

UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO DE JANEIRO

Pós-Graduação da Escola de Comunicação

Mariana Manhães Lima Falkenheim

**OBRA MÁQUINA:
A MATÉRIA COMO CENTRO DE SONHOS NA ARTE**

Orientadora: Prof.^a Dra. Katia Maciel

Rio de Janeiro

2012

Mariana Manhães Lima Falkenheim

**OBRA MÁQUINA:
A MATÉRIA COMO CENTRO DE SONHOS NA ARTE**

Dissertação de Mestrado submetida ao
Programa de Pós-Graduação em
Comunicação e Cultura da Escola de
Comunicação da Universidade Federal do
Rio de Janeiro – UFRJ, como parte dos
requisitos necessários à obtenção de título de
Mestre em Comunicação Social.

Linha de Pesquisa: Tecnologias da
Comunicação e Estéticas

Banca Examinadora

Prof.^a Dra. Katia Valeria Maciel Toledo
(Orientadora)

Prof. Dr. André de Souza Parente

Prof. Dr. Carlos Augusto Moreira da Nóbrega

Prof. Dr. Antonio Pacca Fatorelli (suplente)

Rio de Janeiro, 09 de março de 2012

A Anna, Antonio e Willy.

Agradecimentos

Agradeço a Capes – Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior e FAPERJ – Fundação de Amparo à Pesquisa do Estado do Rio de Janeiro, pelas bolsas de incentivo que viabilizaram esta pesquisa.

Agradeço à Katia Maciel, que além de orientadora tornou-se amiga, e ao André Parente, pelas aulas inesquecíveis, amizade e incentivo. Agradeço a todos os professores, especialmente ao Guto Nóbrega, pelas dicas de leitura e comentários que provocaram tantas reflexões e ao Antonio Fatorelli, cujas aulas me fizeram conhecer tantas coisas novas.

Agradeço a toda a equipe da secretaria da ECO: Thiago Couto, Marlene e Jorgina, e também ao Mauricio Lissovsky, todos sempre cheios de paciência e prontos para ajudar.

Agradeço aos meus colegas de curso, especialmente Beatriz Morgado e Luciana Dantas, que tanto me ajudaram nos momentos difíceis. Agradeço também à Fernanda Gomes, cuja orientação foi fundamental para meu sucesso na prova de ingresso e na realização do Projeto de Pesquisa.

Agradeço ao Willy, por existir em minha vida e me fazer seguir em frente, e aos meus pais, Anna e Antonio, por todo o amor e incentivo. Agradeço à Sandra, pelo entusiasmo e apoio de sempre; a minha tia Lúcia, por me ajudar a continuar; e ao meu tio Jorge, pelas conversas sobre a vida acadêmica e revisão do texto.

Agradeço também ao meu cãozinho Aramis, pelo amor incondicional a todos nós e cuja companhia me trouxe alegria nas horas de trabalho.

Resumo

Como se estabelece a relação entre o que chamamos de *obra-máquina*, a organização de materiais pelos artistas a fim de estabelecerem um espaço de obra que se caracteriza como tal, o processo de *engenharia* e o papel da *imaginação* nisso tudo? Em *Obra-Máquina – a matéria como centro de sonhos na arte*, tomamos esses três termos como sendo, cada um, o ponto de partida para um dos capítulos desta pesquisa: a *obra organismo*; *maquinar a máquina orgânica*; *imaginar imagens imaginadas*. O objetivo é, desta forma, pensar como obras de arte são desenvolvidas, pensadas e realizadas por artistas, que estabelecem relações com materiais disponíveis a fim de criar um espaço de obra que se organiza de maneira semelhante a uma *metalinguagem*.

Abstract

How is the relationship between what we call *obra-máquina* (machine-artwork), the organization of material by artists in order to create a workspace, the process of *engineering* and the role of *imagination* in all this?

In *Obra-Máquina – a matéria como centro de sonhos na arte*, we take these three terms as starting points for the three chapters in this research: *obra organismo*; *maquinar a máquina orgânica*; *imaginar imagens imaginadas*. The goal is to think how works of art are developed, designed and made by artists, who establish relations within available materials in order to create a workspace that is organized similarly to a metalanguage.

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	13
Hipótese e disposição dos capítulos	16
CAPÍTULO 1 – OBRA ORGANISMO	18
A Máquina Autopoiética segundo Maturana e Varela	18
Autopoiéticos	20
Vocabulários	21
O orgânico nas obras	23
As obras orgânicas	24
O <i>loop</i> em Maturana & Varela e Bachelard	27
Em <i>loop</i>	29
<i>Three Transitions</i>	30
Outros <i>loops</i>	31
Os meios	34
Testemunho de artista	35
O fazer orgânico	37
O fazer e o artista	40
CAPÍTULO 2 – MAQUINAR A MÁQUINA ORGÂNICA	41
Máquina e subversão	42
Dispositivo	43
Conexões	46
A criação de dispositivos como forma de subversão dos meios	47
Dispositivo e metalinguagem	49
Metacomunicação, limitações e ferramentas	52
(Re)arranjos	53
Imaginar e engenhar	54
Nada se cria, tudo se apropria	55
Dentre, 2010	57
O papel do artista no papel das coisas	59
Potencialidades	59
A vontade da matéria	60
Juntar as partes	62
A re(l)ação das partes	63
Uma fábrica de erros	65
Falibilidade das máquinas	68
Potências para sonho	70
CAPÍTULO 3 – IMAGINAR IMAGENS IMAGINADAS	73
A imaginação na imagem	74
Da reinvenção de meios inomináveis	76
Isso	78
Moldar a matéria a partir do sentido	82
Bachelard	83
O contexto, os limites e as bordas	84
A borda e o contorno	86
O espectador e seu papel como “arrumador”	88
“Eu estou fazendo sentido”	89

De volta ao processo	91
O jeito como as coisas se arrumam	91
Ruído, Zerbini	93
Rebecca Horn e a imaginação das máquinas	95
CONSIDERAÇÕES FINAIS	99
Articulação das ideias com o processo criativo	102
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	106
ANEXO I – Descritivo Técnico da obra <i>Dentre</i>, 2010	109
ANEXO II – Descritivo Técnico da obra <i>Thesethose</i>, 2011	113

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Fotos:

- Foto 1:** Tomás Saraceno (p. 26)
Cloud Cities, 2011
Vista da instalação no Hamburger Bahnhof, Berlim.
Disponível em:
<http://www.berlinartlink.com/2011/10/04/berlin-arch-link-cloud-cities-at-hamburger-bahnhof/>
Acesso em: 22 fev. 2012.
- Foto 2:** Tomás Saraceno (p. 26)
Cloud Cities, 2011
Vista da instalação no Hamburger Bahnhof, Berlim.
Disponível em:
<http://www.berlinartlink.com/2011/10/04/berlin-arch-link-cloud-cities-at-hamburger-bahnhof/>
Acesso em: 22 fev. 2012.
- Foto 3:** O Grivo (p. 28)
Sem Título, 2009
Vista da instalação na Galeria Nara Roesler.
Disponível em:
http://nararoesler.com.br/exposicao_sobre/o-grivo
Acesso em: 22 fev. 2012.
- Foto 4:** O Grivo (p. 29)
Sem Título, 2009
Vista da instalação na Galeria Nara Roesler.
Disponível em:
<http://www.youtube.com/watch?v=veyLPt3t7zE>
Acesso em: 22 fev. 2012.
- Foto 5:** Peter Campus (p. 30)
Three Transitions, 1973
Stills do vídeo.
Disponível em: <http://vimeo.com/21140656>
Acesso em: 22 fev. 2012.
- Foto 6:** Dziga Vertov (p. 32)
Man with a moving camera, 1929
Still do filme.
Disponível em: <http://www.uniondocs.org/relaying-meta-emotion/>
Acesso em: 22 fev. 2012.
- Fotos 7 e 8:** Charlie Kaufman (p. 33)
Sinédoque, Nova Iorque, 2008
Cenas do filme em que os personagens, repetidos, aparecem juntos.
- Foto 9:** Mariana Manhães (p. 36)
Centrípetas, 2007
Stills de um dos vídeos em *loop* que compõem a instalação.
- Fotos 10 e 11:** Mariana Manhães (p. 36)
Liquescente (Ânfora Âmbar), 2007

- A instalação movimenta-se conforme o *loop* do vídeo.
Fotos: Wilton Montenegro
- Foto 12:** Ernesto Neto (p. 38)
A gente se encontra aqui hoje, amanhã em outro lugar. Enquanto isso deus é deusa. Santa gravidade, 2003
Vista da instalação no Museu de Arte Moderna Aloísio Magalhães, Recife.
Disponível em:
<http://www.designboom.com/contemporary/neto.html>
Acesso em: 22 fev. 2012.
- Foto 13:** Michael Snow (p. 45)
De La, 1969-72
Disponível em:
<http://www.fondation-langlois.org/html/e/page.php?NumPage=94>
Acesso em: 22 fev. 2012.
- Foto 14:** Gary Hill (p. 51)
Why do things get in a muddle? (Come on Petunia), 1984
Stills do vídeo.
Disponível em: <http://vimeo.com/5556600>
Acesso em: 22 fev. 2012.
- Foto 15:** A multidão em *Open Score*, 1966 (p. 56)
Disponível em: www.9evenings.org
Acesso em: 22 fev. 2012.
- Foto 16:** Raquetes usadas em *Open Score*, 1966 (p. 56)
Disponível em: www.9evenings.org
Acesso em: 22 fev. 2012.
- Foto 17:** Mariana Manhães (p. 58)
Dentre, 2010
Detalhe do portão de garagem usado para mover o *trolley*.
Foto: Wilton Montenegro
- Fotos 18 e 19:** Mariana Manhães (p. 64)
Dentre, 2010 | montagem e detalhe da obra no CCBB RJ (2010)
O processo de montagem acontece de acordo com o que o próprio material "pede".
Fotos: Mariana Manhães e Wilton Montenegro
- Foto 20:** Phoebe Washburn (p. 67)
Regulated Fools Milk Meadow, 2007
Estúdio da artista no Brooklin, Nova York, durante o desenvolvimento da obra.
Disponível em: <http://web02.c1web.artnet.de/magazine/phoebe-washburn-im-deutsche-guggenheim-berlin/images/4/>
Acesso em: 22 fev. 2012.
- Foto 21:** Phoebe Washburn (p. 67)
Regulated Fools Milk Meadow, 2007
Estúdio da artista no Brooklin, Nova York, durante o desenvolvimento da obra.
Disponível em: <http://web02.c1web.artnet.de/magazine/phoebe-washburn-im-deutsche-guggenheim-berlin/images/4/>
Acesso em: 22 fev. 2012.

- Foto 22:** Tacita Dean (p. 68)
Film, 2011
 Vista da instalação no Turbine Hall. Tate Modern, 2011.
 Disponível em: <http://www.gizmodo.co.uk/2011/12/tate-moderns-turbine-hall-pays-tribute-to-photography-film/>
 Acesso em: 22 fev. 2012.
- Foto 23:** Dan Graham (p. 71)
Present continuous past(s), 1974
 Disponível em: <http://www.medienkunstnetz.de/works/present-continuous-pasts/>
 Acesso em: 22 fev. 2012.
- Foto 24:** Mariana Manhães (p. 79)
Liquescer (Jarro de Vidro) e *Liquescer* (Jarro de Cristal), 2007
 Obras interconectadas.
 Foto: Wilton Montenegro
- Foto 25:** Mariana Manhães (p. 81)
 Série de trabalhos *Isso*, 2008.
 Obras interconectadas.
 Foto: Mariana Manhães
- Foto 26:** Gary Hill (p. 85)
Liminal Objects #5, 1996
 Disponível em:
<http://www.artgallery.nsw.gov.au/work/L2010.39.a-d/>
 Acesso em: 22 fev. 2012.
- Foto 27:** Gary Hill (p. 86)
Liminal Objects #5, 1996
Stills do vídeo.
- Foto 28:** Peter Fischli / David Weiss (p. 92)
Stills de *Der Lauf der Dinge*, 1987
 Disponível em:
<http://www.lwl.org/pressemitteilungen/daten/bilder/28448.jpg>
 Acesso em: 22 fev. 2012.
- Foto 29:** Luiz Zerbini (p. 94)
Sertão, 2009
 Vídeo em *loop*.
 Disponível em:
<http://www.dantes.com.br/arquivo.php?m=12&y=2009>
 Acesso em: 22 fev. 2012.
- Foto 30:** Rebecca Horn (p. 96)
Knuggle Dome for James Joyce, 2004
 Disponível em: <http://www.huma3.com/huma3-eng-reviews-id-311.html>
 Acesso: 22 fev. 2012.
- Fotos 31 e 32:** Mariana Manhães (p. 103)
Thesethose, 2011
 À esquerda: vista geral da instalação na *The Mattress Factory*, em Pittsburgh.
 À direita: detalhe dos *coolers* utilizados na obra.
 Fotos: Mariana Manhães

- Foto 33:** Mariana Manhães (p. 105)
Thesethose, 2011
Foto: Mariana Manhães
- Foto 34:** Mariana Manhães (p. 109)
Dentre, 2010
Vista geral da instalação no CCBB, Rio de Janeiro.
Foto: Wilton Montenegro
- Foto 35:** Mariana Manhães (p. 113)
Thesethose, 2010
Vista geral da instalação na The Mattress Factory, Pittsburgh (E.U.A.)
Foto: Mariana Manhães
- Figuras:**
- Figura 1:** Cartaz do filme *Synecdoche, New York*, que guarda semelhança com *Three Transitions* de Peter Campus. (p. 33)
- Figuras 2, 3, 4, 5, 6 e 7:** Descritivo Técnico da obra *Dentre* (p. 109)
- Figuras 8, 9, 10, 11, 12 e 13:** Descritivo Técnico da obra *Thesethose* (p. 113)

INTRODUÇÃO

O mundo é a minha imaginação.

Schopenhauer (Schopenhauer *apud* Bachelard, 2003: 159)

Esta pesquisa se deu com base na observação do processo criativo dos artistas – o meu próprio e o de outros, seja pessoalmente, seja por meio de leituras de entrevistas e testemunhos. Ao longo desse constante observar, pudemos perceber que os artistas, especialmente os que de alguma forma fazem uso de meios tecnológicos ao executarem seus trabalhos, muitas vezes subvertem as funções desses meios e materiais. Ao fazerem isso, os artistas instauram uma situação em que, apesar e justamente por causa da subversão que sofrem, os meios passam a falar de si mesmos.

Nosso foco aqui, como o próprio título da pesquisa indica, serão as obras que chamaremos de *obras-máquinas*; portanto, os meios dos quais falamos são em sua grande maioria ligados a algum tipo de tecnologia, *low* ou *high-tech*: motores de para-brisa de carro, telas de LCD etc. O motivo da escolha da denominação obra-máquina se dá não só por causa dos meios usados para elaborar as obras, provenientes do campo da tecnologia, como também pela maneira como essas obras funcionam e se organizam e como o processo de construção delas acontece.

Destituídos de suas funções originais e inseridos num novo contexto, os materiais usados pelos artistas são atravessados pelo processo criador, sendo que a imaginação, aliada ao fazer, exerce sobre eles o poder de deslocá-los e realocá-los num espaço que se caracteriza como obra de arte.

Faz-se necessário dizer que esse deslocamento não implica a transformação plena do material, que preserve sua funcionalidade original – ele apenas muda o seu

papel. Veremos, nas máquinas autopoieticas, que a unidade de algo se define não pela relação entre seus componentes, mas sim pela dinâmica da organização. Por exemplo, pouco importa se uma mesa tenha pés de madeira ou de plástico, mas se alguém separar esses pés do tampo, ela deixará de ser mesa. Da mesma forma, um monitor de TV usado em uma videoinstalação continuará sendo um aparelho de atualização de imagens de vídeo até que ele quebre e pare de funcionar.

Há, portanto, duas instâncias: (i) o material deve funcionar por si próprio e, também, (ii) no contexto da obra-máquina.

Para refletir sobre essas instâncias, é possível pensar a obra de arte e o processo criativo que a envolve aproximando-os do conceito de máquina autopoietica, o que significa pensar a obra de arte, especialmente a que faz uso de meios tecnológicos, como algo que tem funcionamento análogo a um organismo. Consideraremos este viés segundo a noção de máquina autopoietica, defendida por Humberto Maturana e Francisco Varela (1980), em que as obras-máquinas continuamente produzem a si próprias, ou seja, não há distanciamento entre produtor e produto, como ocorre na autopoiese.

Em que pontos essa aproximação é plausível? Por definição, *Poiesis* em grego significa produção, portanto autopoiese quer dizer autoprodução (Mariotti, 1999). Máquinas autopoieticas são aquelas que constantemente se autoproduzem. Mas o que significa isso e de que maneira essa ideia se relaciona com o fazer artístico? Por qual razão devemos tentar compreender o fazer artístico e seu produto, a obra, pelo viés de uma máquina autopoietica?

Primeiramente, devemos pensar que a noção de obra-máquina diz respeito a determinados espaços de obra que se estabelecem com o uso de meios e mecanismos *low e/ou high-tech* para acontecerem. É natural que esta concepção nem sempre seja assim tão obviamente ligada ao uso da tecnologia – há exceções, como é o caso de Tomás Saraceno,¹ que não se apropria de alta tecnologia, no entanto tem uma obra que se organiza de maneira muito semelhante às máquinas autopoieticas de Maturana e Varela (1980).

Ao funcionar por si próprio, o material faz a obra. Da mesma forma, ao funcionar e evidenciar os materiais usados, a obra traz à tona a verdade sobre esses materiais. Trata-se de algo muito semelhante ao que vemos na autopoiese, um

¹ Faremos uma abordagem via autopoiese da obra de Tomás Saraceno no capítulo 1.

conceito propagado por Maturana e Varela (1980) que diz respeito a um determinado tipo de máquina cuja principal característica é a capacidade de se autoproduzir².

Ao dizermos que o material fala por si próprio e que a estrutura da obra o ajuda a fazer isso, estamos também nos aproximando de outra noção importante a esta pesquisa: a da metalinguagem.

A metalinguagem, como veremos nos dois últimos capítulos, é definida por Roland Barthes como “um sistema cujo plano do conteúdo é, ele próprio, constituído por um sistema de significação; ou ainda, é uma Semiótica que trata da Semiótica” (Barthes, 2006: 96). Pensamos ser possível tratar as obras de arte abordadas ao longo deste estudo da mesma forma, ou seja, os materiais falam constantemente de si mesmos, levados ao limite de suas possibilidades.

E onde se situa o artista nesta concepção? Se para Barthes a língua e a fala são, sobretudo, uma questão de impossibilidades, para os artistas as limitações impostas pelos dispositivos são justamente o território de manobra, terreno fértil por onde vão transitar.

O que faz um verdadeiro criador, ao invés de se submeter simplesmente a um certo número de possibilidades impostas pelo aparelho técnico, é subverter continuamente a função da máquina que ele utiliza, manejá-la no sentido contrário de sua produtividade programada. Pode-se dizer que um dos papéis mais importantes da arte numa sociedade tecnocrática é justamente a recusa sistemática de submeter-se à lógica dos instrumentos de trabalho ou de cumprir o projeto industrial das máquinas semióticas, reinventando as suas funções e finalidades. Longe de deixar-se escravizar por uma norma, por um modo estandardizado de comunicar, obras realmente fundantes reinventam a maneira de se apropriar de uma tecnologia. Nesse sentido, as ‘possibilidades’ dessa tecnologia não podem ser vistas como *estáticas* ou *predeterminadas*. Ao contrário, elas estão em permanente mutação, em contínuo redirecionamento e crescem na mesma proporção que seu repertório de obras criativas (Machado, 2001: 46).

Abordaremos a produção de artistas num recorte que cria conexões entre questões relativas à organização do espaço da obra, sua estruturação possível de acordo com os dispositivos que existem disponíveis, as limitações e transgressões desses dispositivos, além do modo como o artista toma proveito das restrições em seu favor ao longo do percurso de trabalho. Esta pesquisa procurará compreender também

² O conceito de autopoiese será abordado no capítulo 1.

de que forma artista e espectador são inseridos neste contexto como “arrumadores” de um espaço que se caracteriza como obra de arte e dando sentido a ela.

Mais uma vez fazendo uso das palavras de Barthes, afirmamos que um idioma é uma constante sujeição: “um idioma se define menos pelo que ele permite dizer, do que por aquilo que ele obriga a dizer. (...) Falar, e com maior razão discorrer, não é comunicar, como se repete com demasiada frequência, é sujeitar: toda língua é uma reição generalizada” (Barthes, 2004: 12). Da mesma forma, um artista constrói sua linguagem de acordo com o que o material lhe oferece.

O título desta pesquisa faz referência às palavras de Gaston Bachelard (Bachelard, 2001), que diz que a matéria é um centro de sonhos. Pensamos haver, no contexto aqui descrito, algo que seja o fio condutor, ou melhor, aquilo que costura a ideia de obra-máquina, a produção dos artistas, a utilização dos materiais nesse processo: trata-se da *imaginação*. Ela será o alvo do terceiro e último capítulo desta pesquisa, quando procuraremos evidenciar, com a apresentação de exemplos buscados no fazer dos artistas, um pouco de seu olhar poético sobre as coisas e materiais. No entanto, nossa intenção não é explorar essa ideia com um olhar científico, que disseque o processo imaginativo. Buscaremos, muito pelo contrário, evidenciar o processo por meio de estudos de casos, abordando alguns artistas e suas obras. Desta forma, artistas como Phoebe Washburn, Nam June Paik, Luiz Zerbini, a dupla Peter Fischili e David Weiss e Gary Hill serão comentados no que se trata de suas obras e possíveis relações entre elas e seu fazer artístico e os conceitos de obra-máquina, o processo de “engenharia” ou mesmo da imaginação. Também será abordado o meu próprio fazer artístico, como artista que produz obras que fazem uso de máquinas e mecanismos.

Hipótese e disposição dos capítulos

Nossa hipótese trata, portanto, de observar que há obras de arte as quais podemos chamar de *obras-máquinas*. Elas se caracterizam não apenas pelo seu funcionamento maquínico, mas também pelo processo criativo que também apresenta características “orgânicas”. Essas obras são desenvolvidas, pensadas e realizadas por artistas, que estabelecem relações com materiais disponíveis a fim de criar um espaço de obra que se organiza da maneira semelhante a uma *metalinguagem*, de acordo com

o conceito estabelecido por Gregory Bateson (1999). O que une a obra, o fazer artístico e o próprio artista é a *imaginação* e a sua capacidade de deformar e realocar a matéria, dando a ela um novo sentido sem, no entanto, destituí-la de suas características originais.

Pensamos que seria mais proveitoso traçar três caminhos que convergem para o ponto central da pesquisa. Cada caminho é tratado por um capítulo. O capítulo 1 diz respeito ao conceito de máquina autopoietica, traçando um paralelo entre esta noção e a de organismo para o fazer artístico. O capítulo 2 tratará do que chamamos de engenhar, um processo artístico que implica a capacidade de “engenhar coisas erradas”³ (Arns, 2008: 208).

No último capítulo, buscaremos lastro em alguns artistas escolhidos por terem processos que de alguma forma exemplificam os conceitos vistos nos primeiros capítulos e, principalmente, como sua capacidade imaginativa burla regras e subverte a matéria, construindo algo novo por meio de seu processo imaginativo.

Trata-se de uma abordagem que visa enxergar a poética desse tipo de processo, tão particular aos artistas que buscam nas limitações da matéria a propulsão para o seu processo.

³ O trecho da entrevista com a artista multimídia Inke Arns será visto no capítulo 2.

CAPÍTULO 1 – OBRA ORGANISMO

A obra máquina e sua aproximação da questão do organismo serão vistas segundo as ideias de Humberto Maturana e Francisco Varela (1980), relatadas em seu livro *Autopoiesis and Cognition: The Realization of the Living*.

O ponto de partida é a noção de *autopoiese*, defendida pelos autores. *Poiesis*, em grego, significa produção, e *autopoiese*, autoprodução. Isso significa que, de maneira bastante resumida, poderíamos dizer que um ser autopoietico é aquele que se autoproduz, ou seja, que “produz continuamente a si mesmo. (...) Ele é, ao mesmo tempo, produtor e produto” (Mariotti, 1999).

A máquina autopoietica segundo Maturana e Varela

Ao observarem a máquina, a perspectiva adotada por Maturana e Varela (1980) é a de observá-la levando em consideração sua lógica interna, ou seja, de dentro, e não de fora para dentro. Para eles, o importante não é a função dos elementos que a compõem, mas sim a relação que se estabelece entre eles no contexto da máquina (Maturana & Varela, 1980).

Os autores nos chamam a atenção para a organização da máquina e sua dinâmica de interação. Como já vimos, para eles, a relação estabelecida entre os componentes é o que importa. Indo mais a fundo, devemos aqui estabelecer a diferença entre *organização* da máquina e *estrutura* da máquina: a primeira define-se pela dinâmica de interação estabelecida entre seus componentes, ou seja, as relações que definem uma máquina como unidade. Já a segunda trata da relação efetiva entre os componentes (Maturana & Varela, 1980).

Devemos lembrar que, para a organização da máquina, pouco importa, na concepção dos autores, as propriedades dos componentes separadamente. Apenas o seu papel no conjunto, ou melhor, no sistema, é que interessa e constitui a máquina como unidade. Desta forma, “a organização de uma máquina é independente das

propriedades de seus componentes” (Maturana & Varela, 1980: 77). No entanto, para exercer determinado papel no conjunto que configura uma máquina, os componentes devem manter as propriedades originais que lhes permitem gerar relações entre si. Isso significa que pouco importa a origem dos componentes, porém suas peculiaridades são fundamentais e imprescindíveis para atuarem e estabelecerem relações entre si.

Pode-se dizer que essa noção se aproxima do que Gilbert Simondon chama de *ressonância interna* do objeto. Simondon foi um pensador que investigou temas nas áreas de tecnologia, técnica, estética e individuação.⁴ Em sua obra *On the Mode of Existence of Technical Object* (1980), o autor defende a “gênese dos objetos técnicos, exigindo como análise dos mesmos o tratamento específico das realidades da utilização”.⁵ No que diz respeito ao princípio de ressonância interna, ele diz que

é a partir dos critérios da gênese que poderemos definir a individualidade e a especificidade do objeto técnico: o objeto técnico individual não é tal ou tal coisa, dada *hic et nunc*, mas aquilo de que há gênese. A unidade do objeto técnico, sua individualidade, sua especificidade, são as características de consistência e de convergência de sua gênese. A gênese do objeto técnico faz parte de seu ser. O objeto técnico é aquilo que não é anterior a seu devir, mas presente a cada etapa desse devir; o objeto técnico unitário é unidade de devir. [...] Por essa razão, como numa linhagem filogenética, um estágio definido de evolução contém em si estruturas e esquemas dinâmicos que estão no princípio de uma evolução das formas. O ser técnico evolui por convergência e por adaptação a si mesmo; ele se unifica interiormente segundo um princípio de ressonância interna (Simondon, 1980: 19).⁶

Resumidamente, para Simondon

a gênese do objeto técnico faz parte de seu ser. O objeto técnico é aquilo que não é anterior a seu devir, mas presente a cada etapa desse devir. O ser técnico evolui por convergência e por adaptação a si mesmo; ele se unifica interiormente segundo um princípio de ressonância interna (Carvalho, 2011).

⁴ http://pt.wikipedia.org/wiki/Gilbert_Simondon

⁵ http://pt.wikipedia.org/wiki/Gilbert_Simondon

⁶ Este trecho do livro *On the Mode of Existence of Technical Object*, traduzido para o português, foi retirado do site <http://sociologiassociativa.wordpress.com/category/simondon/> (Acesso: 18 jan. 2012).

A ressonância interna é, para Simondon, defendida como o limite do que caracteriza um indivíduo.⁷ Pensamos ser possível traçar um paralelo a esta ideia e a difundida por Maturana e Varela (1980) a respeito dos componentes, que para fazerem sentido em uma máquina é necessário que mantenham suas peculiaridades. Suas funções no todo são estabelecidas de acordo justamente com suas características originais.

Autopoiéticos

Vimos que *autopoiético* para Maturana e Varela (1980) define-se por um sistema que constantemente se autoproduz. Desta maneira, uma máquina autopoiética configura-se como aquela que é, “ao mesmo tempo, produtor e produto” (Mariotti, 1999). Ela gera sua própria organização por meio da sua própria operação como um sistema de produção de seus próprios componentes.

Uma das principais características da máquina autopoiética é que ela deve ser homeostática, isto é, está constantemente produzindo compensações a possíveis perturbações. Isso significa que, assim como ocorre em seres vivos, possuem propriedades capazes de manterem estáveis seus sistemas (no caso de seres vivos, um bom exemplo seria a capacidade que nós, seres humanos possuímos de, numa situação de muito calor no ambiente, suar para manter estável a temperatura corporal). Ou seja, há compensação para possíveis perturbações ao funcionamento.

Assim sendo, “uma máquina autopoiética é um sistema homeostático que possui sua própria organização como variável fundamental que se mantém constante” (Maturana & Varela, 1980: 79). Isso fica mais claro quando pensamos no conceito de *determinismo estrutural*, também defendido por Maturana e Varela (1980): os seres são determinados pela sua estrutura, de maneira que o que acontece com eles depende dela (Mariotti, 1999). E o que define a estrutura de um sistema? Trata-se da “maneira como seus componentes interconectados interagem sem que mude a organização” (Mariotti, 1999).

⁷ Para este estudo, nos ateremos a apenas alguns conceitos elaborados por Gilbert Simondon (1980): suas palavras sobre a relação entre os elementos dentro de uma máquina será abordado mais adiante em nossa pesquisa, no segundo capítulo.

Vejamos um exemplo simples, referente a um sistema não-vivo – uma mesa. Ela pode ter seus pés encurtados, alongados ou reposicionados e seu tampo mudado de retangular para circular, sem que isso interfira na sua configuração. O sistema continuará sendo identificado como mesa (...).

No entanto, se desarticularmos os pés e o tampo e os afastarmos, o sistema se desorganizará e deixará de ser uma mesa. Dizemos então que ele se extinguiu. Da mesma forma, num sistema vivo a estrutura muda o tempo todo, o que mostra que ele se adapta às modificações do ambiente, que também são contínuas. Mas a perda da organização (a desarticulação) causaria sua morte (Mariotti, 1999).

Resumidamente, pode-se dizer que a organização é a dinâmica que existe entre os componentes de um sistema. Se ela é perdida, o sistema chega ao fim. Já a estrutura configura-se como a relação que existe entre os componentes. Assim sendo, quando dizemos que um sistema se desorganizou, isso significa que ele ultrapassou o limite do que sua estrutura pode suportar. Ele deixa de ser uma mesa para ser, apenas, pedaços de madeira, pregos e parafusos.

No entanto, Maturana e Varela (1980) alertam para o fato de que, apesar do determinismo estrutural ao qual os sistemas estão submetidos, isso não significa que eles sejam previsíveis. Na verdade, o fato de serem homeostáticos os faz estar em constante mudança, sempre em relação ao meio em que se encontram, de maneira que o que acontece no sistema depende do que está ocorrendo ao seu redor. Lembremos do exemplo do suor no corpo humano.

Vocabulários

Um termo que frequentemente mencionaremos é o que chamamos de *vocabulário possível*. Esta noção deve ser levada primeiramente em consideração via Roland Barthes, que menciona Jákobsen ao afirmar que “um idioma se define menos pelo que ele permite dizer, do que o que por aquilo que ele obriga a dizer” (Barthes, 2004: 12). Encontramos, também, ressonância dessa ideia nas questões sobre o sentido, que também será abordado mais adiante a partir de Gilles Deleuze, tendo em vista algumas obras de arte e como os meios são introduzidos no fazer de uma obra de arte em relação ao seu contexto.

A linguagem é a estrutura, enquanto a literatura é o leque de possibilidades de recriar essa linguagem. Na obra-máquina, poderíamos dizer que os materiais funcionam como linguagem, e a organização do espaço da obra é o exercício de se recriar e dar nova contextualização para os materiais escolhidos. O termo *vocabulário possível* tem sido usado por mim em meus escritos de artista para falar das possibilidades do material e seu papel na organização da obra: uma máquina responde a um estímulo de acordo com o que a sua estrutura lhe permite. Caso seu “corpo” seja feito de sacos plásticos infláveis, eles vão se encher ou esvaziar. Se forem motores de antena de carro, eles irão se expandir e se retrair. De maneira análoga ao que Barthes (2004) afirma sobre o idioma, o vocabulário possível é, acima de tudo, o repertório de sons e movimentos que a organização e estrutura da obra lhe permitem executar.

E qual a relação disso com o que vimos dos autores Humberto Maturana e Francisco Varela (1980)? Pois bem: para nós, interessa-nos tentar estabelecer um paralelo entre a ideia de um vocabulário possível, baseada em Barthes, e o que é abordado por Maturana e Varela (1980) com relação à interação entre sistemas e meio, levando-se em consideração o que eles afirmam sobre o sistema ser totalmente subjetivo à sua estrutura, que por sua vez interage numa relação homeostática com o meio no qual se encontra. Trata-se de uma questão do que é possível, seja para uma máquina, seja para um idioma, em razão da imposição de um limite de possibilidades.

A questão da imprevisibilidade deve ser aqui lembrada, uma vez que não há linearidade na relação sistema *versus* meio, mas sim circularidade (Mariotti, 1999): de acordo com Maturana e Varela (1980), o que acontece num sistema depende de sua estrutura naquele mesmo momento. Esta afirmação implica dizer também que não existe

a objetividade da qual tanto nos orgulhamos. Para Maturana, quando alguém diz que está sendo objetivo, na realidade está afirmando que tem acesso a uma forma privilegiada de ver o mundo e que esse privilégio lhe confere alguma autoridade, que pressupõe a submissão de quem não é objetivo (Mariotti, 1999).

Voltemos a Barthes (2004), na tentativa de transpor o contexto da linguagem mencionada por ele para o das máquinas, mais especificamente o das *obras-máquinas*: imaginemos um sistema, seja ele uma obra de arte, cujos elementos são escolhidos de acordo com suas possibilidades de executarem determinadas funções no novo contexto nos quais estão inseridos (a obra). Suas características funcionais são

mantidas (sendo elas, aliás, a razão para a escolha deste ou daquele material), e eles são inseridos de maneira a se relacionarem entre si, criando um novo sistema. Ao que esse sistema faz, ou ainda, ao que esse sistema é capaz de fazer, chamaremos de *vocabulário possível da obra-máquina*. Trata-se do limite que ela, como sistema, é possibilitada de fazer.

O orgânico nas obras

Como e por que devemos pensar determinadas obras de arte que se valem de meios tecnológicos como máquinas orgânicas?

Humberto Maturana e Francisco Varela, em “On Machines, Living and Otherwise”,⁸ enumeram algumas características das máquinas autopoieticas.

Numa aproximação das máquinas com seres vivos, esses autores afirmam que não se deve apresentar sistemas vivos apenas enumerando seus componentes, mas sim mostrando sua organização interna e como suas propriedades se originam como consequências dessa organização (Maturana & Varela, 1980). Faremos uma tentativa de transpor a formulação de Maturana e Varela (1980) para o campo da arte, mais especificamente no contexto da obra máquina.

Acerca das máquinas autopoieticas, os autores afirmam ainda que elas mantêm constantes algumas variáveis e que “isso deve ser expressado na organização dessas máquinas de tal maneira que o processo ocorra completamente dentro dos limites das máquinas que essa organização especifica” (Maturana & Varela, 1980: 78). Em outras palavras, essas máquinas são caracterizadas como homeostáticas e possuem um sistema de *feedback* interno. Isso compreende, entre outras características, que está envolvida a idéia de *loop*. Voltaremos a este conceito em breve.

Outra característica é que uma máquina autopoietica é

organizada como uma rede de processos de produção (transformação e destruição) de componentes que produzem outros componentes que: (i) através de suas interações e transformações continuamente regeneram e realizam a rede de processos (relações) que os produzem; e (ii) constituem a máquina como uma unidade concreta

⁸ Trata-se de um capítulo do livro *Autopoiesis and Cognition – the realization of the living*, dedicado exclusivamente à questão das máquinas e das máquinas vivas (Maturana & Varela, 1980).

no espaço no qual eles (os componentes) existem através da especificação do domínio topológico de sua realização como uma rede (Maturana & Varela, 1980: 79).

E, ainda,

máquinas autopoieticas são unidades cuja organização é definida por uma rede particular de processos (relações) de produção de componentes, a rede autopoietica, e não pelos componentes por si próprios ou suas relações estáticas (Maturana & Varela, 1980: 79).

Há uma dinâmica nas máquinas autopoieticas que diz respeito a sua contínua autoprodução. Suas relações são regeneradas pelos componentes que elas mesmas produzem. A rede autopoietica dos processos, desta maneira, é o que diferencia as máquinas autopoieticas (Maturana & Varela, 1980).

Maturana e Varela seguem, no texto “On Machines, Living and Otherwise”, enumerando as diversas características das máquinas autopoieticas: elas são autônomas, ou seja, todas as mudanças são subordinadas à manutenção de sua própria organização; elas também apresentam individualidade, que mantém sua identidade independentemente de suas interações com um observador; as máquinas autopoieticas são unidades, pois suas operações especificam seus limites no processo de autoprodução; elas não possuem *inputs* ou *outputs*, pois podem ser perturbadas por eventos independentes que desencadeiam mudanças estruturais para compensá-los (Maturana & Varela, 1980).

As obras orgânicas

Em qual(ais) ponto(s) uma obra pode se aproximar da noção de *autopoiese*? Talvez o melhor caminho para continuarmos esta reflexão seja a busca de exemplos de obras que se enquadrem nas características explicitadas por Maturana e Varela (1980).

O artista e arquiteto argentino Tomás Saraceno imagina e produz grandes instalações que consistem em estruturas modulares em forma de balão e que se relacionam com o meio em que se encontram. Muitas delas incluem plantas, que se desenvolvem e crescem dentro dos módulos. Os visitantes, geralmente, podem entrar

nessas estruturas e se locomover por dentro delas, o que lhes oferece uma visão diferente do ambiente. Em 2011, Saraceno realizou uma grande exposição no museu Hamburger Bahnhof, em Berlim, Alemanha, intitulada *Cloud Cities*, na qual uma imensa instalação ocupava todo o principal espaço expositivo. Os visitantes podiam entrar e “escalar” as enormes bolas transparentes, de maneira que seus corpos, ao se deslocarem dentro delas, as balançavam e refletiam no todo da estrutura. Sobre esta grandiosa obra, Ana Teixeira Pinto escreveu:

Saraceno (...) insiste que seu trabalho deve ser experimentado em vez de apenas olhado. Ao entrar na camada superior dessas cúpulas vacilantes, os visitantes são dominados pelo temor ao de repente perceberem o quão precária é a construção, e tornam-se conscientes do impacto que cada movimento tem sobre a estrutura e, em consequência, sobre todos os outros visitantes. Evocando a *autopoiese* de Humberto Maturana, Saraceno nos diz que ele vê o indivíduo e o meio ambiente como um par dialético, e seu próprio trabalho como uma advertência, destinada a aumentar a conscientização sobre a reflexividade inescapável dos sistemas vivos (Pinto, 2011).

São vários os conceitos relacionados à autopoiese de Maturana e Varela que reverberam na obra de Saraceno. Há uma série de processos que mantém a gigantesca estrutura da obra de pé, por exemplo. Os visitantes, quando caminham dentro dos módulos, aprendem rapidamente a se equilibrarem uns em função dos outros. Sua percepção do espaço muda, assim como a de sua relação com outros elementos, vivos ou não, que de alguma forma se apresentam para ele no momento de sua interação com o sistema do trabalho. Esta noção também está ligada ao que Maturana e Varela (1980) afirmam acerca do mundo em que vivemos, o qual é o que construímos segundo nossas percepções (Mariotti, 1999).



Foto 1: Tomás Saraceno
Cloud Cities, 2011⁹
 Vista da instalação no Hamburger Bahnhof, Berlim.



Foto 2: Tomás Saraceno
Cloud Cities, 2011¹⁰
 Vista da instalação no Hamburger Bahnhof, Berlim.

⁹ Fonte: <http://www.berlinartlink.com/2011/10/04/berlin-arch-link-cloud-cities-at-hamburger-bahnhof/>

¹⁰ Fonte: <http://www.berlinartlink.com/2011/10/04/berlin-arch-link-cloud-cities-at-hamburger-bahnhof/>

O Loop em Maturana & Varela e Bachelard

Outras aproximações são igualmente possíveis entre a produção de determinados artistas e a obra de Maturana e Varela (1980). Uma delas, apontada anteriormente em nosso texto, é a questão do *loop*.

Os autores falam do *loop* ao mencionarem que máquinas autopoieticas são homeostáticas e que todo o seu *feedback* é interno a elas.

Se alguém diz que existe uma máquina M, na qual existe um *feedback loop* com o ambiente de maneira que os efeitos de seu output afetem seu input, essa pessoa está de fato falando de uma máquina M maior, que inclui o ambiente e o *feedback loop* na organização que a define (Maturana & Varela, 1980: 78).

Imaginemo-nos dentro de uma grande instalação de Saraceno. Ao caminharmos no interior dos módulos transparentes, rapidamente descobrimos que a tarefa não é fácil e que precisamos manter o corpo equilibrado. É quando outros visitantes entram no mesmo módulo. Provavelmente, será praticamente impossível mantermo-nos de pé, e teremos que nos agachar e nos apoiar. Só que isso não acontece por causa apenas daquele módulo no qual estamos, mas sim porque toda a estrutura balança, de acordo com a quantidade de pessoas que ali entram, o que também depende do espaço expositivo e das regras de visitação, sem falar nas leis da física que regem uma estrutura daquele tamanho. Desta forma, não é possível dizer, por exemplo, que as pessoas seriam os *inputs* e a reação os *outputs*, pois tudo isso que acontece é interno ao trabalho como um todo.

A ideia de *loop* pode ser também vista, de maneira peculiarmente relacionada com o contexto biológico, em outro pensador: Gaston Bachelard, em *La Dialectique de La Durée* fala sobre as superposições temporais. A respeito das estatísticas relativas ao que ele chama de *microfenômenos*, ele cita Lecomte Du Nouy:

o tempo da física é o invólucro do tempo biológico individual, no mesmo sentido em que uma onda de luz é o invólucro de uma multidão de ondículas elementares. A continuidade seria o resultado da superposição desses tempos. Poderíamos ir mais longe e dizer que o tempo de um tecido será contínuo por causa da regularidade estatística dos tempos necessariamente irregulares de suas células (Bachelard, 2001: 91).

Podemos compreender melhor a concepção de microfenômenos se pensarmos do ponto de vista de uma célula: um conjunto de operações acontece o tempo todo, como por exemplo a produção de energia, as quais almejam, entre outras coisas, o equilíbrio celular. Essas operações, se isoladas, não fazem sentido, pois nada produziriam. O que faz da célula eficaz é justamente a interação desses pequenos processos, que se repetem continuamente. E é isso que faz a célula funcionar.

Desta maneira, podemos dizer que o tempo da célula é o resultado da interação de um conjunto de subtempos, ou microeventos. Vemos esta noção presente em obras realizadas pela dupla O Grivo, formada pelos músicos e artistas visuais Nelson Soares e Marcos Moreira. Em uma instalação na Galeria Nara Roesler, São Paulo, em 2009, O Grivo apresentou vinte e cinco esculturas sonoras, presas à parede e ligadas a um piano de brinquedo. As esculturas, feitas de madeira, roldanas e elásticos, produziam sons provenientes de sua precária mecânica que funcionava em *loop*. Cada tecla do piano acionava uma das esculturas, emitindo assim sons diferentes. Caso o visitante pressionasse várias teclas, um conjunto de esculturas sonoras era ativado, e o som proveniente da instalação era o resultado do somatório dos sons de cada escultura.



Foto 3: O Grivo

Sem Título, 2009 ¹¹

Vista da instalação na Galeria Nara Roesler.

¹¹ Fonte: http://nararoesler.com.br/exposicao_sobre/o-grivo



Foto 4: O Grivo

Sem Título, 2009 ¹²

Vista da instalação na Galeria Nara Roesler.

Todas as vinte e cinco máquinas funcionam num *loop* mecânico. A forma do som, a música que pode ser ouvida, depende de como o piano é tocado e de que conjuntos de máquinas são acionados. Aqui, o visitante não deve ser visto como algo de fora do contexto do trabalho; muito pelo contrário, ao entrar na sala e tocar o piano ele já é parte do sistema que a obra estabelece para si. O funcionamento da instalação é o que a reafirma e a mantém como uma obra-máquina. Seu funcionamento é fundamental para a sua autopoiese.

Em *loop*

Existe uma lógica de microeventos que ocorrem de maneira contínua, em paralelo e em conjunto; estabelecem um sistema que chamamos de máquina. Como vimos nos exemplos dados anteriormente, pode-se traçar um paralelo entre o orgânico, como visto em Maturana e Varela (1980), e algumas obras de arte que se caracterizam como máquinas.

Há obras de arte que, apesar de não se apresentarem como máquinas, estabelecem entre sua ideia e o meio utilizado para realizá-las uma relação de

¹² Fonte: <http://www.youtube.com/watch?v=veyLPt3t7zE>

interdependência tamanha que podem também ser pensadas no contexto da autopoietica. Nesse contexto e continuando na questão do *loop*, falaremos da obra icônica de Peter Campus, *Three Transitions*.

Three Transitions

Como vimos, a questão do *loop* está presente no trabalho de vários artistas. Temos, por exemplo, esta emblemática obra de Peter Campus, *Three Transitions*, realizada em 1973, em que o artista se filma em três diferentes situações de transição, diretamente relacionadas às possibilidades do vídeo como mídia. Sobre *Three Transitions*, Philippe Dubois afirma que “[na segunda transição] vemos o que a estética videográfica da incrustação autoriza como nova forma de espaço: um espaço em que o que está fora e o que está dentro literalmente se confundem” (Dubois, 2004: 89). Dubois se refere especificamente à transição em que o artista cobre gradativamente seu rosto com uma pasta de cor homogênea que, graças ao efeito de *chroma key*, recurso próprio da mídia utilizada, o vídeo, mostrará uma segunda camada de imagem onde também se revela o rosto do artista.



Foto 5: Peter Campus
Three Transitions, 1973
*Stills*¹³ do vídeo.

No entanto, em nossa pesquisa chama-nos a atenção mais especificamente a primeira transição. Nela, Peter Campus parece “cortar” a própria imagem do vídeo, reentrando no quadro. Seu ato funciona como uma espécie de fita de *Möebius*, em que, ao final da ação, o artista retorna ao seu início. O vídeo, que se inicia com um ato

¹³ Chamamos de *still* a imagem estática de um vídeo.

violento (vemos apenas a ponta do que parece ser um estilete, que rasga a lona amarela de maneira que parece agir sobre a superfície do corpo do artista), termina de maneira irônica, com Campus remendando o fundo rasgado com fita crepe. Campus, ao “reentrar” no espaço da tela, cria a seguinte situação: “no vídeo *Three Transitions* (...) é evidente a relação topológica da relação entre o interior e o exterior, o dentro e o fora. Campus construiu uma fita de *Möebius* através de imagens em movimento” (Couri, 2006: 75).

Devemos perceber que a obra de Campus torna evidente a impossibilidade de perfeição do *loop*, pois apesar de propor que o fim seja um reinício da mesma ação (com o artista do lado de “cá” da tela), não consegue apagar a cicatriz deixada por seu corte na lona amarela. Não é possível repetir a mesma ação exatamente da mesma forma.

Outros loops

Lev Manovich, autor de diversos ensaios e livros sobre Arte e Tecnologia, faz menção ao *Man with a Moving Camera*, filme de Dziga Vertov realizado em 1929, em um capítulo dedicado ao *loop* em seu livro *The language of new media*. Ele diz:

Vertov nos mostra um *cameraman* de pé, na parte traseira de um automóvel. Enquanto ele está sendo levado adiante pelo automóvel, ele gira a manivela de sua câmera. Um *loop*, uma repetição, criado pelo movimento circular da manivela, dá início a uma progressão de eventos – uma narrativa muito básica que é também quintessencialmente moderna: uma câmera se movendo através do espaço gravando tudo o que está em seu caminho (Manovich, 2000: 265).

Podemos ir além e afirmar que a circunstância não se limita apenas ao ato contínuo de girar da manivela: há uma *situação-loop*, uma vez que, para filmar o homem em cima do carro com a câmera, outro homem precisou estar em cima de outro carro, também girando a manivela de uma câmera. Ao evidenciar o processo do filme, o grande feito de Vertov é seduzir os espectadores em sua maneira particular de ver e pensar, compartilhando seu entusiasmo e seu processo de descoberta da linguagem do filme (Parsons, 2010).



Foto 6: Dziga Vertov

Man with a moving camera, 1929 ¹⁴

Still do filme.

Outra obra cinematográfica, realizada mais recentemente, evidencia uma situação muito parecida com a que acontece em *Man with a Moving Câmera*: o filme *Synecdoche, New York*, realizado em 2008 pelo roteirista e diretor Charlie Kaufman, narra a vida de Caden Cotard, interpretado por Philip Seymour Hoffman, um diretor de teatro que almeja que a sua nova peça teatral contenha uma réplica do tamanho natural da cidade de Nova York. O cenário, personagens e acontecimentos replicam tudo o que acontece na vida de Caden, que também se insere como personagem da estória, até não haver mais separação possível entre criador e criação. O próprio título do filme faz referência à figura de linguagem da sinédoque, ou metonímia, que consiste no emprego de um termo por outro, dada a relação de semelhança ou a possibilidade de associação entre eles.

No filme de Kaufman, as repetições não acontecem por um mero replicar de atos e gestos, mas de toda uma lógica do personagem e da estória – os atores se tornam Caden Cotard, a ponto de eles se sobreporem ao Caden original. O próprio nome do personagem sugere ritmo, cadência.

¹⁴ Fonte: <http://www.uniondocs.org/relaying-meta-emotion/>



Fotos 7 e 8: Charlie Kaufman

Sinédoque, Nova Iorque, 2008

Cenas do filme em que os personagens, repetidos, aparecem juntos.



Figura 1: Cartaz do filme *Synecdoche, New York*, que guarda semelhança com *Three Transitions*, de Peter Campus.

Os meios

Neste primeiro capítulo, partimos das noções de máquina autopoietica, via Humberto Maturana e Francisco Varela (1980), nos atendo à questão do *loop* e de como ele funciona no contexto da obra-máquina. Para nós, é importante estabelecer a noção de que o funcionamento de uma máquina, sua complexidade, é determinado por um conjunto de microeventos que acontecem em *loop* e que, desta forma, constituem a estrutura de um sistema, seja ele uma máquina, seja uma célula ou uma obra de arte. Vimos também que, no campo das artes, que é o nosso interesse principal, algumas obras são construídas exatamente assim, mediante a conjunção de diversos núcleos de “inteligência” que, ao interagirem entre si, reiteram e realimentam a própria obra, como na autopoiese de Humberto Maturana e Francisco Varela.

O exemplo de *Three Transitions*, de Peter Campus, nos serve para preparar terreno para a discussão que se pretende estabelecer a seguir: propomos pensar que não apenas as obras que se utilizam de meios tecnológicos devem ser observadas do ponto de vista de máquinas vivas, conforme o conceito de Maturana e Varela (1980), mas também o processo de criá-las deve ser tomado, por si próprio, como um processo que acontece de maneira orgânica.

Por exemplo: pensamos que, ao criar *Three Transitions*, Campus dobrou-se aos próprios limites da mídia por ele escolhida, o vídeo, para a realização de sua obra, a ponto de ela fazer sentido justamente por causa de sua discussão acerca do meio que a constitui. Vale traçar uma aproximação, mais uma vez, com o que Maturana e Varela afirmam sobre as máquinas autopoieticas: eles dizem não ser possível caracterizar uma máquina como sistema vivo apenas pela enumeração de seus componentes. Faz-se necessário “mostrar como as propriedades peculiares dos sistemas vivos podem surgir como conseqüências da organização deste tipo de máquina” (Maturana & Varela, 1980: 78). Ou seja, as particularidades das máquinas, ou obras, surgem em razão de sua própria organização e, por que não dizê-lo, da própria forma como elas são construídas.

Para facilitar o entendimento, farei uma apresentação do meu próprio processo criativo.

Testemunho de artista

Há alguns anos desenvolvo uma pesquisa em artes visuais que é uma interseção de experimentação artística e tecnológica que toma forma em diferentes tipos de mídia. Meu interesse formal em movimento, materiais, comportamento, linguagem e imaginação é aliado a um jeito intuitivo de inventar intrincados sistemas que podem levar à produção de desenhos, esboços, fotografias manipuladas, vídeos e *máquinas orgânicas* com traços de comportamento animal/ humano.

Meu processo consiste na apropriação de imagens do cotidiano visual, como bules antigos, portas do meu ateliê, nuvens no céu ou qualquer coisa que possa ser associada a padrões possíveis de linguagem. Se o projeto levar à construção de uma máquina, capturo imagens com uma câmera de vídeo, fazendo os objetos escolhidos se mexerem através de fios visíveis enquanto são filmados. Durante o processo de edição, transformo os movimentos em gestos e uso minha voz, falando em um idioma inventado, para a dublagem.

Os vídeos são conectados a aparelhos, que são controlados pelos sons das animações e/ou por seus movimentos na tela. Circuitos eletrônicos conectados aos vídeos percebem seus estímulos e fazem o corpo da obra reagir. Algumas máquinas podem também funcionar em associação com outras, conectadas por cabos e permutando comandos entre si.

O observador, ao perceber que a obra não responde a estímulos externos ao seu próprio funcionamento, é perturbado por esse comportamento ensimesmado das máquinas e pode, inicialmente, se sentir como um intruso num mundo onde as coisas acontecem mesmo que ele não esteja olhando. Entrando subjetivamente no trabalho, ele tenta decifrar seus movimentos irregulares, na tentativa de dar sentido a sua complexidade e precariedade.

Com relação aos vídeos que são inseridos em meus trabalhos, uso a forma *loop* para criá-los. Conforme já mencionado, circuitos eletrônicos conectados aos vídeos percebem seus estímulos e fazem o corpo da obra reagir. Porém, o que acontece é que o *loop*, por mais tecnicamente perfeito que seja, nunca terá o mesmo efeito sobre o corpo da obra, ou seja, a cada repetição, a máquina terá uma reação diferente, pois a obra funciona de maneira analógica e está subjugada a microeventos, que interagem e fazem com que o organismo reaja de maneiras diferentes a cada repetição, por mais sutil que esta diferença possa ser.



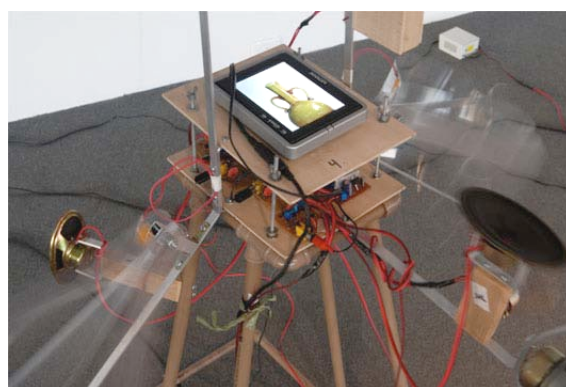
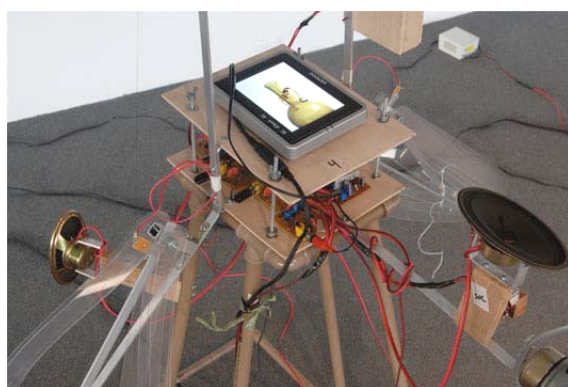
Foto 9: Mariana Manhães

Centrípetas, 2007

Stills de um dos vídeos em *loop* que compõem a instalação.

O *loop* dos vídeos funciona não apenas como algo que se repete continuamente, mas também como uma espécie de “gabarito” para o que acontece no corpo da obra. Além disso, cada parte da obra interage com as outras, e a relação que se estabelece entre as partes é a sua estrutura.

Os graciosos gestos de um jarro de louça no vídeo são metamorfoseados em toscos movimentos de motores, tubos de PVC e outros materiais. “(...) a simulação é o próprio fantasma, isto é, o efeito do funcionamento do simulacro enquanto maquinaria, máquina dionísica” (Deleuze, 2003: 268). É pela relação que se estabelece entre vídeo e máquina que a obra acontece.



Fotos 10 e 11: Mariana Manhães

Liquescente (Ânfora Âmbar), 2007

A instalação movimenta-se conforme o *loop* do vídeo.

Fotos: Wilton Montenegro

A essência do funcionamento dos meus trabalhos é a contínua relação entre suas partes, sejam elas motores, áudio, sejam pedaços de madeira ou o vídeo em si, a fim de que todos esses “microeventos” se voltem para seu próprio funcionamento. Apropriando-me dos termos usados por Maturana e Varela (1980), a relação entre os componentes resulta na estrutura da obra, e a dinâmica que se estabelece entre eles é a organização dessa obra. O comportamento sonoro e visual de cada obra é subjetivo a sua estrutura. Além disso, as máquinas que produzo não têm como objetivo criar um produto; elas são um fim em si mesmas.

Quanto às obras que interagem entre si, como as imagens mostradas (Fotos 10 e 11, da série de trabalhos *Liquescer*), há possibilidade de elas interagirem entre si, ou seja, o comportamento delas se dá de acordo com as conexões estabelecidas entre suas vizinhas. No entanto, a estrutura de cada trabalho não é alterada: o sistema, ou seja, a organização, permanece intacta.

Retomaremos a questão da interconectividade mais adiante em nosso texto.

O fazer orgânico

Vamos agora percorrer o processo criativo, o fazer artístico que resulta em uma obra-máquina. Como vimos, a organização das máquinas repercute nas propriedades dos sistemas. Estendendo esta noção para o fazer artístico, poderíamos dizer também que as obras surgem em razão de como são organizadas, o que traz para o primeiro plano a figura do artista e de como ele organiza e cria.

Falaremos de um artista cuja produção remete diretamente às questões do corpo e das relações orgânicas entre as partes que compõem cada uma de suas obras. Ernesto Neto tem uma explícita vontade de pôr o corpo no centro de suas atenções (Dos Anjos, 2010). Ele não faz uso de alta tecnologia nas esculturas que produz; entretanto, as formas orgânicas que surgem ao realizar seus trabalhos, que se entrelaçam e convivem num constante duelo entre as leis da gravidade e os materiais usados pelo artista, podem ser tomadas como uma metáfora de uma máquina que se organiza como os organismos autopoieticos de Maturana e Varela (1980), lidando com os limites impostos pelos materiais e o espaço arquitetônico que os abriga e buscando o equilíbrio entre suas partes o meio que os abriga.



Foto 12: Ernesto Neto

*A gente se encontra aqui hoje, amanhã em outro lugar. Enquanto isso deus é deusa. Santa gravidade, 2003*¹⁵

Vista da instalação no Museu de Arte Moderna Aloísio Magalhães, Recife.

Ernesto Neto realizou, em 2003, a obra *A gente se encontra aqui hoje, amanhã em outro lugar. Enquanto isso deus é deusa. Santa gravidade*, em que duas peças de lycra verde preenchidas com poliestireno se cruzam e se tocam no espaço do vão que existe entre os dois andares do Museu de Arte Moderna Aloísio Magalhães, em Recife, Pernambuco. Não apenas as formas criadas pelo artista remetem aos formatos de um organismo, como também a maneira como são construídas se faz orgânica. Moacir dos Anjos nos conta que as construções de Neto, feitas de tubos de malha transparente e temperos coloridos, são algumas vezes

somente levantadas a uma pequena altura e soltas sobre o chão pelo artista, espalhando parte do conteúdo que, com o impacto da queda, atravessa os poros do tecido e acomoda-se em torno do que se assemelha a um saco parcialmente cheio de matéria colorida (Dos Anjos, 2010: 116).

¹⁵ Fonte: <http://www.designboom.com/contemporary/neto.html>

Neto admite a perda de controle do processo, uma vez que deixa

que os materiais usados negociem entre si as partes que ocupam o espaço, e que se acomodem à força da gravidade, resguardando-se, portanto, da responsabilidade plena sobre a tensa configuração final da escultura. O artista coloca-se, assim, menos na posição de criador de formas definidas do que na de agenciador do confronto entre forças distintas, do qual resultam as dobras, as voltas, os acúmulos e os vazios do trabalho, em torno e por meio dos quais o visitante caminha (Dos Anjos, 2010: 121).

Moacir dos Anjos nos chama a atenção para o fato de o processo de Ernesto Neto compreender o que ele chama de “construção negociada” (Dos Anjos, 2010: 122). O artista, apesar de elaborar alguns esboços que mais se aproximam de intenções do que de um planejamento mais detalhado, sabe que terá que lidar com forças diversas ao construir uma obra, como as combinações possíveis que serão estabelecidas entre os materiais (de densidade, elasticidade, peso, por exemplo), o local em que são montadas e, até mesmo, o público.

(...) o artista assume, como elemento indissociável de seu processo criativo, a ausência de conhecimento prévio sobre o resultado exato do que ergue no espaço ou apóia sobre o piso (mesmo quando faz o desenho da peça antes de construí-la, ele é mais intenção genérica do que projeção a ser fielmente seguida (Dos Anjos, 2010: 122).

A ideia de um fazer artístico atrelado à concepção de uma “construção negociada” nos faz pensar que, ao criar e construir suas obras, Ernesto Neto está constantemente “negociando” com os materiais e com o espaço de maneira análoga ao que ocorre nas máquinas autopoieticas de Maturana e Varela (1980). Ao pendurar uma bolsa de tecido repleto de condimentos, envolta por outra bolsa semelhante, o que se espera do material é que haja um balanço de forças, até que tudo se estabilize conforme o peso. A mudança que ocorre, conforme a interação entre os materiais, traz à tona a questão da busca pelo equilíbrio, em que o artista é apenas o catalisador das coisas e tem sua intenção artística submissa às forças naturais de cada tipo de material. O limite dos materiais é também constitutivo do trabalho: a interação que se dá entre os materiais de acordo com os seus limites é que produz a obra. O que estabelece a individualidade de uma obra é um somatório de inúmeras possibilidades de interação entre as partes dessa obra, que ocorre durante sua montagem.

O fazer e o artista

Vimos, até agora, que uma obra de arte pode se organizar de maneira a ser caracterizada como uma máquina, mais precisamente uma máquina-orgânica. Para isso, buscamos respaldo nas palavras de Humberto Maturana e Francisco Varela (1980), que defendem a ideia da máquina autopoietica. Da mesma forma, vimos que não só as obras podem ter funcionamento análogo ao de uma máquina autopoietica, como também o fazer que envolve a produção artística se caracteriza como um processo orgânico, que busca o equilíbrio entre os materiais e as partes. O resultado dessa busca pelo equilíbrio e todas as imprevisibilidades que o envolvem resultam numa obra orgânica.

Também vimos que, ao serem postos em situação de interação, os meios não perdem suas características originais, que os classificam como, por exemplo, vídeo, tecido, tempero ou motor. Os microeventos que ocorrem em cada um desses componentes colaboram com o todo. É importante lembrar que, ao fazer uso de determinados meios para construir uma obra, o artista aprende rapidamente sobre os limites desses meios e que a estrutura pode ser compensada de inúmeras formas; no entanto, a organização dos componentes é mantida, e desta forma a obra como unidade também.

Ao percorrermos os trabalhos dos artistas vistos ao longo deste capítulo e focarmos em como essas obras são pensadas e elaboradas, nos voltamos para a questão específica do processo. Como ele acontece? Que elementos envolvem o criar artístico? Como o artista lida com questões relativas às possibilidades materiais? No segundo capítulo desta pesquisa teremos nossa atenção voltada para a engenharia que há por trás do fazer artístico, a qual chamaremos de *engenharia*.

O conceito de máquina autopoietica abordado por Maturana e Varela (1980) nos é caro porque, além das razões já citadas aqui, como os microeventos e interação entre as partes, são máquinas voltadas para si próprias, que não têm como objetivo nenhum produto que não seja seu próprio funcionamento (Mariotti, 1999). São máquinas ensimesmadas, que não se propõem a nada que não seja a manutenção de sua própria organização e, por conseguinte, sua individualidade. Daí sua semelhança com seres vivos e com as obras de arte.

CAPÍTULO 2 – MAQUINAR A MÁQUINA ORGÂNICA

*A história da arte e tecnologia é a história da invenção de meios de se comunicar
idéias que não couberam em outra tradição.*

Marcello Dantas (Dantas, 2007: 8)

Como acontece a maquinação de uma obra? Segundo o Dicionário Houaiss (2001), maquinar algo é “traçar planos para, planejar, projetar”. Mas também pode significar “fazer conluio contra, conspirar”. Ora, conspirar contra as finalidades pré-programadas da matéria é justamente o papel do artista, que burla as normas ao ativar a matéria-prima de maneira pouco usual e, muitas vezes, totalmente inversa àquela originalmente traçada para este ou aquele equipamento.

É sobre essa característica única ao processo de criação que este segundo capítulo do nosso estudo busca refletir: sobre o uso dos meios em obras de arte contemporânea e como o artista estrutura sua obra mediante a subversão das tecnologias, criando uma situação em que o espectador se encontra inserido em um espaço que se organiza como metacomunicador.¹⁶

Veremos aqui a função dos engenheiros, cujo suporte é, muitas vezes, fundamental para a execução de uma obra. Naturalmente, falaremos de algumas obras de arte que exemplificam as ideias aqui traçadas.

¹⁶ Veremos mais adiante do que se trata o conceito de metacomunicação.

Máquina e subversão

Inke Arns: Amy, você acha que existe alguma relação entre arte e engenharia?

Amy Alexander: Sim, ambas constroem coisas. Engenheiros constroem coisas certas e artistas constroem coisas erradas. Mas, para engenhar, a pessoa não precisa ser um engenheiro. Então, alguém pode engenhar coisas erradas tão facilmente como coisas certas.

Amy Alexander em entrevista a Inke Arns, 2008 (Arns, 2008: 208)

Por uso subversivo da tecnologia, deve-se entender

subverter a função da máquina, manejá-la na contramão de sua atividade programada. (...) O artista da era das máquinas é (...) um inventor de formas e procedimentos; ele recoloca permanentemente em causa as formas fixas, as finalidades programadas, a utilização rotineira, para que o padrão esteja sempre em questionamento e as finalidades sob suspeita” (Machado, 2001: 15).

No contexto do fazer artístico, ao nosso ver a tecnologia não deve ser tratada, portanto, como matéria limitadora cuja utilização é inevitavelmente aquela para a qual foi originalmente desenhada. O artista/criador vê justamente nos limites da máquina um leque de possibilidades, e é nesse território que ele vai transitar ao estruturar sua obra.

“A história da arte não é apenas a história das idéias estéticas, como se costuma ler nos manuais, mas também e sobretudo a história dos meios que nos permitem dar expressão a essas idéias” (Mario Costa *apud* Machado, 2001: 11). Os meios tecnológicos são ferramentas das quais o artista dispõe e que, como tais, apresentam limitações, inerentes a qualquer tipo de material; no entanto, o artista transgride essas predeterminações e as transforma na sua matéria de trabalho.

Dispositivo

A fim de prosseguirmos com nossa pesquisa, faremos uma breve apresentação da ideia de dispositivo.¹⁷

O termo é tão amplo que partiremos de sua etimologia para falarmos sobre ele: a palavra “dispositivo”, que compartilha sua raiz com “disposição” e “dispor”, é definida pelo Dicionário Houaiss (2001) como algo “relativo a disposição”, “disposição particular das diferentes partes de um aparelho ou máquina” e “aparelho construído com determinado fim, engenho”.

Vamos transpor essas ideias para o campo que nos é interessante: a arte. Do ponto de vista histórico-filosófico, o termo “dispositivo” surgiu como conceito nos “anos 1970 entre os teóricos estruturalistas franceses Jean-Louis Baudry, Christian Metz e Thierry Kuntzel, para definir a disposição particular que caracteriza a condição do espectador no cinema, próxima dos estados do sonho e da alucinação” (Parente, 2009: 25). A intenção ao se pensar a questão do dispositivo é, para Baudry, “discutir a responsabilidade [dele] nos efeitos específicos produzidos pelo cinema sobre o espectador (‘efeito cinema’)” (Parente, 2009: 25).

Discussões sobre o dispositivo são bastante recorrentes entre teóricos do cinema e das artes em geral. Ao criar uma obra de instalação que faça, por exemplo, uso do vídeo, um artista propõe ao visitante que circule e perceba os diferentes materiais dispostos na sala de exposição. O vídeo deixa de ser uma mera imagem exibida em um monitor de TV para se relacionar com o espaço que habita: o aparato do vídeo e a imagem por ele atualizada são postos em situação determinada pela obra, e serão percebidos pelo visitante numa relação que se estabelece no espaço-tempo. O espectador tem, portanto, papel fundamental na obra (Duguet, 2009: 58), pois seu deslocamento pela sala é fundamental para a sua percepção do que ali se passa.¹⁸

André Parente situa a questão do dispositivo em relação ao cinema:

¹⁷ Caso o leitor queira se aprofundar nas questões referentes aos dispositivos, recomenda-se a leitura dos textos dos autores André Parente (2009), Anne Marie Duguet (2009) e Victa de Carvalho (2009) citados no decorrer desta apresentação.

¹⁸ De certa maneira, se pensarmos do ponto de vista estrutural orgânico criado em uma obra, essa noção de que a relação que se estabelece entre esta e o observador nos faz lembrar o que vimos acerca do determinismo estrutural em Maturana e Varela (1980). Para aqueles autores, “o que acontece num determinado instante depende de nossa estrutura nesse instante” (Mariotti, 1999). Ao entrar numa espaço expositivo e deparar-se com uma obra de arte, o visitante e sua subjetividade constroem essa obra.

Quando falamos, hoje, das transformações em curso no cinema, somos cada vez mais levados a problematizar o dispositivo (...). Quando assistimos claramente ao processo de transformação da teoria cinematográfica, isto é, de uma teoria que pensa a imagem não mais como um objeto, e sim como acontecimento, campo de forças ou sistema de relações que põem em jogo diferentes instâncias enunciativas, figurativas e perceptivas da imagem (Parente, 2009: 23).

Sobre o dispositivo e a arte de instalação, a pesquisadora Victa de Carvalho afirma que

Inúmeras propostas contemporâneas enfatizam o caráter híbrido dos dispositivos e apresentam ao observador as possibilidades de reinvenção da fotografia, do cinema e do vídeo, problematizando cada vez mais essas fronteiras. (...) Seja multiplicando ou utilizando formatos pouco convencionais de telas, seja imprimindo novas velocidades muito lentas ou muito rápidas às imagens, ou criando novas temporalidades, suas estratégias de renovação podem ser consideradas linhas de fuga de dispositivos consolidados, solicitando novas reações do observador diante das imagens. São linhas que atravessam os dispositivos imagéticos, problematizam suas funções e criam novas possibilidades de experiência (Carvalho, 2009: 31).

Anne Marie Duguet prefere investigar a mídia do vídeo e de seu contexto histórico dentro da arte contemporânea para falar do dispositivo. Sobre essa mídia, que será vista em grande parte dos exemplos de obras de arte analisados ao longo deste estudo, Duguet afirma que foi por meio das experimentações relacionadas ao dispositivo que o vídeo mais contribuiu para o desenvolvimento de novas concepções de arte contemporânea (Duguet, 2009: 49).

Um dos artistas mencionados por Duguet é Michael Snow. Em 1970, ele apresentou *La Région Centrale*, um vídeo realizado durante cinco dias no topo de uma montanha próxima a Quebec, no Canadá. Para a realização dessa obra, Snow inventou um dispositivo de filmagem que segurava a câmera e realizava movimentos verticais e horizontais em 360°. Por causa do movimento não convencional da câmera, o resultado é algo que vai além de um mero documento sobre a paisagem do lugar, pois ele expressa temas tão profundos como as relações cósmicas do espaço e do tempo.¹⁹

¹⁹ <http://www.medienkunstnetz.de/works/region-central/>

Em 1971, Snow apresenta, em uma sala de exposição na National Gallery of Canada, em Ottawa, o dispositivo criado para a realização de *La Région Centrale: De La*, assim chamado, foi desenhado pelo técnico de Montreal Pierre Abeloos como uma máquina capaz de facilitar os complexos movimentos que o artista queria para a câmera 16 mm usada na filmagem de *La Région Centrale*. Em sua nova encarnação como *De La*, a máquina foi instalada no espaço expositivo de maneira a funcionar como um circuito fechado em que a câmera se move em padrões programados e envia imagens para os quatro monitores, cada um disposto em um canto da sala, com suas telas voltadas para a escultura que fica situada sobre um pedestal, no centro da sala (Cornwell, 2012). Assim, pode-se ver, simultaneamente, a gênese das imagens e as imagens em si (Duguet, 2009: 60). Ao apresentar a máquina numa sala de exposição, num contexto totalmente distinto de *La Région Centrale*, torna-se evidente no trabalho de Snow a maquinaria envolvida para que possamos ver as imagens dos vídeos apresentados na obra. O que é exposto é o próprio processo de ver.



Foto 13: Michael Snow
De La, 1969-72²⁰

Pode-se dizer que dispositivos, de acordo com esses autores, são portanto máquinas que fazem ver – e, por isso mesmo, a noção de dispositivo é tão importante para se repensar o cinema e a arte. A artista e pesquisadora Livia Flores cita o mecânico Franz Reuleaux, que “sugeria que as máquinas são uma espécie de armadilha para as forças naturais” (Reuleaux *apud* Flores, 2007: 28). Tomando

²⁰ Fonte: <http://www.fondation-langlois.org/html/e/page.php?NumPage=94>

emprestada esta noção e transpondo-a para a arte em geral, poderíamos dizer que os dispositivos criados por artistas contemporâneos, façam eles uso de máquinas ou de quaisquer outros tipos de materiais, são armadilhas para fazer ver alguma coisa.

Conexões

A mecânica é uma reunião de corpos moles.

J. F. Avril (J. F. Avril *apud* Bachelard, 1990: 23)

Anne Marie Duguet cita Morris ao afirmar que uma instalação nos proporciona uma percepção mais apurada, pois faz com que nós, espectadores, estabeleçamos as relações entre os elementos, uma vez que habitamos o mesmo espaço que a obra (Morris *apud* Duguet, 1988: 52). Ao se deslocar pelo espaço expositivo, o espectador “muda continuamente a forma ao mudar sua posição em relação à obra” (Morris *apud* Duguet, 1988: 52). É a teoria da relatividade em sua mais básica situação: a obra se modifica por meio de sua visualização espaço-temporal.

No momento anterior à obra pronta e exposta em uma galeria ou museu, os elementos encontram-se no estúdio do artista e vão, aos poucos, ocupando funções que irão resultar em um trabalho de arte. O artista, então, estabelece conexões entre os materiais, aparelhos e coisas, sendo que esses elementos vão se acomodando e sendo definidos. Um ímã não ocupa mais o papel de puxar outro pedaço de metal para si, mas sim de modificar a imagem de um aparelho de TV. O deslocamento espaço-temporal alterou a função desse objeto, mantendo aspectos contingentes que não afetam sua funcionabilidade. Bachelard distingue o tempo da matéria e o tempo do objeto:

Sem dúvida que permanecendo muitas vezes a forma o sinal da matéria, o objeto permanece a exterioridade da matéria. (...) Forma e objeto não são senão um instante da matéria. O tempo da matéria é mais vasto, mais fortemente condicionado que o tempo dos objetos (Bachelard, 1990: 26).

Somente o tempo é capaz de mudar a matéria sem alterar suas qualidades (Bachelard, 1990). E os materiais, quando inseridos numa nova situação-obra, são deslocados de suas funções, sem no entanto perder sua funcionabilidade ou capacidade funcional.

A criação de dispositivos como forma de subversão dos meios

Como se dá a criação de uma obra a partir de meios tecnológicos (que já existem mas que devem ser subvertidos a fim de se encaixarem no contexto do dispositivo que o artista intenciona fazer)?

Vemos que o artista que utiliza a tecnologia como matéria está constantemente subvertendo e desorganizando a função original dos aparelhos utilizados por ele em sua obra, sendo que

algumas dessas utilizações se desviam em tal intensidade do projeto tecnológico original que equivalem a uma completa *reinvenção* do meio. [Isso ocorre, por exemplo,] quando Nam June Paik, com a ajuda de ímãs poderosos, desvia o fluxo dos elétrons no interior do tubo iconoscópico da televisão para corroer a lógica de suas imagens” (Machado, 2001: 45).

O próprio Nam June Paik, em uma entrevista concedida em 1992 a Jean-Ives Bosseur, disse:

eu apenas vejo o que está disponível como meio, então procuro conexões pouco usuais para dois ou três desses meios. Assim, a tecnologia determina meu trabalho de arte. E especialmente a tecnologia de ontem, depois que se torna barata. Assim que a tecnologia se torna velharia, temos acesso a ela. Equipamentos de vídeo, computadores, e por aí vai, mudam muito rapidamente. E quando eles mudam, eu os uso como novas fontes. Então nós estamos constantemente fazendo ferramentas, e as ferramentas nos definem” (Bousseur, 1993: 150).

A questão do dispositivo é também abordada por André Parente no texto *O Golpe do Corte de Solon Ribeiro*. Nele, o autor ressalta a importância do dispositivo para a videoarte, uma vez que a obra deixa de se apresentar como objeto autônomo,

que preexiste em relação ao sujeito que a experimenta (Parente, 2009). Ele ainda completa:

nas instalações de vídeo, o cinema sofre uma transformação radical, pois elas permitem ao artista espacializar os elementos que constituem a obra. (...) [O próprio termo instalação] indica um tipo de criação que recusa a redução da arte a um objeto, para melhor considerar a relação entre seus elementos, entre os quais, muitas vezes, está o próprio espectador (Parente, 2009: 257).

A questão do dispositivo também está presente quando o assunto é a obra do artista contemporâneo Bruce Nauman. Michael Auping, crítico e curador, comenta a videoinstalação intitulada *Cool Hand Luke*, em que cinco grandes imagens de cabeças falantes são projetadas nas paredes de uma sala, repetindo frases que brincam com as palavras *talk* e *listen* e com os pronomes eu, você e ele. Auping diz que apesar de nós não respondermos, uma vez que a instalação não é interativa no sentido mais dinâmico do termo, estamos no centro de uma conversa que dá voltas ao redor de si mesma em uma espécie de caos controlado (Auping, 2004). Lembremos mais uma vez as palavras de André Parente: “a obra não é mais algo fechado, preexistente à relação com o espectador, vale dizer, a obra contemporânea perdeu sua autonomia e é a relação com o espectador que produzirá a transformação que dela se espera” (Parente, 2009: 257).

Ainda com relação à obra *Cool Hand Luke* de Nauman, Michael Auping afirma que

de várias maneiras, o vídeo é o aparelho perfeito de metacomunicação para Nauman; uma mídia que lida com imagem, linguagem, fala/som, e que pode ser organizada em um espaço para criar um campo de transmissores e receptores. Nas mãos de Nauman, o monitor de vídeo, como a lâmpada de *neon*, podem ambos ser formas privadas e públicas de comunicação (Auping, 2004: 15).

Vemos nas palavras de Auping que claramente o dispositivo pode ser tomado como um aparelho de metacomunicação no trabalho de arte. Lembremos da ideia de *vocabulário possível*, vista no capítulo 1: antes mencionada no contexto de um organismo e do fazer orgânico, precisamos pensá-la como um leque de possibilidades oferecido pelo material escolhido pelo artista. Em sua busca por soluções para as situações criadas pelo processo, o artista modifica a função originalmente desenhada

para este ou aquele material, o tensionando e fazendo com que ele transborde de suas funções originais. É mediante esse embate de forças entre o material e o artista que surgem as possibilidades de vocabulário – numa analogia às questões relativas ao idioma, mencionadas por Barthes (2004) e vistas no capítulo 1.

Dispositivo e metalinguagem

É no sentido de lidar com os limites que procuraremos contextualizar a noção de metacomunicação. Para isso, tomaremos como referência o “metadiálogo” escrito por Gregory Bateson,²¹ intitulado *Why do Things Get in a Muddle?*, e a obra de videoarte *Why do Things Get in a Muddle? (Come on Petunia)*, realizada pelo artista americano Gary Hill e baseada em Bateson.

Antes, porém, faremos uma breve apresentação do significado do termo metadiálogo: para Barthes, “uma metalinguagem é um sistema cujo plano do conteúdo é, ele próprio, constituído por um sistema de significação; ou ainda, é uma Semiótica que trata da Semiótica” (Barthes, 2006: 96). Seguindo este caminho, temos também a definição de metadiálogo como sendo “uma conversa cuja estrutura de apresentação é capaz de refletir o problema que se está discutindo” (Machado 1997: 21). A definição de Arlindo Machado refere-se especificamente ao metadiálogo *Why do Things Get in a Muddle?*,²² de Gregory Bateson. Nele, um pai, que é na realidade o próprio Bateson, e sua Filha, a pequena Katherine, conversam sobre o problema da entropia, uma das leis da termodinâmica segundo a qual todas as coisas tendem ao caos. Tudo começa com a pergunta da Filha sobre o porquê de as coisas se desarrumarem na estante. E é no cinema que ele vai buscar uma possível explicação:

PAI: (...) às vezes vê-se nos filmes uma porção de letras todas misturadas e algumas de pernas para o ar. Então a mesa começa a oscilar e as letras começam a se mover até se juntarem na posição certa para formar o nome do filme.

FILHA: Sim, já vi isso e elas formaram a palavra DONALD.

²¹ Biólogo e antropólogo por formação, o inglês Gregory Bateson fez grandes contribuições nas áreas da psiquiatria, psicologia, sociologia, linguística, ecologia e cibernética. Neste estudo, nos concentraremos em suas incursões como pensador sistêmico e epistemólogo da comunicação (Wikipedia).

²² *Por que as Coisas se Desarrumam?* Tradução disponível em <http://www.maschamba.weblog.com.pt>.

PAI: Não interessa qual a palavra que formaram. O ponto é que tu viste a mesa oscilar e, em vez de as letras ficarem mais misturadas do que antes, juntaram-se numa certa ordem, todas direitas, e formaram uma palavra – formaram o que muita gente chamaria de uma palavra que faz sentido.

FILHA: Sim, pai, mas sabes que...

PAI: Não, não sei; o que estou a tentar dizer é que, no mundo real, as coisas nunca acontecem desta forma. Só nos filmes.

FILHA: Mas pai...

PAI: Digo-te que só nos filmes que se podem agitar coisas e elas parecerem organizar-se com mais ordem e significado do que tinham antes. (...) Nos filmes, eles conseguem esse efeito filmando tudo de trás para diante. Põem as letras todas por ordem e formam a palavra DONALD; depois começam a filmar e a fazer a mesa tremer (Bateson, 2009).

E por que fomos buscar num exemplo de linguística o mote para a discussão que pretendemos estabelecer? Porque acreditamos que *o fazer artístico se dá da mesma maneira: como um processo de arrumação de coisas efetuado pelo artista*. Além disso, *as próprias coisas, ao serem incluídas em uma instalação num vocabulário possível a elas, falam de si mesmas e, naturalmente, de seus limites*. Em *Why do Things Get in a Muddle?*, Bateson faz a conversa fluir de maneira que os assuntos acabam sempre por fugir, mudar, tomar caminhos diferentes, de maneira que a própria estrutura do diálogo é usada para se falar da entropia. George Quasha e Charles Stein, que são poetas, pensadores e parceiros de Gary Hill em muitas de suas obras, afirmam que

no decorrer da tentativa de ensinar a teoria estatística da entropia a sua filha, torna-se impossível ao pai sustentar sua visão límpida: suas respostas às questões levantam novas questões, levemente oblíquas ao esquema que ele espera traçar. A discussão se torna menos coerente à medida que as questões se multiplicam, mesmo que, de acordo com a definição de Bateson do gênero metadiálogo, essa incoerência seja ela própria relevante para os ‘problemas’ da discussão (Quasha & Stein, 2009: 142).

Gary Hill produziu em 1984 o vídeo *Why Do Things Get in a Muddle? (Come on Petunia)*, inspirado na obra de Bateson. Nele, pai e filha conversam, da mesma maneira que no metadiálogo de Bateson. No entanto, ao contrário do que acontece na obra original, a filha não é uma criança, mas sim nada menos que Alice, de Lewis Carroll, incorporada por uma *performer* adulta. A obra apresenta vários nuances que valeriam por si só uma análise mais detalhada, porém focaremos aqui as questões

mais objetivamente ligadas a este estudo: se no metadiálogo de Bateson a própria entropia é que estrutura a conversa entre pai e filha, neste vídeo a situação é levada ao extremo, uma vez que Hill usa recursos próprios do dispositivo de vídeo, como por exemplo voltar e adiantar as imagens e as falas, o que muitas vezes embaralha e confunde o sentido da conversa. O próprio título da obra brinca com essa questão: as letras da frase *Come on Petunia* podem ser reorganizadas como *Once Upon a Time*. Percebe-se, ao longo dos trinta e dois minutos de duração da obra, que os personagens falam de maneira estranha. Isso se dá porque tudo foi filmado de trás para a frente para posteriormente ser colocado no sentido “correto” (um efeito corriqueiro em mesas de edição). No entanto, as falas ficam confusas, muitas vezes quase incompreensíveis, de maneira que

provavelmente vai ocorrer ao observador em algum ponto que a ação (...) foi realizada de trás para frente e revertida na edição, de maneira que o que se vê é uma dupla-reversão, que a estranheza da ação e expressão vocal é o resultado da impossibilidade de se ter a performance revertida exatamente correta” (Quasha & Stein, 2009: 134).



Foto 14: Gary Hill

Why do things get in a muddle? (Come on Petunia), 1984
Stills do vídeo.

A obra, que faz uso das possibilidades do dispositivo de vídeo como vocabulário possível, é constantemente modificada e reorganizada, ao longo do processo do artista, de acordo com os efeitos possíveis dos próprios recursos. A impossibilidade da reversão perfeita da performance dos atores em *Why do Things Get in a Muddle? (Come on Petunia)* é absorvida e incorporada ao trabalho de Gary Hill. Lembremos do que foi visto no capítulo 1 sobre o fazer orgânico, mais especificamente das palavras de Moacir dos Anjos (2010) sobre a obra de Ernesto

Neto: há uma construção negociada segundo as combinações possíveis entre os componentes dessa obra, neste caso, nas (im)possibilidades da mídia do vídeo.

Desta forma, os limites do vídeo são, eles próprios, propulsores das soluções nas quais a obra se estabelece. Em virtude do que vimos no capítulo 1, no que diz respeito ao fato de as máquinas autopoieticas serem, segundo definição de Humberto Maturana e Francisco Varela (1980), aquelas que se autoproduzem, poderíamos ir mais longe e dizer que, ao lidar com os limites estabelecidos pelos materiais e suas possibilidades e impossibilidades, seria possível se pensar em traçar um paralelo do fazer artístico com a autoprodução nas máquinas autopoieticas.

Metacomunicação, limitações e ferramentas

Em *Why do Things Get in a Muddle? (Come on Petunia)*, o vocabulário próprio do vídeo e, mais especificamente, as limitações impostas pelos recursos de edição disponíveis nesse dispositivo são usados como matéria-prima para falar do conceito de entropia. Quasha e Stein dizem que

a partir do momento em que o assunto do diálogo é uma tentativa de explicar a natureza da desordem, uma expressão implícita à discussão constitui a verdadeira meditação que é o coração do trabalho. Gregory Bateson e Lewis Carroll fornecem texto e subtexto para *Muddles*.²³ (...) [Assim,] em estruturas auto-referenciais enunciados se aplicam a eles próprios; a consciência se torna consciente de si própria; e as situações começam a se dismantelar porque suas descrições se tornam partes delas próprias” (Quasha & Stein, 2009: 134).

As ferramentas são feitas e moldadas pela própria substância dos dispositivos, usada para se pensar, organizar e construir o espaço da obra. A disponibilidade de materiais é um vocabulário possível e é com base nele que o artista vai construir sua obra. Essa ideia encontra ressonância nas palavras de Mario Costa:

os materiais, os instrumentos, as ferramentas, os procedimentos, as técnicas de produção são fatores condicionantes que interferem

²³ George Quasha e Charles Stein se referem à obra *Why do Things Get in a Muddle? (Come on Petunia)* simplesmente como *Muddles*.

substancialmente na forma, no estilo e – por que não? – na própria concepção das obras (Costa *apud* Machado, 2001: 11).

Os meios é que permitem aos artistas darem expressão às suas ideias.

(Re)arranjos

“Não há causas e efeitos entre os corpos: todos os corpos são causas, causas uns com relação aos outros, uns para os outros” (Deleuze, 2003: 5). Deleuze fala dos efeitos das misturas de corpos como sendo *incorporais*: eles são atributos lógicos ou dialéticos; não são coisas, mas sim acontecimentos que não se pode dizer que existam, mas antes que subsistem ou insistem, e que “não são substantivos ou adjetivos, mas *verbos*” (Deleuze, 2003: 5).

Gilles Deleuze também aborda a questão da mistura de corpos: “o que há nos corpos, na profundidade dos corpos, são misturas: um corpo penetra outro e coexiste com ele em todas as suas partes” (Deleuze, 2003: 6).

O intuito aqui é que os questionamentos e inquietações deste pensador relacionados ao sentido possam ser compactuados com a ideia das limitações do dispositivo/material e a reestruturação das tecnologias num contexto metacomunicador do espaço da obra de arte – espaço em que ocorre uma orquestração de materiais que coexistem em todas as suas partes. Esse arranjo das coisas se dá por meio da constante capacidade do artista de readaptar suas ideias e forma, como “papai” Bateson diria, o que muita gente chamaria de “algo que faz sentido” (Bateson, 2009).

Retomaremos a questão do contexto das coisas no capítulo 3, quando veremos o metadiálogo de Bateson “Por que dos contornos?”. Nele, Bateson e sua filha discutem sobre a existência de contornos nas coisas.

FILHA: Papai, por que as coisas têm contornos?

PAI: Elas têm? Eu não sei. Que tipo de coisas você quer dizer?

FILHA: Quero dizer que quando desenho coisas, por que elas têm contornos?

PAI: Bem, e quanto a outros tipos de coisas – um rebanho de ovelhas? Ou uma conversa? Elas têm contornos?

FILHA: Não seja bobo. Eu não posso desenhar uma conversa. Eu quero dizer *coisas*.

PAI: Sim – eu estava tentando descobrir o que você quis dizer. Você quer dizer ‘Por que damos contornos às coisas quando as desenhamos?’ ou você quer dizer que as coisas *têm* contornos quer as desenhemos ou não? (Bateson, 2009: 27).

A conversa se desenvolve de tal maneira que passamos a compreender que o contorno de alguma coisa ou, melhor dizendo, seu sentido é o que há de mais importante. E a grande questão é que nós determinamos o sentido dessas coisas, ao situá-las em determinado contexto. Cada ovelha dentro de um rebanho vai agir de acordo com o grupo no qual está inserida. Esta noção será importante ao falarmos sobre a organização do espaço da obra pelos artistas.

A seguir, abordaremos as questões do fazer artístico, do imaginar e do engenhar.

Imaginar e engenhar

Em entrevista a Edward Shanken,²⁴ Billy Klüver, que trabalhou nos *Bell Laboratories*, conta como foi sua aproximação com a arte: ele queria ter para si um papel naquele mundo, que julgava ser “o único mundo sério que existia” (Shanken & Schmidt, 1996: 177). Tinha, porém, plena consciência de que não era artista e, assim sendo, o caminho que encontrou foi mostrar aos artistas a tecnologia disponível e viabilizar projetos audaciosos, que jamais seriam possíveis de realização sem a colaboração de um engenheiro. Esta foi sua porta de entrada. Klüver acreditava que “artistas influenciariam os engenheiros e mudariam a tecnologia. Naturalmente, o ponto é que os artistas trabalhariam com os engenheiros e mudariam os engenheiros” (Shanken & Schmidt, 1996: 177). O que Klüver queria era colaborar resolvendo problemas, deixando claro que não só não se via como artista como também se julgava incapaz de emitir qualquer opinião a respeito de uma obra (Shanken & Schmidt, 1996). Ele constatava fronteiras entre Ciência, Tecnologia e Arte, fazendo observações pontuais sobre o processo criativo nesses campos: a arte, afirmava ele, não surge do conhecimento acumulado, e mesmo quando alguém vai para uma escola de artes o que aprende são técnicas, mas isso por si só não faz de uma pessoa um

²⁴ A entrevista realizada em 1996 foi parcialmente publicada no livro editado por Dieter Daniels *Artists as Inventors – Inventors as Artists*. Para mais informações, ver Shanken & Schmidt (1996).

artista (Shanken & Schmidt, 1996). Bem diferente da engenharia. Afinal, como diz Amy Alexander, não é preciso ser um engenheiro para engenhar.

Porém, apesar de observar diferenças, Billy Klüver avistava uma gama de possibilidades na colaboração entre artistas e engenheiros. Numa análise mais aprofundada, a arte, a engenharia e a imaginação estão mais próximas do que pode parecer, e os limites que as separam não são tão rígidos, possibilitando trocas.

A alusão a Billy Klüver, que participou do emblemático *9 Evenings – Theatre and Engineering*, série de performances ocorrida em Nova York em 1966,²⁵ é de extrema importância quando se pretende esboçar ideias referentes à arte e tecnologia. Em sua feliz tentativa de fazer parte do mundo da arte, que ele tanto admirava, Klüver utilizou-se de seus próprios conhecimentos técnicos para cooperar com os artistas. Conforme já mencionamos, ele acreditava que os artistas mudariam não só a tecnologia, mas também os engenheiros.

Nada se cria, tudo se apropria

Adaptar um objeto ou aparelho já existente no mercado para que este sirva e cumpra um papel numa obra de arte é algo bastante recorrente. O próprio Klüver assim o fez ao tornar possíveis obras como *Open Score*, uma partida de tênis entre Frank Stella e sua parceira de jogo, Mimi Kanarek. Na performance, a cada raquetada uma luz no estádio se apagava, até que a plateia ficasse na escuridão. Quem estivesse no meio da multidão não conseguia ver nada; porém, luzes infravermelhas tornavam possível que câmeras captassem imagens, que eram projetadas em grandes telas. Os espectadores tinham a sensação de ter muitas pessoas ao seu redor, porém só as enxergavam por meio da projeção.

²⁵ “Em 1966, dez artistas de Nova York trabalharam com trinta engenheiros do renomado *Bell Telephone Laboratories* para criar performances inovadoras que incorporavam novas tecnologias. Projeções em vídeo, transmissão de som sem fio e sonar Doppler – tecnologias de uso comum hoje em dia – nunca haviam sido vistas na arte dos anos 60.” (www.9evenings.org. Tradução livre).

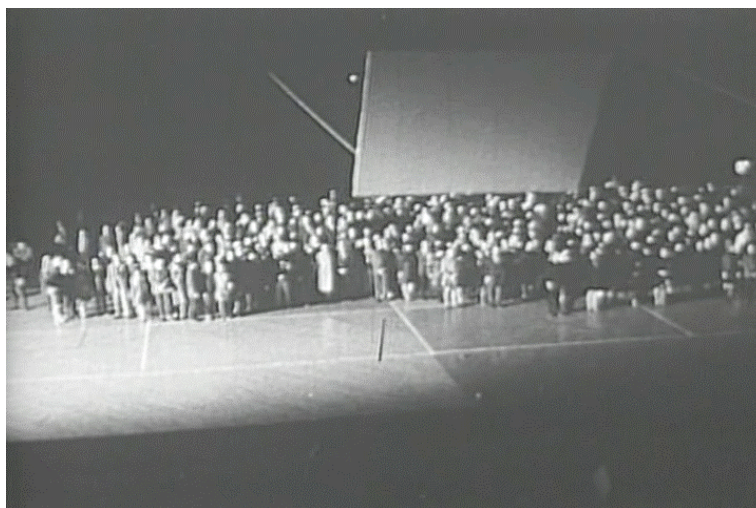


Foto 15: A multidão em *Open Score*, 1966²⁶



Foto 16: Raquetes usadas em *Open Score*, 1966²⁷

O que interessa para esta reflexão é a elaboração das raquetes especiais. O termo “envenenado” (em inglês usa-se a palavra *wired*), hoje bastante difundido por programas de televisão que modificam e personalizam *layout* de carros, poderia ser perfeitamente empregado com relação a essas raquetes de tênis. A raquete, em si, preserva sua função original, ou seja, é usada como instrumento para se jogar tênis. Ela é, porém, adaptada e tem sensores acoplados, possibilitando o funcionamento da

²⁶ Fonte: www.9evenings.org

²⁷ Fonte: www.9evenings.org

obra. Isso nos remete às palavras do pensador Gilbert Simondon,²⁸ que em sua obra *O Modo de Existência dos Objetos Técnicos* menciona os automóveis feitos sob medida:

Quando a vaidade de alguns indivíduos demanda um automóvel feito sob medida, o melhor que o construtor pode fazer é pegar um motor e um chassis da linha de produção e modificar algumas características externas, adicionando aspectos decorativos e acessórios extras como suplementos superficiais ao automóvel como objeto técnico essencial. Apenas os aspectos não essenciais podem ser feitos sob medida e isso é porque eles são contingentes (Simondon, 1980: 22).

A raquete permanece como raquete, apenas acrescida de uma característica a mais, que é estar munida de um sensor/transmissor capaz de desligar as luzes do estádio e, portanto, fazer a obra *Open Score* funcionar. O que dizer, no entanto, de obras que se apropriam de dispositivos já existentes, porém deslocados de suas funções originais?

Nosso intuito, ao mencionar esse exemplo tão específico das raquetes de *Open Score*, é trazer para a nossa discussão a questão do deslocamento de função que alguns materiais e componentes sofrem ao serem “encaixados” no contexto de uma obra de arte. Veremos a seguir como se deu a utilização de um motor de portão de garagem durante a construção da instalação *Dentre*, realizada por mim em 2010.

Dentre, 2010

Ao construir a obra *Dentre*,²⁹ realizada em 2010 para uma individual no Centro Cultural Banco do Brasil, fiz uso de um portão de motor de garagem. A força desse motor e sua confiabilidade contribuíram para sua escolha. Esse tipo de motor é normalmente usado em casas e edifícios, sendo instalado de maneira a empurrar um portão de ferro ou outro material que abre e fecha quando acionado. Em *Dentre*, no entanto, o motor foi usado às avessas: em vez de estar fixo em um ponto e empurrar o portão, ele foi instalado num carrinho que andava de um lado para o outro. Ou seja, o motor, em vez de abrir e fechar, cumpria a função de carregar a obra de um lado para

²⁸ Gilbert Simondon (1924-1989) foi um filósofo francês com notáveis conhecimentos em mecânica, eletrônica, hidráulica e termodinâmica (Wikipedia). Sua tese complementar de doutorado *Du mode d'existence des objets techniques*, publicada em 1958, é referência para nosso estudo (1980).

²⁹ O descritivo técnico da obra *Dentre* pode ser visto no Anexo I desta dissertação.

o outro. Além disso, foi instalado dentro do carrinho, isto é, “andava” junto com a obra.

Podemos então dizer que o motor usado na obra *Dentre* não é destituído de sua função original – ele é apenas deslocado de maneira a cumprir determinada função no contexto em que se encontra. Isso porque mesmo que a função “mover portão” não aconteça, o “mover” é transfigurado em “mover-se” e permanece de acordo com o princípio de ressonância interna do motor (Simondon, 1980: 19).

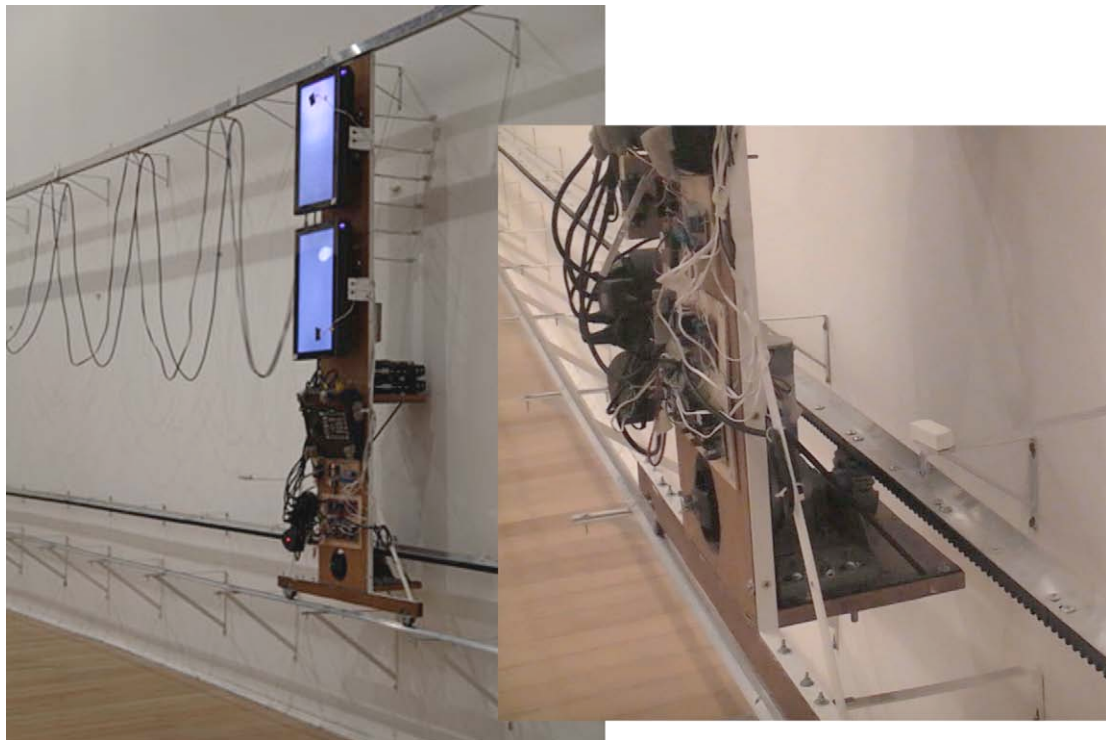


Foto 17: Mariana Manhães

Dentre, 2010

Detalhe do portão de garagem usado para mover o *trolley*.

Foto: Wilton Montenegro

A função “mover”, exercida pelo motor de portão de garagem, é essencial para a obra. O equipamento é adaptado e, para que funcione adequadamente, são respeitados seus limites técnicos (por exemplo, carregar no máximo meia tonelada). A aplicação do motor e o contexto mecânico no qual é inserido são aspectos contingentes que não afetam sua funcionalidade. Ele passa a ser mais uma peça que, combinada com outras, cria um novo dispositivo, que é a obra.

O papel do artista no papel das coisas

Vimos que o artista reorganiza os meios para criar. Para Simondon, o homem é o “permanente organizador de uma sociedade de objetos técnicos que precisam dele assim como músicos em uma orquestra precisam de um maestro” (Simondon, 1980: 13). Ele complementa ainda que

o maestro dirige seus músicos apenas porque, assim como eles, (...) ele pode interpretar a peça de música performada; ele determina o tempo de suas performances, mas quando faz isso suas decisões interpretativas são afetadas pela performance efetiva dos músicos; de fato, é através dele que os membros da orquestra afetam a interpretação um do outro; para cada um deles o maestro é a forma real e inspiradora da existência do grupo como grupo; ele é o foco central da interpretação de todos eles em relação uns com os outros. É assim que o homem funciona como um permanente inventor e coordenador das máquinas ao seu redor (Simondon, 1980: 13).

O homem é, para Simondon, o grande orquestrador e o permanente inventor das máquinas e aparelhos que o circundam. No campo da arte, isso requer uma grande habilidade para concatenar diversos materiais para que a obra funcione e não seja apenas um *display* de produtos. Na poética, a imaginação é parte essencial, pois ela quer sempre comandar sem se submeter ao ser das coisas (Bachelard, 2001).

Potencialidades

FILHA: Uma vez eu fiz uma experiência.

PAI: Sim?

FILHA: Eu queria descobrir se eu poderia ter dois pensamentos ao mesmo tempo. Então eu pensei: “é verão” e pensei “é inverno”. E então eu tentei pensar os dois pensamentos juntos.

PAI: Sim?

FILHA: Mas descobri que eu não estava tendo dois pensamentos. Estava tendo um pensamento *sobre* ter dois pensamentos.

PAI: Claro, é isso aí. Você não pode misturar pensamentos, você apenas pode combiná-los. E, no final, você não pode contá-los. Porque contar é o mesmo que apenas adicionar coisas. E na maioria das vezes você não pode fazer isso (Bateson, 1999: 25).

O metadiálogo *How much do you know?*,³⁰ escrito por Gregory Bateson e do qual foi extraído o trecho citado, fala sobre como funciona o conhecimento. Bateson defende a ideia de que dois conhecimentos, quando juntos, não são apenas somados, mas sim multiplicados. Bachelard também compartilha da mesma ideia ao nos dizer que o conhecimento aumenta e, com isso, aumenta sua potencialidade (vejamos que ele não se refere à quantidade, mas sim à potência) (Bachelard, 1990: 10). Ao se valerem de um grande leque de materiais disponíveis no mercado nas últimas décadas, os artistas constroem suas obras. Eles “rearrumam”, reorganizam, recolocam os materiais de acordo com suas intenções, e ao fazerem isso os modificam. A obra não deve ser apenas o somatório de materiais usados para construí-la; ela deve ser algo mais, deve ser poesia. Nam June Paik, artista multimídia e precursor da videoarte, diz em entrevista concedida em 1992 a Jean-Ives Bosseur:

eu apenas vejo o que está disponível como meio, então procuro conexões pouco usuais para dois ou três desses meios. Assim, a tecnologia determina meu trabalho de arte. E especialmente a tecnologia de ontem, depois que se torna barata. Assim que a tecnologia se torna velharia, temos acesso a ela. Equipamentos de vídeo, computadores, e por aí vai, mudam muito rapidamente. E quando eles mudam, eu os uso como novas fontes. Então nós estamos constantemente fazendo ferramentas, e as ferramentas nos definem (Bousseur, 1993: 150).

A vontade da matéria

Gaston Bachelard escreveu uma série de estudos sobre a potência da imaginação e a força que ela exerce sobre a matéria. Para ele, “a matéria é um centro de sonhos” (Bachelard, 2001: 55). Ao falar sobre a *vontade incisiva e as matérias duras*, Bachelard afirma que, no trabalho primitivo, “é a matéria que sugere. O osso e o cipó – o rígido e o flexível – querem furar ou ligar” (Bachelard, 2001: 35). Podemos, portanto, dizer que a própria matéria, apesar e justamente por causa de suas características, motiva e instiga a imaginação. A montanha, imagem tão frequentemente investigada por Bachelard, só é passível de virar massa mole porque é

³⁰ De acordo com o próprio Bateson, metadiálogo (traduzido livremente do inglês *metalogue*) é uma conversa sobre um assunto em que os participantes discutem determinado problema e cuja estrutura é igualmente relevante para o assunto em questão (Bateson, 1999). Alguns metadiálogos de Bateson foram publicados no livro *Steps to an Ecology of Mind* (Bateson, 1999).

matéria dura. Ela não deixa de ser rocha, e justamente seus “limites” são o mote para que a imaginação a reorganize e exerça sobre ela todo o seu poder.

Vamos nos aprofundar na questão da imaginação no capítulo 3. Por ora, concentremo-nos no seguinte: o que dizer dos objetos apropriados pelos artistas em suas obras? Em *O Materialismo Racional*, livro de Gaston Bachelard dedicado às características químicas dos materiais, é apresentada a noção de *intermaterialismo* (Bachelard, 1990) e também mencionado como é estabelecida a relação entre as partes que compõem uma máquina:

Duro, mole, quente, frio, imóvel, estável, direito, redondo, quadrado, como os outros conceitos com clara validade no conhecimento comum, sendo todos atingidos por um essencial relativismo se as matérias se tocam, cooperam para o funcionamento de uma máquina (Bachelard, 1990: 24).

Assim como os carros envenenados, os objetos são modificados de modo a cumprirem um novo papel estabelecido pelo artista e por sua intenção na obra, uma função deslocada da original para a qual foram desenhados, a fim de serem uma parte no todo/obra. Laurie Anderson, artista multimídia, diz que em sua obra tenta modificar as formas já existentes ao invés de inventar coisas novas, pois já existem tantas formas que não precisamos de nada mais (Anderson *apud* Harrasser, 2008: 203).

Assim, artistas subvertem os meios ao deslocá-los de suas funções originais. Pode-se dizer que o artista da era das máquinas é um inventor de formas e procedimentos; ele recoloca permanentemente em causa as formas fixas, as finalidades programadas, a utilização rotineira, para que o padrão esteja sempre em questionamento e as finalidades sob suspeita (Machado, 2001: 15).

Juntar as partes

A assemblage é diferente da escultura. Não é uma agressão às coisas. É um acordo com as coisas. Na assemblage ou objeto encontrado você é atraído por um detalhe ou algo que lhe agrada e você adapta, acrescenta, recorta, junta.

É um trabalho de amor.

Louise Bourgeois (Bourgeois, 2000: 142)

Numa *assemblage*, há um comum acordo com e entre os materiais. O artista é o grande organizador da nova ordem que eles ocuparão, muitas vezes dando-lhes funções deslocadas das originais para as quais foram criados. Materiais se adaptam uns aos outros numa nova lógica de funcionamento, estruturados no dispositivo que é a obra de arte.

Curiosamente, é em um texto sobre pintura que iremos encontrar uma boa definição dessa capacidade do artista de concatenar partes: Deleuze, que em sua *Lógica da Sensação* mergulha na obra de Francis Bacon, afirma que “a arte não é uma questão de reproduzir ou inventar formas, mas de captar forças” (Deleuze, 2007: 62). Se transpusermos o que Deleuze fala sobre a pintura de Bacon para o campo tridimensional, veremos que nele também tudo é uma questão de forças e que os elementos se tensionam uns em relação aos outros, resultando num agrupamento e organização em função das forças que exercem entre si.

Vemos esse pensamento ressoando com as palavras já citadas de Laurie Anderson: sua obra tenta modificar as formas já existentes ao invés de inventar coisas novas, pois já existem tantas formas que não precisamos de nada mais (Anderson *apud* Harrasser, 2008: 203).

Neste ponto, acreditamos que devemos estabelecer a distinção entre os possíveis significados da palavra “inventar”: para esta proposta, o termo deve ser compreendido no sentido de descoberta – não de algo novo ou inédito, mas da capacidade de se arquitetar segundo algo que já exista, reorganizando partes que serão estruturadas numa nova ordem de funcionamento.

A re(l)ação das partes

Para falarmos da relação (e da reação) entre as partes de uma obra, citamos Ítalo Calvino, que em seu livro *Cidades Invisíveis* (2009) conta-nos como Marco Polo descreve cada uma das cidades que fazem parte de um império ao seu imperador, Kublai Khan. Uma dessas cidades, Melânia, chama-nos a atenção devido ao fato de cada habitante ser substituído, após sua morte, por outro que cumprirá o mesmo papel de seu antecessor.

A população de Melânia se renova: os dialogadores morrem um após o outro, entretanto nascem aqueles que assumirão os seus lugares no diálogo, uns num papel, uns em outro. Quando alguém muda de papel ou abandona a praça para sempre ou entra nela pela primeira vez, verificam-se mudanças em cadeia, até que todos os papéis sejam novamente distribuídos (Calvino, 2009: 76).

Para nós, o paralelo entre o funcionamento de Melânia e o funcionamento de uma máquina é evidente. Lembra-nos, também, o que vimos a respeito do orgânico, no primeiro capítulo deste estudo: há uma dinâmica presente que rege tudo o que acontece. Não importa como a estrutura, a relação entre os componentes, reage às possíveis mudanças ocorridas no meio – a organização da máquina-cidade é mantida a todo custo, apesar da morte dos componentes e da substituição desses por outros de mesma função. É a organização que mantém a unidade intacta (Maturana & Varela, 1980).

Assim como Melânia e tantas outras cidades invisíveis de Calvino, há uma ordem que governa os elementos, uma lógica de funcionamento que cria um sistema único para cada uma das partes de um todo. E é o dispositivo que age como provocador da troca de papéis, impondo uma nova ordem para a estrutura.

Levando em consideração que os materiais são reorganizados em suas funções pelo artista sendo tensionados e passando a sofrer influência das forças, poderíamos bem dizer que as partes comportam-se como num diálogo de sintaxe própria. Bateson se apropria de um exemplo do campo da botânica, encontrado nos escritos de Goethe, para falar da linguagem:

Goethe nos mostrou há 150 anos que existe uma espécie de sintaxe ou gramática na anatomia do florescimento das plantas. Uma “haste” é o que sustenta folhas; uma “folha” é aquela que tem um botão em

sua axila; um botão é uma haste originada na axila da folha; etc. A natureza formal (i.e., comunicacional) de cada órgão é determinada pelo seu *status* contextual – o contexto em que [o órgão] acontece e o contexto que ele estabelece para outras partes (Bateson, 1999: 276).

Em meu trabalho de arte, por exemplo, quando construo uma nova obra percebo que não apenas o funcionamento do trabalho é orgânico, mas também a própria maneira de juntar as peças e montar o trabalho se dá dessa maneira. Cada parte “pede” alguma outra ou “necessita” dela para lhe dar suporte. Assim como a sintaxe das plantas, a obra parece “crescer” num processo semelhante ao da lógica vegetal.



Fotos 18 e 19: Mariana Manhães

Dentre, 2010 | montagem e detalhe da obra no CCBB RJ (2010)

O processo de montagem acontece de acordo com o que o próprio material “pede”.

Fotos: Mariana Manhães e Wilton Montenegro

E é justamente em razão do uso nada ortodoxo dos materiais que o acaso atua e que os limites se transformam em possibilidades para os artistas. Em diversas situações podemos observar o processo criativo sendo permeado pela subversão do material, como, por exemplo,

(...) quando homens como Nam June Paik e Woody Vasulka se juntam diante de um sintetizador eletrônico de imagem (...), efetuam um diálogo com a máquina em que nenhuma das partes produz uma determinação final. Muitos dos resultados obtidos jamais poderiam ter sido premeditados ou planejados pelo artista ou por seus

engenheiros, assim como não poderiam emergir a partir de uma utilização apenas convencional da máquina, dentro de seus padrões “normais” de funcionamento (Machado, 2001: 54).

Voltando ao exemplo do meu próprio trabalho, quando todos os componentes são ligados em conjunto pela primeira vez sempre há alguma mudança a ser realizada, alguma substituição de equipamento por outro que melhor se adapte a um objetivo específico. A matéria-prima, atrelada a minha intenção como artista, é que vai determinar o vocabulário possível de cada trabalho num procedimento de montagem que permeia a própria concepção da obra e se confunde com ela. Todo o processo de desenvolvimento da obra na oficina se dá, em essência, de maneira orgânica, e supostas limitações se transformam em oportunidades, muitas vezes sendo incorporadas à obra ao longo de sua construção.

A seguir, veremos a obra da artista norte-americana Phoebe Washburn, cujo processo se assemelha muito ao descrito aqui.

Uma fábrica de erros

Phoebe Washburn, residente em Nova York, realiza esculturas e instalações de grande porte feitas de materiais comuns e descartáveis. São combinações de caixas de cartolina, sucatas de madeira e coisas que a artista encontra pelas ruas da cidade e que, de alguma forma, podem ser recicladas por ela para a realização de suas obras. De certa maneira, o resultado desse procedimento é que o material por ela utilizado conta a história da sua própria construção.

Phoebe incorpora subprodutos de suas criações no resultado final de suas obras (Krens, 2007: 20). Em 2007, produziu *Regulated Fool's Milk Meadow* para o Deutsche Guggenheim, que consistia em uma fábrica cujo processo resultava em um produto que fazia parte da instalação: a grama.

A fábrica, que de tão gigantesca ocultava a sala na qual estava instalada, era falha por natureza. Podia-se acompanhar o nascimento da grama e seu verdejar, no entanto tornava-se impossível mantê-la verde e ao término da duração da exposição nada mais restava que um resto do vegetal, apodrecido.

Phoebe Washburn, não apenas em *Regulated Fools Milk Meadow* como também em outros trabalhos, utiliza-se propositalmente de métodos de construção bastante amadorísticos e improvisados. Ela cria sua própria lógica de construir, e

as formas e tamanhos variados de seus materiais e os métodos de construção que ela permite desenvolver de forma orgânica são muitas vezes notáveis por seu ritmo ondulado e animado.³¹

Em entrevista disponível no canal do Deutsche Guggenheim no YouTube³², ela mesma afirma que não faria sentido trocar a grama ao longo do tempo de exibição. Além disso, a grama não é um objetivo – nas palavras da artista, “ela é apenas uma desculpa para se criar a fábrica”. Pouco importa se esta última é imperfeita.

A obra de Washburn é cara a este estudo justamente por causa de sua imprecisão e do interesse em se criar algo que é inevitavelmente falho. Chama-nos a atenção a fala da artista ao afirmar que o processo de construir a fábrica como o fator mais importante. Além disso, o fato de Washburn incorporar ao resultado final “subprodutos” do processo, que passam a fazer parte da obra, remete-nos ao conceito de organismo em Maturana e Varela (1980), uma vez que ela continuamente produz-se a si mesma (Mariotti, 1999): o subproduto da fábrica por ela construída, a grama, é incorporado à própria obra.

³¹ <http://www.deutsche-guggenheim.de/e/ausstellungen-phoebewashburn01.php>

³² *Phoebe Washburn: Regulated Fool's Milk Meadow*. Entrevista ao canal do Deutsche Guggenheim no YouTube. <http://www.youtube.com/watch?v=1Gse2fFb-Lg>. Acesso: 22 fev. 2012)



Foto 20: Phoebe Washburn

Regulated Fools Milk Meadow, 2007³³

Estúdio da artista no Brooklin, Nova York, durante o desenvolvimento da obra.



Foto 21: Phoebe Washburn

Regulated Fools Milk Meadow, 2007³⁴

Estúdio da artista no Brooklin, Nova York, durante o desenvolvimento da obra.

Joan Young, curadora do Guggenheim e organizadora da exposição *Regulated Fools Milk Meadow*, diz que a artista responde ao materiais e, assim, cria diferentes tipos de regras que constroem seu processo. Para Young, é como se fosse um jogo em

³³ Fonte: <http://web02.c1web.artnet.de/magazine/phoebe-washburn-im-deutsche-guggenheim-berlin/images/4/>

³⁴ Fonte: <http://www.deutsche-guggenheim.de/e/ausstellungen-phoebewashburn01.php>

que a artista cria suas próprias regras a serem seguidas e que vão guiá-la por caminhos diversos. Ela, desta forma, precisa conseguir resolver esses problemas decorrentes das regras criadas por ela mesma. É assim que Washburn desenvolve sua obra.³⁵

A produção de Phoebe Washburn e os depoimentos sobre seu processo, especialmente no que diz respeito ao projeto para o Deutsche Guggenheim, nos fazem lembrar do que Inke Arns (2007) afirma sobre engenhar coisas certas e erradas: para engenhar, a pessoa não precisa ser um engenheiro.

Falibilidade das máquinas

Um jornal inglês elegeu a exposição *Film*, da artista Tacita Dean, uma das melhores de 2011. Tratava-se de mais uma ocupação do *Turbine Hall*, na Tate Modern de Londres, que todos os anos elege um artista para ocupar o gigantesco hall de entrada do museu.

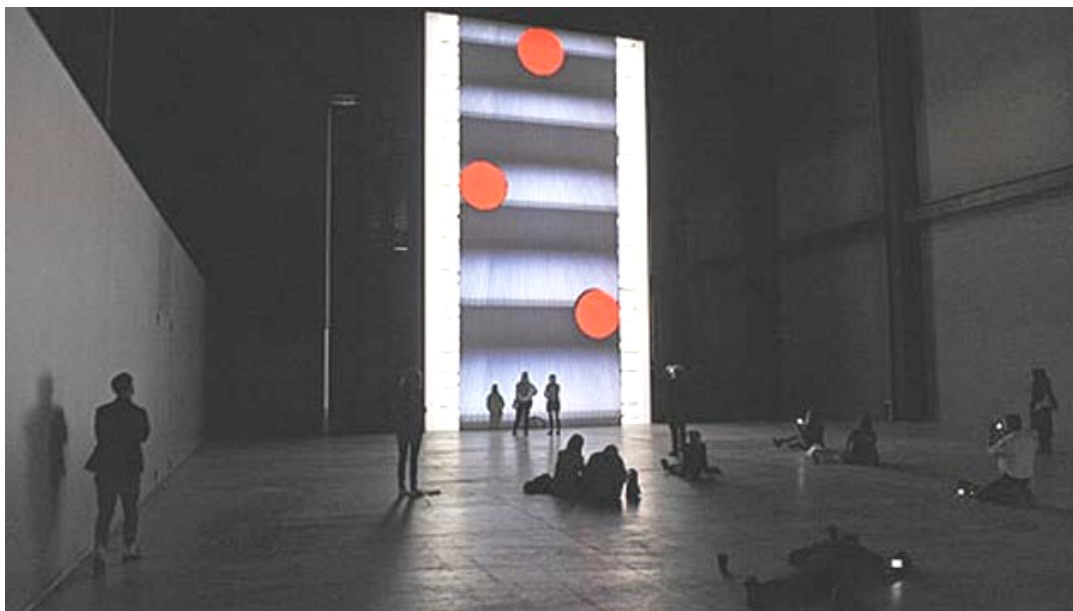


Foto 22: Tacita Dean

Film, 2011³⁶

Vista da instalação no Turbine Hall. Tate Modern, 2011.

³⁵ *Phoebe Washburn: Regulated Fool's Milk Meadow*. Entrevista ao canal do Deutsche Guggenheim no YouTube. <http://www.youtube.com/watch?v=1Gse2fFb-Lg>

³⁶ Fonte: <http://www.gizmodo.co.uk/2011/12/tate-moderns-turbine-hall-pays-tribute-to-photography-film/>

A proposta de Dean para o espaço era a de uma máquina de projetar: um filme de 35 mm de 11 minutos, sem som, era apresentado sobre um monolito branco gigante (13 metros de altura), posicionado no fundo do espaço. A máquina apresentada é analógica – não há nada digital presente no trabalho. Segundo o site da Tate Modern³⁷, trata-se do primeiro trabalho da Unilever Series dedicado à imagem em movimento.

A obra evoca o misterioso monolito negro monumental do filme clássico de ficção científica *2001: Uma Odisseia no Espaço*. O filme parece um poema surreal visual, incluindo imagens do mundo natural, entre outros, com a parede épica do Turbine Hall em evidência, numa montagem em preto e branco, cor e pintada à mão.³⁸

Tacita Dean é uma artista, de maneira recorrente, que faz uso do filme em suas obras. Alguns de seus trabalhos, por exemplo, mostram como a arquitetura pode ser transformada pela lente da câmera.³⁹ Sobre a obra exibida na Tate Modern, Jonathan Jones, do jornal inglês *The Guardian*, faz uma crítica positiva, objetivando o uso da tecnologia em obras de arte e como o trabalho de Tacita Dean traz à tona questões como a falibilidade dos mecanismos e máquinas criados pelos artistas ao construírem suas obras. Ele afirma que

Arte não é confiável. Por que deveria ser? Confiabilidade é para trens funcionarem no tempo certo, relógios funcionarem na hora certa, e bancos serem dignos de confiança. Arte e artistas oferecem uma fuga de tudo para o mundo da imaginação e possibilidade – ou impossibilidade.⁴⁰

Jones faz uma afirmação totalmente em consonância com o que queremos dizer aqui: *fracasso não é necessariamente falha em arte*. Ele dá outro exemplo em que uma aparente falha de equipamento e da traquitana que compunha a obra pouco ou em nada alterou a percepção dela: em 1999, Chris Burden apresentou *When Robots*

³⁷ <http://www.tate.org.uk>.

³⁸ <http://www.tate.org.uk/modern/exhibitions/unilever2011/>

³⁹ <http://www.tate.org.uk/modern/exhibitions/unilever2011/>

⁴⁰ <http://m.guardian.co.uk/artanddesign/jonathanjonesblog/2011/nov/15/art-doesnt-need-normal-service-to-resume?cat=artanddesign&type=article>. Tradução livre.

Rule na antiga galeria da Tate, também em Londres. Tratava-se de uma máquina que supostamente deveria fabricar, sozinha, aeroplanos de madeira, mas na verdade nunca conseguiu realizar sequer um aviãozinho. Simplesmente a obra não funcionou, e não foi possível consertá-la durante todo o período da exposição. Como máquina, a obra era um desastre, mas isso não era importante. “Ela tornou-se um instigante exemplo de uma obra de arte que não funcionava”.⁴¹

É interessante pensarmos que a poética dessas obras, especialmente os três últimos exemplos – Phoebe Washburn, Tacita Dean e Chris Burden – esteja exatamente na sua falibilidade, precariedade e impossibilidade de funcionar. São fracassos como máquina, porém sua poética persiste e impõe-se sobre as questões técnicas implicadas no seu fazer.

Potências para sonho

Poderíamos dizer que os materiais são elásticos por natureza e têm sua funcionalidade deslocada ao serem inseridos em uma nova lógica, submetido a forças que os reorganizam. Para Louise Bourgeois, a única coisa que conta é se o resultado da obra tem validade plástica. A artista não acreditava no “romantismo da verdade do material” (Bourgeois, 2000: 82). Mas e se a verdade do material estiver justamente na capacidade elástica que ele possui para exercer diferentes papéis?

Despidos de suas funções originais, aos materiais nada resta a não ser “aceitar” a nova ordem imposta a eles. Eles se adaptam. É pensando nisso que acreditamos que a verdade não está nos materiais em si (características físico-químicas), mas nas suas potencialidades, colocadas à prova cada vez que são inseridos em novo contexto – sua verdade talvez esteja na capacidade de se deformarem em razão das forças exercidas sobre eles.

Quando um material é subvertido de sua função original, deslocado do propósito para o qual foi criado de modo a passar a fazer parte de uma nova ordem e ter uma nova lógica de funcionamento, será que podemos afirmar que estamos fazendo ver a verdade desse material?

⁴¹ <http://m.guardian.co.uk/artanddesign/jonathanjonesblog/2011/nov/15/art-doesnt-need-normal-service-to-resume?cat=artanddesign&type=article>. Tradução livre.

Anne-Marie Duguet, cujos escritos defendem o vídeo como um meio que evidencia o próprio processo e tem a capacidade de "fazer ver o ver" (Duguet, 1988: 57). Por exemplo, na obra *Present Continuous Past(s)*, realizada em 1974 por Dan Graham, ela mostra a subjetividade do olhar do espectador:

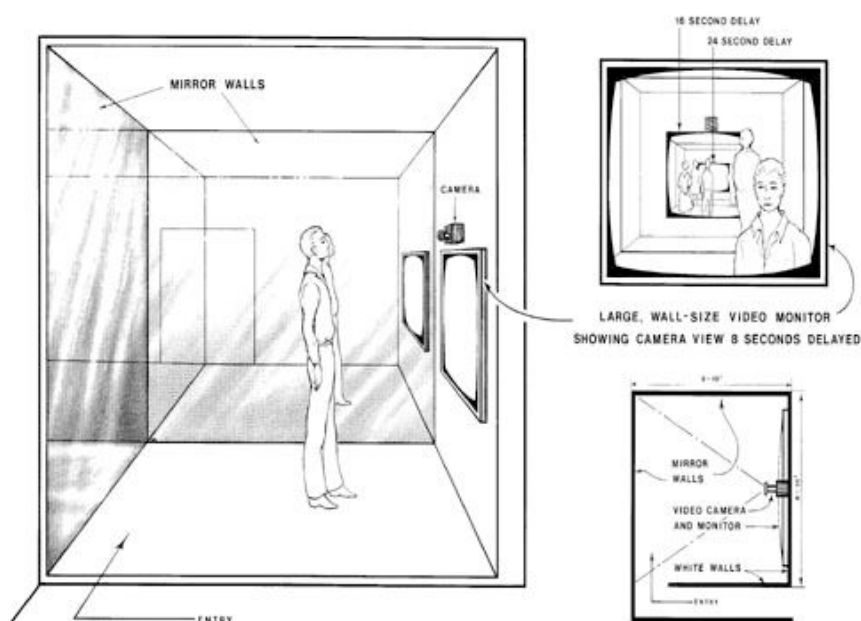


Foto 23: Dan Graham

Present continuous past(s), 1974⁴²

Doug Hall e Sally Jo Fifer descrevem a obra de Graham da seguinte forma:

Os espelhos refletem o tempo presente. A câmera de vídeo grava o que está imediatamente em frente do espelho e o reflexo na parede oposta, também espelhada. A imagem vista pela câmera (que reflete tudo na sala) é mostrada com 8 segundos de atraso no monitor de vídeo. (...) Uma pessoa que olhe o monitor verá tanto sua própria imagem de 8 segundos mais cedo, assim como a de oito segundos antes – dezesseis segundos no passado. Um regresso infinito de tempo contínuo é criado no contínuo de tempo (Hall & Fifer, 1990: 186).

Ao perderem suas funções originais e serem colocados em novo contexto, sendo levados aos seus limites, os materiais trazem à tona sua verdade.

⁴² Fonte: <http://www.medienkunstnetz.de/works/present-continuous-pasts/>

Deleuze nos diz que, ao fazer a verdade incidir sobre o corpo, Cézanne produziu deformação sem transformação, e isso faz de Francis Bacon um cezanniano. O que ele quer dizer com isso é que nas pinturas de Bacon tudo existe em relação às forças. Suas figuras não devem ser vistas, portanto, como torturadas ou forçadas, pois “não são torturas, apesar do que se diz: ao contrário, são as posturas mais naturais de um corpo que se reagrupa em função da força simples que se exerce sobre ele” (Deleuze, 2007: 65).

Para Gaston Bachelard, “a matéria é um centro de sonhos” (Bachelard, 2001: 55). Poderíamos dizer, desta forma, que *a verdade da matéria é a sua potência de sonho*. Ao falar sobre a vontade incisiva e as matérias duras, o autor afirma que, no trabalho primitivo, “é a matéria que sugere. O osso e o cipó – o rígido e o flexível – querem furar ou ligar” (Bachelard, 2001: 35). Podemos, portanto, dizer que a própria matéria, apesar de suas características e justamente por causa delas, motiva e instiga a imaginação. A montanha, imagem tão frequentemente investigada por Bachelard, só é passível de virar massa mole porque é matéria dura. Ela não deixa de ser rocha, e justamente seus “limites” são o mote para que a imaginação a reorganize e exerça sobre ela todo o seu poder.

Ao examinarmos a problemática da mediação dos meios pelos artistas, segundo a consideração das próprias máquinas e a sua real intervenção na experiência estética contemporânea, tomamos consciência de que o diálogo com a tecnologia pode ser encarado como um campo da linguagem em que as máquinas respondem a um jargão próprio e pouco esperado. Essas respostas, que são uma espécie de eletrônica espontânea (Quasha & Stein, 2009: 65), apresentam uma lógica de funcionamento que cabe ao artista organizar a fim de que o espectador encontre seu próprio lugar.

CAPÍTULO 3 – IMAGINAR IMAGENS IMAGINADAS

A matéria é um centro de sonhos.

Gaston Bachelard (Bachelard, 2001: 55)

Vimos, nos primeiros capítulos desta dissertação, que é possível aproximar a obra de arte e seu fazer com as noções de organismo, segundo os autores Humberto Maturana e Francisco Varela (1980), e como acontece o processo criativo ao qual chamamos de “engenharia”.

Neste terceiro capítulo, pretendemos aprofundar o cerne de nossa questão: a matéria como o centro de sonhos na arte ou, melhor dizendo, a matéria como substância essencial para o artista que constrói algo que vai para o além da matéria por si própria: a obra de arte.

Uma das bases para esta reflexão é a chamada obra “noturna” de Bachelard. São livros em que o autor desenvolve seus ensaios sobre a imaginação poética, nos quais ele analisa grande número de imagens utilizadas por poetas, escritores e artistas em suas obras. Entre eles estão *A Poética do Espaço*, *O Ar e os Sonhos* e *A Terra e os Devaneios da Vontade*.

E é nesse último que iremos buscar o ponto de partida para esta etapa do nosso estudo: num capítulo de *A Terra e os Devaneios da Vontade*, Bachelard descreve “O lirismo dinâmico do ferreiro”. O autor mostra-nos que não apenas o caráter das ferramentas deve ser pensado, mas também a figura do ferreiro, que atua como um catalisador de processos. Bachelard começa por diferenciar duas possibilidades para a principal ferramenta do trabalhador do ferro: o martelo, que pode servir para moldar ou, caso regrida para se tornar uma arma, para destruir (Bachelard, 2001). Nas mãos de um artista, assim como nas do ferreiro, o que deve acontecer é que

Esse trabalho monótono precisa de uma *destreza*: é preciso quebrar sem estilhaçar, e desfrutar delicadamente, como artista, uma pancadinha seca. Diante dessa fratura, tão limpa, sonhamos à maneira de Eluard: “Ês como uma pedra que quebramos para ter duas pedras mais belas que a mãe morta” (Bachelard, 2001: 109).

Nessa passagem, vemos que, para o autor, a figura do artista, ao manipular um material em favor do ato de criação, não o está destruindo – o ato de criação surge justamente da alteração que esse material sofre. Não se trata de destruir a pedra, mas de transformá-la em duas outras, que irão servir à organização da obra. O ato criativo atua como uma “pancadinha seca”: ele não é uma modificação aleatória de uma matéria qualquer. Está embutida nele uma decisão, uma intenção calculada, que age de acordo com os limites oferecidos pelo material.

Ao longo do capítulo buscaremos chegar ao âmago do processo criativo, refletindo sobre as palavras de Bachelard e por meio da apreciação de obras, escritos e entrevistas de artistas contemporâneos. Nesta terceira parte nos aprofundaremos nas palavras *deles*.

A imaginação na imagem

Do que tratam as imagens imaginadas, termo que tomamos emprestado de Gaston Bachelard (2001), tão frequentemente mencionado neste estudo e que nos é importante sobretudo para este terceiro capítulo de nossa pesquisa?

Para introduzir esta ideia, vamos nos basear no que diz Bachelard sobre o assunto especificamente em *A Poética do Devaneio* (2001).

Bachelard foi um filósofo e poeta francês que estudou as ciências e a filosofia. Mais conhecido no campo da filosofia por abordar questões referentes à filosofia da ciência, ele desenvolveu dois tipos distintos de obras: a chamada obra “diurna”, que trata de assuntos ligados ao pensamento científico, e a obra “noturna”, que se caracteriza pelo estudo no âmbito da imaginação poética, dos devaneios, dos sonhos; deu-lhe o adjetivo de obra noturna.⁴³ O próprio autor estabelece essa separação em sua obra: “demasiadamente tarde, conheci a boa consciência, no trabalho alternado

⁴³ http://pt.wikipedia.org/wiki/Gaston_Bachelard

das imagens e dos conceitos, duas boas consciências, que seria a do pleno dia e a que aceita o lado noturno da alma”.⁴⁴

Bachelard é um defensor da imaginação como “princípio de excitação direta do devir psíquico” (Bachelard, 2001: 8). Ao afirmar que a imaginação “tenta um futuro” e que é “um fator de imprudência que nos afasta das pesadas estabilidades” (Bachelard, 2001: 8), o autor se aproxima com o que vimos nesta pesquisa acerca da subversão dos meios através do fazer artístico. Trata-se da criação de um mundo sujeito a novas regras, impostas pela obra em construção, que dá novo sentido aos materiais envolvidos sem, no entanto, destituí-los de suas qualidades e propriedades originais.

Daí Bachelard afirmar que a matéria é um centro de sonhos na arte: qualquer que seja o material (um objeto trivial, vídeo, um pedaço de alumínio, paisagem), ele vai sempre estar sujeito à ação do artista, que ao inseri-lo no contexto de sua obra cria, para este material, uma nova imagem que transborda a original.

Devemos estabelecer a diferença entre a imagem percebida, um mero registro do real e intrinsecamente ligada às capacidades da percepção e da memória, e a imagem imaginada. Esta última tem uma função totalmente distinta e é capaz de deformar o que é percebido do mundo real, como se passasse por um filtro que depende da situação em que o ser que percebe se encontra. É por isso que, partindo da mesma imagem real de uma árvore, por exemplo, um poeta fará sua poesia de maneira tão diversa da que um pintor fará a sua obra, ou mesmo de outro poeta.

A ideia de imagem imaginada é de suma importância para este estudo, pois ela implica o artista em seu fazer, assim como também o observador em seu olhar. A matéria é subjetiva em razão não apenas do que se percebe dela, mas principalmente das conexões que são estabelecidas pelo sujeito.

De certa maneira, essa noção permeia outras abordadas neste estudo. Até mesmo com relação ao funcionamento orgânico das máquinas autopoieticas:

O observador não é separado dos fenômenos que observa. Se somos determinados pelo modo como se interligam e funcionam as partes de que somos feitos (ou seja, pela nossa estrutura), o ambiente só desencadeia em nós o que essa estrutura permite” (Mariotti, 1999).

⁴⁴ http://pt.wikipedia.org/wiki/Gaston_Bachelard

A questão das imagens imaginadas será retomada ao longo deste capítulo, ao expomos situações e exemplos encontrados no campo da arte e do fazer artístico.

Da reinvenção de meios inomináveis

Em entrevista a Charlie Rose sobre a exposição *Richard Serra Drawing*, em cartaz no Metropolitan Museum de Nova York no ano de 2011, o artista norte-americano Richard Serra diz:

(...) os artistas que eu acho interessantes inventam suas próprias ferramentas e inventam seus próprios procedimentos. (...) Você precisa inventar suas próprias ferramentas e procedimentos. Isso é muito difícil de fazer os estudantes de arte entenderem, porque eles querem fazer coisas que já foram feitas, querem usar as ferramentas das outras pessoas. Só que provavelmente a outra pessoa inventou essas ferramentas!⁴⁵

Vimos o tema do fazer artístico e do engenho no capítulo 2; no entanto, o que nos interessa nesta etapa é pensar mais especificamente na criação e na invenção de novos fazeres pelos artistas. Assim como Serra, Tim Hawkinson, artista norte-americano conhecido por criar esculturas que misturam robótica, arte sonora e mecânica, diz que o que produz não pode ser chamado de robótica. Ele acha que é algo sobre “fazer circuitos”.⁴⁶ A produção de Hawkinson, vale dizer, é de difícil definição. O artista faz uso de materiais tão diversos como eletrônica, pintura, plástico e unhas. Não apenas suas obras são ímpares no que diz respeito à hibridização dos meios como a forma de seu processo é igualmente única para cada trabalho. É um artista que cria suas ferramentas de acordo com as necessidades de cada produção.

Pensem portanto na questão das ferramentas, de um ponto de vista poético, de criar e inventar os meios para se fazer a obra: o que há embutido tanto no discurso de Serra como no de Hawkinson é a impossibilidade de se nomearem o processo e as ferramentas. Cada artista cria um caminho tão único para si que, ao longo do

⁴⁵ Disponível em: <http://www.youtube.com/watch?v=92haKUsVHBQ>. Acesso: 20 jan. 2012. Tradução livre.

⁴⁶ Art:21 - Art in the twenty-first century, Season two, Episode “Time”. O vídeo não está mais disponível na internet.

processo, as substâncias se misturam de tal forma que perdem sua identidade e ganham uma nova, em conformidade com o conjunto.

Pegaremos aqui um exemplo da literatura por meio da qual podemos traçar um paralelo a esta questão. Em “Através do Espelho”, de Lewis Carroll (2002), Alice passa pelo *Bosque onde as Coisas não têm Nomes*: é um lugar mágico, onde aquele ou aquilo que passar por entre as árvores se esquecerá de seu próprio nome. Tanto que, ao adentrar o bosque, Alice não consegue mais sequer nomear as árvores; apenas se refere a elas como *isto*.⁴⁷ Em sua caminhada, Alice encontra uma Corça, que também não se lembra como se chama. A nova companheira, no entanto, propõe que ambas andem até um local mais adiante na floresta, onde elas supostamente conseguirão se lembrar dos nomes, delas e das outras coisas. Alice e a Corça andam juntas e, ao chegarem ao tal lugar, uma clareira,

(...) a Corça deu um súbito pinote no ar e se desvencilhou de Alice. “Sou uma Corça!” gritou radiante, “e, oh! Você é uma criança humana!” Uma expressão de susto tomou de repente seus bonitos olhos castanhos e no instante seguinte ela fugiu como um raio (Carroll, 2002: 171).

Livres das sombras das árvores, não só Alice e a Corça lembraram-se de seus nomes como também de seus papéis originais (e que, naturalmente, uma Corça não deveria caminhar junto de uma menina humana). Ou seja, seus hábitos e qualidades também voltaram, assim como seus nomes. Temos aqui uma metáfora para a mistura de substâncias: juntas, misturadas, sob a sombra do bosque, as criaturas e as coisas perdem suas identidades para se reorganizarem diante do todo, ganhando novas funções (Alice e a Corça ficaram temporariamente amigas, unidas na função de encontrar a saída daquele lugar) que, por serem únicas a cada processo, são inomináveis. Na clareira, sob a luz do sol, elas finalmente se veem como seres isolados, lembrando não somente de seus nomes mas também de seu caráter e de suas peculiaridades.

Como um ecossistema, a floresta faz as coisas “funcionarem” em conjunto umas com as outras. No entanto, as coisas e criaturas não perdem as suas características originais, ou, como Gilbert Simondon chamaria, sua *ressonância interna* (Simondon: 1980), uma vez que nem a Corça deixa de se parecer com uma

⁴⁷ Trata-se do Paradoxo de Frege, ao qual Carroll já havia feito menção na conversa de Alice com os bichos em seu livro anterior, *Aventuras de Alice no País das Maravilhas* (2002). A questão do Enigma de Frege será vista adiante.

corça, de andar nas quatro patas, por exemplo, como Alice continua sendo uma menina, com todas as características de um humano. Ao trabalharem juntas, cumprem com o objetivo de sair do *Bosque onde as Coisas não têm Nomes*. Sob o feitiço do bosque, perdem momentaneamente suas identidades individuais para se moldarem a um novo contexto, um novo sentido, sem no entanto se descaracterizarem como seres que andam, falam e cumprem determinadas funções.

Associadas, as coisas e as substâncias mudam suas funções originais, porém não perdem características essenciais. Olafur Eliasson, artista dinamarquês radicado em Berlim e cuja pesquisa consiste em questionar a relação entre o indivíduo e seu meio, afirma: “o objeto não possui qualidades fixas, ele não atua sozinho; ele sempre atua em relação ao seu ambiente” (Eliasson, 2008: 235). Nossa proposta é tomar emprestada essa noção para entendermos como se dá a organização dos materiais num espaço de obra de arte.

Isso

Para exemplificar a questão da relação entre as coisas, mencionarei uma série de trabalhos que realizei em minha pesquisa artística. Em 2007 e 2008, construí obras que apresentavam a possibilidade de se acoplar, ou seja, que podiam trocar informações umas com as outras. As primeiras obras realizadas nesse contexto foram apresentadas em uma exposição individual no Museu de Arte Contemporânea de Niterói, em 2007, na exposição *Liquescer*.⁴⁸ O próprio título faz menção à capacidade das obras de se interconectarem e se acoplarem: a palavra “liquescer” refere-se à característica da água de tomar a forma do recipiente que a contém. Pois bem, os trabalhos, quando conectados uns aos outros, intercambiavam comandos eletrônicos de maneira que o comportamento de cada obra dependia de suas ligações com as obras vizinhas.

⁴⁸ http://www.marianamanhaes.com/exhibitions/2007_MACNiteroi/2007_MACNiteroi.html

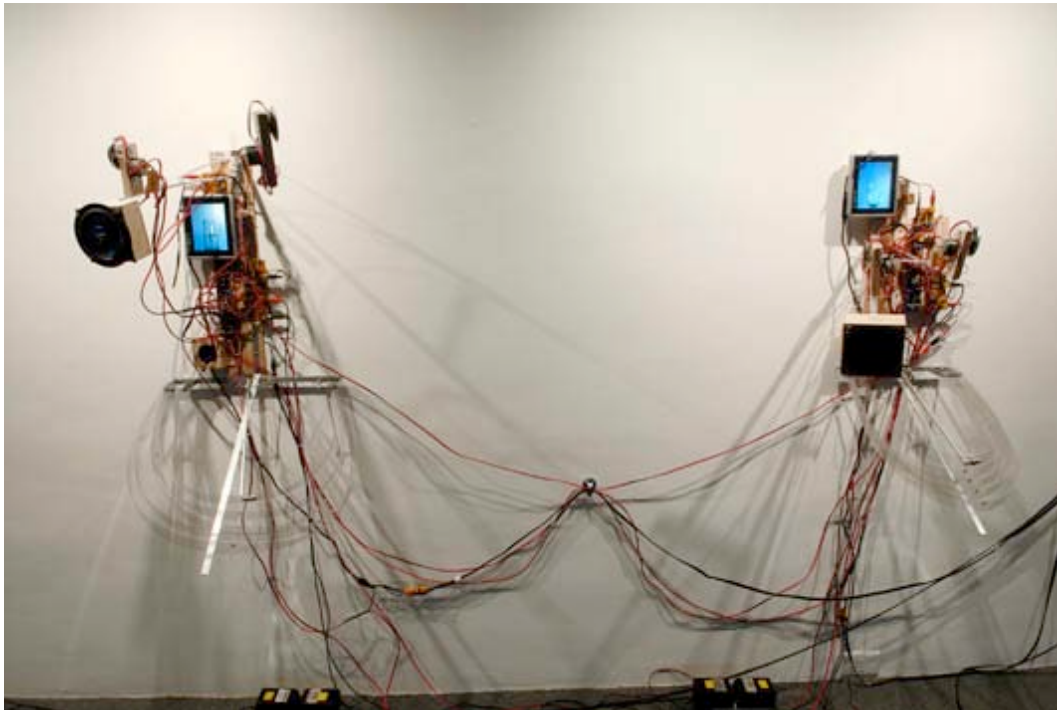


Foto 24: Mariana Manhães

Liquescer (Jarro de Vidro) e Liquescer (Jarro de Cristal), 2007

Obras interconectadas.

Foto: Wilton Montenegro

Em 2008, continuei minha pesquisa e realizei outros trabalhos em que havia a possibilidade de simbiose entre as obras. Dentre eles destaco cinco obras às quais chamei de *Isso*.⁴⁹ O título faz referência a outra passagem de *No País das Maravilhas*, em que Lewis Carroll (2002) faz uma brincadeira com as palavras, referindo-se ao chamado Enigma de Frege. Numa conversa com os outros animais, o Camundongo conta uma estória:

“(...) ‘Edwin e Morcar, condes da Mércia e da Nortúmbria, proclamaram seu apoio a ele e até Stigand, o patriótico arcebispo de Canterbury, achando isso oportuno...’”

“Achando o quê?” indagou o Pato.

“Achando *isso*”, respondeu o Camundongo, bastante irritado.

“Suponho que saiba o que ‘isso’ significa.”

“Sei muito bem o que ‘isso’ significa quando eu acho uma coisa”, disse o Pato. “Em geral, é uma rã ou uma minhoca. A questão é: o que foi que o arcebispo achou?” (Carroll, 2002: 28).

⁴⁹ http://www.marianamanhaes.com/imagens/2008_Isso_TacaAzul/2008_Isso_TacaAzul.html

Faremos aqui um breve comentário sobre o Enigma de Frege. Também conhecido como Paradoxo de Frege, trata-se de um problema de lógica referente ao campo da linguagem e ao sentido que algo possa ter de acordo com o contexto em que é colocado na frase. No trecho da obra de Carroll (2002), a questão é que a palavra *isso* pode assumir diferentes significados de acordo com o contexto, o sentido em que aparece.

É claro que o pato emprega e compreende *isso* como um termo de designação para todas as coisas, estados de coisas e qualidades possíveis (...). Ele chega mesmo a precisar que o designado é essencialmente o que se come ou se pode comer. Todo designável ou designado é, por princípio, consumível, penetrável (Deleuze, 2003: 27).

Deleuze, em sua *Lógica do Sentido*, afirma que “comer, ser comido, é o modelo da operação dos corpos (...), seu modo de existência uns com os outros” (Deleuze, 2003: 25), sendo que o que come as coisas é o *sentido*. Os corpos estão, para Deleuze, sempre sendo comidos pelo sentido; é assim que eles coexistem.

Não nos aprofundaremos nas questões referentes à lógica e à linguagem em nossa pesquisa, no entanto os exemplos citados nos ajudam a melhor contextualizar a série de obras com o título *Isso* e o que ela nos pode fazer pensar acerca das possibilidades de arranjos de coisas num conjunto que se organiza como obra.

Retomemos o exemplo das obras: em 2008, três trabalhos com os títulos *Isso (Taça Azul)*, *Isso (Taça Vermelha)* e *Isso (Taça Verde)* foram apresentados em exposição individual na Galeria Leme, em São Paulo. De pequeno porte, as obras foram montadas em cima de uma mesa e podiam trabalhar isoladamente ou em conjunto, como simbioses. Da mesma forma que a série *Liquescer*, as obras não perdiam suas características individuais; no entanto, funcionavam em conjunto. Elas eram *cada uma e todas elas* ao mesmo tempo. Naturalmente, a palavra *Isso* se referia a essa possibilidade de mistura entre elas.

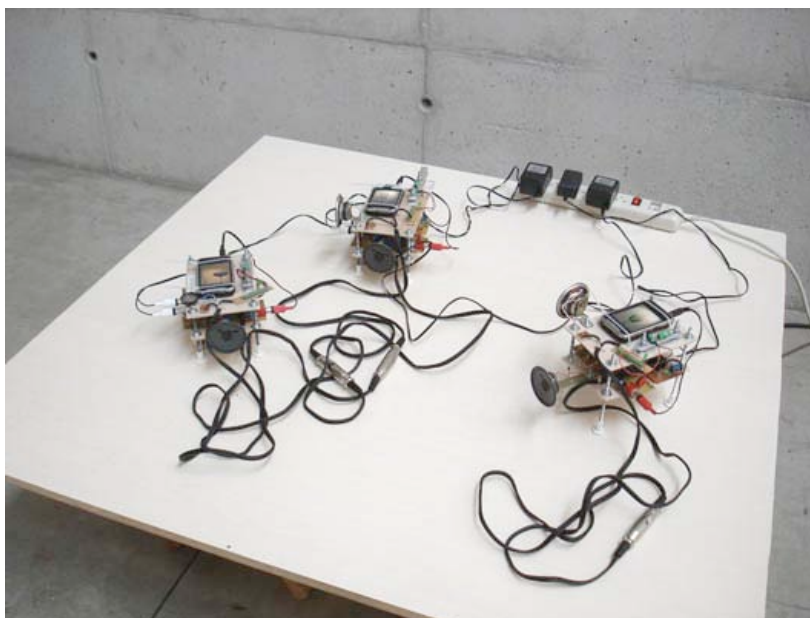


Foto 25: Mariana Manhães
Série de trabalhos *Isso*, 2008.
Obras interconectadas.
Foto: Mariana Manhães

O que nos chama a atenção aqui é que, por meio das conexões estabelecidas entre si, as obras podiam mudar seu funcionamento. O contexto é essencial para elas, a ponto de, caso fossem apresentadas interconectadas, uma obra bem que poderia constar na lista de materiais da outra!

Voltando ao cerne da questão, que é como um artista une os materiais para transformá-los em uma obra, *Isso* nos faz pensar que seria possível dizer:

através do uso tem-se o sentido.

Esta frase nos aproxima da ideia de que a obra-máquina, ao ser concebida pelo artista, evolui como um organismo, tal como vimos no capítulo 1, e também de acordo com as possibilidades apresentadas pelos materiais utilizados. Na série *Liquescer*, um tubo de PVC, por exemplo, apenas passa a ter sentido no contexto da obra a partir do momento em que seu uso é essencial para que a obra se mantenha de pé. Ele não deixa de ser um tubo de PVC, porém não é mais usado com a finalidade de conter água ou fios de eletricidade em uma construção. Apesar de perder a utilidade original, suas características tais como a rigidez e inúmeras possibilidades de conexão entre as peças são essenciais à montagem das obras *Liquescer*. É como se, ao

participar da obra, ele entrasse no tal *Bosque onde as Coisas não têm Nomes* e se esquecesse, sob a sombra da obra, suas características originais. Como já mencionamos, Olafur Eliasson afirma que “the object always performs in relation to its surroundings” (Eliasson, 2008: 235).⁵⁰

Veremos a seguir como se dá o processo de modificação de uma matéria-prima pelo artista para uma imagem, que Bachelard (2002) chama de *imagem imaginada*.

Moldar a matéria a partir do sentido

Vimos que as coisas são passíveis de serem modificadas em suas funções de acordo com o sentido do todo pretendido pelo artista. Mas como se dá essa deformação na função das coisas? Qual o papel da *imaginação* nesse processo?

Vejam os conceitos de *imagens imaginadas*, segundo Gaston Bachelard. O autor estabelece dois tipos distintos de imagens: a imagem percebida e a imagem criada (Bachelard, 2001). Para ele,

(...) a imaginação criadora tem funções totalmente diferentes daquelas da imaginação reprodutora. Cabe a ela essa *função do irreal* que é psiquicamente tão útil como a *função do real* (...). Esta função do irreal irá reconhecer, precisamente, valores de solidão. O devaneio comum é um de seus aspectos mais simples. Mas teremos muitos outros exemplos em busca de sua atividade se aceitarmos seguir a imaginação imaginante em sua busca de imagens imaginadas (Bachelard, 2001: 3).

Bachelard afirma também que “as imagens imaginadas são antes sublimações dos arquétipos do que reproduções da realidade” (Bachelard, 2001: 3). O autor, na realidade, se refere à substância original de uma matéria, uma montanha, por exemplo, que é moldada pela imaginação tal como um monte de barro. Naturalmente, não se trata aqui da mesma matéria modificada que vimos anteriormente em Simondon e no próprio Bachelard, quando abordamos o processo de organização de uma máquina. Porém, poderíamos tomar esse princípio como base para toda e qualquer atuação de um artista criador que, ao conceber uma obra, deixa de lado as

⁵⁰ “O objeto sempre *performa* em relação com o que está ao seu redor.” Tradução livre.

funções originais da matéria escolhida e a sublima. Uma força é exercida sobre a matéria, uma força imaginativa que, ao contrário do que se poderia pensar, não faz com que essas matérias percam suas características originais – como Alice não deixa de ser menina, a Corça continua sendo um animal, e a montanha é uma imensidão de rocha. Porém, a força da imaginação molda essas substâncias, encaixando-as num novo sentido. E o que dá esse sentido é a obra.

Bachelard

Bachelard, conforme já visto, produziu escritos que se dividem em duas categorias: a “obra diurna” e a “obra noturna”. A primeira trata do pensamento objetivo; a segunda, da imaginação poética. Isso porque

o homem não se define só pelo seu lado diurno, da razão, mas por um trabalho pendular entre o diurno e o noturno no universo do sonho. Contra o cartesianismo das idéias claras, Bachelard valoriza as idéias ambíguas, obscuras, e trabalha a “ganga” rejeitada pelos racionalismos (Freire, 1990).

Desta forma, “Bachelard rompe (...) com as explicações psicológicas que procuram causas para as imagens poéticas fora das próprias imagens poéticas” (Freire, 1990), o que para nós é de grande importância, pois ele permanece dentro do terreno da imagem para explicar a própria imagem. Sem se saciar com a concepção simplista de que a imagem é fruto da percepção e da memória, mas também sem se embrenhar por caminhos que levariam a interpretações demasiado complexas e divagações que poderiam nos afastar de nosso intuito de discutir o fazer artístico, Bachelard parece ter o ponto de vista ideal para que façamos uso de seu pensamento.

O contexto, os limites e as bordas

... uma imagem poética pode ser o germe de um
mundo, o germe de um universo imaginado
diante do devaneio de um poeta.

Gaston Bachelard (Bachelard, 2001: 1)

Em *A Poética do Devaneio*, Bachelard diferencia o sonhador noturno, cujos sonhos desconectados da realidade o fazem perder seu “eu” para torná-lo substância que sonha, e o sonhador de devaneios que, pelo contrário, está presente em seus desvarios.

O sujeito que devaneia pasma-se com as imagens e, ao se ligar a um objeto, transforma-o em uma imagem imaginada. Para ele,

Nem todos os objetos do mundo estão disponíveis para devaneios poéticos. Mas, assim que um poeta escolheu o seu objeto, o próprio objeto muda de ser. É promovido à condição de poético (Bachelard, 2001: 148).

Nessas palavras, encontramos ressonância com o que já mencionamos em nossa pesquisa acerca da subversão dos meios, da mudança de função dos materiais. Porém, nesse momento, vemos a situação do ponto de vista do artista, cujo olhar poético faz um material ou objeto tornar-se outra coisa, que se encaixa numa nova ordem.

A recolocação dos objetos em novos contextos é fundamental para compreendermos que, partindo de um material original, o artista chega a um novo patamar, construído mediante um sistema peculiar de colaboração entre os materiais, ou entre as imagens originais desses materiais. Nas mãos de um artista, os objetos são liminares, ou seja, estão num estado de *tornar-se algo*.

Sobre essa característica de superar os limites de seu próprio estado de objeto, Gary Hill produziu uma série de trabalhos intitulados *Liminal Objects*.⁵¹ Trata-se de uma série que consiste em monitores de TV descascados⁵² que apresentam imagens de duplas de objetos: cama e roda, cérebro e casa, tenda e avião etc. Essas imagens,

⁵¹ Objetos Limiares. Tradução livre.

⁵² Apresentados de maneira que os tubos catódicos estão fora da caixa.

que consistem em animações visivelmente geradas por computador (o que faz com que as imagens não remetam a objetos específicos, mas sim a algo mais simbólico (Quasha & Stein, 2009: 226), põem-se a se atravessar umas às outras. Eles não perdem em nenhum momento suas bordas e permanecem o tempo todo reconhecíveis como objetos que são, no entanto esse ato contínuo provoca no espectador a estranha sensação de que, apesar de a árvore permanecer árvore, ela é algo a mais quando atravessada pelo lustre.

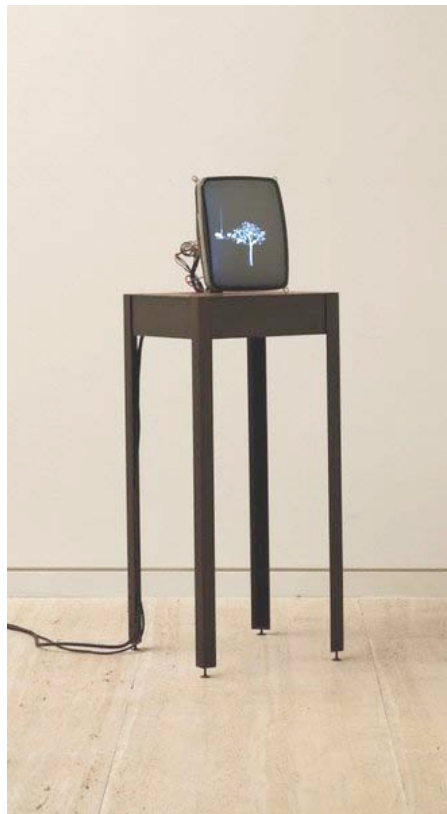


Foto 26: Gary Hill
Liminal Objects #5, 1996⁵³

Os objetos que Hill apresenta em *Liminal Objects*

... are themselves only objects by simulation, and as soon as we see the action in which their defining boundaries are not binding, their very objectiveness is called into question, even as we can hardly cease to see them as tree, chandelier, etc. They are liminal to the objects that they can only be (for what else are they?) (Quasha & Stein, 2009: 341).

⁵³ Foto: <http://www.artgallery.nsw.gov.au/work/L2010.39.a-d/>

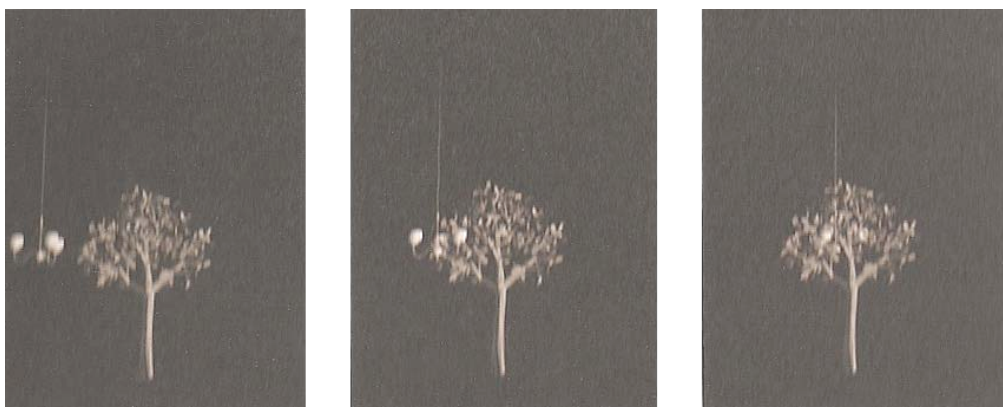


Foto 27: Gary Hill
Liminal Objects #5, 1996
 Stills do vídeo.

Ou seja, Gary Hill nos leva a pensar nos limiares dos objetos como tais. Eles são, por si próprios, testemunhas de seus próprios limites. Daí a expressão *Liminal Objects*, ou *objetos limiares*: são coisas que, sem perderem suas características originais, podem ter seus corpos atravessados pelo contexto em que estão inseridos e, dessa forma, transformados, metamorfoseados, sem ter suas bordas violadas. Os objetos em questão são moldados pelo contexto. “*Liminal Objects* make us wonder what, if anything, is not liminal” (Quasha & Stein, 2009: 230).

Estamos aqui entrando em questões importantíssimas para o fazer artístico: o ato de compor uma obra, de (re)situar coisas e objetos num novo contexto, produz algo. Ao violar as bordas dos objetos, produz-se uma *interdependência* entre os materiais, uma conectividade dinâmica que vai além da simples soma desses objetos, das mesma forma que acontece com as máquinas autopoieticas, em que o conjunto de componentes e a sua organização definem uma máquina.

A borda e o contorno

A borda, da maneira como é definida por George Quasha e Charles Stein ao mencionar a obra de Gary Hill, deve ser compreendida como os limites de um corpo. Esta é a maneira como ela deve ser vista neste estudo. Com relação ao contorno, ele é apresentado como o contexto no qual o objeto se encontra.

Ao responder à aparentemente simples pergunta da Filha “por que as coisas têm contornos?”, um pai (na verdade, o próprio Bateson) dá o exemplo de um artista furioso (na conversa ele diz à filha que seu nome era William Blake) em cujos cadernos de anotações, após sua morte, foram encontradas as seguintes frases:

Wise men see outlines and therefore they draw them.

*Mad men see outlines and therefore they draw them.*⁵⁴

A intenção aqui é mostrar que o sentido faz toda a diferença (inclusive para a imaginação). Continuando no diálogo, Bateson o tempo todo apresenta a própria conversa de maneira que seja sempre estabelecido o sentido do que se fala. Eis mais um exemplo:

FILHA: Mas por que ele estava enlouquecido,⁵⁵ Papai?

PAI: Mas por que ele estava enlouquecido? Oh, eu entendo – você quer dizer “zangado”. Nós precisamos manter os dois significados de “enlouquecido” claros se nós formos falar sobre Blake. Porque várias pessoas pensaram que ele era enlouquecidamente – verdadeiramente louco – maluco.⁵⁶ E isso era uma das coisas que o faziam ficar louco-enlouquecido” (Bateson, 2009: 27-28).

Como se pode perceber, a própria conversa busca o tempo todo estabelecer o contexto no qual as coisas são faladas, prezando a importância disso. Bateson diz ainda que “talvez, de uma certa maneira, [a questão dos contornos] é a coisa que importa. E as outras coisas apenas importam porque fazem parte dela” (Bateson, 2009: 29).

A inserção de uma coisa em um contorno, ou um sentido, é o que há de mais importante, pois trata da capacidade de mudar essa coisa.

Vamos voltar agora para o campo da arte: retomando o exemplo da obra de Gary Hill, as bordas dos objetos em *Liminal Objects* permanecem intactas; no entanto, o que torna esses objetos liminares é justamente a possibilidade de, ao se atravessarem, criarem novos contornos para si, sem que isso modifique suas bordas. Poderíamos dizer então que *o artista é um criador de contornos*.

⁵⁴ Homens sábios veem contornos e desta maneira os desenham. / Homens enlouquecidos veem contornos e desta maneira os desenham (Bateson, 2009: 27). Tradução livre.

⁵⁵ Em inglês, *what was he mad about?*

⁵⁶ “Because a lot of people thought He was mad – really mad – crazy” (Bateson, 2009: 28).

E qual o papel da imagem imaginada de Bachelard nisso tudo? Levando-se em consideração as afirmações do autor, de que as imagens imaginadas são sublimações dos arquétipos (Bachelard, 2001), e a distinção que ele faz entre imagem percebida e imagem criada, poderíamos então dizer que

a imagem, ao se transfigurar de imagem percebida para imagem imaginada, cria novos contornos para si própria.

Ora, isso nos faz pensar que há um paralelo entre a gênese das imagens imaginadas e o que vimos no capítulo 1 sobre as máquinas autopoieticas, que estão continuamente se reproduzindo. Da mesma forma, vemos que a metalinguagem diz respeito a uma maneira bastante específica de usar a própria forma do diálogo para colocar em pauta determinada questão.

Vimos que o artista, como criador de contornos, arruma e organiza os materiais para que eles se configurem como obras. No entanto, devemos lembrar que o espectador da obra também arruma, ele mesmo, esse espaço. Vejamos como se dá esse processo.

O espectador e seu papel como “arrumador”

Como o espectador se coloca nessa situação, diante de uma obra? Tomemos a definição de George Quasha e Charles Stein sobre a entropia:

(...) de fato, no contexto do livro do qual é adaptado, o *metalogue* de Bateson é um dispositivo heurístico para instruir [sobre a visão da entropia]. Rudemente, entropia é a tendência na natureza para as coisas perderem sua organização com o tempo. Uma máquina vai se desgastar e eventualmente parar de funcionar; um organismo eventualmente vai morrer. E qualquer arranjo de coisas, sem algum esforço a fim de mantê-lo, vai se deteriorar (Quasha & Stein, 2009: 139).

E mais: “na física, a entropia, como medida de desordem, sempre aumenta com o tempo, com a consequência de que as coisas tendem a ficar ‘desarrumadas’; elas não se tornam ‘arrumadas’ sem nossa assídua intervenção” (Quasha & Stein, 2009: 139).

Com base nas palavras de Quasha e Stein, e tomando também emprestados os termos usados por Michael Auping sobre a obra de Bruce Nauman, vistos no capítulo 2, podemos imaginar o espectador como um receptor cuja presença no espaço da obra é fundamental para que ela faça sentido e não se “desarrume”, como acontece com a Filha no metadiálogo de Bateson, ou um visitante em uma instalação de Hill ou Nauman.

Temos aqui a noção de espectador como aquele que surge para dar coerência, mantendo um determinado arranjo de coisas “arrumado”.

Ainda a respeito da situação do espectador perante a obra, tomaremos a produção de mais uma artista, a alemã Rebecca Horn. Em uma entrevista ao crítico Carl Haenlein, ela diz:

[em minhas obras] o espectador é perturbado pela autonomia manifestada pelas máquinas com seus movimentos irregulares, porque ele entrou em um mundo em que a comunicação já está acontecendo de maneira plena e onde ele inicialmente se sente um intruso. Ele é um fator de ruptura e precisa primeiro aprender a encontrar seu próprio papel dentro desse mundo de esculturas narradoras (Haenlein, 1997: 17).

“Eu estou fazendo sentido”

Como vimos, um arranjo de coisas não é capaz de se sustentar por si próprio sem o esforço do espectador (Quasha & Stein, 2009). Voltemos ao metadiálogo:

FILHA: Mas pai, não é engraçado que toda a gente queira significar o mesmo quando diz “desarrumado”, mas toda a gente queira significar coisas diferentes quando diz “arrumado”? Mas “arrumado” é o contrário de “desarrumado”, não é?

PAI: Agora começamos a entrar em perguntas mais difíceis. Vamos lá ver isso outra vez. Tu perguntaste “Por que é que as coisas se desarrumam?”. Já conseguimos perceber uma ou duas coisas – vamos mudar a pergunta para “Por que é que as coisas ficam num estado a que a Katherine chama ‘desarrumadas?’”. Percebeste por que é que eu quis fazer esta alteração?” (Bateson: 2009).

A “arrumação” ou “desarrumação” das coisas acontece segundo o olhar do espectador que, inserido num espaço metacomunicador e atravessado pela imaginação, dá sentido ao que vê.

Em 2000, Gary Hill realizou a performance *Performative Images – my skin its skin (per)forming another skin where I voice from*.⁵⁷ O artista, sentado no palco, estabelece uma conversa com o personagem do Pai no vídeo *Why do Things Get in a Muddle? (Come on Petunia)*, que é apresentado num telão. Hill “entra” no diálogo, dizendo frases foneticamente invertidas e, portanto, incompreensíveis para o público.⁵⁸ A performance é feita de tal forma que é Gary Hill quem conversa com o Papai Bateson sobre o conceito da entropia, no papel de questionador, que no diálogo é ocupado pela Filha. Em determinado momento, as falas de Hill, que o tempo todo estavam sendo gravadas durante a performance, também passam a ser exibidas em vídeo e são revertidas. É nesse momento que se pode compreender o que o artista antes dizia: “IIIIIII aaaaaemmm mmmakiiiiinnnn s-seeeeensss”.⁵⁹ Gary Hill se posiciona nessa performance tanto como artista como espectador, que se insere no diálogo do vídeo. Quando as falas de Hill passam a ter a mesma lógica que as dos personagens de *Muddles*, ou seja, mecanicamente invertidas segundo recurso de edição disponível no dispositivo do vídeo, ele passa a fazer sentido.

Ao examinarmos a problemática da mediação dos meios pelos artistas, de acordo com a consideração das próprias máquinas e da sua real intervenção na experiência estética contemporânea (Machado, 2001), tomamos consciência de que o diálogo com a tecnologia pode ser encarado como um campo da linguagem em que as máquinas respondem num jargão próprio e pouco esperado.

Essas respostas, que são uma espécie de eletrônica espontânea (Quasha & Stein, 2009), apresentam uma lógica de funcionamento na qual o espectador precisa encontrar seu próprio lugar.

⁵⁷ *Imagens Performáticas – a minha pele a pele disto (per)formando outra pele de onde eu falo*. Tradução livre.

⁵⁸ Lembremos que, no vídeo descrito anteriormente neste estudo, os personagens do Pai e da Filha têm também a conversa duplamente revertida, ou seja, falada de trás para a frente e tocada de frente para trás.

⁵⁹ *I am making sense* – “eu estou fazendo sentido”. Tradução livre.

De volta ao processo

De volta ao fazer artístico, veremos a seguir alguns exemplos de artistas cujos processos criativos são bastante particulares e que estão intrinsecamente relacionados às obras que criam. São eles: a dupla de artistas suíços Peter Fischli e David Weiss, o brasileiro Luiz Zerbini e a alemã Rebecca Horn.

O jeito como as coisas se arrumam

A dupla de artistas suíços Peter Fischli e David Weiss realizou, em 1987, um filme intitulado *The way things go*.⁶⁰ Trata-se de um filme de trinta minutos, praticamente sem cortes e edição, em que objetos de toda ordem são arrumados de maneira a permitir que um ininterrupto fluxo de acontecimentos aconteça. Os acontecimentos são provocados por uma reação em cadeia, baseada unicamente em movimentos resultantes de outros movimentos, altamente instáveis e que visivelmente podem colapsar a qualquer momento. *The way things go* nos provoca a sensação de desequilíbrio e colapso iminentes: para que a obra funcione, os mecanismos tornam por si próprios evidente sua precariedade. O próprio título, originalmente *Der lauf der dinge*, traz consigo a sensação de uma espécie de resignação, um tom de descontentamento. Ao afirmar “este é o modo como as coisas acontecem”, uma pessoa quer dizer que se rendeu ao inevitável. Este é o modo como o mundo funciona (Danto, 2011: 92).

⁶⁰ “O modo como as coisas acontecem.” Tradução livre.



Foto 28: Peter Fischli / David Weiss
 Stills de *Der Lauf der Dinge*, 1987⁶¹

Neste filme, há uma beleza que supera o que poderia ser considerado correto, adequado. E é exatamente a imprecisão e o colapso iminente das coisas, precariamente arrumadas e que surpreendentemente não falham, que fazem esta obra ser tão instigante. Além disso, segundo as palavras dos próprios artistas,

Existe uma beleza que se classifica acima do correto; é o que obtemos quando se barbeia muito rente ou quando uma construção desmorona como queremos – de forma lenta e complexa, ou seja, um colapso bonito. (...) Todos os objetos em nossa instalação são bons se funcionam, porque, em seguida, liberam seu sucessor, e assim lhes dá a chance de desenvolvimento. Eles não são destrutivos nesse sentido.⁶²

Ou seja, para a dupla de artistas, no contexto da obra *The Way Things Go*, funcionar corretamente é desencadear o movimento seguinte, não importante a precariedade com que isso é conseguido. Nesta afirmação também percebemos que há uma escolha, feita pelos artistas: são eles que escolhem o que é bom para o trabalho, o que é um “colapso bonito”.

⁶¹ <http://www.lwl.org/pressemitteilungen/daten/bilder/28448.jpg>

⁶² <http://www.medienkunstnetz.de/works/the-way-of-things/>

Para Arthur C. Danto, é bastante evidente nesta obra que as coisas não acontecem, por si próprias, do jeito que são mostradas no filme. Isso ocorre porque os artistas causaram a reação em cadeia que é vista no filme. No entanto, “ainda assim [o comportamento das coisas] sempre é de acordo com sua natureza” (Danto, 2011: 92). A ressonância interna dos objetos é mantida: a roda gira, a vela acende e o fogo faz queimar.

Como Fischli e Weiss, os artistas tomam decisões em seu processo, sem no entanto deixar de acatar a natureza própria de cada tipo de material, cujo papel pode ser reformulado de acordo com o que se quer na obra, mas que não perde suas características originais.

Ruído, Zerbini

Apesar de poder ser considerado essencialmente um pintor (Velasco, 2009), o artista residente no Rio de Janeiro Luiz Zerbini apresentou, em 2009, a exposição *Ruído*,⁶³ cujo ponto de partida foram erros, ruídos, que aconteciam vez ou outra em algumas de suas gravações em vídeo. A exposição, como um todo, tornava evidente o caráter híbrido da produção de Zerbini, que em entrevista afirmou: “meu assunto é sempre a pintura” (Zerbini *apud* Velasco, 2009). No entanto, o artista se apropriou dos defeitos decorrentes de gravações em uma câmera de vídeo digital que, em alguns momentos, alterava a imagem, apresentando pequenos quadradinhos coloridos. Na exposição na Casa de Cultura Laura Alvim, podiam ser vistas obras em diferentes suportes, como pintura, vídeo, objeto e outras mídias – todas elas partiram da ideia de se pensar sobre o “erro”.

De maneira mais geral, podemos dizer que a exposição era uma demonstração do que se vêm produzindo em arte contemporânea e de sua forte tendência à hibridização. Um defeito proveniente do vídeo, apresentado como obra no formato dessa mesma mídia, desdobrou-se também em trabalhos em pinturas e objetos, que remetiam ao formato geométrico dos quadradinhos que apareciam na imagem digital.

⁶³ *Ruído* esteve em cartaz em 2009 na Casa de Cultura Laura Alvim, no Rio de Janeiro.



Foto 29: Luiz Zerbini

Sertão, 2009⁶⁴

Vídeo em *loop*.

Para este estudo, é interessante pensar em como um artista faz uso de uma situação que, por muitos outros, poderia ser descartada por não ter “dado certo”. No entanto, é precisamente no que deu errado, no que ficou totalmente sujeito ao acaso, que o artista buscou a matéria-prima para seu trabalho.

Zerbini diz que a definição de ruído encontrada na Wikipedia chamou sua atenção: “Ela diz que o ruído é uma informação indesejada que vem junto com a informação que você queria. No vídeo, uma imagem se infiltrou fora do meu controle. Mas ela continuou sendo uma informação” (Velasco, 2009).

O artista diz ainda que

Nas pinturas, os quadradinhos coloridos parecem mesmo para mim portadores de informações aleatórias, sem um sentido definido. Informações desconcertantes, capazes de criar um estranhamento. A repulsa como primeiro impulso, falta de equilíbrio, um ato puro, ingênuo, de quem pega um tubo de cor sobre a mesa sem olhar e depois admira a obra... do acaso.⁶⁵

⁶⁴ Foto: <http://www.dantes.com.br/arquivo.php?m=12&y=2009>

⁶⁵ Nota do artista na apresentação do catálogo da exposição Ruído, na Casa de Cultura Laura Alvim, 2009.

É importante pensarmos que um defeito do vídeo possa ter desencadeado uma série de outros trabalhos, até mesmo em outras mídias, e que possa tornar-se o foco da experiência da pintura em razão dessa apropriação (Osorio, 2009: 5).

No trabalho de Zerbini vemos essas trocas simbólicas atuarem de modo radical, configurando uma dispersão de estilo – ora pintor, ora escultor, ora “músico”, ora figurativo, ora abstrato – que é a maneira mais franca de enfrentar – e pensar – a dispersão do olho, do sujeito e do mundo contemporâneos. Com o ruído vivemos, com ele nos desorientamos e, assim, abrimos espaço para a reinvenção (Osorio, 2009: 7).

Reiterando as palavras do crítico Luiz Camillo Osorio, o ruído é algo sempre presente, e sua apropriação pelo artista nos leva a pensar que ele é algo inerente ao processo artístico, especialmente no que diz respeito à produção de obras que por natureza lidem com meios tecnológicos. O erro, de acordo com o que já vimos ao longo de nossa pesquisa, pode ser catapulta para o acerto.

Rebecca Horn e a imaginação das máquinas

Não se pode dizer que Rebecca Horn seja uma artista cujo propósito da obra consista em discutir a dialética arte e tecnologia. Muito pelo contrário, sua produção não é de fácil definição, pois ela é uma “artista de performance que cria instalações *site specific*, uma escultora que faz filmes, uma artista que desenha e escreve poesia” (Zweite, 2006: 13).

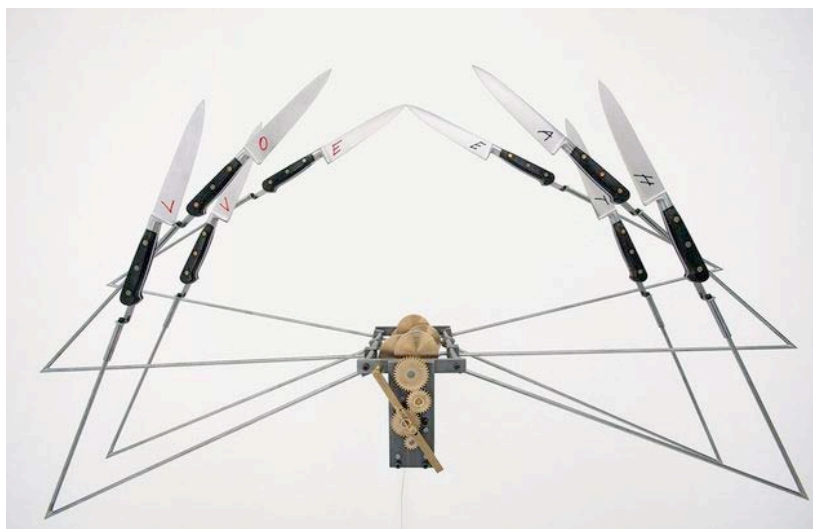


Foto 30: Rebecca Horn

Knuggle Dome for James Joyce, 2004⁶⁶

Antes de mais nada, a obra de Horn é um constante exercício de se pôr em evidência os processos psicológicos de seus personagens, sejam eles pessoas, como as dos filmes que produz, sejam eles objetos mecanizados que se movem como se estivessem envolvidos num obsessivo processo de realização de determinadas tarefas. É exatamente o descaso da artista com relação às questões tecnológicas que faz sua produção ser tão ímpar: o uso de mecanismos para a confecção de seu trabalho, sem ter como mote a discussão sobre a tecnologia em si, catapulta sua obra para o campo da imaginação. Por exemplo, quando assistimos ao filme *Der Eintanzer*, de 1978, em que uma das cenas apresenta uma mesa que dança tango num momento de pura solidão, percebemos que a primeira questão que é imposta ao espectador não inclui nada da técnica (como ela foi construída, por exemplo, ou o processo envolvido no trabalho), mas sim uma imediata absorção pelo universo ensimesmado daquela mesa.

Examinando as possibilidades dos mecanismos, Rebecca Horn construirá uma situação que se estabelecerá a partir do que as máquinas inventadas por ela podem fazer. É como se suas máquinas estivessem aprisionadas pelo seu próprio fazer, pela sua própria função inútil – como, por exemplo, um martelo que executa um trabalho sisifista, num incessante e inócuo ato de martelar uma parede de pedra. Horn é uma artista que consegue propositadamente burlar as questões do processo para nos fazer aprofundar a questão da imaginação envolvida no trabalho. Por ter essa aproximação diferenciada do uso da tecnologia, a artista torna-se, para este estudo, um exemplo de

⁶⁶ Foto: <http://www.huma3.com/huma3-eng-reviews-id-311.html>

que nem sempre as questões relativas ao uso de tecnologia precisam estar na superfície para se falar delas. Ao mostrar máquinas envolvidas em tarefas inúteis e sem sentido aparente, que se movem em um imperfeito *loop* maquinaico, a artista faz o visitante estabelecer uma imediata analogia sobre os mecanismos psicológicos do ser humano. Ao observar a forma de funcionamento da máquina, ele pensa sobre si mesmo, e uma conexão entre seu universo e o das máquinas é estabelecida.

É interessante perceber que a falibilidade das máquinas é absorvida por Horn de maneira inusitada e diferente do fato de os mecanismos serem sujeitos a problemas técnicos. Por exemplo, Rebecca Horn dá características humanas a um motor que pare de funcionar repentinamente:

Minhas máquinas não são máquinas de lavar ou carros. Elas possuem qualidades humanas e precisam mudar. Elas ficam nervosas e precisam parar de vez em quando. Se uma máquina pára, não quer dizer que ela está quebrada. Ela está apenas cansada. O aspecto trágico ou melancólico das máquinas é muito importante para mim. Eu não as quero funcionando para sempre. É parte da vida delas que elas parem e falhem (Horn *apud* Zweite, 2006: 23).

As palavras de Horn, por serem relativas ao fato de um “problema” técnico em uma obra ser absorvido pelo seu sentido, refletem algumas ideias desenvolvidas em minha produção como artista: a partir de 2007, incorporei às minhas instalações a situação do desgaste natural das peças dos trabalhos, inerente a qualquer tipo de máquina, seja ela uma obra de arte ou não. Como os vídeos é que comandam os mecanismos, ligando e desligando motores, faço com que as imagens “durmam” durante alguns minutos. Por exemplo, se tenho um vídeo de uma xícara falante com duração de cinco minutos, durante metade desse tempo a tela vai ficar mais escura e o objeto vai parecer estar dormindo, de maneira que o “corpo” que ele habita poderá descansar. Esta foi a maneira encontrada para evitar que a obra fique ligada apenas durante alguns períodos da exposição. Trata-se, portanto, de um limite do mecanismo que foi absorvido e incorporado às questões da obra, assim como a explicação dada por Horn referente à inevitável “morte” de suas obras-máquinas.

Voltando ao trabalho de Rebecca Horn, como já dissemos é possível perceber que a artista não tem preocupação com questões naturais ao campo da tecnologia; suas obras não buscam o *high-tech*. Muito pelo contrário, as máquinas de Rebecca Horn “suportam o espírito da artesanaria e deliberadamente ignoram a complexidade do

progresso tecnológico do mundo” (Zweite, 2006: 26). Ela é um claro exemplo de que a matéria, seja ela qual for – um lápis, vídeo ou um motor – dobra-se em razão do que o artista quer construir, sem necessariamente haver questões tecnológicas envolvidas do ponto de vista poético da obra em questão. A obra de Horn, apesar de fazer uso de materiais provenientes do universo maquínico, não pretende discutir a situação arte-tecnologia. Diferentemente de outros artistas que foram seus contemporâneos, como Nam June Paik e Dan Graham, cujas obras traziam à tona discussões sobre o uso das tecnologias que vinham surgindo desde a década de 60, Horn apenas faz uso dos meios que lhe apeteçam a fim de cumprir com determinadas intenções em suas obras.

Há uma profunda conexão entre o processo de cada artista e a obra por ele produzida. A imaginação, aliada ao processo, transmuta os materiais num espaço que se organiza como obra. O artista, ao observar os materiais, vê além. Apropriando-nos mais uma vez das palavras de Gaston Bachelard, o artista “[substitui] diante do mundo a percepção pela admiração” (Bachelard, 2001: 113).

CONSIDERAÇÕES FINAIS

No primeiro capítulo desta dissertação, buscamos abordar o conceito de máquina autopoietica segundo os autores Humberto Maturana e Francisco Varela (1980). Para eles, uma máquina se caracteriza como autopoietica quando produz a si própria. Seu produto, portanto, não é externo à própria máquina, mas sim apropriado por ela e seu funcionamento. Outra característica da autopoiese é que a máquina possui estrutura maleável, ou seja, pode ser modificada a fim de buscar equilíbrio. Isto é o que uma máquina autopoietica deve almejar, estabelecendo assim uma série de relações entre seus componentes e o meio. No entanto, apesar de poder (e dever) mudar componentes e estrutura de modo a manter o equilíbrio, a máquina autopoietica deve manter intacta sua organização, que é justamente o que sustenta a sua unidade.

Procuramos estabelecer um paralelo entre a noção de máquina autopoietica e algumas obras de arte, cujas unidades se estabelecem da mesma maneira autopoietica. Sejam elas assumidamente obras-máquinas-orgânicas, como é o caso de *Cloud Cities* do artista argentino Tomás Saraceno, seja menos evidentemente máquina e mais assumidamente orgânica, como a obra de Ernesto Neto, o que rege a organização dessas obras tem ressonância com o caráter orgânico das máquinas autopoieticas.

Dentre as semelhanças entre as máquinas autopoieticas e as obras que se organizam como organismos-máquinas, demos ênfase ao *loop*, uma vez que, para nós, a situação de vários meios e materiais que interagem em razão do funcionamento em *loop* é uma das principais características orgânicas de uma obra-máquina. São microeventos que, ao acontecerem em conjunto, colaboram para o equilíbrio da obra-máquina.

Falamos também de como uma obra não só se caracteriza como orgânica, segundo a noção de autopoiese, mas também de como o fazer dessa obra apresenta características que nos remetem a essa noção.

Tratamos, no capítulo 2, de questões relativas ao fazer artístico. Falamos sobre as noções de dispositivo e de como este é pensado por um artista, numa relação que se estabelece de acordo com a subversão das funções originais do material por ele eleito segundo o modo como o artista vislumbra a potência criadora impulsionada justamente nos limites do material.

Falamos também sobre a noção de dispositivo, partindo de sua etimologia (a raiz dessa palavra é compartilhada com outras que sugerem seu significado, como por exemplo “dispor” e “disposição”). Tomamos palavras de pensadores como André Parente e Anne Marie Duguet para abordarmos este termo tão vasto. Como obra de arte que nos serve de exemplo para abordar o dispositivo, vimos a instalação maquínica *De La*, realizada em 1969-72 pelo artista canadense Michael Snow.

Como se dão as conexões entre partes de uma máquina? Como os artistas criam dispositivos/obras segundo essas conexões possíveis entre as coisas? Ao indicar este caminho, procuramos inserir a noção de metacomunicação, mais especificamente o metadiálogo de Gregory Bateson *Why do Things Get in a Muddle?* e a obra de videoarte do artista americano Gary Hill, realizada em 1984 e baseada em Bateson, *Why Do Things Get in a Muddle? (Come on Petunia)*. Um diálogo, como o descrito por Bateson, que se organiza como metacomunicador é aquele que faz uso de sua própria estrutura para falar de si mesmo. Trazemos esta noção para o contexto da arte e dos materiais para falarmos a respeito da criação dos dispositivos pelos artistas.

Ainda no capítulo 2, falamos sobre o processo em si. O termo “engenharia” é frequentemente usado para nos referirmos ao processo de criação dos artistas. A subversão dos materiais e dos meios é algo que nos interessa, assim como a parceria de artistas com engenheiros, tomando como exemplo Billy Klüver, dos Bell Laboratories, um dos responsáveis pela série de performances *9 Evenings – Theatre and Engineering*, ocorrida em Nova York em 1966. Mencionamos nosso próprio processo criativo ao descrevermos o processo de elaboração e construção da obra *Dentre*, instalação apresentada em exposição individual no Centro Cultural Banco do Brasil, Rio de Janeiro, em 2010. Também buscamos características das máquinas que são, de certa forma, importantes para o fazer artístico, como é o caso da *falibilidade das máquinas* e do *erro* (este último, retomado no capítulo 3 segundo a obra de Luiz Zerbini).

Abordagens sobre o papel do artista ao juntar e organizar as coisas, assim como as potencialidades da matéria e sua modularidade, abrem caminho para o que é

visto no capítulo 3 sobre a imaginação e as imagens imaginadas: pelo viés da imaginação e tendo como base os escritos de Gaston Bachelard, nossa intenção é nos aprofundarmos nas palavras dos artistas para pensar sobre o fazer artístico.

A frase deste autor que diz “a matéria é um centro de sonhos” (Bachelard, 2001: 55) é por nós explorada no sentido do uso dos materiais pelos artistas a fim de criar um espaço que se organiza como obra.

Apresentamos o pensamento de Gaston Bachelard, tendo como foco sua obra “noturna” – nome dado pelo próprio autor aos seus livros que falam sobre a imaginação poética. Do que tratam as imagens imaginadas, tão repetidamente mencionada nesta dissertação? Como elas acontecem e qual sua importância para nosso pensamento? Vemos que o observador é indissociável daquilo que ele observa e que, de certa maneira, isso remete às questões referentes ao organismo abordadas no capítulo 1.

Entramos em questões relativas à prática artística: dando continuidade ao que foi visto no capítulo 2 sobre o ato de engenhar, percebemos que cada artista inventa seu próprio método de trabalho. O processo é tão particular que, muitas vezes, é impossível de se nominar. Ao abordarmos a questão da impossibilidade de nomear o processo, falaremos sobre a obra de Lewis Carroll (2002), em que Alice passeia pelo *Bosque onde as Coisas não têm Nomes*.

Ainda numa abordagem da obra de Carroll, algumas questões de lógica serão trazidas à tona direta ou indiretamente ao apresentarmos a série de obras interconectáveis intitulada *Isso*, realizada por mim em 2008. Como se dá a conexão entre os materiais. E se uma obra pudesse, ela própria, ser matéria-prima para uma outra?

A noção de que a matéria é moldada pelo sentido é importante para falarmos então da interação entre os materiais. Voltamos a falar sobre Gregory Bateson (1999), cujos escritos são vistos também no capítulo 2, para falarmos sobre o contexto, os limites e as bordas dos materiais.

Como o artista então consegue organizar sua obra de maneira que ela faça sentido? Qual o papel do visitante/espectador nessa arrumação das coisas?

Ao longo desta dissertação, vários artistas são apresentados, seja por suas características peculiares de produzir suas obras, seja pelo que estas nos propõem a pensar, entre eles: Gary Hill, Fischli e Weiss, Luiz Zerbini, Rebecca Horn e Tim Hawkinson.

Articulação das ideias com o processo criativo

A fim de melhor refletir sobre as ideias desta pesquisa, pensamos em articular os conceitos abordados em nossa escrita com a minha própria produção como artista. Essa opção se deu principalmente pelo fato de termos total acesso às informações sobre o processo.

O gatilho para os meus trabalhos são imagens do meu cotidiano visual que, capturadas em vídeo, são deformadas durante o processo de edição de maneira que os movimentos do objeto filmado se transformem em gestos. Isso ocorre graças à inserção da minha voz, que fala um idioma inventado baseado principalmente em fonemas que podem ser reconhecíveis por ouvintes de qualquer língua.

O vídeo é pensado para ser inserido num corpo da obra; trata-se de um corpo maquínico, feito de materiais tão diversos como tubos de PVC, sacos plásticos, motores de para-brisa de carro. Esse corpo reage aos sons e/ou gestos dos objetos nos vídeos. O repertório de movimentos e ruídos do corpo é o *vocabulário possível* da obra: a reação da máquina sempre vai estar dentro das possibilidades de interação entre seus componentes.

É preciso ressaltar que os materiais utilizados na construção do trabalho não são desfigurados: suas funções originais são mantidas. Na verdade, os materiais são escolhidos justamente por causa dessas funções; eles são apenas colocados em um novo contexto. Por exemplo, na obra *Thesethose*, realizada em 2011 durante residência artística no museu *The Mattress Factory*, em Pittsburgh, EUA., foram usados *coolers* de computador.⁶⁷ Graças a sua função de fazer soprar ar, eles foram acoplados a sacos plásticos de maneira a fazê-los inflar e desinflar. Ou seja, não foram desmontados ou descaracterizados; a escolha dos *coolers* se deu justamente devido a sua função original. Isso nos faz lembrar o que vimos sobre o organismo, a relação entre componentes, os quais mantêm suas propriedades originais gerando relações entre si. Suas particularidades são fundamentais para atuarem na obra-máquina.

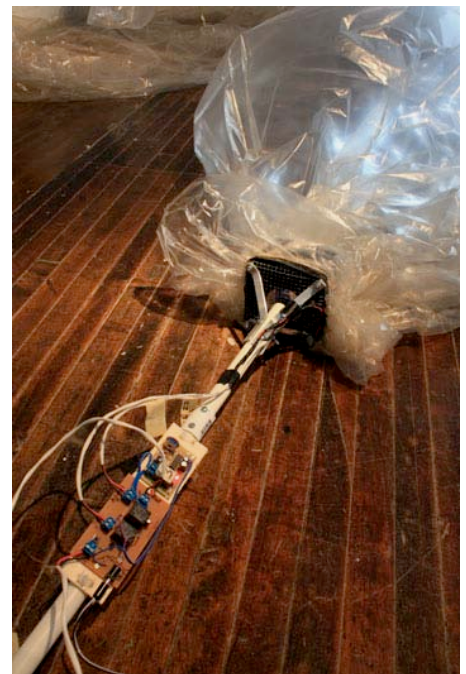
Além disso, a opção pelos materiais não é planejada antecipadamente de maneira muito minuciosa. Naturalmente, há uma intenção inicial que se baseia

⁶⁷ O diagrama de blocos e memorial descritivo do funcionamento da obra *Thesethose* encontra-se no Anexo II.

principalmente numa forma volumétrica a ser preenchida no espaço expositivo. No entanto, a necessidade dos materiais surge em razão da construção dessa obra. Trata-se do fazer orgânico, que vimos no capítulo 1: os materiais interagem entre si, se acomodando conforme as leis da física, e há uma contínua negociação entre eles (Dos Anjos, 2010).

Encontramos nas palavras da artista e pesquisadora Katia Maciel ressonância a essa ideia:

A arte, além de processual, (...) torna-se nos desdobramentos da arte eletrônica, uma arte do múltiplo. Trata-se de não mais apenas seriar os objetos, como nos processos industriais sempre discutidos pela arte, e sim de multiplicar os acessos e os resultados das obras (Maciel, 2009: 16).



Fotos 31 e 32: Mariana Manhães

Thesethose, 2011

À esquerda: vista geral da instalação na *The Mattress Factory*, em Pittsburgh, EUA.

À direita: detalhe dos *coolers* utilizados na obra.

Fotos: Mariana Manhães

Lembre-mos das raquetes especiais desenvolvidas para *Open Score*, vistas no capítulo 2: elas continuavam a ser raquetes, o que era essencial para a performance em *9 Evenings*. Sua função original, de ser um instrumento de jogar tênis, permanecia

intacta. Ela apenas foi modificada para exercer um papel diferenciado para fazer a performance acontecer. Da mesma forma, os *coolers* utilizados em *Thesethose* continuam a soprar ar. Aliada a minha intenção inicial, a obra também se constrói de acordo com o material: a tecnologia utilizada para realizar esses trabalhos é pensada segundo suas limitações, que são importantes para se encontrarem as soluções.

Ainda com relação ao processo,

As obras, que são autômatas e autônomas, podem simplesmente não fazer nada do que eu quero. O que acontece é que os componentes das máquinas, sejam eles motores ou tubos de PVC, não foram feitos para serem usados do jeito que a gente usa e, quando um trabalho é ligado pela primeira vez, o material pode reagir, fazendo um movimento inesperado ou simplesmente não funcionando. Meu pai, como engenheiro, muitas vezes propõe soluções que simplifiquem a instalação e o funcionamento (seria muito mais fácil se todos os fios estivessem embutidos, por exemplo), mas eu gosto de complicar... por isso costumo dizer que é durante a montagem que o trabalho “acontece”: os materiais interagem entre si de maneira surpreendente e isso é incorporado à obra, seja fazendo adaptações ou deixando do jeito que está (Manhães, 2010).

Voltemos aos vídeos: neles, as imagens reais são transformadas. Não se trata mais da janela do ateliê, mas sim de uma janela *outra*, que aparece no monitor de LCD, diferente da original. O processo de edição, que independentemente do áudio consiste em “fatiar” o vídeo bruto para criar os “gestos” nos objetos, acelerando e desacelerando a imagem, deforma também o tempo do objeto real. Em razão dessa deformação, a janela transforma-se.

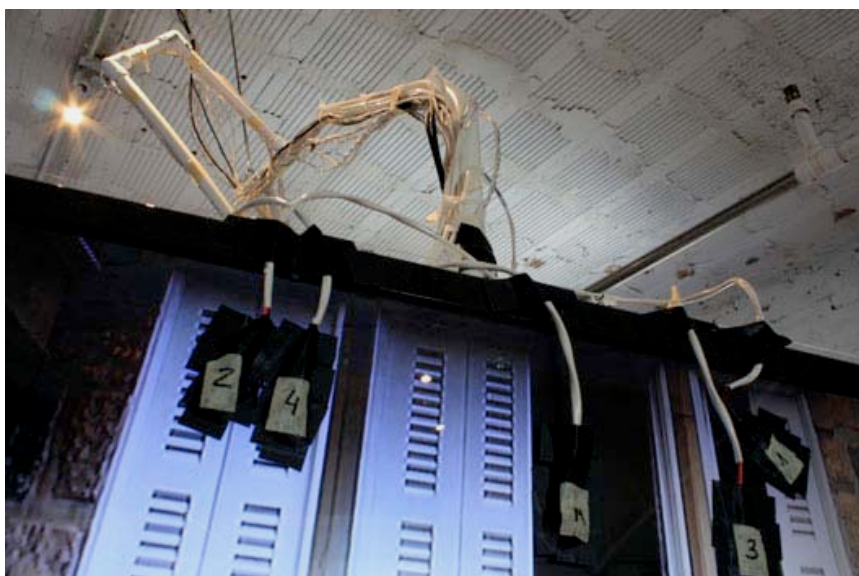


Foto 33: Mariana Manhães

Thesethose, 2011

Foto: Mariana Manhães

Tem-se uma *imagem imaginada* da janela. Ela parte da imagem real; porém, durante o processo de edição, ocorre a deformação desse real para algo que vai além dele, que o sublima. É a animação da janela, que agora possui voz própria, gesticula, e cujos gestos são percebidos por sensores de luminosidade e transformados em movimentos reais, no corpo da obra, por meio de um processo eletrônico.

A obra, como um todo, é de difícil definição. Trata-se de uma mistura de componentes (máquinas, motores, plástico, vídeo de animação), organizado durante o processo de criação e, também, pelo visitante, que capta uma parcela do que a obra é. Encerraremos com as palavras de Katia Maciel:

Nem o artista, nem o sujeito implicado define o que a obra é, uma vez que a forma sensível se institui pela relação entre ambos (Maciel, 2009: 18).

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- ARNS, Inke. *Building Things – Interview with Amy Alexander, 2007*. In: DANIELS, Dieter; SCHMIDT, Barbara (Ed.). *Artists as Inventors – Inventors as Artists*. Linz: Ludwig Boltzmann Institute e Hatje Cantz, 2008. Tradução livre.
- AUPING, Michael; DEXTER, Emma. *Bruce Nauman – Raw Materials*. Londres: Tate Publishing, 2004. Tradução livre.
- BACHELARD, Gaston. *A Terra e os Devaneios da Vontade*. São Paulo: Martins Fontes, 2001.
- _____. *O Materialismo Racional*. Lisboa: Edições 70, 1990.
- _____. *A Poética do Devaneio*. São Paulo: Martins Fontes, 2001.
- _____. *A Poética do Espaço*. São Paulo: Martins Fontes, 2003.
- _____. *La Dialectique de la Durée*. Paris: Puf, 2001. Tradução livre.
- BARTHES, Roland. *Elementos de Semiologia*. São Paulo: Cultrix, 2006.
- _____. *Aula*. São Paulo: Cultrix, 2004.
- BATESON, Gregory. *Por que as Coisas se Desarrumam?* Portugal, 20 jul. 2009. Disponível em: <http://ma-schamba.com/paternidade/bateson/>. Acesso em: 20 jul. 2009.
- _____. *Steps to an Ecology of Mind*. Chicago: The University of Chicago Press, 1999. Tradução livre.
- BOSSEUR, Jean-Ives. *Sound and The Visual Arts*. Paris: Dis Voir, 1993. Tradução livre.
- BOURGEOIS, Louise. *Significados, materiais e milieu – Reflexões de Louise Bourgeois sobre trabalhos recentes: de uma entrevista com Robert Storr*. In: BERNADAC, Marie-Laure; OBRIST, Hans-Ulrich. *Destruição do Pai Reconstrução do Pai – Escritos e Entrevistas 1923-97*. São Paulo: Cosac & Naify, 2000.
- CALVINO, Ítalo. *As Cidades Invisíveis*. São Paulo: Companhia das Letras, 2009.
- CARROLL, Lewis. *Através do Espelho e o que Alice encontrou por lá*. In: CARROLL, Lewis. *Lewis Carroll – Edição comentada*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 2002.
- CARVALHO, Jairo Dias. *A Invenção Criadora dos Objetos Técnicos: um estudo sobre Simondon*. Disponível em: <http://www.fafich.ufmg.br/nepc/site/uploads/atividades/invencao.pdf>. Acesso em: 18 jan. 2012.
- CARVALHO, Victa de. *Dispositivos em evidência na arte contemporânea*. Revista Concinnitas ano 10, volume 1, número 14. Rio de Janeiro: UERJ, junho de 2009. Disponível em: <http://www.concinnitas.uerj.br/resumos14/victa.pdf>. Acesso em: 22 jan. 2012.
- CORNWELL, Regina. *Michael Snow / MATRIX 22*. Disponível em: <http://www.bampfa.berkeley.edu/exhibition/22>. Acesso em: 22 jan. 2012.

- COURI, Aline. *Imagens e sons em loop: tecnologia e repetição na arte*. Dissertação de Mestrado. Rio de Janeiro: Universidade Federal do Rio de Janeiro, ECO-Pós/UFRJ, 2006.
- DANTAS, Marcello. MACHADO, Arlindo; QUASHA & STEIN. *Gary Hill – O Lugar do Outro*. Rio de Janeiro: Centro Cultural Banco do Brasil, 1997.
- DANTO, Arthur C. *The Artist as a Prime Mover: Thoughts on Peter Fischli and David Weiss' The Way Things Go*. In: FLECK, Robert; SÖNTGEN, Beate; DANTO, Arthur C.. *Peter Fischli David Weiss*. Nova York: Phaidon Press, 2011.
- DELEUZE, Gilles. *Lógica do Sentido*. São Paulo: Perspectiva, 2003.
- _____. *Francis Bacon – Lógica da Sensação*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 2007.
- DOS ANJOS, Moacir. *As Dobras, as voltas, os acúmulos e os vazios do trabalho*. In: *Arte Bra Crítica*. Rio de Janeiro: Editora Automática, 2010.
- DUBOIS, Philippe. *Cinema, Vídeo, Godard*. São Paulo: Cosac Naify, 2004.
- DUGUET, Anne-Marie. *Dispositivos*. In: MACIEL, Katia (Org.) *Transcinemas*. Rio de Janeiro: Contracapa, 2009.
- ELIASSON, Olafur. *Your Mobile Expectations – BMW H₂R Project*. Baden: Lars Müller Publishers, 2008.
- FLORES, Livia. *Como fazer cinema sem filme?* Rio de Janeiro, 2007. Disponível em <http://pt.scribd.com/doc/61175289/liviaflores> . Acesso em: 21 jan. 2012.
- FREIRE, Sonia. *A Imaginação em Bachelard*. Trabalho apresentado ao Curso de Mestrado em Filosofia da Educação. Rio de Janeiro: IESAE – Instituto de Estudos Avançados em Educação da Fundação Getúlio Vargas, 1990. Disponível em: <http://www.rubedo.psc.br/08outrub/imbacher.html>. Acesso em: 15 jan. 2012.
- HARRASSER, Karin. *Switched-On Vulnerability: Designability, Gender and Technology with Laurie Anderson and Wendy Carlos*. In: DANIELS, Dieter; SCHMIDT, Barbara (Ed.). *Artists as Inventors – Inventors as Artists*. Linz: Ludwig Boltzmann Institute e Hatje Cantz, 2008. Tradução livre.
- HAENLEIN, Carl. *A Conversation with Rebecca Horn*. In: HAENLEIN, Carl (Ed.) *Rebecca Horn – The Glance of Infinity*. Alemanha: First Scalo Edition, 1997.
- HALL, Doug; FIFER, Sally Jo. *Illuminating Vídeo: an essential guide to video art*. New York: Aperture Foundation, 1990.
- KRENS, Thomas. *Preface to the Catalogue Phoebe Washburn: Regulated Fool's Milk Meadow*. Nova York: The Solomon R. Guggenheim Foundation, 2007.
- MACHADO, Arlindo. *Máquina e Imaginário*. São Paulo: Edusp, 2001.
- _____. *O Quarto Iconoclasmo e Outros Ensaios Hereges*. Rio de Janeiro: Rios Ambiciosos, 2001.
- MACIEL, Katia. *Transcinemas*. In: MACIEL, Katia (Org.) *Transcinemas*. Rio de Janeiro: Contra Capa, 2009.
- MANHÃES, Mariana. *Perguntas de Fernando Cocchiarale para Mariana Manhães*. 2010. Disponível em: <http://www.marianamanhaes.com>. Acesso em: 31 jan. 2012.

- MANOVICH, Lev. *The language of new media*. Cambridge: MIT Press, 2000.
- MARIOTTI, Humberto. *Autopoiese, Cultura e Sociedade*. Disponível em: <http://www.geocities.com/pluriversu/autopoies.html>. Acesso em: 30 dez. 2011.
- MATURANA, Humberto; VARELA, Francisco J.. *Autopoiesis and Cognition – The Realization of the Living*. Londres: D. Reidel Publishing Company, 1980. Tradução livre.
- OSORIO, Luiz Camillo. *Ruídos/Zerbini = Monet + Sonic Youth*. In: *Luiz Zerbini – Ruído*. Catálogo da exposição. Rio de Janeiro: Casa de Cultura Laura Alvim, 2009.
- PARENTE, André. *O Golpe do Corte de Solon Ribeiro*. In: MACIEL, Katia (Org.). *Transcinemas*. Rio de Janeiro: Contra Capa, 2009.
- _____. *A Forma Cinema: Variações e Rupturas*. In: MACIEL, Katia (Org.). *Transcinemas*. Rio de Janeiro: Contra Capa, 2009.
- PARSONS, Andrew. *Relaying Meta-Emotion*. 25/9/2010. Disponível em: <http://www.uniondocs.org/relaying-meta-emotion/>. Acesso em: 20 jan. 2012.
- PINTO, Ana Teixeira. *Tomás Saraceno: Cloud Cities: an art report from Berlin*. Berlim, 24/9/2011. Disponível em: <http://www.domusweb.it/en/art/tomas-saraceno-cloud-cities-/>. Acesso em: 19/1/2012. Tradução livre.
- QUASHA, George; STEIN, Charles. *An Art of Limina – Gary Hill’s Works and Writings*. Barcelona: Ediciones Polígrafa, 2009. Tradução livre.
- SEROUSSI, Benjamin; GIRARD, Joël. *Seja Marginal, Seja Herói*. Paris: Galerie Georges-Philippe & Nathalie Vallois, 2008.
- SHANKEN, Edward; SCHMIDT, Barbara. *I Believed in the Art World as the Only Serious World That Existed – Interview with Billy Klüver, 1996*. In: DANIELS, Dieter; SCHMIDT, Barbara (Ed.). *Artists as Inventors – Inventors as Artists*. Linz: Ludwig Boltzmann Institute e Hatje Cantz, 2008. Tradução livre.
- SIMONDON, Gilbert. *On the Mode of Existence of Technical Objects*. Tradução do original em francês para o inglês. Ontario: University of Western Ontario, 1980. Disponível em: <http://scholar.google.com.br>. Acesso em: 30 ago. 2010. Tradução livre para o português.
- VELASCO, Suzana. *A Pintura Ruidosa de Zerbini*. Rio de Janeiro: O Globo, 2 de dezembro de 2009.
- ZWEITE, Armin. *Rebecca Horn’s Bodylandscapes – Ten observations about the race of feelings and drawing in post-mechanical times*. In: ZWEITE, Armin et al. *Rebecca Horn – Drawings, Sculptures, Installations, Films 1964-2006*. Berlim: Hatje Cantz, 2006.

ANEXO I – Descritivo Técnico da obra *Dentre*, 2010



Foto 34: Mariana Manhães

Dentre, 2010

Vista geral da instalação no CCBB, Rio de Janeiro.

Foto: Wilton Montenegro

Dentre

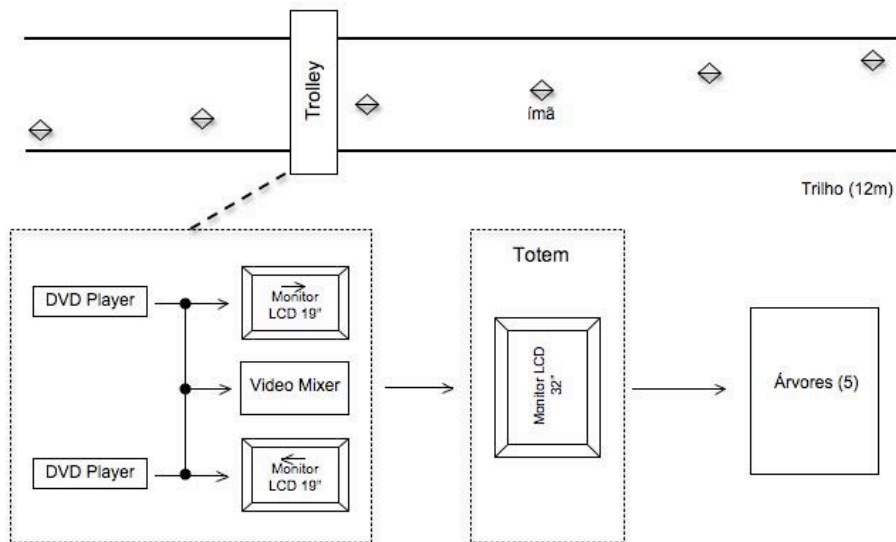
CCBB 2010 – RJ

MARIANA MANHÃES

Como Funciona

Dentre

Diagrama de Blocos



2

Dentre

Visão Geral

Dentre é uma obra de arte que utiliza vídeos e componentes mecatrônicos.

Duas lâmpadas conversam entre si. Seus movimentos nas telas de LCD são percebidos por sensores de luz que comandam uma máquina orgânica.

Um trolley se desloca de um lado para outro sobre um trilho posicionado no sentido longitudinal da sala. Dependendo do posicionamento no trilho, um videomixer é ativado e as imagens das lâmpadas são sobrepostas e projetadas num terceiro monitor de vídeo localizado num totem no outro lado da sala.

Este monitor de vídeo por sua vez também possui sensores que acionam estruturas que reagem se movendo e produzindo sons.

Existe uma autonomia presente na obra obtida pelo uso de componentes de alta e baixa tecnologia que comandam um diálogo que se manifesta na precária e incerta interação dos seus elementos.

Contrariamente ao que poderia ser inicialmente observado, os mecanismos respondem unicamente a estímulos intrínsecos, sem interação direta com o público, que permanece como um intruso num mundo onde ocorre uma comunicação sui generis, ininteligível ao espectador.

3

Dentre

Funcionamento – Alguns Detalhes

A obra é composta das seguintes partes: um "trolley, um "totem" e cinco "árvores".

O Trolley se desloca sobre um trilho de doze metros de comprimento, fixado por parafusos e buchas diretamente na parede. Nesta estrutura estão localizadas as cremalheiras.

No trolley estão posicionados dois monitores LCD de dezenove polegadas, dois DVD Players, um videomixer, um motor de portão de garagem, além das fontes de alimentação e circuitos eletrônicos.

Totem é composto de um monitor de trinta e duas polegadas e circuitos eletrônicos e fontes de alimentação que comandam as cinco árvores.

As árvores consistem em motores de parabrisa de automóvel que acionam discos de madeira e hastes de alumínio.

Os circuitos são construídos manualmente e projetados com especificações técnicas que visam sua operação segura e durável.

Cabos de vídeo, de áudio, dos sensores, de acionamento, alimentação de 12 e 110 volts que conectam os diversos elementos da obra são posicionados de modo visível.

Existe um cuidado especial com a identificação dos cabos e isolamento elétrico dos mesmos, visando assegurar a qualidade, segurança e durabilidade da obra.

(continua...)

4

Dentre

Funcionamento – Alguns Detalhes

A obra é acionada exclusivamente pelas imagens apresentadas nos monitores.

Assim, não existe um controle centralizado. Uma vez ligada, não há como prever quando ocorrerão os movimentos, muito menos como será a interação entre suas partes.

Os vídeos são tocados em loop nos DVD Players que estão conectados aos monitores de dezenove polegadas, em paralelo ao video mixer. A imagem misturada é conectada ao monitor de trinta e duas polegadas localizado no totem.

Sensores do tipo LDR (Light Dependant Resistor), fixados sobre as telas dos monitores de LCD (Liquid Crystal Display), percebem a diferença de luminosidade das imagens.

Quando um LDR nota uma imagem acima de um determinado nível, o trolley se move numa direção definida pelo monitor onde apareceu a imagem por um intervalo de tempo pré-determinado. Ao final do percurso existe um sensor que limita e retorna o trolley à posição central.

Ao passar por ímãs posicionados na parede, sensores magnéticos ligam um servomecanismo que aciona mecanicamente a alavanca do videomixer, posicionado-a de modo proporcional ao percurso. Deste modo, a mistura das imagens acontece de modo relativo à posição do trolley no trilho.

(continua...)

5

Dentre

Funcionamento – Alguns Detalhes

A imagem resultante do videomixer é apresentada na tela localizada no totem.

LDRs percebem alterações de luminosidade e acionam durante tempos pré-determinados motores de parabrisa de automóvel, que movem círculos de madeira e varas de alumínio, produzindo um ruído *sui generis*.

Ao mesmo tempo, os ruídos oriundos das interferências eletromagnéticas dos motores são captados, amplificados e emitidos por alto-falantes.

6

Figuras 2, 3, 4, 5, 6 e 7: Descritivo Técnico da obra *Dentre*

ANEXO II – Descritivo Técnico da obra *Thesethose*, 2011

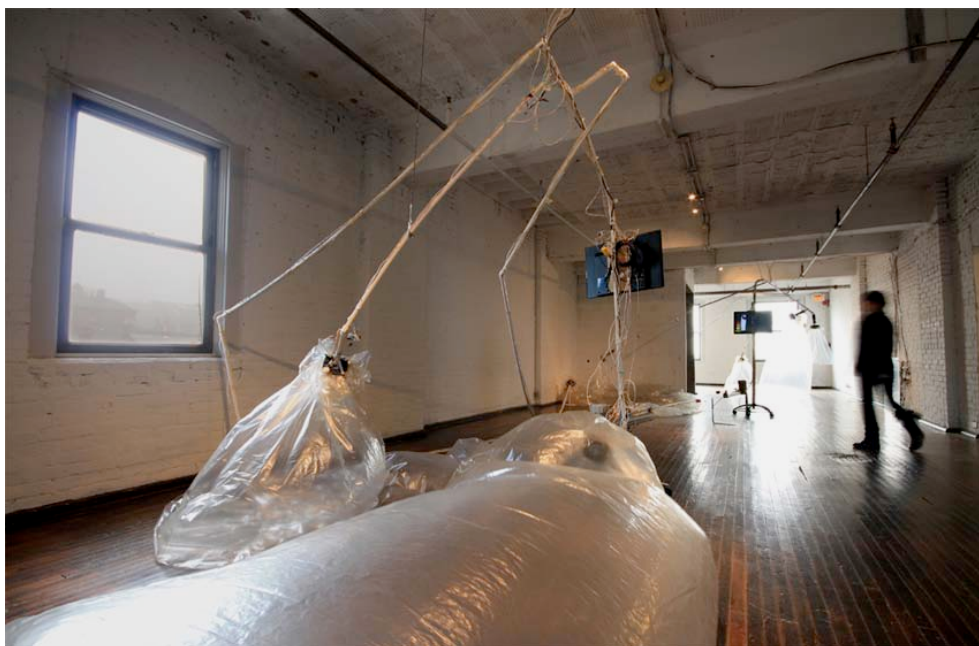


Foto 35: Mariana Manhães

Thesethose, 2010

Vista geral da instalação em The Mattress Factory, Pittsburgh (EUA.)

Foto: Mariana Manhães

Thesethose

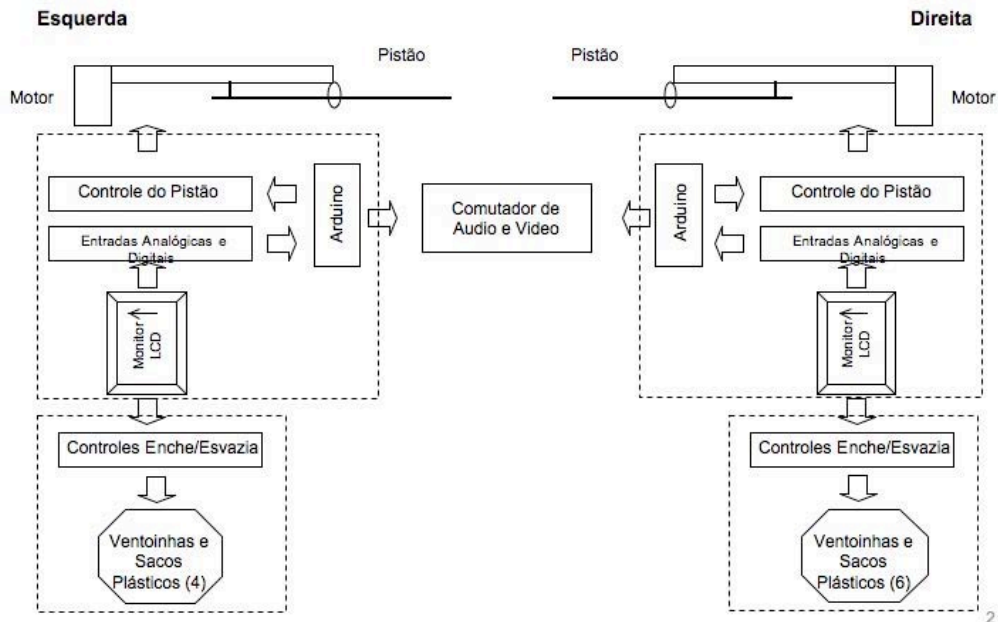
Mattress Factory 2011

MARIANA MANHÃES

Como Funciona

TheseThose

Diagrama de Blocos



TheseThose

Visão Geral

Thesethose é uma obra de arte que utiliza vídeos e componentes mecatrônicos.

Janelas falam, abrem e fecham, movendo pistões de acordo com suas posições e luminosidades.

Simultaneamente, diversos sacos plásticos transparentes são individualmente soprados por ventoinhas e enchidos com ar. Depois de algum tempo, são também individualmente esvaziados por ventoinhas que sugam o ar dos seus interiores.

Quando ambos pistões se posicionam em seus extremos, as imagens dos monitores são intercambiadas e os pistões retornam às suas posições centrais.

Existe uma autonomia presente na obra obtida pelo uso de componentes de alta e baixa tecnologia que comandam um diálogo que se manifesta na precária e incerta interação dos seus elementos. Contrariamente ao que poderia ser inicialmente observado, os mecanismos respondem unicamente a estímulos intrínsecos, sem interação direta com o público, que permanece como um intruso num mundo onde ocorre uma comunicação *sui generis*, ininteligível ao espectador.

Descrição do Funcionamento

Funcionamento – Alguns Detalhes

A obra é composta de duas partes: esquerda e direita, que funcionam de modo semelhante, porém independentes.

A estrutura é construída em tubos de PVC usados para água. As conexões são aparafusadas. Algumas curvas são feitas a quente, com a utilização de soprador térmico. Em alguns locais são embutidos tubos de alumínio, a fim de garantir a necessária rigidez.

A fixação é feita com parafusos, abraçadeiras de nylon, fita isolante e fita crepe.

Os circuitos de acionamento são projetados e construídos manualmente com especificações técnicas visando sua operação segura e durabilidade.

As ventoninhas são dimensionadas de acordo com o volume de ar a ser movimentado.

Cabos de vídeo, áudio, acionamento, alimentação de 12, 110 e 220 volts conectam os diversos elementos da obra, passando externamente pelos tubos estruturais.

Existe um cuidado especial com a identificação dos cabos e isolamento elétrico dos mesmos, visando assegurar a qualidade, segurança, manutenção e durabilidade da obra.

(continua...)

4

Descrição do Funcionamento

Funcionamento – Alguns Detalhes

A obra é acionada exclusivamente pelas imagens apresentadas nos monitores.

Assim, não existe um controle centralizado. Uma vez ligada, não há como prever quando ocorrerão os movimentos, muito menos como será a interação de suas partes.

Os vídeos são tocados em loop nos DVD Players que estão conectados aos monitores através do comutador de áudio e vídeo.

Sensores do tipo LDR (Light Dependant Resistor), fixados sobre as telas dos monitores de LCD (Liquid Crystal Display), percebem a diferença de luminosidade das imagens.

Durante o tempo em que um LDR nota uma imagem acima de um determinado nível, é acionada uma ventoninha que sopra ar para o interior de um saco plástico. Quando o estímulo luminoso cessa, um temporizador aciona outra ventoinha que suga o ar do interior do saco plástico pelo tempo suficiente para esvaziá-lo.

Os diversos sacos plásticos são acionados de acordo com o que cada um percebe da imagem apresentada no vídeo.

(continua...)

5

Descrição do Funcionamento

Funcionamento – Alguns Detalhes

De modo análogo, outro LDR aciona o movimento de um equipamento de abrir portão de garagem. Esta máquina, de nome técnico "fuso linear", permanece acionada enquanto o estímulo luminoso estiver presente e move uma vara de alumínio ("pistão").

Quando a vara esquerda se encontra com a direita, é acionado um circuito comutador de vídeo, que faz com que o vídeo apresentado no monitor esquerdo seja intercambiado com o da direita.

Os pistões então retornam às posições centrais, reiniciando o movimento.

Para mais informações, consulte o manual desta obra.

Figuras 8, 9, 10, 11, 12 e 13: Descritivo Técnico da obra *Thesethose*