

UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL
INSTITUTO DE ARTES – DEPARTAMENTO DE ARTES VISUAIS
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO –ARTES VISUAIS

**MÁQUINAS IMPRECIASAS: MATERIAIS, PROCEDIMENTOS
E IMAGINÁRIO EM APARELHOS MECÂNICOS DE ARTE**

JOÃO CARLOS MACHADO

Porto Alegre, novembro de 2005

JOÃO CARLOS MACHADO

**MÁQUINAS IMPRECIASAS: MATERIAIS, PROCEDIMENTOS
E IMAGINÁRIO EM APARELHOS MECÂNICOS DE ARTE**

Dissertação de Mestrado apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Artes Visuais do Instituto de Artes da Universidade Federal do Rio Grande do Sul, como requisito parcial para a obtenção do grau de Mestre em Artes Visuais.

Orientação: Prof. Dr. Flávio Gonçalves

Porto Alegre, novembro de 2005

Ao meu pai, Fernando (in memoriam),
minha mãe, Lazi,
aos meus irmãos e sobrinhos e
minha amada, Ciça.

AGRADECIMENTOS

Ao Programa de Pós-Graduação em Artes Visuais do Instituto de Artes da Universidade Federal do Rio Grande do Sul, pela acolhida, aos meus professores e ao Flávio, meu orientador, pela condução.

RESUMO

Abordam-se o universo de cogitações e as condições materiais de instauração de obras de arte, realizadas em forma de aparelhos cinéticos mecânicos, a partir dos seus aspectos materiais, dos procedimentos técnicos e artísticos empregados na sua confecção e dos aspectos do imaginário presentes neste processo. São máquinas que podem ser denominadas de imprecisas por serem máquinas de arte e que procuram modos de indicar, para os seus *usufruidores*, os sujeitos que as usam, seu funcionamento e a sua própria feitura, acreditando que estas questões são partes importantes das significações e do imaginário que influenciam esta instauração, assim como do imaginário que é suscitado por ela. Estes aparelhos são objetos que requisitam, pelo seu uso, uma manipulação e uma confrontação corporal direta com os estes *usufruidores*. Os artistas e as obras associados à arte cinética constituem um referencial importante abordado aqui. Estas questões, a partir de uma feitura e de uma utilização de materiais e técnicas que podem ser chamados de *Low Tech*, se estabelecem principalmente frente às tecnologias digitais contemporâneas cujas técnicas e teorias que também lhe servem de referencial.

Palavras-chave: arte cinética mecânica, *low tech*, operações materiais, imaginário, tecnologia digital.

ABSTRACT

This essay approaches the universe of suppositions and the material conditions of instauration of works of art made in form of mechanic kinetic equipment, from its material aspects, technical and artistic procedures used in its making and the aspects of the imaginary present in the process. They are machines that can be called inaccurate by being art machines that look for ways of indicating to their users their functioning and their own mode of making, believing that this issues are important part of the meanings and the imaginary that influence this instauration, as well as the imaginary that is raised by it. These equipments are objects that require, by its use, a direct manipulation and body confrontation with these users. The artists and works associated to kinetic art are part of an important reference approached here. These issues, from a mode of making and usage of material and techniques that can be called *Low Tech* are established mainly in the presence of contemporary digital technologies of which techniques and theories are also used as reference.

Key-words: Mechanic kinetic art; low tech; material operations; imaginary; technology

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	1
PARTE I - MATERIALIDADE	6
CAPÍTULO 1 - QUANTO À NATUREZA DOS MATERIAIS	7
1.1 Ready makes e colagens.....	14
1.2 Colagem, bricolagem e parataxe	21
1.3 Da colagem ao <i>flatbed</i>	26
CAPÍTULO 2 – MODO DE USAR	31
2.1 Arte cinética – Quanto à utilização dos materiais	31
PARTE II – USO, FRUIÇÃO E IMAGINÁRIO	45
CAPÍTULO 3 – PROCESSOS VISÍVEIS E OPERAÇÕES DINÂMICAS	46
3.1 O sujeito <i>usufruidor</i> e os aparelhos – usos, confrontos e encontros	58
3.2 Uma multiplicidade de ciclos assíncronos	69
CAPÍTULO 4 – O MAQUINOCENTRISMO E A INVISIBILIDADE OS PROCESSOS DIGITAIS	75
4.1 O <i>zapping</i> e a multiplicidade.....	77
4.2 O <i>Low Tech</i>	80
4.3 O lugar, o tempo, o utópico e o ucrônico	83
4.4 A hibridação e o <i>BIT</i>	88
4.5 Desvendando a caixa preta	89
4.6 A dimensão afetiva e a opção pelo <i>Low Tech</i> frente ao <i>High Tech</i>	92
CONCLUSÃO	97
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	100
ANEXOS	104

LISTA DE FIGURAS

FIGURA 1	Chico Machado. <i>Indicadores</i> , 2005.....	9
FIGURA 2	Detalhe da obra <i>Indicadores</i>	9
FIGURA 3	Ricardo Frantz e Chico Machado. Pintura sem título, 1998.....	10
FIGURA 4	Jasper Johns. <i>Fool's House</i> , 1962.....	12
FIGURA 5	Robert Rauschenberg. <i>The Bed</i> , 1955	13
FIGURA 6	Kurt Schwitters. <i>Árvore de Natal</i> , 1921	16
FIGURA 7	Man Ray. <i>Gift</i> , 1920	16
FIGURA 8	Marcel Duchamp. <i>Porta-Garrafas</i> , 1914	16
FIGURA 9	Disco de vinil como suporte para pintura	20
FIGURA 10	Disco de vinil com o suporte para disco de animação	20
FIGURA 11	Chico Machado. <i>Máquina Imprecisa do Universo</i> , 2004.....	24
FIGURA 12	Guto Lacaz. <i>Tijolo Prático</i> , 1979	35
FIGURA 13a	Mecanismo de distribuição de tração da obra <i>Indicadores</i>	40
FIGURA 13b	Detalhe do mecanismo de distribuição de tração	40
FIGURA 14	Abraham Palatnik. Mecanismo de um objeto cinético.....	40
FIGURA 15	Alexander Calder. <i>Móvil Suspense</i> , 1936	40
FIGURA 16	Chico Machado. <i>Inteirativa</i> , 1998.....	50
FIGURA 17	Chico Machado. <i>Inteirativa</i> , 1998.....	50
FIGURA 18a	Chico Machado. Série <i>Circohitos</i> , 2000.....	53
FIGURA 18b	Chico Machado. Série <i>Circohitos</i> , 2000.....	53
FIGURA 19	Chico Machado. Detalhe da obra <i>Hipnoise</i> , 1998.....	66
FIGURA 20	Chico Machado. Detalhe da obra <i>Parafonia</i> , 1997	66
FIGURA 21	Série <i>Circohitos</i> , 2000.....	66
FIGURA 22	Detalhe da obra <i>Indicadores</i>	66
FIGURA 23	Chico Machado. <i>Mídia Plêier</i> , 2005	84
FIGURA 24	Detalhe da obra <i>Mídia Plêier</i>	84

INTRODUÇÃO

A DUPLA NATUREZA DA OBRA DE ARTE

Por conseqüência, a obra de arte é o produto único duma actividade que se situa, ao mesmo tempo, no plano das actividades materiais e das actividades imaginárias dum dado grupo social (FRANCASTEL, 2000, p. 140).

Na obra *Arte e Técnica nos séculos XIX e XX*, Pierre Francastel observa que se deve dar atenção à dupla natureza da obra de arte, tanto às suas relações com os aspectos do imaginário, no campo do figurativo, como aos aspectos ligados à sua materialidade, no campo da técnica. Para ele, a obra de arte é material, é “uma coisa”, e não há arte sem ato, sem ação sobre a matéria. A arte se encarna na matéria. Não há arte sem obra, e a obra é resultado da ação. Então, mesmo que se privilegie o conceito em detrimento do objeto material, praticando arte como pensamento, a notação (registro físico) é sempre necessária à formulação de um pensamento válido. Afinal, a idéia é dependente de seu meio de expressão (FRANCASTEL, 1973).

Partindo desta dupla natureza da arte, e dos procedimentos que relacionam a sua duplicidade, esta dissertação está estruturada em duas partes. A primeira parte trata do plano dos materiais e das atividades presentes na instauração dos meus trabalhos, enquanto que a segunda aborda tanto das questões ligadas ao imaginário que permeiam a concepção e o fazer do trabalho como das questões do imaginário que são potencialmente propiciadas através dele.

Considerando o aspecto material da arte, existirão algumas matérias e técnicas mais adequadas para arte do que outras? Observando a obra e o pensamento de artistas como Marcel Duchamp e Robert Rauschenberg, podemos afirmar que qualquer material pode ser apropriado para a arte. A diversidade dos materiais quanto à sua natureza originária, a partir da distinção entre *materiais pré-constituídos* e *matéria-prima bruta*, é uma questão que será desenvolvida no capítulo 1 desta dissertação, onde será feito um levantamento deste fato presente nos meus trabalhos e no de artistas das vanguardas do século XX até a contemporaneidade, destacando alguns dos procedimentos de hibridação material e contextual consagrados, como o *ready made*, a colagem, a bricolagem, a montagem, a parataxe e a noção de *flatbed* proposta por Leo Steinberg.

Ao utilizar materiais de natureza diversa para construir obras que são também aparelhos mecânicos utilizáveis e manipuláveis, que necessitam de determinadas soluções técnicas para cumprirem um certo tipo de funcionamento, deparo-me com diferentes problemas e possibilidades no que diz respeito à maneira de utilizar e de apresentar estes materiais na obra resultante oferecida ao público. Estas cogitações são comuns nas manifestações da arte cinética, categoria que tem estreita relação com o meu trabalho. Uma articulação e uma tomada de decisões entre as funções práticas e técnicas e as funções de efeito estético no meu trabalho, bem como no trabalho de artistas como Abraham Palatnik, Jean Tinguely e Guto Lacaz serão analisados no capítulo 2.

Do ponto de vista do imaginário - termo considerado aqui como sendo o conjunto de imagens e de concepções mentais disponíveis e cogitados por indivíduos, isoladamente ou como integrantes de determinados grupos sociais -, o uso e a manipulação dos mecanismos das obras que proponho são tão parte da experiência propiciada por elas quanto a imagem que elas dão a imaginar e perceber pela sua visualidade e sonoridade.

Uma obra manipulável pressupõe alguém que a manipule. Algumas das possíveis relações estabelecidas pelos meus trabalhos com a figura do *usufruidor*, através das opções de modo de funcionar, do modo de propor a interação com o observador e a sua confrontação corporal com a obra, sua possível experiência dela, ou com ela, bem como algumas possíveis repercussões disto, ainda no plano do imaginário, serão discutidas no capítulo 3, onde ao mesmo tempo apontarei pontos de contato entre os aspectos analisados nos trabalhos e a circunstância tecnológica da era digital que se impõe sobre nós.

Estou optando pelo termo *usufruidor* no lugar de público, observador ou espectador, por estes últimos indicarem uma postura predominantemente passiva da parte de quem frui a obra. O termo *público* também não aparece adequado à minha concepção porque, às vezes, o *usufruidor* pode ser um *performer* atuante, que, por esta sua atuação, se distingue da idéia de público (como um sujeito que não é o artista e não é o *performer*). E, na medida em que público se torna um *usufruidor* que interage com os *aparelhos*, ele também se torna um *performer*, pelo menos aos olhos dos outros. O *usufruidor* ao mesmo tempo usa e usufrui os aparelhos e, nesse processo, a obra *flui* para ele e através dele. A noção de *usufruidor* é próxima da noção de *intérprete* de que nos fala Pareyson no seu livro *Os Problemas da Estética*, como um operador ou executor que faz a obra viver. Para ele, são as figuras do artista, do intérprete mediador e do intérprete leitor, que executam a obra e a trazem para a sua vida plena.

Procurando estabelecer possíveis relações entre os aspectos materiais das obras e as questões do imaginário, e tendo em conta que qualquer material ou técnica é apropriado para a arte, acredito que a discussão sobre os limites ou definições do que seja a arte ou o objeto artístico pode exercer uma importância na experiência que se pode ter de uma obra de arte e, conseqüentemente, influir nas relações entre a materialidade e o imaginário. A análise desta questão também está presente no capítulo 3

deste trabalho, onde também serão analisados alguns dos conteúdos ligados ao imaginário sugerido pelas minhas obras, como os ciclos assíncronos, o lugar e a função do *usufruidor* e a sua relação com o retorno à origem e ao centro conforme as proposições de Mircea Eliade na obra *O Mito do Eterno Retorno*.

A desespecificidade de materiais está também ligada aos processos de hibridação que ocorre entre universos distintos, como arte e cotidiano, artista e público (inclusive numa relação de co-autoria), realidade e virtualidade, que são potencializados e amplificados pelo processo de modelização simbólica própria dos recursos digitais da computação. É a invisibilidade dos processos de modelização digital que os associa à imagem de uma 'caixa preta', misteriosa e opaca, cujos processos, além de invisíveis, são também intangíveis.

A era digital é a era da simulação e da premência do devir sobre a apresentação e a representação, que, ao contrário daquele, pressupõem um fato presente. A noção e o uso do *BIT*, como uma unidade mínima comum a tudo que é processado e simulado pelo computador, é também um facilitador dos processos digitais de hibridação. Existem formas de hibridação presentes no meu trabalho, no plano dos seus materiais constitutivos e também no plano das relações estabelecidas entre os *aparelhos* e os seus *usufruidores*, que mantém analogias com os processos de hibridação da tecnologia digital.

Voltando a Franca Castel, se “o mundo das realidades é um produto da atividade coletiva e o meio em que o homem vive é um universo fabricado” (FRANCASTEL, 2000, p. 185), sendo uma realidade em constante elaboração, a obra de arte também é uma fabricação, uma construção, uma elaboração que é diferenciada da experiência banal, cotidiana. Tanto a arte como o universo onde o homem está imerso são construções híbridas, que não apenas se interseccionam como também comungam o mesmo meio físico e imaginário. Assim, os meios materiais e

técnicos de uma sociedade ou época repercutem na fabricação que a arte é, enquanto que a arte também exerce influência na fabricação do nosso mundo. É a partir desta premissa que Edmond Couchot desenvolve seu raciocínio sobre os *efeitos tecnestésicos* exercidos pela técnica sobre a arte e o imaginário ocidental.

Ciências como a computação e a informática propiciaram a revolução técnica mais recente e contundente dos últimos tempos, e uma das mais radicais na história da humanidade. As relações que estabeleço entre as tecnologias computacionais digitais (e seus aparelhos) e os conteúdos (o imaginário) que são provocadores dos meus trabalhos, serão questões analisadas no capítulo 4, assim como alguns sentidos potenciais colocados pelas minhas obras frente a estas tecnologias contemporâneas, como: o *Zapping* televisivo em relação à multiplicidade de estímulos; o *Low Tech* enquanto alternativa ao *High Tech*; e as diferenças de temporalidade e a espacialidade entre os dispositivos analógicos e os dispositivos digitais.

O fazer material afeta o imaginário assim como o imaginário afeta o fazer material. Refletir sobre a especificidade de cada um destes aspectos e sobre este sistema de retroalimentação que se dá entre eles constitui o principal objetivo deste texto.

PARTE I – MATERIALIDADE

Os aspectos materiais da instauração.

Um par de meias não é menos adequado para fazer uma pintura do que madeira, pregos, terebentina, óleo e tecido (RAUSCHENBERG, p. 1996).¹

¹Declaração sem título de Robert Rauschenberg em 1959 presente em STILES, Kristine e SELZ, Peter, Theories and Documents of Contemporary Art: a Sourcebook of Artists Writings. Berkley and Los Angeles: California Press, 1996.

CAPÍTULO 1 - QUANTO À NATUREZA DOS MATERIAIS

Neste capítulo tratarei da diversidade dos materiais que utilizo nos meus aparelhos, observando as diferenças provenientes das suas diversas naturezas originárias, verificando também importantes momentos em que ocorreu o aparecimento deste uso de materiais híbridos na obra de artistas das vanguardas do século XX até a contemporaneidade. Alguns exemplos práticos e reflexões teóricas historicamente significativas sobre estes feitos serão levantados aqui.

Atuando como pintor, ou como desenhista, sinto um tipo de excitação diante de um provocativo suporte em branco. É o lugar onde as vontades, as certezas e as incertezas esperam pela ação e intervenção do artista. Tenho uma sensação semelhante quando entro em uma loja de ferragens. Um universo de possibilidades, de um vir-a-ser, repousa em cada componente, em cada peça, em cada material disponível atrás daquele balcão.

Uma das principais operações presentes na instauração dos meus trabalhos é uma hibridação decorrente da utilização tanto de *materiais pré-constituídos* como de *matéria-prima bruta*. Os *materiais pré-constituídos* podem ser tanto industrializados, (roldanas de plástico e correias de borracha, por exemplo) como manufaturados ou pré-constituídos por mim mesmo (no reaproveitamento de trabalhos anteriores). Na obra *Indicadores* (Figuras 1 e 2), por exemplo, utilizei como suporte e estrutura algumas pinturas feitas com tintas à base d'água sobre chapa de madeira, realizadas em parceria com meu colega

Ricardo Frantz, em 1998 (Figura 3). Tintas e sarrafos, ripas e chapas de madeira não-pintada são algumas das *matérias-primas brutas* que utilizo².

Adoto tal classificação para estes tipos de materiais pelo fato de eles não possuírem, como os primeiros, usos e formas significantes³ predefinidas (para mim, sua significação em si é secundária em relação à obra que está por vir), tanto no aspecto da sua visualidade interna - uma pintura aplicada à superfície ou um desenho interno - quanto no aspecto da sua aparência externa - a configuração tridimensional do material.

Além disso, os materiais pré-constituídos possuem funções prévias, próprias da sua destinação originária, que são anteriores (às vezes diversas) às funções que desempenharão, ou às maneiras como serão utilizadas nos meus trabalhos. Isto não ocorre do mesmo modo com os materiais brutos, cujas funções estão ligadas a um devir muito menos específico, mais disponível, menos predeterminado. É claro que a função apriorística da tinta é a de ser usada para pintar. Mas o ato de pintar configurando significados (ligado à arte) é um ato relacionado a uma construção indefinida, predominantemente subjetiva, diferentemente do ato de pintar uma parede, por exemplo. A madeira, ou o tecido, pode tanto ser usado para se fazer uma obra de arte como para a confecção de objetos utilitários, como móveis ou roupas. O tráfego entre os contextos - arte/cotidiano - pode ser exercido sobre todos estes materiais, possibilitando um trânsito dinâmico. No meu procedimento de instauração das obras a diferente natureza destes componentes acaba por influenciar no seu emprego.

²Couchot menciona o fato de que, no período clássico, "Nicolas Poussin exigia que a matéria empregada pelo pintor fosse nobre [...] e que ela não tivesse sido trabalhada, pré-formada" (2003, p. 282).

³Para Langer, nas suas formulações teóricas que partem da música para abranger as demais artes, a arte apresenta formas não-discursivas, as "formas significantes", expressão esta que ela atribui ao crítico de arte Clive Bell (1980, p. 34).

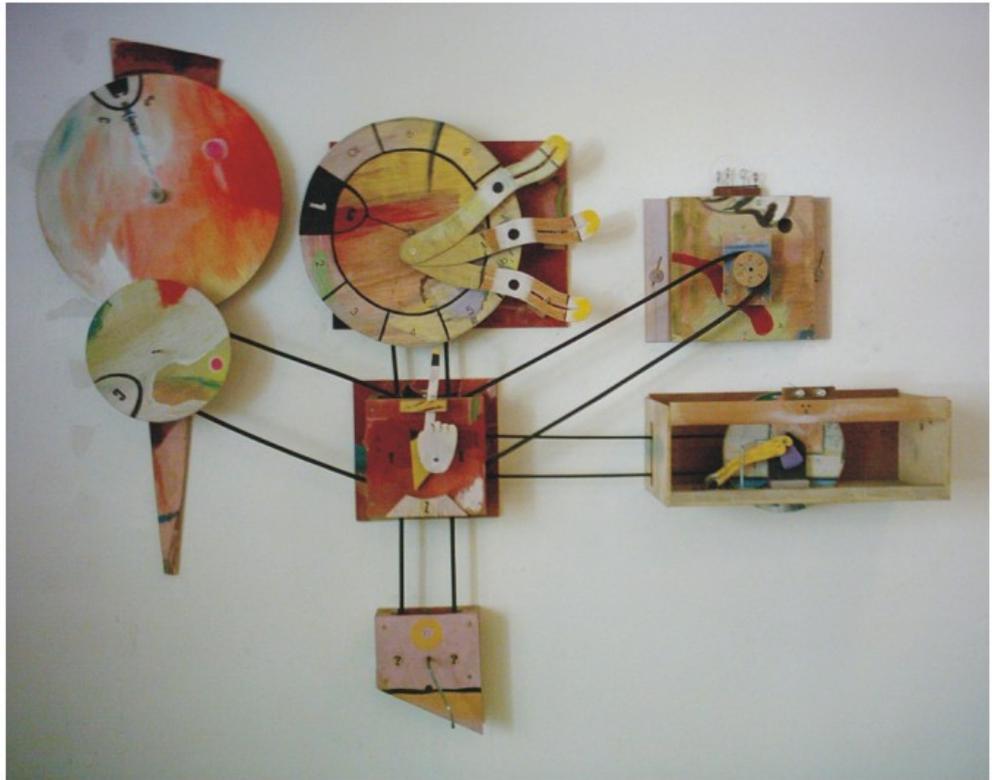


Figura 1. *Indicadores*, 2005. Chapa de madeira, correias de borracha, eixos metálicos, tintas à base d'água e letreset.



Figura 2. *Indicadores*, 2005. Detalhe.

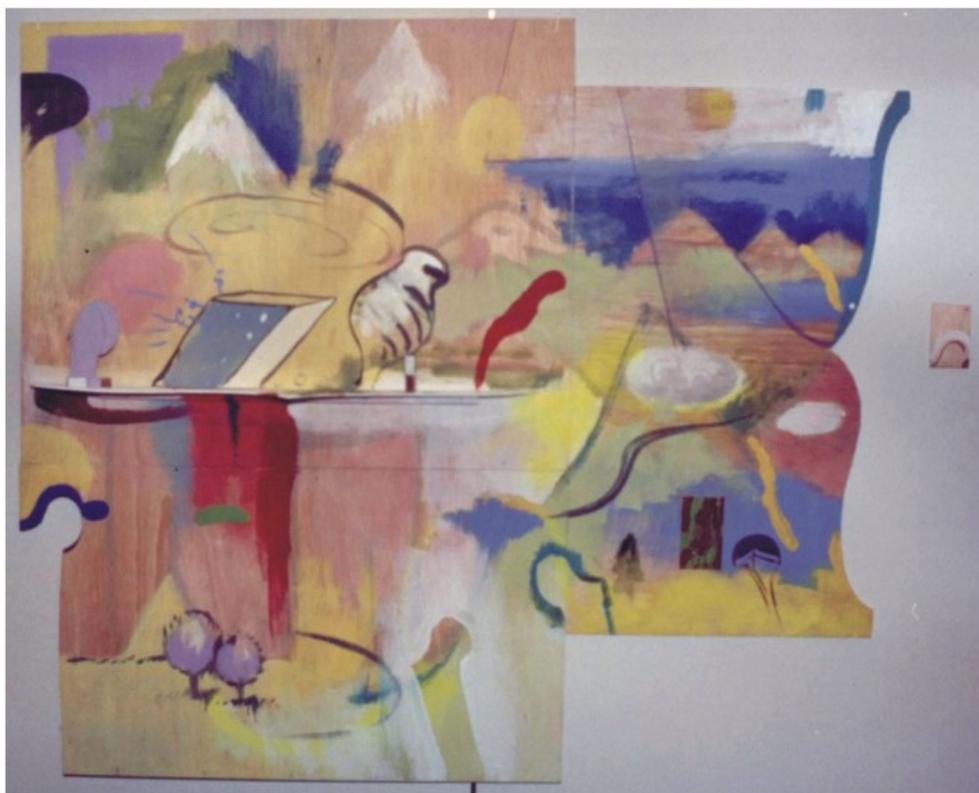


Figura 3. Chico Machado e Ricardo Frantz. Pintura sem título, 1988. Tintas à base d'água sobre chapa de madeira.

Isso provoca uma espécie de diálogo entre formas predefinidas e formas a definir, cujo desdobramento acaba por guiar a confecção do trabalho no que diz respeito à sua aparência final, numa "dialética entre forma formante e forma formada", como diz Pareyson⁴. No meu modo de proceder, a construção material dos *Aparelhos* – que é como denomino meus objetos - vem em primeiro lugar, procurando atender algumas funções mecânicas e estéticas predeterminadas que serão colocadas à disposição através deles. Uma vez construído o aparelho, e tendo devidamente testado o seu funcionamento, procedo às intervenções visuais finais. No caso de "Indicadores", realizei intervenções finais de pintura com tintas à base d'água e aplicações de letras decalcáveis, do tipo *letraset*, material que possui características tanto de matéria-prima bruta (por ser um material disponível para a formulação da escrita) como de matéria-prima pré-configurada (por serem letras já formadas). Neste caso, ao invés de pintar a mão letras e algarismos no trabalho, apliquei letras e algarismos que já estavam prontos.

Reconheço, no resultado visual desta obra, guardadas as diferenças, uma proximidade com alguns trabalhos da arte pop norte-americana de Jaspers Johns, como *Fool's House* (Figura 4), e de Robert Rauschenberg, como *The Bed* (Figura 5), dado tanto pelo resultado do tratamento pictórico – a pincelada esfregada num suporte – como pela mescla de materiais heteróclitos.

⁴Pareyson (2001, p. 189).



Figura 4. Jasper Johns. Fool's House, 1962



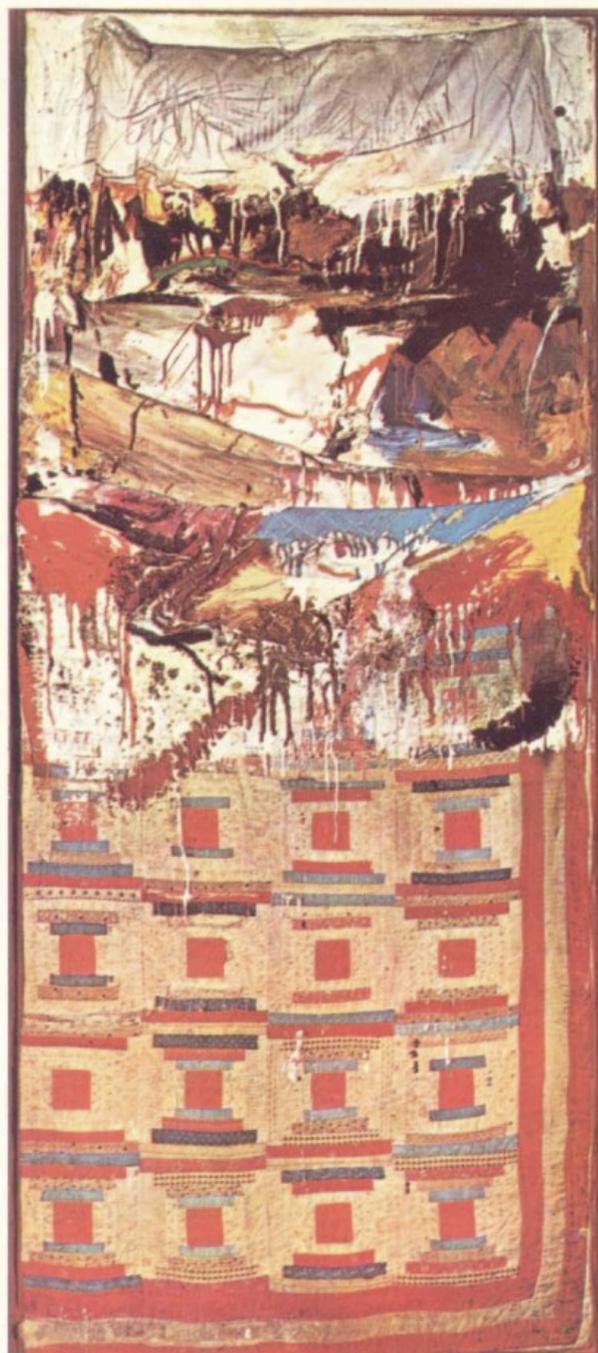


Figura 5. Robert Rauschenberg. *The Bed*, 1955.

A utilização de materiais pré-constituídos está presente em muitos dos procedimentos encontrados na arte moderna, como nos *ready-mades* de Duchamp, nas *colagens* cubistas de Picasso e Bracque, nas *combine paintings* de Rauschenger, assim como no surrealismo e na arte cinética. Apropriação, descontextualização, recontextualização, desfuncionalização e refuncionalização são conceitos e ações ligadas aos procedimentos destes artistas.

1.1 *Ready mades* e colagens

Para Francastel, a compreensão da dupla condição, material e imaginária, do objeto artístico e o reconhecimento dos significados inerentes aos materiais empregados pelos artistas chega ao amadurecimento na arte moderna, mais especificamente no cubismo. É neste momento que:

Tem-se, em primeiro lugar, uma compreensão activa da matéria. Em segundo lugar, compreendeu-se que o homem, o artista, tanto criava a sua matéria como a recebia. A escultura em especial dá a entender o que significa essa passagem duma concepção dita passiva para uma concepção activa da matéria (FRANCASTEL, 2000, p. 266).

Esta concepção ativa que acaba por interferir no trajeto e na execução das obras, diminui a fidelidade a um projeto prévio e valoriza o trajeto ocorrido durante a instauração da obra. Isto é bastante potencializado nas obras constituídas por materiais heteróclitos, de naturezas diversas.

Enquanto Man Ray e Kurt Schwitters apropriavam-se de objetos do cotidiano, incluindo-os como parte constituinte de um objeto maior (Figuras 6 e 7), os *ready mades* duchampianos contavam com pouca ou nenhuma interferência sobre o material pré-constituído. Primando mais pelo ato de seleção do que pela elaboração formal, os objetos *ready-mades* selecionados por ele eram utilizados como objetos em si, e não

como matéria prima para a constituição de outro objeto. Como lembra Rosalind Krauss, no porta-garrafas (Figura 8) de 1914, assim como nos seus *ready-mades* subseqüentes como a pá de neve (*In Advance of a Broken Arm*) e o mictório (*Fontaine*) "o artista claramente não fabricou ou construiu a escultura" (KRAUSS, 1998, p. 88-89).

A operação de Duchamp não era uma operação ligada a um conteúdo interno formal ou a um conteúdo literário prévio, como era característico na instauração da escultura até então, e sim uma operação de significação ligada aos contextos da arte e da não-arte. Era uma apropriação de objetos cotidianos com a sua conseqüente descontextualização – sua retirada do mundo cotidiano – e recontextualização – através da sua inserção no mundo da arte.

Embora Duchamp tenha realizado um ato inaugural de apropriação de um objeto industrializado, retirado do mundo cotidiano, e do questionamento dos limites e da abrangência da arte, o fato dos seus *ready-mades* não serem parte de uma obra, mas um objeto único utilizado na sua integridade e totalidade material, cria também uma divergência em relação à maneira como utilizo os materiais pré-constituídos.

A operação de *colagem*, como praticada pelos cubistas e pelos surrealistas, parece mais próxima das operações que realizo nos meus próprios procedimentos de instauração.



Figura 6. Kurt Schwitters.
Árvore de Natal, 1920.

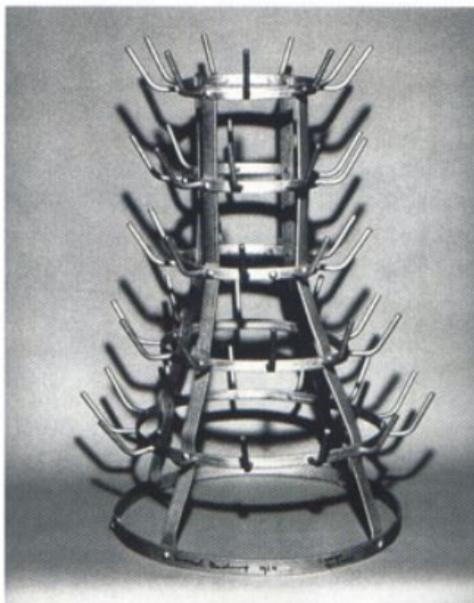


Figura 8. Marcel Duchamp.
Porta-Garrafas, 1920.

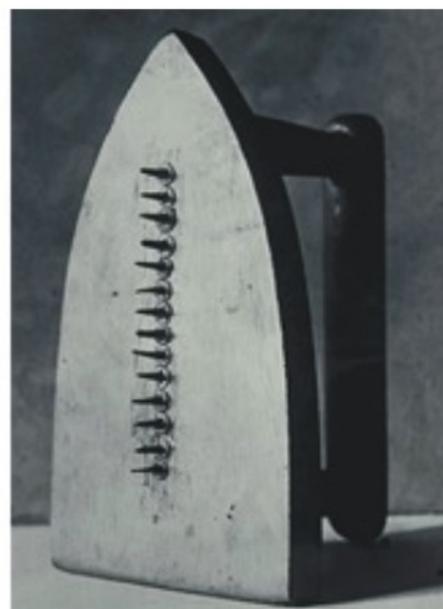


Figura 7. Man Ray.
Gift, 1920.

Segundo Giulio Carlo Argan, para os cubistas, “a colagem servia para demonstrar que não existe separação entre o espaço real e o espaço da arte, de modo que as coisas da realidade podem passar para a pintura sem alterar sua substância; para Schwitters, não existe um problema espacial, a obra é apenas um lugar onde terminam e se incrustam as coisas mais heterogêneas” (ARGAN, 1992). Com efeito, a mistura de materiais heterogêneos aproxima, e até funde, as coisas do real e as coisas da arte, mas embora possa ser mantida a substância original destas coisas, elas são muito re-significadas neste processo de aproximação.

Enquanto os *ready mades* duchampianos promovem uma operação de deslocamento de algo de um contexto para o outro, as colagens promovem uma interpenetração do mundo e do espaço cotidiano com o mundo e o espaço da arte. Estes dois contextos passam a conviver no mesmo espaço e tempo, corporificados no mesmo objeto.

Rosalind Krauss associa esta convivência espaço temporal do real e do imaginário ao princípio de descontinuidade, que ela identifica no procedimento do surrealismo. Considerando essa experiência de “ruptura de um mundo compartilhado” (KRAUSS, 1998. p. 142) como sendo análoga à experiência do sonho, ela diz que o objeto surrealista é “um corpo estranho a intrometer-se no tecido do espaço real – formando uma estranha ilha de experiência que rompe um sentido racional de causalidade -, um bolsão peculiar de subjetividade [...]” (Ibidem, 176). Assim, a experiência de um objeto surrealista proporciona uma “descontinuidade entre diferentes fragmentos de mundo” (Ibidem, p. 138). O estranhamento desta continuidade se dá por determinadas relações surgidas pela aproximação de materiais de natureza diversa. Os elementos cotidianos são estranhos aos elementos de arte e vice-versa.

Nas operações de instauração das obras do surrealismo, a junção inusitada de elementos até de mesma natureza pode provocar um

estranhamento. Didier Ottinger, ao analisar o procedimento das “colagens pintadas à mão” presentes na obra de Magritte, observa que este procedimento “tende a fundir registros formais e semânticos mais heterogêneos” onde se “justapõe formas incompatíveis segundo as leis da lógica.” (OTTINGER, 1997, p. 266). Os procedimentos anti-racionalistas, que ferem a lógica ou que oferecem uma lógica inusitada dada pelo acaso ou por predeterminações matemáticas, são operações importantes dentro das concepções e convicções do surrealismo das quais também me utilizo.

Ainda em relação ao surrealismo, o cruzamento entre a arte e o cotidiano oferece, geralmente, a revelação de significados explorados pelos interesses da psicologia, como os processos do sonho e também as noções de inconsciente e subconsciente, mostrando formulações figurativas (e às vezes até literárias) até certo ponto reconhecíveis, apesar da estranheza que causam. No processo de descontextualização, o critério para apropriação de elementos do cotidiano (de não-arte) geralmente está ligado à significação que este elemento possuía no seu contexto original, como no surrealismo, ou ao significado que irá produzir ao ser colocado em outro contexto, como em Duchamp.

Em geral, não é com este enfoque que ocorre o entrecruzamento entre arte e cotidiano nos meus trabalhos. O meu critério costuma ser menos o significado anterior de determinado material do que o seu aspecto funcional, a sua utilização mecânica, pragmática, e será melhor analisado no capítulo a seguir.

Mas, embora a aplicação de materiais do mundo comum que eu realizo não busque a articulação deste tipo de significado, eles acabam fatalmente emergindo tão logo o observador os reconheça como materiais com finalidade preexistente. Mesmo assim, como dito acima, estes materiais são escolhidos por mim devido à sua adequação às funções que desempenharão. Por exemplo: freqüentemente utilizo discos de vinil (produto da indústria fonográfica) como suporte circular para a pintura (Figura 9). O significado de ser um disco de música não me interessa

particularmente, mas acaba por se apresentar aí. Mesmo quando utilizo este material como base circular para um dispositivo de animação de imagens (Figura 10), não é tanto o fato de utilizar um disco fonográfico (para fazer um disco de animação visual) que me interessa. Do ponto de vista da função a ser cumprida dentro do trabalho, em ambos os casos, a substituição deste material (vinil) por um disco recortado em uma chapa de madeira conservaria intacta, para mim, esta mesma função. Mas o significado para quem vê o objeto seria diferente.

Como a obra de arte possui este duplo caráter, material e imaginário, é justamente a sua materialidade que a coloca próxima dos objetos do cotidiano, na mesma medida que se aproximarmos estes objetos do cotidiano dos objetos de arte eles começarão a interferir e sofrer interferências das atribuições relativas às questões do imaginário, ganhando qualidades de arte. A re-significação acompanha o deslocamento contextual dos materiais. A tinta mantida intacta num pote ou bisnaga é somente uma tinta, ao passo que quando é aplicada por um artista sobre um suporte ela passa a ser uma pintura, passa a ser arte.

Nos meus trabalhos, nem todos os objetos retirados do seu contexto banal, cotidiano, sofrem uma redefinição de suas funções originais cotidianas, mas são necessariamente re-significadas ao integrarem um objeto de arte. Não é uma aura mística ou um toque de mágica que se instaura neste processo, é antes uma mudança que se estabelece no modo como estes materiais se dão a perceber. É o que acontece na *Máquina Imprecisa do Universo*, onde uma polia de plástico feita para ser usada em um mecanismo de um toca-fitas, ao ser utilizada como um dos componentes constitutivos de uma obra de arte cinética, mantém a sua função de polia (sem sofrer uma desfuncionalização) - a de ser um suporte rotativo para correias de borracha que transmitem a rotação para um eixo – mas passa a ser uma polia de plástico componente de uma obra de arte. De qualquer forma, ela é retirada de seu contexto de não-arte, passando a integrar um universo de arte.



Figura 9. Discos de vinil utilizados como suporte para pintura.



Figura 10. Disco de vinil utilizado como suporte de disco de animação.

1.2 Colagem, bricolagem e parataxe

A colagem tem também estreita relação com os princípios de montagem cinematográfica formulados pelo russo Sergei Eisenstein. A sua formulação, como uma espécie de síntese ideogramática, dá conta de um procedimento que se estende além da técnica cinematográfica. Embora para Eisenstein a montagem esteja associada à noção de sintaxe, privilegiando uma ordenação hierarquizada dos elementos internos de uma obra com a intenção de guiar a atenção do observador, numa abordagem contemporânea, a idéia de montagem é próxima da idéia de parataxe⁵, onde blocos de materiais heteróclitos agrupados em determinadas relações irão interagir na construção do significado. Sendo uma alternativa à noção de sintaxe, como lógica de ordenação dos elementos e de construção do sentido da obra que opera por subordinação, a parataxe, diferentemente, opera por uma coordenação não subordinada, permitindo e provocando acaso e soluções intuitivas aparentemente não-lógicas. Para mim, não existe oposição nem conflito entre estes dois modos de operar, e a instauração das obras se dá numa dança permanente que lança mão de ambos os conceitos, conforme as necessidades que se criam.

Além da relação entre materiais heterogêneos, a coordenação paratática – que é uma maneira de arranjar estes materiais - se faz presente nos meus trabalhos também pela associação entre códigos ou meios expressivos distintos como os sons, as imagens visuais e os movimentos, que são resultantes do seu funcionamento mecânico.

⁵“Parataxe é um processo que consiste em dispor, lado a lado, blocos de significação sem que fique explícita a relação que os une [...] Existe uma intuição de que a presença de um certo bloco é compatível com a presença de um outro, por mais aparentemente diversos que possam ser em suas naturezas e autonomias. E basta essa sensação para que o processo de justaposição seja acionado. A significação final resultará desse processo de coordenação e será necessariamente maior que a simples soma mecânica que se possa fazer entre os blocos” (COELHO, 1986, p. 103).

A frouxidão do controle prévio do artista sobre a criação da obra, presente na colagem, evoca a noção de *bricolagem*, conforme colocada por Lévi-Strauss nas suas comparações entre o pensamento artístico, o pensamento científico e o pensamento mítico-poético:

Como o *bricolage*, no plano técnico, a reflexão mítica pode atingir, no plano intelectual, resultados brilhantes e imprevistos. [...] O *bricoleur* está apto a executar grande número de tarefas diferentes; mas, diferentemente do engenheiro, ele não subordina cada uma delas à obtenção de matérias-primas e de ferramentas, concebidas e procuradas na medida do seu projeto: seu universo instrumental (o do *bricoleur*) é fechado e a regra de seu jogo é a de arranjar-se sempre com os meios-limites, isto é, um conjunto, continuamente restrito de utensílios e de materiais heteróclitos, além do mais, porque a composição do conjunto não está em relação com o projeto do momento, nem, aliás, com qualquer projeto particular, mas é o resultado contingente de todas as ocasiões que se apresentaram para renovar e enriquecer o estoque, ou para conservá-lo, com resíduos de construções e de destruições anteriores. O conjunto dos meios do *bricoleur* não se pode definir por um projeto [...], define-se somente por sua instrumentalidade, [...], porque os elementos são recolhidos ou conservados, em virtude do princípio de que 'isto sempre pode servir' (LÉVI-STRAUSS, 1976, p. 38-39).

Além da utilização de materiais heteróclitos coincidir tecnicamente com a noção de colagem e de bricolagem, as questões levantadas nesse raciocínio de Lévi-Strauss lembram a importância da variação e da articulação que se dá entre o trajeto e projeto, fato que acompanha todo o meu processo de construção e de instauração das obras, assim como da pertinência do princípio do "isto pode sempre servir".

Então, um objeto pré-constituído, ou uma parte de um objeto, pode eventualmente operar como um disparador, como uma faísca necessária para uma solução técnica, ou mesmo para uma concepção inteira (ou melhor, quase inteira) de um trabalho. É aí que se torna importante uma concepção ativa da matéria, atenta à disponibilidade e ao estado potencial latente dos materiais. É o tipo de efeito causado por uma loja de ferragens, um local onde o trânsito entre objetos utilitários do cotidiano e objetos disponíveis para a arte se faz com facilidade, uma vez que são os

mesmos objetos que podem ocupar ambas estas funções, apenas que com motivações e intenções distintas.

Os materiais e as suas lógicas e necessidades guiam assim, em grande parte o procedimento construtivo que adoto. Coincidindo novamente com a colocação de Lévi-Strauss, não procedo inteiramente a partir da lógica de um projeto ou de instrumentos prévios. Procuro, antes, atender às demandas dos materiais e das funções que eles têm de cumprir dentro de uma idéia prévia, sendo que esta idéia prévia se deixa modificar a partir das questões pragmáticas, ligadas aos materiais. Por exemplo: a definição dos tamanhos dos componentes, sua disposição espacial, assim como o formato final do trabalho, vai se definindo ao longo deste processo de instauração, onde uma lógica dos materiais se faz presente.

Um grau de imprevisibilidade se mantém assim nos resultados e nas significações obtidas no trabalho. Construo aparelhos mecânicos disponíveis para uma utilização artística que oferecem, propositalmente, um grau razoável de indeterminação ou imprecisão de resultados como no caso da Máquina Imprecisa do Universo (Figura 11), onde os movimentos giratórios assíncronos dos discos provocam uma grande variação nas coincidências espaciais das suas notações gráficas fixadas neles. Quando posto em movimento, este aparelho cinético, movido a manivela, estabelece um jogo de encontros e desencontros entre marcas de cor verde colocadas nos discos. Neste aparelho, proponho ao usufruidor um jogo de construção de sentido através da atribuição de significações parciais e pontuais que ele dá a cada disco. Os “resultados” obtidos, na forma de “previsões imprecisas” – como num Tarô ou num jogo de I Ching – são lidos no que surge pela função estabelecida entre o número de voltas dadas na manivela e as posições relativas resultantes nos discos significantes. A Máquina Imprecisa do Universo é uma obra de arte portátil, pelo seu tamanho, e de uso pessoal que opera por variação e indeterminação. Ao mesmo tempo em que ela é uma máquina cinética de

Foto: Manuel da Costa

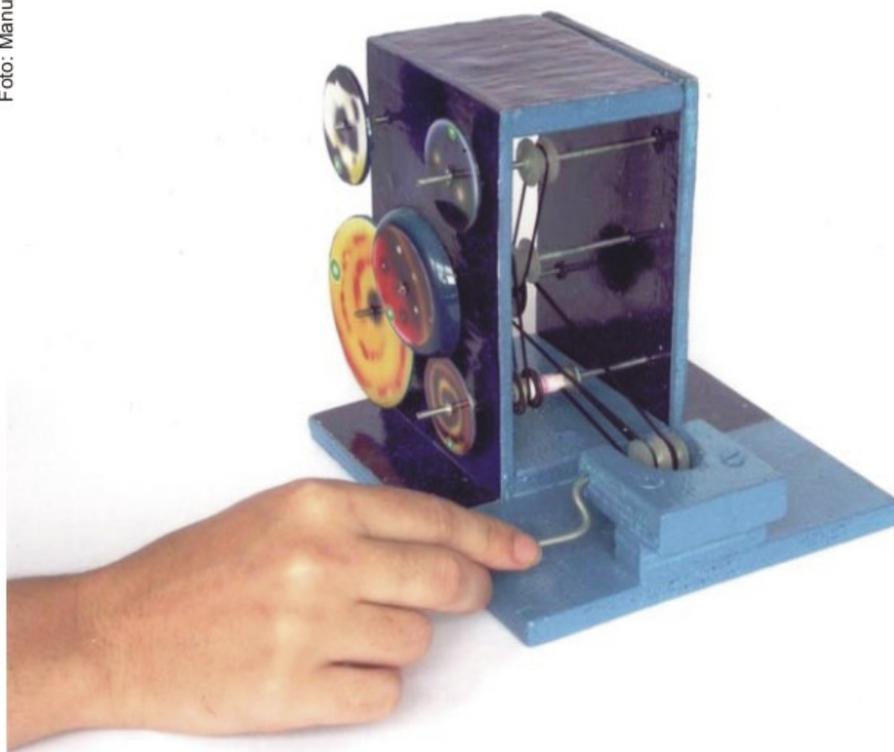


Figura 11. Chico Machado. *Máquina Imprecisa do universo*, 2004.

expressão visual e de movimento, uma escultura que se pode mexer e que se mexe, ela é um equipamento pseudo-mítico e pseudo-científico que realiza pseudo-previsões ou, como já dito, previsões imprecisas.

Para Edmond Couchot a presença da imprecisão da máquina no imaginário contemporâneo é inaugurada pelo surrealismo, a partir de onde “toda a máquina pode ser (deliciosamente) suspeita de irracionalidade e revelar assim sua filiação humana” (COUCHOT, 2003, p. 77). No imaginário ocidental, a partir do romantismo, a máquina costuma estar associada tanto à idéia de desumanização, (através da perda do controle humano sobre o mundo tecnológico e dos efeitos monstruosos da mecanização sobre o homem e a natureza – o medo de que a criatura se volte contra o criador, num mito de Frankenstein, ou num mito fáustico, como diz Francastel –), como à idéia de progresso técnico, científico e social, presente nas perspectivas idealistas e, neste sentido, utópicas de algumas das vanguardas, como no ponto de vista funcionalista da Bauhaus e da arquitetura modernista. Um reforço à tese pessimista se dá no dadaísmo, ante ao caos e aos horrores da primeira guerra mundial, onde ocorre uma reação contra o racionalismo e contra a desumanização imposta pela máquina e pelo progresso técnico, que teriam levado a uma guerra e a horrores sem precedentes.

Se no início dos anos sessenta, como escreveu Francastel, uma idéia geralmente admitida era de que “o facto dominante da nossa época consiste na determinação súbita e absoluta, pela máquina, das condições da existência humana” (FRANCASTEL, 2000, p. 29), nos dias atuais, então, a penetração da tecnologia digital no nosso meio e a dependência cada vez maior que estabelecemos com ela nas coisas do dia-a-dia potencializa a desumanização e a colocação do mundo numa escala não mais humana, e sim numa escala própria da máquina. Existe um sentido de busca de humanização da máquina, de revelar a sua falsa perfeição para redimensionar o mundo a partir da lógica imprecisa da arte e do ser humano, que busco em muitos dos meus trabalhos. Arlindo Machado, referindo-se a artistas que utilizam máquinas e tecnologias convencionais

(ou já existentes) para fazer arte, observa que "o que faz um poeta (leia-se artista) dos meios tecnológicos é justamente subverter a função da máquina, manejá-la na contramão da sua produtividade" (MACHADO, 2001, p. 15). Eu geralmente não trabalho com máquinas convencionais preexistentes, eu crio as minhas próprias máquinas, mas a idéia de subversão da funcionalidade está presente no meu trabalho.⁶

1.3 Da colagem ao *flatbed*

Voltando à colagem, há uma outra questão importante presente neste tipo de operação que se relaciona ao meu trabalho. Alberto Tassinari toca nesta questão ao analisar a pintura-colagem de Picasso intitulada *Guitarra*. Através do processo de desconstrução e construção do olhar, típico da colagem cubista, dado pelo jogo de superfícies e de materiais heteróclitos agrupados no plano do suporte, a figura se faz e se desfaz ininterruptamente. "Mais, ou menos, do que a percepção de uma guitarra, a pintura dá a ver como que a sua imaginação" (TASSINARI, 2001, p. 42). Continua ele:

Desnudar a imaginação, ou, o que de fato importa, nos passar a impressão de fazê-lo, é como pôr a arte fazendo-se à nossa frente. Para tal é necessário que o espaço da pintura esteja aberto para o teatro de operações que se exhibe na obra. Só com a colagem, com seu espaço que já é quase um anteparo para o assentamento de operações artísticas, isso se torna possível (Ibidem, p. 42-43).

Para Tassinari, a apresentação da imitação do próprio fazer da obra é uma marca fundamental da arte moderna. Ele identifica um exemplo de plenitude desta característica na obra de Jasper Johns:

Em Fool's House é possível discriminar pelo menos cinco ações de manuseamento de seu espaço: pendurar, colar, escrever, indicar e pincelar. O espaço moderno surge, desse modo, como um

⁶Uma paródia da ciência, com uma distorção de discursos científicos está presente, por exemplo, na performance intitulada "Mr. J", que realizei entre 1995 e 1996.

território do fazer, onde o feito pode mostrar-se ainda como que se fazendo (Ibidem, p. 44).

Assim como Tassinari, Edmond Couchot também reconhece a presença desta noção na pintura década de 60 e no pensamento do crítico norte americano Leo Steinberg. Segundo Couchot, Steinberg considerava a pintura de Rauschenberg e de Dubuffet como aquela “[...] em que o plano do quadro não é mais um plano onde o artista projeta os pigmentos, mas um plano de trabalho” (COUCHOT, 2003, p. 80). É a noção de *Flatbed*, uma superfície de trabalho onde estão à mostra os processos operacionais realizados pelo artista.

Steinberg distingue o quadro do plano vertical, oriundo da tradição da pintura renascentista, sendo uma espécie de janela ou “um quadro que figura o mundo”, que faz alusão ao mundo natural e que está relacionado ao olhar, do quadro moderno que evoca um plano horizontal opaco, um plano de trabalho que comporta os elementos colocados sobre ele, e que está relacionado aos processos do fazer do artista. Ele identifica um momento de plenitude desta qualidade no trabalho de Robert Rauschenberg:

Eu ouvi Jasper Johns dizer de Rauschenberg que ele era o maior inovador deste século desde Picasso. O que ele inventou, acima de tudo, era uma espécie de superfície pictural que deixava o mundo invadi-la novamente (STEINBERG, 1991, p. 49).

Nas pinturas do tipo “plano de trabalho” de Rauschenberg, as *Combine Paintings*, a mescla de objetos cotidianos industrializados com materiais específicos da pintura remete aos limites entre a arte e a não-arte, conteúdo afirmado pelo próprio Rauschenberg:

“A pintura relaciona ambos arte e vida. Nenhum deles pode ser feito. (Eu tento agir naquela brecha entre os dois)” (RAUSCHENBERG, 1996, p. 321).

Diferenciando o grau e o tipo de interpenetração entre arte e não-arte, encontrado nos trabalhos de Rauschenberg, daquele encontrado nos *ready-mades* e nas colagens de seus predecessores, Edmond Couchot aponta a 'teoria da inclusão', de John Cage, como uma forte influência sobre a sua obra.⁷

"Ela influenciará mais tarde o pintor Robert Rauschenberg que a adaptará às artes plásticas com suas *combine paintings*, como ele as denominará, inclusões insólitas de objetos banais sobre fundos abstratos" (COUCHOT, 2003, p. 71).

Mas, levaria a inclusão da não-arte na arte à sua desdefinição? Acho que não. A desespecificidade técnica e material não leva necessariamente à desdefinição da arte simplesmente porque, dada a dupla natureza da obra de arte, não são apenas os aspectos materiais e técnicos que definem a arte. Quando Rauschenberg diz que qualquer material pode ser bom para a arte ele o faz com um olhar de quem faz arte, e está inscrevendo seus trabalhos definitivamente no campo da arte.

Esta discussão sobre a indefinição dos limites entre arte e não-arte ou as interpenetrações ou fusões do cotidiano com a arte, ou do industrializado com o manufaturado, ou da impessoalidade com a pessoalidade - questões igualmente presentes nas *combine paintings* - não me interessa como algum tipo de bandeira ideológica ou programática, mas somente na medida em que está presente no conjunto de significantes potenciais considerados por mim durante as opções de instauração do trabalho, a saber: a possibilidade de reconhecer, por parte do *usufruidor*, os objetos que apresento como objetos de arte. O que me interessa mais nas discussões colocadas sobre Rauschenberg é a característica da exposição processual presente na ideia de *Flatbed* e de

⁷Juntos, Cage, Rauschenberg e Merce Cunningham, realizaram diversos trabalhos de *performance*.

bricolagem, e o modo como as configurações materiais resultantes destes procedimentos expõem um processo que possibilita analogias com alguns dos processos presentes na arte, na sua instauração e na sua fruição. Interessa-me, evocando Tassinari, fazer ver o processo de imaginação das minhas obras, mesmo sabendo que isso não seja completamente possível, mesmo que o que se veja não seja a minha imaginação, mas a de quem vê, pois o que se vê não é minha imaginação em processo, mas o resultado disso. A intersubjetividade deste processo (entre a minha subjetividade e a do possível *usufruidor*), a partir da função de interface intersubjetiva que os aparelhos assumem, traz consigo um grau de indeterminação que é próprio da obra de arte. Como lembra Francastel ela é "uma espécie de sinal-mediador que não é nem o modelo, nem a imagem surgida no cérebro do artista, nem a imagem elaborada por ele no termo do seu trabalho, nem a imagem que apareceu – diferente – ao espírito do espectador" (FRANCASTEL, 2000, p. 215). Mas além de ser um 'sinal-mediador', é a obra materializada que permite, que dispara a intersecção destas imagens.

A proposição de dar visibilidade aos processos da arte, e a prática da hibridação de materiais de natureza distinta, apresentam similitudes com questões pertinentes e condizentes com a era digital em que vivemos. Edmond Couchot é um dos teóricos⁸ que busca dar conta da influência que os meios e recursos tecnológicos exercem sobre a arte e sobre os artistas. Sua abordagem coincide, em grande parte, com o ponto de vista de Pierre Francastel sobre as relações entre arte, técnica e sociedade, a partir do qual a arte reflete e antecipa uma fabricação de mundo, ao mesmo tempo em que é fabricada por ele, num dinâmico processo que envolve a materialidade e o imaginário, onde estes elementos estão entrelaçados no duplo caráter do objeto plástico.

⁸Ele também é artista e trabalha com tecnologia digital.

Estas tecno-influências e suas relações com aspectos da informatização contemporânea estão presentes em questões que considero importantes no meu trabalho, e serão debatidas no capítulo 4.

Mas antes de avançar sobre esta linha de raciocínio, cumpre discutir uma outra influência importante da arte moderna, relacionada ao emprego de materiais heteróclitos e do cotidiano na arte, que ainda não foi abordada aqui. Trata-se dos procedimentos de apropriação do real e de instauração de obras adotados na arte cinética.

CAPÍTULO 2 – MODO DE USAR

Neste capítulo serão abordados os modos como utilizo os materiais constitutivos das minhas obras, atendendo a critérios tanto práticos como estéticos, lançando um olhar sobre os modos de operar de artistas ligados à arte cinética, onde a relação entre mecanismo e efeito se faz sempre presente.

2.1 Arte cinética – quanto à utilização dos materiais

“Quanto ao cinético, eu acho que tudo o que se move é cinético (manivela, motores, vento, água etc.)” (LACAZ, 2005).

Além do fato de que Guto Lacaz não se sente inserido num movimento ou estilo que se pode chamar de arte cinética, parece-me que a aparente normalidade, ou até banalidade, da consideração dispensada pelo artista⁹ à expressão “arte cinética” deve-se ao fato de que a velocidade, o ritmo acelerado e o constante movimento das coisas apresentam-se como fatos consumados na contemporaneidade. Entretanto, à época do surgimento do conceito, ou mesmo da prática, do que se convencionou chamar de arte cinética, o elogio do racionalismo e da ciência, tendo o movimento e a máquina como sua expressão materializada e materializadora, eram valores máximos da vida moderna.

⁹A quem agradeço muito por gentilmente ter dispensado atenção às minhas indagações através de uma breve conversação que tive a oportunidade de manter com ele por e-mail. Aproveito para confirmar que sou devedor dos 10% que ele requisitou para que eu pudesse me apropriar das suas respostas.

Este elogio era considerado como pertinente a uma nova forma de ver o mundo, oposta aos valores estáticos¹⁰ presentes em toda a arte de origem clássica¹¹. Cyril Barret, identifica o germe da idéia cinética no futurismo. Ele aponta o elogio da velocidade e do movimento não só no conhecido *Manifesto Futurista* de 1909 como também no *Manifesto Realístico* publicado pelos artistas construtivistas Naum Gabo e Antoine Pevsner em 1920:

Renunciamos ao erro egípcio multimilenar em arte, que considerou os ritmos estáticos os únicos elementos da arte pictórica. Afirmamos um novo elemento na arte pictórica, os *ritmos cinéticos*, como as formas básicas do nosso sentimento de tempo real. (BARRET, 2000, p. 151).¹²

A partir de meados do século XIX, profundas transformações técnicas modificaram as relações entre os homens e entre o seu mundo natural e cultural. O surgimento da fotografia e as novas fontes de energia, como o vapor, o motor a combustão, a energia elétrica e, posteriormente, a energia nuclear, causaram um grande desenvolvimento em áreas como a dos transportes e das (tele)comunicações, alterando a noção de espaço e de tempo daqueles que usufruem e são afetados por estas inovações.

Assim, desde as vanguardas históricas, como o futurismo e o cubismo, diversos artistas buscam expressar o mundo pelo viés do desdobramento contínuo das coisas no espaço e no tempo, como oposição às representações do real calcadas num instantâneo estático,

¹⁰Em Caminhos da Escultura Moderna, Rosalind Krauss analisa estas oposições entre a demanda de uma perenidade, ligada à visão classicista e a requisição de um dinamismo e de uma relatividade presentes em movimentos artísticos das vanguardas modernistas. Esta discussão permeia os discursos de críticos e artistas dos anos cinquenta e sessenta, tendo Clement Greenberg e Michael Fried de um lado e Harold Rosenberg e Leo Steinberg do outro. No meio disto, estão a prática e o discurso de artistas ligados ao minimalismo, à arte cinética, a arte performática, a arte conceitual, a land art, a art povera, e a body art.

¹¹Para Ruskin, por exemplo, "a arte é, antes de tudo, comunhão íntima com a Natureza eterna, infinita, imutável e consoladora" (FRANCASTEL, 2000, p. 39), oposta aos valores incertos do presente.

¹²Citação do manifesto Realístico feita por Cyril Barret no livro "Conceitos da Arte Moderna" organizado por Nikos Stangos.

consideradas como superficiais na sua relação com as coisas representadas.

O surgimento da arte cinética e o seu elogio ao movimento se inscreve neste universo de cogitações.

Mesmo em artistas cronologicamente mais próximos de nós, como Jean Tinguely, uma espécie de apologia do movimento também se faz presente:

O movimento é estático! O movimento é estático porque ele é a única coisa imutável, a única certeza, a única coisa que é inalterável. [...].

A única certeza é que movimento, mudança e metamorfose existem. É por isso que o movimento é estático. [...].

Acredite em mudanças. Não se agarre a nada. Tudo sobre nós é movimento. Tudo em torno de nós muda (TINGUELY, 1996, p. 404).

Embora Tinguely faça um elogio ao movimento, suas máquinas, principalmente aquelas autodestrutivas, indicam uma relação de inconformidade e de crítica à mecanização tecnicista do mundo. No plano do imaginário, Tinguely, a partir de uma herança dadaísta, parece estar voltado para a concepção desumanizadora e catastrófica da máquina e dos seus efeitos sobre o mundo¹³. Conforme vimos, o século XX costuma apresentar duas concepções básicas da posição da máquina no imaginário ocidental: a anti-racionalista, mencionada acima, e aquela outra, racionalista, ligada a uma visão idealista e otimista.

A partir de meados da segunda metade do século XX destaca-se uma terceira posição em relação à máquina e ao progresso técnico e científico que mantém aspectos anti-racionalistas embora apresente uma outra posição em relação ao mundo tecnológico, nem pessimista nem otimista.

¹³TINGUELY, 1996.

Para Teixeira Coelho esta abordagem está ligada à caracterização da pós-modernidade, e a sua origem é identificável em Kant:

São estas duas formas que recobrem um mesmo e único conteúdo. Otimismo e pessimismo são as duas faces de uma mesma moeda, a do "niilismo passivo". Seu contrário é o niilismo reativo. [...]. Recusando o otimismo e o pessimismo – formas diversas de uma mesma imobilidade que produz uma falsa sensação de liberdade, o homem trágico procura sua harmonia possível dentro da multiplicidade inevitável (COELHO, 1986, p. 122-123).

Essa maneira de agir ou de mover-se sem entrar em conflito com a inevitabilidade da presença da tecnologia no mundo - maneira esta que talvez não seja trágica, mas, ao que parece, não descamba nem para um pessimismo nem para um otimismo - é o que vejo no trabalho e na postura de Guto Lacaz. A relação com a ciência, na sua obra, é ao mesmo tempo muito absurda e muito natural. A tecnologia é apresentada ali como uma coisa comum, banal, óbvia e, ao mesmo tempo, extraordinária e fantástica.

Dentre os conceitos e procedimentos construtivos artísticos contemporâneos voltados para a confecção de aparelhos ou dispositivos próximos de uma idéia, ou melhor, de uma prática voltada para o que se pode chamar de arte cinética (devido à sua condição de 'artensílio') e que se apropriam de materiais pré-configurados, destaco a noção de "coincidência industrial", empregada por Guto Lacaz. A desfuncionalização e a refuncionalização de objetos são chaves importantes para diversos trabalhos dele como, na instalação "Eletro Esfero Espaço", feita com uma série de aspiradores de pó alinhados em fila que, com o sentido do seu sopro invertido, sustentam no ar, literalmente, bolas de pingue-pongue, ou como ocorre na obra "Tijolo Prático" (Figura 12), um tijolo "portátil" dotado de rodas e alça para facilitar o seu transporte.



Figura 12. Guto Lacaz. *Tijolo Prático*, 1979.

A definição do conceito de *coincidência industrial* foi assim definida por Guto em uma breve entrevista que realizei com ele por e-mail:

Bom, 'Coincidências Industriais' foi como batizei uma conjunto de objetos (que cresce com a produção industrial) que dois a dois possuem uma medida em comum.

O primeiro caso que me chamou a atenção foi que o carretel de filme super 8 com caixa da Kodak que cabe exato no interior do rolo de fita crepe (1974). Dai em diante comecei a ver o que mais se encaixava com precisão ABSURDA.

"Em 1982 expus 4 casos e batizei a série" (LACAZ, 2005).

Foi no final dos anos oitenta, durante os primeiros anos do meu curso de graduação, que conheci os trabalhos e algumas idéias de Guto Lacaz. Naquele momento ele encarnava para mim uma possibilidade de abordar a arte pelo viés de um humor crítico, exercitando um intrigante imaginário voltado para uma pseudociência típica de almanaques populares, como visto nas histórias em quadrinhos e nos desenhos animados da TV que rechearam a infância da minha geração (e que continuam recheando o imaginário das novas gerações): as armadilhas mirabolantes de *Tom e Jerry*, do *Coioote do Papa-léguas*, e uma lista gigantesca de referências da cultura de massa que ocupariam muito espaço aqui.

O principal comportamento que a expressão 'coincidência industrial' suscitou no meu modo de instaurar o trabalho foi um olhar de busca por possibilidades operativas geradas através da confrontação de diversos materiais e componentes mecânicos de natureza diversa, e a decorrente desfuncionalização do uso prático destes elementos e da atribuição de um uso estético. Um certo destemor em relação ao que poderia ser considerado como ridículo, e portanto pouco sério, para a concepção que muitos tem da 'Arte', também é um componente presente no meu

trabalho e que gosto de creditar a trabalhos como os de Guto Lacaz¹⁴. Mais do que uma operação concreta, conforme descrita acima pelo artista - e até porque naquela época eu desconhecia o que o conceito significava exatamente para ele -, o conceito de coincidência industrial passou a estar presente no meu fazer pelo imaginário que ele suscitou em mim.

Partindo do ponto de vista da definição que ele me ofereceu na nossa brevíssima troca de informações via e-mail, acho que se eu pratico uma coincidência industrial ela é mais frouxa, dando-se mais por necessidade prática do que por um conceito apriorístico. Quando preciso encaixar uma roldana ou uma polia num prego que servirá de eixo posso escolher a bitola mais adequada (o tamanho e o diâmetro) entre as diversas disponíveis no mercado, o que descaracteriza a idéia de coincidência. E se não encontro uma bitola perfeita, faço uma peça caber na outra através de ajustes, engrossando o eixo ou aumentando o diâmetro do furo central da polia, por exemplo. Mas, de qualquer forma, um olhar de busca guiado pela busca de coincidências, ou de proximidades industriais está sempre presente na minha coleta de componentes, nas visitas às lojas de ferragens, ou de componentes elétricos.

Voltando à arte cinética, geralmente, os historiadores e teóricos identificam e classificam os trabalhos assim nomeados em relação ao modo como expressam o movimento. Alguns trabalhos caracterizam-se por representar o movimento, deixando-o latente, virtual, disponível para que surja no ato da percepção ou do deslocamento de um observador, como na *Op Art* e nos trabalhos de Jesus Raphael Soto, por exemplo. Outros trabalhos caracterizam-se por apresentar um movimento próprio,

¹⁴Couchot considera que a "seriedade" da arte moderna tem raiz na feiúra do cotidiano bombardeado de estímulos sensoriais e também na indiferença anestésica apregoada por Duchamp, sendo que muitos artistas confundiram profundidade com aborrecimento. "Num mundo entregue a todos os excessos e a todos os desregramentos, num mundo submetido a uma superexcitação sensorial permanente, a arte se sente também culpada por dar prazer" (2003, p. 150).

presente de fato na obra, como em Alexander Calder, Julio Le Parc, Abraham Palatnik e Jean Tinguely. Há ainda diferenciações a partir do tipo de envolvimento do observador com a obra e com o movimento, como entre os trabalhos que apresentam ou não um grau de interatividade entre a obra e o observador, ou mesmo diferenciando-as a partir das qualidades específicas de sua interação, assuntos que serão abordados no próximo capítulo desta dissertação.

Independentemente das classificações possíveis dentro do cinetismo, o meu interesse maior ao analisar diversas das suas manifestações é o de observar as relações que as suas tendências estabelecem com a maneira de utilizar os materiais empregados na sua constituição. Por ser um mecanismo gerador de movimento e ao mesmo tempo uma obra plástica, o objeto artístico cinético apresenta uma relação necessária entre a solução estética (resultado visual) e a solução técnica (funcionamento mecânico), relação essa que certamente está presente, num processo dialógico, nos meus trabalhos e nas minhas considerações e escolhas feitas durante a sua instauração.

A arte cinética, por seu caráter funcional específico, está ligada à produção de objetos de arte que são máquinas, aparelhos ou dispositivos necessários para a obtenção de movimento ou de determinados efeitos sensorialmente perceptíveis. Embora os limites às vezes não sejam muito precisos, uma máquina de arte não é o mesmo que uma máquina de não-arte. Elas têm diferentes razões de ser. Citando novamente Francastel, "o que separa o artista do técnico não é a técnica, é a finalidade. O artista e o engenheiro escolhem, mas escolhem de maneiras diferentes" (FRANCASTEL, 2000, p. 325). Sejam quais forem as suas razões e as suas finalidades, os objetos mecânicos de arte precisam de soluções técnicas que os façam funcionar. Mas dada a dupla natureza da arte, ao selecionar e manipular os materiais empregados na construção de seu aparelho, o artista tem que continuamente tomar decisões que oscilam entre *necessidades práticas*, técnicas, e *necessidades estéticas*, expressivas. O

que diferencia o âmbito da escolha entre as funções práticas e as funções estéticas do âmbito da escolha entre materiais pré-constituídos e materiais brutos é o fato de que qualquer um destes materiais pode exercer qualquer uma daquelas funções.

Assim, os diversos materiais que utilizo podem cumprir tanto funções práticas (tracionar, distribuir o movimento, gerar sonoridades) como funções estéticas (referentes à aparência final do aparelho, sua visualidade, sua sonoridade e o ritmo dos elementos quando posto em funcionamento). Na obra *Indicadores*, por exemplo, necessitei de um distribuidor de tração (Figura 13) . A sua função prática estava então pré-definida. Mas, no momento de manufacturá-lo, tive que tomar uma decisão em relação à sua forma. Porque retangular? Porque não oval, triangular ou não-geométrico?

Como ele foi o primeiro componente da obra a ser construído, não existiam ainda outras formas (outros componentes) para que determinadas inter-relações pudessem operar e determinar a sua aparência final. A única referência de formato que permeava a instauração deste componente era uma idéia presente na minha cabeça, um pré-trajeto, uma pré-função para qual a forma material não era exata. Aí, então, está o momento em que se oportuniza a intervenção e a ação da lógica dos materiais e das funções mecânicas no fazer constitutivo, determinando as formas da obra a partir dos materiais que se tem à mão e das suas características específicas.

Historicamente falando, existem teorias importantes que permearam as relações entre forma e função, ligadas à arquitetura e ao design industrial. Francastel aponta a formulação da tese do funcionalismo industrial no pensamento de William Morris e de Paul Souriau, para quem "qualquer coisa pode considerar-se perfeita no seu gênero quando está conforme à sua finalidade" (FRANCASTEL, 2000, p. 44). Para Souriau não



Figura 13a. Mecanismo de distribuição de tração da obra *Indicadores*.



Figura 13b. Detalhe de mecanismo de distribuição de tração.



Figura 14. Abraham Palatnik. Mecanismos de um objeto cinético.



Figura 15. Alexander Calder. *Móbile suspenso*, 1936.

pode haver conflito entre o belo e o útil, e "o objecto adquire a sua beleza no momento em que a sua forma é a expressão manifesta da sua função". (Ibidem, p. 45). Dentro desta ótica, encontram-se ainda as posições teóricas funcionalistas de Le Corbusier e da Bauhaus de Walter Gropius. Também Moholy-Nagy, a partir do construtivismo de Naum Gabo e Anton Pevsner, propõe uma dinâmica construtiva dos materiais, baseada nas relações entre a forma e o material (PERISSINOTO, 2004).

Como uma vertente oposta ao funcionalismo, temos "a atitude anti-racionalista, mística, expressionista" (FRANCASTEL, 2000, p. 77) de Frank Loyd Wright, que buscava uma organicidade e uma sinceridade dos materiais. Antes dele, e com uma relação mais próxima das opções do artista na arte cinética, temos nas manifestações da Art Nouveau a supremacia do efeito e do ornamento sobre a estrutura interna do objeto, como lembra Rosalind Krauss, onde se "apresenta o volume como um sentimento indiferenciado do interior, concentrando-se, em lugar disso, na superfície" (KRAUSS, 1998, p. 42). A busca do efeito plástico na Art Nouveau está ligada às concepções decorativas, procurando "sobrepôr a mecanismos ocultos formas padrão fixadas por um ideal de belo tirado da natureza" (FRANCASTEL, 2000, p. 293).

Também na arte cinética podemos apontar duas possibilidades opostas no que diz respeito às relações entre efeito e estrutura. Artistas como Abraham Palatnik e Júlio Le Parc tendem¹⁵ a valorizar o efeito visual cinético em detrimento do mecanismo que gera este efeito, enquanto que artistas como Jean Tinguely investem justamente na visibilidade deste mecanismo. Conforme observado pelo crítico Orlando Margarido, "até 1964, os *cinecromáticos* permaneceram uma incógnita aos olhos do público. Naquele ano, Palatnik, movido por uma nova coceira de reinvenção, decidiu 'abrir a caixa' – expôs o sistema de funcionamento

¹⁵Ainda que nem todas as obras destes artistas coloquem o efeito acima do mecanismo.

dos aparelhos (Figura 14) e criou assim o Objeto Cinético, igualmente baseado no movimento de motores, mas sem a presença da luz” (MARGARIDO, 2005, p. 23). Segundo Paula Perissinoto, Palatnik considera que “[...] no universo, as informações estão geralmente ocultas, disfarçadas em meio à desordem, sendo necessário o mecanismo da percepção e da intuição para que elas se manifestem ‘de repente’. É por esta ‘surpresa’ que ele tem o maior interesse e fascínio” (PERISSINOTO, 2000). É também este tipo de depoimento que permite posicionar Palatnik entre os artistas que praticam uma arte cinética com a premência do efeito sobre o mecanismo que o produz.

Na trajetória da arte cinética, a partir do foco nos efeitos cinéticos e na construção de uma articulação rítmica do movimento, como no *Balé Mecânico* de Fernand Léger (onde, tratando-se de cinema, temos uma ilusão de movimento), até chegar nos mecanismos evidentes de Tinguely, houve um deslocamento do interesse sobre o efeito do movimento para um interesse no movimento em si e no mecanismo gerador deste movimento. Segundo Perissinoto, a busca de Tinguely era explorar uma potencialização dinâmica “através da interação maquinaal que ocorria entre as partes da própria obra” (Ibidem). Ainda segundo esta autora, a obra de Tinguely explora o significado da máquina “buscando a essência da máquina sem utilidade”.

Para Cyril Barret, entre os artistas que, por exemplo, usam motores elétricos há tanto aqueles que escondem a fonte energética, como Pol Bury, quanto àqueles que integram-na como parte da obra, como Schöfer, Krämer e Tinguely, o que seria uma solução mais satisfatória. Entretanto para ele, “até agora essas ‘máquinas’ não tem sido totalmente satisfatórias como obra de arte cinética, isto é, o movimento é feito para servir a algum propósito e não se apresenta como algo de interesse intrínseco ou como um ‘elemento estrutural’ no sentido acima explicado” (BARRET, 2000, p. 154). Esta insatisfação refere-se a uma noção inaugural

e ideal do cineticismo, lançada pelos construtivistas e consagrada por Alexander Calder, onde se deseja um equilíbrio perfeito entre efeito e mecanismo e que um objeto em movimento “delimite e defina uma certa área de espaço e que alguma forma ou imagem surja como *resultado do movimento*” (Ibidem, p. 152). Em Calder, um sentido de volume virtual (KRAUSS, 1998, p. 260) é provocado no observador a partir do deslocamento no espaço das partes componente dos seus móveis (Figura 15). O seu trabalho apresenta uma relação íntima e simplificada entre o efeito causado e o mecanismo articulador do efeito. A sua estrutura e o seu funcionamento estão tão à vista quanto os efeitos causados por eles.

Como lembra Krauss, pela necessidade de calcular o equilíbrio entre dois pontos de uma obra, “Calder leva em consideração o peso de cada elemento dado – determinado quer por seu comprimento real, quer pela força mecânica adicional resultante de um disco metálico afixado à sua extremidade livre – a fim de obter o conjunto de contrapesos necessário para realizar a construção em toda a sua extensão” (Ibidem, p. 258), para oferecer ao observador uma “amplitude visivelmente resultante de sua estrutura lógica interna”, numa amarração direta entre forma estrutural e resultado estético.

Nos trabalhos de Calder a estrutura coincide com o mecanismo. É um pouco difícil ou arbitrário definir a diferença entre estrutura¹⁶ e mecanismo numa obra cinética, mas eu diria que os mecanismos presentes no meu trabalho geralmente não correspondem à sua estrutura. São componentes afixados nela. Retornando ao exemplo da caixa de distribuição de tração da obra “Indicadores”: é uma caixa de madeira que contém um mecanismo giratório. Partindo de uma estrutura confeccionada

¹⁶A noção de estrutura utilizada aqui refere-se ao esqueleto material e à arquitetura do objeto com seus apoios e sua sustentação física. É neste sentido que nem todos os elementos presentes em uma obra correspondem à sua estrutura.

com arestas feitas com sarrafos de madeira, ela é construída com algumas faces fechadas e com algumas faces abertas, para que se possa ver o mecanismo colocado no interior da caixa. As faces fechadas e as arestas constituem a estrutura da caixa.

Nos meus aparelhos não há uma subordinação entre efeito e estrutura. Seja como for, eu prefiro expor os mecanismos, na medida do tecnicamente possível, pois para mim os funcionamentos deles são tão importantes quanto os efeitos que eles podem causar.

Mas, independentemente da opção que o artista criador de aparelhos adote, ele sempre está envolto na oposição ou no diálogo que surge entre as funções práticas e as funções estéticas.

Os aparelhos cinéticos são máquinas utilizáveis e, por isto, estão sujeitos a desgastes, fadigas e marcas devido ao seu uso, pela manipulação de um observador, e à ação do tempo, fatores que também devem ser considerados pelo artista que os pratica. Na condição de obra híbrida, tanto no plano material como no plano do imaginário, e sendo um utensílio mecânico e ao mesmo tempo um objeto de arte, um "artensílio", a sua utilização pode ser associada ao tipo de uso que se faz de utensílios e ferramentas do cotidiano, o que reforça a visibilidade de sua dupla natureza, no plano do material e no plano do imaginário.

As opções de instauração da obra que unificam as funções estéticas e as funções técnicas, deixando expostas as tramas e os dispositivos mecânicos, operam juntamente com a hibridação de materiais, reforçando a idéia da obra como um campo de operações onde a arte acontece, onde a imaginação da obra se deixa ver. A opção por mostrar ou não a parte mecânica da obra também se relaciona à opção de revelar ou ocultar os processos que fazem parte da arte. Mas quais os processos envolvidos na arte que interessam aqui? O processo de feitura ou o processo de fruição da obra? Isto será visto a seguir.

PARTE II – USO, FRUIÇÃO E IMAGINÁRIO

Aspectos referentes ao imaginário.

A obra de arte é assim, verdadeiramente, um objecto de natureza especial, um objeto figurativo, ou seja: uma espécie de sinal-mediador que não é nem o modelo, nem a imagem surgida no cérebro do artista, nem a imagem elaborada por ele no término do seu trabalho, nem a imagem que apareceu – diferente – ao espírito de cada observador (FRANCASTEL, 2000, p. 215).

CAPÍTULO 3 – PROCESSOS VISÍVEIS E OPERAÇÕES DINÂMICAS

Serão abordadas neste capítulo questões referentes aos processos envolvidos na execução da arte ou, mais precisamente, na execução dos meus trabalhos. Além dos processos já citados, referentes à criação da obra, dissertarei sobre processos que as obras de arte tornam disponíveis, envolvendo a fruição e a utilização dos *aparelhos* propriamente ditos e algumas das operações que ligam o *usufruidor* à obra. Até que ponto pode-se tornar visíveis os processos envolvidos na arte? Quais processos interessam aqui?

A despeito da ênfase dada à realidade dos materiais usados, o princípio comum a todas as espécies de arte desestetizada é que o produto obtido, se é que há algum, é de menor importância do que os processos que o realizaram e dos quais ele é sinal (ROSENBERG, 1986, p. 218).

Em 1963, quando Harold Rosenberg escreveu este artigo chamado "Desestetização", diversas vertentes das artes visuais estavam mantendo uma relação conflituosa com o mercado de arte e, por tabela, com o objeto de arte em si. Tal objeto era repudiado, naquele momento, por ser visto como um produto de mercado, uma mercadoria de consumo. Segundo este autor, no minimalismo, na arte conceitual e na *art povera*, "a idéia ou o processo do artista é mais do que o produto terminado", sendo esta postura uma herança do surrealismo.

Sem esquecer da herança de Duchamp e de John Cage, a prevalência do processo sobre o produto costuma ser atribuída a uma determinada

interpretação das teorias de Antonin Artaud que, além de ser um pensador influente no teatro e na arte moderna ocidental em geral, também era ator e diretor. Artaud era muito próximo ao grupo de surrealistas de Breton e Marx Ernst, e chegou a dirigir o Centro de Pesquisas Surrealistas.

É através de uma abordagem mítica, e até mesmo mística, tendendo para o plano do sagrado e do ritual que Artaud estabelece, em seus escritos, uma relação estreita com a idéia de arte como processo. É muito atribuída a ele a idéia de que *a arte não é produto, é processo*. Além da sua afinidade e da sua colaboração direta com os artistas surrealistas, dadas pela busca de princípios anti-racionalistas aplicáveis à criação artística, a influência de Artaud nas artes visuais se faz presente entre os minimalistas e os artistas praticantes dos *happenings* e das *performances* nos anos 60 e 70, como Rauschenberg, Claes Oldenburg e Robert Morris, principalmente através do relacionamento deles com grupos de teatro e dança como o *Living Theatre* e o *Judson Church*.

Entretanto, segundo Christopher Innes, grupos como o *Living Theatre* são exemplos de uma "má interpretação" de Artaud, ao ver "uma representação teatral como um processo vivo e refutar a idéia de que deve ser um produto polido ou definitivo" (INNES, 1993, p. 76). Numa análise mais atenta das práticas teatrais artaudianas, a partir de depoimentos de atores que trabalharam com ele e de suas próprias anotações de ensaio, Innes aponta uma outra abordagem da relação entre arte e processo em Artaud. Ao invés de valorizar o processo, em detrimento do produto (do objeto artístico, do evento espetacular propriamente dito), o objeto é valorizado como sendo o *possibilitador* do processo de percepção. E, ao invés de valorizar o processo de instauração ou de criação da obra, que é anterior ao momento de fruição da obra, o que se valoriza é o *processo de percepção* provocado pela obra no momento de sua fruição. Ainda segundo Innes, para Artaud o teatro era um meio, e não um fim. Ele não privilegiava a obra, mas o seu efeito

sobre o público. Mas, para que isso ocorra, a obra teatral em si - o evento cênico materializado através de seus elementos constituintes - se faz necessária:

"Uma representação continua tendo que ser um produto terminado; o 'processo' ocorre na percepção do espectador" (INNES, 1993, p. 76).

Mas, será que este processo de percepção, este efeito sobre o público que ocorre na execução da obra não é exatamente o que ela é? Com certeza os processos presentes na execução de uma obra são pelo menos uma parte importante do que a obra é. Para Luigi Pareyson, a execução é a realização material da obra, feita no nascimento da obra – na sua instauração – e refeita pelo leitor/intérprete/observador – na sua fruição.

Em todo o caso, quer se trate de decifrar ou só de olhar, quer a execução esteja dividida entre mediador e espectador, ou reunida só no leitor, fica assente que a execução – entendida como 'realização' que faz com que a obra viva de sua própria vida e a faz ser na sua mesma realidade artística – diz respeito a todas as artes, e não se tem acesso à obra a não ser executando-a (PAREYSON, 2001, p. 215).

Embora a obra não se reduza à sua execução, esta é o único modo de viver dela, e, segundo Pareyson, ela se rende a uma execução que sabe dá-la como ela mesmo quer ser. E o que ela quer ser está mais ligado à obra enquanto *formante* do que enquanto *formada*. E a condição da obra enquanto formante é uma condição de processo dinâmico entre o que a obra quer ser e o que ela é de fato. Para um intérprete, ou para um *usufruidor*, a interpretação realizada por ele é a própria obra, uma vez que ele "não pode ver a obra fora da execução que ele lhe dá" (Ibidem, p. 230). E ele interpreta a obra num processo que envolve seus sentidos, seu corpo, seu pensamento, seu gosto e o seu modo de ser, obtidos congenitamente como ao longo de sua experiência de vida. Ainda segundo Pareyson, a personalidade do intérprete é que é a via de acesso à obra, é o órgão que ele dispõe para penetrar na obra.

Preocupo-me, então, com as condições em que se dá o processo que ocorre durante a execução que o *usufruidor* faz da obra, que se dá entre ela e a percepção deste observador/usufruidor. Apesar da interpretação que ele faz da obra ser algo que está fora do meu alcance, algumas informações provenientes de determinados aspectos da obra me parecem ser suficientemente reconhecíveis para propor alguns relacionamentos entre o objeto e o sujeito, e a percepção que consigo ter do desenrolar destes relacionamentos influi nas opções que faço durante a instauração das obras. Ao determinar as dimensões físicas de um trabalho, e o lugar ideal que o *usufruidor* ocupará ante a ela, procuro levar em conta, por exemplo, uma escala de tamanho proporcional ao corpo humano. Meu maior referencial é o tamanho do meu próprio corpo (neste momento: 1,83 m e 108 kg). Obviamente nem todos possuem as mesmas dimensões corporais que as minhas, até porque sou "um pouco grande para a média", mas observo, nas exposições públicas dos meus trabalhos, que a referência é suficiente. Aliás, a observação *in loco* das relações que meus trabalhos geram com o público, em geral, (mesmo que obtida de maneira limitada, quando tenho a oportunidade de presenciar isto) é uma das fontes de alimentação do meu trabalho. É a partir desta retroalimentação que me sinto autorizado a abordar questões referentes ao processo de percepção de um *usufruidor*, pois, mesmo não sendo um lugar que possa ser ocupado por mim (uma vez que ele é outro que não eu), a minha interpretação deste lugar se faz presente nas minhas operações de instauração. Para ilustrar como esta retroalimentação se dá citarei uma ocorrência ligada a algumas séries de trabalho mais antigas, realizadas entre 1998 e 2001.

Na instalação "Inteirativa" (Figura 16), colocada em local com iluminação preparada, a sombra do visitante fazia disparar os componentes do quadro. Por um processo de transcodificação, os movimentos e gestos feitos pelo corpo do *usufruidor* eram transformados em sons (campainhas) e luzes. A disposição espacial dos diversos componentes dessa instalação, e o envolvimento corporal que propiciava, permitia que o *usufruidor* se colocasse dentro da obra.



Fotos: Elaine Tedesco

Figura 16. Chico Machado. *Inteirativa*, 1998. Instalação com componentes elétricos. Os fotossensores podem ser acionados um a um através do posicionamento da sombra do usufruidor.



Figura 17. Chico Machado. *Inteirativa*. Ao desligar a luz principal através de um botão interruptor ativa-se, de forma simultânea, todos os componentes da obra.

Essa forma de acionar não era informada previamente ao público que, até descobrir seu funcionamento, levava grandes sustos pela manifestação aparentemente espontânea dos mecanismos. O acionamento dos aparelhos pelo *usufruidor* dava-se, então, de forma involuntária. O barulho do alto volume provocado pelas campainhas modificadas usadas no aparelho era um pouco agressivo, embora uma pitada de bom-humor o acompanhasse. A descoberta do modo de funcionamento do acionador fotossensível por parte do *usufruidor* era um componente importante na construção do potencial de significado gerado pela obra. O domínio do recurso de acionamento, por parte dele, levava-o a um tipo de relação onde a própria utilização do aparelho era considerada importante. O *usufruidor* tinha a chance de fazer funcionar partes isoladas do aparelho, criando combinações a partir da sua ação sobre estas partes, conforme a sua vontade. Essas características aproximavam os objetos da condição de instrumentos para um uso estético. Também era possível, por intermédio de um botão interruptor colocado num comando central, apagar completamente a luz do ambiente, fazendo com que todas as partes da instalação entrassem em funcionamento simultâneo (Figura 17), o que aumentava e diversificava as possibilidades de uso e de *navegação* dos aparelhos da instalação.

Essa era uma ação voluntária, onde o *usufruidor* reconhecia a convenção do mecanismo de acionamento, que era um botão interruptor convencional colocado em local de destaque.

Ao observar o susto e a agressividade sonora que estavam presentes nas soluções das séries "Inteirativa" e "Hipnoise" resolvi substituí-las por soluções mais convidativas, mais atraentes para o *usufruidor* desavisado. Da mesma forma, resolvi buscar uma solução de acionamento que fosse efetivamente voluntária e reconhecível por parte do *usufruidor*.

Utilizei novamente botões interruptores de eletricidade, modificando-os de maneira que ficavam ligados somente com uma pressão constante (com a ação do dedo, por exemplo). Se ninguém apertasse o botão, os aparelhos não seriam acionados. Esses botões são também uma forma de convenção ou de recurso reconhecível do cotidiano indicativo do seu uso (do interruptor e dos aparelhos).

Além desse modo de acionamento passível de ser reconhecido, optei por realizar aparelhos que também fossem mais reconhecíveis enquanto objetos artísticos, algo mais próximo de uma pintura ou de uma escultura, que tivessem uma forma bem delimitada, definindo os seus limites de separação em relação ao mundo comum, cotidiano, tendo os botões de acionamento como interface entre estes mundos.

Foi a partir destas determinações que realizei a série de trabalhos denominada "Circositos" (Figura 18), entre 1999 e 2000, que foi também, para mim, uma espécie de retorno à visualidade e ao jogo de relações internas de cada aparelho/obra, que se apresentavam como objetos/pinturas cinéticos.

As minhas observações das qualidades das experiências promovidas pelos meus aparelhos em relação aos seus *usufruidores* sempre permeiam o meu universo de cogitações ao realizar o trabalho. A respeito da minha idéia de *usufruidor* me vem à mente Leo Steinberg, que se pergunta "se as obras de arte ou os ciclos estilísticos não se definem pela idéia prévia que seu autor faz do espectador" (STEINBERG, 1991, p. 45). Um observador ideal, para mim, é um *executor* que aceite o papel de *usufruidor*, para fazer a obra ser o que ela é ou quer ser, para "dar a obra como ela mesma é", como diz Pareyson.

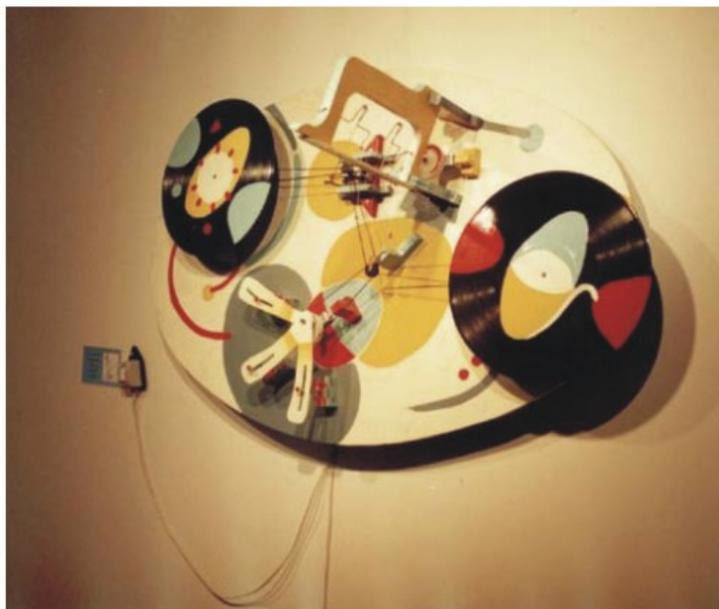


Figura 18a.
Chico Machado.
Série *Circohitos*,
2000.



Figura 18b.
Chico Machado.
Série *Circohitos*.

O processo de feitura, de instauração da obra, me interessa na medida em que se deixa ser percebido pelo observador, incorporando-se ao imaginário provocado pela obra. Para isto, este processo de instauração tem que estar, de algum modo, perceptivelmente disponível no objeto. Dum ponto de vista semiótico, é necessário que se estabeleça uma relação de indicialidade, no sentido Peirceano¹⁷, para que o processo de feitura irrompa no processo de percepção, para que a obra seja 'um sinal dos processos que a realizaram', conforme disse Rosenberg.

Para citar alguns exemplos de uma possível relação indicial que meus trabalhos podem estabelecer com seus *usufruidores*, além da mistura de materiais heteróclitos, que tem o potencial de indicar este ato de hibridação, cito também as manivelas de acionamento que, além de serem mecanismos acionadores em si, atuam como indicadores do seu próprio uso. E assim também, muitas outras operações - como pinceladas visíveis, que podem atuar como indicadores do ato de pincelar; e, a permanência das marcas referenciais feitas para o corte, bem como as marcas do próprio corte, que podem atuar como indicador desta ação de cortar – produzem sinais que estão presentes no objeto e, desta forma, colocados à disposição de qualquer um que estiver apto ou instrumentalizado para vê-lo.

O imaginário de um artista só pode se realizar e atingir a percepção de alguém outro, através de uma concretização material. Os atos encarnados na matéria, na execução inaugural da obra, são índices da ação de quem os executou. É por esta relação indicial que se pode perceber o objeto de arte como um campo de operações artísticas, um

¹⁷Para a semiótica de Charles Sanders Peirce os signos apresentam-se, em relação ao objeto e de acordo com o instrumental de leitura de cada sujeito que o interpreta, em três tipos de situações: ícone - como primeiridade, sendo uma apresentação direta, de uma qualidade que identifica algo; índice - como secundidade, que indica uma relação factual, residual, com algo; e símbolo - como terceiridade, por lei convenção ou pacto coletivo de significação.

plano de trabalho, um *Flatbed*, onde as obras podem ser indicadoras destas operações. Existem formas artísticas que procuram disfarçar a maneira como suas obras foram realizadas, como na pintura realista, onde há um esforço para que não se perceba a pincelada. Neste estilo de pintura é desejável que nada roube o foco de atenção dispensada à figura representada, sendo que o uso de figuras reconhecíveis "distrai" a atenção que seria dispensada sobre a maneira como esta representação se dá. De forma inversa, o que percebo no minimalismo é justamente a tentativa de minimizar as informações visuais para revelar os processos que engendram e movimentam a arte, pois para eles "o gozo visual distrai e incomoda o acesso a esses mecanismos abstratos", como diz Couchot (2003, p. 151). Mas estes mecanismos não são assim tão abstratos, pois eles também estão encarnados nas manifestações verbais que acompanham o trabalho destes artistas (em forma de textos teóricos e entrevistas, por exemplo, ou mesmo como parte do objeto colocado em exposição, como na arte conceitual). Rosalind Krauss, cita uma anotação de trabalho de Richard Serra onde aparecem escritos diversos verbos transitivos indicadores de ações como *rolar, vincar, dobrar, armazenar, rasgar, cortar*, entre outros, criando uma "imagem de atividade e efeito". Ela diz:

Em lugar de um inventário de formas, Serra registra uma relação de atitudes comportamentais. Percebemos, contudo, que esses verbos são, eles próprios, os geradores de formas artísticas: são como máquinas que, postas em funcionamento, têm a capacidade de construir um trabalho (KRAUSS, 1998, p. 331).

Apesar de minha prática e dos meus trabalhos distarem bastante daqueles do minimalismo, acredito ter em comum com eles a consideração de que é uma função importante das obras de arte tentar dar a ver estes 'mecanismos abstratos' aos quais se referiu Couchot.

As formas propostas pelos trabalhos de Robert Morris, Donald Judd, Frank Stella e Carl Andre são limpas e econômicas. Embora este aspecto seja oposto à profusão de formas presentes nos meus trabalhos, além das

tentativas de dar a ver os mecanismos, as suas indagações acerca dos modos como se informa uma obra me interessam bastante. A proposta de anular os aspectos sensoriais da obra para ressaltar os seus mecanismos de significação apresenta uma lógica coerente, embora a maneira como isto é feito nas obras destes artistas não seja atraente para mim. Nos meus trabalhos, em geral, a quantidade de motivações sensoriais é bastante generosa, e às vezes até excessiva. Esta grande quantidade de estímulos, e as relações internas que se estabelecem entre eles, divergem, então, de alguns dos preceitos dos minimalistas, que apregoavam a construção de objetos específicos, não-relacionais (*nonrelational*)¹⁸, numa oposição ao que Frank Stella chama de uma 'tradição europeia' de pintura geométrica relacional.

Além de buscar a anulação das relações internas como princípio gerador e significador dos objetos produzidos, não apenas por Stella e Judd, mas também por artistas como Andre e Morris, os objetos *não-relacionais* eram, de acordo com a análise de Didi-Huberman, volumes que decididamente "não indicavam outra coisa senão eles mesmos" (DIDI-HUBERMAN, 1998, p. 50). Seriam, por isso, objetos tautológicos.

Entretanto, é o próprio Didi-huberman que observa a presença de um tipo de propósito relacional nestes objetos "específicos em sua própria presença". Há, no minimalismo, um deslocamento da atenção antes depositada nas relações internas do objeto de arte para a atenção depositada nas relações externas que os objetos estabelecem com os aspectos que lhe são exteriores, sua relação com o espaço em que são colocados e com a experiência que o observador passa a ter dele a partir destas determinadas circunstâncias de apresentação.

¹⁸Na entrevista intitulada "Questions for Stella and Judd", realizada por Bruce Glaser, Frank Stella aponta o procedimento "não-relacional" de Ken Noland como uma alternativa aos procedimentos relacionais europeus.

Ainda segundo Didi-Huberman, diferentemente de Judd, que defendia a idéia do objeto não-relacional, Morris preferia a idéia de forma unitária, sem excluir completamente uma abordagem relacional. Segundo ele “as formas unitárias não reduzem as relações, elas as ordenam” (DIDI-HUBERMAN, 1998, p. 63).

Ao tentar anular as relações internas das obras, os minimalistas acabaram por ressaltar as relações dadas pelo confronto, num espaço determinado, entre o objeto como um todo, o corpo e o ser do sujeito observador, sendo este mais um aspecto cogitado pelo minimalismo que é relevante para as cogitações do meu fazer artístico.

Frente à proposição de limpeza formal dos minimalistas pode parecer que a tentativa de ressaltar os mecanismos de significação e os processos de feitura da obra em meio a uma multiplicidade de sons e movimentos sucessivos, como aquela propiciada pelos meus trabalhos, seja equivocada. Mas acredito que estas não são posições excludentes, pois esta hiperestimulação sensorial assume também uma função de mecanismo colocado a favor da visualização dos processos: um mecanismo sensorial, onde a sua qualidade rítmica e a sua profusão acarretam um movimento dinâmico que propõe formas em um processo de formação.

O que tento, então, é conciliar as significações dadas pelas operações de instauração (pintar, anexar materiais, martelar, aparafusar etc.), com os efeitos sensoriais obtidos pelos meus mecanismos, através de uma orquestração de formas e formantes em movimentos sonoros e visuais, que são hibridados com os mecanismos físicos funcionais dos aparelhos e com as requisições corporais estabelecidas com o *usufruidor*. A hibridação que tenho em mente é uma mistura, uma soma, uma síntese *politética* ou

*multitética*¹⁹ de materiais físicos e imaginários que irá relacionar-se com os sujeitos que interagirem com ela.

Quanto às qualidades que tento buscar, e que afirmo não estarem presentes no minimalismo, elas dizem respeito aos múltiplos estímulos sensoriais apresentados pelos aparelhos quando postos em ação. Os ritmos gerados por estes estímulos, seus timbres (sonoros e visuais), sua sincronia ou dessincronia, as coincidências e as discrepâncias temporais serão analisadas posteriormente aqui.

3.1 O sujeito *usufruidor* e os aparelhos – usos, confrontos e encontros

No processo de percepção e interpretação dos mecanismos da obra, além do acesso potencial às ações da sua instauração dadas pela relação de indicialidade, certamente atuam diversos fatores objetivos e subjetivos, como a aparência final da obra - sua forma – e, no caso de máquinas manipuláveis, o seu próprio uso e a maneira de utilizá-las. Um grau de reconhecibilidade dado pelos elementos retirados do cotidiano presentes na obra, em relação às experiências do sujeito que a experimenta, ou mesmo a utiliza, irá também determinar a sua significação para este sujeito. Reconhecer a presença do cotidiano na arte e da arte no cotidiano é uma das chaves para a significação de muitas manifestações artísticas contemporâneas, e a sua interpenetração é algo que se acirrou no século XX a partir da invasão de aparelhos portadores de emanções artísticas como o rádio, a TV e o PC, no ambiente doméstico da nossa casa, que "não é o espaço neutro da sala de concerto ou de cinema," como lembra Couchot, sendo um espaço vivo que emana os seus próprios sons e ruídos que se confundem com aqueles emitidos pelo rádio e pela TV, por

¹⁹A idéia de síntese dialética não cabe aqui porque opera a partir de apenas dois fatores, enquanto que numa síntese *poli* ou *multitética* inúmeros são os fatores envolvidos.

exemplo, "abolindo toda a hierarquia entre eles [...], favorecendo os encontros e desencontros, as imprecisões, as inconclusões e as aproximações imprevisíveis, os curtos-circuitos abruptos entre a arte e a vida" (COUCHOT, 2003, p. 70-71).

A hibridação entre objeto estético e objeto cotidiano, no sentido de que eles comungam, muitas vezes, o mesmo espaço e tempo, é amplificada desta forma, facilitando também os trânsitos e as trocas de papéis entre os sujeitos emissores e receptores.

No caso de obras cinéticas utilizáveis, de *artensílios*, com o perdão do trocadilho, alguns processos físicos da obra re-acontecem quando ela é executada, manipulada, por este sujeito *usufruidor*. Os efeitos e funcionamentos mecânicos que ele frui são praticamente os mesmos que o artista seleciona e observa na instauração da obra²⁰. Assim o processo se refaz e a obra instaurada continua se instaurando a cada vez em que a obra é acionada, e a *poética* (a obra instaurada) pode retornar, mesmo que de forma parcial, a um estado de *poiética* (a obra se instaurando), através da sua execução. Uma das minhas motivações no trabalho são as relações de semelhança possíveis entre os momentos em que o processo da arte se instaura e o momento da *usufruição* dos aparelhos.

Estas relações se dão em grande medida pela experiência corporal de contato com as obras. Se o corpo é "o veículo do ser no mundo" (MERLEAU-PONTY, 1994, p. 122), é ele que nos coloca junto ao meio circundante, e é através dele que nos hibridamos com o mundo, estabelecendo uma relação perceptiva com o mundo sensível.

No momento em que o utilizador é associado ao funcionamento da máquina, estabelece-se um "anel retroativo" (COUCHOT, 2003, p. 156).

²⁰Pareyson afirma que "a obra exige execução porque ela nasce executada" (2001, p. 216), aquilo que o espectador vê e ouve na execução da obra é o que foi visto e ouvido pelo seu autor no momento da sua criação.

Quando um *usufruidor* age sobre uma obra, o movimento e a ação dele se hibridam com os dela. Em maior ou menor grau, a ação dele passa a fazer parte do processo que a obra é. Ele, então, se deixa ver como parte de um processo que, por sua vez, também se deixa ver enquanto processo em si. Quando interajo corporalmente com um objeto, aos olhos dos outros, e mesmo aos meus próprios olhos, estou integrado a esta obra. "Meu corpo é ao mesmo tempo vidente e visível" (MERLEAU-PONTY, 1980, p. 88), como diz Merleau-Ponty, e os modos de utilizar um *artensilio* são também modos de vê-lo, mesmo que o que se veja seja não uma imagem visual, mas uma imagem mental. Esta hibridação, do sujeito com uma máquina - com uma máquina de arte -, ocorre através da interface que é o objeto. Há também, aí, um certo grau de hibridação ente os sujeitos envolvidos (quem fez a máquina e quem a usa). Tratando desta hibridação, Couchot evoca o pensamento de Derrick de Kerchove que "opõe ao ponto de vista tradicional herdado do Renascimento um outro ponto de referência, o *point d'etre* (ponto de ser)" (COUCHOT, 2003, p. 273). Se, nas obras contemplativas com raízes renascentistas, a perspectiva com ponto de fuga tinha a capacidade de fazer coincidir o olhar do pintor com o olhar do observador, servindo de espaço interseccional das subjetividades, na obra que é utilizável este espaço intersubjetivo se dá, então, também dentro do espaço físico da obra, e não mais apenas fora dela. Aí, conforme Frank Popper, "o essencial não é mais o objeto em si mesmo, mas a confrontação dramática do observador em uma situação perceptiva" (Ibidem, p. 105). Não esquecendo, é claro, que a existência física do objeto é necessária para que esta situação se desenrole.

O sentido final resulta da confrontação da máquina mental do observador e da máquina mental artística. Ele vem do uso que o espectador faz da obra, e não de uma significação a priori que ela traria consigo, expressa pelo autor (COUCHOT, 2003, p. 118).

Couchot se refere, neste comentário, à arte conceitual, onde a informação dada por uma verbalização (o conceito) se sobressai,

conferindo uma certa neutralidade em relação à feitura do objeto material²¹ que expressa formalmente este conceito. Em decorrência da indiferença em relação ao suporte, este objeto é bastante despersonalizado (sendo, muitas vezes, fruto de processos de industrialização ou de manufatura terceirizada), enquanto que, no tipo de aparelho que confecciono, permanecem muitas coisas que foram expressas diretamente pelos meus gestos, pela minha manufatura. Quanto ao uso mencionado na fala colocada acima, é um uso no sentido do imaginário (do uso que se pode fazer da arte). Em outro sentido, do acionamento mecânico e das suas significações possíveis, a utilização dos meus aparelhos e o modo como este uso se dá são muito significativos para mim e, acredito, para quem quer que os utilize. Se o significado não se estabelece somente pelo uso²², pelo menos o significado também se estabelece pelo uso. O uso é parte da execução da obra, sendo ele um uso estético, embora também físico, um uso 'imprático', como diz Susanne Langer, para quem a arte é uma das atividades simbólicas²³ características da humanidade, cujo uso não é prático (LANGER, 1989, p. 52-53). Considerando que numa experiência com objetos de arte é necessário liberar a percepção das finalidades práticas, pois isto "é o que nos permite dar atenção à sua aparência como tal" (LANGER, 1980, p. 51), o sucesso da experiência em arte necessita de um abandono voluntário a uma circunstância de arte que é de natureza 'imprática'. Assim, o uso de um objeto de arte é um uso imprático, embora outros usos e funções possam ser circunstancialmente atribuídos a ele. Penso que é por esta condição imprática da arte e pelo "abandono voluntário",

²¹É interessante lembrar que tanto o minimalismo quanto a arte conceitual se opunham à extremada personalização gestual do expressionismo abstrato que lhes precedeu.

²²Esta é uma noção que Couchot atribui a Wittgenstein, para quem "a significação das palavras se confunde com o uso que o leitor faz delas" (2003, p. 118).

²³Langer caracteriza a atividade da arte pela criação de formas simbólicas do sentimento humano e como uma forma de pensamento simbólico articulado e não-discursivo que estabelece um "contato mais direto com a intuição do que os símbolos discursivos" (1980, p. 409), por mostrar seu conteúdo ao invés de dizê-lo.

que ela requer ou propicia, que a discussão sobre uma distinção entre arte e não-arte, se faz pertinente, mesmo que seja para obter uma distinção muito frouxa, apenas aproximada, com limites mal definidos, e mesmo reconhecendo que ambos, arte e não-arte, compartilham do mesmo espaço e lugar entre nós. Ainda segundo Langer, "a arte não afeta a viabilidade da vida tanto quanto afeta sua qualidade" (1980, p. 417). Para ela, a distinta qualidade da emoção e da experiência estética de arte (pois a experiência estética não se dá somente pela arte) é diferente de qualquer outra, e "a atitude em relação às obras de arte é uma atitude altamente especial", cuja "resposta característica é uma emoção inteiramente à parte, algo mais do que a fruição comum" (Ibidem, p. 38). Então, o uso imprático da arte possui qualidades diferenciadas dos usos práticos cotidianos. Isto reforça o jogo de sentido presente na "Máquina Imprecisa do Universo", sendo ela uma máquina "não-precisa" no sentido da sua desnecessidade prática.

O uso que se faz de um objeto de arte, ou de um Não-objeto, como teorizou Ferreira Gullar sobre os Neoconcretos brasileiros e como praticou Hélio Oiticica em seus *Penetráveis* e *Parangolés*, é parte importante de uma concepção de objeto artístico que deve envolver a interação do *participante*, como dizia Lygia Clark:

Qual é então o papel do artista? Dar ao participante um objeto que em si mesmo não tem importância e que só virá a ter na medida em que o participante agir. A obra deve exigir uma participação imediata do espectador, ele, espectador, deve ser jogado dentro dela (CLARK, 2003).²⁴

Ou, no dizer de Tunga, outro artista brasileiro:

²⁴Texto de Lygia Clark extraído do documentário "Todo o Passado Dentro do Presente" co-produzido pela QUARK Produtora Audiovisual e pela TV Cultura de São Paulo em 2003. Vol. IV - Anos 60: Arte e Vida. - Parte 1.

"[...] é preciso compreender que o que resta não é o objeto, o que resta é aquilo que o objeto produz, propõe. O que resta é o que há de efetivo no objeto de arte" (TUNGA, 2003).²⁵

O que importa não é tanto o objeto em si, mas o que o objeto faz, o que ele propicia. E o objeto faz o que faz durante a experiência que se tem dele pois, paradoxalmente, em relação à desimportância do objeto como coisa em si, o ato de penetrar na obra só se dá na presenticidade do momento de encontro ou de confronto com a obra enquanto objeto, no momento da experiência de contato e de uso dela. E a experiência de contato direto e presente com a obra que se dá no seu uso é insubstituível, pois só ela é capaz de dar a obra por inteiro. A obra, para nós, é a nossa experiência da obra. À experiência atual da obra soma-se a todas as experiências anteriores, posto que tudo o que influenciou no ato da nossa experiência com uma obra formará o todo desta obra para nós, através, como diz Merleau-Ponty, da "composição de todas estas experiências em um único ato politético" (MERLEAU PONTY, 1994).

Voltando à questão da reconhecibilidade, da aquisição de experiências anteriores que irão interagir na execução que se faz de uma obra, todo um conjunto de máquinas, aparelhos e utensílios cotidianos providos pelas técnicas e tecnologias contemporâneas compõem um conjunto de informações e um banco de dados conhecidos e, muitas vezes, vivenciados por todos, sendo parte de um imaginário coletivo acessível para um "sujeito nós", como diz Couchot, e que podem se transformar em instrumentos de decodificação dos objetos de arte. A relação entre objetos do cotidiano e o imaginário é bem explorada pelo

²⁵Ibidem. v. VII - As múltiplas linguagens da arte contemporânea: Performance - parte 2.

encenador e diretor teatral Tadeusz Kantor²⁶, o qual também foi artista plástico ligado ao dadaísmo.

É Kantor que coloca uma idéia importante em relação aos objetos, utilizados em cena no caso dele, e que pode ser estendido ao objeto artístico como um todo: eles funcionam como a "máquina da memória", como um gatilho que dispara a memória²⁷.

"Os bancos de "A Classe Morta" são a máquina da memória. Não são acessórios cênicos. Não são objetos desenhados para o uso dos atores. Não. Os bancos são utilizados para fazer a memória funcionar" (KANTOR, 198?).

A intenção de utilizar elementos da obra para fazer disparar a percepção do sujeito observador já estava presente, por exemplo, na pintura impressionista, onde era exigida a participação ativa do olhar na síntese cromática. Se a idéia é fazer disparar mecanismos da percepção e da memória através do objeto de arte, o que este objeto causa é mais relevante do que este objeto em si, embora aquilo que causa algo em alguém necessite estar corporificado, de alguma forma, no objeto.

Como já dissemos, objetos do cotidiano evocam seu uso cotidiano. Eles se adaptam aos homens na mesma medida em que os homens se adaptam a eles. E são as medidas do corpo humano que determinam a escala a partir da qual estes objetos são feitos²⁸, e isto vale tanto para os objetos em geral como para os objetos de arte (que, às vezes, tiram

²⁶Falas de Tadeusz Kantor retiradas de uma entrevista concedida a Denis Bablet no documentário "O Teatro de Tadeus Kantor", realizado nos anos oitenta.

²⁷Um pequeno aparte sobre esta idéia de Tadeusz Kantor: Resta saber a memória de quem Kantor diz fazer funcionar: A dos seus atores/performers ou a do público? Observando as cenas criadas com os bancos em "A Classe Morta" e o processo criativo de Kantor podemos dizer que ambos, embora isto esteja mais direcionado para a percepção do observador. Afinal, Kantor diz que não busca motivações psicológicas nem físicas para os seus performers. De qualquer forma, a idéia passa bastante longe do que se costuma chamar de memória emotiva. Há que se ressaltar também que o tipo de objeto utilizado por Kantor pertence à classe dos *ready made*, objetos tirados do cotidiano e recontextualizados em cena.

²⁸As vertentes modernistas ligadas ao funcionalismo, como a Bauhaus, trabalham com este pressuposto.

proveito de uma deformação desta escala em relação aos objetos cotidianos, para mais ou para menos). As limitações e imposições corporais e sensoriais (dadas pelos parâmetros do que é perceptível aos órgãos dos sentidos, com um privilégio da visão e da audição) determinam os modos de funcionar e de manipular estes aparelhos. Os códigos corporais desenvolvidos no cotidiano, por sua vez, são facilmente transmissíveis para os objetos de arte. Observar as relações que podem ocorrer a partir das medidas do corpo é uma chave importante quando se quer gerar algum tipo de interação entre um sujeito *usufruidor* e um aparelho de arte. Isto pressupõe o estabelecimento de um espaço de relação entre o sujeito e o objeto, onde o corpo dele é a medida referencial. Uma determinação dos possíveis lugares físicos a serem ocupados por ele se faz necessária para o sucesso dos meus aparelhos.

Particularmente, tenho experimentado diversos modos de relação com o *usufruidor* que se materializam, entre outras coisas, através das indicações de uso e do controle oferecido para esta utilização. De 1995 para cá utilizei diversos recursos de acionamento para os meus *aparelhos*, como sensores fotoelétricos (Figura 19), rampas interativas (Figura 20), botões interruptores (Figura 21) e, neste momento, em que os trabalhos não são elétricos, apresentam manivelas (Figura 22) e rodas de tração que precisam ser empurradas. O lugar ideal do *usufruidor*, nos meus trabalhos, é o lugar de onde ele consegue pô-los em funcionamento, onde ele consiga alcançar e manipular os seus mecanismos acionadores. Estes acionadores são recursos mecânicos encontrados, em maior ou menor escala, em utensílios cotidianos (a manivela, por estar em quase desuso – devido à passagem tecnológica da energia mecânica para a energia elétrica -, pode causar algum distanciamento, ao mesmo tempo em que remete a um tempo cronológico passado, antigo: o tempo em que se usavam manivelas para acionar aparelhos). Cada recurso destes acarreta em um maior ou menor grau de envolvimento corporal do *usufruidor*, sendo que alguns provocam ações e reações involuntárias por parte dele, enquanto que outros exigem uma ação voluntária e propositada.



Figura 19.
Chico Machado. Detalhe da obra *Hipnose*, 1998. O acionamento se dá ao interromper com a mão uma luz direcionada a um sensor fotoelétrico.

Figura 20. Chico Machado. Detalhe da obra *Parafonia*, 1997. Plataforma de acionamento da obra acionada pelo peso do *usufruidor*.



Figura 21. Chico Machado. Série *Circohitos*, 2000. Acionado através do ato de apertar um botão interruptor móvel.

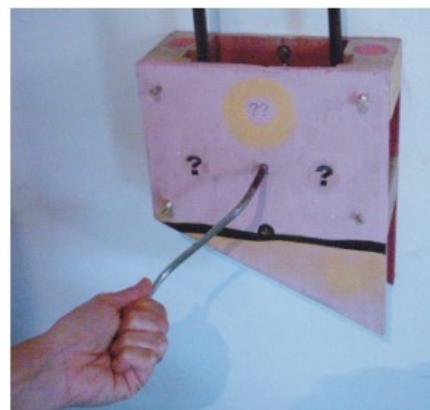


Figura 22. Chico Machado. Detalhe da obra *Indicadores*. Acionada por uma manivela.

O grau de interferência do *usufruidor* nos efeitos obtidos pelos meus aparelhos é, no que se refere à capacidade do objeto de se modificar pela operação que o *usufruidor* lhe aplica, em geral, limitado. A variação de resultados é dada mais pelos próprios aparelhos do que pela interferência do *usufruidor*. O principal acontecimento estabelecido entre os aparelhos e o sujeito, na sua execução, dá-se não na variação de resultados a partir de comandos diversos, mas pelo fato de que a sua ação em si gera um resultado. O que o objeto faz não é somente o efeito estético que ele gera, mas também a requisição de uma ação sobre ele. Como geralmente ocorre em objetos cinéticos²⁹, as suas possibilidades já estão inscritas na máquina, disponíveis para a usufruição.

A noção de arte interativa, ou mesmo de interatividade na arte é controversa. Arlindo Machado observa que o termo interatividade "se presta hoje às utilizações mais desencontradas e estapafúrdias" (MACHADO, 1997, p. 144). Ele evoca uma abordagem de Raymond Williams, que distinguia entre as obras interativas e as obras simplesmente reativas. Para Williams a interatividade implicava "a possibilidade de resposta autônoma, criativa e não prevista da audiência" (Ibidem, p. 145).

A aleatoriedade dos resultados está associada a esta concepção de interatividade. Já Edmond Couchot distingue entre o que ele chama de arte participativa (como no caso da arte cinética, analógica) da arte interativa (no caso da arte digital). A distinção se estabelece, segundo ele, devido ao fato de que na arte digital, por seu caráter de eventualidade e simulação, "o espectador vê a obra no momento em que ela se faz, com a sua participação" (COUCHOT, 2003, p. 222). Diferentemente da arte analógica, onde temos um objeto concreto e presente, na arte digital

²⁹Uma boa reflexão sobre o assunto da pré-inscrição dos recursos em aparelhos é encontrada na obra *Filosofia da caixa preta: Ensaio para uma futura filosofia da fotografia* de Flusser, para quem "todos os traços aparelhísticos já estão prefigurados no aparelho fotográfico..." (FLUSSER, 1985, p. 25).

temos uma condição de devir, onde a obra é uma informação simbólica (símbolos numéricos) que é eventualmente evocada e tornada perceptível em algum dispositivo como um monitor ou uma impressão digital (no caso de obras visuais). É novamente Arlindo Machado, para quem as obras interativas "pressupõem a intervenção ativa do leitor/espectador para a sua plena realização" (MACHADO, 1997, p. 145), que constata que a discussão sobre a interatividade não foi inaugurada pela informática, embora ela tenha trazido um grande desenvolvimento de soluções técnicas ao problema. Nos anos 70, segundo ele, a interatividade, era considerada como um "mecanismo de troca entre emissores e receptores" (Ibidem, p. 144). A partir desta consideração, que ele qualifica como semiótica, é também assinalado um outro tipo de lugar para o *usufruidor* - além do lugar físico já mencionado - no conjunto de relações ligado à obra de arte: sair de uma posição passiva, de espectador (receptor), e ter a possibilidade de colocar-se como um co-autor (co-emissor) da obra.

Parece-me que embora termos como interatividade, interface e multimídia tenham alcançado notoriedade a partir do advento das tecnologias digitais, e que, em decorrência disto, o estudo aprofundado destas possibilidades e dos fenômenos gerados por elas desenvolveu-se sobremaneira a partir deste advento, muitas das questões associadas à tecnologia digital aplicam-se também à arte tecnológica pré-digital. O comentário a seguir, que é dirigido exclusivamente à arte digital, é um exemplo deste direcionamento, e que pode ser aplicado igualmente aos meus trabalhos e às minhas intenções:

A 'arte tecnológica' é intuitiva do ponto de vista da sua fruição, porque utiliza, ao menos como limiar de acesso, modalidades cognitivas baseadas sobretudo na interatividade e na sensório-motricidade, nas competências que todos nós possuímos, que utilizamos quotidianamente, que não temos necessidade de aprender (CAPUCCI, 1997, p. 130-131).

Nos meus aparelhos, a tentativa de explorar esta 'sensório-motricidade', a interação corporal do sujeito e do objeto é potencializada,

em grande parte, pelas ações físicas do sujeito sobre os mecanismos e pela sensação espacial, e até mesmo tátil, proporcionada através do som irradiado pelos aparelhos, que contamina todo o ambiente onde ele está imerso, bombardeando sensorialmente o ponto de ser do *usufruidor*. Uma das coisas essenciais para o caráter dos meus aparelhos é que eles trazem a necessidade de uma ação do observador para entrar em funcionamento, criando assim uma relação de complementaridade com ele, atribuindo-lhe uma *função* essencial dentro da sua execução e do processo que é disparado por ela. Embora a obra exista sem que se faça esta operação, é somente quando ela ocorre que a vida plena e verdadeira da obra se faz, pois, como lembra Pareyson, a execução e a realização da obra são a obra.

Convidar o observador a experimentar a obra, a ser um *usufruidor* dos aparelhos é convidá-lo a descobrir como a obra funciona. A uma descoberta do modo de usar associa-se uma descoberta do modo como os aparelhos funcionam, onde, deixando seus mecanismos à mostra, revela-se uma parte do funcionamento e do processo de feitura da obra.

Mas porque esta fixação na idéia de dar visibilidade aos processos? Será uma necessidade de estabelecer um lugar e um momento em que o processo da arte acontece? Isto se faz necessário frente a quais circunstâncias? Antes de entrar na argumentação sobre a escala infinitesimal e desumanizada da simulação digital contemporânea, que cria, em parte, esta necessidade, há aspectos da temporalidade do processo artístico e das manifestações temporais dos meus trabalhos que devem ser abordados.

3.2 Uma multiplicidade de ciclos assíncronicos

"A teoria que esses ritos implicam pode ser assim resumida: nada pode durar se não for 'animado', dotado de uma 'alma', através de um sacrifício" (ELIADE, 1988, p. 35).

O comentário de Mircea Eliade refere-se aos ritos de criação do mundo nas sociedades arcaicas. Para o pensamento arcaico, ou tradicional como diz Eliade, a noção de profano refere-se ao que não tem uma função mítica, e o sagrado refere-se ao que é extra-humano, num plano superior ao humano. Não me oriento por uma abordagem mística ou mesmo teológica, embora eu considere válidas tais aproximações. Faço arte, e isto para mim não é religião e nem é ciência. Mas percebo a proximidade do pensamento da arte com o pensamento destes dois outros campos, como bem analisa Lévi-Strauss em "O Pensamento Selvagem", o que possibilita conferir validade a estas analogias.

Voltando a frase de Eliade, o 'sacrifício' necessário para animar os meus objetos de arte 'profana', é o de arriscar-se a tocar, a sair da posição contemplativa (embora sem abandoná-la por completo) e exercer uma ação sobre o aparelho. Para isto, o *usufruidor* deve posicionar-se no centro, que corresponde não a um centro geométrico, mas ao centro de operações do aparelho, o lugar de onde se pode acioná-lo. O lugar do *usufruidor* é o centro, é o lugar de onde a obra foi criada, instaurada, pois "tudo aquilo que é fundado, é-o no Centro do Mundo (porque, como sabemos, a própria Criação foi feita a partir de um centro)" (ELIADE, 1988, p. 33). Dentro da simbologia do centro, o caminho percorrido através do labirinto é um rito de passagem do profano ao sagrado (da não-arte para a arte, se quisermos), cujo acesso corresponde a uma consagração. O resultado é a animação do aparelho e a recompensa é a manifestação viva da obra. No sentido laico, ou profano, a duração desta animação se dá enquanto o aparelho é manipulado, mantido em funcionamento, e se encerra tão logo esta operação seja interrompida. No sentido sagrado, esta manifestação tem uma outra duração, onde o tempo concreto se transforma em um tempo mítico. Durante esta duração ocorre a reatualização 'daquele tempo', do momento anterior à passagem do caos ao cosmos, no tempo suspenso onde há uma indiferenciação das coisas. O tempo reatualizado e o centro parecem-me referir-se ao lugar e

momento onde a arte acontece, onde o campo de operações e as próprias operações de instauração da arte são evocados, apresentando-se de forma imediata para o seu *usufruidor*, onde os aparelhos assumem a função de um *FlatBed*, para citar novamente Steinberg, sendo um plano de trabalho ou de operações.

A abolição e a suspensão do tempo concreto, cronológico, corresponde também à abolição das normas e dos papéis antes atribuídos aos participantes deste ato. Isto propicia uma troca de papéis entre artista, *usufruidor* e obra, o que evoca novamente as noções de hibridação, de interação e de participação.

Repetição, tanto no sentido da imitação de um modelo como no sentido temporal do ato refazer, com um sentido de retorno, é questão central de "O Mito do Eterno Retorno" de Eliade. Em termos não-sagrados, uma repetição temporal perceptível, com uma variação cíclica é o que configura um ritmo, que é, numa definição de dicionário, uma série de fenômenos que ocorrem com intervalos regulares, uma periodicidade. Existem concepções diferentes do que seja ritmo nas artes. Na música, ele corresponde à noção apresentada acima, e é dado pela variação da marcação dos tempos de um determinado compasso através da variação de uma acentuação (tempo forte e tempo fraco) que se repete ciclicamente, numa ocorrência recorrente. No teatro o ritmo se refere a uma qualidade do andamento das cenas de um espetáculo, expresso através dos movimentos realizados pelos elementos da encenação, como as falas, os gestos, os deslocamentos espaciais, as trocas de luz e de cenário; quando há uma ausência de ritmo, por exemplo, a peça tende a parecer monótona. Não é apenas uma questão de velocidade (rápido ou lento), é também uma questão de nuances do andamento e dos movimentos obtidos pelos arranjos internos das partes e pelo arranjo entre as partes ou cenas, trabalhando nuances através da alternância entre estados sensíveis ou 'climas' estabelecidos por elas. Na dança, a noção se confunde com a concepção do teatro. Nas artes visuais o ritmo é

associado à repetição de elementos ou figuras, e é dado através de semelhanças e variações.

Os ritmos presentes nos meus trabalhos refletem um pouco as velocidades contemporâneas dadas pelas tecnologias que vivenciamos e outro tanto as qualidades da velocidade surgidas no modernismo e da modernidade, à quais a arte cinética costuma se associar. O mais conhecido elogio à velocidade no modernismo certamente é aquele feito no Manifesto Futurista de Marinetti:

"Declaramos que o esplendor do mundo foi aumentado por uma nova beleza: a beleza da velocidade" (MARINETTI apud LYNTON, 2000, p. 71).

É a tecnologia do automóvel, do trem do avião, do motor à combustão, da energia elétrica, da energia nuclear, da eletrônica e da microeletrônica que impõe seus efeitos tecnestésicos sobre o homem moderno. Muitas das expressões da arte moderna estavam preocupadas em "traduzir esta nova apreensão dum valor psicossomático que é a velocidade" (FRANCASTEL, 2000, p. 219).

Contemporaneamente, a velocidade do processamento de dados pelo computador e da circulação das informações, aquilo que alguns, como Arlindo Machado, chamam de efeito *Zapping* (relacionado ao uso do controle remoto da televisão) é muito presente na forma de ver o mundo e de agir sobre ele.

Voltando à questão do ritmo, Francastel associa a ele a idéia de mobilidade e de velocidade. Enquanto expressão do dinamismo e do fluxo das coisas e das informações, "na sucessão dos sinais", diz ele, "o ritmo preenche o papel da sintaxe" (Ibidem, p. 264). Uma função semelhante executada pelo ritmo é apontada por Eisenstein, de acordo com as palavras de V. B. Nizni que foi seu assistente e organizador do livro "El Montaje Escenico":

O conceito de montagem, de acordo com o pensamento de Eisenstein, não implica num arranjo de palavras imagens e relações, pelo contrário, implica em uma construção do ritmo para representar um comportamento. De modo que a *montagem* vem substituir o velho termo *composição* (NIZNI apud EISENSTEIN, 1994, p. 8).

Construir um ritmo para representar um comportamento é uma idéia interessante, ainda mais para uma obra que se propõe a estabelecer uma relação corporal sensório-motora com o *usufruidor*, indo além da contemplação pura. Um comportamento se dá através de uma manifestação no espaço e no tempo, algo que caracteriza as obras cinéticas em geral. Mas a concepção de montagem de Eisenstein bem como a noção de sintaxe, que trazem no seu bojo uma hierarquização dos elementos de uma obra com uma relação de subordinação entre eles, não se aplicam exatamente aos meus trabalhos.

Ao invés de uma sintaxe e de uma sincronia entre os elementos, apresentando regularidade e precisão, há o predomínio de uma coordenação não subordinada, uma parataxe e uma assincronia, apresentando irregularidade e imprecisão, através de uma "coordenação insólita de vários pormenores paradoxalmente aproximados" (FRANCASTEL, 2000, p. 222). Em termos de soluções técnicas, em meus aparelhos como "A Máquina Imprecisa do Universo" e "Indicadores", o que garante a assincronia e a imprecisão é o uso de polias de bitolas diferentes, que quando tracionadas giram em velocidades distintas, dando voltas em tempos diferentes, causando encontros e desencontros nos seus giros. O grau de aleatoriedade obtido nestas máquinas é aumentado pela imprecisão dos seus mecanismos fruto da sua própria manufatura que apresenta variações milimétricas no tamanho das peças que compõe a máquina e uma certa frouxidão das correias de borracha e dos encaixes dos eixos das peças giratórias. São imperfeições que geram imprecisões.

Nos meus trabalhos anteriores citados acima, "Inteirativa" e "Hipnose", as imprecisões eram provocadas pela aleatoriedade da

combinação dos ciclos presentes em diversos componentes elétricos, desde pisca-piscas luminosos convertidos em dispositivos sonoros até toca-discos e toca-fitas "preparados".³⁰

As imprecisões dizem respeito a uma percepção de mundo onde se observa o acontecimento aleatório de múltiplos eventos que concorrem para determinados resultados, cujo sentido é fugidio e em constante mutação, onde a imprecisão do significado é um dos significados. A imprecisão de funcionamento e de significado também está conectada àquela finalidade imprática dos aparelhos.

A sensação de assincronia e de desencontro nos eventos do mundo que vivenciamos também se dá pelo conflito entre a lógica da máquina e a lógica do homem, como lembra Francastel, pois vivemos naquele período em que a máquina "impõe ao homem gestos e objectos criados pela sua lógica" (FRANCASTEL, 2000, p. 164).

Há uma enorme discrepância entre a escala humana e a escala maquínica, que é amplificada pela tecnologia digital contemporânea. Sobre isto, e as aproximações dos meus trabalhos com esta circunstância, escreverei no próximo capítulo.

³⁰O termo foi utilizado por John Cage no seu "Piano Preparado", e refere-se a adulterações propositais feitas em um determinado dispositivo como fins de distorcer suas funções ou seus efeitos.

CAPÍTULO 4 – O MAQUINOCENTRISMO E A INVISIBILIDADE DOS PROCESSOS DIGITAIS

A máquina tentou, de início, substituir o homem nas suas acções tradicionais; quis reproduzir os mesmos efeitos e, na medida do possível, pela mesma via; pretendeu assim reproduzir os mesmos objectos. Pouco a pouco, à medida que se aperfeiçoava, fez surgir a idéia e a necessidade de novos objectos, isto é, de novas formas e de novos usos. Depois, passou a funcionar em obediência a outros princípios. Actualmente, procura trabalhar segundo a sua própria lógica, racionaliza em função de seus meios e de suas necessidades (FRANCASTEL, 2000, p.164).

No início dos anos sessenta, quando Francastel escreveu estas palavras, a profusão de aparelhos e máquinas acolhidos pela vida doméstica, incluindo o rádio e a televisão, e a conseqüente penetração das tecnologias no cotidiano já eram fatos consumados. Segundo ele, a experiência humana "passa a estar confrontada com forças que não seguem as mesmas leis do corpo e do cérebro humano" (FRANCASTEL, 2000, p. 61). Estas forças são as forças das máquinas e do universo material fabricado das cidades que, apartando o homem do meio natural, passam a circundá-lo com um meio artificial e técnico, gerando uma espécie de substituição da natureza pela cultura.

No caminho traçado desde o advento das máquinas a vapor até "o universo dos raios invisíveis" (Ibidem, p. 302) da energia atômica, da química sintética e da tecnologia digital, passamos da escala microscópica para uma escala ainda menor, a das nanotecnologias, observável apenas por potentes e sofisticados aparelhos, o que fez com que a escala do corpo humano fosse cada vez mais ultrapassada, pelo menos em termos da tecnologia colocada à nossa disposição. É assim que se pode falar de

um *maquinocentrismo*, de uma *desantropologização*³¹ do mundo contemporâneo. Dentro da lógica dos efeitos e das reações tecnestésicas das tecnologias sobre nós, estes eventos acabam por interferir na relação dos seres humanos com o seu meio circundante e, portanto, na sua percepção do mundo. É por isso que tanto para Francastel como para Couchot, o paralelismo entre esta evolução mecânica e a evolução estética do mundo moderno, é inevitável. Pelo menos no meu trabalho posso afirmar que estes paralelismos estão presentes.

Ao expor os mecanismos físicos e mecânicos dos meus aparelhos, sinto a referência ao tamanho do corpo humano e a sua escala macroscópica (se comprada à escala dos microprocessadores, por exemplo) como reações aos efeitos nanoscópicos da tecnologia atual. Diversos aspectos dos meus trabalhos têm uma associação estreita com noções da tecnologia contemporânea. Neste capítulo, discorrerei sobre eles, apontando sua presença tanto na tecnologia digital como nos meus aparelhos, a saber: O aspecto e a tecnologia *Low Tech* em oposição e como visão propositadamente deformada e irônica da tecnologia *High Tech*; o processo tornado visível e o retardamento e o aprisionamento do tempo como resposta às características utópicas e ucrônicas do universo digital; a hibridização de sujeitos e de objetos na execução da obra como correlata à hibridação proposta pelas tecnologias digitais a partir do seu menor denominador comum que é o *BIT*; a experiência *multisensorial* e *multimodal* como efeito colateral do bombardeio das mídias contemporâneas e do *zapping*.

³¹Embora discorde desta posição, Couchot aponta que "alguns" criticam os artistas que relativizam a importância da pessoa humana ao trabalharem com tecnologias digitais e com inteligência artificial, pois isto "esconderia uma vontade de 'desantropologizar' a humanidade e a inteligência" (COUCHOT, 2003, p. 135).

4.1 *Zapping* e multiplicidade

Zapping é o termo utilizado para denominar a ação de mudar de canal de TV sob qualquer pretexto e a qualquer hora, pulando de programa em programa, interrompendo-os, gerando quebras e descontinuidades desierarquisadas beirando à montagem paratática, onde não há subordinação entre os fragmentos. Mais do que uma prática, a idéia de *zapping* com certeza afetou o imaginário das pessoas. A geração da TV é a geração do uso do *zapping* pelo controle remoto, assim como a geração do computador é a geração da navegação pelos *links* aleatórios colocados à disposição na *Web*, estabelecendo caminhos rizomáticos através das redes mundiais de informação. Potencializando o acesso à multiplicidade de opções da mídia, o *zapping*, para Machado, é fruto da "impaciência abissal em relação a qualquer vestígio de duração e continuidade, numa verdadeira obsessão pelo corte, pelo deslocamento e trituração de tudo o que é homogêneo" (MACHADO, 2001, p. 143).

As múltiplas possibilidades navegacionais oferecidas pelo *zapping* somam-se e fortalecem-se na contemporaneidade. Arlindo Machado lembra que, em termos de ações geradoras de ruptura e descontinuidade de fragmentos, além do *zapping*, há o *zipping* (o ato seletivo de avançar ou retroceder o videocassete - ou o DVD - para acessar diretamente ou repetir indefinidamente certas partes de um filme ou programa) e o *scratch* (que consiste, originalmente - pois o termo e a prática se alargaram bastante - em mixar sons gravados em discos de vinil, fazendo girar estes discos para frente e para trás, produzindo algumas alterações e distorções sonoras características). Para Machado, o *scratching* seria "algo assim como uma prática 'consciente' do *zapping*, onde os efeitos seriam produzidos intencionalmente com vista a resultados mais ou menos calculados" (Ibidem, p. 154). Neste caso, o *scratching* pode revelar uma tentativa de reorganizar (ou somente organizar) e dar novos sentidos

à profusão de sentidos dos estímulos sensoriais e informativos da nossa época, utilizando procedimentos da ordem da colagem, da montagem e da parataxe. Esta tentativa de gerar sentidos a partir do que é indistinto está presente na profusão de estímulos e na apresentação da multiplicidade de ciclos assíncronos gerados pelos meus trabalhos, que procuram gerar ritmos desencontrados, gerando uma espécie de desordem cíclica, a partir da variação e da repetição. Além de atuar nos efeitos resultantes dos mecanismos, o efeito *zapping* (através de um *scratching*) está presente na instauração dos meus trabalhos, pois como lembra Machado, "o efeito *zapping* acaba por contaminar as mensagens ao nível da própria produção e vira modelo de construção" (Ibidem, p. 161).

A multiplicidade de estímulos sensoriais não é uma novidade na arte, sendo, mesmo, anterior ao modernismo, a partir do qual esta multiplicidade passou a ser encarada por muitos como uma reação à velocidade do mundo industrializado e ao megacrescimento dos centros urbanos. O bombardeio informacional dado pelas mídias da cultura de massa ganhou um reforço colossal a partir das tecnologias digitais presentes na contemporaneidade.

Voltando à questão do sentido, Pierre Lévy afirma que a contemporaneidade, a partir do estabelecimento de uma 'cibercultura' proveniente da difusão e impregnação do digital no nosso meio, estabelece uma nova noção de universalidade que se realiza por imersão, embora isto leve a uma indistinção semântica. "Estamos todos no mesmo banho, no mesmo dilúvio de comunicação. Não pode mais haver, portanto, um fechamento semântico ou uma totalização" (1999, p. 120). A profusão de estímulos sensoriais e informações, provocada pelas mídias de massa, é tamanha que os dados disponibilizados por ela se auto-anulam (BAUDRILLARD, 2002, p. 19), causando uma indistinção do seu sentido. À indiferença da anestesia provocada pelo excesso de oferta da mídia soma-se a acachapante "identidade única" de que fala Arlindo Machado, a pasteurização estética, e também do conteúdo, daquilo que é

disponibilizado por ela. Para ele há uma ambigüidade embutida no gesto daquele que pratica o *zapping*:

De um lado, ele pode obter, com o frenesi de seu controle remoto, objetos singulares, ainda que efêmeros, reveladores de uma sensibilidade limítrofe, desconcertante e absolutamente moderna. Ao mesmo tempo, na contramão do seu percurso, ele também torna sensível uma certa homogeneidade estrutural básica das imagens e sons da televisão (MACHADO, 2001, p. 146).

A pasteurização estética das mídias tem a ver com os recursos técnicos inscritos nela, que fazem com que se recorra às soluções dadas por eles. Isto fica muito evidenciado nas interfaces gráficas presentes nos nossos computadores, seja nos programas ou na apresentação visual dos *sites*, *blogs* etc. que acessamos na *Web*. Neste sentido, a manufatura de objetos pode ser uma alternativa a esta pasteurização, visto que carrega consigo uma singularidade do seu resultado estético, que é pessoal, praticamente intransferível.

Há outras questões ligadas à multiplicidade de estímulos presente no discurso e nos recursos do universo digital que permeia os meus trabalhos. São as noções de *multimodalidade* e de *multimídia*.

O termo *multimodal* é utilizado por Couchot para nomear os múltiplos modos possíveis de se interagir e de fornecer dados ao computador, como o *mouse*, o teclado, o *scanner*, o *touch screen*, entre outros. Já para Pierre Lévy, *multimodal* é aquela informação que "coloca em jogo diversas modalidades sensoriais (a visão, a audição, o tato, as sensações proprioceptivas)" (LÉVY, 1999, p. 63). Ele observa que, contemporaneamente, é muito freqüente a confusão entre a idéia de *multimodalidade* (que se refere aos modos de perceber) e a idéia de *multimídia*, termo que, se define pela utilização de diversos suportes ou veículos de comunicação (que se refere aos modos de transmitir). Além disto, aponta ele, o termo *multimídia* é mal empregado para designar o *CD-ROM* (que é um *drive*, um leitor de *CD*, sendo na verdade uma mídia única).

A múltipla oferta de dispositivos e mídias diversas e a multiplicidade de estímulos disponibilizados por elas (textos, sons, imagens, vídeos) e os múltiplos modos de percebê-las, e até de interagir com elas, são condições contemporâneas pungentes pelas quais me deixo permear. Da minha própria maneira tento ordená-las, apreendê-las ou correspondê-las, mesmo que o resultado seja mais uma *multioferta* de estímulos, só que não mais despersonalizada como a dos veículos de comunicação de massa.

4.2 O Low Tech

Para Lucia Santaella e Winfried Nöth, no que se refere à produção de imagens, se faz necessária a caracterização e a distinção entre os paradigmas tecnológicos pré-fotográficos, fotográficos e pós-fotográficos³², sendo que este último refere-se justamente à tecnologia digital. Eles analisam a questão tendo em vista as consideráveis diferenças estabelecidas entre estes paradigmas quanto aos seus meios de produção, de armazenamento, de transmissão, do papel do agente e do receptor, da natureza da imagem e a sua relação com o mundo. É interessante mencionar aqui a maneira não *digitocêntrica* que eles abordam a questão devido ao fato de que a terminologia sugerida por eles não coloca o digital, ou o pós-fotográfico, no centro referencial da discussão. Pelo que a nomenclatura adotada por eles sugere, a instância da imagem fotográfica é que ocupa esta posição³³. Assim, eles não se referem às tecnologias anteriores ao desenvolvimento do universo digital como "pré-digitais", conforme um modo reducionista de tratar a questão e

³²SANTAELLA, Lucia e NÖTH, Winfried. *Imagem. Cognição, semiótica, mídia*. São Paulo: Iluminuras, 1999.

³³Afinal, a quase maioria das questões colocadas pelas formas de usar a tecnologia digital ainda tem características e seguem raciocínios próprios da tecnologia do paradigma fotográfico. É como usar o computador somente como máquina de escrever, por exemplo.

que está muito em voga. Como vimos no capítulo anterior, muitas das questões associadas ao advento da tecnologia digital já estavam sendo cogitadas e pesquisadas antes do surgimento desta tecnologia.

Foi Angélica de Moraes, na sua visita à exposição *Remetente*³⁴, da qual participei em 1998, que pela primeira vez usou a expressão *low tech*³⁵ para falar do meu trabalho. Naquela época, eu não fazia idéia que o termo já era bastante utilizado para se referir às tecnologias anteriores à informática e à computação, o que engloba os paradigmas pré-fotográfico e fotográfico de Santaella e Nöth, mas admito que achei a expressão simpática e até adequada aos meus trabalhos.

Numa pesquisa atual na *web* através do *Google*, encontramos o termo associado a iniciativas nas áreas de produção industrial e agropecuária, mas as manifestações artísticas que têm esta concepção em mente são ainda mais abundantes. Num artigo não assinado intitulado "Os encantos do Low Tech", consta o seguinte:

Uma vez que a alta tecnologia vai se tornando gradativamente mais complicada, as pessoas comuns são freqüentemente dominadas por sentimentos de impotência e acabam por submeter-se à situação, geralmente a contragosto, do desenvolvimento atual em tecnologia e economia. [...]. O argumento dos que ainda estão ferrenhamente engajados na filosofia LowTech é que, não raro, a alta-tecnologia produz muita coisa inútil. Eles perderam a crença de que o progresso vai ser atingido através da tecnologia por si só."³⁶

Ao que parece, o termo *low tech* é bastante associado à idéia de um saudosismo romântico com relação às tecnologias antigas e um certo pessimismo no que diz respeito ao futuro do planeta e da humanidade. Não posso negar uma certa identificação minha com o aspecto poético das tecnologias antigas, mas não me vejo como um pessimista. Acho que

³⁴Exposição realizada em Porto Alegre.

³⁵O termo em inglês significa, literalmente, baixa tecnologia.

³⁶Disponível em <<http://www.iis.com.br/~cat/infoetc/441.htm>>. Acesso em 2005.

minha abordagem é ligada a "uma perspectiva um pouco diferente, mais dirigida à ironia ou à paródia", conforme dito em um texto colocado no *site* do Itaú Cultural³⁷, surgido durante a pesquisa no *Google*, referindo-se ao trabalho de Guto Lacaz e de Otavio Donasci.

Materialmente e tecnicamente, o que se pode chamar de *low tech* nos meus aparelhos está encarnado, por exemplo, na escolha dos materiais (como a madeira) e nos modos de tração utilizados para acionar e movimentar os mecanismos (como as manivelas). Em termos de imaginário, o que me perpassa, além das referências da cultura de massa já mencionadas, é o modo lúdico e deformador como percebo que a cultura popular às vezes se apropria do progresso tecnológico e científico. A "ciência" em forma de efeitos especiais e ilusões presentes nas demonstrações de feiras e parques de diversões me atrai bastante, notadamente o uso de dispositivos mecânicos em brinquedos e diversões. Quando vi uma "Casa de Farinha" pela primeira vez, em uma viagem que fiz por Pernambuco e por outros estados do nordeste brasileiro como integrante do grupo de teatro "Usina do Trabalho do Ator", em 1999, tive uma confirmação absoluta desta admiração. Uma *casa de farinha*³⁸ é uma espécie de mistura entre teatro de bonecos (da tradição do *Mamulengo*) e brinquedo cinético, onde girando uma manivela, põe-se em ação uma série de mecanismos que movimentam bonecos/atores que executam ações descritivas (uma das que eu vi, apresentava Lampião e seu bando atacando uma fazenda).

Cumprе observar aqui que, diferentemente da cultura popular, meu olhar sobre a tecnologia digital não é ingênuo nem distante, pois me utilizo dela e domino relativamente bem o uso de diversos softwares de tratamento gráfico e sonoro. Mas a deformação paródica me é quase

³⁷Disponível em <http://www.itaucultural.org.br/aplicexternas/enciclopedia/arttec/index.cfm?fuseaction=Detalhe&CD_Verbete=5900>. Acesso em 2005.

³⁸O nome é devido ao fato de que o tema das primeiras construções do gênero eram representações de engenhos de farinha.

inevitável. É neste sentido que construí, por exemplo, um aparelho denominado "Mídia Plêier" (Figuras 23 e 24), um dispositivo mecânico movido a manivela que gera um som e, concomitantemente, uma imagem animada, fazendo referência ao software "Windows Mídia Player", da Microsoft, que apresenta imagens em movimento a partir de algoritmos fractais que respondem ao som da música que é executada por ele.

Entre as vantagens do *Low Tech* sobre o *High Tech*, do meu ponto de vista poético, estão a escala mais facilmente manipulável de seus materiais e componentes e a possibilidade de deixar à mostra os mecanismos que produzem os efeitos sonoros e visuais emitidos pelos aparelhos. Ele tem o potencial de deixar visível o que é não visível no digital.

4.3 O lugar, o tempo, o utópico e o ucrônico

Mas afinal, o que há de invisível ou intangível na tecnologia digital?

Como diz Couchot, as 'técnicas de tratamento automático da informação' tem lugar 'ao abrigo do olhar' (2003, p. 63), e não são diretamente perceptíveis, dada a escala infinitesimal de seus dispositivos e a sua condição imaterial. Embora necessite de equipamentos sólidos para operar (o *hardware*), as operações digitais são puras informações simbólicas, são imateriais. No processo digitalização das informações, os dados brutos destas informações são fornecidos aos *softwares* e *hardwares* processadores através de dispositivos de entrada (*mouse*, teclado, *scanner* etc.), que por diversos modos de captura de informações - codificados em diversos tipos de instruções e expressões de linguagem

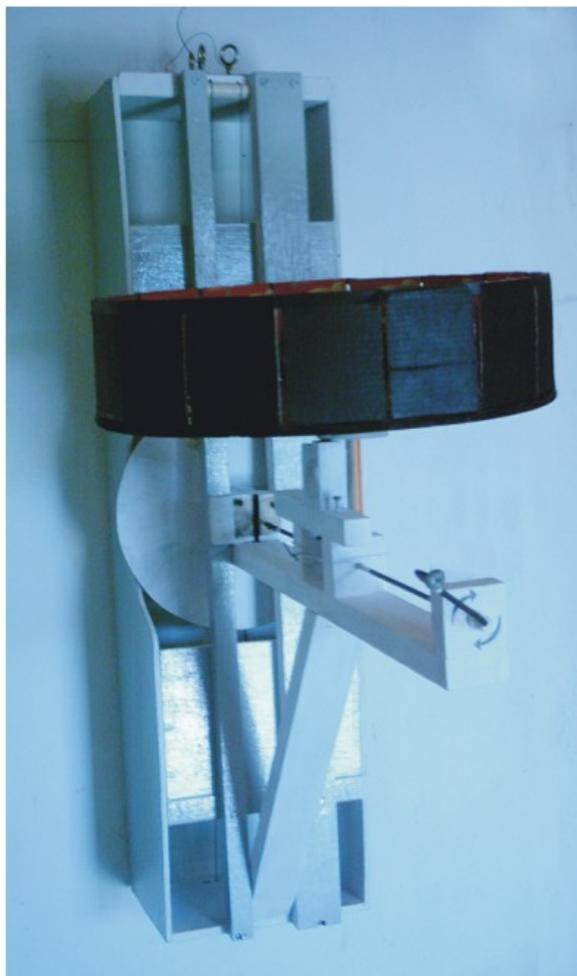


Figura 23. Chico Machado. *Mídia Plêier*, 2005. Tinta PVA, esmalte sintético e impressão digital em papel sobre madeira, papelão e componentes metálicos.



Figura 24. Chico Machado. *Mídia Plêier*.
Detalhe.

Ao girar da manivela, uma palheta acoplada a um disco percute cordas de violão, emitindo sons, enquanto o giro de um disco de animação produz um efeito de ilusão de movimento.

computacional³⁹ - executam a sua simbolização digital⁴⁰, por meio de cálculos matemáticos feitos automaticamente pela máquina, tornando-as disponíveis para a manipulação, através das interfaces, e para a sua percepção pública, através dos dispositivos de saída (monitor, impressora, caixa de som etc.).

Mas a disponibilização perceptiva delas é apenas virtual, visto que o que é colocado à disposição é uma simulação eventualmente tornada presente por estes dispositivos. Então, "entre o real e a simulação se interpõe uma operação computacional e algorítmica" (COUCHOT, 2003, p. 163). No universo digital a imaterialidade da informação e do símbolo toma o lugar da materialidade e da corporeidade dos objetos, dos sujeitos e de todas as coisas. O lugar do digital é um não-lugar, visto que a informação é um devir, uma eventualidade, que não ocupa um espaço físico específico. Como lembra Couchot, o universo do digital além de utópico é ucrônico, donde advém o seu modo de existência intangível e a sua invisibilidade. Outro sintoma de sua imaterialidade é o fato que os algoritmos e logaritmos, que são a sua expressão, só tem sentido pela aplicação que o usuário faz dele (Ibidem, p. 119), eles não significam nada por si só. Eles são pura eventualidade e devir em permanente estado de disponibilidade numa condição de não-ser em si.

O espaço utópico da informação digital e da sua simulação, longe de ser um espaço ou lugar ideal, conforme a acepção modernista recorrente do termo, é, como já disse, um não-espaço, um não-lugar, espacialmente

³⁹Uma imagem digital pode ser do tipo vetorial ou do tipo *bitmap*, por exemplo. Cada um destes tipos de informação demanda cálculos diversos. O *bitmap* é um mapa de pontos organizados em linhas e colunas, já o vetorial é resultante de equações matemáticas que determinam seu tamanho, forma, posição, ângulo, curvatura, etc.

⁴⁰Como utilizo muito o livro de Couchot nesta dissertação e ele prefere o termo *numérico* ao invés do termo *digital*, faço uma pequena justificativa para não adotar a preferência dele: prefiro o termo digital por ele estar mais consagrado dentro do imaginário coletivo, pelo menos no Brasil.

indeterminado e sem substrato material, posto "que não possui mais nenhuma aderência ao real" (COUCHOT, 2003, p. 164).

Além da sua não-existência em um *topos*, a síntese simbólica digital caracteriza-se também pela sua não-existência em um *chronos* definido. Ela é ucrônica pois o seu tempo "é um tempo aberto, sem orientação particular, sem fim nem começo, sem passado e sem futuro", apresentando "uma multiplicidade de presentes originários, mais ou menos prováveis, suscetíveis eventualmente de se atualizar sobre a tela" (Ibidem, p. 169).

Uma vez que os processos computacionais de síntese matemática se interpõem entre o usuário e as máquinas digitais, como o computador, existe uma espécie de "limbo" temporal (e espacial) que se estabelece na nossa relação com o digital, provocando uma ruptura na relação que mantemos com o tempo. Um tempo infinitesimal, (cada vez menor) não-percebido por nós, se interpõe entre as nossas ações e as respostas do equipamento digital. E o que é chamado, no linguajar tecnológico atual, de *Real Time*, na verdade não é exatamente um tempo real, é antes um tempo simulado, atravessado por um quebra, uma defasagem temporal indisponível para a nossa percepção.

A proposição de um lugar e um tempo definidos para a execução das minhas obras, oferecendo um lugar específico para o *usufruidor* e o aprisionamento de um tempo cíclico, tornado presente pela ação dele, analisados no capítulo anterior, correspondem ao modo como percebo a circunstância especial e temporal indefinida que o digital nos impõe.

Desde o tempo natural dado pelo sol até os tempos artificiais e mecânicos, dados pelo relógio e, posteriormente, pela tecnologia digital, uma notável mudança se processou no mundo em que vivemos, interferindo na nossa percepção contemporânea do tempo. O tempo psicológico (a maneira como percebemos o tempo) acaba influenciando até no tempo biológico que vivenciamos, através da rapidez da circulação

de informações, por exemplo, influenciando em muitos aspectos dos processos da nossa vida. O tempo torna-se cada vez mais veloz e imperceptível na sua rapidez. Além disso, o tempo não é mais percebido necessariamente como algo ininterrupto, sendo a montagem cinematográfica, e o *zappear* do controle remoto, muito responsáveis por esta quebra.

Concordando com Francastel e Couchot, Suzete Venturelli (2004, p. 22) observa, a partir das reflexões de Gilles Dorflès, a presença de um tempo artificial, suscetível de manipulação por parte do homem, que além das mudanças na nossa disposição perceptiva e das mudanças na nossa noção de tempo em relação a épocas passadas, como uma maior consciência do fator tempo e a percepção da efemeridade das coisas, provocou muitas das transformações ocorridas nas artes, sendo que estas transformações estão expressas no cinetismo e no dinamismo das obras modernas e contemporâneas.

A velocidade da vida na contemporaneidade instiga um desejo de agir sobre o tempo, desacelerando-o, retendo-o, repetindo-o, suspendendo-o. Enquanto conceito, na física, a velocidade se estabelece a partir de uma relação entre espaço percorrido e tempo decorrido. Manipular o tempo é manipular a velocidade, tornando-a um elemento plástico significativo dentro de um trabalho.

Como vimos, a suspensão do tempo e do espaço, a partir de uma abordagem mítica embutida neste processo de suspensão, leva a um estado de indiferenciação, onde as hibridações de sujeitos e objetos se tornam possíveis a partir das trocas de papéis e funções desempenhadas por cada um destes. Na tecnologia digital o *BIT*, como unidade mínima comum a toda informação, opera como um possibilitador das hibridações.

4.4 A hibridação e o *BIT*

O termo *BIT* é oriundo da contração da expressão *Binary digiT*, e mede "sob a forma logarítmica, a informação contida por uma mensagem minimal comunicada através de um canal, entre um emissor e um receptor, seja uma escolha entre duas respostas possíveis: um 'sim' e um 'não', ou um 0 e um 1, por exemplo" (COUCHOT, 2003, p. 98). Na verdade, o *BIT* é anterior ao número ou ao algarismo, visto que na linguagem binária são necessários 8 *bytes* para caracterizar um dígito.

Toda e qualquer informação processada por um computador (pelo menos até os dias de hoje) opera a partir deste princípio binário que se torna uma espécie de "menor divisor comum", como diz Couchot, e que "vai permitir uma associação inédita entre os modos visuais, sonoros e textuais da comunicação" (2003, p. 155), resultando disso que as práticas digitais são mais aptas a se hibridar entre si e entre as outras práticas. Para um processador digital de um computador, sujeitos, usuários, objetos, espaço, tempo, tudo é informação digital binária indiferenciada até que seja direcionada e externada em distintos dispositivos de saída, onde o seu uso é que irá lhe atribuir algum sentido, pois na condição de *BIT* "a informação é indiferente ao dispositivo de saída" (MACHADO, 2001, p. 18).

E é até por isso que "a arte numérica não ganharia em exibir processos que nada mais são do que programáticas, [...] Não há nada para ver num programa informático, somente os resultados contam" (COUCHOT, 2003, p. 268).

A hibridação que a tecnologia digital oferece é, em geral, apenas virtual, delimitada pelo universo do *BIT* e dos *hardwares* necessários para a sua manifestação. Estes *hardwares*, por serem industrializados e pela sua complexidade técnica, possuem formas e soluções operacionais bastante padronizadas, inscritas nas próprias máquinas, o que limita a

interação, do ponto de vista sensório-motor, à utilização dos dispositivos convencionais de manipulação de informações como o *mouse* e o teclado (embora existam outros, menos usados mas igualmente padronizados). A hibridação digital se dá, geralmente, apenas no nível do *software* (no nível simbólico dos programas de computação), enquanto que a hibridização *low tech* se dá no *software* e no *hardware* (no plano do imaginário e no plano material). Se os materiais e equipamentos digitais são mais aptos para fazer interagir informações (que podem ser tornadas sensíveis através de dispositivos de saída), os materiais e equipamentos *low tech* são mais aptos a interagir com o espaço e o ambiente que nos circundam e com o nosso corpo como um todo (não apenas as mãos e os olhos). Ademais, a capacidade de visibilidade dos processos dos objetos *low tech* faz com que eles sejam interessantes, significativos em si, e que seu funcionamento conte por si mesmo.

Mas, por outro lado, é no nível do imaginário contemporâneo que o potencial hibridizador da unidade mínima digital se faz sentir, onde ele contamina o mundo, "insidiosa, mas irreversivelmente," como diz Couchot.

4.5 Desvendando a caixa preta

Se, freqüentemente nesta dissertação, o universo das técnicas digitais é apresentado com uma espécie de 'entidade viva', isto se dá porque - além da sua evidência física manifestar-se nos aparelhos digitais que crescentemente utilizamos em nossas vidas cotidianas -este universo apresenta-se, para mim, como uma grande força que está muito presente no plano do imaginário contemporâneo. E é neste plano do imaginário que aparece a figura de uma misteriosa "caixa preta", detentora das informações e de forças sigilosas, misteriosas, invisíveis, mas ao mesmo tempo mágicas e transformadoras.

De uma caixa de pandora, capaz de liberar forças destruidoras, desconhecidas e incontroláveis até uma caixa de prestidigitação, como um lugar ou um dispositivo onde uma mágica poética acontece, a questão do computador visto como uma caixa preta, como "um abrigo sem rosto de funções invisíveis" e como uma força geradora influente na imaginação moderna era levantada em 1968 por Leo Steinberg em uma das notas colocadas no seu texto *Other Criteria*. Observando a coincidência do surgimento da caixa preta do computador com o surgimento das esculturas em forma de caixas do minimalismo, ele relata, inclusive, o uso de uma caixa preta contendo resistências, indutores e capacitores em 1880, em uma experiência elétrica realizada em laboratórios de física em Cambridge. Ele diz que compreende uma *caixa preta* como sendo "uma peça de um aparelho cujas propriedades na entrada e na saída são conhecidas, mas cujo mecanismo interior é desconhecido" (1991, p. 51).

O contraponto da visão catastrófica sobre a caixa preta do computador se encontra fora dele, em dispositivos usados na arte, como a máquina fotográfica e a caixa cênica teatral. É onde se tem, por exemplo, a concepção apontada por Flusser de uma máquina que é um "prolongamento dos órgãos dos sentidos, simulando os órgãos que prolongam" (SANTAELLA e NÖTH, 1999, p. 120), cuja capacidade de produzir signos ele chama de "programação", uma vez que seus recursos já estão potencialmente inscritos nos aparelhos. Lucia Santaella e Winfried Nöth frisam aí a relação de complementaridade entre o dispositivo e seu usuário, e "a sua habilidade lúdica para explorar os potenciais da programação" (Ibidem). Da mesma forma que um computador, uma máquina fotográfica ou os meus aparelhos, a caixa cênica teatral também passa a fabricar sentido a partir do uso que se faz dela e de seus recursos.

Mas o que há de invisível na caixa teatral é a magia, o *inganno*⁴¹, o encantamento e a poesia da transformação e da surpresa. Enquanto uma certa tradição cênica - como a da ópera barroca e a do teatro total Wagneriano⁴², por exemplo - trabalha com a ocultação dos mecanismos para chamar atenção sobre os efeitos estéticos, uma outra tradição, predominante nas vanguardas modernas - e que está presente em expoentes significativos do teatro posterior à segunda guerra mundial e da contemporaneidade, como Jerzy Grotowski, ou Peter Brook - procura explorar justamente a transformação e a magia que pode se dar aos olhos do público, tendo a revelação do processo de transformação como parte do significado.

Mas, enquanto a manipulação dos mecanismos cênicos é realizada pelos atores e *performers*, a manipulação dos meus aparelhos é realizada pelo *usufruidor*. Por outro lado, enquanto os processos e mecanismos da transformação realizados pelo computador são invisíveis, os mecanismos dos meus aparelhos são visíveis.

Para mim, conforme procurei demonstrar, o ato de manipular os mecanismos (o uso) e a acessibilidade visual a estes processos são componentes significativos e significantes nos meus trabalhos, procurando desvendar 'os mistérios da caixa preta', se não por retirar efetivamente algumas das vendas que cobrem os processos envolvidos na arte, comentados acima, pelo menos indicando que isso é possível, ou pelo

⁴¹O termo *inganno* é renascentista, e refere-se á ilusão visual provocada por traquitanas e mecanismos cenográficos, largamente utilizado em eventos cênicos como o *Trionfi* e o *Intermezzo* italianos e a *Masquerade* inglesa e nos *Ballets Comiques* franceses, onde estes efeitos cenográficos eram colocados a serviço de temas e serviam de sofisticado entretenimento para as cortes.

⁴²Além de compositor, Richard Wagner foi um teórico muito influente para as artes cênicas através do seu conceito de *Gesamtkunstwerk*, uma obra de arte total, síntese de todas as artes, abrindo caminho para uma busca por sinestésias e correlações entre os diversos signos das diversas modalidades artísticas. É atribuída a ele, por alguns historiadores, a 'façanha' de ter apagado a luz da platéia para que nada distraísse a sua atenção que deveria ser depositada exclusivamente no que era visto e ouvido no palco.

menos, desejável frente ao mistério e à obscuridade dos processos envolvidos no próprio ato de viver e de interagir com o mundo em que vivemos, processos estes tornados mais opacos e intangíveis pela tecnologia digital.

4.6 A dimensão afetiva e a opção pelo *Low Tech* frente ao

High Tech

Hoje, não pensamos o virtual; somos pensados pelo virtual. Essa transparência inapreensível, que nos separa definitivamente do real, nos é tão ininteligível quanto pode ser para a mosca o vidro contra o qual se bate sem compreender o que a separa do mundo exterior. Ela não pode nem sequer imaginar o que põe fim ao seu espaço. Assim não podemos nem imaginar o quanto o virtual já transformou, como que por antecipação, todas as representações que temos do mundo (BAUDRILLARD, 2002, p. 57).

É fato, como nota Jean Baudrillard, que não temos distância cronológica suficiente do advento das tecnologias digitais - das quais a disponibilização de um mundo virtual é um dos maiores sintomas - para que tenhamos uma idéia precisa da sua abrangência e das suas aplicações na vida cotidiana. Mas uma idéia dessas repercussões no plano do imaginário coletivo já se faz sentir desde há algumas décadas.

Tanto as manifestações do universo digital, tido como uma espécie de entidade presente no meu imaginário, quanto as manifestações técnicas digitais (na forma de seus aparelhos, dispositivos e *softwares*) são influentes no pensar e no fazer das minhas obras, e proporcionam repercussões consideráveis nas cogitações e soluções que adoto neste processo de instauração dos trabalhos. Mas, se estas ligações são realmente importantes, então por que não adotar completamente a tecnologia digital como o meio para a materialização destes trabalhos?

Ainda segundo Baudrillard, que apresenta uma postura de crítica ao virtual e às suas possibilidades 'catastróficas' em relação à qualidade do futuro da humanidade, a abrangência do virtual é restrita ao mundo do

virtual: "não poderia haver estratégia *do* virtual, pois, doravante, *só* há estratégia virtual", uma vez que "a potência do 'virtual' nada mais é do que virtual. Por isso, aliás, pode intensificar-se de maneira alucinante e, sempre mais longe do mundo dito 'real', perder ela mesma todo o princípio de realidade" (BAUDRILLARD, 2002, p. 20).

A desconexão do virtual em relação ao 'mundo dito real' é um dos fatores que tornam o virtual, tecnicamente falando, pouco apropriado para os meus propósitos atuais. É a sua intangibilidade que o afasta das qualidades das experiências que procuro proporcionar.

Para Pierre Lévy, o aspecto incorpóreo do digital, assim como ocorre com a incorporeidade da escrita, adquire universalidade pela sua capacidade de operar fora do seu contexto original - espacial e temporal - de produção (1999, p. 114). Mas, para manifestar-se, o virtual necessita tornar-se atual em um dispositivo de saída, como a tela do monitor. Ele necessita de uma tradução em suporte físico para poder interagir com os seus usuários, suporte este que também acaba por ser a sua (de)limitação física. Além disto, o seu contexto de operação, dado pelos *hardwares* e pelos *softwares*, é altamente padronizado pela indústria de informática. Mouse, teclados, impressoras e monitores, para citar os dispositivos mais usados atualmente, possuem as mesmas características físicas em qualquer parte do planeta.

No presente momento, a materialidade dos componentes não-digitais é mais adequada aos propósitos do meu fazer do que a intangibilidade dos componentes digitais, com a sua escala nanoscópica. O *low tech* me permite um maior controle sobre as soluções que tenho que encontrar, além de permitir uma maior autonomia técnica, em relação aos materiais e equipamentos que utilizo, do que os materiais e as técnicas digitais. A tecnologia digital, no plano do *hardware* e do *software* de um computador, possui uma complexidade tecnológica e uma escala tão pequena nos seus dispositivos e equipamentos que destoam das minhas intenções e de uma

das partes que considero mais consistente do meu trabalho: a rudeza dos mecanismos. Além disso, para atuar no campo da arte digital a partir das mesmas questões que permeiam este trabalho *low tech* apresentado aqui, no plano da sua estrutura física maquínica e, principalmente, a partir dos modos como estas formas de manifestação artística são colocadas à disposição e a relação que estabelecem com um *usufruidor*, seria necessário um suporte tecnológico e humano distinto do que utilizo⁴³. Além disto, formas artísticas como arte em vídeo e animação digital, ou *web art*, por exemplo, estão fisicamente confinadas ao espaço tradicional das suas mídias (a tela da televisão ou do computador) e, tanto elas como os seus dispositivos interativos (controle remoto, mouse, teclado etc.) são padronizados, como mencionado acima. Eles são parte dos equipamentos que executam a obra mas não são parte da obra.

Sendo tanto um evento e uma obra processo (quando em funcionamento pleno) como um registro e uma obra acabada, quando está fora de uso o meu trabalho ainda é ele, e não apenas o veículo dele. Já os equipamentos e dispositivos digitais são "neutros", passivos, no sentido de que, em geral, são dados *a priori* da mesma forma para qualquer obra que se execute através deles, o que, aliás, ocorre com todas as mídias eletro-eletrônicas. Ressuscitando uma das discussões apresentadas no primeiro capítulo desta dissertação, eu diria que os equipamentos digitais, para mim, estão mais disponíveis no plano dos efeitos que ele podem gerar (as sonoridades e a visualidade) do que à estrutura do trabalho (os modos de

⁴³Quanto ao suporte técnico necessário às artes tecnológicas como a arte digital, Walter Benjamim, no texto *A obra de arte na era de sua reprodutibilidade técnica*, foi um dos primeiros a ressaltar aspectos importantes da lógica dos sistemas de produção tecnicamente reprodutíveis, notadamente o cinema. As obras de arte digitais apresentam uma lógica similar em pelo menos alguns destes aspectos, como a anulação da noção de original e de cópia (uma vez que eles são objetos feitos para serem reproduzidos e que cada exemplar tem valor igual) e o trabalho feito em cooperação pela "intervenção de um grêmio de técnicos" (1984, p. 178) especialistas que a todo o momento tem o direito de intervir na instauração da obra.

pô-los em funcionamento e o envolvimento físico material do corpo do sujeito com o aparelho).

Por outro lado, devido à facilidade da sua difusão - dada pelas suas redes estabelecidas no universo cotidiano (TV, Internet) - a arte mediada possui uma facilidade de penetração social e uma abrangência quantitativa que são muito consideráveis. Mas é justamente aí que entra a questão da qualidade insubstituível e irreprodutível de determinadas experiências estéticas, que apenas são possíveis graças a uma relação presencial e não mediada com uma obra de arte. É o que, para muitos, mantém e justifica a importância das artes cênicas ante ao advento do cinema e da televisão, por exemplo. A condição técnica e material da obra *low tech* está bastante atrelada a uma necessária relação física presencial entre *usufruidor* e obra.

Lévy compara a relação que se estabelece numa interlocução dada via telefone com a relação ocorrida na interlocução dada através da tecnologia digital de, por exemplo, um *videogame*. Diz ele que "o telefone é mais interativo porque nos coloca em contato com o corpo do interlocutor" (1999, p. 81), enquanto que um videogame lida com *uma imagem do corpo* do interlocutor. É que, dentro do universo virtual, através do processo de digitalização do *BIT*, temos os símbolos das coisas no lugar das coisas. E isso nos priva de uma qualidade que o *low tech* possui, um contato corporal direto com as coisas, por meio do qual toda "uma dimensão afetiva" atravessa interativamente a comunicação (especificamente, no exemplo dado por ele, a comunicação telefônica).

É por causa dessa dimensão afetiva que Lévy considera que

os gêneros da cibercultura são da ordem da *performance*, como a dança e o teatro, como as improvisações coletivas do jazz, da *commedia dell'arte* ou dos concursos de poesia da tradição japonesa. Na linhagem das *instalações*, requerem a implicação ativa do receptor, seu deslocamento em um espaço simbólico ou real, a participação consciente de sua memória na constituição da mensagem (LÉVY, 1999, p. 154-155).

É a dimensão afetiva dada pela presencialidade corporal de uma *performance* (enquanto um evento presencial), fazendo com que todos os seus participantes comunguem da mesma experiência no mesmo espaço e tempo, que distingue e garante a existência e a importância, na era das mídias contemporâneas, de eventos como o teatro e a dança frente às artes mediadas por estas mídias, como o cinema e a televisão, com seus filmes, seriados e espetáculos gravados. É da mesma maneira que um registro de uma instalação apresentado em uma mídia (impressa ou eletrônica) nunca irá substituir a experiência vivencial tida diretamente com ela.

A colocação da imagem no lugar do objeto e do sujeito também estabelece uma distinção significativa entre a hibridação de materiais e de sujeitos ocorrida através de objetos físicos materiais (como ocorre nos meus aparelhos) e a hibridação ocorrida através da tecnologia digital. Ao contrário da primeira, as hibridações digitais dão-se sempre entre símbolos das coisas e dos sujeitos (as suas imagens representacionais).

Sendo caracterizado pelo devir e pela simulação, o digital se manifesta num eterno presente que se faz sem uma presença física de fato. Ele está impregnado de vacuidade, podendo levar a uma "desertificação do território, abolição das distinções reais", com diz Baudrillard (2002, p. 18), referindo-se às infovias de comunicação, pois a indistinção de materiais, de informações e de sentidos é uma das marcas do universo digital. Mas é esta mesma indistinção e esta indiferenciação que lhe permitem ser o material disponível no instante anterior à criação, o caos que antecede o cosmos. Pelo menos no plano do universo digital virtual.

CONCLUSÃO

Pode parecer paradoxal, mas quando vou a uma loja de ferragens, que vende materiais *low tech*, tenho a tecnologia digital presente na pulsão criativa do meu imaginário, estimulando as possibilidades de mistura - hibridação - e de utilização dos materiais. Procuo por componentes que solucionem problemas técnicos e mecânicos e que também permitam dar visibilidade ao seu próprio uso.

Assim como a presença do virtual e do digital se faz sentir nas minhas considerações criativas e operacionais, a consideração sobre o fato de que faço objetos de arte e sobre a forma como eles podem operar em relação aos seus *usufruidores* se faz presente na hora das decisões tomadas sobre este objeto que está sendo feito. Mesmo o que não é planejado e calculado com antecedência neste sentido é permeado, insisto, por estas questões tanto no momento da sua usufruição como no momento de exercer, por minha parte, as ações que fazem este imaginário se encarnar na obra.

Apostar na reconhecibilidade de uma obra de arte enquanto tal (instituinto um olhar diferenciado, em relação ao cotidiano, sobre ela) é considerar a importância do estado afetivo e da atitude especial necessária à sua usufruição. Mas mesmo que isto não ocorra no ato de usufruição por parte de um *usufruidor* que não seja eu mesmo, esta definição certamente afeta o meu fazer das obras, pois um objeto feito para ser arte sofre ações e percepções diferentes - tanto da parte de quem o instaura como da parte dos seus demais executores - das ações e percepções de um objeto feito para uma outra finalidade. E estas

diferenças se estabelecem tanto no plano técnico como no plano do imaginário. Francastel lembra-nos que "o que separa o artista do técnico não é a técnica, é a finalidade. O artista e o engenheiro escolhem, mas escolhem de maneiras diferentes" (FRANCASTEL, 2000, p. 325). Extrapolando esta afirmação, eu diria que se as técnicas da arte não possuem uma especificidade que as distingam das técnicas não-artísticas, o modo como elas são empregadas é que são muito diversos, podendo, desta forma, gerar especificidades próprias que as diferenciam do seu uso cotidiano.

Além do reconhecimento da arte enquanto tal, reconhecer o que há de cotidiano e de não cotidiano numa obra e reconhecer as relações que ela estabelece com o universo tecnológico no qual estamos imersos é importante na operação de construção de sentido que as minhas obras propõem, causando uma fricção entre a tecnologia e os materiais empregados para a confecção das obras e os materiais e as tecnologias que o mundo contemporâneo coloca à nossa disposição. A estranheza e a familiaridade andam lado a lado nesta operação, e o olhar cotidiano é chamado a confrontar-se com um olhar condicionado pela arte.

Ao mesmo tempo em que as técnicas, os materiais e o imaginário são provocadores das minhas obras, estas obras ganham sentido na medida em que provocam sentidos relacionados a estes mesmos materiais, a estas técnicas e a este imaginário. Não só as obras que faço são grandemente influenciadas pelas relações tecnestésicas estabelecidas com as tecnologias disponíveis na contemporaneidade (e não apenas as tecnológicas digitais, pois as tecnologias anteriores a elas⁴⁴ também estão presentes) como o conteúdo delas refere-se grandemente a estas tecnologias, embora esta referencialidade seja construída e desconstruída com a liberdade poética própria da arte, sendo mais exata e precisa na

⁴⁴Apenas para brincar com as palavras eu as chamaria de *tecnologias*.

sua solução técnica (uma vez que o que se apresenta na obra é a sua solução material) e mais imprecisa na exatidão de sentidos que pode provocar.

Do ponto de vista das soluções encontradas no trabalho, adotando procedimentos técnicos paratáticos hibridizantes como a colagem, ou a bricolagem, procuro estabelecer um "plano de operações", uma espécie de *flatbed*, que se materializa a partir dos mecanismos das obras, dos seus modos de funcionar e da sua manipulação. Desta forma, a tentativa é de estabelecer um *topos* e um *cronos* para a arte que faço, pressupondo um lugar para o *usufruidor* e ações que serão desempenhadas por ele.

Minha opção por construir objetos cinéticos, mecânicos, relaciona-se a esta tentativa, de gerar instrumentos - *máquinas imprecisas*, porque as relações e os sentidos são imprecisos - possibilitadores das operações que podem dar a ver processos presentes naquilo que imagino que a arte é: uma relação dinâmica e não necessariamente hierárquica que se dá entre o que o artista faz, o objeto (a obra) e a sua usufruição por parte do *usufruidor*.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ARGAN, Giulio Carlo. *A arte moderna*. São Paulo: Martins Fontes, 1992.

BAUDRILLARD, Jean. *Tela total: mito-ironias do virtual e da imagem*. Porto Alegre: Sulina, 2002.

BENJAMIN, Walter. *A obra de arte na era da sua reprodutibilidade técnica*. São Paulo: Brasiliense, 1984.

CAPUCCI, Píer Luigi. *Por uma arte do futuro*. In: DOMINGUES, Diana (org.) *A arte no século XXI: a humanização das tecnologias*. São Paulo: UNESP, 1997.

COUCHOT, Edmond. *A tecnologia na arte*. Da fotografia à realidade virtual. Porto Alegre: UFRGS, 2003.

COELHO, Teixeira. *Moderno pós-moderno*. Porto Alegre: L&PM, 1986.

BARRET, Cyril. *Arte cinética*. in STANGOS, Nikos (org.). *Conceitos da arte moderna*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2000.

DIDI-HUBERMAN, Georges. *O que vemos, o que nos olha*. São Paulo: Editora 34, 1998.

EISENSTEIN, S. *El Montaje Escenico*. México: Editorial Gaceta, 1994.

ELIADE, Mircea. *O mito do eterno retorno*. Lisboa: Editora, 1988.

FLUSSER, Vilém. *Filosofia da caixa preta: ensaios para uma futura filosofia da fotografia*. São Paulo: Hucitec, 1985.

FRANCASTEL, Pierre. *Arte e técnica nos séculos XIX e XX*. Lisboa: Livros do Brasil, 2000.

_____. *A realidade figurativa*. São Paulo: Perspectiva, 1973.

INNES, Cristopher. *Avant-garde theatre: 1892-1992*. London: Routledge, 1993.

KRAUSS, Rosalynd. *Caminhos da escultura moderna*. São Paulo: Martins Fontes, 1998.

LANGER, Susanne K. *Sentimento e forma*. São Paulo, Perspectiva: 1980.

_____. *Filosofia em nova chave*. São Paulo, Perspectiva: 1989.

LÉVI-STRAUSS, Claude. *O pensamento selvagem*. São Paulo: Companhia Editora Nacional, 1976.

LÉVY, Pierre. *Cibercultura*. São Paulo, Editora 34, 1999.

LYNTON, Norbert. *Futurismo*. In: STANGOS, Nikos. (org.) *Conceitos da arte moderna*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2000.

MACHADO, Arlindo. *Máquina e imaginário: o desafio das Poéticas Tecnológicas*. São Paulo: EDUSP, 1993.

_____. *Hipermídia: o labirinto como metáfora*. In: DOMINGUES, Diana (org.) *A arte no século XXI: a humanização das tecnologias*. São Paulo: UNESP, 1997.

MARGARIDO, Orlando. *As invenções do pioneiro da arte cinética*. In: *Revista Bien'Art*, janeiro de 2005, ano I, edição n. 3. São Paulo: Fundação Bienal de São Paulo, 2005.

MERLEAU-PONTY, Maurice. *Textos escolhidos*. (Col. Os Pensadores). São Paulo: Abril Cultural, 1980.

_____. *Fenomenologia da percepção*. São Paulo: Martins Fontes, 1994.

_____. *O visível e o invisível*. São Paulo: Perspectiva, 2003.

OTTINGER, Didier. *Do fio da faca ao fio da tesoura: da estética canibal às colagens de René Magritte*. In: *Catálogo da 24ª. Bienal Internacional de São Paulo*. Núcleo histórico: antropofagia e histórias de canibalismos. São Paulo: Fundação Bienal de São Paulo, 1997.

PAREYSON, Luigi. *Os problemas da estética*. São Paulo: Martins Fontes, 2001.

PERISSINOTO, Paula. *O cinetismo interativo nas artes plásticas: um trajeto para a arte tecnológica*. Disponível em: www.satmundi.com/tese/index.htm. Acesso em 2004.

RAUSCHENBERG, Robert. *Untitled statement (1959)*. In: STILES, Kristine e SELZ, Peter. *Theories and documents of contemporary art: a Sourcebook of Artists Writings*. Berkley and Los Angeles: California Press, 1996.

ROSENBERG, Harold. *Desestetização*. In: BATTOCK, Gregory. *A nova arte*. São Paulo: Perspectiva, 1986.

SANTAELLA, Lucia & NÖTH, Winfried. *Imagem. Cognição, semiótica, mídia*. São Paulo: Iluminuras, 1999.

STANGOS, Nikos (org.). *Conceitos da arte moderna*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2000.

STEINBERG, Leo. *Other Criteria*. In: *Regards sur l'art américain des années soixante*. Paris: Editions Territoires, 1991.

TASSINARI, Alberto. *O espaço moderno*. São Paulo, Cosac & Naify, 2001

TINGUELY, Jean. *Untitled statement (1961)*. In: STILES, Kristine e SELZ, Peter. *Theories and documents of contemporary art: a Sourcebook of Artists Writings*. Berkley and Los Angeles: California Press, 1996.

VENTURELLI, Suzete. *Arte: espaço_tempo_imagem*. Brasília: UNB, 2004.

VÍDEOS:

Todo o Passado Dentro do Presente. Co-produzido pela QUARK Produtora Audiovisual e pela TV Cultura de São Paulo em 2003. Vol. IV - Anos 60: Arte e Vida - e Vol. VII - As múltiplas linguagens da arte contemporânea: Performance.

Le Théâtre de Tadeusz Kantor. França, Le CNRS Audiovisuel, 198?. Dirigido por Denis Bablet.

URLs:

<<http://www.satmundi.com/tese/index.htm>>. Acesso em 2004.

<<http://www.iis.com.br/~cat/infoetc/441.htm>>. Acesso em 2005.

<http://www.itaucultural.org.br/aplicexternas/enciclopedia/arttec/index.cfm?fuseaction=Detalhe&CD_Verbete=5900>. Acesso em 2005.

ANEXOS:

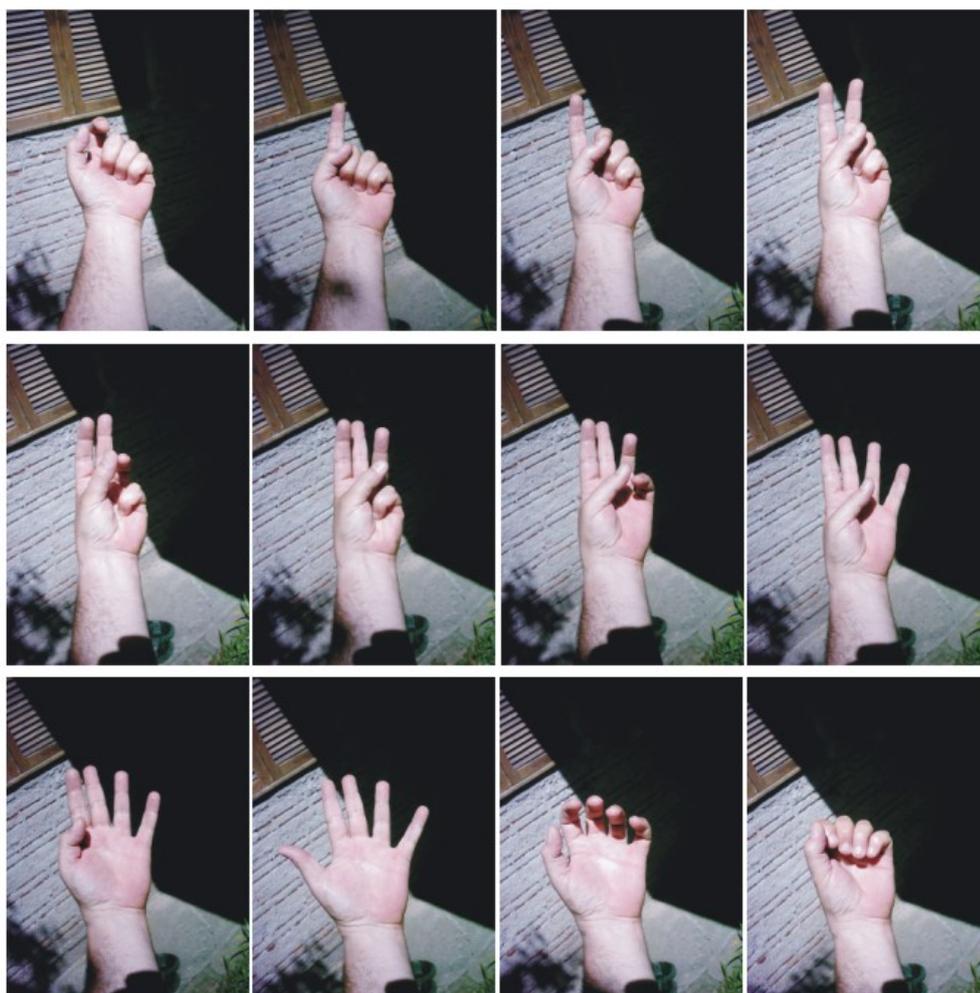


Imagens do atelier durante a feitura da obra *Indicadores*. 2005.

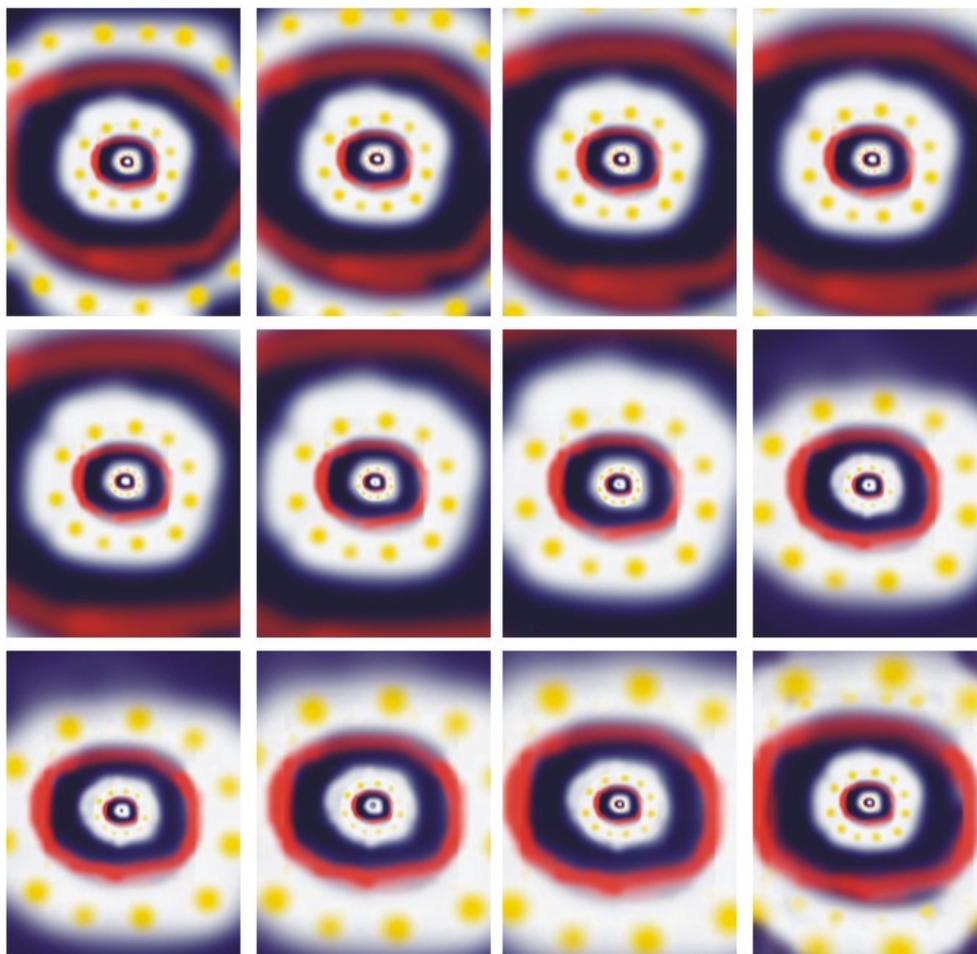




Imagens capturadas durante a feitura da obra *Indicadores*. 2005.



Seqüência de imagens movimentadas pelos discos de animação na obra *Mídia Plêier*, 2005.



Seqüência de imagens movimentadas pelos discos de animação na obra *Mídia Plêier*, 2005.