à peça *PMU (Painting Manufacturing Unit*,

As máquinas de Roxy Paine[96] são por isso mesmo um excelente exemplo do regime fechado e opaco que caracteriza os sistemas que operam como uma caixa negra. No essencial, os segredos do seu funcionamento ficam escondidos do nosso olhar, sinalizados apenas pelo aparato tecnológico que sustenta todo o sistema (veja-se a presença tutelar do computador à esquerda da máquina, em *SCUMAK #2*, quase como que um fantasma do próprio Paine). Esse arranjo fala-nos do controlo prévio que o artista exerce sobre o resultado mas insinua também que esse controlo coexiste "com os produtos do acaso que se sobrepõem aos detalhados controlos da programação" (Housefield, 2007: 552).

Todas as máquinas que acabámos de apresentar incorporam o acidental e a falha nos seus processos; no entanto, ao recusarem qualquer diálogo com o espectador, transformam essa inoperatividade — enquanto ausência de finalidade que resulta de um absurdo esforço do engenho humano — em algo de estranho e, porventura, funesto. Mais simples ou mais complexo, mais sisudo ou mais divertido, o funcionamento das máquinas de Pippin, Bulloch ou Paine é suficientemente enigmático e secreto para nos deixar à distância. São máquinas que nos colocam na verdadeira condição de espectadores, em toda a nossa impotência, pelo que acordam talvez, através da sua natureza automática e autónoma, muitos dos fantasmas sombrios da tecnologia. Tais engenhos não só nos devolvem resultados orgânicos e imprevisíveis como nos recordam o carácter potencialmente indomável dos objectos tecnológicos. E, no contexto da prática artística, ao acaso e à indeterminação basta-lhes por vezes esse carácter potencial para que os seus efeitos se produzam.

---

de 2001: "The machines are just going about their business and you happen to come along and see a portion of the process. The warning lights on the PMU are referencing factory automation. That would be something that would happen within a factory context. It is great to me that it inspires interaction and perhaps enthusiasm, but I guess I just want to make that distinction that it's not – that I don't really seek to make it – a spectacle or a performance. It's going about its thing and you come along" (Paine, 2004, Citado em Housefield, 2007: 552).

96. Como de igual modo os exemplos que abordámos com Pippin e Buchloh.

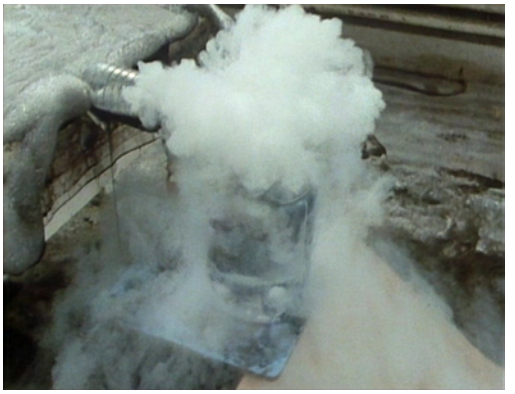
5.4. *O correr das coisas*: automatismos e autonomia

> Escondido por baixo da superfície há um espaço grande, profundo e escuro que cada um de nós pode preencher de modo diferente.
>
> Peter Fischli[97]

Será um popular filme da dupla Peter Fischli e David Weiss[98] a trazer-nos de novo até ao campo da arte a expressão mais simples e geral dos problemas que nos têm ocupado, mas sem que isso represente qualquer concessão a uma presença literal da máquina e dos seus automatismos. De facto, *Der Lauf der Dinge* (1987) — filme em 16 mm[99], sonorizado, com 30 minutos de duração, cujo título podemos traduzir como *O correr das coisas* — apresenta-nos uma singular conjugação de vários elementos centrais para este trabalho: da aceitação da autonomia plástica das coisas à função do estúdio como lugar experimental, da presença do acaso e da indeterminação à sua encenação como artifício, do automatismo e da repetição como motores de uma imaginação cega à (in)operatividade maquínica dos dispositivos. Vemo-lo, por isso, neste ponto do nosso texto, como figura emblemática do jogo quase-ideal da arte.

Der Lauf der Dinge começa com a imagem, nos primeiros momentos indistinta, de um saco de lixo que roda sobre si próprio. À medida que o campo se vai abrindo, percebemos que o saco, pendurado do tecto, é o motor quase silencioso de qualquer coisa que se vai passar. Com efeito, descendo pausadamente, o saco acaba por tocar num pneu; assim impelido, o pneu rola na vertical até chocar com um baloiço improvisado, o que lhe dá novas energias para

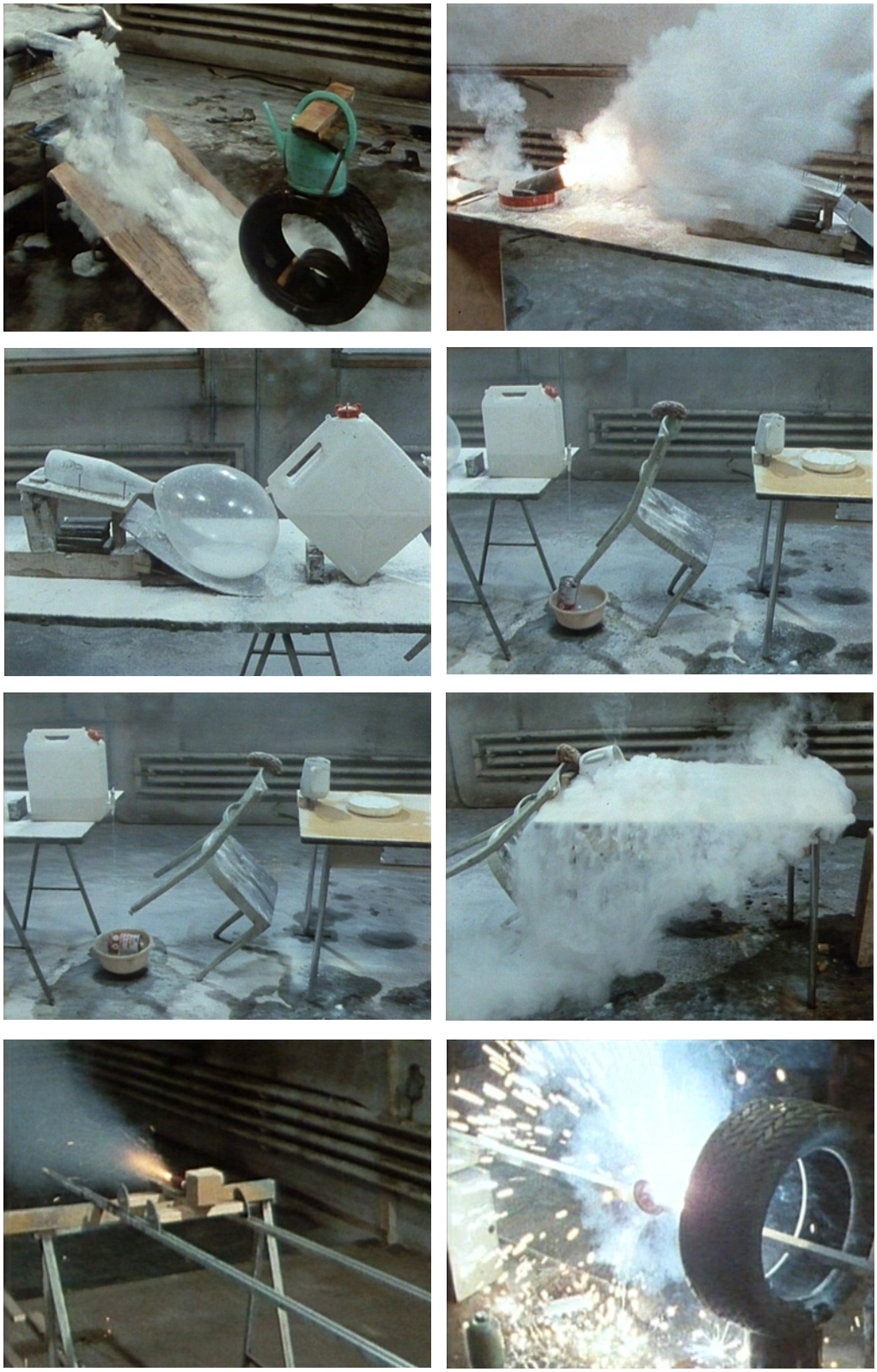
97. Peter Fischli e David Weiss em conversa com Beate Söntgen, 1997 (in AAVV, *Press Play: Contemporary Artists in Conversation*, 2005: 191-203; p. 198 para esta citação).
98. Peter Fischli (1952) e David Weiss (1946), de origem suíça, trabalham em conjunto desde o final dos anos 70.
99. Mas cuja inusitada popularidade o levou a ser editado por várias vezes, para uso doméstico, em vídeo.

Figs. 32 a 41 — Peter Fischli e David Weiss, *Der Lauf der Dinge*, 1987, filme 16 mm sonorizado, 30'.em

continuar e bater num amontoado de objectos; em resultado desse embate um escadote em madeira começa a deslizar ao longo de uma tábua inclinada; tocada pelo escadote, é a vez de uma mesa se pôr em movimento, a qual, por seu lado, faz tombar um colchão; este, ao cair... Enfim, poderíamos continuar durante algum tempo a descrever a cadeia de acontecimentos que constituem o filme, descobrindo que há por vezes artifícios que se repetem e famílias de objectos que aparecem primeiro aqui e depois ali, uma e outra vez. No entanto, por entre o desafio às leis da física e da química — pois há momentos em que são, aparentemente, ácidos, diluentes e até o fogo a servir de elos de ligação na cadeia causal —, descobriríamos o total apagamento da presença humana. A banda sonora, discreta e factual, limita-se a sublinhar de modo naturalista cada acção. Posta a funcionar, a *máquina* (e os seus mecanismos) a que o filme dá corpo parece trabalhar sozinha. Em *Der Lauf der Dinge* encontramos assim um reflexo do estúdio como espaço experimental que nos recorda as peças de Bruce Nauman que analisámos antes. Tal como na série *Mapping the Studio*, a saída de cena de Fischli e Weiss, ainda que como artifício, deixa todo o protagonismo aos objectos e à máquina de acontecimentos que estes produzem.

O cenário situa-nos numa oficina, num espaço de trabalho, numa garagem ou num armazém, isto é, num lugar onde aqueles objectos se sentem em casa. Repare-se que não são objectos elaborados, mas uma espécie de amostragem daquilo que poderíamos encontrar abandonado num canto de qualquer vazadouro: pneus, sacos de lixo, latas de tinta, velhos pedaços de madeira ou



de metal, embalagens de plástico, móveis acabados e sujos, frascos, panelas e chaleiras, pedaços de esferovite, cordas ou arames. Por vezes, os objectos parecem mais elaborados e ameaçadores, como quando se conjugam facas e projécteis, o fogo e a velocidade. Todavia, a imagem que atravessa todo o filme é a de um conjunto de objectos banais e decrépitos que se mostram capazes de coisas extraordinárias e, também, o que não é menos importante, de se rirem de si próprios.



Fig. 42 — Peter Fischli e David Weiss, *Sem título — Stiller Nachmittag*, 1984/85, fotografia, 30x40 cm.

Este trabalho da dupla Fischli & Weiss é uma espécie de catástrofe controlada, uma sucessão de sons e imagens através dos quais o equilíbrio precário e o arranjo provisório dos objectos que descobrimos na série fotográfica que o antecedeu — *Stiller Nachmittag*[100] (1984-85) **[fig. 42]** — se vêem agora traduzidos em acções. Aquilo que nessas imagens estava apenas latente — a catástrofe — ganha de repente um corpo e começa a mover-se, ainda que de forma controlada e contida, como parte da cadeia de acontecimentos que constituem *Der Lauf der Dinge*.

Apesar desse contraponto entre a potência e o acto, tanto os objectos de *Stiller Nachmittag* como os que são protagonistas de *Der Lauf der Dinge* respondem apenas à força incontrolável da sua materialidade e não a qualquer impulso transcendental que lhes seja exterior (ver Millar, 2007: 9). Chega-se mesmo a suspeitar que, de algum modo, terão sido os próprios objectos a sugerir e a conduzir as operações. Ouçamos Peter Fischli sobre esta questão:

100. *Tarde sossegada*.

> Concretizámos o uso inapropriado [*misuse*] de objectos no filme *Der Lauf der Dinge*, no qual cadeiras e pneus são de novo utilizados não pela finalidade a que se destinam mas por alguma outra coisa: designadamente, como componentes numa reacção em cadeia. Parte do mérito deste filme reside neste falso uso. Aqui, uma vez mais, os objectos são libertados da sua principal, suposta finalidade. Talvez isto possa ser uma coisa bela. Se nos identificarmos, é algo que tem um efeito libertador. Em *Stiller Nachmittag*, que precedeu o filme, descobrimos que podíamos deixar todas as decisões formais ao próprio equilíbrio. Aparentemente não havia maneira de o fazer «melhor» ou "pior", apenas "correctamente".

E, logo de seguida, David Weiss:

> Não tivemos de pensar muito sobre a composição da peça em si mesma. O facto de os objectos acabarem por cair, continuamente, deu-nos a ideia para o filme: conduzir os objectos numa certa direcção durante mais um dos seus inevitáveis colapsos.[101]

Apesar da sensação de controlo e de toda a encenação, ou talvez por força destas, a discreta acção dos artistas parece acordar *o sem fundamento das coisas*, a sua *vontade*[102], trazendo à superfície tudo aquilo que verdadeiramente lhes escapa. O artifício narrativo do filme desvia do acidental para o substancial o modo como olhamos para aqueles objectos, e é assim que eles ganham vida própria, não no sentido de uma mera acção, mas sim no sentido de uma vontade que lhes pertence. Como temos assinalado repetidamente, há nos processos plásticos da arte uma atenção particular ao acidente a que as coisas estão sujeitas, àquilo que lhes acontece. Nesse carácter acidental raramente é a substância, enquanto relação essencial e metafísica com os materiais, o que está em causa, mesmo quando parecem ser essas qualidades ou uma simbólica dos materiais a presidir às escolhas plásticas dos artistas[103]. Por isso mesmo, podemos distinguir uma análise da materialidade dos processos da arte da

101. Peter Fischli e David Weiss em conversa com Beate Söntgen, 1997 (*ibid.*; p. 197 para esta citação).
102. Expressão que, talvez de modo abusivo, desviámos de Schoppenhauer e da sua ideia de que a vontade permanece fora do tempo e presente em todo o lugar, sem fundamento (*grudlos*), esperando as circunstâncias propícias para se manifestar nas coisas (ver 1819: 178ss).
103. Como acontece, exemplarmente, na obra de Joseph Beuys

potencial *revelação* que estes também transportam consigo. Ora, a descoberta de uma essência das coisas em *Der Lauf der Dinge* é do domínio da revelação, mas nada tem de metafísico, incrustando-se antes no próprio mundo. Na sua aparência, a vontade das coisas pode ser uma qualidade *oculta* ou *inconsciente*, mas é sempre uma qualidade que só se revela na imanência do mundo e da sua materialidade.

*

> O acontecimento fisicamente impossível é então aquele em que a probabilidade matemática é infinitamente pequena.
>
> (Cournot, 1843: 78)

Fischli & Weiss transformaram a série causal de *Der Lauf der Dinge* numa sucessão de acontecimentos de probabilidade infinitamente pequena. É certo que são acontecimentos dependentes e sequenciais, mas surgem aos nossos olhos como um concentrado de situações aparentemente fortuitas. O filme tem o poder da ficção e, para funcionar, exige ao espectador a suspensão temporária da descrença, tão grande é a impossibilidade física de uma tal sucessão de acontecimentos. Por sua vez, as fotografias de *Stiller Nachmittag* expunham uma outra modalidade da presença do acaso: a suspensão no tempo de acontecimentos fisicamente impossíveis ou improváveis.

Por tudo o que temos visto, o filme da dupla suíça pode ser entendido como manifestação da *coisalidade*[104] associada ao fazer artístico. São meras coisas, coisas que se submetem à acção desencadeada pelos artistas mas que também se mostram capazes de (in)determinar os acontecimentos. Como olhar então para este filme na perspectiva clássica da relação matéria-forma? Tratar-se-á de um dar a ver da transformação da matéria ou é o filme, ele próprio, a matéria dessa transformação? Quer-nos parecer que a atracção plástica dos acontecimentos que se abatem sobre a matéria ao longo do filme (e que dela dependem) ofusca um outro aspecto essencial: é também da ilusão fílmica da

104. Sobre *a coisa e a obra*, sobre a manifestação coisal da obra de arte, ver Heiddeger (1950: 14ss).

montagem, da encenação e da suspensão que caracteriza a dúvida ficcional que se faz este trabalho de Fischli & Weiss. A plasticidade de *Der Lauf der Dinge* é frequentemente associada, com razão, ao desenrolar material dos acontecimentos e às personagens (coisas) que dão corpo à narrativa, mas essa plasticidade também se pode encontrar na natureza própria da construção ficcional e na ilusão de transparência que esta transmite — o ateliê aberto, o processo revelado, a sucessão de acontecimentos de probabilidade infinitamente pequena. Dessa perspectiva, é no corpo da película e, eventualmente, no corpo etéreo da projecção que a matéria toma forma; tudo o resto será mera encenação. O filme parece retratar um só acontecimento, uma sequência única e ininterrupta de *caosalidades,* mas, na realidade, a montagem final inclui mais de 20 cortes[105]. A força das ideias associadas à indeterminação e à improbabilidade como motor da prática artística apresenta-se aqui, uma vez mais, como artifício.

Aparentemente, paira um perigo sobre a cadeia de acontecimentos que o filme retrata: e se alguma coisa falhar? E se os objectos se comportarem afinal ao contrário do planeado? É verdade que esse fantasma não deixa de estar presente, sobretudo porque sabemos como aquela sequência é improvável. No entanto, como sabemos também que se trata de uma ficção, de uma coisa construída com labor pelos artistas, aceitamos suspender temporariamente as nossas dúvidas e deixamo-nos levar pelos acontecimentos. Durante meia hora, o mundo dos objectos, em toda a sua indeterminação e autonomia, apresenta-nos uma *máquina* que funciona na perfeição, sem falhas, ainda que estas continuem a assombrar, em potência, a sua *operatividade*.

Como paradoxo, é justamente esse funcionamento *maquínico*, para lá do efeito de encantamento que o filme também produz, a revelar o lado escondido do comportamento imprevisível das coisas. Esse fantasma experimental, a ideia de que experimentar é falhar uma e outra vez, para voltar a falhar de novo, está sempre presente ao longo do filme.

Ora, como confirmação dos sinais que encontramos em *Der Lauf der Dinge*, será um vídeo gravado por Patrick Frey durante a rodagem de um primeiro esboço do filme, ainda em 1985, a dar-nos a dimensão escondida e experimental desse trabalho insistente que pretendeu ir ao encontro de um resultado

105. Jeremy Millar conta pelo menos 26 ou 27 cortes (2007: 35-36).



Figs. 43 e 44 — Patrick Frey, vídeo documental das filmagens do primeiro esboço de Der *Lauf Der Dinge*, 1985, editado em 2006, 68'.

desejado e *fatal*, de um resultado que não poderia ser outro. Esse vídeo, recuperado apenas duas décadas depois, mostra-nos tudo aquilo que a versão final do filme de Fischli & Weiss só deixava adivinhar: o doce, divertido e laborioso caos experimental dos seus bastidores[106] **[figs 43 e 44]**.

Já apontámos o efeito cómico que se produz sempre que uma coisa nos dá a impressão de ser mais do que uma simples coisa, e podemos também pensar num efeito trágico com igual origem. Ora, se alguns projectam em *Der Lauf der Dinge* uma expressão moral — como faz Danto (1996), não sem apontar, ainda assim, que a cadeia causal do filme "não tem função nem objectivo", parecendo ter um fim quando na verdade lhe falta qualquer finalidade, à boa maneira kantiana —, nós vemos aí mais simplesmente a manifestação dos princípios da plasticidade, da experimentação e da imaginação nos precisos termos em que os apresentámos na primeira parte deste estudo. Não encontramos em *Der Lauf der Dinge* nenhuma expressão *bigger than life,* qualquer narrativa, qualquer figura de estilo, mas apenas um espaço oferecido às coisas para se expressarem sem subterfúgios.

Der Lauf der Dinge é um filme que permite às coisas exibirem um comportamento temperamental, isto é, uma demonstração automática dos seus humores. Recordemos uma vez mais Bergson: "É cómico todo o arranjo de actos e acontecimentos que nos dá, inserindo-os uns nos outros, a sensação nítida

106. Ainda que o vídeo tenha sido gravado em 1985 durante as filmagens de uma versão experimental em Super 8, com apenas 3 minutos (para mais informações sobre o vídeo de Patrick Frey, ver Kapielski, 2007).

de um arranjo mecânico" (1990: 58). E não é precisamente este o efeito a que assistimos em *Der Lauf der Dinge*? Aí descobrimos objectos inertes que, no seu arranjo sequencial e improvável, se transformam numa máquina, numa máquina com vida própria, uma máquina a motor. E o mais relevante é que tudo isto tenha sido obtido sem recurso a um unico meio tecnológico complexo. Trata-se de *um filme de meios simples e fins complexos* (Millar, 2007: 91).



Alguns anos mais tarde, em 2003, numa sequela espúria, publicitários ao serviço da Honda montaram um anúncio que plagiava descaradamente o filme da dupla suíça **[fig. ao lado]**[107]**.** O *spot*, apesar do seu curto formato**,** mantinha o ritmo e os princípios de uma reacção em cadeia na qual os objectos pareciam agir em autonomia. No entanto, nesse anúncio da Honda a ideia da tecnologia como coisa temperamental encontrava-se completa e deliberadamente anulada. Pensar essa possibilidade, levando o plágio até às últimas consequências, equivaleria a retratar um automóvel feito de pequenas histerias incompreensíveis e incontroláveis, pondo em causa a própria finalidade comercial do anúncio. Por isso, aquilo que aí se revia era uma atitude construtivista em que no final nos era oferecido o habitual resultado de uma cadeia industrial de montagem. Pelo contrário, na obsolescência e inoperatividade tanto dos seus meios como dos seus protagonistas, o filme de Fischli & Weiss, apesar da controlada manipulação dos seus resultados, é a expressão viva de uma circularidade que só serve para voltarmos ao lugar de onde partimos[108], num movimento derrisório, sem outro fim ou finalidade que não a exibição da autonomia plástica das coisas e do jogo experimental de uma cegueira operativa.

---

107. Produzido pelos escritórios londrinos da agência de publicidade Wieden+Kennedy. Este anúncio televisivo ficou conhecido simplesmente como *Cog*.

108. Transcreva-se, uma vez mais, Henri Bergson: "A criança diverte-se a ver uma bola lançada contra os mecos deitar tudo abaixo à sua passagem, multiplicando os estragos; e mais se ri ainda quando a bola, depois de voltas e meias voltas, de hesitações várias, torna ao ponto de partida. Por outras palavras: o mecanismo que acabamos de descrever já é cómico quando é rectilíneo mas é-o ainda mais quando se torna circular e quando os esforços da personagem, por uma engrenagem fatal de causas e efeitos, têm como resultado trazê-la pura e simplesmente ao mesmo sítio" (1900: 66).

Der Lauf der Dinge termina de modo enigmático no meio de uma bruma vaporosa. Podemos imaginar que, depois dela, a sucessão de extraordinários acontecimentos a que acabámos de assistir continuará a (re)produzir-se, *apesar de já lá não estarmos*. O efeito do filme mantém-se em suspenso durante longo tempo; enquanto a sua memória estiver viva, dificilmente poderemos olhar para alguns objectos do nosso quotidiano sem sorrirmos ou imaginarmos que poderão começar a comportar-se, a qualquer instante, de modo temperamental. Na realidade, todos experimentámos já essa sensação. O automatismo maquínico, surpreendente e indeterminado das coisas — que é tanto nosso como delas — é aquilo que torna o visionamento deste filme uma experiência singular, uma e outra vez.

5.5. O princípio da *caixa negra* e a imaginação cega

Antes de avançarmos, devemos deter-nos um pouco mais na tentativa de perceber as implicações da transcendência operativa que parece ressaltar de muitos procedimentos maquínicos — sempre que estes envolvem dispositivos tecnológicos complexos, mas não apenas nessas circunstâncias, como temos verificado[109].

No segundo capítulo[110] utilizámos já o *princípio da caixa negra* — que em algumas situações é também um modelo funcional — para aclarar a possibilidade de uma *imaginação* delegada na autonomia do dispositivo fotográfico, e explicámos que entendê-lo assim é uma forma de sugerir a existência de uma cegueira operativa do fotógrafo, aceitando-a como algo que se move entre a simplicidade dos seus procedimentos e a parcial opacidade do seu funcionamento e, por conseguinte, dos seus resultados. Depois disso voltámos a utilizar essa ideia de um funcionamento cego para outros *media* e para outras máquinas, como o computador. Retomamos agora o problema para sistematizar um pouco mais essas ideias.



O princípio da caixa negra é usado em áreas muito diferentes, da aeronáutica à electrónica, da computação à psicologia, ou da filosofia da ciência à cibernética. Em cada uma delas toma configurações e sentidos distintos mas responde sempre a um modelo em que *inputs* e *outputs* atravessam uma zona de sombra (a caixa negra) que nos impede de ver (e compreender) o processamento da informação. Para lá do exemplo já utilizado da fotografia ou, em geral, dos dispositivos ópticos de captação de imagens, os modelos que se

109. Para não irmos mais longe, a *máquina* de *Der Lauf der Dinge* é em si mesma a expressão desse princípio.
110. Ver 2.3.4.

aproximam de um modo mais directo daquilo que pretendemos apresentar são talvez aqueles que se encontram na computação e na engenharia de sistemas, já que designam programas ou situações concretas em que o utilizador não tem acesso ao funcionamento interno dos sistemas ou, então, dispositivos nos quais se escolheu esconder parte da sua complexidade[111]. Contudo, até o mais simples dispositivo tecnológico pode apresentar-se, em termos operativos, como uma caixa negra. O confronto mais corrente com este efeito é quase sempre subjectivo e depende do nosso grau de conhecimento do funcionamento do sistema no seu todo. Em redes distribuídas ou em situações de divisão do trabalho o efeito é semelhante: só dominamos uma parte do processo, tudo o resto se desenrolando, do nosso ponto de vista, como se estivesse fechado numa caixa negra (ou em várias caixas negras). Em respeito ao âmbito deste trabalho, iremos reter do princípio da caixa negra apenas aquilo que nos possa ajudar a explorar os mecanismos de uma imaginação cega na prática artística.

Gostaríamos então de tomar a imagem da caixa negra para designar as especificidades funcionais que assinalam a presença de um inconsciente tecnológico nos *media* da arte. Teremos ainda assim de deixar claro que a cegueira operativa que se associa a essa caixa negra, e que pode devolver resultados inesperados, revelando um inconsciente da tecnologia, não significa que esses sistemas sejam caóticos ou instáveis por defeito. Como lembra Bruno Latour, por vezes só um sistema que provou a sua fiabilidade, mostrando-se por isso reconfortante para o utilizador, é capaz de funcionar verdadeiramente como uma caixa negra:

> Quando uma máquina funciona eficazmente, quando um estado de coisas é estabelecido, interessamo-nos apenas pelos seus *inputs* e *outputs*, e não pela sua complexidade interna. É assim que, paradoxalmente, quanto mais a ciência e a tecnologia conhecem o sucesso, mais elas se tornam opacas e obscuras. (Latour, 1999: 329)

111. O que pode acontecer por diversos motivos: a necessidade de avaliar o funcionamento e a arquitectura de parte de um sistema; a necessidade de dividir os problemas para lidar com a complexidade inerente a certos sistemas; ou a facilitação da transferência de tecnologia, entre outros aspectos que não são relevantes para a nossa discussão.

Quanto mais fiável, mais a tecnologia se torna opaca — ou invisível — para o utilizador, e não é sem consequências que esse paradoxo coexiste com a prática artística. Tudo aquilo que dissemos antes sobre o jogo, a repetição e os automatismos aplica-se também agora, sublinhando a potência criadora de uma repetição que se liberta através dos automatismos do jogo. A autonomia funcional das máquinas é a do *automaton*[112], sempre sujeita à falha, ao acaso e à indeterminação[113].

As máquinas que nos rodeiam funcionam quase sempre silenciosamente. A sua existência só se torna palpável no momento em que avariam, um pouco como um órgão do nosso corpo de que ganhamos consciência apenas no momento de uma manifestação aguda da sua presença, nem sempre pelas melhores razões. É esse o instante, como refere também Latour, em que o efeito de caixa negra desaparece, ainda que momentaneamente. É a crise que nos acorda para a máquina.

Essas máquinas, essas entidades[114], não são nem objectos tomados como sujeito nem coisas sujeitas à manipulação por um mestre (nem mestres de si próprias, ou seja, nem objecto-sujeito); e isso torna-as insondáveis. Só a crise as estimula, obrigando-as a revelar-se, e a arte mostra-se capaz, frequentemente, de provocar essa crise. Numa aritmética do objecto tecnológico, dir-se-ia que a arte o vai desdobrando do zero ao um, do um ao dois e por aí adiante[115].

---

112. Não esqueçamos a origem da palavra *automaton*, que permite a Vilém Flusser, por exemplo, reforçando os nossos argumentos, afirmar a propósito do seu esboço de uma filosofia da fotografia que um *autómato* é um "aparelho que obedece a um programa que se desenvolve ao acaso" (1983: 23).

113. Como sublinhado do efeito de estranheza (funesta ou cómica) que se pode libertar através da repetição, assinale-se uma vez mais aquilo que Freud escreveu a propósito da relação entre o *unheimlich* e os automatismos: "reconhecemos também facilmente que é apenas o factor da repetição involuntária que transforma em ameaçadoramente estranho aquilo que até ali foi inofensivo, e nos impõe a ideia de que algo funesto e inevitável está a ocorrer, se não, falaríamos apenas de «acaso»" (1919: 225).

114. "A maior parte dessas entidades está hoje em dia tranquilamente instalada, silenciosa, como se elas não existissem, invisíveis, transparentes, mudas [...]. O seu estatuto ontológico é particular, mas significa isso que elas não agem, que elas não mediatizam a acção? Poderemos dizer que, porque foram todas talhadas por nós [...], devem ser consideradas como escravas, como ferramentas ou simplesmente como a manifestação de uma chamada à razão? A nossa ignorância a propósito das técnicas é insondável" (Latour, 1999: 195).

115. Latour dá o exemplo do retroprojector, um intermediário silencioso e mudo, inteiramente determinado pela sua função. Ao avariar-se, o retroprojector recorda-nos a sua existência. Desmontado para reparação, o projector desdobra-se, "o número das suas partes passa de zero a uma, e depois a várias." Quantas caixas negras contém este aparelho? A caixa negra desdobra-se noutras caixas negras (1999: 193). Num outro texto — "Why Has Critique Run out of Steam? From Matters of Fact

O objecto que parecia não existir, o objecto que instantes antes era encarado como um mero mediador, ganha corpo e passa agora a ter um número. Não abandona a caixa negra — as caixas negras são como as *matrioscas* russas, uma esconde sempre outra no seu interior —, mas abandona o zero que o transformava em algo de invisível, mudo e insondável.

Esta é uma outra forma de pensar uma inoperatividade dos *media* que decorre tanto da sua disfuncionalidade como da sua obsolescência. Essa inoperatividade tem origem na específica topologia acidental da tecnologia, algo que se esconde em potência no código genético das coisas até ao momento em que é acordado e se revela em toda a sua surpresa. Como parte do jogo experimental da arte, recriar, provocar ou aceitar, sem reservas, as falhas, os ruídos, os erros, os *glitches* ou os acidentes que os *media* nos oferecem é sempre uma negociação com o lado escondido das coisas e uma forma de antecipar a reapropriação desses *media*.

A ideia de uma *estética do fracasso* [*aesthetics of failure*] defendida por Kim Cascone (2000)[116], num contexto a que chama pós-digital, vai no mesmo sentido e, de facto, encontramos na arte uma utilização transversal destes procedimentos. Mais ainda, se por vezes a aproximação ao problema parece fazer-se num registo conformado, quase como que num exercício de domesticação desse acaso que irrompe do comportamento disfuncional dos *media*, noutras alturas é por intermédio de uma total e arriscada abertura ao indeterminado que se convoca a inoperatividade dos dispositivos.

A ubiquidade e acessibilidade dos *media* digitais — exemplos acabados de um funcionamento que se sujeita ao modelo da caixa negra — tornou-os um objecto especial dessa estética do fracasso. Em diferentes graus, da curiosidade do não-iniciado ao utilizador experimentado para o qual esses meios são os derradeiros instrumentos de manipulação e controlo, o computador é a imagem

---

to Matters of Concern" (2004) —, regressando de algum modo a esta questão, Latour conclui que só retomaremos criticamente posse de todas essas entidades tecnológicas, incluindo o computador, se conseguirmos que elas deixem de ser definidas apenas pelos seus *inputs* e *outputs*, isto é, como caixas negras, para voltarem a ser apenas *coisas*, coisas que podem ser experimentadas, diríamos; m*ultiplicação* e não *subtracção*, mais e não menos, portanto. Retomamos aqui esta ideia de uma aritmética potenciada pela crise do dispositivo, apenas para avançarmos depois por nossa conta e risco.

116. Ver 4.7.

quase perfeita de uma caixa negra onde tudo se fecha como informação. Dir-se-ia pois que, "em alguns aspectos, o computador dá ao sujeito um enorme controlo [...]", mas que, noutros, "as suas operações são tão auto-generativas que chegam a ser inconscientes para o sujeito, que ocupa então «uma ambígua e variável localização»" face ao funcionamento de tais máquinas (Foster, 2002: 98). É precisamente este espaço de abstracção e esquecimento, tal como oferecido pela caixa negra dos meios digitais, aquilo que motiva o trabalho de muitos dos artistas implicados na realização dessa estética do fracasso que se baseia nas falhas, nos erros e nos acidentes processuais. Não falamos de nada que se pareça com a abordagem ao erro e à falha dos *media*, como ironia e encenação, que descobrimos em Joan Heemskerk e Dirk Paesmans (Jodi)[117], mas de algo de mais concreto: a capacidade de tirar partido das falhas e dos erros como ferramentas generativas. Dos sons e imagens de Ryoji Ikeda[118] aos projectos de Carsten Nicolai[119] — que por vezes se aproximam das artes plásticas e dos géneros mais ligados à *Sound Art*[120] —, da música dos finlandeses *Pan Sonic*[121] à visualidade da *Glitch Art*[122], nas suas diferentes versões, encontram-se muitos

117. Ainda que esta dupla também tenha alguns trabalhos que se aproximam da *Glitch Art*.
118. Ver <http://www.ryojiikeda.com/>.
119. Ver < http://www.carstennicolai.com/>.
120. Para se perceber melhor aquilo que implica a categoria da *Sound Art*, repare-se que também a obra de Christian Marclay se enquadra neste espaço de indefinição (ou contaminação) entre o visual e o sonoro, numa exploração das potencialidades plásticas e *visuais* do som e dos seus dispositivos próprios. De uso relativamente recente, o termo *Sound Art* refere-se portanto a uma área de experimentação que cruza os problemas do visual, do plástico e do sonoro, podendo, no entanto, ser por vezes associado a certas práticas experimentais exclusivamente sonoras. Para uma introdução à *Sound Art*, ver, por exemplo, o catálogo da exposição *Sonic Process: Une nouvelle géographie des sons* (van Assche, 2002), ou o recente *Sound Art: Beyond Music, Between Categories* (Licht, 2007).
121. Mika Vainio e Ilpo Väisänen; originalmente chamados *Panasonic* (de 1993 a 1998).
122. Ver o número especial do e-zine *Vector* x#06 ("Errors and Glitches"), Julho de 2008 <http://www.virose.pt/vector>. Para uma abordagem genérica ao tema consultar, nesse mesmo número, o artigo de Tim Barker "The Error and the Event" (2008). O muito recente *Glitch: Designing Imperfection*, de Iman Moradi, Ant Scott, *et al.* (2009, é também uma referência útil. Para uma definição dos usos lexicais do termo *glitch* no contexto das artes digitais, ver o artigo "Glitch" (2007), de Olga Goriunova e Alexei Shulgin, onde se pode ler, de modo esclarecedor, o seguinte: "A glitch is a singular dysfunctional event that allows insight beyond the customary, omnipresent and alien computer aesthetics. A glitch is a mess that is a moment, a possibility to glance at software's inner structure, whether it is a mechanism of data compression or HTML code. Whereas a glitch does not reveal the true functionality of the computer, it shows the ghostly conventionality of the forms by which digital spaces are organized. [...] A Glitch is stunning. It appears as a temporal replacement of some boring conventional surface; as a crazy and dangerous momentum (Will the computer come back to «normal»? Will data be lost?) that breaks the expected flow. A glitch is the loss of control. When the computer does the unexpected, goes beyond the borders of the commonplace, changes the context, acts as if not logical but irrational, behaves not as technology should, with

e distintos entendimentos da utilização deliberada do erro, da falha e do ruído especificamente tecnológicos, numa lógica de aceitação e incorporação de aspectos disfuncionais dos *media* que, noutras circunstâncias, seriam talvez os menos desejados. No meio do processo, é muitas vezes impossível distinguir entre aquilo que é provocado e aquilo que resulta de uma falha genuína do sistema — e que é depois apropriado e/ou replicado —, mas tal distinção não é muito importante para o princípio que aqui se encontra em causa. Fundamental é, isso sim, lembrar como estes procedimentos experimentais são uma forma de libertar os *media* da sua operatividade, da sua funcionalidade intocável, embora não se possa ignorar o vaporoso efeito de tais gestos. Aliás, como sinal desse fogo fátuo da transgressão e da inoperatividade dos *media*, basta olhar, no panorama da música electrónica (digital) dos últimos dez ou quinze anos, para a evolução e posterior cristalização dos géneros mais ligados a uma *estética do fracasso* e logo descobriremos, não obstante as excepções, como um gesto profanatório se pode tornar num imenso e longo bocejo ou, pelo menos, numa formatada e niveladora domesticação — como coisa anti-experimental — do erro, da falha e do acidente. Da mesma forma, a *Glitch Art*, tal como protagonizada por artistas como Ant Scott[123], também parece a maioria das vezes apanhada na velha armadilha da mera procura de efeitos visuais, aspecto que o projecto *Glitchbrowser*[124] (2006), por exemplo, na sua oferta de um interface programado para a criação de *glitches*, vem ajudar a sublinhar.

No mesmo sentido, deixe-se ainda uma nota sobre os limites da computação e do *software* em geral face aos problemas da indeterminação[125]. No terreno do digital, o acaso é sempre limitado pela própria programação, uma gestão estocástica e programada do aleatório, como nos ensina, por exemplo, a Teoria

---

a glitching interface, strange sounds and broken behaviour patterns, it releases tensions and the hatred of the user towards an ever-functional but uncomfortable machine" (2007: 46-47). Esta passagem do texto de Goriunova e Shulgin, ao sublinhar que um *glitch* significa a perda do controlo, um momento em que dispositivo electrónico/digital quebra o fluxo e exibe um comportamento errático, é suficiente para se perceber as suas implicações, do ponto de vista da prática artística, para os mecanismos específicos de indeterminação.

123. Como poderá ficar mais claro da entrevista "Ant Scott: Our Faulty and Chunky (Digital) Machines" (Leal, 2008), publicada no já referido número x#06 do e-zine *Vecto*r.

124. <http://www.glitchbrowser.com>, um projecto colaborativo levado a cabo *por* Ant Scott, Dimitre Lima e Iman Moradi.

125. Ver Florian Cramer em *Words Made Flesh: Code, Culture, Imagination* (2005: 77ss).

da Complexidade de Kolmogorov[126]. São antes as falhas e as imprecisões dos sistemas que podem ser verdadeiramente anti-formalistas e anti-deterministas — mesmo se provocadas, o que não é o mesmo que dizer programadas — e é por esta razão, mas também porque nos interessa mais a erupção, a aceitação ou a enunciação do acaso e do seu potencial produtivo do que a sua programação (também como composição), que não discutimos senão marginalmente as práticas que, no âmbito da cultura digital, reclamam a aleatoriedade programada como motivo processual e generativo[127].

*

No ensaio *Para uma filosofia da fotografia*[128] (1983), que teve na edição brasileira, traduzida pela mão do autor, o título mudado sugestivamente para *Filosofia da caixa preta*[129], Vilém Flusser conduz toda a sua singular análise da fotografia de acordo com a ideia de que esta é o modelo primeiro de uma existência humana que considera subjugada ao jogo totalitário dos aparelhos e respectiva formatação técnica e processual. No entanto, se este autor atribui um carácter totalitário ao funcionamento em caixa negra característico da fotografia, não deixa de encontrar no trabalho mais experimental de alguns fotógrafos uma forma de luta contra a dominação das máquinas. A *urgência* de uma filosofia da fotografia apregoada por Flusser resulta, pois, da necessidade que este sente de reflectir "sobre as possibilidades de se viver livremente num mundo programado por aparelhos" (1983: 96).

Flusser define a fotografia como "imagem produzida e distribuída automaticamente no decorrer de um jogo programado, que se dá ao acaso mas que

126. Veja-se Henri Atlan, seguindo Kolmogorov, sobre a limitação dos geradores aleatórios de números: "Para os teóricos da programação, uma longa série aleatória é definida pelo seu carácter «incompressível», isto é, pelo facto de não existir programa mais curto do que ela própria, capaz de a gerar. Daí resulta que uma série bastante longa, produzida por um «gerador de números aleatórios«, só é aleatória nesse sentido para quem não sabe que ela foi produzida dessa maneira. O gerador é, com efeito, um programa em geral muito mais curto do que a própria série que, eventualmente, pode ser infinita" (1999: 389).

127. Para uma abordagem mais detalhada dessas práticas (e das suas limitações), ver a tese de doutoramento de Lluís Mestres, *Alear: Arte Procesual-aleatorio. La Aleatoriedade en el computer-art* (Universitat de Barcelona, Facultat de Belles Arts, 2004).

128. *Für eine Philosophie der Fotografie*, que na sua edição portuguesa, com que trabalhámos, leva o título *Ensaio sobre a fotografia — Para uma filosofia da técnica*.

129. De acordo com Arlindo Machado, no prefácio à edição portuguesa do livro..

se torna necessidade, cuja informação simbólica, na sua superfície, programa o receptor para um comportamento mágico" (91), acrescentando ainda que o mais curioso desta definição é o facto de excluir o homem enquanto agente activo e livre. Note-se que a análise de Flusser se detém de forma deliberada apenas nos formatos mais convencionais da fotografia, dessas imagens *imóveis* e *mudas* que se apresentam sobre papel e podem circular sem qualquer aparelho auxiliar, ou seja, que se emancipam do dispositivo tecnológico, tornando-se até certo ponto coisas de existência arcaica. Repare-se também que, aparentemente, Flusser fecha na caixa negra da fotografia não apenas o aparelho fotográfico em sentido mais estrito, mas igualmente todo o processo químico de revelação da imagem[130]; ou que, pelo menos, escolhe ignorar este dado do problema.

Como consequência, de acordo com esta *filosofia da caixa negra*, a fotografia deve ser enquadrada através dos seguintes quatro pressupostos:

> 1) o aparelho é infra-humanamente estúpido e pode ser enganado; 2) os programas dos aparelhos permitem a introdução de elementos não previstos; 3) as informações produzidas e distribuídas pelos aparelhos podem ser desviadas da intenção dos aparelhos e submetidas a intenções humanas; 4) os aparelhos são desprezíveis. (95)

A conclusão de Flusser é apenas uma: só se poderá alcançar a liberdade jogando contra o aparelho, ou seja, assumindo que este é estúpido e desprezível e que pode ser enganado, desviado e submetido à vontade humana[131]. Parece indiscutível que os aparelhos fotográficos permitem a *introdução de elementos não previstos*, pelo que podem (e devem) ser enganados e desviados das funções para os quais foram programados. Contudo, não se percebe como isso poderá ser conseguido desprezando em absoluto os aparelhos que se quer manipular. Como se compreenderá, esta é uma posição em grande parte contrária à tese que aqui vimos defendendo. Ainda que, por vezes, seja

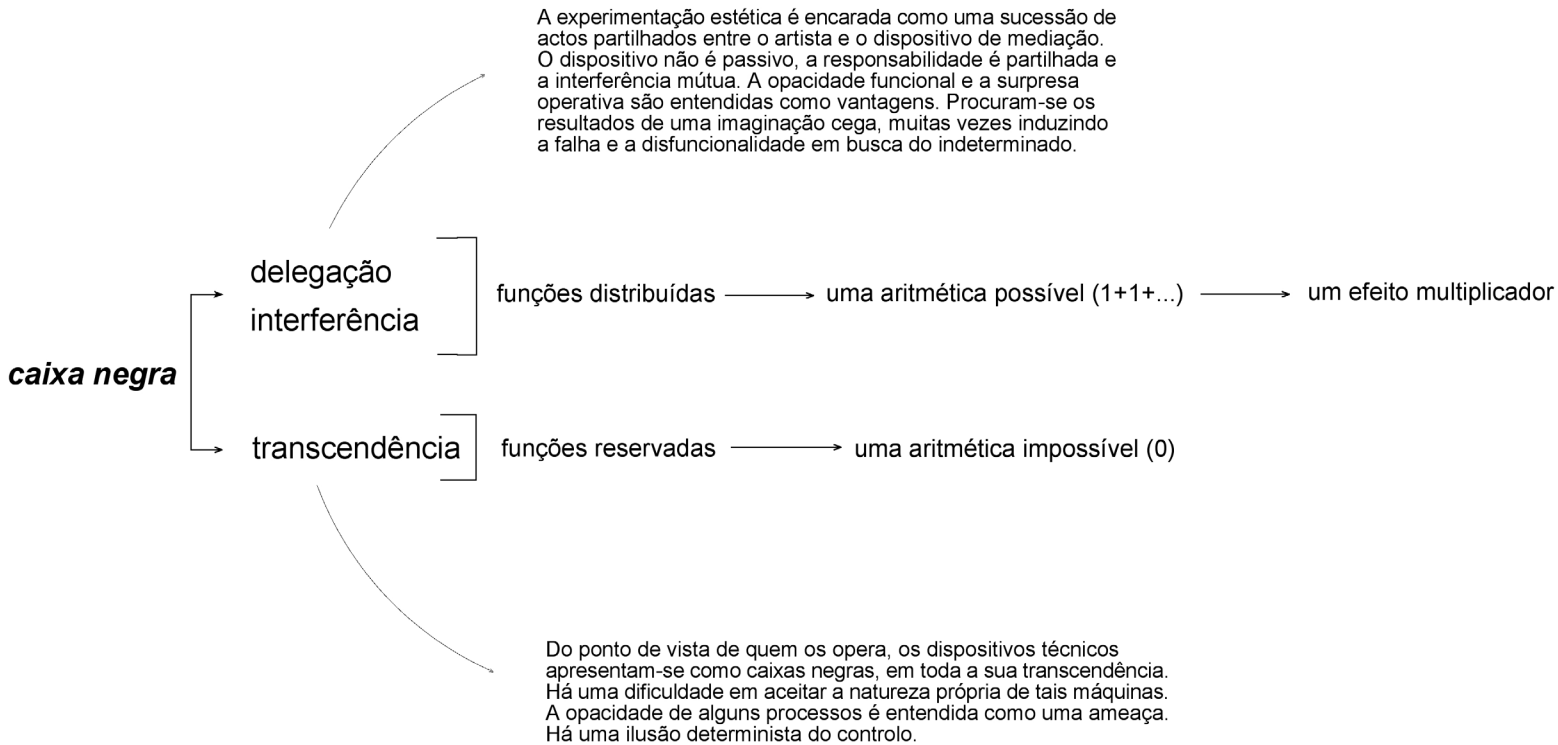
130. O que fazia todo o sentido do ponto de vista de uma fotografia massificada e entregue às grandes marcas e aos grandes laboratórios. Ainda há não muitos anos, a revelação de alguns formatos obrigava ao envio da película, depois de exposta, para os laboratórios centrais das empresas. Na volta do correio, recebiam-se as imagens reveladas, numa total obliteração do processo. Hoje em dia, com a obsolescência da fotografia analógica que tornou os laboratórios raros e dificultou o acesso aos seus meios, voltamos a estar próximos desta situação.

131. A máquina é *estúpida* e desprezível: repare-se como Flusser mantém um modelo metafísico, mesmo utilizando-o com o objectivo de menorizar a tecnologia.

necessário avançar contra os dispositivos, forçando a sua inoperatividade, essa investida não se faz propriamente contra eles mas, pelo contrário, como forma de reapropriação dos seus usos, gesto que é de igual modo uma redescoberta da própria natureza da mediação. Como temos afirmado, a arte faz-se *com* os seus *media*, mesmo quando parece fazer-se contra eles. Aliás, não devemos esperar um controlo absoluto sobre as coisas, sobretudo quando verificamos que as nossas construções (físicas ou mentais) são por vezes surpreendentes. O princípio da caixa negra parece apontar no mesmo sentido, ao demonstrar, entre outras coisas, que algumas funções dos dispositivos se podem tornar obscuras e opacas. A fotografia é disto um bom exemplo, com a sua inevitável incorporação de diferentes instantes de cegueira operativa, do momento em que se acciona o obturador à câmara escura do laboratório. E se na fotografia analógica esse momento era acompanhado pelo baixar da cortina, tantas vezes visível (e audível), com a fotografia digital temos o princípio da caixa negra potenciado pela substituição da química pelos algoritmos e pelos *chips*, que são, por definição, caixas negras. Em suma, para a arte, alimentar a ilusão de um controlo absoluto sobre os seus *media* é desprezar tudo aquilo que estes, com a sua imprevisibilidade e surpresa, nos podem oferecer.

Do ponto de vista das questões da presença da indeterminação e do acaso, diremos então, de um modo esquemático e para finalizar, que, no plano da prática artística, o efeito da caixa negra pode ser enfrentado de duas maneiras: como uma ameaça ou como uma oportunidade. Se enfrentado como ameaça, pode ser mantido à distância ou, então, combatido com afinco, sempre como recusa de uma delegação no desconhecido, como de alguma maneira sugere Flusser. Se recebido como uma oportunidade, inicia-se um produtivo processo de mútua interferência e delegação, ainda que isso signifique uma efectiva (e desejada) perda de controlo **[ver esquema na pág. seguinte]**.

Da posição em que se olha apenas negativamente para a inevitável opacidade da caixa negra, os dispositivos técnicos da arte e, de um modo mais lato, os seus *media*, apresentam-se, em toda a sua transcendência, como coisas invisíveis, mudas e insondáveis. A opacidade de alguns processos é entendida como uma ameaça porque existe uma dificuldade em aceitar que é da natureza


A experimentação estética é encarada como uma sucessão de actos partilhados entre o artista e o dispositivo de mediação. O dispositivo não é passivo, a responsabilidade é partilhada e a interferência mútua. A opacidade funcional e a surpresa operativa são entendidas como vantagens. Procuram-se os resultados de uma imaginação cega, muitas vezes induzindo a falha e a disfuncionalidade em busca do indeterminado.
caixa negra
delegação
interferência
funções distribuídas
uma aritmética possível (1+1+...)
um efeito multiplicador
transcendência
funções reservadas
uma aritmética impossível (0)
Do ponto de vista de quem os opera, os dispositivos técnicos apresentam-se como caixas negras, em toda a sua transcendência. Há uma dificuldade em aceitar a natureza própria de tais máquinas. A opacidade de alguns processos é entendida como uma ameaça. Há uma ilusão determinista do controlo.

desses dispositivos comportarem-se erraticamente ou de modo inesperado, isto é, *automaticamente*. As funções são reservadas — nós contra a *máquina* — e o efeito multiplicador é nulo porque a sua aritmética é impossível (1+1=0).

Por sua vez, a aceitação dessa natureza automática, do ponto de vista da prática artística, leva a que a experimentação estética seja encarada como uma sucessão de actos partilhados entre o artista e o dispositivo de mediação, um jogo experimental e plástico entre o artista e os seus *media*. A opacidade deixa de ser uma ameaça e transforma-se numa oportunidade para imaginar cegamente. A *máquina* que constitui esse dispositivo não é passiva, pelo que a responsabilidade passa a ser partilhada e a interferência mútua. Procura-se a inoperatividade do dispositivo com a intenção de recuperar o seu uso, avança -se contra ele como reconhecimento da sua importância. Por vezes, a falha, a imprevisibilidade, a disfuncionalidade ou a obsolescência são induzidas enquanto mecanismos de indeterminação e cegueira operativa. Nessas situações, o controlo absoluto é uma ilusão. As funções são distribuídas — nós com a *máquina* — e, portanto, multiplicadoras das possibilidades, ainda que (ou justamente por isso) em parte incontroláveis.

*

Na tentativa de tornar mais claros os princípios desse jogo de partilha e delegação no dispositivo tecnológico, iremos agora propor uma rápida análise de dois casos distintos, um primeiro de carácter mais ilustrativo (e demonstrativo) e um outro que nos parece colocar os problemas com uma diferente densidade. Falamos do projecto *Blinks and Buttons* (2006), de um artista e designer de origem alemã, Sascha Pohflepp[132], e da peça *Message from Andrée*, de 2005, apresentada por Joachim Koester[133] no pavilhão dinamarquês da Bienal de Veneza desse ano.

Blinks and Buttons foi o projecto final de Pohflepp para a obtenção do *diploma* em Comunicação Visual, na UdK[134] de Berlim, e dividia-se em duas

132. N. 1978.
133. N. 1962.
134. Universität der Künste Berlin. A documentação do projecto encontra-se em <http://www.blinksandbuttons.net/>, sítio onde se pode também descarregar a versão integral do trabalho de Sascha

peças autónomas, intituladas respectivamente *Blinks* e *Buttons,* mas unidas pela comum reinterpretação do funcionamento da *câmara fotográfica* e da sua transformação num dispositivo em rede. Iremos deter-nos apenas na segunda proposta, aquela que nos oferece o modelo de uma câmara fotográfica verdadeiramente cega, uma *blind camera*.

A câmara digital de *Buttons* é uma caixa negra em sentido absoluto. Trata-se com efeito de uma pequena caixa de plástico preto com o formato e as dimensões aproximadas de uma vulgar câmara fotográfica. No entanto, não tem objectiva e dispõe somente de um botão disparador — bem evidente na sua cor vermelha — e de um pequeno ecrã de visualização. *Fazer uma fotografia* com esta máquina implica apenas carregar no botão e esperar pela imagem que o dispositivo nos devolverá alguns minutos depois. Em resultado deste processo, as imagens produzidas acabam por ilustrar quase literalmente, numa pobre versão tecnológica, os princípios da imaginação cega que já antes enunciámos; ao mesmo tempo, ajudam a contrariar qualquer tentação de ligar esta máquina ao olhar (que captura e decide) do fotógrafo, pois não só não há objectiva como não há visor que enquadre o olhar do fotógrafo.

Ao disparar a máquina, o utilizador limita-se a registar uma data e uma horas precisas, separando o tempo e o espaço, o gesto e o olhar. Depois, a *câmara fotográfica* processa essa meta-informação e procura na internet, entre as fotografias arquivadas no Flickr[135], aquelas que coincidem com esses registos, escolhendo de entre elas a imagem que irá ser mostrada no ecrã. A operação demora alguns minutos ou, por vezes, algumas horas, e o resultado é sempre surpreendente. Na verdade, esta máquina esconde no seu interior um pequeno aparelho de comunicação sem fios e, das muitas fotografias entretanto arquivadas pelos utilizadores do Flickr, a primeira a coincidir com a data e a hora registadas será a escolhida.

Uma imagem feita por alguém que disparou algures a sua câmara à mesma hora, aparecerá um pouco mais tarde como autêntica *revelação* no pequeno ecrã desta *blind camera,* que se impõe assim — ainda que no papel de contida

Pohflepp.

135. Popular *rede social* de partilha de imagens <http://www.Flickr.com>. O Flickr disponibliza em regime aberto, para fins não comerciais, o seu API (*Application Programming Interface),* o que facilita a concretização deste tipo de projectos.



Fig. 46 — Sascha Pohflepp, *Buttons*, 2006.

ilustração de um problema mais vasto —, como olho que imagina e se mostra capaz de imaginar autonomamente, como *espelho que imagina e é força e potência da imaginação*...

De acordo com o seu criador, esta é uma máquina que *tira fotografias de outros*[136], expressão que pode ser lida no seu duplo sentido: como referência a um dispositivo que se apropria de imagens feitas por outros ou, então, que *faz* ou *tira* imagens dos outros, isto é, que produz imagens da alteridade. Porém, mais do que *imagens de outros* talvez sejam *imagens outras*, na sua aparição estranha, secreta e indeterminada:

> Através desta meta-informação, cada imagem encontra-se ligada ao preciso momento no tempo em que foi tirada, tornando possível ver o que aconteceu no mundo nesse mesmo instante. Este trabalho tenta focar a imaginação do utilizador nesse *outro,* de modo a criar narrativas que se movimentem entre a nossa própria memória e um momento pertencente a alguém estranho, e que aconteceu terem coincidido no tempo. (Pohflepp, 2006)

Tais fotografias — se é que podemos continuar a tratá-las assim — resultam portanto do encontro fortuito entre duas realidades fisicamente apartadas,

136. "Takes *other's* photos" (Pohflepp, 2006: 24).

recordando-nos uma vez mais a definição de acaso legada por Cournot[137]. São imagens surpreendentes porque dependem de uma *imaginação cega, delegada* e *distribuída.* São imagens improváveis porque emergem desse espaço grande, profundo e escuro que se esconde por baixo do funcionamento desta câmara cega. A surpresa, a indeterminação, o acaso e a falta de controlo são denominadores comuns do modo de operar desta câmara, que nos apresenta não só uma versão quase modelar do funcionamento em caixa negra como também uma ilustração da inoperatividade forçada dos *media*.

Veja-se agora como *Message from Andrée*, de Joachim Koester, enfrenta os princípios da imaginação cega de uma outra forma, conjugando com maior evidência o acaso, a inoperatividade e a obsolescência como parte de um projecto estético.

A obra de Koester caracteriza-se pelo interesse por assuntos obscuros e por personagens estranhas, pela vastidão gelada das terras do norte e por histórias secretas, pela banalidade dos pequenos gestos e pela excentricidade de certas utopias, pelo ocultismo e por aventuras falhadas, movimentando-se ambiguamente entre o documentário e a ficção[138]. O seu método, como bem recorda Hal Foster (2006), revela um impulso arqueológico e arquivístico[139] mas que parece menos preocupado com os factos do que com os seus fantasmas e o imaginário que deles se pode libertar. O processo que conduziu até ao resultado final de *Message from Andrée* é de tudo isto um bom exemplo.

À semelhança da metodologia seguida noutras alturas, Joachim Koester agiu em *Message from Andrée* como um verdadeiro *caçador de fantasmas*[140].

137. "Os acontecimentos trazidos pela combinação ou encontro de fenómenos que pertencem a séries independentes, na ordem da causalidade, são aquilo a que chamamos acontecimentos *fortuitos* ou resultados do *acaso*" (Cournot, 1843: 73).

138. Vejam-se obras como *Day for Night, Christiania 1996* (1996), *Row Housing* (1999), *Nordensköld and the Ice Cap* (2000), *The Kant Walks* (2003) ou *Morning of the Magicians* (2005).

139. Sobre a presença deste impulso arquivístico na arte contemporânea, ver o artigo "The Archival Impulse" (2004), do mesmo Hal Foster, onde são analisados os casos de Thomas Hirschhorn, Tacita Dean e Sam Durant, mas onde se apontam vários outros nomes, de Mark Dion a Douglas Gordon ou Pierre Huyghe. Tal impulso é inseparável, como é fácil de ver, da arqueologia do obsoleto que destacámos no capítulo anterior, e a propósito da qual referimos, entre outras, a obra de Tacita Dean.

140. Expressão em que nos juntamos uma vez mais a Hal Foster (2006): "Like others involved in an archival approach to artmaking (such as Tacita Dean), Koester often accompanies his images with texts, but these serve less as factual captions than as imaginative Legends of his own mapping of

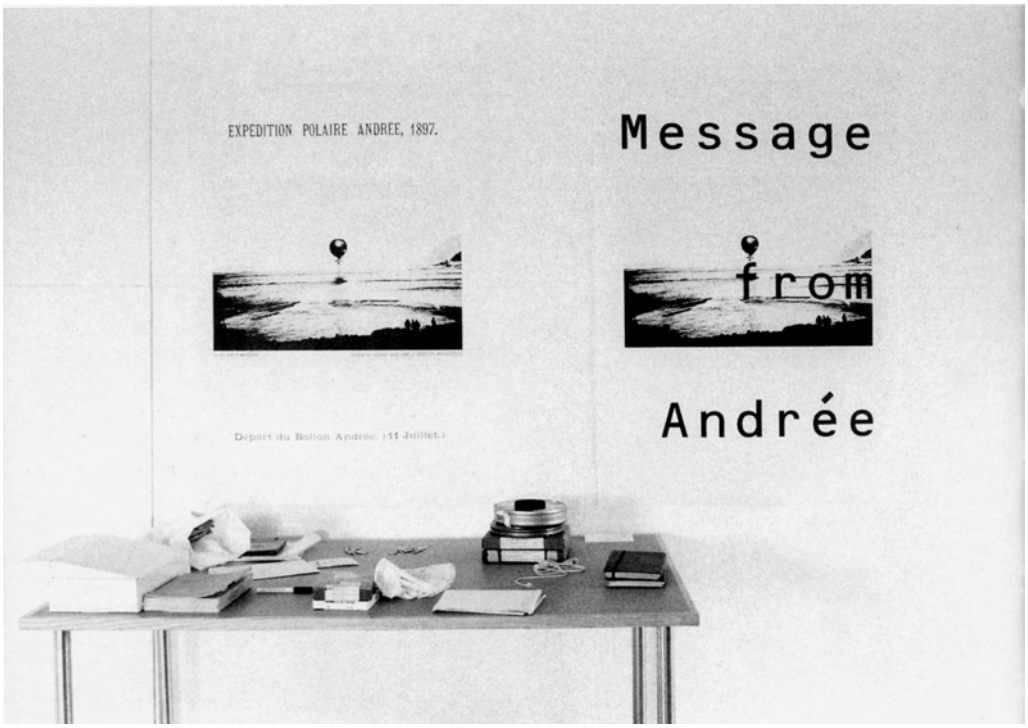


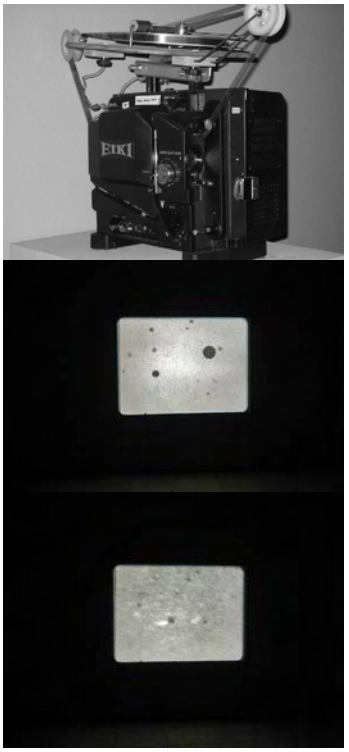
Fig. 47 — Joachim Koester, cartazes para *Message from Andrée*, 2005.

O seu *assunto* é aqui a viagem em balão, em 1897, dos exploradores suecos Salomon A. Andrée, Nils Strindberg e Knut Frænkel, que tinha como objectivo grandioso sobrevoar o Pólo Norte até ao outro lado do globo, e que veio a terminar de modo trágico para os três homens. Depois do seu balão, baptizado com nome de ave imperial (*Örnen*[141]), ter caído, poucas centenas de quilómetros e apenas alguns dias após a partida, Andrée, Strindberg e Frænkel andaram à deriva sobre o gelo implacável do Árctico, acabando por sucumbir, em pouco mais de três meses, vencidos pela natureza[142]. Os seus corpos, assim como os restos da expedição, incluindo os diários de bordo e as películas fotográficas nas quais Strindberg laboriosamente fixou as peripécias do pequeno grupo, só viriam a ser encontrados 33 anos depois, em 1930. À época, este achado improvável fez furor, tendo a reconstituição do sucedido através das pistas

spaces, his own "ghost-hunting" of subjects."

141. *Águia.*

142. A partida de Danskøya, perto de Spitsbergen, no Árctico, teve lugar a 11 de Julho de 1897 e três dias depois o balão já se encontrava no chão. Depois de errarem durante várias semanas, os três homens ficaram retidos numa pequena ilha desabitada — Kvitøya [White Island] —, onde viriam a morrer em data incerta do mês de Outubro.



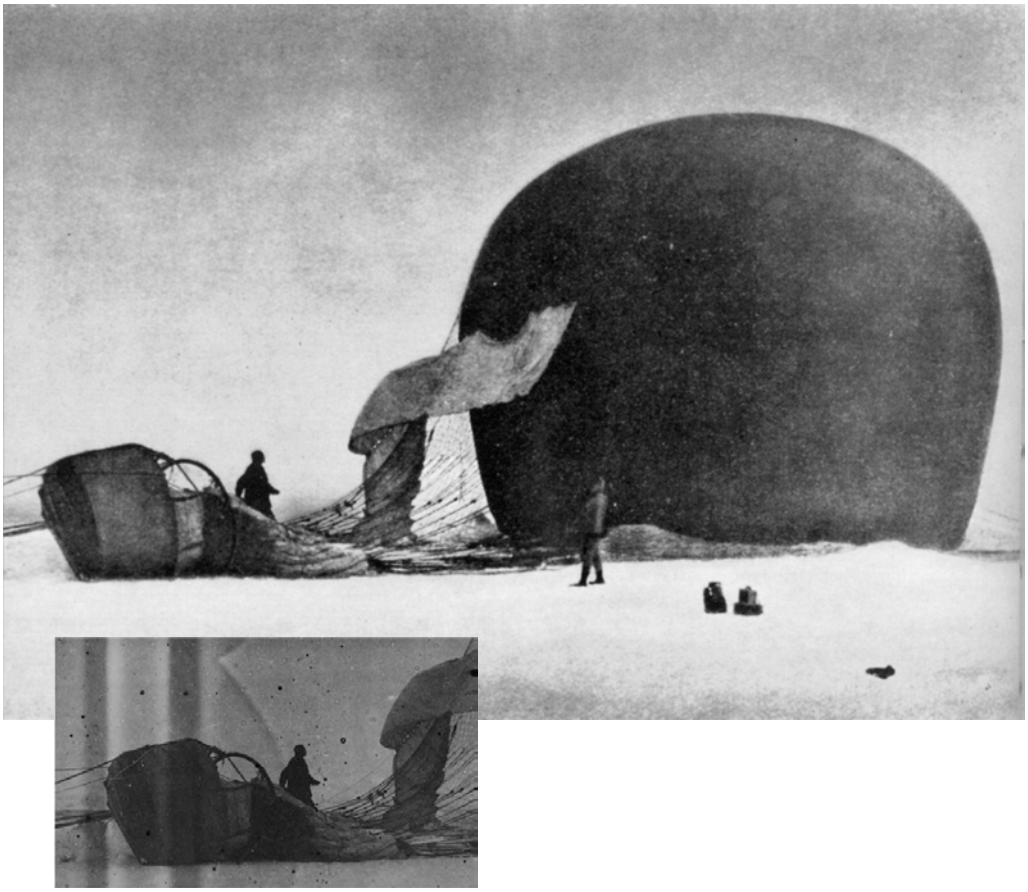
fragmentárias deixadas pelos três homens ajudado a alimentar o imaginário de muitos leitores[143]. Como é fácil de perceber, Joachim Koester não foi o primeiro[144] a interessar-se pelas fatalidades e contingências do destino da expedição em balão sobre o pólo, mas fê-lo de um modo muito particular. Ao contrário do que seria de esperar, até pelo habitual impulso arquivístico e documental do seu trabalho, o centro da exposição apresentada na Bienal de Veneza não era tanto a história dos três aventureiros mas sim um filme em formato 16mm, mudo e quase abstracto, apresentado em *loop*. **[ver figs. ao lado]**

Dos rolos de filme especialmente preparados pela Kodak para a expedição, recuperaram-se cinco, já expostos, um deles ainda no interior da máquina usada por Strindberg. Surpreendentemente, após tanto tempo de abandono, das 240 potenciais fotografias, foi possível revelar 93, umas mais danificadas do que outras[145]. Alguns dos negativos, cobertos de manchas e riscos, tinham ficado quase ilegíveis, mas foram precisamente as marcas físicas do seu destino a prender a atenção de Koester. Para *Message from Andrée*, o artista filmou, fotograma a fotograma, as manchas importunas que povoam o branco de outro modo quase imaculado das paisagens retratadas por Nils Strindberg. O resultado final é paradoxal, silencioso e abstracto, qualquer coisa que poderia ser definida através do *ruído* que certos espectros sonoros ou

143. Em 1930 é editado na Suécia o livro *Med Örnen mot Polen,* baseado nos diários dos três homens e ilustrado com algumas das fotografias de N. Strindberg, ainda que retocadas, logo publicado com sucesso em vários outros países (veja-se a versão americana em edição dirigida a um público juvenil: *Andrée's Story: From the diaries and Journals of S. A. Andrée, Nils Strindberg, and K. Frænkel, found on White Island in the Summer of 1930 and edited by the Swedish Society for Antrophology and Geography*, Nova Iorque, Blue Ribbon Books, c. 1930).

144. Veja-se, por exemplo, o filme *Ingenjör Andrées luftfärd* (1982), de Jan Troell, baseado num livro de Per Olof Sundman do final da década de 60, entre outras incursões, da música à literatura ou ao documentário

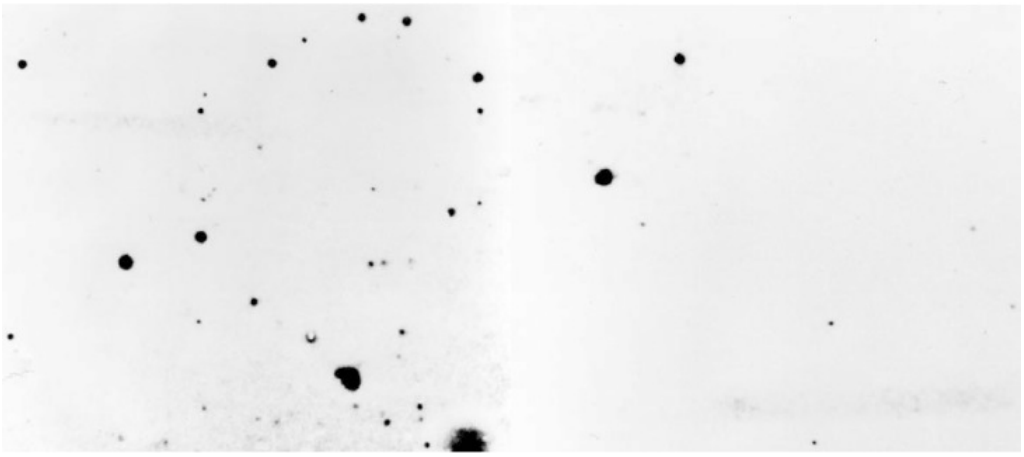
145. Partindo do pressuposto de que cada rolo permitiria aproximadamente 48 exposições. Algumas das imagens podem ser visionadas na internet como parte do artigo dedicado ao assunto por Tyrone Martinsson (2004).



Figs. 51 e 52 — Uma das fotografias originais de Nils Strindberg (1897), depois de retocada, e um detalhe da mesma imagem com o seu característico *ruído visual*.

visuais se mostram capazes de produzir. Koester optou por se concentrar nas qualidades plásticas das imagens, no sentido preciso de uma plasticidade que deriva directamente da abertura ao acaso e à mudança, ao acidente e à contingência. É essa espécie de autonomia plástica da emulsão fotográfica que vai depois contribuir para isentar essas imagens, tal como se apresentam no filme, de qualquer valor de indexação. Ao mesmo tempo, a qualidade abstracta do filme acaba por coincidir de modo estranho com a incoerência telegráfica das últimas palavras escritas por Andrée no seu diário — ou pelo menos com o que foi possível decifrar do texto encontrado, em 1930, no bolso do malogrado aventureiro[146]. Como assinala Anders Kreuger no catálogo da exposição de

146. Para uma transcrição deste texto fragmentário e sem nexo aparente, no qual podemos apenas adivinhar algumas pistas de leitura, ver o artigo de Anders Krueger no catálogo de Veneza (Koester,



Veneza (57), foi o potencial futuro daquelas imagens — visionário e alucinatório, dir-se-ia também —, mais do que a sua referência a um passado trágico, que atraiu a *imaginação* de Koester, algo que coincide com a ideia de que se tratará de um jogo entre *um passado inacabado e um futuro reaberto*[147]. É precisamente o ruído das imagens, noutras ocasiões descartado por ter sido interpretado como erro ou falha incómoda[148], aquilo que constitui a substância do filme de Koester, dialogando no terreno do obsoleto — da recuperação dos materiais fotográficos da expedição ao uso da película de 16 mm — com a *estética do fracasso* de que nos falava Cascone. A dupla deriva[149] dos três homens sobre as placas soltas de gelo, com tudo o que isso tem de uma trágica psicogeografia e de um jogo com o acaso, encontra no filme um émulo visual[150] de carácter telepático e alucinatório. As placas giratórias de Debord **[fig. 54]** e a sua *teoria da deriva*[151] serão assim indirectamente evocadas por Koester,

2005: 62-63).

147. Expressão utilizada por Hal Foster a propósito do trabalho de Tacita Dean (2004: 15).

148. Como se pode verificar pelas reproduções do *best-seller* da década de 1930 (ver *Andrée's Story: From the diaries and Journals*...), ou mesmo pelo tratamento displicente que os historiadores foram dedicando ao longo do tempo ao ruído daquelas imagens.

149. Não esqueçamos que, após a queda do balão, a progressão dos três homens se fez sobre placas de gelo, sobrepondo a sua deriva à deriva e instabilidade típicas, naquelas paragens setentrionais, do degelo dos meses de verão.

150. O interesse de Koester pela psicogeografia situacionista e pela deriva espacial e temporal de Smithson pode ser destacada, por exemplo, através do trabalho *The Kant Walks,* no qual o artista se aventura a recuar à antiga Konigsberg em busca da memória, na actual Kaliningrad, dos passeios do filósofo (ver Foster, 2004).

151. Leia-se Guy Debord em "Théorie de la dérive" (1956, texto reimpresso em 1958 no nº2 do Boletim da *Internationale Situacionniste*). Ainda que Debord associe a deriva dos situacionistas ao

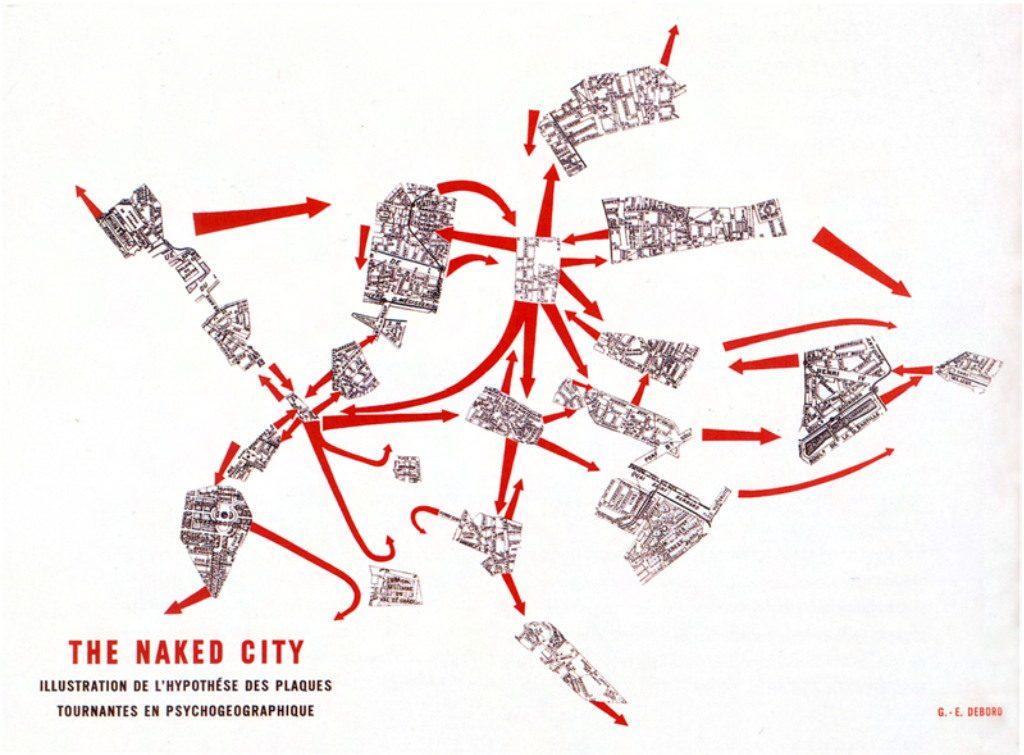


Fig. 54 — Guy Debord e Asger Jorn, *The Naked City: Illustration de l'hypothése des plaques tournantes en psychogeographique*, 1957, serigrafia, 33x48 cm.

tanto no errático percurso sobre o gelo dos três aventureiros como na deriva cega do olho que está na base do filme apresentado em Veneza.

Ao descobrirmos que Nils Strindberg era parente do seu contemporâneo August Strindberg[152], poderemos talvez estabelecer uma inesperada e curiosa ligação entre a fatalidade das fotografias do primeiro e o automatismo visionário

espaço urbano, atrevemo-nos aqui a sugerir que existe uma específica psicogeografia do terreno aberto, que vai das paisagens geladas dos pólos aos desertos abrasadores de outras paragens, passando pelas vastidões dos oceanos, como se comprova pela atracção que estes espaços sempre exerceram sobre todos aqueles que ansiavam por um absoluto abandono à geografia. Do mesmo modo, verifica-se na arte uma já longa tradição da *flânerie*, da deambulação ociosa e da deriva como modalidades através das quais a arte experimenta o abandono ao acaso e à contingência das coisas, tradição essa que continua a encontrar novas e inesperadas formulações, como se pode observar nas obras de artistas contemporâneos como Richard Long, Hamish Fulton, Francis Alÿs ou Gabriel Orozco, isto para evitar referir a longa genealogia que nos obrigaria a recuar até Baudelaire, Benjamin, Breton ou Smithson. Como introdução a estas questões do ponto de vista da arte contemporânea, vejam-se *Walkscapes: El andar como prática estética/Walking as an Aesthetic Practice*, de Francesco Careri (2002), e *Marcher, créer: Déplacements, flâneries, dérives dans l'art de la fin du XXe siècle*, de Thierry Davila (2002).

152. Ver capítulo 3, sobretudo 3.3.

das imagens do segundo. Se August procurava através da fotografia ou da pintura uma aproximação aos processos plásticos da própria natureza, as fotografias de Nils acabaram também, sem que este o desejasse, por se sujeitar a esses processos plásticos, da usura do clima à passagem do tempo[153]. Das desoladas paisagens do Árctico retratadas por Nils Strindberg restam no filme as manchas informes que o *acaso produziu*, assim se invertendo a relação entre a mancha e a paisagem que já tínhamos encontrado em Alexander Cozens[154].

Há um inconsciente que se esconde nas velhas e gastas películas de Nils Strindberg — e sem o qual aquelas imagens não seriam o que são —, que se vem oferecer, pelas mãos de Koester, como narrativa abstracta e silenciosa, singela homenagem tanto à desgraçada aventura dos três homens sobre o gelo do Árctico como ao potencial auto-poético e imaginativo das coisas, em particular dessas manchas que ganham vida própria e reaparecem à superfície como a derradeira *mensagem de Andrée.*

153. De facto, o filme de *Message from Andrée*, "como uma mensagem numa garrafa gasta pela exposição, aponta para o carácter implacável dos acidentes da natureza assim como, talvez, para o carácter indecifrável dos acontecimentos históricos" (Foster: 2006).

154. Este paralelo entre as paisagens desoladas das fotografias da expedição de Andrée e o aspecto despovoado e selvagem das paisagens de Cozens, encontra no interesse deste último pelas descrições das viagens de Thomas Cook nos mares do Hemisfério Sul um eventual nexo formal e geográfico, situando a leitura que propomos bem para lá das inversões e retroversões entre a imaginação da paisagem e o carácter informe das manchas (sobre este assunto ver Lebensztejn, 1990: 127-128).

5.6. O inconsciente tecnológico como motor da prática artística

> O conteúdo do inconsciente pode ser comparado a uma população aborígene na mente.
>
> Sigmund Freud (1915: 177)

Em 1925, Freud publicou um curto artigo, com título "Notiz über den «Wunderblock»" — que aqui traduzimos por "Nota sobre o «bloco mágico»" —, onde, com o seu habitual gosto pela simplificação e clareza, apresentava uma analogia entre um pequeno brinquedo infantil (o *Wunderblock*) e o funcionamento dos dispositivos mnésicos (psíquicos). A escolha de Freud para a analogia é duplamente elucidativa. Primeiro, porque preferiu esse dispositivo a aparelhos mais complexos e *sérios*, capazes de oferecer diferentes perspectivas e outros sentidos metafóricos; depois, porque não conseguiu recusar de todo a atracção pela aproximação do funcionamento do inconsciente a uma máquina, ainda que simples.

Freud utilizou recorrentemente analogias — com maior ou menor sentido metafórico — entre os sistemas psíquicos e os dispositivos ópticos de mediação e captação de imagens com o intuito de tornar inteligível o complicado funcionamento dos primeiros. Fê-lo, por exemplo, em *A interpretação dos sonhos*[155] (1900), seguindo a sugestão de que o aparato psíquico se assemelha a "um microscópio composto, a uma câmara fotográfica ou algo do género" (574), aparelhos que mantêm, no seu entender, e à semelhança dos sistemas psíquicos, um constante arranjo entre as suas partes que atribui a cada uma delas diferentes operações singulares; ou, muito mais tarde, já no final da vida,

155. Die Traumdeutung (1900), que consultámos na tradução para inglês da *Standard Edition* de James Strachey, confrontada posteriormente com a recente tradução para português da responsabilidade de Manuel Resende (Relógio d'Água, 2009).



em *Moisés e o Monoteísmo*[156] (1939), onde comparava o período de latência das experiências traumáticas ao que acontece "a uma fotografia, que pode ser revelada e transformada numa imagem depois de um curto ou de um longo intervalo" (162). Com efeito, os processos característicos da fotografia sempre lhe pareceram um modelo apropriado para explicar as modalidades do trânsito entre o inconsciente e o consciente, e a eles foi recorrendo, aqui e ali, como forma de aclarar os seus argumentos:

> Uma analogia tosca mas não inadequada desta suposta relação entre actividade consciente e inconsciente poderia ir buscar-se ao campo da fotografia comum. A primeira fase da fotografia é o "negativo"; todos os retratos fotográficos têm de passar pelo "processo negativo", e alguns desses negativos que foram aprovados depois do exame são admitidos ao "processo positivo", indo acabar em fotografia. (1912: 150).

De acordo com a imagem proposta nesta passagem de "Uma nota sobre o inconsciente na psicanálise", que não acreditamos que possa ter sido utilizada

156. *Der Mann Moses und die Monotheistische Religion* (1939), que consultámos na versão para inglês de Katherine Jones.

somente por facilidade argumentativa, é apenas num momento posterior que a percepção e a memória se re-significam, assim tomando valor de acontecimento, num jogo entre negativo e positivo. Foi dentro do mesmo quadro, que assinala uma invariante numa obra feita de mutações e reescritas permanentes, que Freud continuou a propor, mais de um quarto de século depois, em *Moisés e o Monoteísmo,* a fotografia como modelo operativo para o inconsciente e os seus estados de latência, com a intenção de demonstrar que as impressões recebidas pelo aparelho psíquico num dado momento podem regressar à superfície tempos mais tarde, do mesmo modo que uma fotografia pode ser revelada e tornar-se verdadeiramente imagem apenas muitos anos após ter sido tomada, como acabámos de observar com os negativos da aventura do *Örnen* no gelo do Árctico. Para Freud, recorde-se, tratava-se tão-só de apresentar o funcionamento psíquico de acordo com uma sequência definida e uma dada ordem temporal; esquema temporal e não espacial, portanto, como desde muito cedo, logo nos primeiros esboços da teoria da psicanálise[157], foi ficando claro, talvez porque a *tentação topográfica* do modelo se arriscava a prevalecer perante a ideia mais adequada de que se trataria de um processo, de um *devir*.

Apesar do cuidado de Freud em "evitar a tentação de determinar a localização psíquica a partir de qualquer sentido anatómico"[158], encontramos

157. Veja-se, por exemplo, a famosa carta 52, dirigida por Freud a Wilhelm Fliess a 6 de Dezembro de 1896, na qual se esboça uma *estratificação* do mecanismo psíquico, em antecipação do modelo da primeira tópica da psicanálise, e onde aparece desenhado um pequeno esquema que recorda a estratificação de uma objectiva, em camadas sobrepostas e mutuamente influenciáveis, modelo esse que, de acordo com as suas próprias palavras, pressupõe que os diferentes registos psíquicos sejam separados mas "não necessariamente em termos topográficos" (Freud, 1896: 208). É este esquema, mais tarde designado como óptico, que Jacques Lacan, descreve assim em 1964, naquela que é uma declaração da sua importância para a definição do inconsciente da psicanálise: "Este modelo representa um certo número de camadas, permeáveis a qualquer coisa de análoga à luz onde a refracção mudaria de camada em camada. É esse o lugar onde se joga a questão do sujeito do inconsciente" (1973: 54-55). Na verdade, também Lacan é um outro bom exemplo da atenção dada à meditação sobre a óptica e os seus mecanismos pela psicanálise, em boa parte como reconhecimento do contributo desses dispositivos para a compreensão do sonho e da fantasmagoria (ver páginas finais de Max Milner em *La Fantasmagorie*, 1982; ver também Lacan, *idem*).

158. A que acrescenta ainda Freud, algumas linhas mais à frente em *A interpretação dos sonhos*: "Não vejo necessidade de pedir desculpa pelas imperfeições desta ou de qualquer outra imagem semelhante. Analogias como estas visam apenas ajudar-nos na nossa tentativa de tornar inteligíveis as dificuldades colocadas pelo funcionamento psíquico, dissecando essa função e atribuindo as suas operações individuais aos diversos componentes do aparelho" (1900: 574-575). Mais tarde, em "O inconsciente" ("*Das Unbewusst",* 1915), Freud irá escrever: "*Para já*, a nossa topografia psíquica nada tem a ver com a anatomia; refere-se não a localização anatómicas, mas a regiões do aparelho mental, onde quer que possam estar situadas no corpo" (161). Ora, Freud sublinha o

semelhantes analogias, que denunciam a sua formação como neurologista e uma inclinação natural pelas explicações de carácter topográfico, desde os textos fundadores da psicanálise até aos seus ensaios mais tardios. Em boa parte, o recurso de Freud ao modelo fotográfico significa a explícita permanência desse outro modelo, mais vasto, da *camera obscura*[159], o qual se impôs aos poucos e poucos como metáfora da ocultação, opondo à claridade da consciência as profundezas obscuras e insondáveis do inconsciente, opondo a clareza do positivo ao enigma do negativo.

Encontramos na fotografia um dispositivo que podemos observar de fora, isto é, que nos situa como meros espectadores[160] de uma sucessão de acontecimentos previamente programados ou fabricados, aspecto que nos parece fundamental para compreendermos o modo restritivo como essas analogias ópticas serviram as intenções de Freud, bem como as próprias limitações da psicanálise. Da sua mecânica ao seu funcionamento, a presença do dispositivo fotográfico, e de outras máquinas ópticas, umas vezes como analogia, outras como metáfora, é pois uma persistente imagem na sua extensa obra — e bem para lá dela, como se descobre nos diferentes modelos ópticos de Lacan —, ainda que se notem algumas ambivalências que resultam das próprias alterações nos modelos que Freud a cada momento foi propondo para a articulação do sistema psíquico[161]. Não obstante, como notou Derrida, discorrendo sobre o *bloco mágico* em *L'Écriture et la différence* (1967), Freud precisou de esperar trinta anos, após os primeiros esboços de meados da década de 1890[162],

---

para já uma vez que a sua formação em neurologia o inclinaria para a tentativa de uma articulação topográfica mais precisa entre o psíquico e o anatómico. Não obstante, encontramos na última parte desta passagem do texto de 1915 um outro caminho, quem sabe se apenas intuído, que nos permite imaginar que Freud teria em mente outras topografias, outras *anatomias*. Esse *all over*, *anywhere* ou *everywhere* do psíquico foi desde sempre eficazmente trabalhado pela arte, e, mais tarde, pela filosofia, assim como por várias das dissensões e derivações da própria psicanálise.

159. Como inversão do modelo da verdade, transparência e racionalidade herdado do Renascimento (ver secção 2.3.2. e seguintes). Em relação à persistência do modelo da *camera obscura* em Freud, escreve Sarah Kofman: "Explícita e repetidamente, Freud faz uso desta metáfora na sua descrição do inconsciente. Contudo, tal como a ciência do seu tempo, substitui o modelo da *camera obscura* pelo do aparato fotográfico. A diferença entre estes dois modelos é mínima, sendo que a imagem física de um se torna na impressão química do outro" (Kofman, 1973: 21).

160. E que foi também a forma cartesiana de *dar a ver* os mecanismos ópticos da percepção, como assinalámos.

161. Ver a esse propósito Sarah Kofman (1973), ainda que esta ignore, surpreendentemente, o *Wunderblock* na sua análise das metáforas ópticas em Freud.

162. De que a carta a Fliess que referimos ainda há instantes é um excelente exemplo, também

para encontrar um aparelho que lhe oferecesse uma imagem quase perfeita do funcionamento dos sistemas psíquicos. Tê-la-á encontrado nesse pequeno brinquedo, o *wunderblock* (*bloco mágico*). A importância mais ou menos subliminar deste facto irá ajudar-nos a compreender melhor os sinais presentes na escolha de Freud, como veremos dentro em pouco.

O ponto de partida de Freud em "Nota sobre o «bloco mágico»" (doravante NW) foi o da escrita, entendida enquanto instrumento auxiliar e organizador da memória. Anotamos qualquer coisa quando não a queremos esquecer e, por isso, a primeira analogia do seu artigo é a da folha de papel, superfície sobre a qual podemos tomar notas e que nos permite conservar *um traço mnésico permanente*, ainda que apresente o inconveniente de esgotar rapidamente a sua capacidade de recepção, pois, como sabemos, para continuar a escrever ver-nos-emos obrigados, mais tarde ou mais cedo, a recorrer a uma nova folha. Além do mais, e se por qualquer razão já não quisermos guardar em memória aquilo que noutra altura anotámos sobre essa folha, até a vantagem ligada à conservação de um *traço permanente* pode transformar-se num obstáculo, já que o eventual apagamento do texto fica, nesse caso, dependente da eliminação da superfície de inscrição.

Em alternativa, sugere Freud, existe a possibilidade de empregar um outro objecto que não partilha dessas desvantagens: o quadro de ardósia. Obtém-se dessa forma uma superfície de recepção que é capaz de receber ilimitadamente os traços da escrita e que permite, ao mesmo tempo, apagar as notações à medida que estas deixam de nos interessar, algo que o quadro de ardósia faz com a vantagem de autonomizar a escrita do suporte: podemos eliminar os traços da primeira sem pôr em causa a integridade do segundo. No entanto, este dispositivo tem o inconveniente de não guardar nenhum traço permanente, nenhuma memória das inscrições anteriores.

Face às características tanto do papel como do quadro de ardósia, Freud conclui que "capacidade de recepção ilimitada e conservação dos traços permanentes parecem pois excluir-se para os dispositivos através dos quais

comentado a dada altura por Derrida (no entanto, Jacques Derrida utiliza como contraponto ao *bloco mágico* um outro texto preliminar de Freud, escrito cerca de um ano antes, em 1895, e que ficou conhecido como "Projecto para uma psicologia científica").

fornecemos à nossa memória um substituto" (NW: 140), lembrando também como tal exclusão nos obriga a optar pela renovação da superfície receptora ou pela eliminação da notação, sem redenção ou alternativa. Será o recurso ao *bloco mágico* a permitir-lhe escapar a esta mútua exclusão, proporcionando-lhe em simultâneo, e apesar das suas limitações, o acesso a um modelo que não se sustenta numa simples correspondência física com os aparelhos técnicos auxiliares da visão ou da memória visual, como acontecia noutras analogias.

Mas como podemos imaginar, a esta distância, o *bloco mágico*? Freud descreve-o como uma pequena placa de cera escura recoberta por duas finas folhas independentes. Uma primeira, encostada à cera, em papel encerado e translúcido, e uma segunda, em celulóide transparente, colocada por cima e em contacto com a anterior. Imaginemos também que essas duas folhas se encontram presas apenas através dos seus bordos superiores, podendo assim ser separadas da placa de cera sem grande esforço. Escrevendo ou desenhando com um estilete ou qualquer outro instrumento rígido sobre o bloco é possível deixar traços escuros visíveis na folha encerada intermédia, obrigada pela pressão a encostar-se parcialmente à cera da base. Assim imaginado o *bloco mágico*, logo descobriremos que a folha de celulóide tem apenas duas funções, ambas passivas: por um lado, permitir que essa pressão se faça sem danificar as camadas inferiores e, por outro, deixar-se atravessar pelo olhar. Se quisermos voltar a utilizar o *bloco mágico*, bastar-nos-á separar a folha de papel da base em cera. Dessa forma se obterá, uma vez atrás da outra, uma renovada superfície de inscrição. Do seu modo de funcionamento aos seus propósitos, o *bloco mágico* não é muito diferente dos seus sucedâneos orientais e plásticos que ainda encontramos à venda em algumas lojas, simples brinquedos de escrita e desenho que pedem um jogo infinito entre inscrição e apagamento.

Contudo, Freud leva a analogia ainda mais longe ao revelar que, sob uma luz apropriada, é possível detectar traços da escrita marcados indelevelmente na cera, traços esses que se acumulam a cada nova utilização; isto é, a memória não se apaga por completo, apenas se esconde, tornando-se invisível ou, pelo menos, indecifrável. É essa articulação entre as diferentes camadas do pequeno aparato, quando comparada às limitações apontadas ao papel ou ao quadro de ardósia, o aspecto que constitui a principal vantagem do pequeno brinquedo

para a construção da analogia freudiana. O *bloco mágico* oferece uma superfície receptora sempre reutilizável como o quadro de ardósia mas guarda também traços permanentes, como o papel (NW: 142), numa síntese que parecia impossível em anteriores analogias e que resulta da presença neste novo dispositivo de dois sistemas autónomos mas interligados. É na co-existência destes dois sistemas que Freud descobre o modelo para funcionamento dos sistemas psíquicos. Freud revê o sistema Consciente/Pré-consciente (*Cs-Pc*) na dupla figura do celulóide, que tem a função de aparar os estímulos, e da folha de cera, que serve como ponto de contacto com a base do dispositivo, revelando temporariamente os traços inscritos; e reencontra o Inconsciente (*Ics*) na placa de cera que se situa por baixo e que guarda cumulativa e permanentemente os traços de cada nova inscrição, numa *representação* quase perfeita da mútua exclusão entre percepção e memória. Mesmo o processo de estimulação dessa placa, descontínuo e obtido através de rápidos golpes periódicos, é apresentado enquanto imagem do modo de *excitação* do inconsciente, como se este "estendesse em direcção ao mundo exterior as antenas que, depois de terem degustado as excitações, são rapidamente retiradas" (NW: 143).

É extraordinário que a analogia descoberta por Freud, tantos anos depois dos primeiros esboços da teoria da psicanálise, tenha sido a de uma *máquina*, simples e lúdica, onde cada um dos seus componentes se encontra ligado à ideia de escrita, mas, principalmente, aos rastos da escrita, à escrita tornada imagem, à surpresa e encantamento do mecanismo (*wunder-block*)[163], assim como à plasticidade dos materiais e dos processos (escrita e reescrita, capacidade de se deixar moldar e permanência da forma, apagamento e retenção). Verifica-se, por isso, que parte da atracção desta analogia se sustenta na sua capacidade de construir um modelo simplificado para a visualização dos sistemas psíquicos, o qual, sendo quase topográfico — apesar das reservas que Freud sempre pôs a uma estrita visão topográfica dos sistemas psíquicos e das suas relações —, ajuda a definir uma espacialização do inconsciente.

163. Veja-se a tradução do título do artigo de Freud para inglês, tal como fixada na *Standard Edition* de James Strachey —"Note upon the «Mystic Writing Pad»" —, em virtude do qual se expõe, logo à cabeça do texto, esse modelo transcendental e até, *inconscientemente*, toda a tradição do oculto que nos leva do mesmerismo até ao nascimento da psicanálise, modelo esse que de alguma forma se mantém latente na obra de Freud.

Com a sua apresentação metafórica de uma dupla tensão que se estabelece entre a escrita e o apagamento da memória, o parágrafo final do artigo de Freud parece, ainda assim, complicar um pouco mais o esquematismo do processo. Como remate do seu argumento, Freud propõe que imaginemos a função perceptiva do nosso aparelho psíquico a partir de um jogo a duas mãos com o *bloco mágico*, um jogo onde uma delas separa periodicamente da placa de cera a folha de papel enquanto a outra escreve. Este foi precisamente um dos aspectos sublinhados por Derrida, que o designou como *complicação primária*, na sua exigência de um ser múltiplo para escrever e *perceber* de uma só vez, e que é afirmação do traço como dupla potência, da *repetição* ao *apagamento*, da *legibilidade* à *ilegibilidade* (ver 1967: 334).

Apesar da dupla potência do traço que emana do *bloco mágico*, devemos partilhar também das reservas de Derrida em relação ao modelo freudiano do funcionamento do inconsciente, que pertence sem dúvida ao campo da metafísica[164]. Derrida tenta subtrair a analogia do *bloco mágico* às marcas dessa metafísica latente na psicanálise freudiana *radicalizando o pensamento do traço* e sublinhando a potência enigmática da escrita. Não perdendo de vista os argumentos que temos seguido neste trabalho, nós procuraremos fazê-lo designando duas das *quebras* que se podem descobrir na analogia *mágica* oferecida por este dispositivo, ambas traçadas no texto — por intenção ou omissão distraída — pela mão do próprio Freud.

(1) É fácil descobrir a primeira *quebra*, apontada abertamente a dada altura no texto: "O bloco mágico não pode, de qualquer maneira, «reproduzir» a escrita a partir do interior, uma vez esta apagada; seria efectivamente um bloco mágico se pudesse cumprir essa função tal como a nossa memória" (NW: 142-143). Ora, esta reserva não é levada até às últimas consequências, pois se Freud compreendeu em parte a incapacidade desta máquina *reproduzir* a partir do seu interior, não pôde ou não quis imaginar a possibilidade de esta ser também

164. E que se liga, portanto, à ideia da imaginação em Platão, como se vê pela recuperação do problema da *tabula rasa*, assinalado em Freud pela figura do *bloco mágico,* um dispositivo que pretende "ser simultaneamente um sistema de arquivo, como uma folha de papel ou uma tábua de cera, e um sistema reflector sempre virgem" (ver Ferraris, 1996: 37-38).

capaz de *produzir* de dentro para fora, gerando ela mesma *acontecimentos*, porque esse não era *ainda* o seu modelo para o funcionamento do inconsciente. O *bloco mágico*, sem essa energia interna, torna-se uma máquina associada à representação e à morte[165] e que é por isso incapaz de escapar à fatalidade de um esquema reprodutor; uma máquina que, empobrecida e incapaz de funcionar por si própria, se mostra demasiado passiva para poder corresponder ao modelo de um inconsciente produtivo — como, de alguma maneira, até Freud terá intuído ao apontar os limites da *magia* prometida por esse *bloco*.

Pelo sentido das analogias escolhidas, da fotografia ao *wunderblock,* o(s) modelo(s) freudiano(s) revela(m) o seu carácter mecanicista — não esqueçamos que neles o funcionamento orgânico é por vezes comparado ao funcionamento de uma máquina —, implicando que aquilo que se encontra no fim já lá estivesse desde o início[166], o que ajuda a explicar que a psicanálise tenha uma tão grande dificuldade em reconhecer os efeitos do acaso na vida psíquica[167], e que Freud tenha optado por ignorar o papel do acidente nos seus modelos psicanalíticos, preferindo sempre sobrevalorizar um certa ideia de causalidade e a sua inclusão numa cadeia pré-determinada de acontecimentos. Para Freud, esses acontecimentos desencadeiam as reacções mas não têm, no seu papel acidental e fortuito, qualquer função determinante num esquema que já se encontra *produzido* e, por isso, encaminhado[168]. Em alternativa, o modelo não

---

165. Veja-se de novo Derrida, *op. cit*.

166. Repare-se que também é possível ver na obra de Freud, sobretudo com o *tour de force* que representa a pulsão de morte, um afastamento desse modelo reprodutor. Sarah Kofman, por exemplo, conclui a sua análise da metáfora fotográfica na obra de Freud assinalando justamente aquilo que considera ser a heterogeneidade e a ambivalência de Freud com respeito a esta questão, para lançar depois a hipótese de que as metáforas fotográficas de Freud contêm já tudo aquilo que as define como metafísicas mas também "aquilo de que precisamos para desfazer tais *clichés*." (1973: 28). Kofman sustenta esta sua hipótese na ideia de que a psicanálise tenha por si mesma um papel prático através do qual procura construir um sentido que nunca antes existiu da mesma maneira, e não apenas reconstruir algo que já lá estava. Esta interpretação de Kofman parece-nos, apesar de tudo, arrancada aos textos de Freud pelo olhar retrospectivo de quem escreve à distância. Sem querermos detalhar semelhante discussão, diremos apenas que se mantém, em qualquer das circunstâncias, o modelo estático do inconsciente, até porque o problema, de acordo com os métodos e as pré-concepções da psicanálise, é sempre o da projecção do analista sobre o analisado, em nada se alterando o modelo dialéctico do inconsciente que Freud nos legou. Ainda assim, e fazendo justiça aos textos de Freud (e a Kofman), pode dizer-se que estes, na sua simplicidade e clareza, escondem, muitas vezes, uma heterogeneidade capaz de estilhaçar uma primeira leitura.

167. Como confirma Serge Lebovici, em entrevista conduzida por Émile Nöel a propósito das ligações entre o acaso e a psicanálise (1991: 55-65).

168. Em relação a esta questão e à importância da aproximação das funções plásticas do cérebro aos problemas da psicanálise, ver o curto mas esclarecedor artigo "Neuro-psychanalyse: La

metafórico de um inconsciente produtivo será o de uma máquina *tout court,* plena de ligações[169], e não de alguma coisa que se assemelha funcional ou metaforicamente a uma máquina, como, até certo ponto, podemos concluir da ideia de Deleuze[170] de que é necessário inverter a fórmula de Freud, isto é, de que o inconsciente deve ser *produzido*:

> Produzam inconsciente, o que não é fácil, não é algo que se possa fazer não importa onde, não é como um lapso, um dito de espírito ou mesmo um sonho. O inconsciente é uma substância a fabricar, a fazer circular, um espaço social e político a conquistar." (Deleuze e Parnet, 1977: 96)

Aparentemente, o *bloco mágico* é estático, apesar da surpresa escondida na manutenção de traços indeléveis na sua camada inferior, apresentando-se como um mero ecrã passivo de inscrição. Falta-lhe por esse motivo a capacidade de dar corpo a um inconsciente produtivo sustentado numa autonomia funcional e plástica do dispositivo, falha que expressará as próprias limitações da psicanálise: "O facto é que a psicanálise fala muito do inconsciente, foi mesmo ela que o descobriu. Mas, praticamente, é sempre para o reduzir, o destruir, o esconjurar. O inconsciente é concebido como um negativo, é o inimigo" (Deleuze e Parnet, 1977: 95).

Na verdade, a simples equiparação da *camera obscura* ao dispositivo fotográfico, como faz Sarah Kofman, oblitera uma parte importante do problema. Utilizar uma ou outra metáfora não pode ser a mesma coisa. O aparato

---

Redefinition de l'événement psychique" (2007), de Catherine Malabou.

169. "O que nos engana *é que consideramos qualquer máquina como um objecto único*. Mas, na verdade, o que ela é, é uma cidade ou uma sociedade em que cada membro é directamente procriado segundo a sua espécie" (Deleuze e Guattari, AŒ:297).

170. Em vez desse limitado modelo do inconsciente, que propõe uma «reprodução» a partir do seu interior, gostaríamos antes de pensar num inconsciente «produtivo», tal como este é apresentado por Deleuze e Guattari com a sua esquizo-análise, em *L'Anti-œdipe* (1972): "A tese da esquizo-análise é muito simples: o desejo é a máquina, síntese das máquinas — máquinas desejantes. [...] Longe de ser a audácia da psicanálise, a ideia de uma representação inconsciente assinala, desde o início, o seu fracasso e a sua renúncia: um inconsciente que não produz, mas que se limita a acreditar" (AŒ:308-309). Leia-se ainda Félix Guattari, num outro texto: "— nestas condições, uma pragmática de rizomas renunciará a toda a ideia de estrutura profunda; o inconsciente maquínico, diversamente do inconsciente psicanalítico, não é um inconsciente representativo, cristalizado em complexos codificados e repartidos sobre um eixo genético, é o construir, como um mapa; ¶ — o mapa, como característica última do rizoma, será demonstrável, conectável, reversível, susceptível de receber constantemente modificações" (Guattari, 1979: 18).

fotográfico, ao invés do modelo da *camera obscura* renascentista, é já o resultado de uma nova subjectivação do espectador, aquela que se baseia na ruptura entre a percepção e o seu objecto, assim sublinhando a natureza fabricada e alucinatória das suas imagens[171]. Ao contrário do que esperava Freud, também o *bloco mágico* — tal como os dispositivos ópticos em geral —, é capaz de produzir activamente as suas fantasmagorias, não se limitando a servir passivamente a memória e a interpretação.

(2) A segunda *quebra* liga-se de perto à primeira e é até certo ponto surpreendente. O mesmo autor que chamou a nossa atenção para os lapsos involuntários, inconscientes e automáticos do nosso quotidiano[172], decidiu ignorar as pequenas falhas e imprecisões do sistema no seu estudo sobre o *bloco mágico*. Freud afirma taxativamente que "as pequenas imperfeições do instrumento não têm para nós, naturalmente, qualquer interesse, já que estamos apenas preocupados com a sua aproximação à estrutura do aparelho de percepção psíquica" (NW: 141). A fixação na explicação didáctica, a par do recurso aos velhos métodos científicos que o aconselhavam a descartar as descontinuidades como irrelevantes, atropelaram aquela que poderia ter sido uma feliz solução para tornar mais complexa a analogia. Assim se perdeu a possibilidade de explicar que essas pequenas imperfeições são sintoma da capacidade do próprio aparato gerar acontecimentos e deixar traços inesperados, surpreendendo e ultrapassando todas as genealogias, assim como quaisquer relações de causa e *efeito*.

É fácil imaginar que um objecto tão frágil nos seus diversos componentes, e tão dependente de um jogo a duas mãos que não poderia nunca ser rigoroso, seja capaz de gerar falhas e imperfeições. Estas, se entendidas como parte do processo, tornam-se centrais para uma possível definição da ideia de inconsciente produtivo, isto se desejarmos, mantendo-nos no quadro freudiano, levar a analogia ao limite. O facto de esta máquina, que sobreviveu até aos nossos dias em diferentes configurações, não funcionar sem falhas, erros

171. Como tivemos oportunidade de analisar no segundo capítulo a partir das teses de Jonathan Crary.
172. Como se observa exemplarmente em *Psicopatologia da vida quotidiana* (*Zur Psychopatologie des Altagslebens*, 1901).

e intromissões técnicas de diversa ordem seria fundamental para completar a analogia. No que respeita ao funcionamento mais ou menos orgânico desta máquina de desenhar — como preferimos chamar-lhe, apesar de Freud sustentar a sua analogia na escrita e no poder da palavra[173], nessa passagem do somático ao semântico que nos trouxe a psicanálise —, são as falhas (*ratés*, para usar uma terminologia mecânica; ou *glitches*, para usar uma expressão comum da electrónica) que também configuram o sistema, tal como noutras máquinas em que as falhas, surpresas e imprevisibilidades tomam parte da sua natureza funcional.

A história da descoberta do inconsciente é longa e obscura, e sabemos como "a utilização terapêutica das forças psíquicas inconscientes remonta à noite dos tempos" (Ellenberger, 1970: 27), pelo que se pode dizer que a psicanálise não inventa propriamente a noção de inconsciente mas apenas que tenta conduzi-la num sentido científico. A psicanálise redescobre o inconsciente, consolida-o e sistematiza-o, de certo modo, como objecto da medicina. Ora, querendo, poderíamos tentar refazer a partir deste episódio do *bloco mágico* uma genealogia da (re)descoberta moderna do inconsciente, também ela tantas vezes encoberta por lendas que os seus protagonistas ajudaram a construir[174], e na qual a psicanálise representou apenas uma etapa da verdadeira medicalização *das afecções da alma*, que deixaram assim o território escorregadio do ocultismo para se fixarem no da ciência. Não temos, no entanto, a intenção de traçar qualquer história da descoberta do inconsciente ou do nascimento da psicanálise mas somente de desviar alguns dos princípios propostos por Freud para a explicação do funcionamento dos sistemas psíquicos, que assim nos

173. Como Derrida sublinha na sua análise do *wunderblock*. Na realidade, com o *bloco mágico* Freud já não fala de imagens (apesar de continuar a recorrer às analogias ópticas depois da revelação que constituiu a descoberta do *wunderblock*), mas sim de escrita, assim se aproximando, até certo ponto, de Platão. Para uma outra análise deste problema da *tabula* e do traço, tanto em Derrida como em Freud, problema que é também, como actualização das questões já levantadas pela filosofia clássica, o da impermanência do espelho e o da fixação da fotografia, ver Maurizio Ferraris em "O que é o que há?" (1997): "Não é de outro modo que as coisas se passam em Freud: a alma não é uma pinacoteca, mas sim um suporte escritural, um livro, onde os ícones se depositam de forma comprimida (Ferraris, 1997: 200-201; ver sobretudo 197-213).

174. "A história da descoberta do inconsciente é, mais do qualquer outro capítulo da história das ciências, encoberta pela obscuridade e a lenda, sobretudo no que concerne à história das escolas de psiquiatria dinâmica modernas" (Ellenberger, 1970: 27).

servirão como sublinhado final da nossa análise dos mecanismos de indeterminação tecnológica presentes na arte contemporânea. Para isso adequaremos, na medida do possível, uma certa ideia do inconsciente ao campo da tecnologia em geral e, mais em particular, aos *media* da arte. Podemos então dizer, em suma, e na falta de um termo melhor e menos ambíguo[175], que damos o nome de *inconsciente tecnológico* ao que se esconde por trás das acções dessas máquinas que dão sinais de ter uma vontade própria. Repare-se, no entanto, que estamos muito longe do platonismo e da psicologização das funções dos dispositivos (e/ou aparatos) que encontramos em alguns textos fundadores de uma certa teoria do dispositivo, sobretudo no que respeita ao cinema e aos *media* em geral, apesar de também aí se descobrir uma reactualização da noção de inconsciente[176].

Uma dúvida se impõe portanto: como libertar este conceito do *inconsciente tecnológico* de todo o lastro da psicanálise? Um apagamento completo torna-se impossível, mas é obrigatório guardar uma certa distância. Também poderíamos dizer, à semelhança de Derrida e em jeito de justificação das nossas reticências, que muitos dos conceitos freudianos só podem ser utilizados entre aspas, recusando-se-lhes a potência do seu significado e o peso da sua história (1967: 294). Todavia, uma língua falada entre aspas, seria uma língua fantasma[177], e por isso não poderemos fugir por completo à dualidade entre consciente e inconsciente. Como julgamos já ser claro neste momento, temos procurado tornar essa oposição meramente operativa na nossa aproximação a uma realidade escondida, plástica, inquietante e surpreendente que nos oferece a tecnologia como motor do indeterminado, em especial no campo da prática artística.

---

175. Registe-se aqui desvio de uma frase de Freud que escreveu o seguinte em 1912: "**Ao sistema** revelado pelo sinal de que os actos isolados que formam partes dele são inconscientes damos o nome de «o inconsciente», por falta de um termos melhor e menos ambíguo (152)".

176. Jean-Louis Baudry — um dos responsáveis pela introdução em força, na década de 70 do século XX, da terminologia foucauldiana do dispositivo na teoria dos *media* e, muito em particular, do cinema — recorre precisamente a Freud e aio bloco-mágico como ponto de partida para a sua análise estruturalista do dispositivo cinematográfico. Contudo, ao manter-se fiel a Platão e à sua crítica ao simulacro, ao olhar para o cinema como um dispositivo que captura o espectador e o põe numa situação regressiva, Baudry acaba por avançar numa direcção quase oposta à nossa, mesmo quando procura chamar a atenção para a corporalidade dos dispositivos, da câmara de filmar ao ecrã ou da luz à sala de cinema (cf. Baudry, 1970 e 1975).

177. "**Uma humanidade que só soubesse exprimir-se entre aspas seria uma humanidade infeliz** que, à força de pensar, teria perdido a capacidade de levar um pensamento até ao fim" (Agamben, 1985: 102).

Aliás, só o entendimento maquínico das funções do inconsciente e, para aquilo que nos interessa aqui, das suas analogias mecânicas, ópticas (imaginativas), experimentais e plásticas, com todas as suas falhas, avarias e intermitências — o balbuciar das coisas — poderá enquadrar o inconsciente tecnológico e a sua inesperada e inquietante irrupção como motor da prática artística.

Libertado da canga da psicanálise, o *bloco mágico* poderá finalmente revelar-se como ilustração dos princípios de uma criatividade distribuída, partilhada ou delegada no dispositivo, com todas as suas falhas e imprecisões. Segundo este modelo, que encontra no *bloco mágico* uma imagem que quisemos propositadamente desviada e obsoleta, a indeterminação e os jogos do acaso dependem principalmente do funcionamento de uma máquina a duas ou mais mãos, uma máquina em que se delega nos outros e nas coisas parte substancial do processo criativo. Esta é uma máquina com *uma multiplicidade de instâncias ou origens*[178], uma máquina que funciona por si própria, com os seus fluxos, os seus caprichos e as suas vontades; já não mero dispositivo de reprodução mas verdadeira máquina que produz e faz produzir.

Uma pergunta que poderá ser feita perante esta nova imagem do *bloco mágico* é a de saber qual a capacidade que outras máquinas, aparentemente menos passivas e mais intrincadas, terão de se aproximar ao modelo — também ele complexo — de um inconsciente produtivo, tornando mais claro o novo sentido da analogia. Na verdade, muitos dos nossos *blocos mágicos* contemporâneos, com a passagem ao digital, por exemplo, oferecem-nos um novo mundo de falhas misteriosas, uma nova energia que permite à máquina surpreender-nos ao mostrar-se capaz de (re)produzir a partir do seu próprio interior. As máquinas digitais contemporâneas somam à natural capacidade de produzir imperfeições uma transcendência tecnológica muito superior à dos velhos aparatos tecnológicos, sobretudo porque deixamos de *ver* a maioria dos processos. Todos sabemos como o *ângulo morto* que define a cegueira operativa entre o *input* e o *output* numéricos pode gerar surpreendentes e inexplicados resultados. Todos conhecemos os efeitos do crescimento exponencial da memória (localizada e distribuída) que o digital nos trouxe, aumentando

178. Expressão que roubámos a Derrida (ver 1967: 334).

proporcionalmente o efeito de surpresa no seu regresso à superfície, quando reclamada das profundezas para a qual a relegámos. É assim que funcionam os sistemas *de recuperação de dados* [*data recovery*] ou, melhor ainda, de *recuperação inteligente de dados* [*smart data recovery*], através dos quais se tenta resolver os problemas originados pelas falhas dos dispositivos informáticos — formatação indevida de um disco, acidente, sabotagem, avarias electrónicas e mecânicas, erros de ficheiros e partições, por exemplo — e que permitem a (re)construção da memória perdida. Mas, como experimentaram já todos aqueles que algum dia tiveram de lidar com um *crash* informático (com origem no *hardware* e/ou no *software*), a recuperação dos dados perdidos pode ser uma enorme surpresa, nem sempre feliz, em parte porque o digital é o terreno por eleição da *metatecnologia* e da *metainformação*. Ora, convém recordar que tudo isto acontece sem que as velhas magias analógicas tenham desaparecido por completo, ainda que tantas vezes relegadas para um papel nostálgico e produtivo que reservamos à familiaridade estranha e ameaçadora do tecnologicamente obsoleto. Talvez por isso o *wunderblock* de Freud, coisa fora do nosso tempo e do seu lugar, nos tenha surgido como uma oportunidade de fugir à ditadura do novo, sem deixar de, a todo o momento, projectar num tempo e num lugar que são os nossos, a sua potência imperfeita de máquina *que produz e faz produzir*.

*

Vistas bem as coisas — em jeito de conclusão que nos leva de volta à *imaginação cega* — talvez as particularidades que ligam o nascimento da psicanálise à descoberta do inconsciente óptico, sobretudo com a fotografia e o cinema, nos possam ajudar a perceber melhor aquilo que propomos. O que sugerimos, seguindo à distância a leitura proposta por outros autores[179], é que a conexão que se pode estabelecer entre as descobertas do inconsciente óptico

179. Veja-se sobretudo o que escreve John Rajchman em "Foucault's Art of Seeing" (1988) ou, de modo mais alargado, Jacques Rancière em *L'Inconscient esthétique* (2001); veja-se também aquilo que podemos intuir do extenso estudo de Georges Didi-Huberman sobre Charcot e a invenção da histeria em La Salpêtrière (*Invention de l'hystérie: Charcot et l'iconographie photographique de la Salpêtrière*, 1982; que consultámos na sua versão em inglês, *Invention of Hysteria: Charcot and the Photographic Iconography of the Salpêtrière*, de 2004).



Fig. 56 — *Uma lição clínica em La Salpêtrière*, 1887, gravura de M. Douchy a partir de pintura de André Brouillet.

e do inconsciente da psicanálise nos ajuda a explicar como este último, corporizado na medicalização do inconsciente trazida pela psicanálise, só foi possível depois de a arte ter revelado a existência de uma certa relação *do pensamento e do não pensamento, do pensado e do impensado, do voluntário e do involuntário,* como assinala Rancière[180].

A estadia de Freud junto de Jean-Martin Charcot, ao longo de 5 breves meses, entre 1885 e 1886[181], durante os quais pôde assistir às demonstrações clínicas em La Salpêtrière, terá um papel decisivo no desenvolvimento seu trabalho futuro, ainda que se possa ter tratado mais de um encontro existencial do que uma relação clássica entre discípulo e mestre[182]. Na verdade, Freud terá

180. "Podemos dizê-lo de outro modo: se a teoria psicanalítica do inconsciente é formulável, isso acontece porque existe já, fora do terreno propriamente clínico, uma certa identificação de um modo inconsciente do pensamento, e que o terreno das obras de arte e da literatura se define como o domínio de efectividade privilegiado desse «inconsciente»" (Rancière, 2001 :11).
181. De Outubro de 1885 a Fevereiro de 1886.
182. Como supõe Ellenberger (1970: 457).

regressado de Paris com uma *imagem idealizada* da actividade médica em La Salpêtrière, e era difícil que em tão curto período as coisas tivessem sido diferentes. De qualquer modo, considera-se habitualmente que "Charcot forneceu a Freud um modelo de identificação assim como o germe da ideia de um dinamismo psíquico inconsciente" (Ellenberger: 767-768). Como confirmação dessa ideia, os tributos que Freud nunca negou ao velho mestre, mesmo depois de a memória deste ter caído em desgraça[183], serão um dos sinais da importância que atribuía ao encontro entre os dois para a sua própria (re)descoberta do inconsciente.

La Salpêtrière era durante o último terço do século XIX, como nos descreve Foucault, um intrincado dispositivo onde a encenação do olhar médico tinha um papel fundamental:

> A Salpêtrière de Charcot [...] era um imenso aparelho de observação, com os seus exames, os seus interrogatórios, as suas experiências, mas era também uma maquinaria de incitamento, com as suas apresentações públicas, o seu teatro das crises rituais cuidadosamente preparadas com éter ou com nitrato de amilo, o seu jogo de diálogos, de apalpações, de mãos impostas, de posições que os médicos, com um gesto ou com uma palavra, suscitam ou desfazem, com a hierarquia do pessoal que espia, organiza, provoca, anota, relata e acumula uma imensa pirâmide de observações e arquivos. (1976: 60)

A fotografia tinha um lugar central nesse *aparelho de observação* — que se destinava em parte a *fazer aparecer* aquilo que uma cegueira sistemática se recusava a querer *ver*[184]. As demonstrações em La Salpêtrière, no período

183. Poucos anos após a sua morte em 1896, Charcot, que era alguém que "oferecia uma curiosa mistura de génio e charlatanismo" (Ellenberger: 127), tinha já sido esquecido ou renegado por muitos dos seus discípulos, mas Freud nunca deixou de referir a importância reveladora daqueles poucos meses em Paris. A imagem de Charcot ficou indelevelmente marcada pelo relevar deste seu contributo na *descoberta* freudiana do inconsciente, e onde o médico de La Salpêtrière é sempre aquele *que via sem nada compreender do que se passava em frente aos seus olhos*, como uma *espécie de reverso cego do próprio Freud*. No entanto, afastada essa imagem que tudo condiciona, e esquecida em parte a estranha mistura entre as figuras do génio e do charlatão que perseguiu a sua memória durante longo tempo, é também possível recuperar o trabalho de Charcot não apenas no quadro dos seus contributos científicos e clínicos como pela sua importância, por exemplo, para Breton e o surrealismo. Para o efeito, ver *Le Vrai Charcot: Les Chemins imprévus de l'inconscient* (Gauchet e Swain, 1997).

184. Seguimos uma vez mais Foucault, em especial através daquilo a que ele chama "as cegueiras sistemáticas" do século XIX face à sexualidade, com a sua recusa em ver e ouvir que incide — e isto

áureo em que esteve sob a direcção de Charcot, tanto eram conduzidas em função da assistência, de um público que se reunia em volta dos médicos e pacientes fazendo lembrar um velho teatro anatómico **[fig. 56]**, como pareciam dirigidas ao olhar da câmara. Dir-se-ia até que era à câmara, em última instância, que cabia *dar a ver* o invisível. A forte expressão visual destas demonstrações, deixou-a bem clara Freud ao escrever, em 1896, no obituário de Charcot, numa frase que tantas vezes se repetiu depois, que o médico francês "não era um homem dado a reflexões excessivas, um pensador: tinha, antes, a natureza de um artista — era, como ele mesmo dizia, um «visuel», um homem que vê". Para Freud, o método de trabalho de Charcot passaria pois por olhar repetidamente para as coisas que não compreendia, na esperança de ver surgir no meio dessa contínua repetição uma súbita luz capaz de as iluminar, uma *coisa nova*, uma *visão*.

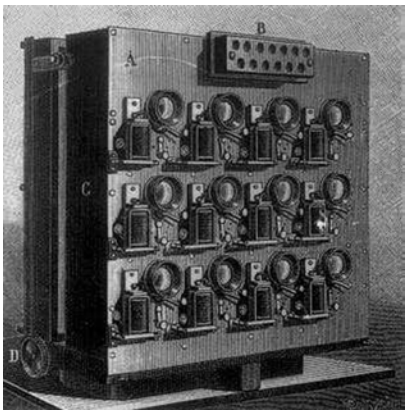


Fig. 57 — Câmara fotográfica de 12 lentes de Albert Londe, 1893.

Em acordo com uma tradição enraizada que recuava — articulando o ver e o dizer, o ver e o enunciar, o espectáculo e a palavra — até ao próprio *nascimento da clínica*[185], haveria no ensino de Jean-Martin Charcot um efeito encantatório que se exercia de um modo especial sobre os profanos ou os recém-chegados, confrontados com a espectacular orquestração da histeria e da palavra médica que a sublinhava e descrevia. Freud também não terá ficado imune ao espectáculo em cena em La Salpêtrière, tanto que Didi-Huberman chega a afirmar que este foi "a testemunha desorientada" dessa histeria imensa, organizada *in camera* para o fabrico de imagens (1982: xii). Ao folhearmos hoje a *Iconographie photographique de La Salpêtrière* (1876-1880) ou a *Nouvelle Iconographie de*

é importante — "justamente naquilo que se fazia surgir, ou cuja formulação se solicitava imperiosamente" (1976: 59). Ora, aquilo que se recusava através dessa cegueira sistemática era nem mais nem menos aquilo que desejava fazer aparecer. Tratava-se de uma forma paradoxal de aceder ao saber apenas para de seguida o mascarar: "não querer reconhecer é ainda uma peripécia da vontade de verdade" (60).

185. Ver Michel Foucault em *Naissance de la clinique* (1963), particularmente pp. 107-123.



Fig. 58 a 61 — 4 ilustrações da primeira versão da *Iconographie photographique de la Salpêtrière* [Álbum], Paris, 1875.

La Salpêtrière (1888-1914)[186] — as revistas fundadas com o beneplácito de Charcot tendo como finalidade publicar o resultado *visual* das suas experiências clínicas e que são, a esta distância, o único olhar sobre essas experiências que verdadeiramente nos resta —, sentimos ainda a força que se liberta do inconsciente óptico latente nas imagens aí reproduzidas **[figs. 58 a 66]**.

Mesmo antes da chegada de Albert Londe a La Salpêtrière, na década de

186. A primeira série, da qual só saíram 3 números, respectivamente em 1877, 1878 e 1879-80, foi da responsabilidade de Paul Régnard, à época o dedicado fotógrafo de serviço em La Salpêtrière, e de Désiré-Magloire Bourneville, a quem cabia a realização dos textos. Sublinhe-se ainda que esta primeira série foi antecedida, em 1875, de um álbum fotográfico, com cerca de 100 pranchas que terá servido para convencer Charcot a iniciar a publicação de uma revista científica, como assinala o próprio Bourneville no prefácio ao primeiro volume da *Iconographie photographique* (iii-iv). À criação da segunda série, publicada após um longo silêncio, ficaram ligados Paul Richer, Georges Gilles de la Tourette e Albert Londe, tendo sido este último o sucessor de Régnard no serviço fotográfico do hospital parisiense. Estas duas publicações foram, de acordo com Ellenberger, "os primeiros periódicos a associar a arte e a medicina" (1970:129), assim se creditando a Charcot uma influência que se veio a estender bem para lá do campo estritamente clínico (sobre o *Service photographique* de La Salpêtrière, ver Didi-Huberman: 44ss).



Planche VIII.

SOMNAMBULISME PROVOQUÉ

HYPER-EXCITABILITÉ MUSCULAIRE



Planche XXIII.

LÉTHARGIE

RÉSULTANT DE LA SUPPRESSION BRUSQUE DE LA LUMIÈRE



Planche XXIV

CATALEPSIE



Planche XL.

LÉTHARGIE

CONTRACTION DU ZYGOMATIQUE

Figs. 62 a 65 — Ilustrações do Vol. II da *Iconographie photographique de la Salpêtrière*, Paris, 1878 [*Planche VIII: Somnambulisme provoqué - Hyperexcitabilité musculaire; Planche XXIII: Léthargie - Résultant de la supression brusque de la lumiére; Planche XXIV: Catalepsie; Planche XL: Léthargie - Contraction du zigomatique*]

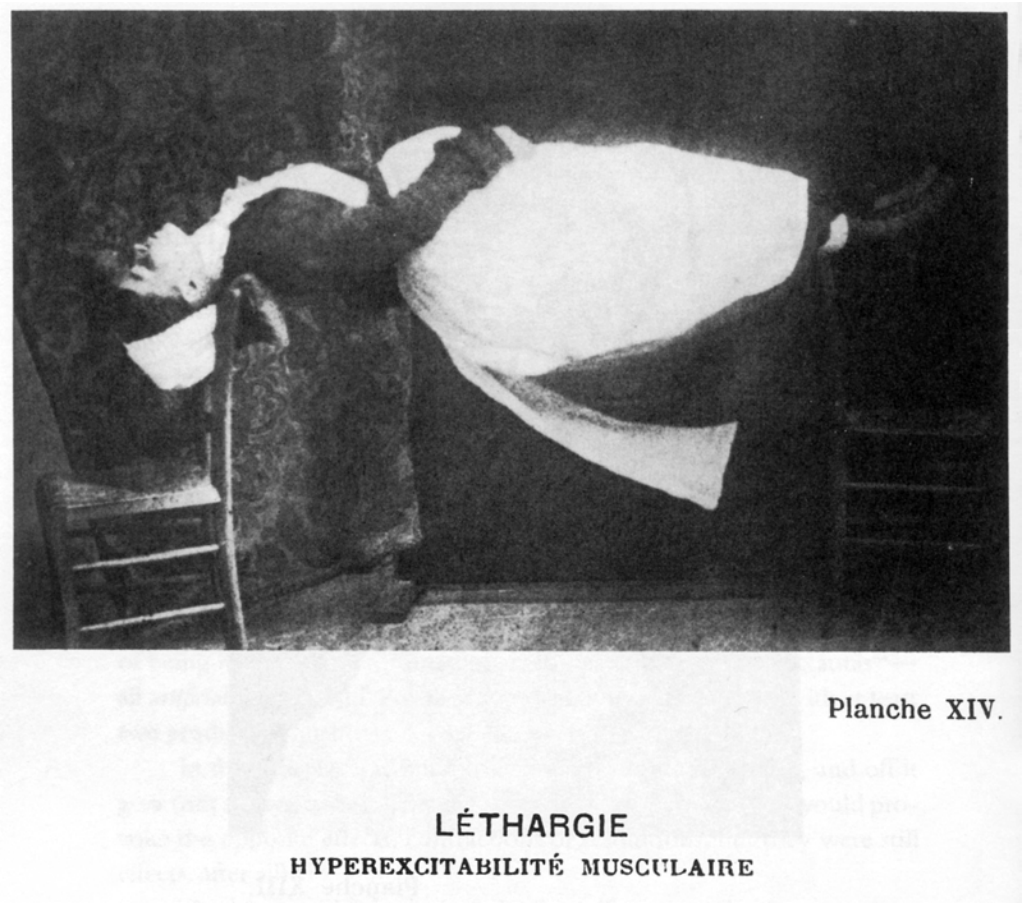
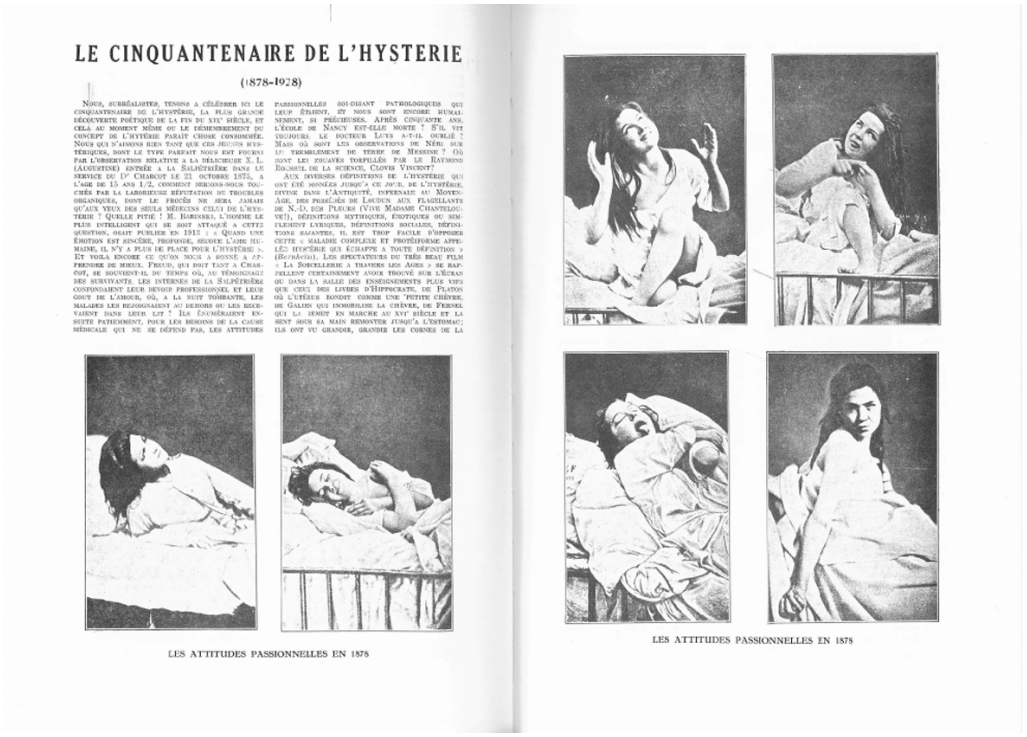


Fig. 66 — Ilustração do Vol. III da *Iconographie photographique de la Salpêtrière*, Paris, 1879-1880.

1880, com os seus novos métodos e os seus aparelhos de cronofotografia, estávamos já perante uma natureza diferente daquela que nos fala ao olho, para seguir a expressão de Benjamin (1931: 246). O aparato clínico em La Salpêtrière misturava a magia própria daquele que toca e revela com uma renúncia que entregava a função médica ao operador fotográfico, com a sua pretensa distância científica. A câmara substituía-se, como mediadora, ao médico, e era agora o seu o olhar que penetrava, tocava e revelava; o olhar cego da imaginação da objectiva e dos demais mecanismos ópticos postos ao serviço do teatro clínico de Charcot. Albert Londe acreditava que a placa fotográfica era a *verdadeira retina do cientista*, não pela sua aproximação ao olho mas justamente por nos dar mais do que o olho, *mostrando aquilo que este nunca poderia*



LE CINQUANTENAIRE DE L'HYSTERIE

(1878-1928)

Nous, surréalistes, tenons à célébrer ici le cinquantenaire de l'hystérie, la plus grande découverte poétique de la fin du XIXe siècle, et cela au moment même où le démembrement du concept de l'hystérie paraît chose condamnée. Nous qui n'aimons rien tant que ces jeunes hystériques, dont le type parfait nous est fourni par l'observation relative à la délicieuse X. L. (Augustine) entrée à la Salpêtrière dans le service du Dr Charcot le 21 octobre 1875, à l'âge de 15 ans 1/2, comment secouons-nous touchés par la lamentable réputation de troubles organiques, dont le procès ne sera jamais qu'aux yeux des seuls médecins celui de l'hystérie ? Quelle pitié ! M. Babinski, l'homme le plus intelligent qui se soit attaqué à cette question, osait publier en 1918 : « Quand une émotion est sincère, profonde, secoue l'âme humaine, il n'y a plus de place pour l'hystérie ». Et voilà encore ce qu'on nous a donné à apprendre de mieux. Freud, qui doit tant à Charcot, se souvient-il du temps où, au témoignage des survivants, les internes de la Salpêtrière confondaient leur devoir professionnel et leur goût de l'amour, où, à la nuit tombante, les malades les rejoignaient au dehors ou les recevaient dans leur lit ? Ils énumèrent ensuite patiemment, pour les besoins de la cause médicale qui ne se défend pas, les attitudes passionnelles soi-disant pathologiques qui leur étaient, et nous sont encore humainement, si précieuses. Après cinquante ans, l'école de Nancy est-elle morte ? S'il vit encore, le docteur Luys a-t-il oublié ? Mais où sont les observations de Néri sur le tremblement de terre de Messine ? Où sont les jongleries torpillées par le Raymond Enjolras de la science, Clovis Vincent?

Aux diverses définitions de l'hystérie qui ont été données jusqu'à ce jour, de l'hystérie, divine dans l'Antiquité, infernale au Moyen-Âge, des possédés de Loudun aux flagellants de N.-D. des Fleurs (Vive Madame Chantelouve!), définitions mythiques, érotiques ou semi-fluidiques lyriques, définitions sociales, définitions savantes, il est trop facile d'opposer cette « maladie complexe et protéiforme appelée hystérie qui échappe à toute définition » (*Bernheim*). Les spectateurs du très beau film « La Bouteillerie à travers les âges » se rappellent certainement avoir trouvé sur l'écran ou dans la salle des enseignements plus vifs que ceux des livres d'Hippocrate, de Platon où l'utérus bondit comme une "petite chèvre", de Galien qui immobilise la chèvre, de Fernel qui la remet en marche au XVIe siècle et la sent sous sa main remonter jusqu'à l'estomac; ils ont vu grandir, grandir les cornes de la

LES ATTITUDES PASSIONNELLES EN 1878

LES ATTITUDES PASSIONNELLES EN 1878

Fig. 67 — Louis Aragon e André Breton, "Le Cinquantenaire le l'hysterie (1878--1928)", *La Révolution Surrealiste*, 4: 11, 15 de Março de 1928, pp. 20-22 (reprodução parcial).

ver[187]. *A grande máquina óptica de La Salpétrière*[188] conjuga paradoxalmente duas ideias distintas da fotografia: como paradigma da transparência ocular e enquanto instrumento de uma revelação cega e insuspeitada pelo olho.

Não é pois de estranhar que Aragon e Breton, em 1928, no nº 11 de *La Révolution Surréaliste*, tenham celebrado o cinquentenário da histeria declarando-a "a maior descoberta poética do final do século XIX", fazendo acompanhar o seu texto de algumas das famosas imagens da Augustine retratada na *Iconographie photographique de La Salpêtrière* **[fig. 67]**. A atracção dos surrealistas pela máquina óptica posta em marcha por Charcot é em parte um sinal do difícil, e diríamos impossível, diálogo entre Breton e Freud[189]. A

187. Albert Londe, *La Photographie moderne: Traité pratique de la photographie et de ses applications à l'industrie et à la science*, 1896, citado por Didi-Huberman (1982: 32-33).

188. Para seguir a expressão de Didi-Huberman (1982: 10) e os nossos próprios argumentos sobre as máquinas.

189. Para uma abordagem breve aos trânsitos e aos bloqueios entre o surrealismo e a psicanálise, entre Breton, Bataille, Dali, Freud ou Lacan, ver o artigo "Loving Freud Madly: Surrealism between Hysterical and Paranoid Modernism", de Jean-Michel Rabaté (2002).

histeria celebrada por Breton e Aragon remete assim para um momento anterior à psicanálise, para Charcot e para uma alucinação que depende do regime estritamente ocular evidente nas imagens de Paul Régnard ou Albert Londe[190]. Repare-se que não se tratava apenas de um confronto entre o verbal e o visual mas também de uma oposição entre diferentes regimes oculares. Com efeito, a fotografia e o cinema, à semelhança de práticas híbridas e disruptivas como a colagem e a montagem, pareceram a muitos surrealistas a melhor alternativa para a afirmação de uma visualidade especificamente surrealista. Por outro lado, ao menos inicialmente, haveria no surrealismo uma tentativa de restaurar uma mítica e romântica *inocência do olho*[191], para seguir de perto a expressão de Breton. E a fotografia, libertada dos princípios da janela renascentista e do modelo da *camera obscura*, pôde, pelo menos em parte, corporizar esse olho inocente e automático. Porém, se seguirmos as mais explícitas posições anti-retinianas de Bataille, em especial com a sua noção do *informe* — categoria que pode sem dificuldade incluir as manchas e as nuvens que tratámos antes como sinais de uma cegueira da imaginação —, talvez encontremos no uso experimental, por parte dos surrealistas, de um *medium* como a fotografia, um desafio total aos regimes oculares em vigor desde o Renascimento; já não simplesmente o retorno ao *olho inocente* mas a afirmação de um *olho cego* e de uma imaginação absoluta e abandonada. E isto é válido não apenas quando entram em jogo certas modalidades de manipulação, montagem e colagem mas também sempre que a imagem se apresenta *tal como é*, sem qualquer aparente transformação situada para lá da natureza da objectiva — como nas *Sculptures involuntaires* (1933), de Brassaï **[fig. 68]**, — talvez porque nesses momentos a câmara se limita a tornar visível "a escrita automática do mundo: a constante, ininterrupta produção de signos"[192]. Todavia, como cedo adivinhou Benjamin (1931),

190. E que é também, pelo modo como o nascimento da psiquiatria se liga ao reconhecimento da convulsão como libertação involuntária dos automatismos, um recuo até aos modelos neurológicos da doença mental, à convulsão como protótipo da própria loucura (sobre esta origem da psiquiatria ver Foucault, 1999: 205ss). Como expressão directa de uma ligação à histeria que se detecta sobretudo numa primeira fase do surrealismo, não esqueçamos também a frase, de certa maneira misteriosa, com que Breton termina o seu *Nadja* (1928): "La beauté sera CONVULSIVE ou ne sera pas."

191. Sobre esta questão ver também Martin Jay (1993: 243-244).

192. Acompanhamos aqui Rosalind Krauss no seu texto "Photography in the Service of Surrealism", in *L'Amour fou - Photography and Surrealism* (Krauss e Livingstone, eds, 1985; p. 35 para esta citação); ver também Martin Jay (1993: 250ss).

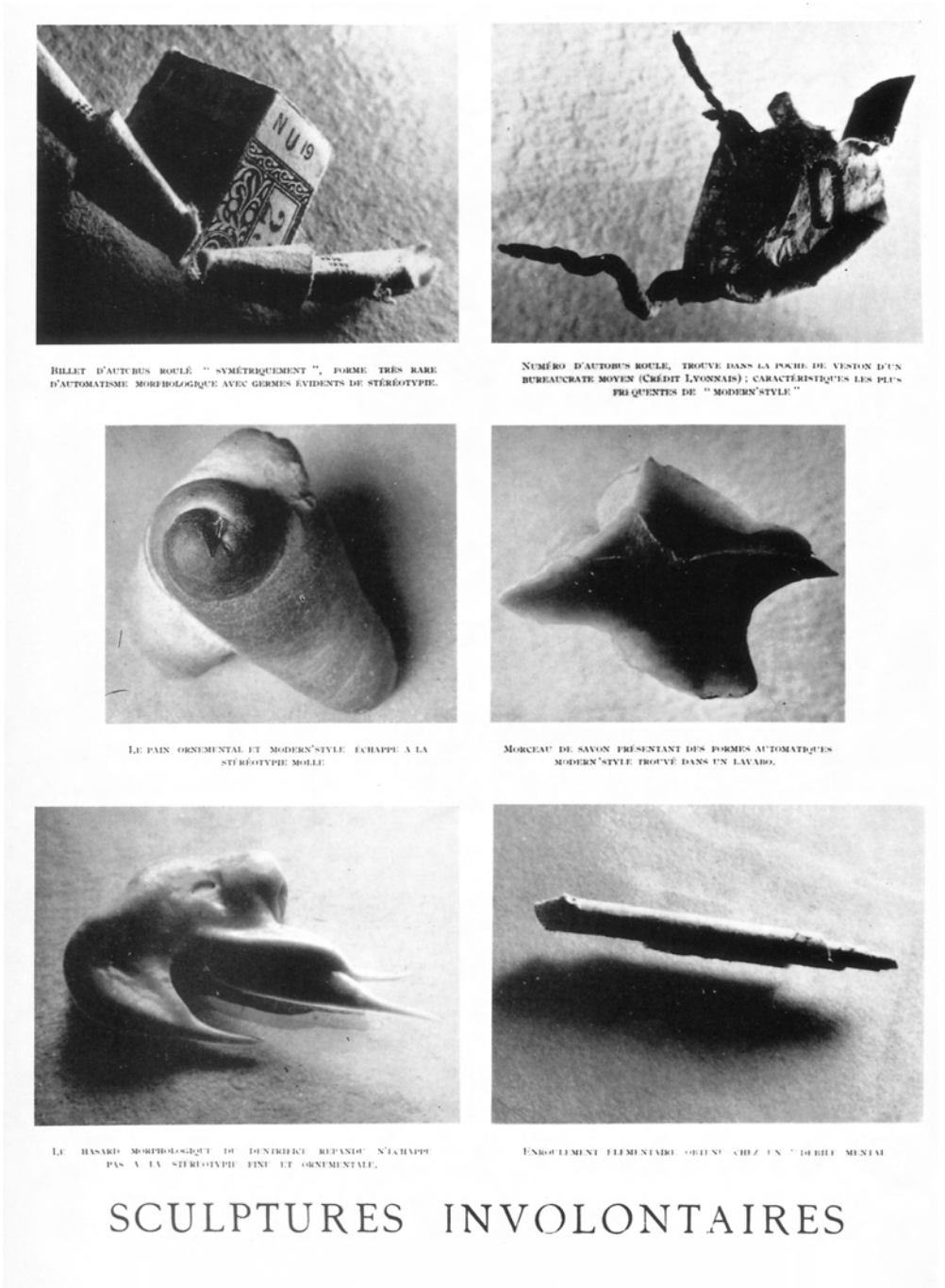


Fig. 68 — Brassaï (com Salvador Dalí), *Sculptures involuntaires*, *Minotaure*, 3-4, Paris, 1933.

tratava-se na fotografia surrealista de construir imagens artificiais e, até certo ponto, distantes da realidade, imagens que diríamos não serem apenas como as manchas na parede ou as nuvens, mas coisas que se movimentam pelo seu próprio pé em ainda maior autonomia[193].

A ideia de Adorno de que *para conceptualizar o surrealismo devemos recuar não até à psicologia mas até às suas técnicas artísticas* (1956: 87) é por sua vez fundamental para compreendermos o modo como o surrealismo se realiza muito para lá de uma mera ilustração distorcida das teorias da psicanálise. Durante muito tempo foi dada grande importância a essa visão mais ilustrativa, o que quase comprometeu o estudo sobre o papel das técnicas surrealistas e do lugar central que entre elas tomou a montagem, por exemplo, ou a atracção pelos autómatos, esses sujeitos híbridos que se posicionam entre o desejo de racionalização e a expressão, por vezes traumática, do irracional[194]. Pelas mesmas razões, só mais recentemente se recuperou a evidência do lugar da fotografia e sobretudo do cinema nas práticas surrealistas. Lembramos essas práticas porque a referência ordenadora de Breton conduziu invariavelmente as análises do surrealismo para a redutora linha programática criticada por Adorno. Resta-nos então devolver a dinâmica surrealista ao lugar das suas práticas, e, principalmente, ao carácter obsoleto que delas emana[195]. É, afinal, através da afirmação de Adorno que poderemos compreender o papel e a interpenetração

193. Única forma de ultrapassarmos o paradoxo presente no surrealismo, o qual decorre do facto de que todas as tentativas para derrotar a imagem (através da escrita automática e de outras técnicas) acabaram elas próprias por se converter em imagem.

194. Sobre esta questão e a ideia de que no surrealismo a máquina emerge frequentemente como um duplo estranho, ameaçador e irracional, confirmando directamente a associação sugerida por Freud (1919) entre, por um lado, as impressões provocadas por todos os processos automáticos — mecânicos, portanto — que se encontram ocultos sob os princípios habituais do que é animado e, por outro, a noção do *unheimlich*, ver Hal Foster (1993: 128ss). Na verdade, se para o *taylorismo* um dos objectivos era a eliminação de todos os gestos indesejados, de todo o acaso e desse acidente que ameaçaria um arranjo científico das condições e do produto final do trabalho, terão sido justamente essas fontes indesejadas de erro, *esses elementos desprezados do acaso e do acidente* que acabaram por ser abraçados pelo surrealismo: "On this view rationalization not only does not eliminate chance, accident, and error; in some sense it *produces* them. It is around this dialectic point that the surrealist satire of the mechanical-commodified turns" (Foster, *idem*: 151). Neste ponto, percebe-se como a ideia de que o jogo do acaso, com todas as suas alucinações produtivas, possa estar já inscrito na própria natureza das máquinas (das coisas).

195. Não falamos daquele obsoleto que depende da simbólica do inconsciente mas antes daqueloutro que nos faz recuar até um mundo perdido, porventura estranho e ameaçador, e onde se encontra, inevitavelmente, uma pulsão de morte que tem o poder de devolver as coisas ao mundo, argumento em que acompanhamos uma vez mais Adorno na sua discussão da obsolescência no surrealismo (1956: 89).

da plasticidade, da imaginação e da experimentação para uma outra análise do surrealismo: *são as técnicas do surrealismo que nos permitem conceptualizá-lo e chegar ao inconsciente, e não a psicologia ou a sua interpretação.* Assim se recorda a existência de um inconsciente estético que foi capaz de antecipar o inconsciente da psicanálise[196], como de algum modo se observa nas imagens de *La Salpêtrière*, as mesmas que Didi-Huberman se viu tentado a considerar, face a essa invenção da histeria protagonizada por Charcot, como um capítulo mais da história da arte (1982: 4).



Fig. 69 — Anónimo, radiógrafo portátil, 1912 [?].

Benjamin afirmou que só conhecemos o "inconsciente óptico através da fotografia, tal como conhecemos o inconsciente pulsional através da psicanálise" (1931) — frase que para Freud seria talvez incompreensível[197] —, ao que devemos acrescentar que, em La Salpêtrière, só pudemos conhecer o inconsciente pulsional através do inconsciente óptico. Não será preciso ir tão longe ao ponto de lembrar as fotografias por intermédio das quais Hippolyte Baraduc[198], Jules-Bernard Luys[199], Louis Darget[200] e muitos outros, pelos mesmos anos, experimentaram vezes sem conta captar os eflúvios da mente e outras entidades incorpóreas[201], para se perceber a capacidade *sobrenatural*

196. Ver uma vez mais *L'Inconscient esthétique* (2001), de Jacques Rancière.

197. Ver Rosalind Krauss (1993: 179).

198. Hippolyte Baraduc (1850-1909) estudou com Charcot e exerceu em La Salpêtrière com especial foco nas desordens nervosas e no uso da electroterapia. Ter-se-á interessado pelos fenómenos do oculto no início da década de 1890 e nunca mais abandonou as suas tentativas de fotografar o invisível (ver o catálogo *The Perfect Medium: Photography and the Occult*, Apraxine, *et al*., 2005: 126).

199. Jules-Bernard Luys (1828-1897), conhecido neurologista, que exerceu primeiro em La Salpêtrière e depois em La Charité, interessou-se pela hipnose por influência de Charcot e mais tarde, no final da vida, veio a envolver-se também no mundo da fotografia do oculto (*The Perfect Medium*: 127)

200. Militar de carreira, Louis Darget (1847-1923) envolveu-se a partir da década de 1890 em variadas experiências que juntavam a fotografia aos seus interesses pelo oculto.

201. Para uma leitura mais atenta do papel do aparato fotográfico em La Salpêtrière, incluindo os seus desvios para os territórios mais escorregadios do hipnotismo, da telepatia e do oculto — que a nova ciência médica da psicanálise foi procurando expurgar — ver também Didi-Huberman (1982). Não devemos entretanto esquecer a longa tradição — nunca verdadeiramente renegada por Freud,

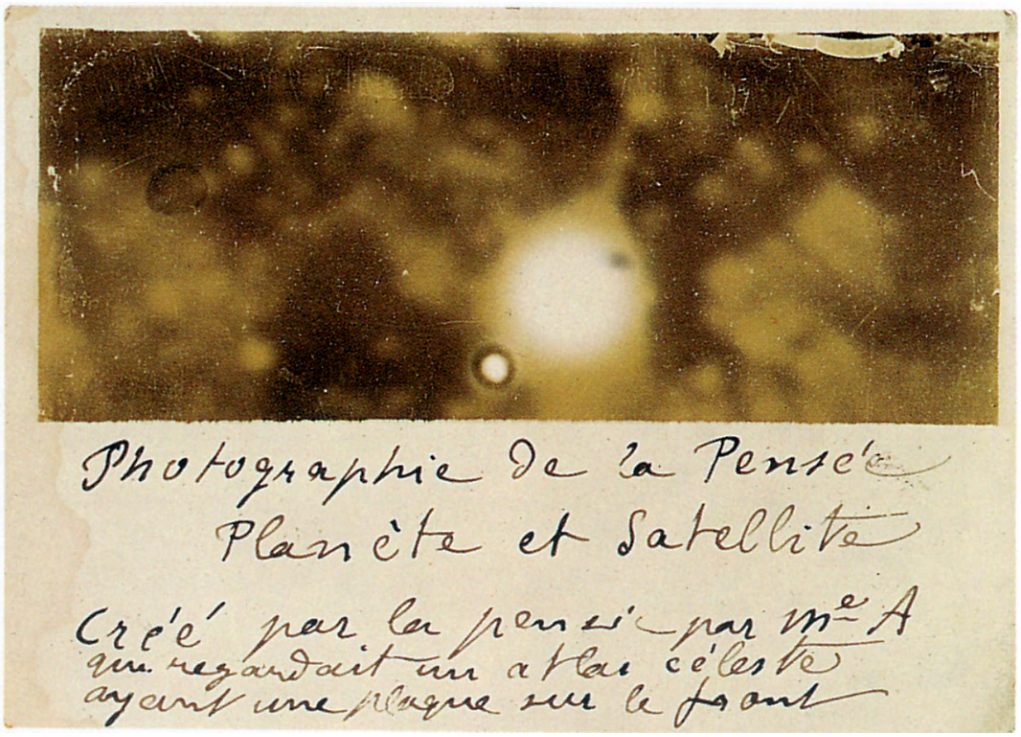


Fig. 70 — Louis Darget, *Photographie de la Pensée. Planète et Satellite*, 16 de Maio de 1897, Gelatina de prata, 6.4x9.1 cm [*Fotografia do Pensamento. Planeta e Satélite. Criada pelo pensamento pela Srº A. enquanto olhava para um atlas celeste tendo uma placa sobre a testa*].

das máquinas ópticas **[figs. 69 e 70]**. Aliás, o modo como a fotografia (e logo depois o cinema) nos pôde revelar o infinitamente pequeno e o infinitamente distante, assim como muitas outras coisas ocultas e surpreendentes, por vezes *fabricadas* pelo próprio dispositivo, associa as tecnologias de captação e registo da imagem — e também do som — à revelação de um inconsciente das coisas, ou, pelo menos, daquilo que o olho só pode ver cegamente. Assim como muitas vezes é preciso esquecermo-nos das coisas para nos podermos lembrar delas, há momentos em que temos de fechar os olhos para as podermos ver.

a não ser por razões tácticas ligadas à afirmação científica das suas teorias — que liga retrospectivamente a psicanálise a Mesmer, ao hipnotismo e mesmo à telepatia e à parapsicologia em geral (ver Roudinesco e Plon, *Dicionário da Psicanálise,* 1997: 738-741; ver também "Neurogamies: De la relation entre mesmérisme, hypnose et psychanalyse", de Heinz Schott, 1989; ver, finalmente, os textos de Freud reunidos em *Studies in Parapsychology*, Philip Rieff, ed., 1963). Como o próprio Freud não deixou de lembrar, o seu abandono da hipnose como técnica terapêutica serviu apenas para redescobrir depois a sugestão sob a forma da transferência [*übertragung*] tal como esta é definida nas técnicas da psicanálise (Schott: 153).

Julgamos acertado, por essa razão, ver aí a expressão de uma certa metafísica da técnica, exibindo-se em diferentes modalidades através da libertação das suas energias próprias, num entendimento que é tão velho quanto a presença do espelho como instrumento de adivinhação e entidade produtora. E, na verdade, real e imaginário não são fáceis de distinguir porque um e outro são antes "como duas partes que se podem justapor ou sobrepor de uma mesma trajectória, duas faces que não param de se trocar, espelho móvel"; isto é, não é fácil distingui-los porque, "no limite, a imaginação é uma imagem virtual que se junta ao objecto real, e inversamente, para constituir um cristal de inconsciente" (Deleuze, CC: 89).

Atingimos assim o ponto em que se voltam a juntar as máquinas, as tais máquinas que produzem e fazem produzir, e olho que imagina e é potência da imaginação. Este é pois o momento em que se descobre uma vez mais essa *imaginação cega que possibilita toda uma arte de ver*, uma imaginação cega que é também, como devemos recordar, sinal da ligação ancestral entre as máquinas e a indeterminação, entre o artifício e o acaso.

Em suma, o que aqui quisemos sublinhar foi o princípio produtivo a que temos vindo a chamar *inconsciente tecnológico*, princípio esse que é tantas vezes utilizado como motor da indeterminação na prática artística, como pudemos verificar em mais do que um dos casos analisados ao longo deste estudo. Tal princípio tem origem numa síntese entre, por um lado, a ideia da incorporação das falhas, dos lapsos e dos acidentes nos sistemas tecnológicos, algo a que poderíamos chamar o seu reverso, e, por outro, a exploração de tudo quanto, através dessa sua face escondida, estes sistemas nos podem dar a *ver*. É na surpresa da cegueira operativa da tecnologia — os tais momentos em que perdemos o controlo dos acontecimentos, em que a máquina se torna *histérica* — que a capacidade produtora do aparato revela a presença de um inconsciente tecnológico, circunstância que nos ultrapassa e é inerente aos materiais e aos processos, excedendo igualmente o próprio meio que lhe dá corpo. Trata-se de um uso abstracto do meio em que a cegueira operativa depende também da capacidade de o deixar hesitar, balbuciar e, sobretudo, errar. Porque "o uso abstracto de um meio não se verifica quando ele próprio se torna a mensagem,

mas sim quando este começa a balbuciar «e...e...e» antes da mensagem e da transmissão" (Rajchman 1994: 80). Daqui poderia surgir, como acontece face a outros inconscientes, uma angústia do *quem fala?*, uma angústia que nos levasse a perguntar o porquê dessa linguagem abstracta anterior à linguagem e que se forma mesmo antes do seu aparecimento à superfície[202]. *Quem fala, quem gagueja, quem hesita afinal?* Na realidade, uma angústia do *quem fala?* tem o seu lugar também nos processos inconscientes da arte. Conhecemo-la bem em todos os resultados que parecem ter saído fora da nossa vontade, e que atribuímos as mais das vezes ao génio ou ao acaso. Mas conhecemo-la também nessa mecânica silenciosa das operações maquínicas em que nos perguntamos amiúde *quem fala?*, quem fala através da máquina e das suas operações? Também aqui temos um génio, o génio[203] da máquina ao qual prestamos o devido tributo e a quem nos devemos abandonar, de acordo com os ditames do jogo e do acaso.

Tudo isto nos ensina como é importante escapar à dialéctica negativa ainda presente na noção de inconsciente, pelo menos se entendida através das analogias de Freud — dos aparelhos ópticos à máquina fotográfica, do negativo fotográfico ao *bloco mágico* —, algo que só poderá acontecer através da inversão do platonismo latente nas oposições consciente/inconsciente, positivo/negativo, luz/sombra, real/simulacro ou activo/passivo. Como vimos, uma leitura alargada da analogia do *bloco mágico* permite-nos essa inversão, ao incorporar as falhas, imprecisões, surpresas e indeterminações como partes da sua natureza e funcionamento, como sinais da potência criadora desses sistemas e não apenas como sintomas de algo que se encontra oculto como coisa estática; aceitando, em suma, a plasticidade das coisas e a conjugação contraditória da acção e da passividade.

É com essa imagem de um*a máquina que produz e faz produzir*, na figura do *bloco mágico,* entretanto transformado em coisa produtiva, que iremos

202. Como lembra Henri Atlan, "assim que o inconsciente se revela, ele fala uma certa linguagem. […] «Falar» é então sinónimo de «emergir à consciência»" (1979: 149).
203. Numa apropriação do sentido clássico do *Genius*, como coisa que implica vivermos na intimidade com algo que nos é estranho e que nos mantém assim em contacto permanenente com uma zona de não conhecimento (cf. Agamben, 2005a: 9-23).

concluir, na tentativa de reforçar tudo quanto temos afirmado sobre a ligação entre o carácter imprevisível das máquinas e as particularidades experimentais da apropriação do inconsciente tecnológico pela arte.

Mesmo correndo o risco de nos repetirmos, este é também o momento de lembrar que a única forma de garantir ao inconsciente tecnológico o seu lugar como entidade produtiva e produtora, com todos os seus atritos e *histerias*, é através da recusa da ideia de abstracção como procura de qualquer pureza redutora e auto-silenciadora. Aliás, a arte poderá servir como mediadora de um potencial conflito com a máquina, rebatendo sobre um plano o inconsciente tecnológico, fazendo-o sair da caverna platónica ou das profundezas que nos ultrapassam e para as quais remetemos tudo aquilo que não compreendemos[204]. Os artistas — que se habituaram a lidar com as imperfeições, as falhas e os acidentes tecnológicos — ensinam-nos a conviver com as máquinas, ultrapassando as vexações que elas nos impõem quotidianamente. Não com a intenção de trazer à superfície qualquer sentido oculto ou de iluminar o que está obscurecido mas tão-só de aceitar essa convivência como parte dos processos da arte, reconhecendo que trabalhamos *com* as máquinas, em todo o seu esplendor, surpresa e indeterminação. Desviando alguns dos princípios do inconsciente maquínico, mas não esquecendo que *toda a ideia de princípio deve ser mantida como suspeita*, podemos pois considerar que, face aos mecanismos da experimentação plástica — maquínicos por natureza —, há seis pressupostos básicos a considerar:

i) não devemos impedir ou controlar, devemos deixar funcionar;

ii) o artista não é verdadeiramente o intérprete ou o xamã do inconsciente tecnológico que é próprio dos media da arte;

iii) esse inconsciente tem vida própria e trabalha, quando no seu melhor, com o artista, e não para o artista;

iv) esse inconsciente não é coisa que se observe à distância;

v) esse inconsciente não é neutro, estático ou cristalizado;

vi) as coisas importantes acontecem sempre de forma surpreendente, nunca onde as esperamos.[205]

204. Será a "potência do fantasma" ou, para dizê-lo diferentemente, a libertação dionisíaca da máquina (ver "Appendices" em *La Logique du Sens*, de Gilles Deleuze, LS: 292-324).

205. Estes seis pontos que acabámos de propor foram destilados livremente a partir de Félix

A arte faz-se pois das suas *máquinas*, com todos os seus ruídos, as suas falhas e os seus humores. É a autonomia plástica dessas *máquinas* que define a experimentação estética, é a cegueira operativa inerente a tais processos — mesmo quando mascarada por uma ideia de controlo rigoroso — que faz com que *as coisas importantes aconteçam sempre de forma surpreendente, nunca onde as esperamos*.

O que a arte nos traz quando se abandona às especificidades da manipulação dos seus *media* — como novidade ou obsolescência, tanto faz para o argumento — é a capacidade de intuir a força e a existência de um inconsciente que se esconde nas suas coisas, um inconsciente que só os seus processos experimentais, de acordo com as regras do jogo quase-ideal, conseguem revelar. Os dispositivos *mágicos* contemporâneos serão pois todos aqueles que se vierem a mostrar capazes de nos recordar aquilo que aprendemos, com a ajuda da psicanálise, da arte e da tecnologia, sobre o carácter indeterminado das *máquinas* e a imprevisibilidade do inconsciente. Não dos inconscientes que nos transcendem, psíquicos ou tecnológicos, mas desse outro inconsciente que connosco coabita e que, apesar do seu carácter estranho, ameaçador e indeterminado, nos é confortavelmente familiar.

Guattari e da sua enumeração *de algumas regras simples para a direcção da análise do inconsciente maquínico*: 1 – «*Não impedir». Noutras palavras, não acrescentar ou retirar. Ficar, justamente, na adjacência da mudança em curso e extinguir-se logo que possível.* 2 -«*Quando acontece alguma coisa, isso prova que acontece alguma coisa*», isto para contrariar o princípio da psicanálise que dirá «*quando não acontece nada, isso prova que acontece, na realidade, alguma coisa no inconsciente*» — o despertar do inconsciente faz-se por si próprio, não precisa de intérpretes... 3 - *A melhor posição para se ouvir o inconsciente não consiste necessariamente em ficar sentado atrás de um divã.* 4 - «*O inconsciente compromete aqueles que dele se aproximam*», ou seja, não há neutralidade possível. 5 - «*As coisas importantes nunca acontecem onde nós as esperamos*» ou, dito de outro modo, «*a porta de entrada não coincide com a porta de saída*». 6 – Devemos distinguir os *transfers* por ressonância subjectiva dos *transfers* maquínicos. 7 - «*Nunca nada é adquirido».* 8. «*Toda a ideia de princípio deve ser mantida como suspeita*» (*O inconsciente maquínico: ensaios de esquizo-análise* (*L'Inconscient machinique: Essaies de shizo-analyse*, 1979: pp. 188-191, resumo adaptado da tradução brasileira consultada para este trabalho).

Conclusão

Comecemos esta conclusão recorrendo a dois lugares-comuns, sem quaisquer receios.

O primeiro é aquele que nos diz que no momento de terminar um estudo como este existe já, inevitavelmente, um efeito deceptivo que tem origem no desencontro entre as nossas expectativas iniciais e aquelas que com o decurso do trabalho se foram depois ajustando. Na verdade, é o próprio processo de investigação que altera a natureza e o alcance daquilo que se vai produzindo. Iniciado agora, este trabalho seria necessariamente outro. Impõe-se por isso concluir não apenas com base naquilo que ficou expresso mas também no que poderia ter sido dito e que por qualquer razão não o foi.

Por sua vez, o segundo lugar-comum respeita à ideia de que existe uma certa retórica no princípio estabelecido que faz coincidir o culminar de uma dissertação com a apresentação, tantas vezes como rememoração, das suas conclusões. Ora, não por acaso decidimos chamar a este último capítulo apenas *conclusão*, no singular, reforçando a ideia de que não se trata de apresentar as *conclusões* deste estudo mas somente de o concluir, de o rematar. Para sermos exactos, o modo como este trabalho se estruturou — da análise das particularidades do jogo quase-ideal à revelação das surpresas do inconsciente tecnológico — conduziu a que as suas conclusões fossem surgindo, capítulo a capítulo, como parte da própria argumentação. Agora isso não significa que, aqui chegados, não seja necessário apresentar uma síntese final, redesenhando até algumas ligações que possam ter ficado menos claras.

O entendimento da presença do acaso nas artes oscilou ao longo desta dissertação entre duas perspectivas distintas. De um lado, o acaso e a indeterminação como princípios inerentes à arte, como parte da sua ontologia e da sua, até certo ponto, transcendência; do outro, o acaso e a indeterminação como mecanismos que decorrem do *fazer-pensar* da arte, isto é, que são indissociáveis dos processos e da operatividade específica da prática artística. Parecendo em muitos momentos a investigação inclinar-se decisivamente para esta segunda perspectiva, nunca a ideia de um acaso *ontológico* se perdeu de vista. Continuamos assim a sustentar aquilo que escrevemos no primeiro capítulo recorrendo à noção de jogo quase-ideal[1]: ainda que o acaso nas artes plásticas só possa ser pensado a partir de uma experimentação directa com as coisas do mundo, ainda que a arte não seja, em absoluto, um jogo ideal porque tem de lidar com as impurezas da sua prática, há nesse jogo da arte consigo própria qualquer coisa de ontológico, no sentido em que só uma arte capaz de afirmar a sua potência de fantasma e o seu carácter problemático poderá sobreviver como *coisa que se faz do seu próprio fazer*. Foi esta ideia que nos levou, na mesma altura, a subscrever, secundando em parte Jean-Luc Nancy, uma condição singular plural como defesa da arte contra os perigos da sua autonomia ou os excessos da sua soberania[2].

Em suma, a arte sabe afirmar o acaso e recusar a segurança de um jogo feito de regras e essa é uma marca da sua ontologia. No entanto, a ideia de que a arte é metamorfose não programada e não programável — oferecendo-nos a estabilidade (repetição) onde esperaríamos a variedade (diferença) e dando-nos a variedade (diferença) onde esperaríamos a estabilidade (repetição) — é inseparável de um acaso que pouco tem de absoluto. O acaso da arte é operativo por natureza e essa foi talvez a nossa primeira conclusão relevante ou, pelo menos, aquela a que tivemos então de chegar antes de podermos prosseguir.

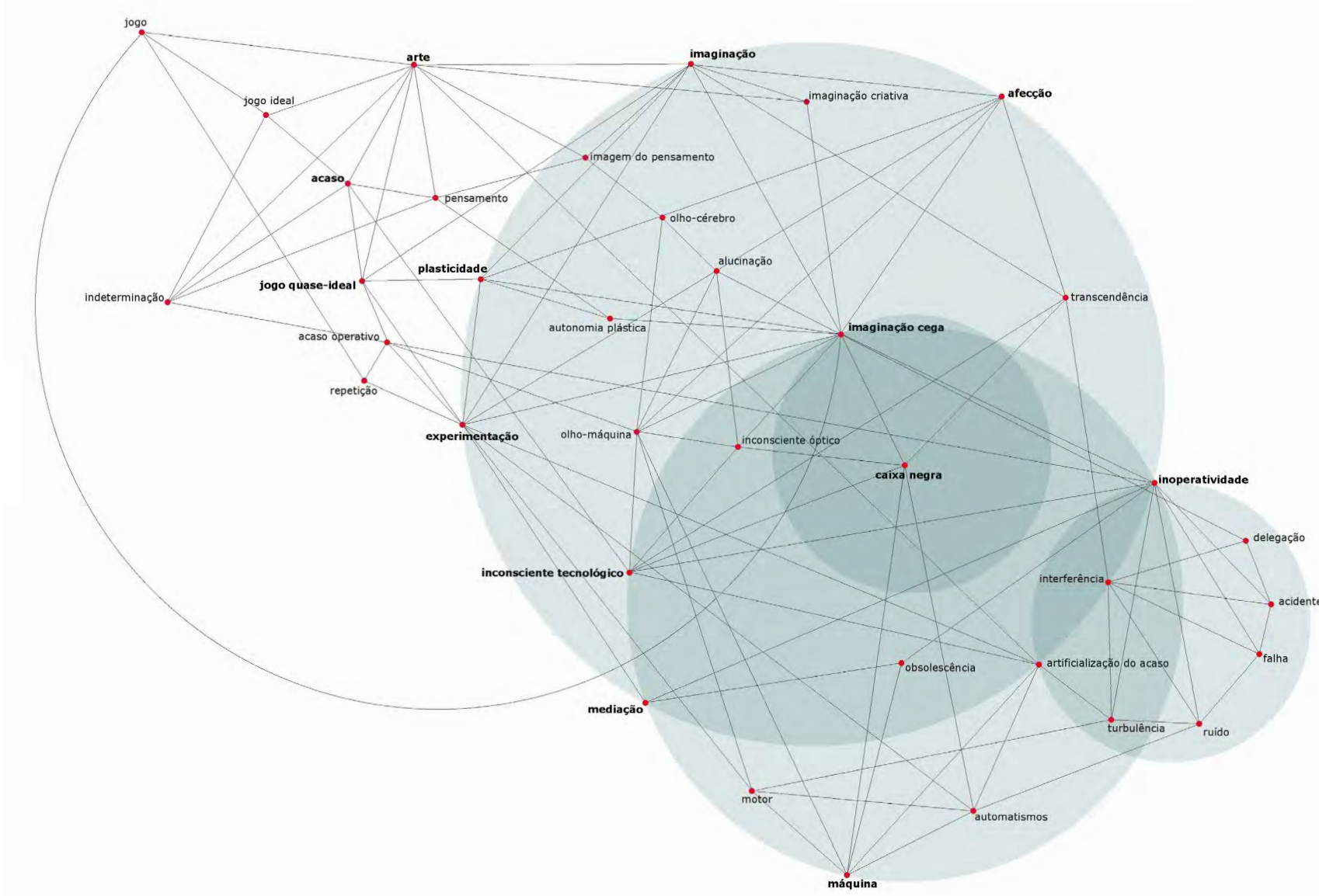
Por razões metodológicas, mas também em resultado da necessidade que existiu de começar por um olhar transversal sobre a presença do acaso

1. Noção essa que surgiu de uma releitura do conceito de *jogo ideal* em Deleuze.
2. Ver sobretudo 2.1.2.

na arte, foi este estudo dividido em duas partes distintas — (I) "Arte, acaso, indeterminação, contingência e deriva" e (II) "O inconsciente tecnológico e a (in)operatividade dos *media*". Será agora essa divisão que nos irá ajudar a concluí-lo.

Na primeira parte tratou-se pois de discutir as implicações operativas da presença do acaso para a prática artística, o que nos levou a colocar o problema da experimentação estética a partir da noção de jogo quase-ideal. Vimos como a experimentação da arte se institui como mapeamento do próprio mundo: *fazer a arte pensando o mundo no mundo*[3], experimentar nas coisas, com as coisas. Assinalámos depois como a presença do acaso nas artes plásticas assenta nessa contaminação por tudo aquilo de que estas se alimentam: são as impurezas, as falhas, os ruídos, os acidentes e as imprevisibilidades — como elementos plásticos que definem o tornar-se sujeito dos materiais de que a arte também se faz — que orientam a cegueira operativa, a *imaginação cega* dessas artes. A arte é apenas um jogo quase-ideal porque tem de lidar com as impurezas da sua prática. Na arte, e muito particularmente nessas artes que nos habituámos a designar como plásticas, não há lugar para um jogo absoluto e, por isso, a presença do acaso na prática artística só pode ser encarada tendo em conta o carácter inapelável da sua (in)operatividade[4]. O modelo da arte é o de uma experimentação em que um lance absoluto pode ser pensado mas nunca executado na sua pureza ideal. É por estes motivos que os comportamentos maquínicos e automáticos são tão importantes para a arte. Trata-se de encontrar um *acontecimento* único e inapelável por intermédio de uma longa e repetitiva série de lances, trata-se de encontrar a irregularidade e a surpresa no seio da regularidade e da monotonia. Estas ideias permitiram-nos defender e verificar, entre os vários casos de estudo assinalados, como os automatismos, quando em íntima conexão com a auto-organização, contrariam a habitual associação daquilo que é automático a um determinismo de cariz mecânico e rigoroso. Por outras palavras, a longa tradição da presença de um acaso operativo nas artes confirma que os comportamentos automáticos estão próximos da espontaneidade

3. Como indicámos a partir de Deleuze e Guattari (MP: 19-22).
4. Termo que nos surgiu através de Agamben e da sua *inoperosità* (veja-se a discussão desta questão em 4.5.).


jogo
arte
imaginação
jogo ideal
imaginação criativa
afecção
imagem do pensamento
acaso
pensamento
olho-cérebro
alucinação
plasticidade
jogo quase-ideal
indeterminação
transcendência
autonomia plástica
imaginação cega
acaso operativo
repetição
experimentação
olho-máquina
inconsciente óptico
caixa negra
inoperatividade
delegação
inconsciente tecnológico
interferência
acidente
falha
obsolescência
artificialização do acaso
mediação
turbulência
ruído
motor
automatismos
máquina

automática do *automaton*, no sentido clássico do termo[5]. Afinal, como descobrimos com Lacan, "aquilo que se repete, é [...] sempre qualquer coisa que se produz [...] *como que ao acaso*"[6], e é por isso que só a diversidade radical da repetição se poderá instituir como verdadeiro segredo e sentido lúdico, em especial desse jogo quase-ideal que caracteriza a experimentação estética.

A definição do acaso da arte como operativo — ainda que muitas vezes paradoxalmente fabricado ou provocado — conduziu os nossos passos daí para a frente. Foi essa definição — na perspectiva de uma estreita articulação entre a arte e a técnica — que nos levou do triângulo formado pela plasticidade, a experimentação e a imaginação até chegarmos à conclusão de que a existir um aspecto distintivo da presença do acaso na prática artística contemporânea este só poderá resultar do encontro entre uma imaginação que é cega e de um inconsciente que se esconde nas coisas tecnológicas. Inserimos, de resto, no final do 2º capítulo um diagrama — apelidado na altura de constelação-problema — que nos oferece uma imagem topológica bastante completa dos problemas tratados até esse momento (e que viriam no capítulo seguinte a encontrar a sua verificação entre os vários casos analisados). Queremos agora recuperar esse diagrama para o completar justamente com base no que depois, na segunda parte, permitiu focar com mais precisão o nosso objecto de estudo.

Com efeito, esta nova constelação-problema **[ver esquema]** começa a desenvolver-se a partir das pistas lançadas, como fundamentos da argumentação, na primeira metade deste trabalho. Como se percebe pelo peso visual que adquirem neste diagrama os novos focos de análise — e as respectivas ligações e sobreposições — há um aparente *descentramento* do problema em direcção às áreas onde se articulam de modo próximo a imaginação cega, o inconsciente tecnológico, a noção de interferência, a inoperatividade, a obsolescência ou o princípio da caixa negra. Ou seja, se na primeira parte se definiu a arte como jogo quase-ideal — com base na conjugação entre a plasticidade, a experimentação e uma imaginação que dissemos ser cega[7] — ou o seu acaso como operativo, na segunda parte, por seu lado, assinalou-se a força produtiva que se liberta da obsolescência e da inoperatividade dos *media* quando entendidas

5. De acordo com Aristóteles e com a tradução de *automaton* como "espontaneidade" (ver 1.4.).
6. Ver Lacan (1973: 65); ver 1.4.
7. Para esta articulação entre a plasticidade, a experimentação e a imaginação ver o 2º capítulo.

como instrumentos de revelação de um inconsciente tecnológico que alimenta a imaginação cega da arte, que alimenta portanto o seu desejo de perda de controlo.

Com o avançar da escrita, sobretudo após a entrada na segunda parte, parecia confirmar-se um desvio progressivo em relação aos problemas que primeiro se apresentaram na perspectiva de uma aproximação entre o jogo e o acaso na experimentação plástica de algumas artes. Na verdade, nunca esses problemas deixaram de estar no centro da nossa discussão, ainda que deslocados, desfocados ou escondidos por uma série de outras questões que se vieram intrometer, como complemento, pelo meio. Foram essas questões que ajudaram a constituir a *nebulosa* que o diagrama dá claramente a ver e que se foi adensando com o decorrer da investigação.

Tal *descentramento* — visual, topológico, operativo — em direcção a um foco de análise mais preciso resulta por isso de uma particularização dos problemas que foram inicialmente colocados em toda a sua generalidade. De alguma maneira, a *nebulosa* que se forma nas novas áreas da constelação, engolindo por vezes alguns dos pontos do diagrama inicial, é a consequência directa da atenção que quisemos dedicar, como cedo anunciámos, aos aspectos distintivos dos mecanismos de indeterminação na arte contemporânea. Como resposta à nossa interrogação inicial diremos assim que essa marca distintiva se encontra no facto de a tecnologia ser, ou poder ser, o terreno do impensado, do aleatório e do inesperado, constituindo-se como elo de ligação entre a experimentação, a plasticidade e a imaginação cega de que se faz a arte. É portanto a atenção — aditiva ou subtractiva, fascinada ou *desfascinada* — dispensada pela arte à mediação tecnológica e às suas mecânicas específicas de indeterminação aquilo que define, em termos operativos, um dos mais importantes e diferenciadores elementos da presença do acaso na prática artística actual.

Encontrar-se-ão decerto outras genealogias que se continuam a manter válidas e activas mas, enquanto aspecto distintivo dessa atracção pelo indeterminado, é a via aberta pela autonomia produtiva do inconsciente tecnológico[8] — o impensado das coisas que se revela sempre que estas começam a gaguejar em consequência dos gestos experimentais da arte — aquela que mais

8. Questão tratada com mais cuidado no 5º e último capítulo.

intensamente tem sido explorada pela arte, não apenas em décadas recentes mas, até certo ponto, desde que se estabeleceram as bases modernas da mediação e se foram depois progressivamente redescobrindo os ensinamentos da *techné.*

Isto não significa, no entanto, que tudo aquilo que identificámos na breve genealogia ensaiada no 3º capítulo como origem (e ontologia) de uma presença do acaso nas artes plásticas — de Leonardo a Cozens ou de Strindberg a Duchamp — não continue a ser produtivamente explorado por muitos artistas contemporâneos. Afinal de contas, o acaso nas artes plásticas sempre teve uma origem maquínica e automática. Há mesmo um abecedário específico dessas práticas que ainda hoje percorre quase todo o alfabeto[9], estendendo-se da velha tradição das imagens acidentais até à arte generativa de anos mais recentes. O estudo que aqui se conclui incidiu apenas numa parte restrita — que julgamos distintiva — dessas práticas. Podemos por isso dizer que a nebulosa que se formou tendo como epicentros as noções de inconsciente tecnológico e de imaginação cega responde apenas parcialmente a um mapeamento da presença nas mecânicas específicas do acaso na arte actual. Outras nebulosas se teriam de formar em volta do diagrama inicial para que a constelação ficasse completa. Acreditamos que este trabalho poderá ser um contributo importante para essa tarefa.

Em consonância com o problema do jogo com que abrimos o capítulo inicial, a pergunta a que também se procurou responder ao longo do texto foi a de saber o que acontece quando se cruzam o jogo da arte e a tecnologia. Se os jogos são extensões do homem social e do corpo político e as tecnologias extensões do organismo animal[10], como pensar o cruzamento entre ambos, em especial no campo da arte? Diríamos que o jogo radicaliza a tecnologia tal como a tecnologia radicaliza o jogo, sobretudo quando o jogo afirma o acaso em cada lance e dá voz à indeterminação. A relação contraditória que a tecnologia institui entre uma pretensa objectividade (e uma pré-determinação programada)

9. Absurdos, acidentes, alucinações, apropriações, automatismos, binarismos, cegueiras, colaborações, colagens, combinatórias, cortes, delegações, derivas, derrisões, desmontagens, destruições, desautorizações, entropias, erros, falhas, ficções, genéticas, inconsciências, intertextualidades, jogos, maquinismos, montagens, opticalidades, partilhas, patafísicas, piratarias, *psicotropismos*, ruídos, simulações, sociabilidades, surpresas, topografias…
10. Ver McLuhan (1964: 235).

e o seu acidente primordial (a sua inclinação para a catástrofe) tem um papel preponderante neste processo. A tendência inata da tecnologia para gerar o acidente e o inesperado, tantas vezes de uma forma transcendente e incontrolável, torna-a particularmente adequada para o jogo e, por consequência, para a arte. Referimo-nos pois a esse balancear entre a regra (a programação da máquina) e a sua transgressão (o acidente que lhe é inerente) que actua amiúde com base na repetição e no automatismo, à semelhança do que acontece no jogo e na experimentação da arte. É a partir deste balancear que se dá a radicalização mútua do jogo e da tecnologia. O jogo radicaliza-se pela incorporação de mais esse plano de indeterminação da falha tecnológica, e a tecnologia pela capacidade que o jogo revela de forçar, através da repetição, a máquina a falhar. Trata-se, em suma, de uma articulação entre os maquinismos do jogo e os jogos da máquina. Com os seus jogos de repetição que conduzem frequentemente a máquina a um estado de inoperatividade, a arte usa de modo exemplar semelhantes *mecanismos* de indeterminação. O jogo da arte — dessa arte que identificámos com um jogo quase-ideal — confronta a tecnologia com os seus próprios fantasmas, principalmente quando leva ao extremo o pensamento do acaso e da indeterminação e o cruza com a tecnologia. A arte põe em jogo os seus *media* e obriga-os a revelarem o seu lado obscuro, o seu inconsciente. Por conseguinte, a incerteza comum ao jogo e à arte é uma forma de anular (ou desculpar racionalmente) o rigor mecânico das regras e dos procedimentos. Como condição da arte, a experimentação só se inicia verdadeiramente quando tudo começa a falhar, fazendo justiça à expressão, inspirada em Beckett, que nos acompanhou quase desde o princípio: *tentar outra vez, falhar outra vez, falhar melhor apenas para falhar de novo ainda pior*. A liberdade dessa experimentação é pois a liberdade de falhar. Como afirmámos antes, a experimentação é uma espécie de *imaginação cega* que, operando a partir do acaso, faz actuar os mecanismos do inconsciente. Reside aí, em parte, o segredo da experimentação (e da arte).

Em síntese, o princípio produtivo a que chamámos *inconsciente tecnológico*[11] — na sua qualidade de motor cego de uma presença do acaso e da indeterminação na prática artística — decorre da incorporação das falhas, dos ruídos, dos

11. E que fizemos por libertar da metafísica freudiana.

lapsos, das hesitações e dos acidentes dos *media*. É esse acordar da corporalidade dos *media* que nos revela o carácter indeterminado das máquinas — ou de tudo aquilo que procede maquinalmente — e a estranheza ameaçadora dos seus comportamentos. Só se pode falar verdadeiramente de uma cegueira operativa quando perdemos ou delegamos o controlo, quando deixamos os *media* balbuciar, em autonomia. *Não devemos impedir ou controlar, devemos deixar funcionar* porque *as coisas importantes acontecem sempre de forma surpreendente, nunca onde as esperamos*[12]: esta é talvez a regra que melhor define as condições necessárias para que se possa falar de uma imaginação cega. Como dissemos, os artistas habituaram-se há muito a lidar com os fracassos, as imperfeições, as falhas, as indeterminações e os acidentes que decorrem dos processos experimentais. A imaginação cega que nos acompanhou como título e mote deste trabalho — essa imaginação que depende de uma cegueira operativa e experimental — é pois uma forma de condensar numa única expressão a ideia de que o acto de revelação inerente aos processos da arte tem origem na aceitação do carácter maquínico e indeterminado das coisas do mundo.

A delegação maquínica que caracteriza a imaginação cega não deve, todavia, ser entendida como um mero exercício de interpassividade[13], um movimento por intermédio do qual nos abandonamos passivamente à acção da máquina, deixando que a sua hiperactividade venha a compensar a nossa hiperpassividade. Tentando fugir a essa armadilha, diremos que se trata antes de um processo duplamente activo, no sentido em que agimos com a máquina e ela connosco[14]. O inconsciente tecnológico revelado pelas máquinas, afastados quaisquer funcionalismos ou visões de carácter transcendental, só poderá ser entendido como entidade produtiva se resultar também de uma abertura, de uma falha intersticial, de um espaço por preencher que permita às máquinas estarem em constante negociação connosco. Essa falha é um espaço de interferência e de escolha, é o espaço de acção do artista. Uma máquina perfeita ao

12. Veja-se a parte final do 5º capítulo para se perceber a origem desta expressão, que nos chegou via Guattari.
13. No sentido em que Žižek a define: "A interpassividade, como a interactividade, subverte [...] a oposição clássica entre actividade e passividade: se na interactividade [...] sou passivo embora sendo activo ao mesmo tempo através de um outro, na interpassividade sou activo sendo ao mesmo tempo passivo através de um outro (2004: 141).
14. Ou, alargando o alcance da expressão, *que também agimos através da máquina e ela por nosso intermédio.*

ponto de ser completamente auto-suficiente perderia qualquer interesse para as mecânicas processuais da surpresa, da indeterminação e do acaso presentes na prática artística.

O processo aditivo, incorporador e aparentemente centrípeto da experimentação artística representa na realidade um movimento centrífugo que leva a arte para fora de si mesma. Não se trata afinal de procurar o motor da arte através de um fechamento redutor e autofágico mas sim através de uma abertura incorporadora em que a arte se converte numa máquina abstracta que tudo devora à sua volta, assim aceitando a indeterminação do que não lhe pertence. A arte procura na incerteza daquilo que lhe é estranho o alimento para a máquina abstracta em que se transformou[15].

Ainda que sem antagonismos, a arte será sempre lugar de resistência e contaminação. Não obstante, e como tivemos oportunidade de sublinhar por mais de uma vez, é problemática a associação simplista da arte, na qualidade de contra-fluxo, a um modelo de ruptura e transgressão. Ora, uma das hipóteses que se quiseram verificar indirectamente através deste trabalho passou pela compreensão do papel da arte como mediadora e domesticadora destes contra-fluxos. Na sua autonomia, na sua soberania, a arte funciona, aparentemente, como um espaço de experimentação pura de fraca regulação. Sabemos porém como a arte é, pelo contrário, território regulado e circunscrito — ainda que reclame a todo o momento a reescrita das suas próprias regras, com maior ou menor retórica. Em consequência do seu carácter regulado e controlado, a fácil aceitação da presença dos contra-fluxos no campo da arte pode ser explicada a partir de dois ângulos. Em primeiro lugar, como uma inevitabilidade que se liga à própria condição operativa da arte e que identifica o campo alargado de acção a que esta dá corpo como um lugar de representação dos interditos, dos tabus e dos desvios (o papel da arte nesta política da terra queimada que nada deixa fora do centro é bem conhecido). Por outro lado, através do reconhecimento de que a arte habita um território controlado e sujeito a regras próprias — cada vez mais controlado e regulado, por paradoxal que isso possa parecer —, um território onde esta se configura frequentemente como espaço colectivo de terapia e entretenimento. A arte cumpre assim um papel fulcral na incorporação

15. Veja-se Rajchman (1994) e a sua leitura da noção de abstracção em Deleuze.

e domesticação dos contra-fluxos ou dos acontecimentos e acidentes que irrompem nas redes de poder tardo-capitalistas, em especial quando pensamos nos problemas da mediação e da tecnologia. É por isso que se deve a todo o momento recordar as graves responsabilidades da arte quando aceita participar na *captura desses fluxos particulares*. Marcada pela enganadora vitória de uma estética que — sobredeterminada e levada ao paroxismo — parece querer tomar conta dos mais recônditos interstícios das nossas vidas, só virando-se contra si própria poderá a arte ser resgatada ao destino que a espera.

O movimento da arte em direcção ao seu exterior tem pois o sentido fundamental de reafirmar a condição política dos seus gestos. Ainda que o seu programa se tenha concentrado nos problemas operativos e experimentais da prática artística, este estudo quis também constituir-se como penhor de uma dimensão política da arte. Se não houvesse outros motivos para pensar assim, bastaria atentar na indiferenciação promovida pelas indústrias culturais que tudo engolem à sua passagem[16]. Não existindo um exterior para a arte habitar, qualquer defesa da radicalidade da sua condição diferencial é necessariamente política. Foi justamente isso que nos levou a escrever, a propósito de um improfanável que tudo nivela como entretenimento, que *a missão política da arte que há-de vir é a profanação desse improfanável*[17]. O abandono desinteressado ao acaso e à indeterminação é talvez um dos últimos redutos dessa radical condição política que sempre foi atributo da arte.

16. A uniformização crescente da arte e a industrialização da cultura serão os principais sinais da globalização no campo da estética. Com a uniformização da arte vemos ser levada ao paroxismo a ideia de uma arte no seu singular, isto é, uma ideia que configura a arte em toda a sua autonomia essencialista; ao mesmo tempo (mas não contraditoriamente) essa uniformização confonta-nos com a multiplicação identitária da arte, com a sua divisão disciplinar, a sua segmentação. Com a industrialização da cultura assistimos por sua vez ao desaparecimento progressivo da arte e à sua dissolução nos magmas indefinidos do entretenimento, da comunicação e do design. A resposta a estes problemas passa talvez pelo desafio colocado por uma pergunta de duplo sentido: como resistir à dispersão praticando a dispersão?: "A procura da dispersão é fundamental para a efectivação das contaminações transversais de que se faz a arte; do mesmo modo que a sua recusa, como acto de resistência sem antagonismos, é indispensável para garantir um lugar para a arte" (Leal, 2007: 19).

17. Como comentário a Agamben (ver 2005a: 133; ver 4.5. neste trabalho).

Fontes iconográficas

Capítulo 1

Fig. 1 — Todolí, Vicente, *et al.* (1998), *Lygia Clark*, Porto, Fundação de Serralves, p. 148.

Fig. 2 — Escohotado (1999: 87).

Figs. 3 a 5 — Panek (2004).

Fig. 6 — *October,* 90, Fall 1999, p. 58.

Fig. 7 — Vista da exposição "11:1(+3) = Elf Sammlungen für ein Museum. Vom Impressionismus zur Gegenwart"; Arquivo em linha do Kunst Museum St. Galle <http://www.kunstmuseumsg.ch/> [acedido em: 26/8/2009].

Figs. 8 e 9 — <http://www.kunstmuseumsg.ch/> [acedido em: 26/8/2009].

Capítulo 2

Fig. 1 — <http://homepage.eircom.net/~musima/historymotion/camera.htm> [acedido em: 14/6/2008].

Figs. 2 e 3 — Turk e Pereira (2007: 22).

Figs. 4 e 5 — Turk e Pereira (2007: 34).

Fig. 6 — Turk e Pereira (2007: 41).

Fig. 7 — Vista da instalação no Museu das Comunicações, Lisboa, 2007, <http://www.theblindspot.org/> [acedido em: 2/9/2009].

Fig. 8 — <http://www.theblindspot.org/> [acedido em: 02/09/2009].

Fig. 9 — © VG Bildkunst; Arquivo em linha do Stiftung Museum Kunst Palast, Düsseldorf, <http://www.museum-kunst-palast.de/mediabig/1729A_original.JPG> [acedido em: 2/9/2009].

Fig. 10 — Agamben (1980: 92).

Fig. 11 — Kircher (1646: Livro X, *f.* 807).

Figs. 13 a 16 — Ceram (1965: ilustrações 74, 77, 78 e 81); datadas por este autor, respectivamente, como sendo de 1797 e 1798, apesar de esta informação não coincidir com outras fontes.

Fig. 17 — Kircher (1671; 2ª edição da obra de 1646).

Figs. 18 e 19 — Ceram (1965: ilustrações 29 e 30).

Fig. 20 — <http://commons.wikimedia.org/wiki/File:Talbot_Atelier.jpg> [acedido em: 03/09/2009]; fonte original: *5000 Meisterwerke der Photographie*, DVD, The York Project, Berlim, 2003.

Fig. 21 — Szarkowski, John (1989), *Photography Until Now*, New York, The Museum of Modern Art, p. 13.

Fig. 22 — Kircher (1646: Livro X, *f.* 912).

Fig. 23 — Apraxine (2005: 80).

Fig. 24 — Arquivo em linha do American Museum of Photography, <http://www.photographymuseum.com/mumler.html> [acedido em: 3/9/2009].

Fig. 25 — Apraxine (2005: 28).

Fig. 26 — Clair (2002: 31); originalmente publicada em: Marey, Étienne-Jules, *La Machine Animale*, Paris, Baillère et Cie.,1873, fig. 27.

Fig. 27 — <http://goldberg.berkeley.edu/courses/S06/IEOR-QE-S06/ejm03.jpg> [acedido em: 4/9/2009].

Fig. 28 — Huberman, Georges-Didi e Mannoni, Laurent (2004), *Mouvements de l'air: Étienne-Jules Marey, photographe des fluides*, Paris, éditions Gallimard/ Réunion des Musées Nationaux, p. 118.

Fig. 29 — Szarkowski (1989: 52).

Capítulo 3

Fig. 1 — © British Museum, Londres (inv. 1875-6-12-17r).

Fig. 2 — © Windsor Castle, Royal Library (RL12377r).

Fig. 3 — Hamblyn (2001: 89).

Fig. 4 — Kircher, Athanasius (1664), *Mundus Subterraneus*; disponível em: <http://www.spamula.net/blog/i38/stones> [acedido em: 3/6/2008]; referenciado em Baltrušaitis (1957: 53).

Fig. 5 — Kircher, Athanasius (1664), *Mundus Subterraneus*; disponível em: <http://www.spamula.net/blog/i38/stones10.jpg> [acedido em: 3/6/2008]; referenciado em Baltrušaitis (1957: 60-61).

Fig. 6 — Kircher, Athanasius (1664), *Mundus Subterraneus*; disponível em: <http://www.spamula.net/blog/i44/kircher3.jpg > [acedido em: 3/6/2008]; referenciado em Baltrušaitis (1957: 62).

Fig. 7 — Gamboni (2002: 39); original a cores.

Figs. 8 a 10 — © British Museum, Londres; reproduzidas em Lebensztejn (1990).

Fig. 11 — © British Museum, Londres; reproduzida em Sloan (1986: 51).

Figs. 12 a 14 — © British Museum, Londres; reproduzidas em Lebensztejn (1990).

Figs. 15 e 16 — © Victoria and Albert Museum, Londres; reproduzidas em Lebensztejn (1990).

Fig. 17 — © Victoria and Albert Museum, Londres; reproduzida em Sloan (1986: 85), onde se põe a possibilidade de dividir a autoria deste trabalho entre Alexander Cozens e o seu filho, John Robert Cozens.

Figs. 18 e 19 — Sloan (1986: 58).

Fig. 20 — Rorschach, Hermann, *Rorschach Test: Psychodiagnostic Plates*, Berne, Hogrefe, 1927.

Figs. 21 e 22 — Kerner (1857: 67, 79).

Fig. 23 — © Maisons Victor Hugo, Paris; imagem disponível em <http://www.artscape.fr/> [acedido em: 26/2/2008].

Fig. 24 — Sloan (1986: 86).

Figs. 25 e 26 — Hedström, Per, *Strindberg: Peintre et photographe* (2001: 64, 37).

Fig. 27 — Hedström (2001: 67).

Figs. 28 e 29 — Arquivos em linha da University of Delaware, <http://www.udel.edu/> [acedido em: 3/11/2008].

Fig. 30 — © Arquivo Nordiska Museet, Stockholm.

Fig. 31 — <http://www.rostra.dk/louis/andreart/Roentgen.html> [acedido em: 5/9/2009].

Fig. 32 — © Arquivo Nordiska Museet, Stockholm.

Figs. 33 a 36 — Hedström (2001: 124-125).

Fig. 37 — Hedström (2001: 116).

Fig. 38 — Arquivo em linha do Museum of Modern Art, Nova Iorque, <http://www.moma.org/> [acedido em: 5/9/2009].

Figs. 39 e 40 — *Tate online*, <http://www.tate.org.uk/> [acedido em: 3/9/2009].

Fig. 41 — Lowell (1999: 116: 40).

Fig. 42 — Arquivo em linha da *Life Magazine*, <http://www.life.com/> [acedido em: 16/11/2008].

Figs. 43 a 45 — Shearer e Goul (1999).

Figs. 47 e 48 — © Biblioteca da Universidade de Glasgow.

Fig. 49 — Schiller ([1997]: 85).

Fig. 51 — *Tate online* <http://www.tate.org.uk/> [acedido em: 22/1/2008].

Fig. 52 — © Dia Art Foundation, fotografia de Stuart Tyson.

Figs. 57 a 60 — *Tate online* <http://www.tate.org.uk/> [acedido em: 22/1/2008].

Fig. 61 — Simon, Joan, Ed. (1994), *Bruce Nauman*, Minneapolis, Walker Art Center, p. 104.

Fig. 64 — Medien Kunst Netz, <http://www.mediaartnet.org/medienkunstnetz/> [acedido em: 18/5/2009].

Capítulo 4

Figs. 1 a 3 — Dabin e David (1991: 56, 222, 209).

Fig. 8 — Hill (2002: 17).

Fig. 8 — <http://www.inside-installations.org/> [acedido em: 9/9/2009]; original a cores.

Fig. 10 — González, Jennifer, *et al*., Ed. (2005), *Christian Marclay*, New York/London, Phaidon Press, p. 25.

Fig. 11 — Vista da instalação na City Gallery, Nova Iorque, 1986 (González, 2005: 35).

Figs. 12 e 13 — González (2005: 39, 21).

Figs. 14 e 15 — Arquivo em linha do *New York Times*, <http://www.nytimes.com/> [acedido em: 9/1/2009].

Figs. 17 a 22 — González (2005: 76-77).

Fig. 23 — Medien Kunst Netz, <http://www.medienkunstnetz.de/works/oss/images/4/> [acedido em: 11/1/2009].

Fig. 24 — <http://machinimabits.blogspot.com/> [acedido em: 9/9/2009].

Capítulo 5

Fig. 1 — Lynn Museum, Mass., <http://www.lynnmuseum.org/> [acedido em: 24/9/2008].

Fig. 2 — Schaffer (1999: 137); gravura originalmente publicada em: Vaucanson, Jacques de, *An account of the Mechanism of an Automaton*, trad. de Jean Desaguliers, London, 1742.

Fig. 3 — <http://commons.wikimedia.org/wiki/File:MechaDuck.png> [acedido em: 6/2/2009].

Fig. 4 — Rare Books Division, the New York Public Library, Astor, Lenox, and Tilden Foundations.

Fig. 5 — <http://www.life.com/> [acedido em: 8/9/2009]; gravura originalmente publicada em: Huygens, Christiaan, *Horologium Oscillatorium*, Paris, 1673.

Figs. 6 e 7 — <http://commons.wikimedia.org/> [acedido em: 22/2/2008]; gravuras originalmente publicadas em: Windisch, Karl Gottlieb von, *Briefe über den Schachspieler des Hrn. von Kempelen, nebst drei Kupferstichen die diese berühmte Maschine vorstellen,* Pressburg, Chr. von Mechel, 1783.

Figs. 8 e 9 — Hermann von Helmholtz-Zentrum für Kulturtechnik, Katalog der wissenschaftlichen Sammlungen der Humboldt-Universität zu Berlin <http://www.sammlungen.hu-berlin.de/> [acedido em: 12/9/2009]; gravuras publicadas originalmente em: Racknitz, Joseph Friedrich Freiherr zu, *Über den Schachspieler des Herrn von Kempelen und dessen Nachbildung*, Leipzig und Dresden, Joh. Gottl. Breitkopf, 1789; originais a cores.

Fig. 10 — Arquivo em linha do *New York Times*, <http://www.nytimes.com/> [acedido em: 9/1/2009].

Fig. 11 — © Reuters, <http://www.rci.rutgers.edu/~cfs/472_html/Intro/NYT_Intro/ChessMatch/IBMChessMachineBeats.html> [acedido em: 28/1/2009].

Fig. 12 — Buster Keaton, 1922 [?], <http://www.doctormacro1.info/Images/Keaton,%20Buster/> [acedido em: 11/9/2009].

Figs. 17 a 20 — Hultén (1987: 73, 81, 125 e 60).

Fig. 21 — Desenhos incluídos no *Brevet d'invention. P.V. nº 798.710. Nº 1.237.934. Appareil à dessiner et à peindre. Demandé le 26 juin 1959, à 17 heures, à Paris. Delivré le 27 juin 1960* — Paris, Ministère de l'Industrie, République Française; reproduzido em: *Catalogue 140: Twentieth Century Avant-Garde, Rare Books And Documents*, Ars Libri, Boston, s. d., p. 54-55).

Figs. 22 e 23 — Medien Kunst Netz, <http://www.mediaartnet.org/medienkunstnetz/> [acedido em: 16/2/2009].

Fig. 24 — <http://www.flickr.com/photos/48831443@N00/sets/72157604393777180/> [acedido em: 16/2/2009]; original a cores.

Fig. 25 — © Christian Baur, Arquivo em linha do Museum Tinguely, Basileia, <http://www.tinguely.ch/> [acedido em: 15/2/2009].

Figs. 26 a 29 — <http://www.flickr.com/photos/48831443@N00/sets/72157604393777180/> [acedido em: 16/2/2009].

Fig. 30 — <http://www.jamescohan.com/artists/roxy-paine/> [acedido em: 17/2/2009].

Fig. 31 — © Albright-Knox Art Gallery, Buffalo (NY), <http://www.albrightknox.org/acquisitions/acq_2005/Paine.html> [acedido em: 17/2/2009].

Fig. 42 — Janus, Elisabeth, Ed. (1998), *Veronica's Revenge: Contemporary Perspectives on Photography*, Zurich, Scalo, p. 112.

Figs. 43 e 44 — Kapielski (2007: 222, 228).

Fig. 46 — <http://www.blinksandbuttons.net/> [acedido em: 17/03/2007].

Fig. 47 — Koester (2005: 56).

Fig. 48 — <http://www.kopenhagen.dk> [acedido em: 9/9/2009].

Fig. 51 — © Grenna Museum, *O Örnen logo após ter aterrado no gelo, em 14 de Julho de 1897*; fotografia retocada tal como reproduzida em Andrée, *et al.* (1930: 91) e que será depois utilizada por Joachim Koester.

Fig. 52 — © Grenna Museum, Andréexpeditionen Polarcenter, <http://www.biad.uce.ac.uk/research/rti/riadm/issue6/the_photographs.htm> [acedido em: 6/3/2009].

Fig. 53 — Fabricius, Jacob, Ed. (2005), *The Danish Pavilion: 51st Venice Biennale*, New York, Sternberg Press, pp. 22-23.

Fig. 54 — Andreotti e Costa (1996: 60).

Fig. 55 — O divã de Freud; © John Ross, 2006, Freud Museum, Londres, <http://www.freud-museum.at/pics/presse/couch/Couch_nackt_Freud%20Museum%20London.jpg> [acedido em: 13/9/2009].

Fig. 56 — Projecto Gutenberg, <http://www.gutenberg.org/files/11662/11662-h/11662-h.htm> [acedido em: 19/5/2008]; gravura originalmente publicada em: *Scientific American Supplement*, No. 598, June 18, 1887.

Fig. 57 — <http://www.ctie.monash.edu.au/hargrave/marey.html> [acedido em: 27/2/2008]; imagem retirada de: Braun, Marta (1992), *Picturing Time: The Work of Étienne-Jules Marey (1830-1904)*, Chicago/London, The University of Chicago Press.

Fig. 68 — Borja-Villel, Manuel J., Ed. (1993), *Brassaï,* Barcelona, Fundació Antoni Tápies, p. 72; imagens originalmente publicadas em: *Minotaure*, 3-4, Paris, 1933, p. 68.

Fig. 69 — Apraxine (2005: 120); ilustração originalmente publicada em: Girod, Fernand (1912), *Pour photographier les rayons humains*, Paris, Bibliothèque générale d'Éditions, p. 149.

Fig. 70 — Apraxine (2005: 151).

Bibliografia

Nota prévia

Adoptou-se ao longo deste trabalho o sistema de citação *Autor-Data*, sendo esta última, com o rigor possível, a da publicação original do texto. As únicas excepções encontram-se em alguns textos clássicos que não faria sentido citar desse modo ou, então, naqueles casos em que se considerou importante indicar também a data de publicação anterior de uma outra versão do mesmo texto.

De acordo com o sistema de citação utilizado, optou-se pois por organizar a bibliografia que se segue, como é usual em algumas normas bibliográficas, destacando logo a seguir ao(s) nome(s) dos autor(es), entre parênteses curvos, a data de publicação original, seguindo-se depois as referências respeitantes à edição efectivamente consultada. Tratando-se de traduções, e sempre que possível, indica-se também o título original, assim como o nome do(s) tradutor(es).

Todas as traduções dos excertos citados ao longo deste trabalho são da nossa responsabilidade, com excepção dos textos em que se trabalhou a partir de uma versão para português; ou salvo qualquer indicação em contrário em nota de rodapé.

Esta bibliografia encontra-se dividida em três secções.

Uma primeira em que se listam todos os textos citados, por ordem alfabética dos autores, independentemente do formato ou do suporte dos mesmos (livros, secções de livros, artigos em publicações periódicas, teses, actas de conferências, tanto em papel como em suporte electrónico).

Uma segunda onde se indicam apenas os catálogos — ou publicações similares, como livros de artista — utilizados directamente na investigação, sobretudo como fonte iconográfica, sem prejuízo de alguns dos textos neles incluídos se encontrarem já referenciados na secção anterior.

Por último, listam-se as restantes referências electrónicas consultadas na internet e que, pela sua natureza, não couberam nas duas primeiras secções.

Bibliografia citada:

AAVV (2005), *Press Play: Contemporary Artists in Conversation*, London/New York, Phaidon Press.

ADCOCK, Craig (2003), "Duchamp's Perspective: The Intersection of Art and Geometry", *Tout-fait*, 2:5, April 2003, <http://www.toutfait.com/issues/issue_2/Articles/anastasi.html> [consultado em: 12/11/2008].

ADORNO, Theodor W. (1956), "Looking Back on Surrealism" [*Rückblickend auf den Surrealismus*], trad. de Shierry Weber Nicholsen, in *Notes to Literature*, Vol. 1, New York, Columbia University Press, 1991, pp. 86-90.

——— (1967), "L'Art et les arts" [*Die Kunst und die Künste*], trad. de Jean Lauxerois, in *L'Art et les arts*, Paris, Desclée de Brouwer, 2002, pp. 43-74.

——— (1970a), *Teoria estética* [*Ästhetische Theorie*], trad. de Artur Morão, Lisboa, Edições 70, 1988.

——— (1970b), *Experiência e criação artística: Paralipómenos à «Teoria estética»* [*Ästhetische Theorie. Paralipomena: Frühe Einleitung*], trad. de Artur Morão, Lisboa, Edições 70, 2003.

AGAMBEN, Giorgio (1977), *Estancias: La palabra y el fantasma en la cultura occidental* [*Stanze: La parole e il fantasma nella cultura occidentale*], trad. de Tomás Segovia, Valencia, Ediciones Pre-textos, 2006.

——— (1980), "El yo, el ojo, la voz", trad. de Flavia Costa e Edgardo Castro, in *La potencia del pensamiento*, Barcelona, Editorial Anagrama, 2008, pp. 92-108.

——— (1985), *Ideia da prosa* [*Idea della prosa*], trad. de João Barrento, Lisboa, Livros da Cotovia, 1999.

——— (1992), "Notas sobre el gesto" [*Note sul gesto*], trad. de Antonio Gimeno Cuspinera, in *Medios sin fin: Notas sobre la política*, Madrid, Pre-Textos, 2001, pp. 47-56.

——— (1993), *Bartleby ou la création* [*Bartleby o della contingenza*], trad. de Carole Walter, Paris, Circé, 1995.

——— (1995), *Homo Sacer: O poder soberano e a vida nua* [*Homo sacer: Il potere sovrano e la nuda vita*], trad. de António Guerreiro, Lisboa, Editorial Presença, 1998.

——— (1997), "L'Atelier absent" [*Lo studio assente*], trad. de Suzanne Doppelt, *et al.*, in *Image et mémoire. Écrits sur l'image, la danse et le cinéma*, Paris, Desclée de Brouwer, 2004, pp. 143-146.

——— (2005a), *Profanações* [*Profanazioni*], trad. de Luísa Feijó, Lisboa, Edições Cotovia, 2006.

——— (2005b), "La potencia del pensamiento" [*La potenza del pensiero*], trad. de Flavia Costa e Edgardo Castro, in *La potencia del pensamiento*, Barcelona, Editorial Anagrama, 2008, pp. 285-299.

——— (2006), *Qu'est-ce qu'un dispositif?* [*Che cos'è un dispositivo?*], trad. de Martin Rueff, Paris, Rivages, 2007.

——— (2007), "Arte, inoperatividade, política", in GUERREIRO, António, Ed., *Política: Crítica do contemporâneo. Conferências internacionais Serralves 2007*, Porto, Fundação de Serralves, pp. 39-49, <http://www.serralves.pt/fotos/editor2/PDFs/CC-CIS-2007-POLITICA-web.pdf> [acedido em: 26/02/2009].

ALBERTI, Leon Battista ([c. 1435]), *De la pintura* [*De pictura*], trad. de Rocío de la Villa, in *De la pintura y otros escritos sobre arte*, Madrid, Editorial Tecnos, 1999, pp 61-122.

——— ([c. 1460]), "De la escultura" [*De statua*], trad. de Rocío de la Villa, in *De la pintura y otros escritos sobre arte*, Madrid, Editorial Tecnos, 1999, pp. 123-144.

ALLIEZ, Eric (2007), *L'Œil-cerveau: Nouvelles histoires de la peinture moderne*, Paris, Vrin.

ALTENA, Arie (2006), "Morse: Jodi", *Mediamatic Off-Line*, 11: 2, January 2006, pp. 5-6.

ANDRÉE, Salomon August *et al.* (1930), *Andrée's Story: From the diaries and Journals of S. A. Andrée, Nils Strindberg, and K. Frænkel, found on White Island in the Summer of 1930 and edited by the Swedish Society for Antrophology and Geography* [*Med Örnen mot Polen*], trad. de Edward Adams-Ray, New York, Blue Ribbon Books, [1930].

ARAGON, Louis e BRETON, André (1928), "Le Cinquantenaire le l'hysterie (1878-1928)", *La Révolution Surrealiste*, 4: 11, 15 Mars 1928, pp. 20-22.

ARISTÓTELES, *Physique - Livre II*, trad. de Pierre Pellegrin, Paris, Éditions Nathan, 1993.

————————, *Ética a Nicómano*, trad. de António C. Caeiro, Lisboa, Quetzal Editores, 2004.

ARNHEIM, Rudolf (1971), *Entropy and Art: An Essay on Disorder and Order*, Berkeley (CA)/London, University of California Press.

ASSCHE, Christine van (1996), "Six Questions to Gary Hill", in MORGAN, Robert C., Ed., *Gary Hill*, Baltimore/London, The John Hopkins University Press, 2000, pp. 240-242.

ATLAN, Henri (1979), *Entre le cristal e la fumée: Essai sur l'organisation du vivant*, Paris, Éditions du Seuil, [s.d.].

———————— (1999), *O livro do Conhecimento: As centelhas do acaso e a vida; Tomo I - Conhecimento Espermático* [*Les Étincelles de Hasard*], trad. de Maria Ludovina Figueiredo, Lisboa, Instituto Piaget, 2000.

AUPERS, Stef (2002), "The Revenge of the Machines: On Modernity, Digital Technology and Animism", *Asian Journal of Social Science*, 30: 2, June 2002, pp. 199-220.

AUPING, Michael (2001), "Bruce Nauman Interview", in NAUMAN, Bruce and KRAYNAK, Janet, Ed., *Please Pay Attention Please: Bruce Nauman's Words. Writings and Interviews*, Cambridge (Mass.)/ London, The MIT Press, 2003, pp. 397-404.

BAK, Arpad (1999), "Dead Media Project: An Interview with Bruce Sterling", *Ctheory*, e075, 16/3/1999 <http://www.ctheory.net/articles.aspx?id=208> [consultado em: 23/01/2008].

BALTRUŠAITIS, Jurgis (1957), "Pierres imagées", in *Aberrations: Quatre essais sur la légende des formes*, Paris, Olivier Perrin, pp. 47-72.

———————— (1978), *El espejo: Ensayo sobre una leyenda científica, revelaciones, ciencia-ficción y falacias* [*Le Miroir: Essai sur une légende scientifique, révélations, science fiction et fallacies*], trad. de Francisco J. Arellano, Madrid, Miraguano Ediciones, 1988.

BARKER, Tim (2008), "The Error and the Event", *E-zine Vector*, x:06, Julho 2008, <http://www.virose.pt/vector/x_06/barker.html> [consultado em: 11/7/2008].

BARTHES, Roland (1957), *Mitologias* [*Mythologies*], trad. de José Augusto Seabra, Lisboa, edições 70, 1997.

———— (1961), "The Photographic Message" [*Le Message photographique*], trad. de Stephen Heath, in *Image, Music, Text*, London, Fontana Press, 1977, pp. 15-31.

———— (1968), "The Death of the Author" [*La Mort de l'auteur*], trad. de Stephen Heath, in *Image, Music, Text*, London, Fontana Press, 1977, pp. 141-148.

———— (1971), *Sade, Fourier, Loiola* [*Sade, Fourier, Loyola*], trad. de Maria de Santa Cruz, Lisboa, edições 70, 1979.

BATE, Walter Jackson (1963), *John Keats*, Cambridge (Mass.), Harvard University Press.

BATESON, Gregory (1972), *Steps to an Ecology of Mind: Collected Essays in Anthropology, Psychiatry, Evolution, and Epistemology*, Chicago, The University of Chicago Press, 2000.

BAUDRILLARD, Jean (1968), *Le Système des objects*, Paris, Denoël/Gonthier, 1981.

BAUDRY, Jean-Louis (1970), "Ideological Effects of the Basic Cinematographic Apparatus" [*Cinéma: effets idéologiques produits par l'appareil de base*], in ROSEN, Philip, Ed., *Narrative, Apparatus, Ideology: A Film Theory Reader*, New York, Columbia University Press, 1986, pp. 286-298.

———— (1975), "Le dispositif: approches métapsychologiques de l'impression de réalité", Communications, 23, pp. 56-72.

BECKETT, Samuel (1983), *Pioravante Marche/Worstward Ho*, trad. de Miguel Esteves Cardoso, Lisboa, Gradiva, 1988.

BENASAYAG, Miguel (1994), *Penser la liberté: La Décision, le hasard et la situation*, Paris, Éditions la Découverte.

BENJAMIN, Walter (1928), "O brinquedo e o jogo: Notas à margem de uma obra monumental" [*Spielzeug und Spielen*], trad. de Maria Amélia Cruz, in *Sobre arte, técnica, linguagem e política*, Lisboa, Relógio d'Água, 1992, pp. 171-176.

———— (1929), "Le Surréalisme: Le Dernier instantané de l'intelligentsia européenne" [*Der Surrealismus*], trad. de Maurice de Gandillac, *et al.*, in *Œuvres II*, Paris, Gallimard, 2000, pp. 113-134.

———— (1931), "Pequena história da fotografia" [*Kleine Geschichte der Photographie*], trad. de João Barrento, in *A Modernidade*, Lisboa, Assírio & Alvim, 2006, pp. 243-269.

———— (1933), "Expérience et pauvreté" [*Erfahrung und Armut*], trad. de Maurice de Gandillac *et al.*, in *Œuvres II*, Paris, Gallimard, 2000, pp. 364-372.

———— (1936), "A obra de arte na época da sua possibilidade de reprodução técnica" [*Das Kunstwerk im Zeitalter seiner technischen Reproduzierbarkeit*], trad. de João Barrento, in *A Modernidade*, Lisboa, Assírio & Alvim, 2006, pp. 207-241.

———— (1977), "Fragmentos estéticos: Pintura e gravura; Sobre a pintura, ou o sinal e mancha" [*Malerei und Graphik; Über die Malerei oder Zeichen und Mal*], trad. de João Barrento, in *A Modernidade*, Lisboa, Assírio & Alvim, 2006, pp. 295-301.

———— (1982), *Paris, Capitale du XIX Siècle: Le Livre des Passages* [*Das Passagen-Werk*], trad. de Jean Lacoste, Paris, Cerf, 2000.

BERGSON, Henri (1900), *O riso: Ensaio sobre o significado do cómico* [*Le Rire*], trad. de Guilherme de Castilho, Lisboa, Guimarães Editores, 1993.

BÉRTOLO, Helder (2005), "Visual imagery without visual perception?", *Psicológica*, 26:1, pp. 173-188, <http://www.uv.es/psicologica/articulos1.05/12-BERTOLO.pdf> [consultado em: 4/10/2007].

BÉRTOLO, Helder*, et al.* (2003), "Visual dream content, graphical representation and EEG alpha activity in congenitally blind subjects", *Cognitive Brain Research*, 15: 3, February 2003, pp. 277-284.

BLANCHOT, Maurice (1959), *O livro por vir* [*Le Livre a venir*], trad. de Maria Regina Louro, Lisboa, Relógio d'Água, 1984.

BOIS, Yve-Alain*, et al.*, Eds. (2004), *Art Since 1900: Modernism, Antimodernism and Postmodernism*, London, Thames & Hudson.

BOIS, Yve-Alain e KRAUSS, Rosalind (1996), *Formless: A Users Guide* [*L'Informe: Mode d'emploi*], New York, Zone Books, 1997.

BÖK, Christian (2001), *'Pataphysics: The Poetics of an Imaginary Science*, Evanston (Ill.), Northwestern University Press.

BOLTER, Jay e GRUSIN, Richard (1999), *Remediation: Understanding New Media*, Cambridge (Mass.)/London, The MIT Press.

BOULEZ, Pierre (1957), "Alea", in *Relevés d'apprenti*, Paris, Éditions du Seuil, 1966, pp. 41-55.

BOURNEVILLE, Désiré-Magloire e RÉGNARD, Paul (1875), *Iconographie photographique de la Salpêtrière* [Álbum], Paris, Progrès médical - A. Delahaye, <http://jubil.upmc.fr/sdx/pl/toc.xsp?id=CH_00000122&fmt=upmc&idtoc=CH_00000122-pleadetoc&base=fa> [acedido em: 26/03/2009].

———— (1877), *Iconographie photographique de la Salpêtrière*, Vol. I, Paris, Progrès médical - A. Delahaye, <http://jubil.upmc.fr/sdx/pl/toc.xsp?id=CH_00000123&fmt=upmc&idtoc=CH_00000123-pleadetoc&base=fa> [acedido em: 26/03/2009].

———— (1878), *Iconographie photographique de la Salpêtrière*, Vol. II, Paris, Progrès médical - A. Delahaye, <http://jubil.upmc.fr/sdx/pl/toc.xsp?id=CH_00000124&fmt=upmc&idtoc=CH_00000124-pleadetoc&base=fa> [acedido em: 26/03/2009].

———— (1879-80), *Iconographie photographique de la Salpêtrière*, Vol. III, Paris, Progrès médical - A. Delahaye, <http://jubil.upmc.fr/sdx/pl/toc.xsp?id=CH_00000125&fmt=upmc&idtoc=CH_00000125-pleadetoc&base=fa> [acedido em: 26/03/2009].

BRECHT, George (1966), *Chance-Imagery*, [s.l.], Ubuweb, 2004, <http://www.ubu.com/historical/gb/brecht_chance.pdf> [acedido em: 23/1/2008].

BRETON, André (1937), *L'Amour fou*, Paris, Gallimard, 2008.

BROECKMANN, Andreas (2005), "Image, Process, Performance, Machine: Aspects of a Machinic Aesthetics", *Media Art Histories Archive*, October 2005, <http://hdl.handle.net/10002/345> [consultado em: 31/1/2009].

———— (2008), "Deep Screen. Art in Digital Culture: An Introduction", *E-zine Vector*, b: 20, Junho 2008, <http://www.virose.pt/vector/b_20/andreas.html> [consultado em: 8/6/2008].

BUCHLOH, Benjamin H. D., Ed. (1987), *Broodthaers: Writings, Interviews, Photographs*, Cambridge (Mass.)/London, The MIT Press.

———— (1996), "Los Museos fictícios de Marcel Broodthaers", *Revista de Occidente*, 177, Febrero de 1996, pp. 47-64.

BUCK-MORSS, Susan (1989), *Dialéctica de la mirada: Walter Benjamin y el proyecto de los Pasajes* [*The Dialectics of Seeing: Walter Benjamin and the Arcades Project*], trad. de Nora Rabotnikof, Madrid, Visor, 1995.

BUESCHER, John (2006), *The Remarkable Life of John Murray Spear: Agitator for the Spirit Land*, Notre Dame (Indiana), University of Notre Dame Press.

BUREN, Daniel (1979), "The Function of the Studio" [*Fonction de l'atelier*], trad. de Thomas Repensek, in MICHELSON, Annette, *et al.*, Eds., *October: The First Decade, 1976-1986*, Cambridge (Mass.)/London, The MIT Press, 1988, pp. 201-207.

BÜRGER, Peter (1974), *Teoria da Vanguarda* [*Theorie der Avantgarde*], trad. de Ernesto Sampaio, Lisboa, Vega, 1993.

———— (1983), *Crítica de la estética idealista* [*Zur Kritik der Idealistischen Ästhetik*], trad. de Ricardo S. Ortiz de Urbina, Madrid, Visor, 1996.

———— (1985), "L'Anti-avant-gardisme dans l'esthétique d'Adorno", *Revue d'esthétique*, Nouvelle série: 8, 1985, pp. 85-94.

BURROUGHS, William (1970), *A revolução electrónica* [*The Electronic Revolution*], trad. de José Augusto Mourão e Maria Leoner Teles, Lisboa, Vega, 1994.

CACCIARI, Massimo (2000), *Le Dieu qui danse*, trad. de Marilène Raiola, Paris, Éditions Grasset & Fasquelle et Éditions Mollat.

CAGE, John (2004), *Silence*, London, Marion Boyars.

CAILLOIS, Roger (1958), *Os jogos e os homens* [*Les Jeux et les hommes*], trad. de José Garcez Palha, Lisboa, Edições Cotovia, 1990.

———— (1970), *L'Écriture des pierres*, Paris, Flammarion, 1987.

CANGUILHEM, Georges (1952/1965), *La Connaissance de la vie*, Paris, Vrin.

CARERI, Francesco (2002), *Walkscapes: El andar como prática estética/ Walking as an Aesthetic Practice*, trad. de Maurici Pla, *et al.*, Barcelona, Editorial Gustavo Gili.

CASCONE, Kim (2000), "The Aesthetics of Failure: «Post-Digital» Tendencies in Contemporary Computer Music", *Computer Music Journal*, 24: 4, Winter 2000, pp. 12-18.

CERAM, C. W. (1965), *Archaeology of the Cinema*, trad. de Richard Winston, London, Thames and Hudson.

CHENG, François (1979), *Vide et plein: Le Langage pictural chinois*, Paris, Éditions du Seuil, 1991.

————, Ed. (1989), *Souffle- Esprit: Textes théoriques chinois sur l'art pictural*, Paris, Éditions du Seuil, 2006.

CHÉROUX, Clément (1994), *L'Expérience photographique d'August Strindberg: Du Naturalism au sur-naturalism*, Arles, Actes Sud.

CHION, Michel (1990), *L'Audio-vision: Son et image au cinéma*, Paris, Armand Colin, 2008.

CONCHE, Marcel (1999), *L'Aléatoire*, Paris, Presses Universitaires de France.

CONDÉ, Susan (1993), *Fractalis: La Complexité fractale dans l'art*, Paris, Éditions de la Différence.

———— (2001), *La Fractalité dans l'art contemporain*, Paris, Éditions de la Différence.

COURNOT, Antoine-Augustin (1843), *Exposition de la théorie des chances et des probabilités*, Paris, Librairie de L. Hachette.

———— (1851), *Essai sur les fondements de nos connaissances et sur les caractères de la critique*, Paris, Gallica - Bibliothèque Nationale de France, 1997, <http://gallica.bnf.fr/ark:/12148/Document/ConsulterElementNum?O=NUMM-88061&E=HTML&DdeDirecte=1&ie=.html> [acedido em: 21/3/2008].

COZENS, Alexander (1785), "A New Method of Assisting the Invention in Drawing Original Compositions of Landscape", in LEBENSZTEJN, Jean-Claude, *L'Art de la tache: Introduction à la nouvelle méthode d'Alexander Cozens*, [s.l.], Éditions du Limon, 1990, pp. 467-484 e ilustrações. **[NM]**

CRAMER, Charles A. (1997), "Alexander Cozen's «New Method»: The Blot and General Nature-Painter", *The Art Bulletin*, March 1997, <http://findarticles.com/p/articles/mi_m0422/is_n1_v79/ai_20824298/print> [consultado em: 29/1/2008].

CRAMER, Florian (2003), "Exe.cut[up]able statements: The Insistence of Code", in STOCKER, Gerfried e SCHÖPF, Christine, Eds., *Ars Electronica 2003: Code - The Language of Our Time*, Linz/Ostfildern-Ruit, Ars Electronica Center/Hatje Cantz Verlag, pp. 98-103.

———— (2005), *Words Made Flesh: Code, Culture, Imagination*, Rotterdam, Piet Zwart Institute, <http://pzwart.wdka.hro.nl/mdr/research/fcramer/wordsmadeflesh/#words_made_fleshch3.html> [acedido em: 17/2/2008].

———— (2007), "For us it's not an error", *Neural*, 28, Winter 2007, pp. 36-39.

CRARY, Jonathan (1990), *Techniques of the Observer*, Cambridge (Mass.)/London, MIT Press, 1992.

———— (1996), "Dr. Mabuse and Mr. Edison", in BROUGHER, Kerry, Ed., *Art and Film Since 1945: Hall of Mirrors*, Los Angeles/New York, The Museum of Contemporary Art/The Monacelli Press, pp. 262-279.

———— (1999), *Suspensions of Perception: Attention, Spectacle, and Modern Culture*, Cambridge (Mass.)/London, MIT Press.

CROSS, Lowell (1999), "Reunion: John Cage, Marcel Duchamp, Electronic Music and Chess", *Leonardo Music Journal*, 9: 1, pp. 35-42.

CRUZ, Maria Teresa (1999), "Experiência e experimentação: Notas sobre euforia e disforia a respeito da arte e da técnica", *Revista de Comunicação e Linguagens*, 25-26 (Real vs. Virtual), Março de 1999, pp. 425-434.

———— (2001), "Arte e experimentação: A tecno-ciência e os laboratórios da arte", in PÉREZ, Miguel von Hafe e SILVA, Paulo Cunha e, Eds., *A experiência do lugar: Arte & cência*, Porto, Porto 2001, pp. 30-39.

———— (2006), "Arte e media", *Revista de Comunicação e Linguagens*, 37 (Arte e Comunicação), pp. 143-148.

CUYÁS, José Díaz, Ed. (1997), *Cuerpos a motor*, Santiago de Compostela, Centro Galego de Arte Contemporánea.

DAMISH, Hubert (1972), *Théorie du /nuage/: pour une histoire de la peinture*, Paris, Éditions du Seuil.

——— (1979), "The Duchamp Defense", *October*, 10, 1979, pp. 5-28.

DANTO, Arthur C. (1996), "Play/Things" [excerto], in CURIGER, Bice, *et al.*, Eds., *Fischli and Weiss: Flowers and Questions - A Retrospective*, London, Tate Publishing, 2007, pp. 213-216.

DAVILA, Thierry (2002), *Marcher, créer: Déplacements, flâneries, dérives dans l'art de la fin du XXe siècle*, Paris, Édtions du Regard.

DE LANDA, Manuel*, et al.* (1993), "Out of Control: A trialogue on machine consciousness with Mark Pauline, Manuel De Landa and Mark Dery", *Wired*, 1.04, September/October 1993, <http://www.wired.com/wired/archive/1.04/out.of.control.html> [consultado em: 12/10/2005].

DEBNATH, Lokenath (1999), "Sir James Lighthill and modern fluid mechanics: a memorial tribute", *International Journal of Mathematics and Mathematical Sciences*, 22: 4, 1999, pp. 667-688.

DEBORD, Guy-Ernst (1956), "Théorie de la dérive", *Internationale Situationniste*, 2, Décembre 1958, pp. 19-23.

DELEUZE, Gilles (1962), *Nietzsche et la philosophie*, Paris, Presses Universitaires de France, 2007. **[NP]**

——— (1968), *Diferença e repetição* [*Différence et répétition*], trad. de Luiz Orlandi e Roberto Machado, Lisboa, Relógio d'Água, 2000. **[DR]**

——— (1969), *La Logique du sens*, Paris, Les Éditions de Minuit, 2002. **[LS]**

——— (1981 [1970]), *Spinoza: Philosophie pratique*, Paris, Les Éditions de Minuit, 2003.

——— (1983), *Cinéma 1: L'Image-mouvement*, Paris, Les Éditions de Minuit, 1991.

——— (1984), *Francis Bacon: Logique de la sensation*, Paris, Éditions de la Différence. **[LSt]**

——— (1985), *Cinéma 2: L'Image-temps*, Paris, Les Éditions de Minuit, 1999.

——— (1986), *Foucault*, trad. de Pedro Elói Duarte, Lisboa, Edições 70, 2005.

——— ([1987]), "Qu'est-ce que l'acte de création?", in LAPOUJADE, David, Ed., *Deux régimes de fous: Textes et entretiens 1975-1995*, Paris, Les Éditions de Minuit, 2003, pp. 291-302.

——— (1988), *Le Pli: Leibniz et le Baroque*, Paris, Les Éditions de Minuit, 2007.

——————— (1989), "O que é um dispositivo?" [*Qu'est-ce qu'un dispositif?*], trad. de Edmundo Cordeiro, in *O mistério de Ariana*, Lisboa, Vega, 1996, pp. 83-96.

——————— (1990), *Pourparlers*, Paris, Les Éditions de Minuit.

——————— (1993), *Crítica e clínica* [*Critique et clinique*], trad. de Pedro Eloy Duarte, Lisboa, Edições Século XXI, 2000. **[CC]**

DELEUZE, Gilles e GUATTARI, Félix (1972), *O anti-Édipo: Capitalismo e esquizofrenia* [*L'anti-Œdipe: Capitalisme et schizophrénie*], trad. de Joana Moraes Varela e Manuel Carrilho, Lisboa, Assírio & Alvim, 1995. **[AŒ]**

——————— (1980), *Mille plateaux: Capitalisme et schizophrénie 2*, Paris, Les Éditions de Minuit, 1997. **[MP]**

——————— (1991), *O que é a filosofia?* [*Qu'est-ce que la philosophie?*], trad. de Margarida Barahona e António Guerreiro, Lisboa, Editorial Presença, 1992. **[QP]**

DELEUZE, Gilles e PARNET, Claire (1977), *Dialogues*, Paris, Flammarion, 1996.

DEPOCAS, Alain*, et al*. (2003), *Permanence Through Change: The Variable Media Approach/L'Approche des médias variables: La Permanence par le changement*, New York/Montréal, Solomon R. Guggenheim Museum/Daniel Langlois Foundation, <http://www.variablemedia.net/pdf/Permanence.pdf> [acedido em: 15/01/2009].

DERRIDA, Jacques (1967), *L'Écriture et la différence*, Paris, Seuil, 2006.

DESCARTES, René (1638), "La Dioptrique", in *Œuvres de Descartes: Tome cinquième*, Paris, Librarire F. G. Levrault, 1824, pp. 3-153.

——————— (1662), "L'Homme", in *Œuvres de Descartes: Tome quatrième*, Paris, Librarire F. G. Levrault, 1824, pp. 333-428.

DIDI-HUBERMAN, Georges (1982), *Invention of Hysteria: Charcot and the Photographic Iconography of the Salpêtrière* [*Invention de l'hystérie: Charcot et l'iconographie photographique de la Salpêtrière*], trad. de Alisa Hartz, Cambridge (Mass.)/London, MIT Press, 2004.

——————— (2003), "L'Immanence esthétique", *Alea*, 5:1, Jan./Jul. 2003, pp. 118-147 <http://www.scielo.br/pdf/alea/v5n1/fr_20351.pdf> [consultado em: 3/3/2008].

DORUFF, Sher (2006), *The Translocal Event and the Polyrhythmic Diagram* [*PhD Thesis*], London, Central Saint Martin's College of Art & Design, University of The Arts, <http://spresearch.waag.org/images/TheTranslocalEvent.pdf> [acedido em: 16/06/2008].

DUCHAMP, Marcel (1957), "The Creative Act", in SANOUILLET, Michel e PETERSON, Elmer, Eds., *The Writings of Marcel Duchamp*, Cambridge (Mass.), Da Capo Press, 1989, pp. 138-140.

——— (1980a [1958]), *Duchamp du signe*, Paris, Flammarion, 1994.

——— (1980b), *Notas* [*Notes*], trad. de M.ª Dolores Díaz Vaillagou, Madrid, Editorial Tecnos, 1989.

DUCHAMP, Marcel e CABANNE, Pierre (1967), *Engenheiro do Tempo Perdido: Entrevistas com Pierre Cabanne* [*Ingénieur du temps perdu: Entretiens avec Pierre Cabanne*], trad. de António Rodrigues, Lisboa, Assírio & Alvim, 1990.

ELLENBERGER, Henri F. (1970), *Histoire de la découverte de l'inconscient* [*The Discovery of the Unconscious: The History and Evolution of Dynamic Psychiatry*], trad. de Joseph Feisthauer, Paris, Fayard, 1994.

ENGELL, James (1981), *The Creative Imagination: Enlightenment to Romanticism*, Cambridge (Mass.)/London, Harvard University Press.

ERNST, Max (1937), "Más allá de la pintura" [*Au delà de la peinture*], trad. de Perre Gimferrer e Alfred Sargatal, in *Escrituras*, Barcelona, Ediciones Polígrafa, 1982, pp. 181-213.

ESCOHOTADO, Antonio (1999), *Caos y Orden*, Madrid, Espasa, 2000.

EWALD, François (1995), "Paul Virilio: Vitesse, guerre et video", *Magazine Littéraire*, 337, Novembre 1995, pp. 96-103.

FERRARIS, Maurizio (1996), *La Imaginación* [*L'immaginazione*], trad. de Francisco Campillo Garcia, Madrid, Visor, 1998.

——— (1997), "O que é o que há?" trad. de Miguel Serras Pereira, in DERRIDA, Jacques e FERRARIS, Maurizio, *O gosto do Segredo* [*Il gusto del segreto*], Lisboa, Fim de Século, 2006, pp. 149-223.

FEUK, Douglas (2001a), "Une rêverie matérialisée: A propos des expériences photographiques d'August Strindberg", in *Strindberg: Peintre et photographe*, Paris, Réunion des Musées Nationaux, pp. 117-129.

——— (2001b), "The Celestographs of August Strindberg", *Cabinet*, 3 (Weather), Summer 2001 <http://www.cabinetmagazine.org/issues/3/celesographs.php> [consultado em: 9/1/2008].

FILÓSTRATO, Lucio Flavio, *The Life of Apollonius of Tyana*, trad. e ed. de Christopher P. Jones, Cambridge (Mass.), Harvard University Press, 2005.

FINK, Eugen (1960), *Le Jeu comme symbole du monde* [*Spiel als Weltsymbol*], trad. de Hans Hildenbrand e Alex Lindenberger, Paris, Les Éditions de Minuit, 1993.

FLUSSER, Vilém (1983), *Ensaio sobre a fotografia: Para uma filosofia da técnica* [*Für eine Philosophie der Fotografie*], Lisboa, Relógio d'Água, 1998.

FOCILLON, Henri (1943), "Elogio da mão" [*Éloge de la main*], trad. de Ruy Oliveira, in *A vida das formas seguido de Elogio da mão*, Lisboa, Edições 70, 2001, pp. 107-129.

FOSTER, Hal (1993), *Compulsive Beauty*, Cambridge (Mass.)/London, The MIT Press, 2000.

———— (1996), *The Return of the Real: The Avant-Garde at the End of the Century*, Cambridge (Mass.)/London, The MIT Press.

———— (2002), *Design and Crime (and Other Diatribes)*, London/New York, Verso, 2003.

———— (2004), "An Archival Impulse", *October*, 110, Fall 2004, pp. 3-22.

———— (2006), "Blind spots: Hal Foster on the Art of Joachim Koester", *Artforum International*, XLIV: 8, April 2006, pp. 212-217, 266.

FOUCAULT, Michel (1963), *Naissance de la clinique*, Paris, Presses Universitaires de France, 2007.

———— (1966), *O pensamento do exterior* [*La Pensée du dehors*], trad. de Miguel Serras Pereira, [s.l.], Fim de Século, 2002.

———— (1969), *O que é um autor?* [*Qu'est-ce qu'un auteur?*], trad. de António Fernando Cascais e Edmundo Cordeiro, Lisboa, Vega, 1992.

———— (1975), *Surveiller et punir: Naissance de la prison*, Paris, Gallimard, 2008.

———— (1976), *História da sexualidade I: A vontade de saber* [*Histoire de la Sexualité I: La Volonté de savoir*], trad. de Pedro Tamen, Lisboa, Relógio d'Água, 1994.

———— (1999), *Los anormales: Curso del Collège de France (1974-1975)* [*Les Anormaux: Cours au Collège de France 1974-1975*], trad. de Horacio Pons, Madrid, Ediciones Akal, 2001.

FRAMPTON, Hollis (1971), "For a Metahistory of Film: Commonplace Notes and Hypotheses", in *Circles of Confusion: Film, Photography, Video. Texts 1968-1980*, New York, Visual Studies Workshop, 1983, pp. 107-116.

———— (2004 [1979]), "The Invention Without a Future", *October*, 109, Summer 2004, pp. 64-75.

FREUD, Sigmund (1893), "Charcot", in *Edição Eletrónica Brasileira das Obras Psicológicas Completas de Sigmund Freud*, Rio de Janeiro, Imago, [1997].

———— (1896), "Periodicidade e auto-análise [carta 52 a Wilhelm Fliess]", in MASSON, Moussaieff, Ed., *A Correspondência Completa de Sigmund Freud para Wilhelm Fliess (1887-1904)*, Rio de Janeiro, Imago, 1986, pp. 208-216.

———— (1900), *The Interpretation of Dreams* [*Die Traumdeutung*], trad. de James Strachey, New York, Avon Books, 1965.

———— (1901), *Psicopatologia da vida quotidiana* [*Zur Psychopatologie des Altagslebens*], trad. de José Marinho, Lisboa, Relógio d'Água, 2003.

———— (1912), "Uma nota sobre o inconsciente na psicanálise" [*A Note on the Unconscious in Psycho-Analysis*], trad. de Inês Busse, in *Textos essenciais da psicanálise I: O inconsciente, os sonhos e a vida pulsional*, Mem Martins, Publicações Europa-América, 2001, pp. 146-152.

———— (1915), "O inconsciente" [*Das Unbewusst*], trad. de Inês Busse, in *Textos essenciais da psicanálise I: O inconsciente, os sonhos e a vida pulsional*, Mem Martins, Publicações Europa-América, 2001, pp. 153-185.

———— (1917), "Une difficulté de la psychanalyse" [*Eine Schwierigkeit Der Psychoanalyse*], trad. de Bertrand Féron, in *L'Inquiétante étrangeté et autres essais*, Paris, Gallimard, 1985, pp. 173-187.

———— (1919), "O sentimento de algo ameaçadoramente estranho" [*Das Unheimlich*], trad. de Manuela Barreto, in *Textos essenciais sobre literatura, arte e psicanálise*, Mem Martins, Publicações Europa-América, 1994, pp. 209-242.

———— (1920), "Além do princípio do prazer" [*Jenseits des Lustprinzips*], trad. de Inês Busse, in *Textos essenciais da psicanálise I: O inconsciente, os sonhos e a vida pulsional*, Mem Martins, Publicações Europa-América, 2001, pp. 227-278.

———— (1925), "Note sur le «bloc-magique»" [*Notiz über den «Wunderblock»*], trad. de P. Cotet, *et al.*, in *Œuvres completes: Psychanalyse*, Vol. XVII (1923-1925), Paris, Presses Universitaires de France, pp. 137-143. **[NW]**

———— (1939), *Moses and Monotheism* [*Der Mann Moses und die Monotheistische Religion*], trad. de Katherine Jones, New York, Vintage Books, [s.d.].

FRIED, Michael (1967), "Art and Objecthood", in HARRISON, Charles e WOOD, Paul, Eds., *Art in Theory, 1900-1990*, Oxford, Blackwell, 1992, pp. 822-834.

GAFFNEY, Peter D. (2006), *Demiurgic Machines: The Mechanics of New York Dada. A Study of the Machine Art of Francis Picabia, Marcel Duchamp, and other Members of New York Dada During the Period 1912-1922* [*PhD Thesis*], Philadelphia, University of Pennsylvania.

GAMBONI, Dario (2002), *Potential Images: Ambiguity and Indeterminacy in Modern Art*, London, Reaktion Books.

———— (2005), "Stumbling Over/Upon Art", *Cabinet*, 19 (Chance), Fall 2005, pp. 58-65.

GAUCHET, Marcel e SWAIN, Gladys, Eds. (1997), *Le Vrai Charcot: Les Chemins imprévus de l'inconscient*, Paris, Callman-Lévy.

GIDDENS, Anthony (1999), *Runaway World: How Globalization is Reshaping Our Lives*, New York, Routledge, 2000.

GIL, José (1997), "A «osmose estética» de Duchamp", in CRUZ, Maria Teresa, Ed., *Inter@ctividades: Artes, tecnologias, saberes*, Lisboa, CML/ Centro de Estudos de Comunicação e Linguagens, pp. 36-45.

———— (1998), "L'Alphabet de la pensée", *Rue Descartes*, 20 (Gilles Deleuze: Immanence et vie), Mai 1998, pp. 11-26.

GISBOURNE, Mark (2002 [1993]), "Le Spiritisme chez Victor Hugo, Justinus Kerner et quelques autres", in CLAIR, Jean, Ed., *L'Âme au corps: Arts et sciences 1793-1993*, Paris, Réunion des Musées Nationaux, 2002, pp. 488-499.

GODINHO, Ana (2007), *Linhas do estilo: Estética e ontologia em Gilles Deleuze*, Lisboa, Relógio d'Água.

GOETHE, Johann Wolfgang (1810), *Theory of Colours* [*Zur Farbenlehre*], trad. de Charles Lock Eastlake, Cambridge (Mass.)/London, The MIT Press, 1970.

———— (2003), *O jogo das nuvens*, trad. e ed. de João Barrento, Lisboa, Assírio & Alvim.

GOMBRICH, Ernst H. (1960), *Art and Illusion: A Study in the Psychology of Pictorial Representation*, London and New York, Phaidon Press, 2008.

———— (1966), *Norma y forma: Estudios sobre el arte del Renacimiento* [*Norm and Form: Studies in the Art of the Renaissance I*], trad. de Remignio Gómez Días, Madrid, Alianza Editorial, 1985.

GONZÁLEZ, Jennifer*, et al.* (2005), *Christian Marclay*, London and New York, Phaidon Press.

GORDON, Kim (2005), "Kim Gordon in conversation with Christian Marclay", in GONZÁLEZ, Jennifer, *et al.*, Eds., *Christian Marclay*, London/New York, Phaidon Press, pp. 8-21.

GORIUNOVA, Olga e SHULGIN, Alexei (2007), "Glitch", *Neural*, 28, Winter 2007, pp. 44-47.

GOUL, Stephen J. e SHEARER, Rhonda R. (1999), "Hidden in Plain Sight: Duchamp's 3 Standard Stoppages, More Truly a «Stoppage» (An Invisible Mending) Than We Ever Realized", *Tout-fait*, 1:1, December 1999, <http://www.toutfait.com/issues/issue_1/News/stoppages.html> [consultado em: 20/10/2004].

GREENBERG, Clement (1939), "Avant-garde and Kitsch", in O'BRIAN, John, Ed., *The Collected Essays and Criticism, Volume 1: Perceptions and Judgments, 1939-1944*, Chicago and London, The University of Chicago Press, 1986, pp. 5-22.

——— (1940), "Towards a Newer Laocoon", in O'BRIAN, John, Ed., *The Collected Essays and Criticism, Volume 1: Perceptions and Judgments, 1939-1944*, Chicago and London, The University of Chicago Press, 1986, pp. 23-41.

——— (1961), "Modernist Painting", in HARRISON, Charles e WOOD, Paul, Eds, *Art in Theory 1900-1990: An Anthology of Changing Ideas*, Oxford (UK)/Cambridge (Mass), Blackwell Publishers, 1992, pp. 754-760.

GREENE, Rachel (2000), "Web Work: A History of Internet Art", *Artforum International*, XXXVIII: 9, May 2000, pp. 162-167, 190.

GRIGELY, Joseph (2006), "Blindness and Deafness as Metaphors: An Anthological Essay", *Journal of Visual Culture*, 5: 2, 2006, pp. 227-241.

GROSS, Jason (1998), "Christian Marclay", *Perfect Sound Forever*, March 1998, <http://www.furious.com/perfect/christianmarclay.html> [consultado em: 30/12/2008].

GUATTARI, Félix (1979), *O inconsciente maquínico: Ensaios de esquizo-análise* [*L'Inconscient machinique: Essais de schizo-analyse*], trad. de Constança Marcondes César e Lucy Moreira César, Campinas, Papirus, 1988.

——— (1992), *Chaosmose*, Paris, Éditions Galilée.

HAMBLYN, Richard (2001), *The Invention of Clouds: How an Amateur Meteorologist Forged the Language of the Skies*, London, Picador.

——— (2005), "A Celestial Journey", *Tate Etc*, 5, Autumn 2005 <http://www.tate.org.uk/tateetc/issue5/celestialjourney.htm> [consultado em: 23/05/2008].

HANSEN, Mark B. N. (2006), "Experimental Life", *Conference The Shape of Experiment*, Preprint 318, pp. 187-202, <http://www.mpiwg-berlin.mpg.de/en/research/preprints.html#318>.

HARDINGE, Emma (1870), *Modern American Spiritualism: A Twenty Years' Record of the Communion Between Earth and the World of Spirits*, New York, [edição de autor].

HAUBEN, Ronda (2008), "ARPA's 50th Anniversary and the Internet: A Model for Basic Research", *E-zine Vector*, b:19, Abril 2008, <http://virose.pt/vector/b_19/hauben.html> [consultado em: 11/1/2009].

HAYLES, Katherine N. (1991), *Chaos and Order: Complex Dynamics in Literature and Science*, Chicago, The University of Chicago Press.

HEDSTRÖM, Per (2001), "Strindberg et les arts plastiques: Un panorama", in *Strindberg: Peintre et photographe*, Paris, Réunion des Musées Nationaux, pp. 9-101.

HEIDEGGER, Martin (1950), *A origem da obra de arte* [*Der Ursprung der Kunstwerkes*], trad. de Maria da Conceição Costa, Lisboa, Edições 70, 1989.

———— (1953), "La question de la technique" [*Die Frage Nach der Technik*], trad. de André Préau, in *Essais et conférences*, Paris, Gallimard, 1958, pp. 9-48.

———— (1953), "The Question Concerning Technology" [*Die Frage Nach der Technik*], trad. de William Lovitt, in *The Question Concerning Technology and Other Essays*, New York, Harper and Row, 1977, pp. 3-35.

HERRIGEL, Eugen (1948), *Zen in the Art of Archery* [*Zen in der Kunst des Bogenschiessens*], trad. de R. F. C. Hull, New York, Vintage Books, 1989.

HEWITT, Simon Crosby, Ed. (1853), *Messages from the Superior State; Communicated by John Murray, through John M. Spear, in the summer of 1852. Containing Important Instruction to the Inhabitants of the Earth. Carefully Prepared for Publication, with a Sketch of the Author's Earthly Life, and a Brief Description of the Spiritual Experience of the Medium*, Boston, Bela Marsh.

HILL, Gary (1985), "The Acoustic Palindrome", in MORGAN, Robert C., Ed., *Gary Hill*, Baltimore/London, The John Hopkins University Press, 2000, pp. 282-286.

———— (2002), "Why Do Things Get in a Muddle? (Come on Petunia) (1984)", *PAJ: A Journal of Performance and Art - PAJ 71*, 24: 2, May 2002, pp. 16-17.

HOGARTH, William (1753), *The Analysis of Beauty*, trad. e ed. de Ronald Paulson, New Haven/London, Yale university Press, 1997.

HOUSEFIELD, James (2007), "Sites of Time: Organic and Geologic Time in the Art of Robert Smithson and Roxy Paine", *Cultural Geographies*, 14: 4, October 2007, pp. 537-561.

HUHTAMO, Erkki (1994), "From Kaleidoscomaniac to Cybernerd: Toward an Archeology of the Media", *Leonardo*, 30: 3, 1997, pp. 221-224.

———— (1995), "Ressuscitando o passado tecnológico: Uma introdução à arqueologia da «media art»", *Revista de Comunicação e Linguagens*, 28 (Tendências da cultura contemporânea), Outubro 2000, pp. 311-318.

———— (2003), "Web Stalker Seek Aaron: Reflections on Digital Arts, Codes and Coders", in STOCKER, Gerfried e SCHÖPF, Christine, Eds., *Ars Electronica 2003: Code - The Language of Our Time*, Linz/Ostfildern-Ruit, Ars Electronica Center/Hatje Cantz Verlag, pp. 110-118.

HUIZINGA, Johan (1938), *Homo ludens: Um estudo sobre o elemento lúdico da cultura* [*Homo Ludens*], trad. de Victor Antunes, Lisboa, Edições 70, 2003.

HUTCHEON, Linda (1985), *Uma teoria da paródia: Ensinamentos das formas de arte do século XX* [*A Theory of Parody*], trad. de Teresa Louro Pérez, Lisboa, Edições 70, 1989.

HUYSSEN, Andreas (1981), "The Vamp and the Machine: Fritz Lang's Metropolis", in *After the Great Divide*, Bloomington and Indianapolis, Indiana University Press, 1986, pp. 65-81.

JAMESON, Fredric (1991), *Postmodernism, or the Cultural Logic of Late Capitalism*, London/New York, Verso, 2008.

JANSON, Horst W. (1960), "The «Image Made by Chance» in Renaissance Thought", in MEISS, Millard, Ed., *De Artibus Opuscula XL: Essays in Honor of Erwin Panofsky*, Vol. I, Zurich, Buehler Buchdruck, pp. 254-266.

———— (1973), "Chance Images", in WIENER, Philip P., Ed., *Dictionary of the History of Ideas: Studies of Selected Pivotal Ideas*, Vol. 1, New York, Scribner's, pp. 340-353.

JARRY, Alfred (1897), "Les Jours et les nuits, roman d'un déserteur", in *Œuvres complètes*, I, Paris, Gallimard, 1972, pp. 745-837.

———— (1911), "Gestes et opinions du Docteur Faustroll, pataphysicien", in *Gestes et opinions du Docteur Faustroll, pataphysicien; Suivi de l'amour absolu*, Paris, Gallimard, 1980, pp. 15-112. **[DF]**

JAY, Martin (1993), *Downcast Eyes: The Denigration of Vision in Twentieth-Century French Thought*, Berkeley (CA), University of California Press, 1994.

KAHN, Douglas (2003), "Christian Marclay's Early Years: An Interview", *Leonardo Music Journal*, Vol. 13, pp. 17-21.

KANT, Immanuel (1781), *Crítica da razão pura* [*Kritik der Reinen Vernunft*], trad. de Manuela Pinto dos Santos e Alexandre Fradique Morujão, Lisboa, Fundação Calouste Gulbenkian, 1994.

KAPIELSKI, Thomas (2007), "Causal Video and Its Effect on a Film or Approaches to «The Way Things Go»", in CURIGER, Bice, *et al.*, Eds., *Fischli and Weiss: Flowers and Questions - A Retrospective*, London, Tate Publishing, pp. 222-228.

KEARNEY, Richard (1988), *The Wake of Imagination*, London, Routledge, 1998.

KERNER, Justinus (1857), *Kleksographien, mit Illustrationen nach den Vorlagen des Verfassers*, Stuttgart, Deutsche Verlag-Anstalt, 1890, <http://diglit.ub.uni-heidelberg.de/diglit/kerner1890/> [acedido em: 16/3/2009].

KIRCHER, Athanasius (1646), *Ars magna lucis et umbrae In decem Libros digesta. Quibus admirandae lucis et umbrae in mundo, atque adeò universa natura, vires effecttusq. uti nova, ita varia novorum reconditiorumq. speciminum exhibitione, ad varios mortalium usus, panduntur*, Roma, Sumptibus Hermanni Scheus.

———— (1671 [1646]), *Ars Magna Lucis et Umbrae. Reproducción facsímil de la edición de Amsterdam, 1671*, trad. de Inés Verde Pena e Liliana Martínez Calvo, Santiago de Compostela, Universidade de Santiago, 2000.

KITTLER, Friedrich A. (1986), *Gramophone, Film, Typewriter* [*Grammophon, Film, Typewriter*], trad. de Geoffrey Winthrop-Young e Michael Wutz, Stanford (CA), Stanford Universty Press, 1999.

———— (1996), "The History of Communication Media", *Ctheory*, ga114, 30/7/1996 <http://www.ctheory.net/articles.aspx?id=45> [consultado em: 19/12/2008].

KLEIST, Heinrich von (1810), "Sur le théâtre de marionnettes" [*Über das Marionettentheater*], trad. de Pierre Deshusses, in *Œuvres complètes*, Tome I - Petits écrits, Paris, Gallimard, 1999, pp. 211-218.

KLUITENBERG, Eric, Ed. (2006), *Book of Imaginary Media: Excavating the Dream of the Ultimate Communication Medium*, Rotterdam, NAi Publishers/De Balie.

———— (2008), *Delusive Spaces: Essays on Culture, Media and Technology*, Rotterdam, NAi Publishers/Institute of Network Cultures.

KOCKELKOREN, Petran (2003), *Technology: Art, Fairground and Theatre*, Rotterdam, NAi Publishers.

KOFMAN, Sarah (1973), *Camera Obscura of Ideology* [*Camera Obscura*], trad. de Will Straw, Ithaca (NY), Cornell University Press, 1999.

KOSTENALETZ, Richard (2003), *Conversing with Cage*, London/New York, Routledge.

KRAUSS, Rosalind (1976), "The Aesthetics of Narcissism", *October*, 1, spring 1976, pp. 50-64.

——— (1993), *The Optical Unconscious*, Cambridge (Mass.)/London, The MIT Press.

——— (1999a), *A Voyage on the North Sea: Art in the Age of the Post-Medium Condition*, London, Thames & Hudson.

——— (1999b), "Reinventing the Medium", *Critical Inquiry*, 25: 2, Winter 1999, pp. 289-305.

——— (2007), "Lip Sync: Marclay Not Nauman", in CRIQUI, Jean-Pierre, Ed., *Christian Marclay: Replay*, Paris/Melbourne, Musée de la Musique/Australian Centre for the Moving Image, pp. 96-99.

KRAUSS, Rosalind e LIVINGSTON, Jane, Eds. (1985), *L'Amour fou: Photography and Surrealism*, New York, Abbeville Press.

KUBLER, George (1962), *The Shape of Time: Remarks on the History of Things*, New Haven/London, Yale University Press, 2008.

LA METTRIE, Julien Offray de (1748), *L'Homme-machine*, [Paris], Denoël, 2006.

LACAN, Jacques (1973), *Le Séminaire, Livre XI: Les quatre concepts fondamentaux de la psychanalyse - 1964*, Paris, Éditions du Seuil, 1990.

LALANDER, Agneta e HÖÖK, Erik (2001), "La Série photographique de Gersau", in *Strindberg: Peintre et photographe*, Paris, Réunion des Musées Nationaux, pp. 103-115.

LAPLACE, Pierre-Simon de (1812), *Théorie analytique des probabilités*, Paris, Gallica - Bibliothèque Nationale de France, 1997, <http://gallica.bnf.fr/ark:/12148/bpt6k88764q> [acedido em: 22/5/2008].

LARSON, Orville K. (1957), "Vasari's Descriptions of Stage Machinery", *Educational Theatre Journal*, 9: 4, Dec. 1957, pp. 287-299.

LATOUR, Bruno (1999), *L'espoir de Pandore: Pour une version réaliste de l'activité scientifique* [*Pandora's Hope: Essays on the Reality of Science Studies*], trad. de Didier Gille, Paris, Éditions la Découverte, 2001.

——— (2004), "Why Has Critique Run out of Steam? From Matters of Fact to Matters of Concern", *Critical Inquiry*, 30, Winter 2004, pp. 225-248.

LATOUR, Bruno e SERRES, Michel (1990), *Conversations on Science, Culture, and Time* [*Eclaircissements*], trad. de Roxanne Lapidus, Ann Arbor, The University of Michigan Press, 1995.

LAUTRÉAMONT, Isidore Ducasse Conde de (1869), "Cantos de Maldoror" [*Les Chants de Maldoror*], trad. de Pedro Tamen, in *Cantos de Maldoror, seguidos de Poesias*, Lisboa, Fenda Edições, 2004, pp. 15-190.

LAWRENCE, T. E. (1928), *Os sete pilares da sabedoria* [*Seven Pillars of Wisdom*], trad. de Clarisse Tavares, Lisboa, Edições Europa-América, 1996.

LEAL, Miguel (2003), "A verdade da mentira: O museu como dispositivo ficcional na obra de Marcel Broodthaers", *Revista de Comunicação e Linguagens*, 32 (Ficções), Dezembro de 2003, pp. 231-244.

———— (2007), "A arte no tempo da sua dispersão concentrada", *Mono*, 1 (Monodisperso), Julho de 2007, pp. 16-21.

———— (2008), "Ant Scott: Our Faulty and Chunky (Digital) Machines", *E-zine Vector*, x:06, Julho 2008, <http://www.virose.pt/vector/x_06/leal_scott.html> [consultado em: 11/7/2008].

LEBENSZTEJN, Jean-Claude (1990 [1984]), *L'Art de la tache: Introduction à la nouvelle méthode d'Alexander Cozens*, [s.l.], Éditions du Limon.

LEE, Pamela M. (2004), *Chronophobia: On Time in the Art of the 1960's*, Cambridge (Mass.)/London, The MIT Press, 2006.

LESSING, Gotthold Ephraim (1766), *Laocoön: An Essay on the Limits of Painting and Poetry* [*Laookon*], trad. de Edward Allen McCormick, Baltimore/London, The John Hopkins University Press, 1984.

LEIBNIZ, Wilhelm Gottfried (1714), "Monadologie", in FICHANT, Michel, Ed., *Discours de métaphysique suivi de Monadologie et autres textes*, Paris, Gallimard, 2004, pp. 219-244.

———— (1765), *Novos ensaios sobre o entendimento humano* [*Nouveaux essais sur l'entendement humain*], trad. de Adelino Cardoso, Lisboa, Edições Colibri, 2004.

LICHT, Alan (2007), *Sound Art: Beyond Music, Between Categories*, New York, Rizzoli.

LICHTENSTEIN, Jacqueline (2003), *La Tache aveugle: Essai sur les relations de la peinture et de la sculpture à l'âge moderne*, Paris, Gallimard.

LIGHTHILL, James (1986), "The Recently Recognized Failure of Predictability in Newtonian Dynamics [and Discussion]", *Proceedings of the Royal Society of London. Series A - Mathematical and Physical Sciences*, 407: 1832, September 1986, pp. 35-48.

LYOTARD, Jean-François (1971), *Discours, figure*, Paris, Klincksieck, 2002.

MACHADO, Arlindo (1997), "Why Do Language and Meaning Get In a Muddle?" trad. de Lucy Needdham, in MORGAN, Robert C., Ed., *Gary Hill*, Baltimore/London, The John Hopkins University Press, 2000, pp. 158-167.

MALABOU, Catherine (1996), *L'Avenir de Hegel: Plasticité, temporalité, dialectique*, Paris, Vrin.

———— Ed. (2000), *Plasticité*, Paris, Éditions Léo Scheer.

———— (2005), *La Plasticité au soir de l'écriture: Dialectique, destruction, déconstruction*, Paris, Éditions Léo Scheer.

———— (2007), "Neuro-psychanalyse: La Redefinition de l'événement psychique", *Fresh Théorie*, III (Manifestations), Octobre 2007, pp. 323-345.

MALLARMÉ, Stéphane (1897), *Un coup de dés jamais n'abolira le hasard [fac-simile]*, [Plombières-des-Dijon], Éditions du Tiroir/Ulysse fin de siècle, 1996.

MANNONI, Laurent (1995), *Le Grand art de la lumière et de l'ombre: Archéologie du cinéma*, Paris, Nathan.

MANOVICH, Lev (1999), "Avant-garde as Software", *Artnodes*, December 2002, <http://www.uoc.edu/artnodes/eng/art/manovich1002/manovich1002.html> [consultado em: 10/06/2004].

———— (2001), *The Language of New Media*, Cambridge (Mass.)/London, The MIT Press.

———— (2005), "Understanding Meta-Media", *Ctheory*, 1000 Days of Theory:td020, 26/10/2005, <http://www.ctheory.net/articles.aspx?id=493> [consultado em: 10/12/2008].

MARCLAY, Christian (1988), "Extended Play", in GONZÁLEZ, Jennifer, *et al.*, Eds., *Christian Marclay*, London and New York, Phaidon Press, 2005, pp. 132-135.

MARCLAY, Christian e SNOW, Michael (2000), "Michael Snow & Christian Marclay: A Conversation", in CRIQUI, Jean-Pierre, Ed., *Christian Marclay: Replay*, Paris/Melbourne, Musée de la Musique/Australian Centre for the Moving Image, pp. 126-134.

MARTINS, Hermínio (1996), *Hegel, Texas e outros ensaios de teoria social*, Lisboa, Século XXI.

———— (1997), "Risco, incerteza e escatologia: Reflexões sobre o *experimentum mundi* tecnológico em curso (I)", *Episteme*, 1: 1, Dez. 1997/Jan.1998, pp. 99-121.

MARTINSSON, Tyrone (2004), "Recovering the Visual History of the Andrée Expedition: A Case Study in Photographic Research", *Research Issues in art design and media*, 6, Summer 2004, <http://www.biad.uce.ac.uk/research/rti/riadm/issue6/introduction.htm> [consultado em: 6/3/2009].

MATURANA, Humberto R. e VARELA, Francisco G. ([1974]), *De máquinas y seres vivos: Autopoiesis, la organización de lo vivo*, Buenos Aires, Lumen, 2004.

MCLUHAN, Marshall (1964), *Understanding Media: The Extensions of Man*, Cambridge (Mass.)/London, The MIT Press, 1994.

MCLUHAN, Marshall e FIORE, Quentin (1967), *The Medium is the Massage: An Inventory of Effects*, San Francisco, Hardwired, 1996.

MENKE, Christoph (1988), *La soberanía del arte: La experiencia estética según Adorno y Derrida* [*Die Souveränität der Kunst: Ästhetische Erfahrung nach Adorno und Derrida*], trad. de Ricardo S. O. Urbina, Madrid, Visor, 1997.

MESTRES, Lluís Eloi Puig (2004), *Alear: Arte procesual-aleatorio: La aleatoriedade en el computer-art* [*Tesis Doctoral*], Barcelona, Universitat de Barcelona, Facultat de Belles Arts.

MILLAR, Jeremy (2007), *Fischli and Weiss: The Way Things Go*, London, Afterall Books.

MILNER, Max (1982), *La Fantasmagorie: Essai sur l'optique fantastique*, Paris, Presses Universitaires de France.

MIRANDA, José A. Bragança de (1999), "Fim da mediação? De uma agitação na metafísica contemporânea", *Revista de Comunicação e Linguagens*, 25-26 (Real vs. Virtual), Março de 1999, pp. 293-330.

MITCHELL, W. J. T. (1994), *Picture Theory: Essays on Verbal and Visual Representation*, Chicago, The University of Chicago Press, 1995.

MOLDER, Maria Filomena (1986), "Notas de leitura sobre um texto de Walter Benjamin", in *Matérias Sensíveis*, Lisboa, Relógio d'Água, 1999, pp. 18-33.

——————— (1995 [1991]), *O pensamento morfológico de Goethe*, Lisboa, Imprensa Nacional Casa da Moeda.

MONOD, Jacques (1970), *Le Hasard et la nécessité: Essai sur la philosophie naturelle de la biologie moderne*, Paris, Éditions du Seuil, [s.d.].

MONTAIGNE, Michel ([1580]), *Essais* [2 vols.], Paris, Éditions Garnier Frères, 1962.

MORRIS, Robert (1970), "Some Notes on the Phenomenology of Making: The search for the Motivated", in *Continuous Project Altered Daily: The Writings of Robert Morris*, Cambridge (Mass.)/London, MIT Press, 1993, pp. 71-93.

MULDER, Arjen (2004), *Understanding Media Theory: Language, Image, Sound, Behaviour*, Rotterdam, V2_Publishing/NAi Publishers.

NANCY, Jean-Luc (1988), *La experiencia de la libertad* [*L'Expérience de la liberté*], trad. de Patricio Peñalver, Barcelona, Paidós, 1996.

——— (1994), *Les Muses*, Paris, Gallimard, 2001.

——— (1997), *Resistência da poesia* [*Résistance de la poésie*], trad. de Bruno Duarte, [s.l.], Edições Vendaval, 2005.

——— (1997), *Technique du présent: Essai sur On Kawara*, Villeurbanne, Nouveau Musée/Institut d'art contemporain.

——— (2003), *Au fond des images*, Paris, Éditions Galillée.

NAUMAN, Bruce (2002), "A Thousand Words: Bruce Nauman Talks about «Mapping the Studio»", in KÖNIG, Kasper e LITZ, Christine, Eds., *AC: Bruce Nauman*, Köln, Museum Ludwig/ Walther König, 2003, pp. 11-12.

NIETZSCHE, Friedrich (1883), *Assim falava Zaratustra* [*Thus Spake Zarathustra*], trad. de Alfredo Margarido, Lisboa, Guimarães Editores, 1991.

NÖEL, Émile (1991), *Le Hasard aujourd'hui*, Paris, Éditions du Seuil.

OPPÉ, Adolphe Paul (1953), *Alexander and John Robert Cozens*, Cambridge (Mass.), Harvard University Press, 1954.

OWENS, Craig (1978), "Photography «en abyme»", in *Beyond Regognition: Representation, Power, and Culture*, Berkeley (CA)/London, University of California Press, 1994, pp. 16-30.

PAÏNI, Dominique (2000), "Ralentir", in MALABOU, Catherine, Ed., *Plasticité*, Paris, Éditions Léo Scheer, pp. 188-193.

PANEK, Aneta (2004), "Roman Opalka: Ici et maintenant", *Art Press*, 301, Mai 2004, pp. 20-26.

PATOČKA, Jan (1969), "Romantisme, romantique" [*Romantismus, romantika, romantický a př íbuzné pojmy*], trad. de Erika Abrams, in *L'Art e le temps*, Paris, P.O.L., 1990, pp. 128-141.

PAVEL, Thomas (1986), *Univers de la fiction* [*Fictional Worlds*], Paris, Éditions du Seuil, 1988.

TURK, Herwig e PEREIRA, Paulo (2007), *Blind Spot*, Porto, Virose.

PERNIOLA (2004), *Contra a comunicação* [*Contro la comunicazione*], trad. de Manuel Ruas, Lisboa, Editorial Teorema, 2005.

PERNIOLA, Mario (1994), *El sex appeal de lo inorgánico* [*Il sex appeal dell'inorganico*], trad. de Mario Merlino, Madrid, Trama Editorial, 1998.

PLATÃO, *A República*, trad. de Maria Helena da Rocha Pereira, Lisboa, Fundação Calouste Gulbenkian, 1996.

PLÍNIO [o Velho] ([1985]), *Histoire naturelle* [*Naturalis Historia*], livre XXXV - La peinture, trad. de Jean-Michel Croisille, Paris, Les Belles Lettres, 1997.

PLON, Michel e ROUDINESCO, Elisabeth (1997), *Dicionário da Psicanálise* [*Dictionaire de la psychanalyse*], trad. de Vera Ribeiro e Lucy Magalhães, Mem Martins, Editoral Inquérito, 2000.

POHFLEPP, Sascha (2006), *Between Blinks and Buttons* [*Diploma Thesis - Documentation*], Berlim, University of the Arts, <http://www.blinksandbuttons.net/media/documentation%20blinksandbuttons.pdf> [acedido em: 17/03/2007].

PRIGOGINE, Ilya (1988), *O nascimento do tempo* [*La nascita del tempo*], trad. de Marcelina Amaral, Lisboa, Edições 70, 2008.

——— (1993), *Les Lois du chaos* [*Le leggi del caos*], Paris, Flammarion, 1994.

QUASHA, George e STEIN, Charles (1998), "Liminal Performance: Gary Hill in Dialogue", in MORGAN, Robert C., Ed., *Gary Hill*, Baltimore/London, The John Hopkins University Press, 2000, pp. 243-268.

RABATÉ, Jean-Michel (2002), "Loving Freud Madly: Surrealism between Hysterical and Paranoid Modernism", *Journal of Modern Literature*, XXV: 3-4, Summer 2002, pp. 58-74.

RAJCHMAN, John (1988), "Foucault's Art of Seeing", in *Philosophical Events: Essays of the Eighties*, New York, Columbia University Press, 1991, pp. 68-102.

——— (1994), "Abstracções" [*Another View of Abstraction*], trad. de Margarida Vale do Gato, in *Construções*, Lisboa, Relógio d'Água, 2002, pp. 63-82.

RANCIÈRE, Jacques (1987), *Le Maître ignorant: Cinq leçons sur l'émancipation intellectuelle*, Paris, Fayard, 2005.

——— (1996), *Mallarmé: La politique de la sirène*, Paris, Éditions Hachette.

——— (2001), *L'Inconscient esthétique*, Paris, Éditions Galilée.

——— (2003), *Le Destin des images*, Paris, La Fabrique Éditions.

RANDALL, Ian (2007), "Re-evaluating the Art & Chess of Marcel Duchamp", *Tout-fait*, Perpetual, 20/12/2007, <http://www.toutfait.com/online_journal_details.php?postid=46836&keyword=randall> [consultado em: 13/11/2008].

RODRIGUES, Silvina Lopes (2005), *Anomalia poética*, [s.l.], Edições Vendaval.

ROSA, Jorge Martins (2000), *No reino da ilusão: A experiência lúdica das novas tecnologias*, Lisboa, Vega.

ROTHKO, Mark (2004), *A realidade do artista: Filosofias da arte* [*The artist's reality: Philosophies of art*], trad. de Fernanda Mira Barros, Lisboa, Livros Cotovia, 2007.

ROUSSEL, Raymond (1910), *Impressions d'Afrique*, Paris, Flammarion, 2005.

———— (1935), *Comment j'ai écrit certains de mes livres*, Paris, Gallimard, 2005.

RUELLE, David (1991), *O acaso e o caos* [*Hasard et chaos*], trad. de Manuel Alberto, Lisboa, Relógio d'Água, 1993.

SAMPSON, Tony (2007), "The Accidental Topology of Digital Culture: How the Network Becomes Viral", *Transformations*, 14 (Accidental Environments), 2007, <http://transformationsjournal.org/journal/issue_14/article_05.shtml> [consultado em: 12/12/2007].

SARTRE, Jean Paul (1936), *A imaginação* [*L'Imagination*], trad. de Manuel João Gomes, Lisboa, Difel, 2002.

SAURISSE, Pierre (2007 [2001]), *La Mécanique de l'imprévisible: Art et hasard autour de 1960*, Paris, L'Harmattan.

SCHAFFER, Simon (1999), "Enlightened Automata", in CLARK, William, *et al.*, Eds., *The Sciences in Enlightened Europe*, Chicago and London, The University of Chicago Press, pp. 126-165.

SCHILLER, Friedrich (1795), *Letters Upon The Aesthetic Education of Man* [*Über die ästhetische Erziehung des Menschen*], New York, Internet Modern History Sourcebook, August 1998, <http://www.fordham.edu/halsall/mod/schiller-education.html> [acedido em: 17/3/2008].

———— (1795), *Sobre a educação estética do ser humano numa série de cartas* [*Über die ästhetische Erziehung des Menschen*], in *Sobre a educação estética do ser humano numa série de cartas e outros textos*, trad. e ed. de Teresa Rodrigues Cadete, Lisboa, Imprensa Nacional Casa da Moeda, 1994. pp. 27-102.

———— ([1997]), *Textos sobre o Belo, o Sublime e o Trágico*, trad. e ed. de Teresa Rodrigues Cadete, Lisboa, INCM.

SCHMIDGEN, Henning (2006), "Introductory Remarks", in *Conference The Shape of Experiment*, Preprint 318, Berlim, Max-Planck-Institut für Wissenschaftsgeschichte, pp. 11-13.

SCHNECK, Robert Damon (2002), "John Murray Spear's God Machine", *Fortean Times*, May 2002, <http://www.forteantimes.com/features/articles/246/john_murray_spears_god_machine.html> [consultado em: 11/1/2008].

SCHOPPENHAUER, Arthur (1819), *O mundo como vontade e representação* [*Die Welt als Wille und Vorstellung*], trad. de M. F. Sá Correia, Porto, Rés Editora, [s.d.].

SCHOTT, Heinz (1989), "Neurogamies: De la relation entre mesmérisme, hypnose et psychanalyse", in CLAIR, Jean, Ed., *L'Âme au corps: Arts et sciences 1793-1993*, Paris, Réunion des Musées Nationaux, 2002, pp. 142-153.

SCONCE, Jeffrey (2000), *Haunted Media: Electronic Presence from Telegraphy to Television*, Durham and London, Duke University Press, 2005.

SEEL, Martin (1993), "Antes da aparência, vem o aparecer: Notas para uma estética dos meios" [*Vor dem Shein Kommt das Erscheinen: Bemerkungen zu einer Ästhetik der Medien*], trad. de Helder Lourenço, in CRUZ, Maria Teresa, Ed., *Inter@ctividades: Artes, tecnologias, saberes*, Lisboa, CML/Centro de Estudos de Comunicação e Linguagens, 1997, pp. 57-70.

SELIGER, Jonathan (1992), "Interview: Christian Marclay", *Journal of Contemporary Art*, 5:1, 1992, pp. 64-76, <http://www.jca-online.com/marclay.html> [consultado em: 24/1/2008].

SEMIN, Didier (2003), "La Ligne du célibat. Le Hasard, l'arabesque et la volute: pour servir à une histoire du ziglooglo", *Les Cahiers du Musée national d'art moderne*, 83, Printemps 2003, pp. 38-55.

SERRES, Michel (1968), *Le Système de Leibniz et ses modèles mathèmatiques: Étoiles, schémas, points*, Paris, Presses Universitaires de France, 1982.

——— (1975), *Feux et signaux de brume: Zola*, Paris, Éditions Grasset & Fasquelle.

——— (1978), "Exact and Human", *SubStance*, 6: 21 (Literature and Its Others), Winter 1978-1979, pp. 9-19.

——— (1980), *Hermès V: Le Passage du Nord-Ouest*, Paris, Les Éditions de Minuit.

SHEARER, Rhonda R. (1997), "Marcel Duchamp's Impossible Bed and Other «Not» Readymade Objects: A Possible Route of Influence From Art To Science Part I", *Art & Academe*, 10: 1, Fall 1997, pp. 26-62.

———————— (1998), "Marcel Duchamp's Impossible Bed and Other «Not» Readymade Objects: A Possible Route of Influence From Art To Science Part II", *Art & Academe*, 10: 2, Fall 1998, pp. 76-95.

SILVA, Paulo Cunha e (1999 [1996]), *O lugar do corpo: Elementos para uma cartografia fractal*, Lisboa, Instituto Piaget.

SIMONDON, Gilbert (1958), *Du mode d'existence des objets techniques*, [Paris], Éditions Aubier, 2001.

SLOAN, Kim (1986), *Alexander and John Robert Cozens: the Poetry of Landscape*, New Haven/London, Yale University Press.

SLOTERDIJK, Peter (2000), "L'Heure du crime et le temps de l'œuvre d'art" [*Nicht gerettet: Versuche nach Heidegger*], trad. de Olivier Mannoni, in *Essai d'intoxication voluntaire suivi de L'Heure du crime et le temps de l'œuvre d'art*, Paris, Hachette, 2001, pp. 203-346.

SLOTERDIJK, Peter e OLIVEIRA, Carlos (1996), *Ensaio sobre a intoxicação voluntária: Um diálogo com Carlos Oliveira* [*Selbstversuch: Ein Gespräch mit Carlos Oliveira*], trad. de Cristina Peres, Lisboa, Fenda, 2001.

SÖDERBERG, Rolf (1989), *Edvard Munch, August Strindberg: Fotografi som verktyg och experiment / Photography as a Tool and an Experiment*, Stockholm, Alfabeta Bokförlag.

STAFFORD, Barbara Maria (1984), "Characters in Stones, Marks on Paper: Enlightenment Discourse on Natural and Artificial Taches", *Art Journal*, 44: 3, Autumn 1984, pp. 233-240.

STANDAGE, Tom (2002), *The Turk: The Life and Times of the Famous Eighteenth-Century Chess-Playing Machine*, New York, Walker & Company.

STEINER, George (2005), "Say it loud: It's Schiller and it's proud" [*Um die Muse aufzumuntern*], trad. de Nicholas Grindell, *signandsight.com*, 9/5/2005, <http://www.signandsight.com/features/152.html> [consultada em: 7/4/2008].

STERNE, Laurence (1759-1767), *A vida e opiniões de Tristam Shandy* [2 vols.] [*The Life and Opinions of Tristan Shandy, Gent.*], trad. de Manuel Portela, Lisboa, Edições Antígona, 1997.

STOCHITA, Victor I. (1997), *Breve historia de la sombra* [*A Short History of the Shadow*], trad. de Ana María Coderch, Madrid, Ediciones Siruela, 2006.

STRINDBERG, August (1894), "On Chance in Artistic Creation" [*Des arts nouveaux! ou le hasard dans la production artistique*], trad. de Kjersti Board, *Cabinet*, 3 (Weather), Summer 2001, <http://www.cabinetmagazine.org/issues/3/i_strindberg.php> [consultado em: 10/1/2008].

———————— (1894), *Du hasard dans la production artistique* [*Des arts nouveaux! ou le hasard dans la production artistique*], Caen, L'Échoppe, 1990.

———————— (1896), "L'Action de la lumière dans la photographie", in CHÉROUX, Clément, Ed., *L'Expérience photographique d'August Strindberg: Du Naturalism au sur-naturalism*, Arles, Actes Sud, 1994, pp. 96-106.

———————— (1898), *Inferno*, trad. de Aníbal Fernandes, Lisboa, Assírio & Alvim, 1988.

———————— (1992), *Strindberg's Letters,* Vol. II: 1892-1912, trad. e ed. de Michael Robinson, New York/London, Continuum, 1992.

SUMMERS, David (1987), *The Judgment of Sense: Renaissance Naturalism and the Rise of Aesthetics*, Cambridge, Cambridge University Press, 1990.

TAINE, Hippolyte (1870), *De l'intelligence* [2 vols., 16ª edição], Paris, Libraire Hachette, [s.d.].

THOM, René (1980), *Parábolas e catástrofes: Entrevistas sobre matemática* [*Parabole e Catastrofi*], trad. de Mário Brito, Lisboa, Dom Quixote, 2004.

———————— (1986), "O método experimental: Um mito dos epistemólogos (e dos sábios)", trad. de António Moreira, in HAMBURGER, Jean, Ed., *A filosofia das ciências hoje* [*La Philosophie des sciences aujourd'hui*], Lisboa, Editorial Fragmentos, 1988, pp. 13-23.

TZARA, Tristan (1921), "Dada manifeste sur l'amour faible et l'amour amer", in *Lampisteries précédées des Sept manifestes DADA*, [Paris], Société Nouvelle des Éditions Pauvert, 1993, pp. 53-75.

VAN DE VIVJER, Gertrudis (2004), "Auto-organisation, identité, autonomie: Figures kantiennes", *Revue Internationale de Philosophie*, 59: 228, 2004, pp. 219-241.

VASARI, Giorgio ([1550]), *Les Vies des meilleurs peintres, sculpteurs et architectes* [12 vols.] [*Le vite de' più eccellenti pittori, scultori e architettori*], Vol. 4, trad. e ed. sob direcção de André Chastel, Paris, Berger-Levrault, 1995.

VINCI, Leonardo da [1651], "Trattato della pittura", in *Trattato della pittura condotto sul Codice Vatico Urbinate 1270 precedutto dalla «Vita di Leonardo» di Giorgio Vasari* [Prefazione di Marco Tabarrini. Ristampa anastatica del volume edito nel 1890 dall'Unione Cooperativa Editrice di Roma. Edizione integrale. Introduzione di Silvia Bordini], Roma, Newton and Compton, 2006.

VIOLAND-HOBI , Heidi E. (1995), *Jean Tinguely: Life and Work*, Munich/New York, Prestel.

VIRILIO, Paul (2002), *Ce qui arrive*, Paris, Éditions Galilée.

WEBER, Bruce (1997a), "Computer Defeats Kasparov, Stunning the Chess Experts", *The New York Times*, 5/5/1997, <http://query.nytimes.com/gst/fullpage.html?res=9407E7D91230F936A35756C0A961958260&sec=&spon=&pagewanted=print> [consultado em: 28/1/2009].

——— (1997b), "Swift and Slashing, Computer Topples Kasparov", *The New York Times*, 12/5/1997, <http://query.nytimes.com/gst/fullpage.html?res=9903E5D91039F931A25756C0A961958260&sec=&spon=&pagewanted=print> [consultado em: 28/1/2009].

——— (1997c), "What Deep Blue Learned From Grandmasters", *The New York Times*, 18/5/1997, <http://www.rci.rutgers.edu/~cfs/472_html/Intro/NYT_Intro/ChessMatch/WhatDeepBlueLearned.html> [consultado em: 28/1/2009].

WEIBEL, Peter (2006), "La condición postmedial", trad. de Lucia Morán, in *Condición postmedia*, Madrid, Centro Cultural Conde Duque, pp. 6-15.

WHITE, Eric Charles (1991), "Negentropy, Noise and Emancipatory Thought", in HAYLES, Katherine N., Ed., *Chaos and Order: Complex Dynamics in Literature and Science*, Chicago, The University of Chicago Press, pp. 263-277.

WIENER, Norbert (1948/1961), *Cybernetics: or Control and Communication in the Animal and the Machine*, Cambridge (Mass.), The MIT Press, 1965.

ZIELINSKI, Siegfried (2002), *Deep Time of the Media: Toward an Archaeology of Hearing and Seeing by Technical Means* [*An Archäologie der Medien: Zur Tiefenzeit des technischen Hörens und Sebens*], trad. de Gloria Custance, Cambridge (Mass.)/London, The MIT Press, 2006.

ZIELINSKI, Siegfried e WAGNERMAIER, Silvia M., Eds. (2005), *Variantology 1: On Deep Time Relations of Arts, Sciences and Technologies*, Köln, Walther König.

ŽIŽEK, Slavoj (2004), *Elogio da intolerância* [*Plaidoyer en faveur de l'intolérance*], trad. de Miguel Serras Pereira, Lisboa, Relógio d'Água, 2006.

Bibliografia citada (cont.)

Catálogos e similares:

ANDREOSE, Mario, Ed. (1993), *Marcel Duchamp*, Milano, Bompiani.

ANDREOTTI, Libero e COSTA, Xavier, Eds. (1996), *Situacionistas, Situacionists*, Barcelona, Museu d'Art Contemporani de Barcelona/ACTAR.

APRAXINE, Pierre, *et al.*, Eds. (2005), *The Perfect Medium: Photography and the Occult*, New Haven/London, Yale University Press.

ASSCHE, Christine van, Ed. (2002), *Sonic Process: Une nouvelle géographie des sons*, Paris, MNAM- Centre Georges Pompidou.

BAUMGÄRTEL, Tilman, Ed. (2002), *Install.exe: Jodi*, Basel, Christoph Merian Verlag.

BERSWORDT-WALLRABE, Kornelia von, Ed. (1995), *Marcel Duchamp: Respirateur*, Ostfildern-Ruit/Schwerin, Hatje Cantz Verlag/ Staatliches Museum Schwerin.

BORJA-VILLEL, Manuel J., *et al.*, Eds. (1997), *Marcel Broodthaers: Cinéma*, Barcelona, Fundació Antoni Tápies.

BROECKMANN, Andreas, *et al.*, Eds. (2006), *Smile Machines: Humour-Kunst-Technologie/Humour-Art-Technology*, Berlim, Transmediale/ Akademie der Künste.

CLAIR, Jean, Ed. (2002), *L'Âme au corps: Arts et sciences 1793-1993*, Paris, Réunion des Musées Nationaux.

CRIQUI, Jean-Pierre, Ed. (2007), *Christian Marclay: Replay*, Paris/Melbourne, Musée de la Musique/Australian Centre for the Moving Image.

CURIGER, Bice, *et al.*, Eds. (2007), *Fischli and Weiss: Flowers and Questions - A Retrospective*, London, Tate Publishing.

DABIN, Véronique e DAVID, Catherine, Eds. (1991), *Marcel Broodthaers*, Paris, Galerie Nationale du Jeu de Paume.

DOHM, Katharina e STAHLHUT, Heinz, Eds. (2007), *Kunstmaschinen Maschinenkunst/Art Machines Machines Art*, Heidelberg, Kehrer Verlag.

DRUCKREY, Timothy e WEIBEL, Peter, Eds. (2001), *Net Condition: Art and Global Media*, Graz/Karlsruhe/Cambridge (Mass.), Steirischer Herbst/ZKM - Center for Art and Media/MIT Press.

HEDSTRÖM, Per, Ed. (2001), *Strindberg: Peintre et photographe*, Paris, Réunion des Musées Nationaux.

HULTÉN, Pontus, Ed. (1987), *Jean Tinguely: Una magia più forte della morte*, Milano, Bompiani.

MÉLYI, József, Ed. (2007), *Kempelen: Ember a Gépben/Kempeln: Man in the Machine*, Budapest, Múcsarnok Kunsthalle.

KOESTER, Joachim, Ed. (2005), *Message from Andrée*, Copenhagen, The Danish Arts Agency.

KÖNIG, Kasper e LITZ, Christine, Eds. (2003), *AC: Bruce Nauman*, Köln, Museum Ludwig/ Walther König.

MORIN, France, Ed. (2001), *Heavenly Visions: Shaker Gift Drawings and Gift Songs*, New York, The Drawing Center.

MULDER, Arjen, Ed. (1998), *The Art of the Accident*, Rotterdam, V2_ Publishing/NAi Publishers.

NAUMAN, Bruce, Ed. (2002), *Mapping the Studio II with color shift, flip, flop, flip/flop (Fat Chance John Cage)* [*flip book*], [New York], [Sperone Westwater].

SPOERRI, Daniel (1962), *Topographie anécdotée du hasard* [*fac-simile*], Paris, Éditions du Centre Georges Pompidou, 1990.

STOCKER, Gerfried e SCHÖPF, Christine, Eds. (2003), *Ars Electronica 2003: Code - The Language of Our Time*, Linz/Ostfildern-Ruit, Ars Electronica Center/Hatje Cantz Verlag.

VIRILIO, Paul, Ed. (2002), *Unkown Quantity*, Paris/London, Fondation Cartier pour l'art contemporain/Thames & Hudson.

Bibliografia citada (cont.)

Outras referências na Web:

AAVV, "Inside Installations: Mapping the Studio II" [Bruce Nauman], *Tate on-line*, [s.d.], <http://www.tate.org.uk/research/tateresearch/majorprojects/nauman/home_1.htm> [consultada em: 22/1/2008].

BAUMGÄRTEL, Tilman (1997), "Interview with Jodi", *Nettime,* 31/8/1997, <http://www.nettime.org/Lists-Archives/nettime-l-9708/msg00112.html> [consultada em: 10/01/2008].

——————— (2001), "Interview with Jodi", *Rhizome,* 19/05/2001, <http://rhizome.org/object.rhiz?2550> [consultada em: 10/01/2008].

BROECKMANN, Andreas (1998), "Minor Media: Heterogenic Machines", *Nettime,* 15/11/1998, <http://www.nettime.org/Lists-Archives/nettime-l-9811/msg00029.html> [consultada em: 8/1/2008].

COOKE, Lynne (1993a), "On Kawara: One Thousand Days One Million Years", *Dia Art Foundation Archives*, [s.d.], <http://www.diacenter.org/exhibs/kawara/onethousand/essay.html> [consultada em: 6/6/2008].

COOKE, Lynne ([1993b]), "On Kawara", *Dia Art Foundation Archives*, [s.d.], <http://www.diabeacon.org/exhibs_b/kawara/essay.html> [consultada em: 6/6/2008].

CRAMER, Florian (2002), "Discordia Concors: www.jodi.org", *Nettime*, 4/11/2002, <http://www.nettime.org/Lists-Archives/nettime-l-0211/msg00010.html> [consultada em: 9/1/2009].

DEPOCAS, Alain*, et al.* ([2004]), *Variable Media Network*, [s.d.], <http://variablemedia.net/> [consultada em: 15/01/2008].

DUCHAMP, Marcel (1957), "The Creative Act", *Ubuweb Sound*, <http://ubu.artmob.ca/sound/aspen/mp3/duchamp1.mp3> [acedido em: 24/4/2008].

JODI (1994-), *jodi.org*, <http://www.jodi.org> [acedido em: 11/1/2009].

LEAL, Miguel, *et al. (*2007),"Media Art Undone: Transmediale 07 Discussion Panel" [transcrição], Berlim, 3/2/2007, <http://www.mikro.in-berlin.de/wiki/tiki-index.php?page_ref_id=1> [consultada em: 10/1/2008].

LIA (2007), *I said If*, <http://www.isaidif.net> [acedido em: 2/2/2009].

MACDOUGALL, Rob (2007), "The Further Adventures of Ben Franklin's Ghost", *Old is the New New* [Blog], 8/11/2007, <http://www.robmacdougall.org/index.php/2007/11/the-further-adventures-of-ben-franklins-ghost/> [consultada em: 26/9/2008].

PAULINE, Mark, *Survival Research Laboratories*, [s.d.], <http://www.srl.org/> [consultada em: 9/2/2009].

PEREIRA, Paulo e TURK, Herwig (2007), *Blind Spot*, May 2008, <http://www.theblindspot.org/> [consultada em: 23/6/2008].

POHFLEPP, Sascha (2006), *Blinks and Buttons*, <http://www.blinksandbuttons.net/> [consultada em: 17/03/2007].

SCOTT, Ant, *et al.* (2006), *Glithbrowser*, < http://www.glitchbrowser.com> [acedido em 20/5/2008].

SHULGIN, Alexei (1997), "Net.Art: The Origin", *Nettime,* 18/03/1997, <http://www.nettime.org/Lists-Archives/nettime-l-9703/msg00094.html> [consultada em: 10/1/2009].

STERLING, Bruce ([1995]), *Dead Media Project*, [s.d.], <http://www.deadmedia.org/> [consultada em: 17/1/2008].