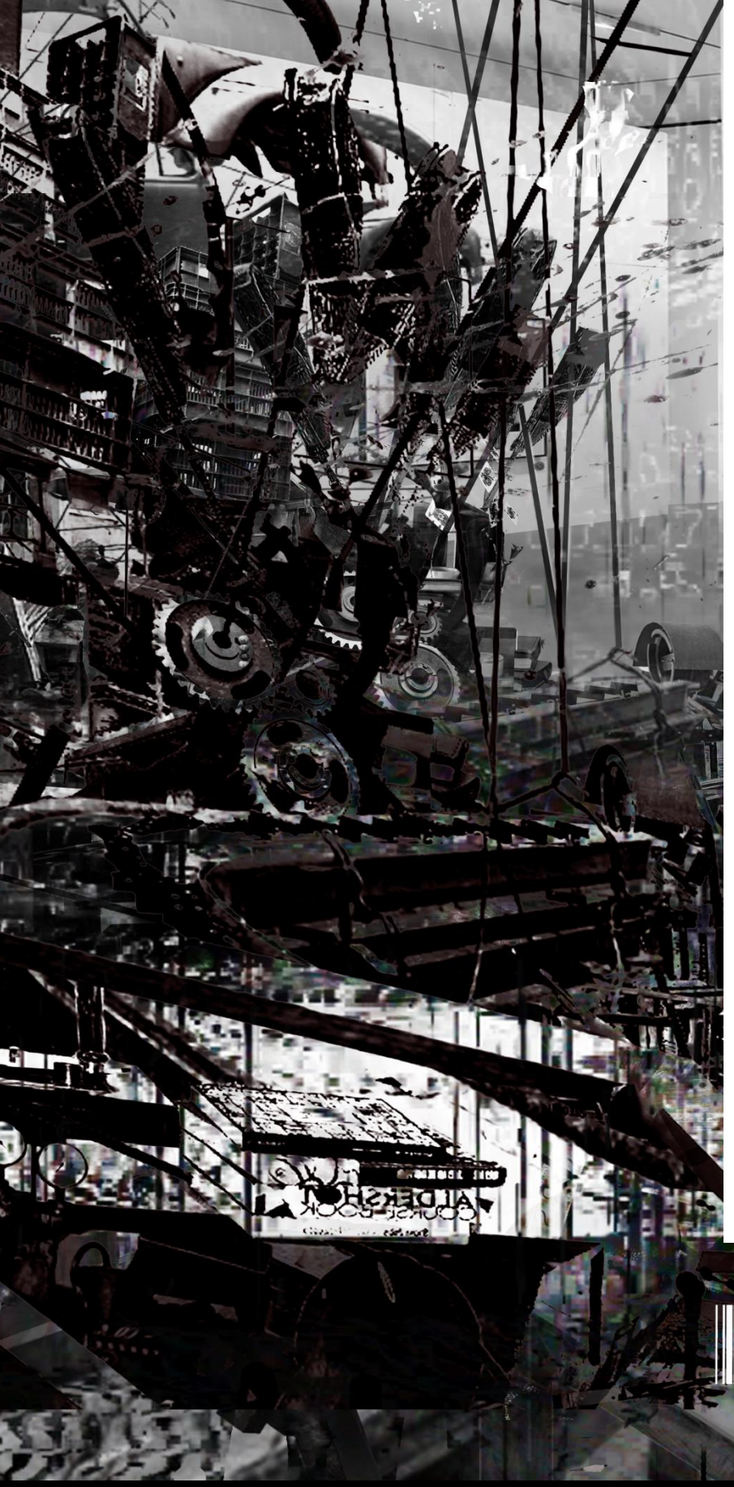


U.PORTO
FACULDADE DE BELAS ARTES
UNIVERSIDADE DO PORTO

Inconsciente Estético

O pensamento sem imagem e a lógica de um significado expandido

Relatório de Projeto
para a obtenção do grau de
Mestre em Artes Plásticas - Pintura

Sob a orientação de
Professor Doutor Domingos Fernando da Silva Loureiro

Ivan Miguel Salgado Postiga
setembro 2019

U.PORTO
FACULDADE DE BELAS ARTES
UNIVERSIDADE DO PORTO

U.PORTO
FACULDADE DE BELAS ARTES
UNIVERSIDADE DO PORTO

Inconsciente Estético

O pensamento sem imagem e a lógica de um significado expandido

Relatório de Projeto
para a obtenção do grau de
Mestre em Artes Plásticas - Pintura

Sob a orientação de
Professor Doutor Domingos Fernando da Silva Loureiro

Ivan Miguel Salgado Postiga
setembro 2019

Nota ao leitor: As citações que constam no presente Relatório de Projeto escritas noutra língua que não o português foram traduzidas pelo autor para garantir uma leitura mais inteligível e congruente do texto. Contudo, em situações excecionais, em que por especial carácter poético ou por se assumirem como as próprias formulações dos trabalhos discutidos, os originais são mantidos.

Agradecimentos

Em primeiro lugar, um agradecimento especial ao meu orientador Professor Doutor Domingos Fernando da Silva Loureiro, pela amizade, tempo dedicado, incentivo e sentido crítico que sempre trouxe a este projeto.

Aos professores Francisco Laranjo e Sofia Ponte, aos colegas e amigos, que no decorrer do mestrado contribuíram para estas discussões.

Aos meus pais, Lucília e Albino Postiga, e ao meu irmão Jõao, pelo modo como sempre depositaram confiança em mim e permitiram que perseguisse os meus sonhos.

Aos pais da minha namorada, Cléa e Jõao Ramos, igualmente pelo carinho e incentivo ao longo deste projeto.

Acima de tudo, e sem que existam palavras para agradecer, seriam mil os obrigados à minha namorada Maria Regina Martins Ramos, pela forma intensa e comprometida como sempre foi um ouvido atento a todas as minhas perguntas, dúvidas e reflexões, completando-me como artista, mas principalmente como pessoa.

Ficarão sempre pessoas por agradecer, mas a todos aqueles que contribuíram com a mais ínfima parcela para que este trabalho pudesse ser realizado, um imenso obrigado.

Resumo

O presente Relatório de Projeto problematiza o modo como, desde o início do século XX, toda uma série de práticas disruptivas, estratégias de atuação e processos operativos têm vindo a ganhar, gradualmente, relevância no território do pensamento e da prática artística, permitindo ao artista delegar a construção das suas obras e da sua respetiva poética a um conjunto de fatores aleatórios e indeterminados, tais como, o acaso, o erro, o acidente e a disfunção. Processos que parecem trazer para o espaço da arte uma espécie de experimentação radical generativa, baseada em dinâmicas incertas e auto-alimentadas que usam a lógica paradoxal do "jogo" como "modus operandi", mas, sobretudo, como território de ensaio, simulação de resultados e processualidades.

De facto, se considerarmos que a incorporação de algumas regras e lógicas do jogo ao território da arte permitem dotá-la de todo um outro leque de princípios automáticos e maquínicos que confluem, principalmente, na imanência de um "pathos" sobre um "logos" e de um não-pensamento no pensamento, acreditamos ser possível legitimar, por um lado, o modo como essas dinâmicas processuais e ações encadeadas, que não prevêem um resultado, possam ser entendíveis à luz da noção de um "pensamento sem imagem" (1964) do filósofo francês Gilles Deleuze. E, por outro lado, que o resultado aleatório dessa imagem ausente do pensamento possa ser pensada como uma "desrazão" que emerge desse deambular errático, próximo da noção de "inconsciente estético" (2001) proposto pelo filósofo francês Jaques Rancière.

Neste sentido, e no seio desta cadência errante de um jogar desinteressado sempre uma e outra vez, ao longo desta reflexão, procuraremos pensar toda uma série de diferentes obras, contextos e autores, onde aparentemente esse gesto do fazer parece estar entregue a um outro "eu" que conduz autonomamente a ação, como uma espécie de "máquina desejante" em busca desse encontro aleatório ou experiência reveladora, capaz de dar imagem a um pensamento cego que comanda os nossos gestos.

No contexto da prática e pensamento artísticos, o leque diversificado de situações identificadas permitiu-nos encontrar possíveis recorrências deste tipo de processos e fenómenos, e por conseguinte, enquadrá-los como técnicas automáticas que, ainda que com princípios, meios e intenções diferentes, possibilitaram aos artistas fazerem uso de procedimentos estocásticos ou constrangimentos como seu "modus operandi" mais usual, para ativar, conscientemente, o convívio com esse lado estético de um inconsciente experimental. Por último, e juntamente com uma análise à parte prática do projeto de pintura "Klecksographie", inserido no âmbito do Mestrado de Artes Plásticas, verificou-se a natureza instável dos resultados destes processos imersos, permanentemente, num estado dissociativo e livre-associativo de indefinição, onde o paradoxo se envolve de potencialidades criativas, emergindo ao próprio agente da ação, enquanto algo aberto a múltiplas leituras e possibilidades de interpretação poética, como se do resultado de um lance de dados se tratasse.

Palavras-Chave: Arte; Jogo; Técnicas Automáticas; "Pensamento sem imagem"; "Inconsciente Estético"

Abstract

This Project Report discusses how since the beginning of the twentieth century a whole series of disruptive practices, acting strategies and operating processes, have gradually gained relevance in the territory of artistic thought and practice, allowing the artist delegate the construction of his works and their poetics to a set of a random and undetermined factors, such as chance, error, accident and dysfunction. Processes that seem to bring into the space of art a kind of generative radical experimentation, based on uncertain and self-feeding dynamics that use the paradoxical logic of “game” as a “modus operandi”, but above all as a territory of essay, simulation of results and proceduralities.

In fact, if we consider that the incorporation of some rules and logic of the game into the territory of art allows to endow it with a whole range of automatic and machinic principles that converge, mainly, on the immanence of a “pathos” on a “logos”, and from a non-thought in thought, we believe it is possible to legitimize, on the one hand, how these procedural dynamics and chained actions, which do not predict an outcome, can be understood in the light of the notion of “thought without image” (1964) by the french philosopher Gilles Deleuze. And, on the other hand, that the random result of this image absent from thought can be thought of as a “reason” that emerges from this erratic ambiguity, close to the notion of “aesthetic unconscious” (2001) proposed by the french philosopher Jaques Rancière.

In this sense, and within this wandering cadence of a disinterested play over and over again, throughout this reflection, we will try to think a whole series of different works, contexts and authors, where apparently this gesture of doing seems to be given to a another self that conducts action autonomously, as a kind of "desiring machine" in search of this random encounter or revealing experience, capable of giving an image to blind thinking that commands our gestures.

In the context of artistic practice and thinking, the diverse range of situations identified allowed us to find possible recurrences of this type of processes and phenomena, and therefore to frame them as automatic techniques that, although with principles, means and different intentions, enabled artists to use stochastic procedures or constraints as their most usual “modus operandi” to consciously activate the aesthetic side of an experimental unconscious. Finally, together with a practical analysis of the “Klecksographie” painting project, within the scope of the Master of Fine Arts, the unstable nature of the results of these processes was permanently immersed in a dissociative and free state associative of indefinition, where the paradox engages with creative potentialities, emerging from the agent of action itself, as something open to multiple readings and possibilities of poetic interpretation, as if it were the result of a throw of data.

Keywords: Art; Game; Automatic techniques; “Thought without image”; “Aesthetic Unconscious”

Índice

Introdução 9

Parte I

1. O "Inconsciente Estético": A artificialização do acaso enquanto processo operativo na Arte 21

2. O "Jogo Ideal": O aleatório enquanto território do acaso. Processos e maquinismos 43

2.1 O lance de dados: A repetição e a "caos-errância" como modelos de construção de um "pensamento sem imagem" 69

2.2 Os dados lançados: O gesto automático como princípio do "Eu-maquínico" 97

3. Processos disruptivos na prática artística: Das vanguardas modernistas à Contemporaneidade

3.1 "A Conquista do Irracional": O carácter ludibrioso da dissociação e a livre-associação de ideias 119

3.2 O Pensamento como um jogar desinteressado: O paradoxo do gesto e a noção de "automatismo psíquico" enquanto mecânica do inconsciente 153

3.3 "A Celebração Inconsciente": O automatismo do gesto inserido na lógica do constrangimento ou "gap" identitário, perceptivo e associativo 185

3.4 O Sujeito, a Máquina e o "Eu-maquínico": O "acaso-organizador" inserido na lógica dos processos "autopoiéticos" 217

Parte II

4. "Klecksographie": O pensamento e o não-pensamento, a ausência de imagem e a operatividade expandida de um processo 259

4.1 O princípio desencadeador: A imagem ambígua e o "insight" projetivo 265

4.2 Ações programadas: Jogos de permuta e desconstrução visual 271

4.3 Repetição e diferença: A pintura como território disruptivo 281

4.4 Conclusão 299

Disposições Finais 303

Catálogo 309

Referências Bibliográficas 365

Índice de Imagens 385

Introdução

De uma forma generalizada, o presente Relatório de Projeto visa refletir acerca do modo como, desde o início do século XX até ao presente, o processo de transformação da Arte, enquanto instância do fazer/pensar nas suas mais diversas vertentes, linguagens e meios, tem vindo a adotar, gradualmente, um variado número de estratégias operativas baseadas em procedimentos aleatórios, resultados acidentais, encontros casuais e práticas generativas. Apesar de se apresentarem como ferramentas potencializadoras de possíveis campos de atuação do artista, parecem empurrar o resultado da obra para fatores como a incerteza, a indeterminação e uma série de caraterísticas indefinidas que, invariavelmente, e do ponto de vista estético, poético e semântico, acabam por ser surpreendentes para o próprio agente que as executa. Ainda que as razões que nos conduziram à escolha destes temas se possam desdobrar em inúmeros fatores, o motivo principal por detrás desta seleção recaiu, sobretudo, no modo como, por vezes, conseguimos encaminhar o pensamento e a construção da nossa prática artística individual de forma acentuadamente intuitiva, onde as questões aqui investigadas emergem como um prolongamento dessa prática que, em articulação e após pesquisa teórica, voltam a reverberar nela.

Neste sentido, e sempre com base nas questões e problemáticas levantadas pela nossa prática individual, procuraremos, numa fase inicial, verificar o modo como modelos disruptivos podem ser empregues como parte estruturante do pensamento e da construção de propostas de um alargado conjunto de artistas, tendo como enfoque e motivação a estruturação de algumas práticas contemporâneas, enquanto pensamento que reside no seio de uma malha extensa de relações, associações e possíveis sentidos. Se, de uma forma generalizada, considerarmos que um grande número de artistas se socorrem dessa faceta da indeterminação nos fins, assumindo a experimentação do fazer e do pensar como um território instável, mutante e sempre aberto ao imprevisto, podemos depreender que, dentro desse quadro de ideias, e recorrendo ao conceito de "inconsciente estético" do filósofo francês Jacques Rancière, é possível assumir esteticamente o resultado do objeto de arte e todo o processo que envolve a sua condução, como um processo operativo que se desenvolve mediante as noções de pensamento e de não-pensamento.

Seguindo esta linha de pensamento, e perante hipóteses nas quais o artista engendra todo o pensamento da obra como uma espécie de momento cego do fazer, onde afluem momentos não controlados da experiência artística, procuraremos, juntamente com Rancière, comprovar se o pensamento e a prática artística

podem ser o território de efetivação dessa manifestação inconsciente que a teoria psicanalítica já havia identificado como modalidade do pensamento. Ora, para efetivarmos esse questionamento inicial, revisitaremos algumas épocas e autores, de modo a conduzirmos, com o seu auxílio, uma discussão acerca do modo como estes princípios da irracionalidade, da desrazão, da incerteza e da relatividade, vieram impugnar lentamente à mentalidade positivista e ao seu apogeu oitocentista toda uma conceção interacionista da realidade, onde o mundo passou a ser entendido como um complexo de relações, nem sempre harmónicas nem sempre redutíveis a unidades básicas e lineares que, como o reverso da medalha, propuseram repensar criticamente alguns dos valores inerentes à razão e à lógica, implícitos numa rede multidisciplinar de práticas, significados e representações (Morin, 2015 [1986], p. 14).

De facto, no seio da relatividade e da vontade de desconstruir todo um universo dominado pela razão, fatores como o erro, o acidente, a aleatoriedade e o acaso, tornaram-se, tal como poderemos verificar ao longo desta reflexão, não só em ferramentas propícias a potenciar um lado mais inconsciente e automático da "psique", mas, simultaneamente, a abrir todo um território "outro", onde o desconhecido, a desrazão e o paradoxo, do não-provado, do inaplicável, do incoerente, do utópico, do irreal ou mesmo do místico, passaram a ser pertinentes. Intenções que parecem conduzir a uma mudança radical do pensamento humano, no qual as funções e definições da arte, de acordo com a crítica de arte americana Rosalind Krauss em "The Optical Unconscious" (1996 [1994]), também se transformariam.

Todavia, esta lógica também encontra repto nas teses defendidas pelo antropólogo e sociólogo francês Edgar Morin, autor a quem recorreremos para estender a compreensão desse "inconsciente estético", que designa como sendo as características evidenciadas pelo homem para lá da sua faceta racional de "homo sapiens", nomeadamente, as facetas de "homo faber, ludens, loquens, demens". Isto é, aquele que fabrica, brinca, fala e é demencial, e que exprime no mito, no amor, na festa, na dança, no canto, no êxtase, no jogo, na morte, no despropósito, no "nonsense", na guerra, no ruído, no resíduo, no desperdício, na afetividade, na neurose, na desordem, na transgressão, na "ubris" e no acaso, toda uma panóplia de estados emocionais, comportamentais e psíquicos que são parte integrante e estruturante do seu pensamento e do seu fazer, enquanto indivíduo no seu todo. Assim, e tendo em conta que o comportamento humano é dotado de características que, no campo da arte, lhe permitem ser a identidade de um pro-

cedimento consciente e de uma produção inconsciente, isto é, de uma ação voluntária e de um processo involuntário, aquilo que iremos propor, ao longo desta reflexão, é a incorporação das noções, dos procedimentos e das lógicas do jogo, como território propício a efetivar na arte a confluência dessas características humanas, não só como um possível gerador de variedade, mas também, como algo que recusa o modelo da escolha de fins e da adaptação dos meios aos fins que conferem a uma qualquer noção um significado usual (Rancière, Ibid., pp. 31-32).

A partir daqui, e num segundo momento da reflexão, especularemos sobre a forma como a incorporação desta lógica operativa do jogo pode envolver a construção da obra de arte no seio de um movimento de "devir". Fazendo afluir no trabalho de cada artista a experimentação radical, automática e maquínica que, através do simples gesto de lançar os dados proposto pelo filósofo alemão Friedrich Nietzsche em "Assim falou Zaratustra" (1883), é capaz de, na nossa opinião, constituir-se como método libertador do pensar e do fazer. Desta forma, potenciando resultados imprevisíveis e indefinidos, tal princípio pode ser enquadrável segundo a noção de "pensamento sem imagem" proposta pelo filósofo francês Gilles Deleuze. Com efeito, e como veremos no decorrer do presente relatório, a noção de pensamento sem imagem corresponderá a um princípio operativo que acreditamos fornecer ao artista a possibilidade de erguer todo um processo operativo de ações planeadas, sem com isso, determinar o fim dos seus resultados. Será precisamente esse ato similar a um jogar que ativará, direta ou indiretamente, no ato de fazer/pensar do artista uma espécie de engrenagem experimental, um comportamento autónomo, maquínico, de um fazer repetitivo e automático. Possivelmente, esta condição implicará, da nossa parte, uma outra necessidade de compreender a sua aplicabilidade no território do fazer e do pensar da experiência artística, assim como, da análise da sua validade no meio de definições e funções mais convencionais do objeto de arte.

Neste âmbito, iremos invocar autores como Johan Huizinga, Roger Caillois, Bernard Suits, Brian Sutton-Smith, Gilles Deleuze, Félix Guattari e Friedrich Nietzsche, entre outros, tendo em conta que, não só propuseram entendimentos muito específicos das particularidades do universo do jogo, como, simultaneamente, apontaram para possíveis ligações entre este e a arte, assim como, o modo como a experiência artística pode ser pensada a partir de tais pressupostos. Sendo o jogo um território onde o acaso é domesticado e, muito vezes, ensaiado e artificializado, quando transposto para o território da arte, somos incitados, inevitavelmente, a

levantar questões como: - Admitindo que na prática artística existe realmente incorporação do "modus operandi" do jogo onde o acaso se forma, será que deveríamos olhar para a experimentação artística como coincidência desse acaso do jogar? - Como explicar o que nesse processo parece inexplicável? - Poderá esse mecânico ou maquínico assemelhar-se, em parte, ao funcionamento de um lance de dados que decide a forma como a ação passa a ser determinada? - Como encarar, do ponto de vista da prática e experimentação artísticas, o resultado de tais operações?

Cientes da dificuldade de responder de forma fechada a algumas destas perguntas, limitaremos-nos a propor alguns pontos de possível convergência e divergência na dinâmica desses territórios distintos. Porém, ao insistirmos num estado de convergência, acabaremos por perceber que, com a incorporação da lógica do jogo, o próprio fazer da arte, possivelmente, se transforma, deforma e modifica de tal forma, alterando a sua compreensão operativa, enquanto ato de um pensar e de um fazer.

À medida que esta discussão se for desenvolvendo, procuraremos identificar e incorporar o fazer automático e maquínico do jogo no território da arte, enquanto motor do gesto do artista. Nomeadamente, sob a tónica da repetição que, assim, como princípio pulsante que comanda a ação do jogar, pode acionar no trabalho do artista um cíclico movimento de "caos-errância", do qual se esvaem o acaso, o acidente, mas, sobretudo, a diferença, que parece empurrar qualquer resultado no sentido de uma aparente ausência de finalidade ou de uma circularidade autoalimentada dos seus processos. Sendo, contudo, de salientar a sua importância do ponto de vista de se transformar num movimento transgressor produtor de torções e desvios que retiram da repetição esse elemento diferencial.

Dentro desta lógica, num terceiro momento, e juntamente com Deleuze em "Diferença e Repetição" (2006 [1968]), iremos propor uma possível forma de entendermos esses lances de potencial variável, que existem como forma de um pensamento sem imagem. Dentro dessa taxonomia experimental do fazer, procuraremos pensar a prática artística, enquanto instância produtora de uma circularidade que já não só esconde um inconsciente incontrolado, como também, funda a intenção consciente programada que precede essa matéria inconsciente. Do ponto de vista analítico, nesta terceira etapa, a intenção de repetir o gesto operativo de lançar os dados, quando transposta e operacionalizada no fazer da prática artística, mais do que engendrar uma experiência fenomenológica repetitiva, possibilita a emergência de uma forma variável. A forma de qualquer coisa, cuja mutabilidade é capaz de

personificar o acaso, o acidente ou qualquer outro estado que se priva desse "eterno retorno" às exatas condições iniciais daquilo que é objeto de repetição.

Com efeito, o que pretenderemos nesta etapa da discussão é pensar a repetição como um movimento transformador que permite auto-engendrar poética e processualmente uma série de etapas, que vão desde o processo de construção da obra até ao resultado final, representando, possivelmente, uma das marcas fundamentais na obra do pensamento sem imagem. Situação que se inaugura na repetição do lançamento dos dados e se desenrola como um gesto de procura de onde emerge a imagem ausente do pensamento que, em toda a sua diferença, e de um modo muito particular, atesta a possível dimensão estética do inconsciente no modelo de atuação de cada autor. Leva-nos, então, à questão: - Mas o que poderia dar forma a esse começo? Poderia esse impulso deixar de estar subjugado a um pressuposto objetivo, isto é, deixar de estar subjugado a nenhum início, no qual se compreende já a construção de um sentido (Deleuze, 2006 [1968], p. 189)?

Num quarto momento, procuraremos pensar o gesto inicial que produz um movimento repetitivo como qualquer coisa pulsional que parece estar alojado a uma região da penumbra do ser. Isto é, algo que poderá existir na fronteira entre o psíquico e o físico, entre o mental e o somático, que parece dar corpo a esse outro "eu", maquínico e automático, que inicia o gesto enquanto impulso anárquico produtor de encontros ao acaso. Desta forma, afirmando-se mediante a exclusão da própria coerência do agente da repetição, nomeadamente, da sua própria identidade enquanto "eu", esse gesto assume, ainda que hipoteticamente, o controlo dos seus gestos (Klossowski cit. Deleuze, Ibid.). À luz desta dinâmica, que pode ser incorporada como princípio do fazer da arte, e explorando o virtual até o fundo das suas repetições, apreendendo os processos inerentes e nutrindo a imaginação dos ecos que guiam o nosso corpo sem parar, seremos levados a refletir acerca do inevitável descomeço paradoxal da repetição ao diferente e, de modo inverso, num sem cessar contínuo. Se o pensamento só pensa coagido e forçado, isto é, se ele permanece "estúpido" enquanto nada o força a pensar, aquilo que possivelmente o força a pensar é aquilo que ainda não pensamos e que faz com que a máquina inteira funcione, tornando-se numa força produtora, visto engendrar e engendrar-se no indeterminado, tomando a forma dos nossos gestos e empurrando-os em direção a esse estado de autonomia (Heidegger cit. Deleuze., Ibid., p. 259). No cerne dessa ideia de automatismo, de reflexo automático que reivindica um outro "eu" que comanda os nossos gestos, procuraremos problematizar a

ideia de “máquina” que, a exemplo de outros autores, surge na teoria guattariana, associada a conceitos de “produção”, “processualidade”, “singularização”, “produção da diferença” ou “diferenciação”. Um fator que invade o fazer do artista e que é em si mesmo algo de processual, isto é, produtor de singularidades e irreversibilidades materiais e mentais (Guattari, 1988 [1979], p. 388).

Neste sentido, no imitir ou desenrolar do gesto, a manifestação do inconsciente pode ser demonstrativa dessa dupla característica: como algo proveniente do sujeito e como algo não reconhecido. Ou seja, como algo proveniente de um outrem que parece fazer com que a ação se desenvolva enquanto atividade criadora autónoma, onde o impulso criativo, ativa espontaneamente todas as formas conhecidas e desconhecidas que subjazem no interior desse ainda não-pensado. Dentro deste prisma, aquilo que tentaremos demonstrar, juntamente com Deleuze e Guattari, é a existência de um inconsciente produtivo que move os nossos gestos, fazendo-os funcionar como uma verdadeira “máquina desejante”. Aqui, não há trajetos e caminhos definidos, apenas uma espécie de gatilho automático e maquínico que inicia ou desenrola a ação, não se conectando ou desenvolvendo de maneira linear e pré-determinada, mas antes, como uma cartografia que se reedita a cada novo lance processual, aleatório e maquínico (Deleuze & Guattari, 1995a [1980], p. 50), e que se transforma num “meio de passar a vontade para esse outro lado [...] sem [...] qualquer disciplina” (Id., Ibid.), isto é, transformar o pensamento num mecanismo delirante e desinteressado (Breton, 1994, pp. 35-47).

Seguidamente, e priorizando a análise de casos práticos, apontaremos as vanguardas modernistas e, especificamente, os movimentos futurista, dadaísta e surrealista, como modelos que operacionalizaram esse jogar desinteressado no pensamento e na prática artística. Procurando nas noções de dissociação e livre-associação de ideias toda uma estratégia para despoletar, a partir dos princípios de automatismo psíquico, um movimento furtuito ou acidental, através do qual o acaso emerge como contingente e imagem que vem preencher esse lugar vazio do pensamento. Tal como poderemos verificar no trabalho de alguns autores invocados ao longo desta reflexão, antes de qualquer formalização, esse processo aleatório ao qual o artista entrega o momento de decisão, implicará sempre um intervalo de espaço e de tempo de não-compreensão, um salto onde a lógica se torna numa permanente “indecibilidade” e inapreensibilidade. De facto, só quando operacionalizadas no campo da experiência e da prática artísticas, é que estas questões seriam capazes de impor conscientemente um resultado. O facto de este carregar em si todas as possíveis variáveis que antecedem o ato de lançar, fazem com que o duplo carácter do acaso manifeste, por um lado, a face incerta do ilimitado, envolto num estado de “devir”, onde todos os possíveis estão igualmente contidos. E, por outro lado, o carácter contingente que, após a formalização desse gesto impessoal, automático e maquínico, se impõe como uma limitação que nos poderia impedir de dizer assumidamente “eu”.

À medida que caminhamos para a atualidade, tentaremos encontrar outras possíveis leituras de processos e estratégias que operacionalizam o acaso, o acidente e o conjunto de procedimentos que privam e constrangem a atuação do artista. Várias estratégias poderão surgir no trabalho de vários autores, como sendo um constrangimento ao seu modo mais usual de operar, provocando limitações e restrições mentais e práticas, ou ao nível dos seus processos, de modo a implicarem possíveis fatores de libertação poética. A partir dessas restrições iniciais, produzidas através dessa ideia de “limitação”, tal como defende o professor e artista plástico português Domingos Loureiro “o sentido e desejo de liberdade podem emergir da definição objetiva de prisão, limitação ou constrangimento”, transformando a ação precisamente no contrário daquilo que a origina (Loureiro 2016 p. 33).

No seguimento desta ideia, e da análise ao corpo de trabalho dos autores selecionados, procuraremos entender a ligação entre o agente e a máquina, no sentido de esta ser também uma possível extensão do seu fazer/pensar. Isto é, uma espécie de instância autopoiética que assume a essência do outro “eu” e que, através de procedimentos auto-organizativos, algoritmos generativos, códigos, software dinâmico, funcionalidades e disfuncionalidades, permitem aos artistas introduzir dados, transformando-se, muitas vezes, num espectador da sua própria obra. Este comportamento automático de um jogar desinteressado passa, frequentemente, a refletir-se na poiética e poética das obras de cada autor. Ainda que, com propósitos diferentes, estes instrumentalizam a imposição dessas regras processuais “à priori”, que acabam por dar corpo a uma produção espontânea, a um comportamento verbal ou motor sem autocontrolo, consciente ou autocensura, que acaba, na maioria dos casos, por desaguar num método operativo. Método que permite questionar as convenções estéticas e discursivas do território da arte mais enraizadas, abrindo-a à fecundidade do jogo e da experiência, da simulação e do carácter desconcertante e irracional de determinada configuração percetiva, bem como, às poéticas instáveis, caóticas e abertas que nos guiam pela indefinição que o pensamento sem imagem permite erguer segundo a máscara do inconsciente estético. Logo, o papel do artista e a fun-

ção e definição do que pode ou não ser entendível no seio das categorias mais convencionais da arte, transformar-se-á, ao longo desta investigação, num segundo questionamento.

Por fim, e a partir do nosso projeto pictórico autoral, designado de "Klecksographie" e inserido no âmbito do Mestrado de Artes Plásticas, procuraremos propor, à luz desta pesquisa, um modelo de pensamento e prática que permita entender a sequência de processos que desencadearam a estruturação desta reflexão. Ainda que alguns destes princípios e processos referidos, enquanto modelos de possível explicação e entendimento do pensamento e da prática artística, nem sempre se tenham revelado claros para nós, reconhecemos que tínhamos a estranha sensação de, mesmo na fase embrionária deste projeto teórico-prático, estarmos conscientes de algumas destas problemáticas que nos guiam do pensamento até à materialização da obra.

Mais do que entrarmos no detalhe de possíveis desenvolvimentos que surgem nas entrelinhas do diálogo com os diferentes intervenientes convocados, resta-nos convidar o leitor a entrar na discussão e, mais do que se deixar guiar pelas nossas ideias, desenvolver outras que levantem igualmente outras formas de olhar. Pretende-se incentivar um olhar distinto, em alerta para alguns dos fenómenos que permeiam a prática e o pensamento artísticos atuais, no sentido de promover questões que possibilitem, de igual modo, a continuidade da reflexão acerca desta problemática. Consideramos que esta é hoje uma importante ferramenta geradora de conteúdos, metodologias processuais, poéticas renovadoras e estados "dissensuais" (Rancière), capazes de produzir ruturas no tecido "sensível"no território da Arte e nas dinâmicas da perceção, fazendo ver aquilo que não era visto, ou fazendo ver de uma outra maneira possíveis relações daquilo que até a data não fora ainda relacionado (Postiga, 2017, p. 101).

Img. 1 Dziga Vertov, “L’Homme à la caméra” (1929), Filme mudo, a preto e branco (1h08), Fotograma, Centre George Pompidou, Paris

"You're waiting for a train.
A train that will take you far away.
You know where you hope this train will take you.
But you can't know for sure.
Yet, it doesn't matter.
Now, tell me why?"

(Nolan & Thomas, 2010)

1.

O Inconsciente Estético

A artificialização do acaso enquanto processo operativo na Arte

Se, de uma forma generalizada, pensarmos a prática e o pensamento artísticos compreendidos no intervalo de tempo desde o início do século XX até à atualidade, percebemos que grande parte das suas propostas artísticas tiveram como principal objetivo alargar e esbater as fronteiras que delimitam e delineiam os territórios da prática e pensamento artísticos. Isto porque, indo de encontro aos limites do desconhecido, os artistas procuraram, por um lado, encontrar na desrazão algo equacionável enquanto experiência produtora de conhecimento e, por outro lado, antever o enigmático no que parece evidente, reconhecendo o pensamento no que parece ser um detalhe anódino (Rancière, 2009 [2001], pp. 10-11).

De facto, foi precisamente através destas tentativas de operacionalizar este território do desconhecido na arte, que os artistas procuraram transformar a natureza processual do ato de construir a experiência artística. Desta forma, fazendo-a equacionar, de algum modo, uma certa relação do pensamento com o não-pensamento, da possibilidade da presença do pensamento na materialidade sensível, do involuntário no pensamento consciente e do sentido no insignificante (Id., Ibid.). De uma forma sistematizada, tais princípios levam-nos imediatamente a constatar que, em diversas estratégias processuais da construção da obra de arte, principalmente a partir da Modernidade, passaram a coabitar infindas relações dialógicas constituídas por gestos, simultaneamente, conscientes e inconscientes, que permitiram ao artista engendrar uma espécie de momento cego do fazer, imerso num estado de contínua alteridade (Bourriaud, 2011a [1999], p. 168).

Porém, e tal como nos adverte Jacques Rancière em "O Inconsciente Estético" (2009 [2001]), seria negligente procurarmos falar desse momento cego do fazer (inconsciente) sem mencionar, ainda que de uma forma breve, a aplicação que a teoria freudiana fez do mesmo (p. 11). Com efeito, em "A Interpretação dos Sonhos" (1900) do médico psicanalista austríaco Sigmund Freud, uma das pedras basilares para podermos compreender a vida psíquica, é deixarmos de sobrestimar aquilo que, comummente, denominamos de consciência (Freud cit. Kristeva, 2007 [1969], p. 269). Assim, para o autor, é preciso ver no inconsciente o fundo de toda a vida psíquica, não sendo possível haver nenhum consciente sem um estádio anterior inconsciente, isto é, ainda que o inconsciente possa prescindir do estado consciente, possuindo, ao mesmo tempo, um valor psíquico, o inverso não se verifica do mesmo modo (Id., Ibid.).

Seguindo a lógica freudiana, podemos concluir que o inconsciente é o lugar do reprimido, do recalcado, daquilo que mina

a ilusão do consciente e de qualquer outro lugar como presença plena, logo "não há uma presença originária da qual a consciência seja representação" (Id., Ibid.). O âmbito da consciência é sempre um presente já reconstituído, uma representação de um presente que nunca foi presente (Peretti, 1989, p. 98), o que, por sua vez, para o autor austríaco significou, que é na dimensão do inconsciente que o próprio psíquico e a sua realidade essencial ganham forma (Freud cit. Kristeva, 2007 [1969], p. 269).

Todavia, podemos dizer que o nosso interesse acerca deste tema é, de algum modo, bem mais diverso, no sentido em que, se por um lado, a teoria psicanalítica do inconsciente é formulável, porque já existe uma certa identificação de uma modalidade inconsciente do pensamento fora do terreno propriamente clínico, por outro lado, é no terreno das obras de arte e da literatura que essa mesma efetivação do inconsciente passa a ser privilegiada (Rancière, 2009 [2001], p. 11). Por outras palavras, é precisamente no terreno da arte que o inconsciente (do sujeito) se torna no discurso do "outro", ou seja, no discurso da deformação. Efetivando, assim, a deslocação do pensamento consciente, assente no legado racionalista cartesiano, para um outro domínio em que a consciência deixa de ser a "dona de casa", passando antes a ser um hóspede de uma outra instância (Lacan cit. Kristeva, 2007 [1969], p. 269).

Ora, estes princípios vieram lentamente impugnar à mentalidade positivista e ao seu apogeu oitocentista uma conceção interacionista da realidade, onde o mundo começou a ser entendido como um complexo de relações, nem sempre harmónicas nem sempre redutíveis a unidades básicas, e foi essa mesma relatividade que poderá ter permitido, consequentemente, repensar criticamente alguns dos valores inerentes à razão e à lógica, implícitos numa rede multidisciplinar de práticas, significados e representações (Morin, 2015 [1986], p. 14).

Se revisitarmos a história, ainda que de modo muito generalizado, percebemos que, do ponto de vista da aquisição do conhecimento, o homem recorreu sistematicamente como estratégia de construção dos seus saberes, a metodologias cujo paradigma baseou-se numa lógica do provado, do aplicável e do evidente. Contrariamente, atribuiu-se um certo grau de descrédito a todo sistema de construção do conhecimento que teve em vista a exploração do desconhecido, do acaso, do erro, do aleatório e do indeterminado. De facto, tal como aponta o antropólogo e sociólogo francês Edgar Morin em "O Método 3: O Conhecimento do Conhecimento" (2005 [1986]), se tomarmos a noção de conhecimento como exemplo para outros, à primeira impressão, ela aparenta ser

una e evidente, mas assim que a interrogamos, ela rebenta, diversifica-se e multiplica-se em inúmeras noções, passando cada uma delas a impor uma série de novas interrogações (Id., Ibid.). As quais, tal como acabamos de mencionar, viriam a alterar o entendimento sobre a origem e a lógica do conhecimento inerente a todos os métodos de construção humana, uma vez que a razão, tida como o meio mais seguro de conhecimento, se transformaria numa mancha cega que colocaria em xeque tudo aquilo que se parecesse com uma evidência. Esta mudança na forma como os indivíduos compreendiam e reconfiguravam o mundo à sua volta, espelhou-se num complexo questionamento que levou o homem a reconsiderar os alicerces e as mais profundas fundações das suas verdades (Id., Ibid.).

Tal como advoga o filósofo alemão Friedrich Nietzsche, as verdades são exatamente o contrário daquilo que, à partida, o termo nos leva a pensar, isto é, "um batalhão móvel de metáforas, metonímias, antropomorfismos, enfim, uma soma de relações humanas, que foram enfatizadas poética e retoricamente, transpostas, enfeitadas, e que, após longo uso, parecem a um povo sólidas, canônicas e obrigatórias", logo, "as verdades são ilusões, das quais se esqueceu que o são" (1999, p. 57). Como aponta o filósofo francês Michel Foucault, fazer a genealogia do conhecimento nunca será, portanto, partir em busca da sua origem, negligenciando como são inacessíveis todos os episódios da sua história, mas será antes, e pelo contrário, determo-nos nas meticulosidades e nos acasos das profundezas do labirinto da realidade e dos seus "entre-lugares" (2005 [1984], p. 264).

Seria precisamente nos limites mais periféricos das fronteiras do conhecimento, da verdade, da razão e da lógica, que o campo da prática e do pensamento artísticos, procurariam operar mediante o engendramento de um fazer pontualmente não-pensado. Aberto ao acaso e à aleatoriedade, não só incorporando processos e estratégias de construção visual ou semântica, capazes de manipular, desconstruir e destabilizar ações, representações e significados, mas também, modificando os seus códigos, que não mais seriam regulados por uma direta relação lógica, mas antes, por outras diretrizes que anunciariam uma posição de rutura e conflito com o passado (Foster, 2014 [1996], p. 8).

É hoje clarividente que tanto o sentido como as funções da arte se transformaram. Tal como refere o filósofo alemão Theodor W. Adorno "as suas funções e definições deixaram de ser um fator unicamente dado pelo que em outras experiências esta foi outrora, mas, pelo contrário, os seus limites e fronteiras passaram a ser legitimados por aquilo em que esta se tornou, aberta ao que pre-

tende ser e àquilo em que poderá talvez tornar-se" (1993 [1970], p. 13). Todavia, ainda hoje, continuam de pé uma série de ideias sedimentadas no nosso senso comum, que parecem tornar inconciliáveis os processos da arte e do fazer artístico com a procura pontual do acaso ou do inconsciente, enquanto reflexo desse momento pontualmente não-pensado.

Segundo os críticos de arte, o americano Hall Foster e o francês Nicolas Bourriaud, ainda que, de um modo mais ou menos consensual, a experiência artística continue diretamente associada a um saber/fazer intencional, minucioso e racionalizado, grande parte das propostas artísticas realizadas nos últimos séculos, mais do que gerarem sentido, através da transformação, combinação e representação de signos (Bourriaud, 2011b [2009], p. 157), distinguiram-se pela forma de produzir relações e processos operatórios, os quais reinvestiram o território da prática artística com novos modos de operar, fazendo com que, a cada passo, surgissem novas formas de fazer, olhar e transformar o mundo (Foster, 2014 [1996], p. 9).

De facto, ao olharmos para trás, percebemos que o último século ficou em grande parte marcado por um progressivo abandono de preconceitos face aos princípios que procuraram operar esse momento cego da criação com várias propostas artísticas, baseadas na operacionalização do acidente, do erro ou do acaso, que desafiaram, conscientemente, os limites e as definições mais tradicionais da arte. Ainda que, em diversas propostas artísticas tenham sido traçados espaços individualizados de construção, onde atos sucessivos e trajetórias errantes permitiram edificar cartografias alternativas de ver o mundo, elementos e as suas possíveis relações, na sua conjuntura, isso não impediu que fatores e estratégias, em alguns casos, e sob o estigma de gerar situações incómodas, fossem como que marginalizados quando se tratava de pensar abstratamente a sua validade (Bourriaud, 2011b [2009], pp. 122-123).

Porém, se examinarmos "O Enigma do Homem" (1979 [1973]) de Edgar Morin, verificamos que o autor identifica na nossa espécie de "homo sapiens" algumas características que deixaram de ser evidenciadas nessa mesma designação, nomeadamente, a de "homo faber, ludens, loquens, demens", ou seja, aquele que fabrica, brinca, fala e é demencial (p. 200). De acordo com Morin, "é preciso considerar na feição do homem, o mito, o amor, a festa, a dança, o canto, o êxtase, o jogo, a morte, o despropósito, o "nonsense" e a guerra", "é preciso não rejeitar como ruído, resíduo e desperdício, a afetividade, a neurose, a desordem e o acaso" (Id., Ibid.). Tal como aponta o autor, é próprio da natureza humana a

Img. 2 Jean Tinguely, "Chaos No. 1" (1974), Instalação encomendada pela Commins Inc. de Columbus, Indiana, Tinguely Museum, Basileia

confluência desta panóplia de estados emocionais, comportamentos e modos de se relacionar com a realidade, já que, só quando entendido na sua totalidade e, bem para lá das suas facetas técnicas de "homo faber" ou das suas facetas racionalistas de "homo sapiens", é que, de alguma forma, podemos olhar para o homem como "um animal dotado de despropósito" (Id., Ibid., p. 92).

Ora, o facto é que, desde a Modernidade, esse despropósito tem vindo a ganhar um papel de relevo na construção autoral de vários artistas e movimentos, visto apresentar-se como um vestígio herdeiro de uma certa incerteza que nasce e é característica da espécie humana. E que reside nas suas decisões, no sentido em que só para o homem é que os erros podem passar, eventualmente, a possuir um significado. Neste sentido, e segundo Edgar Morin, a lógica humana, mais do que uma lógica da incerteza é, igualmente, uma lógica do excesso, da "ubris", da transgressão e da desordem, por onde emerge grande parte do material onírico sob a forma de um não-pensamento que se apresenta em oposição à homeostasia e conduz, no seu extremo, ao delírio, transformando o "homo sapiens" em "homo demens" (Id., Ibid.).

É precisamente, procurando não reduzir o homem unicamente à sua feição técnica de "homo faber", nem à sua feição racionalista de "homo sapiens", que é possível, no caso específico deste estudo, encontrarmos a confluência entre o pensado e o não-pensado, que nos permite estabelecer um paralelo entre a manifestação do despropósito da ação humana e a definição de "homo demens" descrita por Morin (Id., Ibid., p. 200). Logo, é nesta ligação que procuramos tornar evidente a forma como a aparente perda de controlo no ato do fazer do artista existe e sempre existiu, sendo no terreno das obras de arte, da filosofia e da literatura, que essa presença do inconsciente encontra o seu espaço ou campo de efetivação.

A exemplo, em "As Palavras e as Coisas" (2000 [1966]), Michel Foucault diz-nos que, a seu ver, todo o pensamento moderno é atravessado pela lei que pensa o impensado, isto é, que reflete na forma do "para-si" os conteúdos do "em-si", explicitando o horizonte que dá às experiências o seu fundo de evidência imediata e desarmada, e por conseguinte, permitem ao homem levantar o véu do inconsciente e absorver o seu silêncio ou murmúrio indefinido (pp. 365-366).

Ora, isto leva-nos a colocar as seguintes questões: - Qual o ponto de partida para melhor exemplificarmos esta estratégia no campo da arte? - Será que existe, na prática e no pensamento artísticos, estratégias de construção poética, capazes de assimilar o não-pensado, enquanto reflexo de um ato inconsciente? - Será que

existe algum tipo de mecanismo operacional nessa mesma prática, que permita deixar de definir uma série de ações ou acontecimentos e, simultaneamente, negar um qualquer tipo de tomada de consciência sob os seus resultados?

Em parte, queremos acreditar que sim, mas mais do que ver a imagem ou a representação unicamente como um invólucro de um qualquer sentido oculto devemos, antes de mais, refletir em torno das suas condições de produção (Adorno, 1993 [1970], p. 28). Com efeito, na análise de um passado recente, percebemos que o homem contemporâneo vive uma intensificação da experiência de rutura, uma vez que na sua relação com o caos aparece implícita uma ideia de jogo à qual este se entrega e que o mantém em constante transformação pelo modo como essa experiência o afeta (Rolnik cit. Barbalho, 2008, p. 461). Num cenário antropológico, o acaso funciona como uma das estruturas fundamentais da entrega ao desconhecido, no sentido em que corresponde ao "jogo aleatório das associações", de ensaios casuais e furtuitos, onde a invenção é o improvável, e a base do raciocínio lógico-dedutivo existe enquanto formulação imaginativa que produz a complexificação psíquica, introduzindo novos problemas onde as coisas mudam e o pensamento se desconcerta, rumo a novidades que nos arrastam para regiões para as quais não estávamos preparados (Morin, 1990 [1982], p. 115).

Ainda que, do ponto de vista conceptual, o acaso não esteja coerentemente sistematizado, reconhece-se que este se tornou num potencial domínio de investigação, não enquanto agente desse encontro, mas como oportunidade da sua realização, sob a dupla condição do simpático e do estranho, nos antípodas do desconhecido e de uma espécie de imersão, por assim dizer, congénita, isto é, aquela que, independentemente da sua causa, já se apresenta por ocasião (Zourabichvili. 2003, p. 4).

Tal como na ciência, onde as coisas se tornaram progressivamente mais complexas, também na arte os princípios estocásticos ganharam um papel decisivo na descoberta e aceitação de uma espécie de caos determinista, feito à medida da experimentação estética (Leal, 2009, p. 16). Em termos da análise do comportamento, o acaso continua fragmentado e disperso na prática e pensamento artísticos contemporâneos, quer pelo seu carácter paradoxal quer pela sua difícil discrição. Contudo, a sua efetivação pode ser encontrada em diversos modelos de organização da vida, como por exemplo, através da noção "order from noise" (1960), também conhecida como "acaso-organizador" do cientista austríaco-americano Heinz von Foerster, ou da noção de "autopoiesis" (1970) dos biólogos e filósofos chilenos Humberto

Img. 3 Jackson Pollock, "Pollock retrospective" na Life Magazine de 1949, The Museum of Modern Art, Nova Iorque

Maturana e Francisco Varela.

Se pensarmos no carácter aleatório do acaso ou do acidente, segundo estas noções de acaso-organizador e autopoiesis na prática e experiência artísticas contemporâneas, percebemos que podem assumir um estatuto epistemológico não só do ponto de vista estético, como também, enquanto resultado do gesto potencialmente criativo. É precisamente da fertilidade destes terrenos pantanosos que, grande parte das práticas artísticas, bem como muitas outras áreas de estudo de carácter multidisciplinar, engendraram ferramentas potenciadoras de um contínuo questionamento do desconhecido, tendo em consideração o carácter fugidio, irredutível e indeterminado que os fatores como o acaso (associado à mecânica do inconsciente), enquanto ação de dúvida e incerteza, podem desencadear no seu objeto de estudo (Morin, 2015 [1986], pp. 13-14).

De modo a seguirmos um caminho mais conciso, importa-nos salientar que a problemática que aqui se coloca advém do instante em que a vontade do homem (artista) e os seus instrumentos perdem, de algum modo, a capacidade de definir com alguma certeza o resultado das suas ações (Leal, 2009, p. 4). Com efeito, são diversos os exemplos de procedimentos e estratégias da prática e do pensamento artísticos no regime das artes plásticas que, historicamente, nos permitem encarar como evidência a possibilidade de tal pressuposto poder ser operacional. Efetivamente, estes são cunhados a partir do paradoxo ideológico de existir, num contínuo movimento de "devir", onde a procura pelo não-pensamento torna inapreensível o sentido dos seus fins (Bürger, 1993 [1974], pp. 114-115).

Sem esquecermos que os movimentos artísticos da Modernidade e da Pós-modernidade foram os grandes responsáveis por levar esta ideia de experimentação do desconhecido para lá dos limites do que a razão alcança, importa determo-nos que, foi também com estes, que muitos desses procedimentos passaram a ser utilizados como estratégia de uma intervenção consciente. Mais do que procurar o acaso puro, aquilo que muitos autores pretenderam foi obter uma progressiva perda de controlo do ato de fazer/pensar a experiência artística e, por conseguinte, operar a partir desse intervalo cego do ato de criar, capaz de reagrupar, de forma arbitrária, as coisas e os seus significados num hipotético espaço de incoerência (Id., Ibid.).

Na sua multiplicidade de formas, estratégias, processos e teorias, estes movimentos são hoje, no campo da arte, um ingrediente necessário a qualquer reflexão prática e teórica atual. Sob a forma de ressalva, cabe-nos dizer que, ainda que grande parte desta problemática tenha sido amplificada "como marca da autonomia processual da arte e ainda da sua desejada irredutibilidade" (Leal, 2009, p. 11), de modo algum, esta lhe é exclusiva ou nela se esgota, já que estes movimentos foram, antes de mais, um outro sintoma de um processo de questionamento e progressiva transformação dos limites do conhecimento, dos territórios da arte e da experiência artística. De facto, a imprevisibilidade dos resultados dessa experimentação associada ao território da arte, passaram a ser entendidos como um campo aberto de possibilidades, onde "ordem" e "desordem" começaram a misturar-se no mesmo ato ou ação, levando, consequentemente, a um abandono gradual da necessidade de expressar uma relação lógica entre forma e significado, causa e efeito.

Assim, quer quando o artista articula de forma aleatória elementos de variadas naturezas, convidando o espectador a ler

ou a ver, segundo condições pré-determinadas, quer quando operacionaliza modelos de indeterminação, tais como o jogo, as estratégias generativas ou procedimentos assentes na lógica do "acaso-organizador", é esse encontro ocasional, aleatório ou furtuito que passa a determinar o seu ato ou a sua prática do fazer. Na sua pluralidade, e tal como argumenta Jacques Rancière, grande parte dos princípios de construir a experiência artística representam "o próprio da arte", ou seja, "ser a identidade de um procedimento consciente e de uma produção inconsciente"(pensamento sem imagem), "de uma ação voluntária e de um processo involuntário" (automatismo), "em suma, a identidade de um logos e de um pathos". Que, "porém, pode ser pensada de duas formas opostas: como imanência do logos no pathos, do pensamento no não-pensamento, ou, inversamente, como imanência do pathos no logos, do não-pensamento no pensamento" (2009 [2001], pp. 30-31). Por outras palavras, e segundo o autor, é precisamente a partir desta identidade de contrários que a revolução estética define o próprio da arte.

À primeira vista ela parece apenas opor uma potência absoluta do fazer às normas do regime representativo e, por isso, a obra resulta da própria lei de produção que é, em si mesma, prova suficiente da sua autonomia (Id., Ibid., p. 27). Contudo, quando pensamos no inconsciente enquanto regime estético, compreendemos que, mais do que essa potência absoluta do fazer, este é sempre fruto de uma ação ativa e passiva, de um saber e de um não-saber, de um agir e de um padecer, gesto esse que, segundo Jacques Rancière, radicaliza a ideia de "claridade confusa" introduzida pelo filósofo alemão Alexander Baumgarten, acerca da conceção do próprio modo de ser da arte (Id., Ibid.).

Ainda que a nossa intenção não passe por propor ou contrapor uma definição de arte, o que aqui procuramos analisar é, antes de tudo, a forma como o momento criativo pode deixar de assentar num modelo de formalização linear e racionalizado, passando, pelo contrário, a ser conduzido como um pensamento sem imagem. Porém, seguindo ainda a linha de orientação de Rancière, nenhum modo de operar no território da arte pode ser totalmente ocasional ou acidental no seu estado mais puro, uma vez que existe sempre uma intenção que nos permite ir de encontro a esse acaso e, sendo assim, podemos dizer que no campo da prática e pensamento artísticos esta indissociabilidade impede a desconstrução da relação polarizada de dependência entre as ações conscientes e inconscientes (Id., Ibid.). Se tivermos em consideração as suas palavras, vemos que esta relação dicotómica pode permear mais um tipo de comportamento em detrimento do outro, o que,

Img. 4 Willem de Kooning a pintar "Woman I" (1951), Autor da fotografia não identificado

no campo da prática e pensamento artísticos, legitima aquilo que aqui pretendemos investigar. Isto é, o brotar da experiência artística, enquanto reflexo de uma imponderabilidade e indeterminação, onde um instante, ação ou gesto de enunciação deixam de definir os seus resultados de acordo com os limites do que é ou não lógico. Assim, de acordo com o autor, podemos dizer que esta ação de diálogo com o indeterminado "será sempre um movimento de algo que procura e se perde [...] algo que retoma das aparências da ordem causal do mundo da representação para o mundo obscuro, subterrâneo e desprovido de sentido [...] algo que recusa o modelo da escolha de fins e da adaptação dos meios aos fins que conferem às causas o seu significado usual" (Id., Ibid., pp. 31-32).

Todavia, isto poderia levantar novas questões: - "Mas debaixo das próprias coisas não haveria ainda este elemento louco que subsiste, que 'sub-vem', aquém da ordem imposta pelas ideias e recebida pelas coisas?" (Deleuze, 1974 [1969], p. 13). - Será o não-pensamento um modo de subverter, através de um movimento de "devir" contínuo e aleatório, a produção do sentido? - Será este sentido implícito nas coisas, manipulável de modo a gerar outros sentidos? - Mas, então, de que outro sentido se trata? - Poderá este transformar-se, numa espécie de corpo movediço, a indecisão na fronteira entre o ser e o não ser, como uma espécie de limbo?

Reparemos no seguinte: enquanto elemento de um processo aleatório e imprevisível, a experiência artística, sendo o resultado de um acidente ou de um acaso pode, segundo o filósofo francês Gilles Deleuze, ser comparável ao paradoxo de um "puro devir", tendo por isso a capacidade de furtar-se ao presente, de tornar-se a imagem enviesada de uma identidade infinita e, simultaneamente, ser do futuro e do passado, do mais e do menos, do ativo e do passivo, da causa e do efeito (Id., Ibid.). Logo, o paradoxo que engendra não só destrói o bom senso, enquanto fator capaz de produzir um sentido único, como, em seguida, destrói a ideia de senso comum e, por conseguinte, a designação de identidades fixas (Id., Ibid. p. 14).

Neste sentido, a possibilidade introduzida pela perturbação aleatória do acaso, isto é, pelo ruído que, "transformando a recorrência", dá corpo a esse "puro devir", será sempre uma espécie de "gerador aleatório de variedade" (Rosnay, 1975, p. 228), onde a criação, precedida por processos aleatórios, ganha forma sob a lógica de um acaso-organizador. Se por instantes considerarmos o acaso como sendo esse acontecimento de uma natureza excecional, não só explicável pelas causas e efeitos entre os corpos, verificamos que, tal como nos diz Deleuze em "Lógica do Sentido" (1974 [1969]), "todos os corpos já são causas por natureza, quer uns em relação aos outros, quer uns para os com os outros" (pp. 15-16). - Mas causas de quê? De acordo com o autor, de certas coisas de uma natureza diferente (Id., Ibid.). Ora, isto leva-nos a poder considerar o acaso como algo insurgente na prática e no pensamento artísticos, como consequência desses diferentes e dessa relação de retroação entre os contraditórios do pensamento e do não-pensamento, da certeza e da incerteza, da construção e da desconstrução.

Sob a forma de uma analogia, esta ideia de relação de contrários pode ser comparável a um jogo de dados em que, se de um lado temos a ação do consciente que aquece os dados na suas mãos, fazendo ferver todo o acaso, do outro lado temos a ação do

inconsciente que se manifesta desde o momento em que os dados são lançados até que, irremediavelmente, se resolvam num resultado. É precisamente neste "devir" contínuo de diálogo entre os contrários, onde um propósito invalida e valida, simultaneamente, o outro, que estes binómios operativos, enquanto elementos de um enunciado, permitem relacionar o não-relacionável. A partir da cíclica alternância de extração, inscrição, duplicação, modificação e apagamento de determinada ordem, desordem e organização dos dados, séries de repetições, diferenças, variações e descontinuidades podem emergir. Em última instância, qualquer acontecimento, enquanto resultado, será sempre fruto do acaso ou do carácter furtuito do acidente, ou seja, qualquer construção visual decidida por estes princípios será, no limite, um "engrama de signos" que, em toda a sua natureza, é um limbo instável e indefinível (Morin, 2015 [1986], p. 42).

Por outras palavras, aquilo que procuraremos demonstrar é que a operação do acaso, na prática e pensamento artísticos, resulta não só na construção do elemento estranho do não-pensamento que foge à designação e ao sentido, como também, sob a própria forma do não-pensamento, onde tudo é rasto, vestígio e fóssil, num labirinto instável de ruínas informes, aberrações e contrassensos (Rancière, 2009 [2001], p. 33). Assim, tal como aponta Deleuze, quer a sua eventual forma quer o seu eventual conteúdo, mais do que entidades identificáveis ou definíveis, são fruto desse "devir" contínuo e aleatório instaurado pelo conflito entre o pensamento e o não-pensamento. Por isso mesmo, os seus efeitos não são só corpos, qualidades e propriedades físicas, atributos lógicos e dialéticos, coisas ou estados de coisas, mas antes, acontecimentos (Deleuze, 1974 [1969], p. 16).

Isto leva-nos a pensar que o acaso pode ser equacionável na prática artística, enquanto fruto de um processo, operação ou estratégia de uma ação consciente que, segundo uma lógica programada, ou sequência de ações planeadas, se submete a procedimentos, cujo resultado é indeterminado, incerto e aleatório. De facto, quando atribuímos estes princípios às estratégias de construção da obra, encontramos no movimento de repetir o modo de engendrar esse outro estado que é, invariavelmente, produtor de adiamentos e de diferenças (Foster, 2014 [1996], p.48).

É precisamente a partir da repetição, enquanto modelo basilar do "paradigma da representação" (id., ibid., p.76), que procuraremos compreender não só a repetição de determinado dado ou representação como modelo de construção do gesto criativo, mas também, o movimento de repetição de determinada operação processual, de modo a transformar e a reconfigurar o mesmo ges-

to num sem número de outros potenciais resultados. Se isolarmos este princípio, podemos pensar este movimento de repetir errante que leva o artista a ir de encontro a essa imagem que ainda se está por formar, como um dos princípios que aproximam a lógica da construção da experiência artística da lógica do acaso contido no território do jogo. O acaso presente em grande parte da lógica dos jogos estabelece, claramente, um certo paralelismo com a noção de "automaton" (1964) do psicanalista francês Jacques Lacan. Esta noção foi recuperada das teorias do filósofo grego Aristóteles que significa ação furtuita, à qual Lacan recorre para indicar a qualidade do desarranjo que envolve a descoberta de cada um desses objetos potenciais e o sentido não apenas da ansiedade que o encontro produz, como também, da sua aura de casualidade. Um encontro para o qual não se está preparado, mas que insiste sempre em acontecer por acaso (Lacan cit. Krauss, 1996 [1994], p. 72).

No campo específico do fazer da prática artística, o movimento de repetição de um conjunto de ações programadas, parece dotar o gesto autoral de uma espécie de característica "automática" ou "maquínica", isto é, que se desprende e autonomiza do comando do seu agente. Como uma intransigência inexorável, passa a reger a sua própria ordem, engendrando o local segundo as teorias psicanalíticas, onde se inaugura a lacuna do "encontro perdido". Por outras palavras, a repetição torna-se no movimento que permite ir ao encontro desse algo ou alguma coisa, nomeadamente a imagem, que está ainda por se formar e que, invariavelmente, o artista insiste que aconteça por acaso (Id., Ibid.). Contudo, na sua generalidade, este movimento é sempre antecipado metodologicamente e é esta antecipação que artificializa o acaso desse "encontro perdido", assegurado pelo movimento repetitivo que transforma o ato do fazer num movimento maquínico que, até certo ponto, potencia um lado estético do automático, do inconsciente, do irracional e do não-pensado na prática e pensamento artísticos. Um movimento cuja pulsão metamórfica impede a previsibilidade das ações/resultados, transformando o momento de criar num ato de pura cegueira.

Este argumento encontra repto em "The Optical Unconscious" (1996 [1994]) da crítica de arte americana Rosalind Krauss, onde a autora antevê como possível o facto do fazer da arte poder abdicar do modelo empírico da visão, em detrimento, do potenciamento de uma espécie de gesto cego, que pode ser entendido como uma pré-condição ou um condicionamento ao próprio surgimento da experiência percetiva (p. 23). Todavia, é importante repararmos que, ainda assim, esse resultado nada mais pode ser do que um sinal da subjetividade em potência, cujas principais

características assentam, sobretudo, em emitir uma "différance" (Derrida, 1963) a partir daquilo que se repete. Seja isso uma imagem ou um gesto, engendrando um estado hipotético composto por um grau indeterminado de hibridação, onde linguagens e vestígios de significação suplantados do seu contexto e da sua lógica consensual não representam mais uma figura ou um objeto, mas antes, um acontecimento proveniente dessa circulação e fluidez contínua que a experiência do fazer engendra sob a lógica do "outro" (Krauss, 1996 [1994], p. 23). No limite, podemos dizer que esse acontecimento emerge do movimento auto-alimentado de auto-engendramento e de auto-imbricação, como uma "não-figura". Isto é, como um inventário de substitutos do objeto perdido que se acumulam numa série virtualmente interminável de possíveis. A aparição de cada uma dessas figuras, à medida que se eleva por detrás da barreira do encontro perdido e sai do campo do inconsciente para o da perceção, surpreenderá sempre o sujeito, assemelhando-se ao resultado de uma chance (Id., Ibid., p. 76).

Neste sentido, a paixão do jogador não é senão aquela pergunta feita ao significante, imaginada pelo "automaton" do acaso, nomeadamente, "O que é que tu és? [...] a não ser uma figura do dado que eu viro e que vai de encontro ("tyche") à minha fortuna?" (Lacan cit. Krauss, 1996 [1994], p. 81).

Mantendo este fio condutor, parece-nos claro que a dinâmica induzida de repetir, produz e faz produzir, fundamentando a forma como a problemática do acaso se pode tornar operativa no fazer da arte. De uma forma transversal, engendra no campo específico do pensamento e da experimentação estética, uma mecânica operativa na qual são geradas noções de auto-engendramento e de auto-imbricação que impõem como acontecimento fenomenológico, o acaso. Noutras definições, também o defeito, a anomalia, o erro, a incoerência e o acidente, enquanto resultado desse encontro perdido, dessa chance, são também, em toda a sua potência subjetiva e autopoiética, um reflexo desse gesto criativo. Apenas num estado "deslumbrado", como manifesta Foucault, e entregando-se à incerteza dessa taxionomia do fazer, é que somos atingidos por um encanto exótico de uma outra forma de pensamento, que não só demonstra o limite do nosso, como expressa, simultaneamente, a impossibilidade patente de pensarmos esse limite (2000 [1966], p. 6).

Como observado pelo artista francês Marcel Duchamp - "one hundred percent error. At least, it is clear" (Duchamp cit. Krauss, 1996 [1994], p. 97), frase que se torna reveladora da intenção subjacente a esse momento cego do ato de fazer, inaugurando o lugar privilegiado da combinação incerta e enigmática de ordem,

desordem e organização. Com efeito, o que precede o lançar, enquanto operação do fazer, será sempre o brotar de "um mar de lama semântica" (Schachter cit Morin, 2015 [1986], p. 19), quase como "signos cheios de vazios" ou como "pots-pourris" (Krauss cit. Bourriaud, 2011b [2009], p. 125). Ou seja, signos descosidos sem ligação, a partir dos quais, a dúvida, a relatividade, o erro, a disfunção, o caos e a entropia, emergem como estímulo ao conhecimento do desconhecido e à sua capacidade "random" de se afigurar como elemento ou ato, potencialmente, criativos.

É interessante repararmos que, quando definida no ideal dadaísta, a presença desta mecânica que implica um pensamento não-pensado, permite antecipar um mundo, cujos elementos são também os próprios meios capazes de adotar direções do vento límpido da sensação momentânea (Tzara, 1987 [1924], p. 14). Contudo, tal como defende o poeta romeno Tristan Tzara, "esse mundo não está especificado nem definido na obra [...] pertence nas suas inúmeras variações ao espectador [...] É um mundo sem causa [...] onde ordem = desordem; eu = não-eu; afirmação = negação [...] Absoluta em pureza de caos cósmico e ordenada, eterna no segundo globular sem duração, sem respiração [...] sem controlo" (Id., Ibid.), onde "qualquer ato é um tiro de revólver cerebral" (Id., Ibid., p. 33). Um jogo de alteridade entre permuta e combinatória de elementos, que abrem a perceção à imensidade de um campo de possíveis, provindos de um gesto insignificante que nos conecta, através do irracional, ao horizonte da desconstrução que transgride o próprio sentido (Moles, 1990 [1971], p. 115).

A taxinomia aqui proposta conduz a um pensamento que, à priori, é sem imagem, sem espaço, sem sentido, sem tempo e sem lugar, mas onde, na essência, repousam todos estes possíveis, sobrecarregados de formas complexas, de caminhos emaranhados, de locais desconhecidos, de estranhas passagens e de imprevistas relações (Foucault, 2000 [1966], p. 10). É precisamente a partir desta limitação autoinfligida que, de facto, o artista se entrega à incerteza daquilo que não vê e que não pode ser representado. Situação que só acontece se este for capaz de se libertar da imagem e for capaz de construir um gesto criativo involuntário que permita, por um lado, fundamentar esse pensamento sem imagem e, por outro lado, tornar operacional uma série de ações pensadas que, posteriormente, são como que executadas automaticamente por um gesto maquínico exterior ao agente, onde a sorte determina o que provém de tal operação (Id., Ibid., p. 24). Tal gesto é sempre um reflexo de um "eu-maquínico", um movimento inconsciente e impessoal que nasce à priori, ou seja, de olhos fechados e que faz determinar a ação.

Img. 5 Raoul Hausmann, "The Art Critic" (1919-1920), Litografia e papel impresso sobre papel, 32 x 25 cm, Tate Gallery, Londres

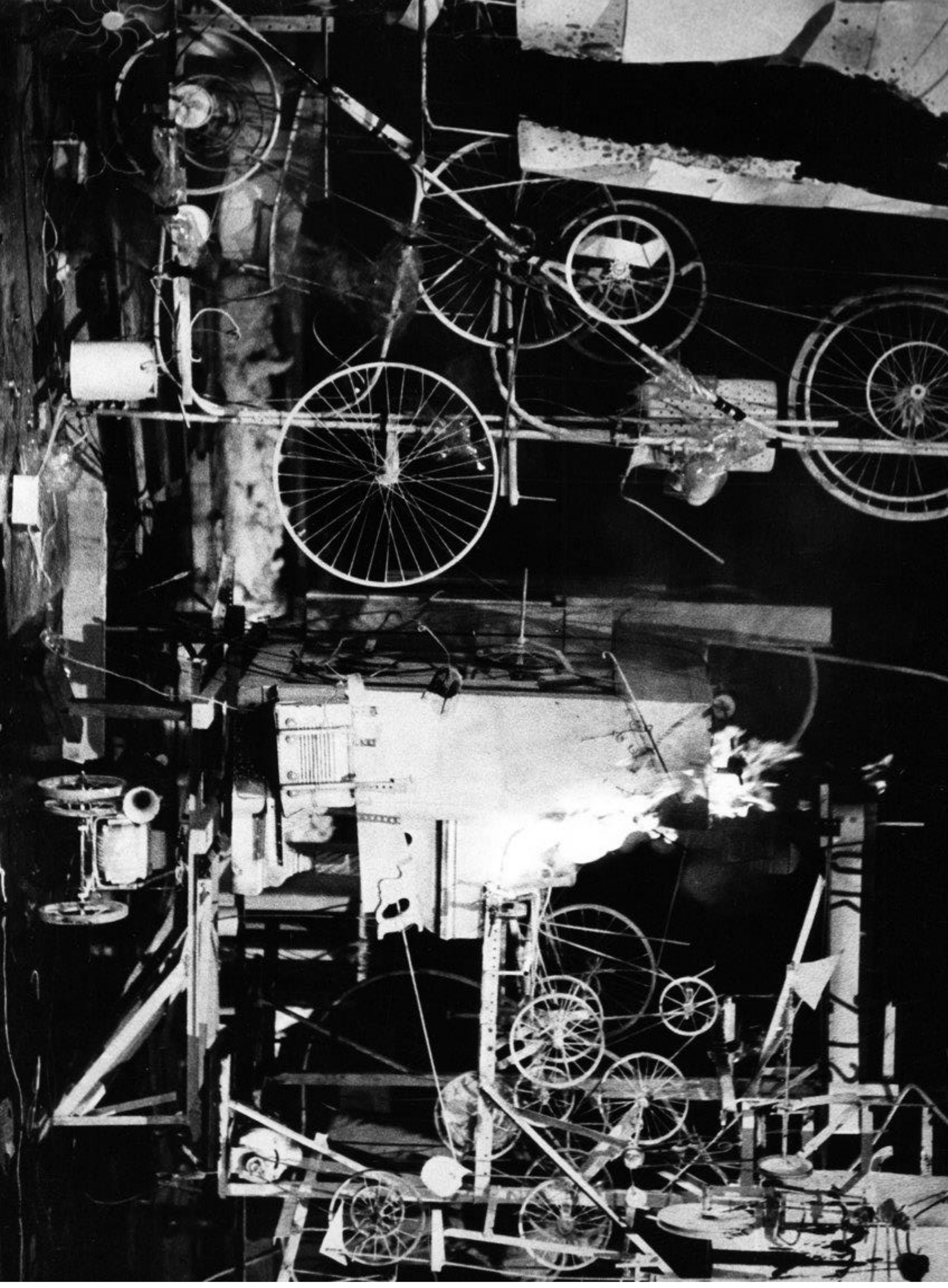
Convém esclarecer que não é o mesmo que dizermos que este movimento é comparável à ideia de um acaso absoluto, porque, do ponto de vista da sua validade, ainda que este possa existir fora da esfera da arte e ser equacionado enquanto fenómeno de produção de informação, torna-se um pouco paradoxal pensarmos a sua existência no campo da experiência e das práticas artísticas, já que isso seria ignorarmos que existe sempre uma intenção de procura que o precede. O facto é que não haverá, mesmo para a mais ingénua experiência, nenhuma distinção que não resulte de uma operação mais ou menos precisa e da aplicação de um critério prévio (Id., Ibid., p. 11).

Não se pretende falar da extravagância de encontros insólitos, do ponto de vista de um acaso absoluto, mas dizer que esses encontros são sempre fruto duma procura que precede o acontecimento, uma artificialização que simula o procedimento aleatório e traz à tona o carácter desconcertante de uma súbita aparência das coisas sem relação, fazendo-as entrechocar (Id., Ibid., p. 7). Nada disto altera o carácter fenomenológico do acontecimento, nem sequer o estado ou a natureza do limbo no qual o fenómeno resultante permanece, já que este se encontra, de certa forma, na fronteira de poder ser ou não ser algo ou alguma coisa e, no limite, será sempre definível como um resultado indeterminado de uma série de ações (Deleuze, 1974 [1969], p. 16), as quais invocam uma espécie de "eterno retorno", cuja natureza é, irremediavelmente, diferencial (Foster, 2014 [1996], p. 48).

Em todo o caso, se assumirmos a artificialização do acaso como fruto desse programa de ações, torna-se interessante percebermos que a perda de controlo, momentaneamente propositada, aparece como algo imposto à priori. Como uma espécie de regra de jogo que transforma o fazer da prática artística em movimento que se circunscreve a um repetir maquinizado, numa vertigem que leva as coisas a gaguejar e a reagir de forma inesperada, engendrando um estado de incerteza, de indefinição e, por último, de "différance", que não pode ser desconstruído (Leal, 2009, p. 5). - Mas de que modo é que podemos processar o resultado dessa incerteza e indefinição no pensamento da arte? - Pode a imprevisibilidade ser operacionalizada numa espécie de jogo? -Como é que a repetição, contida num gesto automático, pode tornar-se potencialmente criativa? - Pode o acaso advir dessa função maquínica de repetir? Isto é, - Será que o ser ou não ser automático, atribui à ação esse carácter inconsciente de não-pensamento?

Sem pararmos de pensar nas implicações deste momento cego, na compreensão do que o seu resultado sugere, quer do ponto de vista estético quer do ponto de vista da experiência e prática

artísticas, procuraremos, de seguida, responder a algumas destas questões. De modo a perceber, por um lado, de que forma é que a operacionalização do acaso, sob a forma do próprio não-pensamento, pode ser válida no contexto da arte e aparecer associada a um fazer que produz e faz produzir. E. por outro lado, de que modo pode agora ser engendrada e acionada, num ato similar a um jogar, um jogo que, direta ou indiretamente, ativa no ato de fazer/pensar uma espécie de engrenagem experimental, sem imagem, rumo a uma espécie de comportamento maquinal, mecânico ou maquínico de um fazer repetitivo e impessoal.



Img. 6 Jean Tinguely, "Homage to New York (remnant)" (1960), Obra de arte auto-construtiva e auto-destrutiva, apresentada no jardim de esculturas do Museum of Modern Art, em Nova Iorque, a 17 de março de 1968

“Todo o pensamento emite um lance de dados que, consequentemente, rearma o problema “ad infinitum.”

(Mallarmé cit. Campos, 1974, p. 187)

2.

O Jogo Ideal

O aleatório enquanto território do acaso. Processos e maquinismos

Retomando o diálogo anterior, cabe-nos agora perceber que, quando operacionalizado na prática artística, o carácter do acaso pode invocar uma das dimensões mais básicas e representativas da atividade humana, nomeadamente, o jogo (Eigbn & Winkler, 1989 [1983], p. 10), onde o acaso é simbolicamente “domesticado”. Será na interação entre as regras e os fatores aleatórios que se representa o mundo e, ao mesmo tempo, se projeta a complexidade das relações entre o universo da regularidade e da invariabilidade, e as particularidades aleatórias tão apoditicamente presentes no comportamento humano. Podemos depreender que muitas são as teorias que consideram o jogo uma "ab-reação", um escape para impulsos prejudiciais, um restaurador da energia despendida por uma atividade unilateral, a "realização do desejo" ou, até mesmo, uma ficção destinada a preservar o sentimento do valor pessoal (Huizinga, 2000 [1938], p. 5). Importa-nos salientar que grande parte destas teorias apenas se preocuparam em saber, de forma superficial, aquilo que o jogo representa em si mesmo e o que significa para os jogadores, abordando-o diretamente, mediante a utilização de métodos quantitativos sem prestarem atenção ao seu carácter profundamente estético.

O carácter estético só seria reivindicado no campo da prática e do pensamento artísticos que, ao invés de calcular ou controlar o gesto do acaso, antevendo as suas possibilidades hipotéticas, procurariam, de algum modo, afirmá-lo incondicionalmente, de maneira a que cada jogada fosse capaz de permitir uma contínua ramificação, onde os caminhos da obra são tecidos e encadeados. Contudo, quando a prática artística invoca o imprevisto associado à mecânica do jogo, invoca o acaso enquanto instância que existe nesse domínio da “loucura”, como uma qualquer outra “desrazão”. Quando esta é tomada como resultado de um processo de produção, de facto, pode ser comparada ao processo maquínico das “Máquinas Desejantes” (2004 [1972]) proposto por Gilles Deleuze e Félix Guattari, e ser interpretada como um dínamo capaz de engendrar relações aleatórias que tornam o ato de experimentar ou fazer em algo potencialmente criativo.

Como descrito na abordagem defendida pelos psicólogos suíços Jean Piaget e Barbel Inhelder em “La genèse de l’ idée de hasard chez l’ enfant” (1951), o acaso diz respeito a um fator resultante de um qualquer hipotético fazer, podendo ser considerado como uma dimensão probabilística da construção da própria realidade, onde toda a significação, no seu algures de alteridade, passa a constituir, de forma paradoxal, o possível (pp. 5-12). Contudo, tal como anteriormente referido, não somos nós os donos desses lances porque, ainda que exista uma consciência prévia que auto-

rize essa pontual perda de controlo do ato de um fazer/pensar, não é um "eu" que controla o jogo. Mais do que tecê-lo, é a força deste estado impessoal que tece a nossa ação e, neste sentido, o resultado desses lances potenciadores do acaso suscitam a sensação de um movimento de algo que nos é exterior e que, logicamente, está para lá da nossa ordem e decisão.

Partindo deste ponto de vista, mais do que olhar para os resultados enquanto fatores probabilísticos ou procurar encontrar algum tipo de padrão capaz de antecipar o que vai acontecer, estes processos de indeterminação passaram a ser incorporados na experiência e prática artísticas como forma de potenciar um movimento de repetição que, uma vez liberto de um pensar anterior, estaria para lá da lógica, à margem do pensamento, ou seja, tornar-se-ia automático como uma espécie de um fazer "jogando".

- Admitindo que na prática artística existe realmente essa incorporação do "modus operandi" do jogo onde o acaso se forma, será que deveríamos olhar para as coisas como coincidências desse acaso do jogar? - Como explicar o que nesse processo parece inexplicável? - Como encarar, do ponto de vista da prática e experimentação artísticas, o resultado de tais operações?

É difícil propor uma resposta imediata, no sentido em que estas nos arrastam para zonas onde o pensamento se desconcerta, de tal forma que altera a sua compreensão operativa enquanto ato de um fazer. Contudo, se pensarmos no fazer da arte, tendo em conta o "modus operandi" do jogo, percebemos que, ainda que este carregue uma tomada de consciência que autoriza e comanda esse ato de "lançar ao acaso", esse movimento maquínico e automático, nada mais é do que um reflexo intencional repetitivo que desencadeia a simulação de um jogar.

De modo algum se afigura fácil propor uma definição de "jogo" que cumpra os requisitos necessários para operacionalizar essa ideia de inconsciente estético do fazer da arte, uma vez que este conceito de jogo evoca e carrega múltiplas dimensões e significados. A tarefa pode ser simplificada se procurarmos, por agora, entender o carácter universal que faz do jogo algo capaz de invadir toda a realidade do fazer (Euvé, 2000, p. 252).

Independentemente das múltiplas formas de se experienciar, podemos inferir que tudo constitui um jogo. Estudar a função social do jogo significa estudar a relação deste com a cultura (Huizinga, 2000 [1938], p. 129). Tal como aponta o historiador holandês Johan Huizinga, "a cultura não nasce com o jogo, nem do jogo, mas no jogo. O jogo aparece como anterioridade e "categoria primeira" da cultura. A cultura é jogo; ela é jogada e desenrola-se no jogo e como um jogo" (Id., Ibid., p. 281).

Tal como mencionado anteriormente, é no jogo que todas as características humanas - "homo sapiens, faber, ludens, loquens, demens" - passam a manifestar-se virtualmente como parte integrante do processo fazer/pensar, nivelando a lógica e a razão sob o mesmo patamar do "ruído", do resíduo, do desperdício, da afetividade, da neurose, do despropósito, da "ubris", do "nonsense", da desordem e do acaso (Morin, 1979 [1973], p. 200). Neste sentido, convém salientar que o problema da natureza da arte é parecido com o da natureza do jogo (Weitz, 1956, p. 31). Por ser um "jogo do mundo", ela interioriza tudo, desde "o espaço, o tempo e o extenso, não só os jogadores que servem de peças, mas a mesa sobre a qual se joga e o material da própria mesa" (Deleuze, 1974 [1969], p. 116). É, sobretudo, na arte que existe uma espécie de intuição rebelde que nos faz suspeitar para além das aparências, antevendo uma espessura escondida, uma "aparência" para lá do "parecer". Logo, é a partir da lógica do jogar que a prática artística abre a possibilidade de tecer um laço virtual com a profundidade escondida das coisas, permitindo-nos mover no seu ambiente de incerteza e, por conseguinte, tornando-nos automáticos sob a sua lógica e o seu "modus operandi".

Como refere Huizinga em "Homo Ludens" (2000 [1938]), no decurso da evolução de uma cultura, quer progredindo quer regredindo, o elemento lúdico do jogo, em regra geral, tem vindo a passar gradualmente para segundo plano, isto é, o entendimento acerca da sua participação no processo do fazer tem sido frequentemente absorvido, ficando oculto por detrás da generalidade dos fenómenos culturais (p. 37). Mais do que entendermos a essência lúdica do jogo unicamente como resultado material desse fazer/jogar, interessa-nos salientar, principalmente, a compreensão do mesmo enquanto parte do processo de experimentação que, se por um lado, o eleva ao estatuto ideal no qual se funda todo o ato de produzir, por outro, e mediante o seu carácter repetitivo, permite, inevitavelmente, transpor para o campo da criação artística uma outra forma de operar (Id., Ibid., p. 39).

É certo que, quando contemplamos alguns exemplos dos inúmeros tesouros patentes no mundo das artes plásticas, sernos-á difícil afastar uma ideia de jogo e de fantasia, de criatividade lúdica, do espírito ou das mãos. (Id., Ibid., p. 122). Desde o grotesco das máscaras de dança dos povos selvagens, à monstruosa confusão de figuras dos "totens" e às distorções caricaturais das formas humanas e animais, todos estes exemplos parecem sugerir que o jogo é a origem da arte (Id., Ibid., p. 122). Ainda que nos pareça possível reconhecer um sentido lúdico por detrás do ato de fazer/pensar o objeto artístico, fazendo deste "um jogo que reúne

Img. 7 Jackson Pollock, "Echo: Number 25" (1951), Esmalte sobre tela, 233,4 x 218,4 cm, The Museum of Modern Art, Nova Iorque

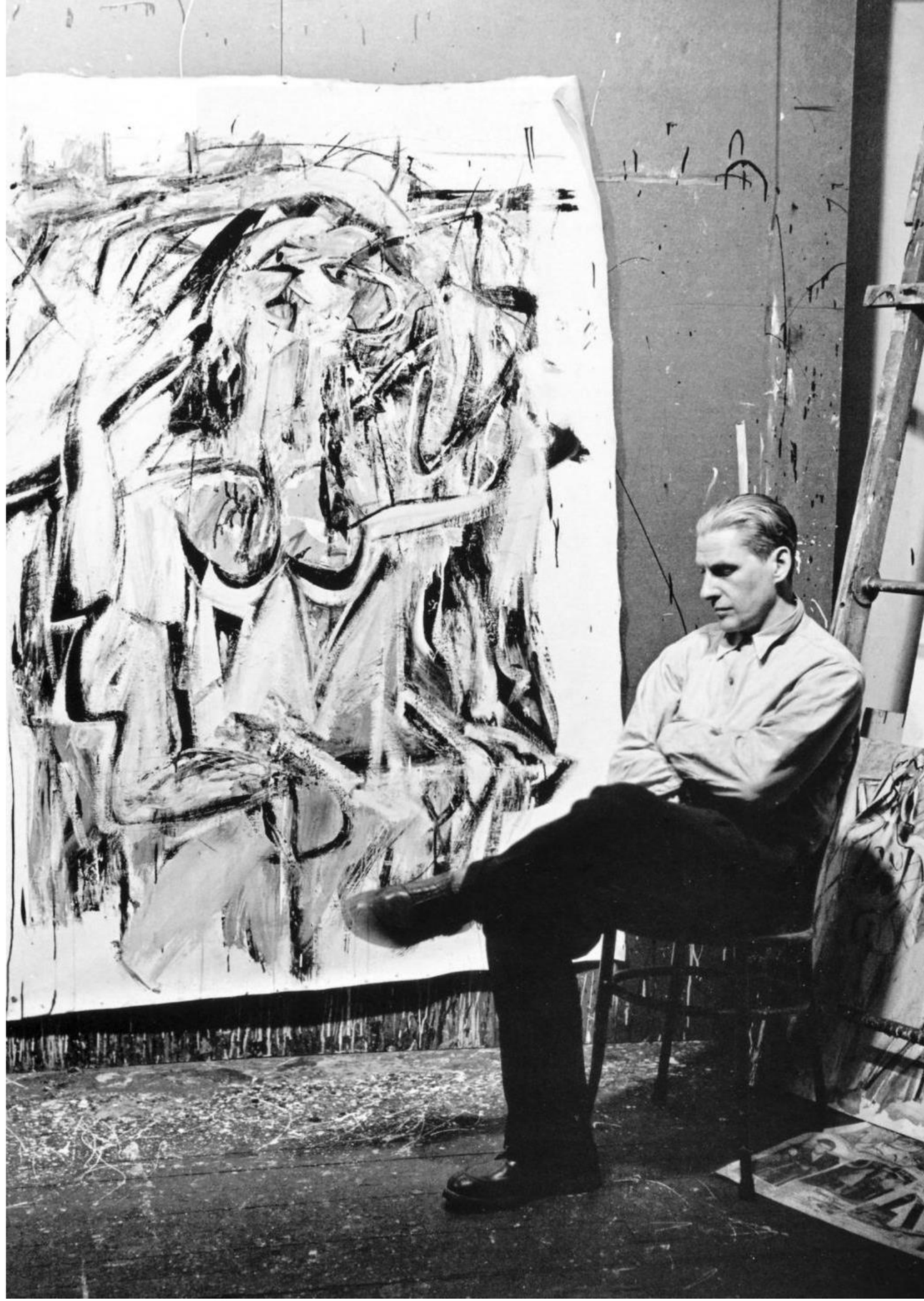
Img. 8 Willem de Kooning, "Woman" (1949-1950), Óleo sobre tela, 163 x 116,84 cm, Weatherspoon Art Museum, Greensboro

todos os homens e todas as épocas"(Duchamp cit. Bourriaud, 2009 [2002], p.15), será certo que não pretendemos ir tão longe como o historiador holandês, já que aquilo que pretendemos demonstrar diz respeito à forma como, na procura por uma experimentação radical, a experiência artística acabou por recorrer, em alguns casos, a esse "modus operandi" do jogo.

Este ponto de vista encontra repto nas ideias defendidas pelo historiador francês Claude Faure que nos propõe três grandes famílias de artistas, as quais podem ser associadas à operacionalidade do jogo, uma vez que as suas poéticas e poiéticas nos remetem para estratégias onde o acaso e os processos aleatórios, enquanto mecanismos do fazer/pensar a obra de arte, assumem um papel fundamental (Faure cit. Caires, 2005, p. 4).

Num primeiro momento, Faure incluiu os artistas do Expressionismo Abstrato, dos quais são exemplo, o pintor holandês Willem de Kooning (1904-1997) e o pintor americano Jackson Pollock (1912-1956), que fizeram parte do movimento da "Action Painting", centrado em processos, frequentemente, sinónimos de imprevisibilidade e do acaso (Id., Ibid., p. 4). De facto, quer no método de "drippings" de Pollock quer no pintar com os olhos vendados praticado por De Kooning, podemos encontrar uma clara intenção de colocar em prática uma espécie de gesto espontâneo e não controlável, onde o resultado passa a ser compreendido como um acontecimento, cuja natureza é aleatória e imprevisível. Princípios semelhantes também poderiam ser encontrados em autores como, o pintor russo Wassily Kandinsky (1866-1944), o pintor arménio Arshile Gorky (1904-1948), o pintor americano Franz Kline (1910-1950), o pintor americano George Condo (1957), e o pintor húngaro Simon Hantai (1922-2008), sendo de destacar este último, pelo modo como, através da dobragem das suas telas gigantescas, abandonou uma porção do gesto criativo ao acaso da mistura e à sobreposição das camadas de tinta (Id., Ibid.).

Num segundo momento, Faure evidenciou os artistas do "Noveau Réalisme", tais como, o escultor suíço Jean Tinguely (1925–1991), o pintor franco-americano Armand Fernandez, também conhecido por Arman, (1928–2005), o artista francês Yves Klein (1928–1962), o artista suíço Daniel Spoerri (1930) e o artista francês Raymond Hains (1926–2005). Herdeiros dos mo-



Img. 9 Willem de Kooning no seu estúdio (1950), Fotografia de Harry Bowden

Img. 10 Wassily Kandinsky, "Watercolor No. 14" (1913), Aguarela sobre papel, 23,8 x 31,4 cm, The Museum of Modern Art, Nova Iorque

vimentos das primeiras vanguardas, nomeadamente, do Dadaísmo, do Futurismo e do Surrealismo, e contemporâneos das neovanguardas da "Pop Art" americana e inglesa, estes artistas vieram redefinir os paradigmas da colagem e do "ready-made". Ao apropriarem-se de objetos do quotidiano urbano para a criação de trabalhos artísticos, propuseram uma outra abordagem à realidade contemporânea e às suas variadas formas de expressão que, nas suas técnicas de colagem, acumulação, compressão e laceração, destacaram a importância desse lado da experiência deixado ao acaso mais ou menos aleatório, a partir do qual o ato e a prática do fazer aparecem condicionados (Id., Ibid.).

Se pensarmos no trabalho de Hains, podemos salientar a forma como o autor propôs a técnica de laceração como um método prático e artístico (Id., Ibid.). Com efeito, em 1957, Hains apresentou em Paris a primeira exposição de cartazes lacerados intitulada "La France Déchirée", na qual é visível não só o interesse do autor pelos cartazes de conteúdo político, mas, sobretudo, a tentativa de artificializar o acaso, tornando-se evidente e voluntária a intenção do autor em transformar o ato de rasgar num gesto de imprevisibilidade que se extrai ao ato de repetir (Id., Ibid.). Também Spoerri, alguns anos mais tarde, encontrou nos seus "Tableaux Pièges" (1972) uma forma muito particular de evidenciar possíveis ligações existentes entre o fazer da arte, a operatividade do jogo e os princípios estocásticos. Por sua vez, Klein, um dos mentores do "Noveau Réalisme", na abertura da exposição "Anthropometries of the Blue Epoch" realizada em 1960, em Paris, a partir de comandos vocais, direcionou três modelos nuas cobertas com tinta azul de modo a que estas imprimissem imagens dos seus corpos sobre uma tela em branco. Por momentos, as modelos de Klein transformaram-se em "pincéis vivos", onde o artista procurou, principalmente, visualizar a manifestação dos fenómenos por si só, ou seja, sem a sua intervenção direta, uma vez que a manifestação é sempre distinta da forma, é a essência e o rasto fugidio do acaso imediato (Id., Ibid.). Por fim, podemos ainda salientar o trabalho de Tinguely, de alguma forma paradigmático para esta análise, visto denunciar uma estética e uma conceptualização muito próximas do Dadaísmo. À imagem dos seus fundamentos, as esculturas de Tinguely representaram, por um lado, uma espécie de celebração da ciência e do progresso tecnológico que marcou o pós-guerra e, por outro lado, máquinas satíricas com funções e formas diversas, normalmente inúteis e absurdas, compostas por movimentos descoordenados capazes de expor uma lógica da transgressão e da fuga ao sentido, de encontro ao irracional, quase como sendo colagens ou montagens tridimensionais (Id., Ibid.). É

Img. 11 Arshile Gorky, "Water of the Flowery Mill" (1944), Óleo sobre tela, 107,3 x 123,8 cm, The Metropolitan Museum of Art, Nova Iorque

Img. 12 Franz Klein, "Monitor" (1956), Óleo sobre tela, 203,2 x 297,18 cm, The Museum of Contemporary Art, Los Angeles

exatamente por estas esculturas permitirem uma infinidade de combinações de elementos díspares, como acontece, por exemplo, em "Chaos No. 1" (1974), que o artista procurou explorar o conceito do acaso, através de efeitos visuais provocados por movimentos físicos produzidos pelo vento, por motores e outros impulsionadores. Estas obras vieram colocar o observador frente a situações absurdas, paradoxais e violentas, remetendo-o para uma realidade que não apresenta qualquer nexo, mas antes, um mundo novo e "supra-real", gerado pelo acaso da combinação, onde está presente, inevitavelmente, o pulso e a cadência caotizada, choques e funções dos elementos (Braune, 2000, p. 39). Ainda que com finalidades diferentes, estas características também poderiam ser encontradas em obras como "Homage to New York" (1960) ou "Study for the End of the World No 2" (1962), cujo propósito era a autodestruição.

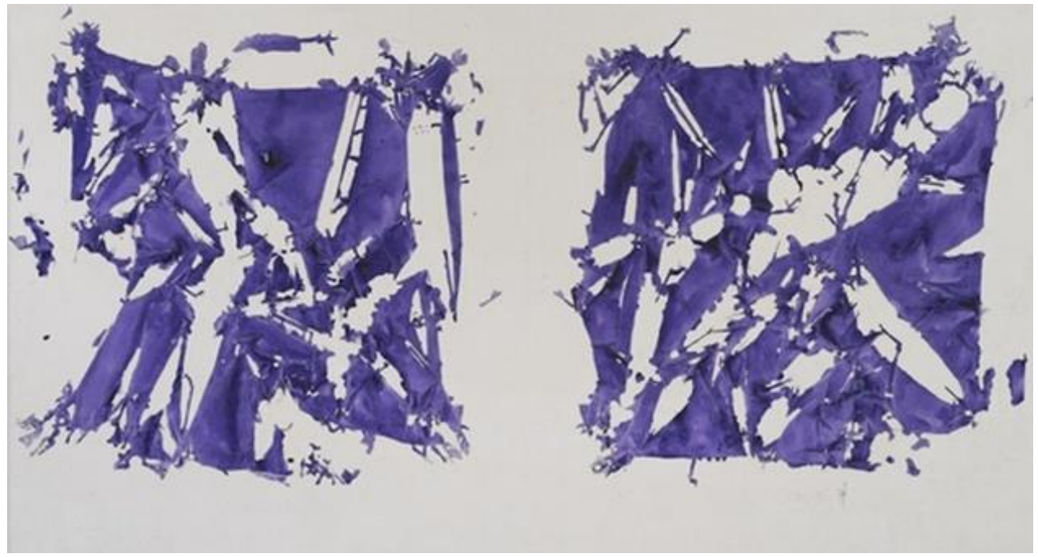
No terceiro e último momento, Faure colocou em evidência artistas que utilizaram software informático e métodos de cálculo avançados, enquanto instrumento de trabalho ou de pesquisa artística (Faure cit. Caires, 2005, p. 4). Exemplo claro dessa preocupação operativa do fazer artístico é visível no trabalho do pintor francês François Morellet (1926-2016) que, fortemente marcado por tendências minimalistas, recorreu a processos de cálculo de números aleatórios para a criação das suas obras, das quais se

Img. 13 George Condo, "Rainy Day Butler" (2012), Acrílico, carvão e pastel sobre linho, 165,1 x 203,2 cm, Skarstedt Gallery, Nova Iorque

Img. 14 George Condo, "Rush Hour" (2010), Acrílico, grafite, carvão e pastel sobre tela, 211,6 x 185,7 cm, The Metropolitan Museum of Art, Nova Iorque

destacam "Répartition aléatoire de triangles suivant les chiffres pairs et impairs d' um annuaire de téléphon" (1958), ou ainda, "Répartition aléatoire de 40 000 carrés selon de chiffres pairs ou impairs d'um annuaire de téléphone" (1961). Podemos verificar que, ambos os trabalhos, são imperados por uma linguagem mais ou menos geométrica composta por pequenas formas simples, formando como que um código visual. Para além de se conjugarem em composições bidimensionais elementares, também se inserem numa prática que o autor designou de "programmed experimental painting" (Id., Ibid.). Em certa medida, permitem afirmar que o empreendimento ambicioso de Morellet visou desmistificar a função do artista e da própria natureza da arte, no sentido em que este procurou reduzir, tanto quanto possível, o número de decisões arbitrárias necessárias à criação dos seus sistemas, que considerou serem "tão rigorosos quanto absurdos" (Id., Ibid.).

Assim, quanto mais aprofundamos estas análises a muitas das propostas artísticas que marcaram este último século XX e início do século XXI, fica mais clarividente a presença de processos de "randomização" e de indeterminação nestas práticas experimentais que fazem do jogo o campo ideal para engendrar o acidental, o acaso e o erro. Fatores provindos desse lado cego do cri-



Img. 15 Simon Hantai, "Tabula" (1980), Acrílico sobre tela, 115 x 213 cm, Timothy Taylor Gallery, Londres

ar que transformam, de um modo bastante "sui generis", as poiéticas e poéticas destes artistas. A propósito deste assunto, em 1970, o engenheiro e professor francês Abraham Moles apelidou a crescente tendência de recorrer a processos aleatórios para fundamentar a prática e a produção artísticas de "Art Permutationnel" que, de acordo com o seu ponto de vista, devido à existência de uma espécie de jogo entre a permuta e a combinatória de elementos simples, variados e limitados, mais do que proporem novas reconfigurações, vieram abrir a perceção a uma imensidade de campos de possíveis (Moles, 1990 [1971], p. 115).

Autores como o designer americano Joshua Davis (1971) são também exemplos do modo como esta lógica aparece na prática do fazer da arte, no sentido em que desenvolve a sua prática, através de máquinas autónomas, acidentes ou algoritmos generativos. Para tal, recorre a processos de software informático para, a partir de séries de cálculos ou ações planeadas com base em números aleatórios, construir o modelo ou método de criação dos seus trabalhos (Faure cit. Caires, 2005, p. 4).

Como última nota, podemos salientar autores pioneiros na arte da computação, nomeadamente, o engenheiro e professor americano Michael Noll (1964), autor de "Vertical-Horizontal

Img. 16 Raymond Hains, "Sans titre" (1976), Cartazes rasgados, 43,5 x 35 cm, Galerie Ziegler, Zurique

Img. 17 Raymond Hains, "Pou" (1960), Cartazes rasgados, 44,5 x 39,5 cm, Galerie Ziegler, Zurique

Number Three" (1964), onde são utilizadas variações e mutações de linhas executadas a partir de cálculos aleatórios; o artista alemão Frieder Nake (1967), cuja série "Matrix Multiplications (1967) especula em torno de elementos gráficos gerados aleatoriamente por ações de computação; ou ainda, a artista francesa Vera Molnár (1924), que desenvolveu um modelo gráfico geométrico, onde são sorteadas aleatoriamente formas simples, desde linhas, a círculos e a quadrados, os quais são utilizados pela autora como base para construir a composição dos seus quadros (Id., Ibid.)

Na nossa opinião, muitas destas características enumeradas por Faure são bastante comuns a outros movimentos e, principalmente, a outros autores e propostas artísticas que, de uma forma muito semelhante, recorreram a procedimentos capazes de desenvolver o convívio consciente com o acaso, onde o artista se desvincula de quaisquer racionalizações, deixando aflorar no seu fazer, o enunciado de condições e condicionantes que, mais tarde, viriam a transformar-se num meio de engendrar novas possibilidades criativas.

Voltando à conversa precedente, podemos constatar que, para que o fazer artístico possa encontrar no jogo esse eu-maquínico ou automático do não-pensamento, será necessário algo mais do que simples limitações e regras (Huizinga, 2000 [1938], p. 122). Tal como no jogo se aceita como regra a possibilidade de levar ao limite ou até de ultrapassar as regras impostas, a partir da Modernidade, muitas das propostas artísticas incorporaram no jogo estético a regra que admite a transgressão das próprias regras (Leal, 2009, p. 30). Contudo, é importante relembrarmos que a aproximação da arte em relação ao jogo vai muito além da mútua expressão de uma aparente ausência de finalidade ou de uma circularidade auto-alimentada dos seus processos (Id., Ibid.).

É precisamente este paralelismo entre a operacionalização do inconsciente e o "modus operandi" do jogo que nos permite pensar o fazer específico do objeto ou experiência artísticas, como uma ideia de experimentação radical auto-alimentada, onde imperam as ideias que iremos desenvolver mais adiante, nomeadamente, a "autopoiesis" (Maturana & Varela, 1975) e o "acaso-organizador" (Foerster & Zopf, 1962). Aquilo que pretendemos passa por indicar de forma breve que, em algumas das propostas artísticas, essa metodologia do fazer caminhou em direção à esfera do "jogo puro" ou "jogo ideal" (Deleuze, 1974 [1969]). Ainda que, na maioria das vezes, essa faceta estivesse associada à pulsão imaginativa que é antecessora ao ato do fazer, tal como acabamos de demonstrar, começou a ser indubitável a presença transversal

dos princípios do jogo no ato de fundação da experiência artística que, segundo Deleuze, veio aproximar a realidade do jogo à pulsão e ao "devir" próprio do fazer da arte, e à sua subsequente forma de perturbação do mundo das coisas (Id., Ibid., pp. 62-63).

Quando em "Nietzsche e a Filosofia" (1976 [1962]) Deleuze analisa o conceito de "eterno retorno", o autor parte de uma linha de pensamento que junta o acaso e a necessidade num só lance definitivo e uno, que não pode representar dois momentos diferentes e distintos, mas antes, duas realidades simultâneas (p. 28). "(...) São duas horas de um mesmo mundo, dois momentos de um mesmo mundo, meia noite e meio dia" (Id., Ibid., p. 29), dois lados de um tabuleiro que são também "os dois tempos do jogador e do artista" (Id. Ibid.).

Se aceitarmos esta comparação, podemos pensar o ato do fazer artístico segundo algumas das qualidades fundamentais do jogo, assumindo a presença dos elementos que lhe são estruturais, tais como, a repetição, o gesto automático e o resultado diferencial que, assim, daqui em diante serão como que as pedras basilares

Img. 18 Raymond Hains, "Sans titre nº 1E (série Dauphin)" (1990), Cartazes rasgados sobre folha de metal, 300 x 400 cm, Templon Gallery, Paris

Img. 19 Yves Klein, "Anthropométries de l'Époque Bleue" (1960), Fotografia de performance, Galerie Internationale d'Art Contemporain, Paris

Img. 20 Yves Klein, "Anthropométries de l'Époque Bleue" (1960), Fotografia de performance, Galerie Internationale d'Art Contemporain, Paris

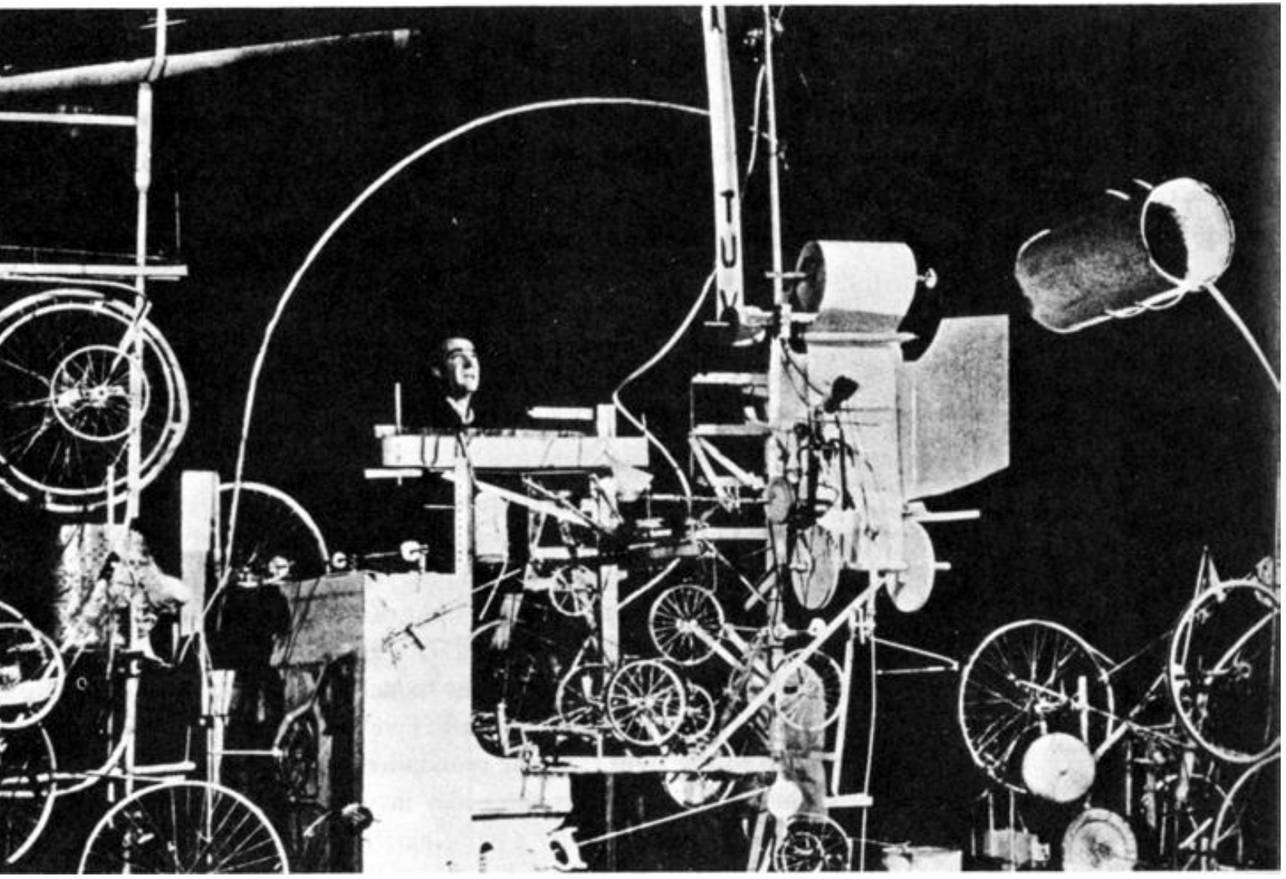
Img. 21 Yves Klein, "Anthropométries de l'Époque Bleue" (1960), Fotografia de performance, Galerie Internationale d'Art Contemporain, Paris

que não podem ser contrariadas e que são como que o "trágico" fio e tessitura do objeto ou da ação (Huizinga, 2000 [1938], p. 11).

Tal como adverte o brasileiro Luiz Garcia-Roza em "Acaso e Repetição em Psicanálise: uma introdução à teoria das pulsões" (1986), para Nietzsche, segundo a lógica da repetição no "eterno retorno", a noção de "trágico" diz pura e simplesmente respeito à afirmação do acaso, representando, por conseguinte, uma repetição diferencial imersa nesse "puro devir" (Nietzsche cit. Garcia-Roza, 1986, p. 33). De acordo com o autor, o "trágico" de que nos fala o "eterno retorno" é a afirmação da afirmação, logo, não é propriamente da ordem do acontecimento, mas antes, da afirmação do acontecimento (Id., Ibid.). Se seguirmos a lógica da argumentação de Nietzsche, vemos que a primeira afirmação é o "devir", momento em que o artista aquece os dados na mão, fazendo ferver todo o acaso até ao momento em que os lança; e a segunda afirmação que afirma a primeira, é o ser do "devir", a necessidade que, invariavelmente, leva à formulação de um possível resultado que afirme esse acaso inicial (Id., Ibid.).

Tal como advoga Gilles Deleuze em "Diferença e Repetição" (2006 [1968]), "o eterno retorno de que nos fala Nietzsche nem é qualitativo nem extensivo; ele é intensivo. Isto é: ele se diz da diferença. É este o liame fundamental entre o eterno retorno e a vontade de potência. A vontade de potência é o mundo cintilante das metamorfoses, das intensidades comunicantes, das diferenças de diferenças, dos sopros, das insinuações e expirações", primeiro do "mundo de intensivas intencionalidades" e, em segundo, "do mundo dos simulacros ou de mistérios" (p. 229). Por outras palavras, e transportando esta lógica da repetição para o fazer da prática artística, poderíamos dizer que, segundo a lógica do "eterno retorno" de Nietzsche, é no pensamento sem imagem que é possível pensar quer uma diferença que não se subordina à identidade, quer uma repetição que não é puramente uma reprodução mecânica. Trata-se, sobretudo, da expressão de um estilo "intempestivo" de pensar, um procedimento onde a repetição é tomada como um instrumento ou operador, não na busca de uma noção de identidade, mas enquanto afirmação de uma diferença que faria deste meio de realizar o caos um objeto de afirmação, algo próxi-

Img. 22 Yves Klein, "Anthropométrie sans titre (ANT 100)" (1960), Pigmento puro e resina sintética sobre papel montado em tela, 145 x 298 cm, Hirshhorn Museum & Sculpture Garden, Washington, D. C.

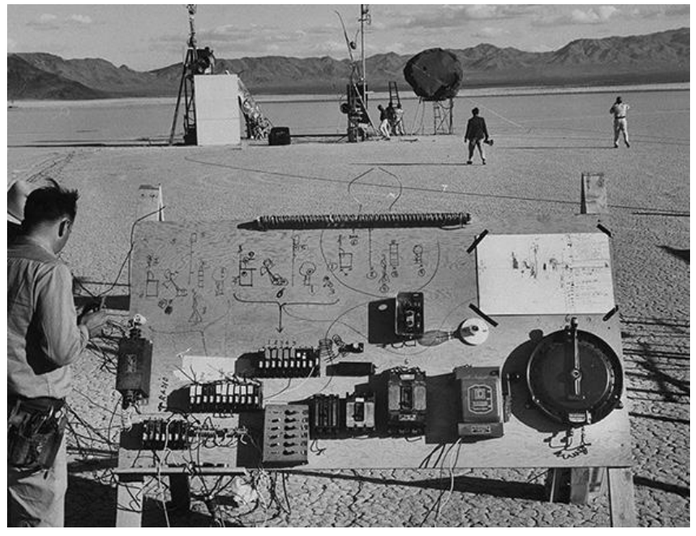


Img. 23 Jean Tinguely, "Homage to New York (remnant)" (1960), Obra de arte auto-construtiva e auto-destrutiva, apresentada no jardim de esculturas do Museum of Modern Art, em Nova Iorque, a 17 de março de 1968

mo daquilo que o autor designa como "Profecia de Pascal" (Id., Ibid.). Quando equacionada do ponto de vista da prática e experimentação artísticas, esta repetição trágica e diferencial transforma-se não numa negação do acaso, mas na sua própria afirmação dupla, constituindo-se como uma necessidade na qual há um lado precedente que leva o artista a ir de encontro ao que ainda não conhece.

É precisamente esta conceção de repetição que Nietzsche vai desenvolver a partir de Heráclito, posto que este afirmava o "devir" e o "ser do devir" como correspondentes aos dois momentos do jogo de dados de que nos fala o autor em "Assim falou Zaratustra" (1883). Designadamente, os dados lançados e os dados que caem, que aqui deslocamos para o âmbito do fazer da prática artística (Nietzsche cit. Garcia-Roza, 1986, p. 33), destacando que os dados lançados são a afirmação do acaso, enquanto que os dados que caem são a afirmação da necessidade de produzir esse acaso (Deleuze, 1976 [1962], pp. 9-10).

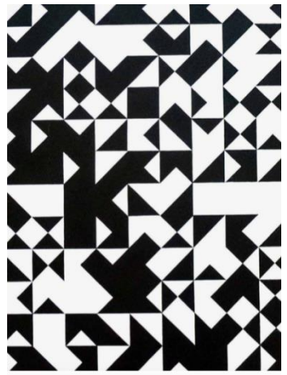
Quando pensamos o fazer da prática artística sujeito à lógica do acaso, estamos a afirmar, inevitavelmente, a natureza do jogo contida na ação do fazer. Estamos, por um lado, a construir num



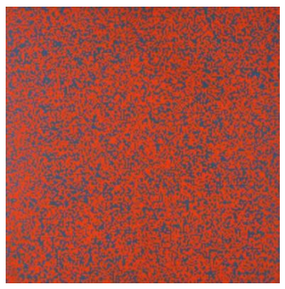
Img. 24 Jean Tinguely, "Study for an End of the World, No. 2" (1962), Obra de arte auto-destrutiva apresentada no Jean Dry Lake, no Nevada, em 1962

lançar uno, a relação na qual se lançam os dados, enquanto afirmação do múltiplo e do caos, entregando-nos ao jogo como um jogador e, por outro, os dados que caem representam a necessidade - "ananke" -, que é procurada e provocada pelo artista, enquanto gesto criativo que recolhe o fruto de determinada combinação ou resultado (Id., Ibid.). Logo, o acaso e a necessidade não se opõem, mas combinam-se numa unidade complexa, sendo a necessidade de construção do acaso uma reafirmação do mesmo (Nietzsche cit. Garcia-Roza, 1986, p. 34).

É curioso repararmos que, quando tentamos equiparar a presença do acaso como forma de expressão do não-pensamento do fazer artístico com os processos estocásticos que conferem ao jogo o carácter de indeterminação, imprevisibilidade e aleatoriedade, estamos a aproximar-nos da noção de "causa acidental" - "symbebekos" -, nas duas formas concebidas por Aristóteles, nomeadamente, a "tyche" e o "automaton" (Aristóteles cit. Garcia-Roza, 1986, p. 39). Com efeito, abordando a questão da repetição proposta Freud, percebemos que, ao referir-se a ela, Lacan recorre a Aristóteles para salientar a importância destes dois conceitos inseridos na chamada "teoria das quatro causas", a qual diz respeito



Img. 25 François Morellet, "Répartition aléatoire de triangles suivant les chiffres pairs et impairs d'un annuaire téléphonique (50% bleu, 50% rouge)" (1958), Óleo sobre madeira compensada, Tríptico, cada painel com 80 × 80 cm, Musée de Grenoble, Granobra



Img. 26 François Morellet, "Répartition aléatoire de 40 000 carrés suivant les chiffres pairs et impairs d'un annuaire de téléphone" (1963), Papel de parede, serigrafia e lâmpada elétrica, 100 x 100 cm, Stedelijk Museum voor Actuele Kunst, Ghent

aos princípios ou fatores explicativos da causa das coisas e que se articula num conjunto mais amplo dos seus princípios filosóficos, como por exemplo, as noções de "essência/acidente", "ato/potência" e "matéria/forma" (Lacan cit. Garcia-Roza, p. 39). É a partir da "teoria das quatro causas" que Aristóteles visa distinguir quatro princípios das coisas: em primeiro lugar, a causa formal - "eidos" -, que faz com que uma coisa seja o que é, distinguindo-a das demais; em segundo lugar, a causa material - "hyle" -, que é a matéria de que uma coisa é feita; em terceiro lugar, a causa eficiente - "kinoun" -, que é o princípio do movimento ou mudança de uma coisa, isto é, a sua causa produtora; e em quarto, a causa final - "telos" -, ou seja, o fim para o que uma coisa existe. Princípios que vieram responder à exigência aristotélica de que tudo o que acontece, acontece a partir de algo e, por conseguinte, não existe movimento ou mudança sem causa (Aristóteles cit. Garcia-Roza, 1986, p. 39). Esta questão da causalidade seria retomada mais adiante por Aristóteles, através da análise da noção de "causa acidental" - "symbebekos" -, e a sua consequente subdivisão em dois tipos, nomeadamente, a "tyche" e o "automaton".

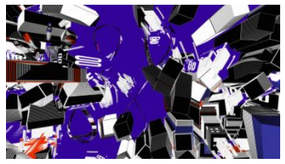
Para Aristóteles, ambos os conceitos dizem respeito a acontecimentos excecionais sem que, no entanto, sejam pensados unicamente como absurdos ou irracionais, mas antes, como "privações" ou saltos lógicos que acontecem segundo uma lógica da aleatoriedade. Ainda assim, devem ser tomados como causas reais que se incluem na categoria de "causa eficiente" (Id., Ibid., pp. 39-40). Enquanto a "tyche" é, frequentemente, associada a uma necessidade - a fortuna -, desconhecida para o homem, mas, ao mesmo tempo, dotada de algum grau de deliberação; o "automaton", por sua vez, é tomado num sentido mais próximo do conceito de "acaso", isto é, de uma verdadeira "causa acidental", na qual a deliberação humana é reduzida a algo sem expressão (Id., Ibid.).

Se procurarmos pensar a ideia de jogo, enquanto processo operativo no qual participam os processos estocásticos que podem ser incorporados ao fazer/pensar da prática artística, de facto, tanto a "tyche" quanto o "automaton" de Aristóteles estariam próximos daquilo que o filósofo francês Clement Rosset designou de um "acaso secundário" e não um "acaso original", já que ambos se referem a uma ordem da qual eles são uma exceção ou um desvio (Rosset cit. Garcia-Roza, 1986, p. 41).

No entanto, cabe-nos dizer que é no campo do jogo puro ou do jogo ideal que estes conceitos cumprem o seu desígnio e que, quando transportados para o ato do fazer próprio da arte, operacionalizam aquilo a que temos vindo a chamar de acaso ou acidente, cuja natureza é a própria forma de não-pensamento que advém

dessa chance de lançar. A operacionalização de tal pressuposto vem, por um lado, transformar o gesto do fazer em "automaton", potenciando uma aparente perda de controlo sob a ação, onde o fazer de quem executa é comparável "àquilo que se move por si mesmo", onde o homem, enquanto agente ativo, aquece os dados nas mãos, fervendo esse mesmo acaso de uma forma maquínica e automática (Deleuze, 1976 [1962], p. 32). E, por outro lado, enquanto "tyche", ou seja, enquanto uma força qualquer à qual o homem é submetido e que lhe é exterior e impessoal, que comanda e formaliza um efeito que não era esperado, passando o resultado, mais do que ser provável, a ser uma fatalidade mais próxima do conceito de "ananke", o qual Nietzsche definiu como necessidade (Rosset cit Garcia-Roza, 1986, p. 41). Todavia, este último não deve ser entendido como uma ausência de ordem, mas antes, como uma complexa relação entre ordem/desordem que, apesar de se apresentar sob a forma de um acidente furtuito e casual, articula séries causais independentes (Id., Ibid.).

Torna-se legítimo supor que, para operacionalizar o acaso enquanto forma de não-pensamento, o ato do fazer da arte deve ser, em certo sentido, operado de um modo similar ao do gesto de um jogar - o jogo ideal -, como proposto por Deleuze em "Lógica do Sentido" (1974 [1969]). Simulando a noção de repetição diferencial presente no "eterno retorno" de Nietzsche, onde o "acaso trágico" é marcado pelo inconsciente que torna a ação do fazer num "devir" contínuo e aleatório do múltiplo, do caos, do automático e do maquínico, e onde é assinalada a necessidade que afirma a afirmação desse mesmo acaso ou acidente, através da sua repetida procura metodológica. Convém repararmos que, tal como nos diz Deleuze, "os nossos jogos mais conhecidos e com os quais estamos mais familiarizados no nosso quotidiano respondem a um certo número de princípios" (1974 [1969], pp. 61-62) que os torna apenas parciais e, provavelmente, impróprios para serem usados na dimensão da linguagem, do pensamento e da arte. De facto, e segundo o autor, "esse não é o jogo que, por exemplo, joga o Deus do xadrez de Leibniz, [...] aquilo a que se chama jogo ideal é, de alguma forma, algo que passa além do jogo ordinário e, até mesmo, do xadrez de Leibniz" (Id., Ibid., p. 63). Logo, o jogo ideal de que nos fala Deleuze só pode ser pensado como um "nonsense", mais precisamente, ele é a realidade do próprio pensamento, isto é, "o inconsciente do pensamento puro", que nos remete para um virtual onde os tempos de compreensão são alterados (Id., Ibid.). Neste sentido, este mundo do acaso regido pela ação de forças cegas seria inteiramente supérfluo, uma vez que só se torna possível, pensável e compreensível no campo da arte e do fazer artísti-



Img. 27 Joshua Davis, "Deadmau5 Lots of Shows in a Row" (2017), Frames de animação/vídeo, Joshua Davis Studios, Nova Iorque

co, onde a própria operatividade do jogo assegura a confirmação permanente da natureza "supra-lógica" da situação humana (Huizinga, 2000 [1938], p. 7).

Com efeito, quando operacionalizado no sentido de um fazer pontualmente não-pensado da arte, esse jogo ideal precisa de ter princípios opostos ao jogo ordinário. Este tem de ser um espaço hipotético, onde a ação se autonomiza do fazer/pensar e, simultaneamente, se torna automática ou maquínica, ou seja, onde o agente perde pontualmente o controlo de tomar decisões, permitindo que cada um desses lance passe a deter automaticamente o poder de as exercer pela força de um impessoal. Assim, torna-se claro que, para compreendermos o acaso no fazer da arte, precisamos de compreender o modo como este surge associado ao mundo do jogo, e para compreendermos o acaso do jogo precisamos de aceder a uma intuição mais profunda do mesmo, que só pode ser pensada no território do fazer da arte.

De facto, só o jogo ideal é capaz de abrir fissuras que tornam possível a transgressão do quotidiano mundano e a abertura a outros cenários de existência que não o falsificam nem o disfarçam, mas antes, acrescentam sentidos num outro mundo de formas e possibilidades (Fink, 1966 [1960], p. 63). Paralelamente, não é unicamente através da reflexão ou do raciocínio lógico que se consegue encontrar a resposta a uma pergunta enigmática. A resposta surge, literalmente, numa solução brusca que esse jogo engendra, como uma espécie de momento cego ou salto lógico, onde o território da arte se nutre (Huizinga, 2000 [1938], p. 82).

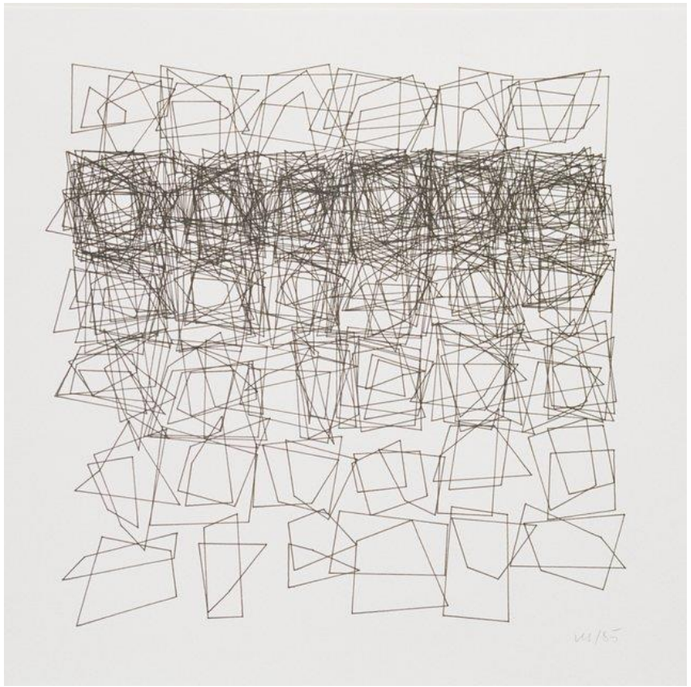
Segundo Deleuze, nesse jogo ideal não há regras pré-existentes, já que cada lance inventa e carrega consigo as suas próprias regras (Deleuze, 1974 [1969], pp. 62-63). Longe de dividir o acaso num número de jogadas realmente distintas, o conjunto das jogadas afirma todo o acaso e não cessa de ramificá-lo em cada jogada. Neste sentido, as jogadas não são pois numericamente distintas, mas antes, qualitativamente distintas, fruto de um só e mesmo lançar ontológico. Ao invés de repartir um espaço fechado entre resultados fixos conforme as hipóteses, são os resultados móveis que se repartem no espaço aberto do lançar único e não repartido, mediante uma distribuição nómada e não sedentária em que cada sistema de singularidades comunica e ressoa com os outros, implicando-se e implicando-os no mesmo lançar. Por outras palavras, é um jogo do problema e da pergunta, e não mais do categórico e do hipotético. É um jogo sem regras, sem vencedores nem vencidos, sem responsabilidade, um jogo do irracional e da inocência, onde a destreza e o acaso já não se distinguem, visto as noções da realidade estarem esbatidas e todos os possíveis aludirem ao virtual (Id., Ibid.).

Img. 28 Michael Noll, "Vertical-Horizontal Number Three" (1964), Desenhos a preto e branco, gerados por computador, 15 × 15,5 cm (gráfico/cada), Tinta sobre papel, 28,1 × 20,9 cm (cada), FORTRAN, IBM 7090, impresso numa Stromberg-Carlson 4020 microfilm-plotter

Img. 29 Frieder Nake, "Matrix Multiplications" (1967), Impressões Plotter sobre papel, 48 x 48 cm (cada), Tate Gallery, Londres

De acordo com este prisma, podemos afirmar que é no ato do fazer/jogar, simultaneamente, repetitivo e automático, livre e delimitado, incerto e improdutivo, que podemos encontrar a expressão desse não-pensamento irracional, inconsciente e pontualmente desprovido de controlo na arte, onde as ideias de regra, acaso e improviso são expressas sob a forma de mecanismos destinados a manter, até ao fim, a dúvida sobre o resultado de uma determinada operação. - Mas então, será isso dizer que, quando transposto para a prática artística, o acontecimento consiste num = x? Hipoteticamente sim, porque é precisamente essa a intenção de qualquer artista que recorre deliberadamente a estes princípios ou estratégias para distorcer e destabilizar todas as marcas identificáveis ou identitárias, transformando o fazer da sua prática num objeto criativo de uma perpétua adivinhação. Isto é, um "perpetuum mobile" inominável que atravessa toda uma série de significantes e significados dos consumíveis, das coisas ou das designações, enquanto forma de captar a essência do problemático que se desdobra no meio das estruturas reconhecíveis ou identificáveis, engendrando um tipo original de relação, nomeadamente, a de "nonsense" (Id., Ibid., pp. 295-296).

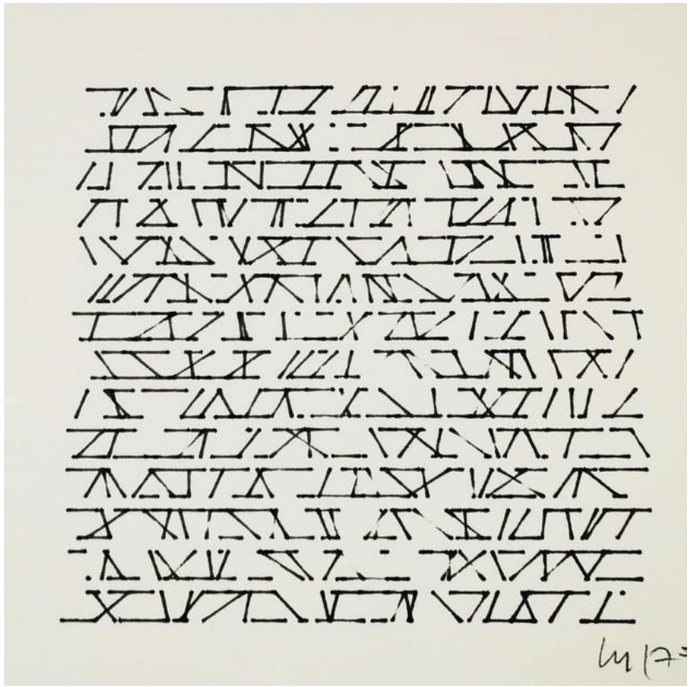
Ora, isto vem confirmar, de algum modo, a inequívoca natureza do "modus operandi" que o jogo confere ao fazer da arte, visto exigir a alteridade para ser jogado e, ao mesmo tempo, criar alteridade quando jogado. Importa relembrarmos que é na operatividade que o fazer da arte pede de empréstimo ao jogo ideal, que é possível engendrar, no campo da atividade do fazer, um movimento repetitivo e maquinal do "devir". Onde tudo se transforma intempestivamente e se torna operacional, a partir do momento em que os jogadores aceitam transformar-se, momentaneamente, em joguetes, abandonando o seu poder de decidir e controlar, em função da transgressão, rumo ao problemático, à imprevisibilidade e



Img. 30 Vera Molnar, "Structures de quadrilateres" (1985), Desenho Plotter, 25 x 25 cm, DAM Gallery, Berlim

à incerteza (McLuhan & Lapham, 1994 [1964], p. 238). Porém, e tal como evidencia o crítico de arte francês Nicolas Bourriaud em "Radicante: Por uma Estética da Globalização" (2011b [2009]), perguntar se nessas obras tudo aquilo que é rearticulado acontece como um lance ou uma chance de um movimento de sorte, não significa neutralizar essa poética que se auto-engendra (p. 105). Significa precisamente o contrário, pois a intenção de muitos dos artistas que incorporam esses fatores de indeterminação e maquinismo, o fazem de forma consciente, transformando-o num elemento definidor da sua forma de atuar no território da arte, capaz de mobilizar novas formas de fazer e pensar a prática artística, dos quais, invariavelmente, emergem novos posicionamentos políticos e estéticos de produzir relações com o mundo (Id., Ibid., p. 125).

De facto, e tal como aponta Deleuze, esse jogo em questão com o qual a experiência artística convive não tem como não ser



Img. 31 Vera Molnar, "No Title" (1975), Desenho Plotter, 54 x 36 cm, DAM Gallery, Berlim

jogado, já que, necessariamente, acontece. (Deleuze, 1974 [1969], p. 59) Cada lance e cada acontecimento é o equivalente a engendrar uma contínua redistribuição de singularidades que potenciam uma nova configuração de pontos e nós sensíveis. Mas todos estes lances, conforme propõe Deleuze, estão compreendidos na figura excecional de um único lançar, o da "casa vazia" que não pára de se movimentar nem se deixa preencher por esse fazer/acontecer (1974 [1969], p. 59). Cada jogada é como um campo sensível de auto-engendramento, onde é o lançar dos dados aleatório, a regra (repetição) que potencia o acaso da transgressão. Logo, simular o "modus operandi" do jogo, enquanto forma de um fazer específico da arte, será transformar a natureza do gesto criativo numa espécie de lance de dados que assimila o acaso resultante como uma parte ativa do seu desenrolar imprevisível, fatal e necessário. Voltando a relembrar Rancière, este simular do "modus operandi" do jogo representa o movimento de "algo que

procura e se perde [...] algo que retoma das aparências da ordem causal do mundo da representação para o mundo obscuro, subterrâneo e desprovido de sentido", onde se afirma o acaso do acontecimento como "recusa do modelo da escolha de fins e da adaptação dos meios aos fins que conferem às causas o seu significado usual" (2009 [2001], pp. 31-32). Por outras palavras, o que retorna a cada nova tentativa, é a potência criadora do problemático (Deleuze, 2006 [1968], p. 267), o "ato-potência" de Aristóteles, no qual todas as perguntas se desdobram em outras, sem que por isso as respostas preencham esse contínuo estado de suspensão dessa "casa vazia" ou instância paradoxal (Id., 1974 [1969], p. 59).

Neste sentido, o acontecimento já não é apenas a aparência das coisas ou do estado das coisas. Ele afeta a subjetividade e, à medida que algo se transforma, insere a diferença que muda tanto quanto os próprios elementos que se transformam, isto é, tal como aponta Deleuze, transforma-se no instante sem espessura e sem extensão que subdivide cada presente em passado e futuro, num lugar de presentes vastos, espessos, englobantes e umbilicalmente ligados uns aos outros, por um vazio extemporâneo de um "entretempo" (Id., Ibid., p. 193). O acontecimento por si só não passa, por um lado, de um puro instante de um ponto de cisão ou de disjunção de um antes e de um depois e, por outro lado, porque a experiência que lhe corresponde é o paradoxo de uma "espera infinita que já é infinitamente passada, hipoteticamente esperada e antecipada metodologicamente" (Id., Ibid., p. 149).

Por outras palavras, o acontecimento em si desse fazer/jogar é sempre a soma de dois tempos, que recua e avança em dois sentidos ao mesmo tempo, perpétuo objeto de uma dupla questão: - O que é que vai se passar? e, - O que é que acabou de se passar?" (Id., Ibid., p. 65). É um presente que se subdivide ao infinito, em alguma coisa que acaba de se passar e em alguma coisa que pode acontecer, mas que se desenrola num contínuo imprevisível que foge, simultaneamente, de qualquer determinação (Id., Ibid.).

Para melhor exemplificarmos as consequências que a incorporação deste modo de operar que a prática artística pede de empréstimo ao jogo, cabe-nos agora perceber como é que este acaso, proveniente desse fazer cego, é capaz de operacionalizar a presença desse acontecimento fenomenológico não-pensado na prática artística, e como é que este pode desempenhar um papel central na compreensão do "caosmos" da criação e do pensamento. Para tal, procuraremos de seguida, num primeiro momento, a partir da definição de "jogo ideal", e mediante uma perspetiva baseada em torno da noção de "eterno retorno", pensar as aparentes

relações existentes entre os conceitos de acaso e de necessidade, de repetição e de diferença que, tal como temos vindo a demonstrar, definem o trágico fio e tessitura do objeto ou ação do artista. Num segundo momento, e a partir da obra "Proust et les Signes" (1964), também esta de Deleuze, procuraremos sublinhar o papel da criação e do involuntário que caracteriza esse fazer cego disruptor, o qual, assumindo a lógica de um pensamento sem imagem, inaugura na prática artística esse lado da experimentação radical.

Para que tal ocorra, procuraremos nos próximos capítulos pensar este fazer da arte assente no "modus operandi" do jogo ideal. Tendo em conta, a recorrência das noções de repetição, de caos-errância de ações planeadas conscientes; de um certo eu-maquínico, composto por gestos automáticos, que desencadeiam a experimentação radical; e o diferencial, no qual auto-engendramentos, autopoiesis e acaso-organizador se edificam. sob a lógica do acontecimento furtuito no qual se ramificam todos esses lances de potencial variável, que existem como forma de um pensamento sem imagem, dentro de uma taxonomia experimental do fazer.

Img. 32 Ivan Postiga, “O lançar dos dados” (2019), Fotografia a preto e branco

2.1

O lance de dados

A repetição e a caos-errância como modelos de construção de um pensamento sem imagem

Tal como temos vindo a demonstrar, há qualquer coisa na entrega à incerteza e à aleatoriedade do acaso contido nesse fazer/jogar que, invariavelmente, parece empurrar o fazer da prática artística, enquanto instância de experimentação, para uma espécie de comportamento repetitivo, que repete nesse lançar dos dados uma procura ou necessidade de engendrar um estado de diferença.

Antes de iniciarmos um novo momento de análise, parece-nos crucial realçar duas ideias que, a espaços, temos vindo a salientar: por um lado, lembrar que a presença do acaso na prática artística, enquanto reflexo desse fazer cego e não pensado, nasce como uma espécie de pensamento sem imagem. Por outro lado, que é precisamente da artificialização metodológica que engendra esse movimento repetitivo na prática artística que, simulando uma espécie de movimento de lançar os dados, permite incorporar as características de imprevisibilidade e de indeterminação do acaso que, enquanto resultado sempre em aberto, se esvai desse território errante do jogo, o que nos poderia levar a dizer que jogar é apenas o começo.

Convém ainda relembrar que é a incorporação destas características que transformam a instância do fazer da arte numa espécie de experimentação radical auto-alimentada, produtora de uma circularidade que já não só esconde um inconsciente incontrolado, mas antes, funda a intenção consciente programada que precede essa matéria inconsciente. É a partir do lançar repetitivo - caos-errância, que engendra a necessidade - "ananke" -, como potência criativa produtora de diferenças, onde o discurso do outro emerge, simbolicamente, como lugar desse encontro perdido de que nos fala a psicanálise. Será precisamente o problema que retorna a cada movimento repetitivo desse hipotético lançar dos dados (Deleuze, 2006 [1968], p. 267) que, agora, enquanto forma de atuar e como motor dos nossos gestos criativos, permitirá testar até aos limites a experimentabilidade da prática artística.

Ora, isto poderia levar-nos de imediato a colocar as seguintes questões: - O que é que acontece à "coisa" ao ser repetida? - Poderá a diferença por si só, enquanto potência do problemático, estar contida de uma forma congénita na própria repetição? - Poderá essa repetição, em determinado momento, transformar-se no motor dos nossos gestos? - Se sim, o que é que ela revela ou esconde?

Como forma de iniciarmos este assunto, e retomando uma das célebres teses defendidas pelo filósofo britânico David Hume, poderíamos dizer que, ainda que a repetição nada mude no objeto que se repete, existe sempre alguma coisa que muda pelo menos

no espírito que a contempla (Hume cit. Deleuze, Ibid., p. 75). Ainda que, a nosso ver, tal explicação possa parecer algo incompleta, visto equacionar apenas a mudança no que se repete no espírito de quem a contempla, esta levar-nos-á, precisamente, ao âmago do problema que aqui nos propomos analisar: a regra de descontinuidade e/ou de instantaneidade que a repetição formula, a partir da qual um estado não aparece sem que um outro tenha desaparecido, num movimento de continua "mens-momentanea" em que a matéria se desfaz à medida que se refaz, e cuja essência é a modificação (Id., Ibid.).

Se nos perguntarmos em que condição a experiência do fazer pode ou não assegurar essa repetição, poderíamos argumentar que, segundo Deleuze, este movimento de repetir não deve ser entendido como uma forma de produção vazia da diferença ou forma invariável da variação (Deleuze, Ibid., p.12). Tal demonstração desta lógica encontra repto na obra "A Repetição" (1843) do filósofo dinamarquês Soren Kierkegaard, uma vez que, para o autor, tal conceito surge da confrontação da subjetividade com a realidade, completando uma relação que este designa de "kinesis", termo tomado a partir da conceção filosófica aristotélica e que representa a repetição como sendo um movimento de mudança involuntária ou estímulo não direcional (Kierkegaard cit. Garcia-Roza. 1986, p. 31). Seria precisamente com base nas teorias de Kierkegaard e de Nietzsche, que Deleuze em "Diferença e Repetição" (2006 [1968]), procuraria demonstrar que o movimento repetitivo não trata de afirmar uma eterna repetição do "mesmo", mas antes, que o eterno retorno de que nos falam os gregos, nomeadamente, em Heraclito, aponta para o que podemos chamar de "repetição diferencial" (Deleuze cit. Garcia-Roza, Ibid.).

Tal com vimos anteriormente em "Nietzsche e a Filosofia" (1976 [1962]), o eterno retorno de que nos fala Nietzsche a partir de Heraclito "nem é qualitativo nem extensivo; ele é intensivo", ou seja, ele é uma repetição diferencial e, neste sentido, "ele se diz da diferença" (Deleuze, 2006 [1968], p. 229). Isto leva-nos a crer que a intenção de repetir o gesto operativo de lançar os dados ao acaso, quando transposta e operacionalizada no fazer da prática artística, mais do que engendrar essa experiência fenomenológica repetitiva, como se de uma reprodução rigorosa se tratasse, apresenta-se sob a forma de uma variável, cuja mutabilidade priva esse eterno retorno às exatas condições iniciais daquilo que é objeto de repetição. De um ponto de vista analítico, podemos considerar que, na prática artística, a repetição se transforma nesse movimento de auto-engendramento poiético, compreendendo uma série de etapas que vão desde o processo de construção da obra até

Img. 33 Ivan Postiga, "O lançar dos dados" (2019), Fotografia a preto e branco

ao seu resultado, assumindo-se, assim, como uma marca fundamental do seu processo de instauração. A repetição que aqui invocamos manifesta-se de uma forma transversal nesse sempre errante recomeçar, que se envolve em todos os processos do fazer/pensar da obra.

A este respeito, e covocando o filósofo francês Paul Valéry e a sua obra "Variedades" (2007 [1957]), cabe-nos salientar que aquilo que se revela mais importante na incorporação destes processos de construção do fazer da prática artística, não é tanto o resultado final da obra feita e finalizada, mas antes, toda a sua conjuntura do fazer/pensar. Destacando a complexidade processual da construção da obra como um ato reflexivo de tudo aquilo que nela esta implicado e que ela, por consequência, passa a implicar (p. 186).

Indo de encontro a esta ideia, podemos concluir que cada lance desse movimento de repetir será sempre, e de acordo com Deleuze, a potência que funda a transgressão, ou seja, o movimento que faz de cada resultado o novo problemático, o caos que subsiste e "sub-vem" na forma de uma diferença imprevista e indeterminada que obriga as coisas a reagirem e a hesitarem por entre acasos, desvios e diferenças de diferenças (Deleuze, 2006 [1968], p. 12). De facto, muito daquilo que acontece nesta repetição do movimento de lançar os dados leva-nos a estabelecer um paralelismo com o aforismo descrito pelo filósofo e semiólogo francês Roland Barthes acerca do seu processo de escrita, nomeadamente, "o meu corpo não tem as mesmas ideias do que eu" (Barthes, 1994, p. 1514).

Logo, podemos afirmar que, ainda que exista a intenção de repetir uma série de ações premeditadas, como uma espécie de programa que prepara o terreno para acolher a vinda do acontecimento imprevisível, sujeito a uma lógica do acaso, o movimento que é gerado nunca é por si só produtor dessa repetição pura, mas antes, de uma repetição diferencial que contraria a primeira. É precisamente a recorrência deste binómio ação/resultado que queremos aqui cimentar, no sentido em que é esta caos-errância, presente no próprio movimento de repetir que, envolvendo o envolvente no envolvido, permite que dele se esvaia as diferenças que acarretam transformações na natureza das coisas, às quais o artista não tem acesso, mas que repete enquanto modo de as captar e extrair do inconsciente para, de alguma maneira, "tornar visíveis forças que não o são" (Deleuze, 2002 [1981], p. 57).

Com efeito, ao tomar como válido este método experimental do fazer na prática artística, não só se muda constantemente algo no espírito que contempla o objeto de repetição, como também, se

Img. 34 Ivan Postiga, "O lançar dos dados" (2019), Fotografia a preto e branco

muda algo no objeto inserido nesse processo de repetição. Por outras palavras, quer as ações quer os acontecimentos, quando repetidos, não voltam a ser, a representar ou a significar o mesmo. Em última instância, a própria repetição de algo ou de alguma coisa não trás com ela a repetição do seu sentido, forma ou identidade, mas engendra antes uma singularidade que impõe, sob a lógica do eterno retorno, uma marca renovadora que afirma a eternidade face à permanência (Garcia-Roza, 1986, p. 31).

A fim de verificarmos este facto, e a convite da filosofia da diferença de Deleuze, poderíamos indagar que a diferença que aqui reivindicamos como sendo esse elemento louco que deriva, invariavelmente, de toda a repetição é, primeiramente, interna e não só conceitual, o que seria o mesmo que dizermos que, como movimento interior à ideia, esta está de algum modo no início do princípio de repetir. Logo, é a própria diferença que funda o processo interno de uma "continua repetitio", onde o elemento diferencial aparece como consequência, fazendo com que, tal como observou Leibniz, duas folhas da mesma árvore não tenham o mesmo conceito, não existam dois grãos de poeira absolutamente idênticos, duas mãos com os mesmos pontos relevantes, duas máquinas que produzam exatamente a mesma impressão e dois revólveres que estriem as balas precisamente da mesma maneira (Id., Ibid., p. 34).

A diferença como origem e, simultaneamente, como consequência desse movimento de repetição, simula a identidade de uma cara ou coroa da mesma moeda, assumindo-se, por um lado, como o abismo indiferenciado, o nada negro, o animal indeterminado em que tudo é dissolvido e, por outro lado, como o nada branco, a superfície tornada calma em que flutuam determinações não-ligadas, como membros esparsos, cabeças sem pescoço, braços sem ombro, olhos sem fronte (Id., Ibid., p. 36). Neste sentido, cada repetição significa a modificação compreendida num processo generalizado de diferença, no qual não existe nem uma primeira nem última vez, mas antes, um estado que se desconstrói e se reconstrói sucessivamente num outro e vice-versa, onde é atribuído ao objeto de repetição a capacidade de renascer a cada movimento como sendo um outro, nomeadamente, o outro da diferença, isto é, da mudança inanulável que leva consigo vestígios que adiam infinitamente o objeto da repetição (Santaella & Noth, 1997, p. 25).

Porém, há qualquer coisa de ontológico na repetição que se faz sobre a diferença e que afirma, irremediavelmente, o domínio do problemático. Não só porque, segundo a teoria psicanalítica de Freud e Lacan, nesse perpétuo repetir se procede à anulação do

carácter original daquilo que é objeto de repetição, ainda que no instante real em que o gesto é repetido, haja já nele fissura, duplo e cópia. Como também, e de acordo com a filosofia da diferença de Deleuze, essa relação ontológica da repetição que se faz sobre a diferença só se torna possível e pensável quando essa repetição é contra a lei e contra o regresso do mesmo. Exprimindo "uma singularidade contra o geral, uma universalidade contra o particular, um notável contra o ordinário, uma instantaneidade [...] contra a permanência", mas, sobretudo, a força do acontecimento contra a debilidade do acidente (Deleuze, 2006 [1968], pp. 43-44).

Assim, se procurarmos aproximar estas duas ideias numa metodologia que as unifica na prática do fazer, poderíamos entendê-la, segundo o ponto de vista de Freud e Lacan, como um movimento disruptor do que se repete, mas que, de acordo com Deleuze, só pode ser pensada segundo a lógica do pensamento sem imagem, isto é, algo não condicionado pelo que já foi construído, mas que, inevitavelmente, se transforma sem saber o resultado de tal transformação (Vidal cit. Alliez, 2000 [1998], p. 484).

Sem nos distanciarmos deste conflito, importa salientar que, segundo a lógica de Deleuze, é possível encarar esse inconsciente que move o ato de repetir como uma espécie de máquina desejante, isto é, como uma máquina produtora autónoma e automática que funda um eu-maquínico impessoal, o que, em certo sentido, está próximo da análise empreendida por Lacan. Neste, o inconsciente manifesto sob a forma de um discurso do outro, obrigatoriamente exteriorizado e esvaziado de substância e representação, transforma-se em potência criativa diferencial, produzindo, por conseguinte, a abertura de brechas desencadeadoras de um potencial utópico, poético e poiético de renovadas formas e sentidos (Id., Ibid.).

Tal como advoga Deleuze, "cada arte tem suas técnicas de repetições imbricadas, cujo poder crítico e revolucionário pode atingir o mais elevado ponto para nos conduzir das mornas repetições do hábito às profundas repetições da memória e, depois, às repetições últimas que ultrapassam o Eu e onde se joga esse jogo ideal, onde a desrazão se torna liberdade" (2006 [1968], p. 275). É precisamente ao encontro deste desfecho que movemos a nossa investigação, procurando perceber a forma como o objeto de arte resultante, poética e processualmente, se cunha a partir de todas essas repetições "com a sua diferença de natureza e de ritmo, o seu deslocamento e o seu disfarce respetivo, a sua divergência e o seu descentramento" (Id., Ibid.). Repetições essas que, encaixando-se umas nas outras e de uma à outra, induzem pequenas ou grandes variações a cada passo.

Img. 35 Andy Warhol, "Brillo Soap Pads Boxes" (1968), na retrospectiva de Warhol no Moderna Museet, Estocolmo, em 1968

Neste sentido, e de acordo com Deleuze, não procuramos de forma alguma pensar a problemática do ponto de vista de uma mera imitação, já que "a arte não imita, mas isso acontece, primeiramente, porque ela repete, e repete todas as repetições, conforme uma potência interior. A imitação é uma cópia, mas a arte é simulacro, ela reveste as cópias em simulacros." (Id., Ibid.). Logo, "mesmo a repetição mais mecânica, mais quotidiana, mais habitual, mais estereotipada, encontra o seu lugar na obra de arte, estando sempre deslocada em relação a outras repetições com a condição de que se saiba extrair dela uma diferença para estas outras repetições [...]" (Id., Ibid.). Isto porque, "não há outro problema estético a não ser o da inserção da arte na vida quotidiana [...] quanto mais a nossa vida quotidiana aparece standardizada, estereotipada, submetida a uma reprodução acelerada de objetos de consumo, mais deve a arte ligar-se a ela e dela arrancar esta diferença [...]. Tudo isto para que, finalmente, a diferença se expresse com uma força de cólera, ela mesma repetitiva, capaz de introduzir a mais estranha seleção, mesmo que seja uma contração que, por ventura, se desloca de um aqui para um ali" (Id., Ibid.).

Ora, disto é exemplo a maneira pela qual, em pintura, a Pop-Art soube compelir a cópia, e a cópia da cópia, até ao ponto extremo em que esta se reverteu e se tornou simulacro. Isto é visível, por exemplo, nas admiráveis séries serigráficas do artista americano Andy Warhol, nas quais todas as repetições do hábito e da memória se encontram conjugadas (Id., Ibid.). Um dos exemplos mais paradigmáticos, sistematizado em "The Transfiguration of the Commonplace" (1981) de Arthur C. Danto acerca do uso da repetição como mecânica operativa ou "conceito da ação", foram precisamente as "Brillo Box" de Warhol, um dos seus muitos "facsimile" do mictório de Marcel Duchamp, que assumiram a forma de um objeto indiscernível, permitindo a Danto enquadrá-lo segundo a lógica da filosofia da ação do austríaco Ludwig Wittgenstein. Por conseguinte, permitiram reabrir a temática controversa que coloca em causa não só as repetições brutas e mecânicas do hábito e da memória, como também, o modo como, por vezes, estes simples gestos, quando transpostos para o pensamento e prática artísticas, poderiam permitir extrair pequenas modificações interpretativas que, por sua vez, animam uma repetição mais fundamental onde todas estas repetições coexistem, apesar de deslocadas umas em relação às outras (Id., Ibid.).

Quando olhamos para trás e vemos a forma como muitos artistas utilizaram imagens, elementos e ideias já elaboradas dentro ou fora da esfera da arte, percebemos que estes procedimentos não passavam única e exclusivamente por reelaborar algo já

Img. 36 Andy Warhol, Vista da instalação (2013), Andy Warhol Foundation for the Visual Arts, Nova Iorque

Img. 37 Marcel Duchamp, "Fountain" (1917), Gagosian Gallery, Nova Iorque

concebido de uma forma de variação vazia ou inócua. Contrariamente, vieram propor um questionamento e problematização constantes em torno das noções e premissas que asseguram, por um lado, a constituição e a validade do objeto artístico; e por outro lado, os possíveis modos de atuação do artista, enquanto agente produtor da experiência sempre única e original; e por último, a sempre renovada intenção de questionar a própria função e o estatuto da obra de arte.

Na nossa opinião, Duchamp é, sem dúvida, um exemplo claro da incorporação deste método que parte da repetição para desenvolver um modo complexo de atuar e agir sobre e com as coisas. Concebendo o artista como um fazedor, Duchamp deixou bem claro, em entrevistas com o jornalista francês Pierre Cabanne, o princípio de tal artifício que o artista constrói como método de operar sobre as coisas, reordenando-as, recompondo-as e torcendo-as em outras combinações (Duchamp & Cabanne, 1990 [1971], pp. 70-83). O que se faz ao fazer arte é bem mais do que meramente novas coisas. É, sobretudo, promover outras formas de organizar e reorganizar fragmentos (Id., Ibid.), o que, em certo sentido, se revela próximo da repetição diferencial que aqui temos vindo a defender. Esta lógica de pensar a criação artística encontra repto nas considerações tecidas em "Simbolismo: o seu significado e efeito" (1987 [1927]) do filósofo britânico Alfred Whitehead, onde escreve que "Aristóteles concebeu a matéria como pura potência que aguarda a chegada da forma para se tornar atual" (pp. 36-37). Porém, e segundo o autor, a noção de pura potencialidade toma agora o lugar da matéria de Aristóteles, e a potencialidade natural é a matéria com aquela imposição de forma já dada, na qual reside uma infinidade de possibilidades que o artista extrai desse virtual e faz emergir sob a forma de coisa atual (Id., Ibid.).

Fazendo ponte com aquilo que nos disse Whitehead, também Dupchamp afirmou que o fazer da prática artística surge, irremediavelmente, associado a essa componente de "ready-made" que parte de algo ou de alguma coisa já fabricada e que se repete. Isto conduz-nos, no limite, ao exemplo mais prosaico onde, sendo a própria pintura coisa mental, como já o artista italiano Leonardo da Vinci havia dito no seu célebre "Trattato della Pittura" (1651), o próprio jogo conceptual em torno da repetição é já um jogo de ready-mades não só físicos, mas, sobretudo, mentais, ou seja, artifício e matéria (Duchamp, 1994, p. 105). É perante esta cíclica manifestação do problema, que a criação pode novamente transformar-se em pura potencialidade e, por conseguinte, voltar a ser encarada como parte integrante da matéria-prima para outras criações, sendo o fazer da prática artística esse movimento desterri-

Img. 38 Marcel Duchamp, "Bicycle Wheel" (1913), "Object Trouvé", aço e madeira, 130 x 64 x 42 cm (original de 1913 perdida; réplica de 1951), The Museum of Modern Art, Nova Iorque

torializante e reterritorializante que institui as coisas e os seus significados uma renovada relação estética e semântica.

Tal como afirma o escritor e fotógrafo francês Jean Suquet, a arte sendo arte não busca a satisfação de expectativas, ou seja, não busca a repetição do que já foi assimilado e, de alguma forma, tornado inócuo (Suquet cit. Duve, 1993, p. 85). Se o indivíduo é capaz de inventar e reinventar utensílios e objetos, também emerge, de igual modo, a sugestão de que podem ser os objetos a reinventar o indivíduo. Transformando-se, por um lado, em extensões do "eu", através da fusão com o agente ou, por outro lado, transformando-se no próprio agente ou o corpo desse ser/ação autónomo e automático. Assim, a ação passa a existir dinamicamente como um prolongamento desses movimentos que nos são exteriores, mas que ilustram o modo como os nossos gestos estão constantemente a transformar-se e a ampliar-se (Duchamp, 1994, p. 105).

Neste sentido, e como modo comportamental do artista, a repetição remete-nos constantemente para essa transformação contínua do gesto, até aos limites mais indeterminàveis em que deixamos de exercer controlo sob as ações que desencadeamos. Logo, a melhor forma de descrevermos esta simbiose é dizermos que é a partir da repetição, enquanto forma comportamental, que se engatilha esse fazer inconsciente e esse pensamento sem imagem.

Refletindo um pouco em torno desta questão, podemos entender que, de facto, para que a repetição seja compreensível enquanto gatilho e motor do fazer de um alargado número de artistas e respetivas propostas de arte, é fundamental não só conhecer as suas obras do ponto de vista de um objeto ou ação finalizada, como também, conhecer as suas poiéticas. É precisamente este o critério de singularidade a que Deleuze se refere quando pensa a repetição como um modelo de construção da obra arte enquanto diferença, isto é, como um modelo que expressa quer uma singularidade autoral quer uma multiplicidade poética, resultante e variável em cada interpretação. Por último, como "Erewhon" (1872) que o escritor britânico Samuel Butler cunhou, mas que Deleuze utilizou para designar aquilo que, ao mesmo tempo, significa "parte alguma" e "aqui-agora", sempre deslocado, disfarçado e modificado, que a obra de arte, neste caso, recria numa outra experiência (Butler cit. Deleuze, 2006 [1968], p. 9).

Importa-nos reforçar que este gesto que se repete não diz respeito, unicamente, a um processo de mera apropriação, reprodução e resignificação, mas antes, à possibilidade de este gesto que move a ação se voltar a desdobrar. Isto é, como se o mesmo gesto que engendra determinado resultado pudesse, continuamente, voltar a ser repetido, articulando os mesmos ou diferentes elementos e, ainda assim, continuar a produzir-se continuamente em diferenças. Tal como Deleuze deixa antever, "é na e pela repetição, que o esquecimento se transforma numa potência positiva e o inconsciente nesse elemento diferencial que se afirma continuamente nesse puro devir" (Id., Ibid., p. 16). Assim, a repetição que aqui invocamos é uma das principais marcas que o jogo ideal deixa como impressão digital no fazer da prática artística. Na nossa opinião, é esta mecânica de repetir que transforma o trágico dessa repetição naquilo que é diferencial, através do qual se tece o fio e a tessitura do objeto ou da ação, transformando o próprio movimento de repetir na essência da experiência artística (Huizinga, 2000 [1938], p. 11).

"Olho somente os movimentos"(Kierkegaard cit. Deleuze, 2006 [1968], p. 18). Eis uma frase que suscita o mais elevado problema, nomeadamente, o de um movimento capaz de atingir diretamente o âmago do repetido pela diferença que dele se forma (Deleuze, Ibid.).

É o lugar cambiante das diferenças, o lugar dos hipotéticos possíveis e, por isso, todo o ato de lançar, como ato de repetir, vai de encontro a essa ausência ou privação que, imediatamente, é preenchida e retorna a esse estado de "casa vazia", onde mora o desconhecido e a desrazão (Id., Ibid., p. 23). "Retornar é, pois, a única identidade, mas identidade como potência segunda, a identidade da diferença, o idêntico que se diz do diferente, que gira em torno do diferente, produzida pela diferença e determinado pela repetição" (Id., Ibid., p. 49). De acordo com esta ideia, a repetição do eterno retorno consiste em pensar o mesmo a partir do diferente, não como uma representação teórica, mas antes, como uma estratégia de ação/pensamento que opera nos limites, mediante uma seleção das diferenças, das metamorfoses e das máscaras, numa espécie de anarquia coroada ou hierarquia revertida, no qual a diferença se esvanece ao mesmo tempo que se produz, fazendo do contrário do outro um contrário de si (Id., Ibid., pp. 50-51).

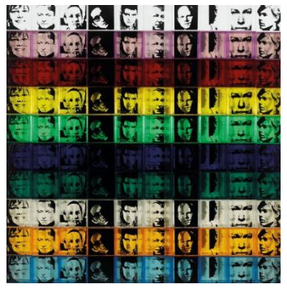
Neste sentido, cabe à repetição fazer-se aparecer como o inconsciente da representação, livre do conceito, do saber ou da lembrança (Freud cit. Deleuze, Ibid., p. 23), já que não há nada de repetido que possa ser isolado ou abstraído da repetição em que se forma ou sob a qual possivelmente se oculta (Deleuze, Ibid., p. 26). Logo, aquele que repete ou aquilo que se repete não deve ser interpretado, unicamente, a partir das formas negativas da oposição, da conversão ou da reversão, mas antes, tendo em conta que as suas variantes exprimem mecanismos diferenciais que são da

Img. 39 Andy Warhol, "Marilyn" (1962), Acrílico e serigrafia sobre tela, 205,7 x 567,7, Saatchi Gallery, Londres

essência e da gênese do que se repete. Seja esta uma repetição nua, um cerimonial obsessivo ou uma estereotipia esquizofrénica. Isto porque, o que há de mecânico na repetição, isto é, o elemento de ação aparentemente repetido, serve de cobertura para uma repetição diferencial (Id., Ibid., p. 26) que se transforma num movimento produtor do fazer, numa característica pulsional que atua na conjuntura do que se repete, de forma a abrir-se ao jogo aleatório e ao caosmos da criação das diferenças. De acordo com o antropólogo e filósofo belga Claude Lévi-Strauss, os elementos imbricam-se e desengatam-se uns dos outros, e é somente no final que se encontra um resultado que confirma e desmente em conjunto o procedimento dinâmico segundo o qual a experiência foi executada (1955 p. 197-199). Mas, - De que forma pode a diferença, que se engendra ao repetir no território do fazer da prática artística, ser aquilo que, até agora, temos vindo a denominar de acaso? Isto é, - De que modo pode o erro, o acidente e a desrazão, enquanto aquilo que se transvasa à repetição, adquirir o estatuto de poética?

Como transgressão e desvio de todas as noções de semelhança, igualdade, equilíbrio e identidade, é na repetição e pela repetição que, de facto, o esquecimento se torna uma potência positiva e o inconsciente um lugar hipotético de existência de todos esses possíveis que advém desse fazer/lançar (Deleuze, 2006 [1968], p. 17). Este ponto de vista é demonstrado quando Kierkegaard fala da repetição como segunda potência da consciência que, segundo o autor, significa o infinito que se diz de uma só vez, a eternidade que se diz de um instante, o inconsciente que se diz da consciência, a potência "n". Quer quando Nietzsche apresenta o eterno retorno como a expressão imediata da vontade de potência, onde, de algum modo, eleva-se o que se quer à "enésima" potência, extraindo-se a forma que se distorce e que se altera nessa repetição que, por si só, é incapaz de se repetir (Id., Ibid.).

Com efeito, e segundo Deleuze, para Kierkegaard e para Nietzsche é precisamente essa incapacidade de repetir que faz com que a repetição deva ser tomada como algo que implica o novo e que, invariavelmente, nele se vincula (Id., Ibid., p. 32). Logo,



Img. 40 Andy Warhol, "Portraits of the Artists" (1967), Serigrafia em 100 caixas de poliestireno em dez cores, 51 x 51 cm (cada), publicado pela Tanglewood Press, Nova Iorque

repetir não é contemplar nem lembrar, mas antes, atuar, agir e desobstruir a vontade de tudo o que a encadeia, fazendo da repetição o próprio objeto do querer (Id., Ibid.). Por outras palavras, "trata-se de fazer da repetição como tal uma novidade, quer dizer, uma liberdade e uma tarefa da liberdade" (Id., Ibid., p. 15).

Se nos focarmos naquilo que Deleuze define por causa atuante ou repetição dinâmica, podemos identificar uma espécie de evolução do gesto que age e atua autonomamente, e que, por conseguinte, se aproxima do gesto repetitivo e automático que atua enquanto engrenagem da diferença. Assim, temos vindo a defender ser uma das recorrências que permitem pensar o lançar dos dados no meio desse processo operativo, onde é a força de um impessoal que empurra o artista de encontro a essa imagem que ele ainda não pensou.

Ainda acerca deste assunto, podemos dizer que este gesto de repetição repete uma diferença interna compreendida em cada um desses momentos, que é transposta de um ponto relevante a outro, ou seja, ao invés de um conceito representativo e uma figura representada num espaço pré-existente, passa a existir uma ideia e um puro dinamismo criador de um espaço correspondente (Id., Ibid., pp. 28-29). Esta ideia por si só, já é demonstrativa da potência criadora que atribuímos ao lançar repetitivo dos dados, enquanto processo operativo do fazer da prática artística, visto não se tratar de proceder a uma reprodução pura e simples da experiência anterior. Trata-se, pelo contrário, de um exercício que define um modo de agir e/ou de atuar com as coisas e pelas coisas (Garcia-Roza, 1986, p. 32), instaurando um vazio que, como instância paradoxal, está sempre pronto a ser preenchido por esse encontro com o furtuito, mas que a cada novo lance subsiste e "sub-vem" como uma incógnita "que não pode saber que sabe", isto é, como algo que implica um arriscar ininterrupto sob a forma de um fazer delirante e fabulador, num processo de produção cega que nasce e se produz sem imagem (Deleuze, 2006 [1968], p. 24).

De facto, "a potência destrutiva da diferença e da repetição é tal que todas as questões relativas ao seu fundamento devem ser novamente colocadas, em virtude das metamorfoses que elas fazem o pensamento sofrer" (Lapoujade, 2015 [2014], p. 51).

Ora, na prática artística, é precisamente esta dinâmica que se subtrai renovadamente ao movimento de repetição, o princípio de "mens-momentanea" que, simultaneamente, transforma e ressignifica formas e significados que o artista procura nos intervalos daquilo que é repetido (Deleuze, 2006 [1968], p. 20). São estas torções, descolamentos e desvios que acontecem no "entre", que cunham essa transgressão ou transmutação diferencial, o eco de

uma vibração mais secreta e de uma repetição interior e mais profunda no singular que animam a lei que denuncia um carácter nominal ou geral, em proveito de uma realidade mais profunda e mais artística (Id., Ibid., pp. 20-21).

Com efeito, no caso específico da prática artística, a repetição pode ser a diferença sem conceito, ou seja, a diferença que se subtrai à diferença conceitual indefinidamente continuada, o gerúndio da ação em "devir" (Id., Ibid., p. 36), como "quase seres" emersos numa virtualidade. Por mais que o termo nos remeta para algo sem forma e do âmbito do virtual, é importante lembrarmos o que o escritor francês Marcel Proust nos diz acerca dos estados de ressonância, nomeadamente, "reais sem serem virtuais, ideias sem serem abstratos" e simbólicos sem serem fictícios (Id., Ibid., p. 294). Em Deleuze, o virtual deve ser definido como todas as partes e leituras possíveis do objeto real, como se este estivesse imerso de uma infinidade de possíveis que esperam para se tornarem atuais (Id., Ibid.). Isto porque, "quando a obra de arte exige uma virtualidade na qual mergulha, ela não invoca qualquer determinação confusa, mas a estrutura completamente determinada", independentemente da multiplicidade de elementos na virtualidade (Id., Ibid., p. 295). Tais elementos são os que lhe atribuem o diferencial, a singularidade e o "extra", são eles que impulsionam o seu princípio.

À vista disso, "os elementos, as variedades de relações, os pontos singulares coexistem [...] na parte virtual da obra ou do objeto, sem que se possa assinalar um ponto de vista privilegiado sobre os outros, um centro que seria unificador" (Id., Ibid.). Logo, "a unidade formada por uma multiplicidade no virtual em que não há um único, mas diversos elementos que o unem e o sustentam, constroem a sua diferença radical e sua eterna repetição, o elemento diferencial e repetidor [...] uma maneira particular de já nascer repetindo" (Id., Ibid., p. 208). Neste sentido, podemos depreender que é no ato sensível de um encontro aleatório que o pensamento é coagido a pensar aquilo que não foi ainda pensado, como "impensável" ou um ainda não pensado (Id., Ibid., p. 210).

Se seguirmos esta linha de pensamento, o fazer da prática artística, neste caso específico, é sempre um "enfrentar o caos, traçar um plano, esboçar um plano sobre o caos" (Deleuze & Guattari, 2010 [1991], p. 233). No limite, poderíamos dizer que é um compor com o caos, onde estão contidas todas as formas possíveis, tanto no momento da atualização das formas, como também, na sua dissipação. Quando a prática artística captura esse intervalo, esse entre-tempo onde a coisa se distorce e se transforma num outro ou outrem, relativizando o não-sabido e introduzindo o sig-

Img. 41 Andy Warhol, "Green Car Crash" (1963), Detalhe, Tinta acrílica e serigrafia sobre linho, 228, 6 x 203,3 cm, Coleção Privada

no do não-percebido, é que se instaura uma relação ramificada, onde é sempre por outrem – eu, outro, sujeito, objeto, etc. -, que se produz esse desejo inconsciente que, eventualmente, vem a receber uma forma (Deleuze, 1974 [1969], p. 32). Ora, aqui poderíamos perguntar: - Destes elementos discretos, destes objetos repetidos, será que devemos distinguir um sujeito secreto que se repete através deles, como um verdadeiro sujeito da repetição (Id., 2006 [1968], p. 31)?

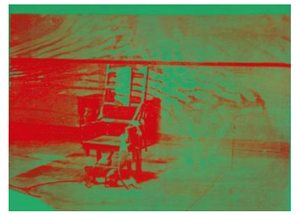
Tal como identifica Lacan, "o que se repete, com efeito, é sempre algo que se produz" (Lacan, 1985 [1964], p. 56). Repetir, diz-nos Deleuze, "é uma forma de se comportar e atuar, mas em relação a algo único ou singular, que não possui semelhante ou equivalente" (2006 [1968], pp. 7-8). Neste sentido, não se trata de

acrescentar uma segunda e uma terceira vez à primeira, mas tal como afirma Nietzsche "conduzir a primeira à enésima potência" (Nietzsche cit. Deleuze, Ibid.). É pelas máscaras que a repetição se constitui como um disfarce, porém essas máscaras de que Deleuze nos fala não encobrem senão outras máscaras, o que, consequentemente, faz com que não haja um primeiro termo da repetição, mas que a própria máscara seja o sujeito da repetição (Deleuze, Ibid.).

Ora, perante tal jogo de repetições, cuja essência é simbólica, o que se repete não é pois um primeiro momento em relação ao qual todos os demais seriam máscaras (Deleuze cit. Garcia-Roza, 1986, p. 45). O que se repete é parte integrante e constituinte dessas próprias máscaras (Id., Ibid.). Isto significa que não há um elemento primeiro sem máscara, que possa ser tomado como referencial absoluto e como verdade sob os disfarces, passando a deixar de haver "um começo a partir do qual algo ou alguma coisa se repete, assim como, a deixar de haver um fim para a repetição", mas antes, um modelo interminável que nos remete labirinticamente para esse não-lugar, para esse entre-tempo onde este jogo do disfarce se torna figura interminável das repetições (Id., Ibid., pp. 45-46).

Logo, é sob a lógica de "algo que não sabe que sabe", que se repete e volta a repetir, que o acaso, enquanto diferença, pode ser extraído dessa operação repetitiva do fazer, dando forma, ainda que temporariamente, a essa "casa vazia" que o pensamento sem imagem engendra como instância paradoxal. Em todo caso, a repetição só pode ser entendida se assumirmos a diferença como forma de construir essa noção de entendimento que não é posta, unicamente, como diferença entre os objetos representados, mas, sobretudo, é interior à ideia (Deleuze, 2006 [1968], pp. 31-32). Por outras palavras, é como uma cifra escondida que transforma a natureza do gesto do artista, munindo-o de todos os recursos do signo, do símbolo e da alteridade, os quais lhe permitem desenrolar-se como um puro movimento criador de um espaço e de um tempo dinâmicos, onde a diferença é, ao mesmo tempo, a origem e o destino da repetição, num movimento cada vez mais potente e engenhoso de transformação e mutação do binómio sujeito/objeto (Alcan cit. Deleuze, Ibid., p. 33).

É precisamente a repetição como barriga embrionária da diferença que coloca em pé de igualdade todos os possíveis contidos nesse estado virtual que os objetos e as coisas contêm, possibilitando novas variações e ressonâncias desconhecidas, nomeadamente, como algo que não pode ser pensado nem pensável, já que, paradoxalmente, é sempre algo por vir e ao qual é o encontro alea-



Img. 42 Andy Warhol, "Big Electric Chair" (1967–1968), Tinta acrílica e serigrafia sobre linho, 137,5 × 186,1 cm, The Art Institute of Chicago, Illinois

tório que vem dar forma (Deleuze & Guattari, 2010 [1991], p. 36).

Ainda assim, o maior interesse em analisarmos este princípio de repetição não passa por considerarmos, isoladamente, apenas um ponto final do processo ou o resultado da obra em si, devendo a nossa atenção estar voltada para os movimentos presentes na obra e nas composições realizadas no processo de criação. São estes os momentos definidores da construção da experiência artística, onde a sua própria singularidade pode surgir da união incorreta de duas tonalidades ou da junção paradoxal de duas figuras e, sendo assim, a "sensação está pois sobre um outro plano diferente daquele dos mecanismos, dos dinamismos e das finalidades" (Id., Ibid., p. 249).

Para Deleuze e Guattari "o problema na arte consiste sempre em encontrar que monumento erguer sobre tal plano, ou que plano estender sob tal monumento [...] ao mesmo tempo" (Id., Ibid., p. 231). Contudo, poderíamos dizer que, em tal experiência do fazer, existe sempre como que um amontoado de diversos planos dentro de um mesmo plano estético, o que torna o plano de criação da arte ou de composição estética num plano de uma univocidade múltipla.

É por haver múltiplas misturas no seu interior, nomeadamente, uma diferença em cada alquimia criativa, que podemos afirmar que o monumento artístico é de natureza diferencial, no sentido em que há sempre a possibilidade do novo. De uma renovada conexão e sensação que cada novo lance de dados renova ou engendra sob a lógica de outros mundos, elaborados a partir das múltiplas sensações de afetos e perceções que o compõem e que, assim, são imprescindíveis para captar o diferente na experiência estética repetitiva, isto é, captar aquilo que é diferencial e que transborda a força daqueles que são atravessados por eles, metamorfoseando o real (Id., Ibid., pp. 193-194). Neste sentido, os artistas que operam estas dinâmicas são "acrobatas esquartejados" que, pela forma dos seus malabarismos, produzem tais passagens cada vez mais potentes para o dissemelhante, levando o princípio motor do fazer a movimentar-se de encontro a algo que se desterritorializa e que, posteriormente, a obra reterritorializa sob a ótica do "devir"-outro, num outrem que renasce a cada repetido lançar. Aquilo que se origina é essa ação e esse movimento autónomo que, invariavelmente, desagua num encontro com essa violência que ainda não se pensou, mas na qual existe sempre essa marca indelével que inclui o agente que observa no observado e na formação da compreensão geral da obra. Assim, o resultado inclui em si o observador como parte do próprio simulacro que se transforma e se deforma juntamente com o objeto, num contínuo

movimento de vir a ser (Deleuze, 1974 [1969], p. 264).

Em a "Lógica do Sentido", é referido que, ainda que imbuída deste espírito revolucionário e sempre renovada, "a arte não é o caos, mas uma composição do caos, que dá a visão ou a sensação do modo como se constitui um caosmos [...], um caos composto, não previsto nem pré-concebido" (Deleuze & Guattari, 2010 [1991], p. 241). É precisamente neste sentido, que a repetição, enquanto lei que é transversal a todo o jogo, permite ao agente ou agentes da experiência artística engendrar nesse constante repetir, não só um modo muito particular de lidar com o caos, como também, de criar, recriar e renovar conexões que os auxiliem a construir o plano para erguer o seu monumento, transformando a variabilidade caótica em variedade "caoide". Ora, esta ideia é defendida quer por Guattari, quando pensa a questão da criação da arte em "Caosmose: um novo paradigma estético" (1992), quer por Deleuze, quando indaga sobre o gatilho que engendra o pensamento e funda o pensamento ainda não fundado em "Proust et les Signes" (1964).

A este respeito, e tal como comenta Lapoujade, neste caso específico é preciso ser-se nietzschiano: "que motivação por detrás do motivo? Que desrazão por detrás das razões já dadas? O que foi que aconteceu? [...] ocorre que não é o pensador que funda, nem mesmo enquanto sujeito transcendental esse gatilho, pelo contrário, ele torna-se fundado" (2015 [2014], p. 66). Nomeadamente, fundado por esse atravessamento violento, essa imposição violenta, essa contingência do encontro inesperado (Deleuze & Guattari, 2010 [1991], p. 89). É sempre um acontecimento que nos leva a perguntar: - "O que foi que aconteceu? E agora, o que vai acontecer? O que aconteceu para que chegássemos a este resultado?" (Lapoujade, 2015 [2014], p. 68).

Tal como esclarece Deleuze, é precisamente esta a lógica do acontecimento que, enquanto algo que traz consigo novas visões sobre o mundo, é capaz de metamorfosear por completo as nossas perspetivas ainda inseridas no contexto anterior. Neste sentido, poderíamos afirmar que é com a repetição que tudo recomeça, já que somos redistribuídos e reengendrados, e onde tudo se repete de outro modo na potência da diferença (Id., Ibid.), sendo que o que está em jogo é sempre esse encontro ou acontecimento, e portanto, a relação enquanto exterior aos seus termos (Zourabichvili, 2016 [2004], p. 52).

Ao interpretarmos a "Recherche" de Proust, enquanto uma busca inconsciente e involuntária da diferença e da repetição, encontramos um trecho que trata a violência que movimenta e impulsiona o pensamento à criação. Violência essa decorrente sem-

Img. 43 Andy Warhol, "Campbell's Soup Cans" (1962), Acrílico com esmalte metálico sobre tela, 32 painéis, 50,8 x 40,6 cm (cada), The Museum of Modern Art, Nova Iorque

pre de um encontro que provoca o pensamento e que, consequentemente, estabelece a rutura do modelo representativo, pois "encontrar não é reconhecer: é a própria prova do não-reconhecível, face ao mecanismo da recognição (Id., Ibid., p. 65). Logo, o encontro com esse por vir, seja ele um signo ou uma intensidade, será sempre o mesmo que um encontro com um hieróglifo, cujo duplo símbolo é o acaso do encontro e a necessidade do pensamento irremediavelmente fortuito e inevitável" (Deleuze & Guattari, 2010 [1991], p. 95), abrupto, surpreendente e intempestivo, isto para expressar e condensar, em algumas palavras, tal experiência sem a esgotar (Id., Ibid., p. 91).

Por outras palavras, é o encontro do insensível na sensibilidade, do imemorial na memória, do inimaginável na imaginação, do impensável no pensamento ou mesmo o inapreensível (Lapoujade, 2015 [2014], p. 66). Assim, Proust opõe a dupla ideia de "coação" e "acaso", sendo o acaso do encontro o que garante a necessidade daquilo que é pensado (Deleuze & Guattari, 2010 [1991], p. 25), no sentido em que estes signos e estas intensidades não são do mesmo tipo, não aparecem da mesma maneira, não podem ser decifrados do mesmo modo e não mantêm com o seu sentido anterior uma relação idêntica (Id, Ibid., p. 5).

Isto é passível de ser verificado, principalmente no caso da arte que, devido ao seu carácter imaterial e forma fugaz e fugidia, possui uma maior desenvoltura para se relacionar com os demais signos, reagindo sobre todos eles e, por conseguinte, transformando-os e atravessando os meios mais opacos (Id., Ibid., p. 13). Os signos mais materiais, onde perde algumas das suas características originais e absorve outras, ainda que exprima sobre essas matérias uma renovada essência cada vez mais rebelde, que só se afirma através de uma espécie de auto-repetição que percorre os mais variados meios e reúne os mais diversos objetos (Id., Ibid., p. 48). Será precisamente esta repetição que se constitui como uma diferença original que, independentemente da nossa vontade, nos conduz (Id., Ibid., p. 93), e que só se instala quando descobre a potência de um impessoal que só começa quando nasce em nós uma terceira pessoa que nos destitui do poder de dizer "eu" (Deleuze, 1976 [1962], p. 13).

No limite, e quando transposto para o fazer da prática artística, o movimento de repetir estará sempre na esteira de se transformar numa consequência que modifica o conceito das coisas que, no caso do poeta ou do artista, são consideradas "destruições necessárias", no sentido em que, de acordo com Deleuze, "falam em nome de uma potência criadora, apta a reverter todas as ordens e todas as representações para afirmar a diferença num es-

Img. 44 Andy Warhol, "Sisty Last Suppers" (1986), Tinta acrílica e serigrafia sobre linho, 294,6 x 998,2 cm, Andy Warhol Foundation for the Visual Arts, Nova Iorque

tado de revolução permanente do eterno retorno" (Id., Ibid., p. 60). Assim, seja ela um comportamento indeterminado quer de causas aleatórias quer de erros ou acidentes que emergem sob a lógica de um acaso-organizador, certamente, a cada novo lance os caminhos virtuais entrelaçam-se ao caminho real, como novos filamentos e trajetórias onde não mais se pergunta o sentido do acontecimento, já que este passa a ser, em toda a sua diferença, o seu próprio sentido. Como um dualismo arborescente que se revela a partir dessa circularidade própria do ato experimental, mediante novos entendimentos cartográficos que o pensamento e a prática artística incorporam enquanto fenómenos autopoiéticos.

Contudo, e tal como nos diz Luiz Garcia-Roza, em "Acaso e Repetição em Psicanálise: uma introdução à teoria das pulsões" (1986), tal facto não invalida que essa repetição dissimule algo, fundamentalmente, determinante na função da repetição que é o real (pp. 53-54). Segundo o autor, aqui teríamos duas repetições, nomeadamente, uma ao nível da rede de significantes, que não seria propriamente repetição, mas antes, um retorno dos signos, e outra num nível mais profundo e dissimulado pela primeira, que seria da ordem do pulsional propriamente dito (Id., Ibid.). Assim sendo, podemos concluir que o gatilho desse fazer da prática artística é acionado pela simples lei que nos permite jogar o jogo ideal, isto é, a repetição que nos permite sempre, e de um modo renovado, voltar a jogar. É precisamente neste sentido, que o inconsciente insiste em tornar-se consciente e, por sua vez, a pulsão insiste mais fortemente, investindo o próprio inconsciente como reflexo de uma necessidade de procura (Garcia-Roza, 1986, p. 60).

De facto, segundo Deleuze, quer Nietzsche quer Mallarmé, já deixam transparecer o princípio segundo o qual se pode operar o fazer da experiência artística no que diz respeito a esta dinâmica da repetição contida na noção de jogo ideal, onde "pensar é fazer um lance de dados" (Mallarmé cit. Deleuze, Ibid., pp. 36-38), sendo o resultado uma caos-errância que releva ser do domínio do problemático (Deleuze, 1974 [1969], p. 305) e, simultaneamente, uma

distribuição nómada de séries causais, numa constelação irrazoável e irracional que se constrói desse lance e dos dados que caem numa determinada combinação (Id., 1976 [1962], pp. 36-38). Assim, "é preciso pois que a coisa nada seja de idêntico, mas que seja esquartejada numa diferença em que se desvanece tanto a identidade do objeto que é visto (objeto da repetição), quanto a do sujeito que a vê" (Id., 1974 [1969], p. 63).

Sabemos que muitas destas condições tendem a realizarem-se no território da arte por uma série de propostas artísticas que procuram pensar o fazer da sua prática de acordo com estas premissas e estes processos de operar, tornando-se, por conseguinte, em autênticos teatros de metamorfoses e permutações sem nada fixo, ou como um labirinto sem fio, abandonando o domínio da representação para se tornarem experiência do sensível. Logo, e contrariamente a Lacan, Deleuze opõe a repetição à representação, no sentido em que a concebe como algo que nasce desse encontro com o acaso, o imprevisto e o acidental, o ser informal de todas as diferenças que leva cada coisa a esta forma extrema onde a recognição é, simultaneamente, destituída das suas funções, e onde se exclui a coerência de um sujeito pensante e de um mundo pensado, já que estes se desfazem e refazem no mesmo lance, sob a ótica do acontecimento (Id., Ibid., 64).

Indo de encontro a esta ideia, a repetição, enquanto modelo de experimentação sobre o caos, composição do caos não previsto nem pré-concebido (Id., 1976 [1962], p. 176), transformar-se-ia na demonstração dessa diferença implicitamente interior à ideia que "sub-vem" em cada lance de dados na experimentação da prática artística, sob a forma de uma variabilidade caóide (Id., Ibid.), baralhando por completo os dois sentidos da estética. A tal ponto que o ser do sensível passaria a revelar-se na obra de arte ao mesmo tempo em que a obra aparece como reflexo dessa experimentação (Id., 2006 [1968], p. 73).

Tal como o autor nos adverte, quando a obra de arte moderna desenvolve as suas séries permutantes e as suas estruturas circulares, ela indica um caminho que conduz ao abandono da representação, a uma divergência das séries e a um descentramento dos círculos que, na sua conjuntura, prefiguram um caos informal afundado (Id., Ibid.). Segundo o filósofo italiano Umberto Eco, estas não têm outra lei além da sua própria repetição e invariável natureza problemática, já que, e tendo em conta a especificidade de cada meio, é nelas que a identidade da coisa lida se dissolve em séries divergentes. Definidas por espaços e tempos fragmentados, formas esotéricas e instáveis, onde a identidade do que é visto desvanece, assim como, a identidade do sujeito que lê e interpreta

também se dissolve nos círculos descentrados das múltiplas leituras possíveis (Eco cit. Deleuze, Ibid., p. 74). Todavia, e de acordo com Deleuze, nada se perde neste processo, no sentido em que cada série e cada leitura só existe num difuso e nebuloso retorno das outras (Ibid.). Logo, é na repetição que tudo se torna experimentação tateante, uma ideia fugaz repleta de traçados pouco racionais e razoáveis, extraídos dos processos patológicos e das experiências esotéricas da embriaguez ou do excesso, num jogo de ecos e ressonâncias que nos guiam em direção a um horizonte sem imagem, enquanto instância do indefinível, do indizível, do impensável, do inimaginável e do inapreensível (Deleuze & Guattari, 2010 [1991], p. 58).

"Faço ferver em minha marmita tudo o que é acaso [...] pois todos esses fragmentos do acaso de igual modo pretendem valer por si mesmos, eles invocam a sua probabilidade, cada um solicita do jogador ou do artista vários lances, repartidos em vários lances" (Nietzsche cit. Deleuze, Ibid.). Fazendo-o, portanto, ferver e cozinhar, esquentando os dados nas suas mãos para, de seguida, e num só lance, reunir todos esses fragmentos e afirmar não o número que é provável, mas antes, aquele resultado que é por si só automático, fatal e necessário (Id., Ibid.).

Seria o mesmo que dizermos que é com o lançar dos dados que começa essa interpretação de tudo o que se repete e transforma. Porém esta apenas começa, já que ainda é preciso interpretarmos o próprio lance de dados, ao mesmo tempo que este retorna, não só como princípio da repetição, compreendido como modelo operativo e simulacro que permite pensar a diferença e se define a partir da diferença (Deleuze, Ibid., p. 17), como também, tendo em conta o seu efeito no sujeito que só se pode representar numa espontaneidade que age como sendo a de um outro, uma misteriosa coerência que exclui a sua própria, uma espécie de comportamento automático e maquínico, no sentido em que produz e faz produzir (Id., 2006 [1968], p. 65). É precisamente neste sentido, que a repetição, enquanto operador, deve tornar-se não só no reflexo de uma diferença criadora (Morin, 2015 [1986], p. 30), mas no outro que dirige os nossos gestos e que nos leva a mergulhar nas águas da dúvida (Holderlin cit. Morin, Ibid., p. 6) e na orla dos continentes desconhecidos (Morin, Ibid., p. 30).

Img. 45 Ivan Postiga, “Os dados lançados” (2019), Fotografia a preto e branco

2.2

Os dados lançados

O gesto automático como princípio do Eu-maquínico

Cabe-nos agora relançar a conversa com um novo rol de perguntas: - Será possível dizermos que o sujeito pensante, através de um pensamento coerente, é capaz de perder a sua identidade, excluindo-se a partir de si mesmo? - Mas então, neste movimento circular, qual é o papel do artista em relação ao qual este se torna incoerente? - Qual é a parte que, em relação a este pensamento, o exclui no próprio instante em que ele pensa o seu fazer (Nietzsche cit. Deleuze, 1966, pp. 233-235)? Isto é, - Poderá o contínuo movimento de repetir transformar a consciência dos gestos do artista em algo que lhe é exterior?

Sem nos desviarmos da reflexão que temos vindo a desenvolver, e segundo a óptica de Freud, podemos concluir que, de facto, essa pulsão que nos leva a repetir estabelece um limite ontológico, como se, de algum modo, pertencesse a uma região de penumbra do ser. Isto é, como algo que existe na fronteira entre o psíquico e o físico, entre o mental e o somático (Freud cit. Garcia-Roza, 1986, pp. 9-12). Com efeito, e tal como expresso pelo autor em “Os instintos e as suas vicissitudes” (1996b [1915]), este ato de repetir aparece “como uma medida da exigência feita à mente, no sentido de trabalhar em consequência da sua ligação com o corpo" (p. 73). Logo, e se tivermos em conta que ela tem a sua fonte no corpo e o seu objecto no registo psíquico, podemos falar da pulsão de repetir não só do ponto de vista do “corpo", enquanto gesto automático que atua e age para lá da consciência, como também, do ponto de vista psíquico, enquanto impulso anárquico produtor de encontros ao acaso (Garcia-Roza, 1986, p. 12).

Neste sentido, e paralelamente a Deleuze e a Lacan, a pulsão de repetir de que nos fala Freud diz respeito à emergência desse caos original, dessa força não domada que persiste como fundo de todo o indivíduo, ou seja, como reafirmação constante do acaso, lugar de expansão, produção e dispersão de diferenças. Ainda, e de acordo com Lacan, a repetição é a característica mais evidente e marcante do ato pulsional, o equivalente simbólico do desejo inconsciente (Lacan cit. Garcia Roza, Ibid., p. 23).

De facto, segundo Deleuze, enquanto condição da ação, a repetição é por si só a produção de um agir empurrado pela pulsão, isto é, a instância que se constitui, simultaneamente, do passado e do presente da metamorfose (2006 [1968], p. 94). Contudo, é interessante repararmos que esta repetição não faz retornar nem a sua própria condição de repetição nem o agente dessa repetição,

mas, pelo contrário, ela expulsa-os e renega-os com toda a sua força centrífuga (Deleuze, Ibid., p. 94).

Assim, e estando a repetição envolta desse carácter impessoal que coagula o real a fim de lhe extrair uma pose, um aspeto ou uma parte, transformando-se num despojo ou fragmento que, de alguma forma, falta ao seu lugar, podemos subentender que, a sua manifestação apresenta-se como uma secreta coerência que só se afirma mediante a exclusão da própria coerência do agente da repetição, nomeadamente, da sua própria identidade enquanto "eu", assumindo, por conseguinte, o controlo dos seus gestos (Klossowski cit Deleuze., Ibid.).

Tal como nos diz Deleuze em "Diferença e Repetição" (2006 [1968]), os três conceitos de "fixação", "automatismo de repetição" e "recalque", ainda que bastante diferentes uns dos outros, dão testemunho desta distribuição em relação à repetição, supostamente nua em relação aos disfarces que a recobrem e dos disfarces que aí se acrescentam pela força de um conflito no objeto virtual = X. Objeto que circula sempre deslocado em relação a si mesmo, transformando-se não mais num disfarce construído de representações conscientes e inconscientes, latentes e manifestas, recalcantes e recalcadas, mas antes, no princípio de onde deriva e se forma a repetição, enquanto processo que ativa o fazer (pp. 104-105).

De acordo com os filósofos russos Fiódor Dostoievski e Léon Chestov, basta que a questão seja levantada com suficiente insistência para que, em vez de suscitar, seja capaz de impedir a resposta (Dostoievski & Chestov cit Deleuze, Ibid., p. 109). Isto porque, é aí que ela descobre o seu alcance ontológico, o "(não)-ser" da questão ou as questões-problemas que implicam uma máscara por detrás de todas as máscaras e um deslocamento por detrás de todos os locais, erigindo um lugar em falta. Composto por enigmas e adivinhações que desfruta de um livre fundo que não se deixa resolver, mas que envolve todo o fazer, transformando-o, por natureza, no "nunca visto" diferencial, interativo, serial, problemático e questionante. Onde, em última análise, só o estranho é familiar, só a diferença é que se repete (Id., Ibid.), ou seja, onde todos os desfechos se produzem, sendo cada um ponto de partida para outras bifurcações (Borges cit. Deleuze, Ibid., p. 116).

Com efeito, e transpondo esta dinâmica para o pensamento e prática artística, seria o equivalente a dizermos que nenhum resultado se pode prejulgar ou dizer de antemão, já que é na iminência de toda a repetição, enquanto processo operativo que invade o fazer do artista, que se funda o relato do "por vir", num movimento cego e sem imagem que vai de encontro ao inesperado e ao que

Img. 46 Ivan Postiga, "Os dados lançados" (2019), Fotografia a preto e branco

não se conhece. Neste sentido, a concretização desse movimento emerge para o artista como uma espécie de surpresa, a partir da qual este é coagido a enfrentar o limite da sua imaginação, equacionando o inimaginável, o informe, o disforme e o sublime, mediante um gesto criativo capaz de colocar em discordância, numa violência recíproca, o pensamento e a imaginação (Kant cit. Deleuze, Ibid.).

De facto, é precisamente a intensidade desse encontro e desse objeto de encontro que permite elevar a sensibilidade, sendo esse carácter furtuito ou a contingência do encontro que garantem a necessidade que quebra o "logos" em hieróglifos, cada um dos quais falando a linguagem do transcendente que mina a intenção de uma recognição (Deleuze, Ibid., p.143).

Logo, e extrapolando esta lógica para o fazer do pensamento e da prática artística, aquilo que temos vindo aqui a defender é que é esta dinâmica transgressora, interior ao movimento de repetir, que faz com que o pensamento seja forçado a pensar a experiência fenomenológica do acontecimento que desconhece, que pode ser sinónimo da sua derrocada central, perante estas forças

informuladas que vão de encontro a tudo aquilo que se revela num pensamento sem imagem e a conquista de um novo direito que não se deixa representar. Por conseguinte, convoca o acéfalo do pensamento; o amnésico da memória; o afásico da linguagem; o agnóstico da sensibilidade; o automático ou o maquínico do gesto (Artaud cit. Deleuze Ibid., p.145). É esta dinâmica que permite engendrar esse objeto inimaginável, que nos leva a dotar o método de lançar repetitivo do fazer da prática artística de um sentido sem significação, tornando-se esse "por vir" que se auto-engendra numa formalização ou objeto fugaz não-localizável e inassimilável, e o gesto que o constrói num vapor que se move no limite das coisas (Deleuze, Ibid., p.151).

Com efeito, é nesta dinâmica que reside o salto lógico onde o pensamento encontra em si algo que não pode pensar e que é, ao mesmo tempo, o impensável, e aquilo que ainda não foi pensado, isto é, o incompreensível do ponto de vista do senso comum ou de um exercício calcado sobre o empírico (Id., Ibid., p. 183-185). Isto porque, e em modo de objeção ao filófoso polaco Salomon Maimon, as ideias concebidas como diferenciais do pensamento introduzem nele um mínimo de dados que não podem ser pensados, mas que restauram a dualidade de um entendimento infinito e finito, tendo em conta as condições da existência e do conhecimento, numa espécie de acordo discordante. Onde a questão silencia todas as respostas que pretendem suprimi-la, forçando a única resposta que a mantém e sempre a recoloca novamente, tal como acontecia no célebre problema/enigma colocado a Édipo pela esfinge, onde o lançar dos dados aparece como única regra e as ideias como combinações problemáticas que se extraem desse lance (Id., Ibid., pp. 183-185).

De facto, se acompanharmos as intenções de Deleuze e tomarmos isoladamente esse ato de lançar, comparando-o com o gesto que se repete enquanto motor que aciona o fazer artístico, percebemos que a intenção nunca se propõe a abolir o acaso, mas antes, ela ergue-se desse ponto aleatório, onde o acaso se condensa de uma só vez (Id., Ibid., p. 187).

Se voltarmos um pouco atrás à noção de jogo ideal, onde estas acções repetitivas e esta caos-errância se podem inserir, percebemos que o autor, enquanto operador da ideia e ao repetir o

Img. 47 Ivan Postiga, "Os dados lançados" (2019), Fotografia a preto e branco

Img. 48 Ivan Postiga, "Os dados lançados" (2019), Fotografia a preto e branco

lance de dados, engendra essa mancha cega inerente ao gesto criativo, onde é o acaso que vem tomar o seu lugar de agente da ação, como dínamo ou motor de todo o fazer, transformando-o em algo arbitrário (Id., Ibid., p. 188). É este outro cego, acéfalo, afásico, automático e maquínico que, tal como descreve o escritor e ensaísta francês Maurice Blanchot, designa, determina e invade o nosso fazer, e que vai para lá da possibilidade de pensar. Desenvolvendo-se na obra como um problema e uma "desrazão", onde o impoder se transmuda em potência e, por conseguinte, o pensamento só pensa a partir de um inconsciente, mediante o exercício de qualquer coisa, como por exemplo, esse lance de dados que o transcende e em que é outro alguém que pensa e executa por nós (Blanchot cit. Deleuze, Ibid.). Logo, o que se repete é a potencialidade da ideia e a sua virtualidade crescente em cada recomeço ou novo lançar (Heidegger cit. Deleuze, Ibid., p. 190).

Fazendo ponte entre o fazer da prática artística e a sua possível relação com a dinâmica do fazer repetitivo do jogo, tal repetição, enquanto método desse fazer/jogar operacional, não significa a continuação, a perpetuação, o prolongamento ou o retorno, ainda que descontínuo, de algo ou alguma coisa anterior a esse gesto cego do lançar, tendo em conta que só a dissolução das identidades prévias pode retornar (Id., Ibid.). - Mas retornar como? Como múltiplo, cuja virtualidade nos força a entrar na caverna das diferenças (Id., Ibid., p. 192).

De acordo com Artaud, há necessariamente algo de cruel nesse caosmos, nesses mundos de movimentos sem sujeito e de papéis sem ator, já que, tal forma de conduzir o nosso fazer nos lança para lugares onde se cavam espaços e se precipitam ou desaceleram tempos, à custa de torções e deslocamentos que mobilizam esses corpos transitórios e mutáveis, fixando-os num movimento que se vai fazendo quase como que por si só (Artaud cit. Deleuze, Ibid., p. 206).

Seguindo a linha de pensamento de Artaud, é precisamente essa dinâmica que pode ser incorporada como princípio do fazer da arte que, explorando o virtual até o fundo das suas repetições, apreendendo os seus processos e nutrindo a imaginação dessas retomadas ou desses ecos que guiam o nosso corpo sem parar, nos levam, inevitavelmente, para esse descomeço paradoxal da repetição ao diferente e vice-versa, num sem cessar contínuo (Id., Ibid., p. 207). Neste sentido, a repetição está em toda parte, tanto no que se atualiza quanto na atualização (Deleuze, Ibid., p. 207).

Objetivamente, é este paradoxo que faz valer o elemento que não se deixa totalizar num conjunto comum e uno, onde a diferença não se deixa igualizar ou anular (Id., Ibid.), mas, pelo contrário, assume a forma de outrem como impressão de um mundo possível (Id., Ibid., p. 245). De facto, a repetição não se contenta em multiplicar os exemplares sob o mesmo conceito, no sentido em que coloca o conceito fora de si, fragmentando qualquer marca da sua identidade. Ora, isto é o mesmo que dizermos que, de toda a vez que se repetem outros sentidos, serão daí derivados, sob a aparência de uma variante, uma diferença, máscara, disfarce, ou deslocamento (Id., Ibid., p. 255). Logo, a identidade não é mais aquela do elemento, mas, em conformidade com a significação tradicional, é antes, a de uma relação entre relações onde, por ventura, existe sempre um dobrar, encurvar ou recurvar de elementos, como uma porção que se contrai e se dilata, e que, simultaneamente, compreende perdas e ganhos de informação (Id., Ibid., pp. 255-257).

- Mas quantas operações são necessárias e devem intervir neste processo? (Id., Ibid., p. 219). De que forma a possibilidade da experiência serve de prova para a sua própria prova? (Id., Ibid., p. 258) - De que forma é que o jogo comanda essa "desrazão", onde o fazer da prática artística pode mergulhar?

Recorrendo uma vez mais a Deleuze, se o pensamento só pensa coagido e forçado, isto é, se ele permanece estúpido enquanto nada o força a pensar, segundo Heidegger, aquilo que o força a pensar é aquilo que ainda não pensamos e que faz com que a máquina inteira funcione, visto engendrar e engendrar-se no indeterminado, dando forma a uma teoria do pensamento (Heidegger cit. Deleuze., Ibid., p. 259). No exemplo da pintura, vemos que esta teoria fez com que esta prática, de forma revolucionária à época, passasse de um modelo meramente representativo e mimético para um modelo de pintura abstrata e, a partir daí, se abrisse ao indeterminado. Aqui, vemos o aparecimento de vários artistas e movimentos, como são exemplo, os surrealistas, dadaístas e futuristas que, enquadrando-se na noção de pensamento sem imagem, souberam operacionalizar esse princípio ou procedimento operativo que nasce cego e vai de encontro a essa imagem que ainda se está por formar.

Assim, "o recorte de objetos, as transições, assim como, as ruturas, a passagem de um objeto a outro, e mesmo o facto de que um mundo passa em proveito de outro mundo, o facto de que há sempre alguma coisa implicada a ser ainda explicada, desenvolvida, tudo isto só se torna possível pela estrutura-outrem e pelo seu poder expressivo na percepção" (Deleuze, Ibid., p. 264). Onde, a partir do poder da dobra, da torção e da metamorfose, a razão mergulha no além da desrazão (Id., Ibid., p. 265).

Se voltarmos a Nietzsche, percebemos agora a forma como o autor concebeu a repetição no eterno retorno, nomeadamente, como esse lance de dados que a prática artística operacionalizou enquanto potência própria da diferença, onde o deslocamento e o disfarce do que se repete reproduzem a divergência e o descentramento, mediante um só movimento que afirma a diferença, a dissemelhança, o díspar, o acaso, o múltiplo e o "devir" (Nietzsche cit. Deleuze, Ibid., pp. 80-81). Acontece que, no decorrer desta análise, fomos levados, repetidamente, a pensar no lançar distinto dos dados e nos dados que caem e são produtores da diferença. Contudo, e sendo esse lançar dos dados uma espécie de metáfora do fazer da prática artística, pareceu-nos adequado substituir a imagem desses dados por "cubos de rubik", imaginando que estes, à medida que são lançados iam, como que, reorganizando continuamente as suas faces, transformando não só o ato de lançar em algo formalmente diferente, como os seus resultados num número irrazoável de ser pensado.

Neste sentido, esse eu-maquínico que executa sob a força de um impessoal, passa a operar a ação a partir do simples momento em que inicia o lançar, sendo que tudo o que se sucede, isto é, a essência desse movimento que se autonomiza, passa a ser a prova dessa procura pelo acaso aleatório que vai ao encontro desse resultado do "por-vir". Desta forma, o resultado é desencadeado sob a lógica ou ilógica de um pensamento sem imagem, onde qualquer resultado é a própria diferença que nasce do movimento que se extrai ao que se repete, exprimindo, através do inconsciente, o modo dessa experimentação radical como potência e poética criativa. Importa, por isso, demonstrar não só a forma como a partir desse movimento de repetir, na sua acepção mais lata, é possível desaguar a experiência fenomenológica do fazer, manifestando-se como ação desencadeadora, quer do produto de atuação, quer dos seus processos de construção ou propostas artísticas, como também, o modo como esta pode conduzir tanto a construção poiética como poética das suas obras.

Focando a nossa conversa naquilo que é o assunto principal deste tema e, sem, contudo, deixarmos de manter esta linha de pensamento, cabe-nos agora procurar entender, definir e analisar esse momento de descontrolo do agente sobre o gesto que atua. Cabe-nos dizer que, no cerne desta ideia de automatismo, gesto ou reflexo automático ou maquínico, reside a ideia de máquina impessoal que, a exemplo de outros autores, surge na teoria guattariana associada a conceitos de "produção", "processualidade", "singularização", "produção da diferença" ou "diferenciação" (Guattari, 1988 [1979], p. 388). De facto, se procurarmos definir, de uma forma generalizada, este fazer maquínico e impessoal, percebemos que pode abarcar toda uma ideia de produção, inclusivamente níveis do desejo, do inconsciente ou mesmo da existência como um todo, ampliando a noção de produção em si mesma e, por conseguinte, e tal como acontece no território do jogo, invadindo toda a dimensão do fazer (Id., 1992, p. 71). Logo, a produção não é só uma produção de coisas materiais e imateriais no interior de campos de possíveis, mas, pelo contrário, é entendida no âmbito específico do gesto automático, enquanto estratégia ou processo operativo, movimento de produção de subjetividades do próprio inconsciente (Id., Ibid.).

Contudo, e tal como nos é advertido em "Homo Ludens" (2000 [1938]) de Johan Huizinga ou em "O nascimento da arte" (2015 [1955] do escritor francês Georges Bataille, poderíamos considerar que tal gesto, quando inserido na dinâmica do jogo, que aqui pode ser estendido também ao gesto que move o fazer da prática artística, nasce sempre como algo munido de despropósito, isto é, como um gesto quase inconsciente de um "eu-disfuncional". A este respeito, Nietzsche escreve que quem pretende medir o valor de uma ação de acordo com a intenção pe-

Img. 49 Peter Fischli & David Weiss, "Der Lauf Der Dinge" (1987), Fotogramas

la qual esta terá ocorrido, refere-se com isso à intenção consciente. Todavia, "em todo o atuar há inúmeras intenções inconscientes; e o que aparece em primeiro plano como 'vontade' e 'fim' é interpretável de muitas maneiras e é em si só um sintoma", que não permite legitimar essa presença ou ausência de arbitrariedade no momento do gesto acontecer, ou mesmo no momento do gesto se desenrolar (Nietzsche cit. Giacóia, 2001, p. 80). É precisamente sob este argumento que o autor é levado a considerar o inconsciente como o elemento produtivo - "das produktive" -, e, por exclusão de partes, a consciência como o elemento crítico - "das kritische" -, face ao impulso anárquico da produção (Id., Ibid.).

Neste sentido, a manifestação do inconsciente, no imitir ou desenrolar do gesto, demonstra sempre uma dupla característica, como algo proveniente do sujeito e como algo não reconhecido pelo sujeito. Isto é, como algo proveniente de um outrem que parece fazer com que a ação se desenvolva enquanto atividade criadora autónoma, onde o impulso criativo ativa espontaneamente todas as formas conhecidas e desconhecidas que subjazem no interior desse ainda não-pensado (Id., Ibid.). Esta ideia também é corroborada por Deleuze e por Guattari, que afirmam ser esse inconsciente produtivo que move os nossos gestos, fazendo-os funcionar como uma verdadeira máquina desejante, onde não há trajetos e caminhos definidos, apenas uma espécie de gatilho automático e maquínico que inicia ou desenrola a ação, e que, por conseguinte, não se conecta ou desenvolve de maneira linear e pré-determinada, mas antes, como cartografias que se reeditam a cada novo lance de forma processual, aleatória e maquínica (Deleuze & Guattari, 1995a [1980], p. 50).

Tais considerações encontram repto no psicólogo americano Dennis Sahffer, o qual defende que o nosso corpo executa dezenas de programas para lá da nossa consciência, que comandam as nossas ações (Freeman, 2010-17). Na prática, e segundo o autor, isso significa que os nossos movimentos ou ações ultrapassam, por vezes, o controlo do nosso consciente e, por isso, os nossos comportamentos manifestam-se como autónomos, automáticos e maquínicos, desconectados do livre arbítrio ou de qualquer outra forma de pensamento anterior (Id., Ibid.).

Se tomarmos como exemplo o simples ato de conduzir, reparamos que não são raras as vezes em que esse comportamento automático se manifesta, especialmente quando o percurso se torna sistemático e repetitivo. Com efeito, durante a viagem de automóvel, e enquanto condutores do veículo, muitas vezes damos conta de que, subitamente, realizamos grande parte dessa viagem

numa espécie de "piloto-automático", ao mesmo tempo que, quase inconscientemente, tomamos decisões como nos desviarmos de obstáculos ou seguirmos uma determinada direção.

De facto, tal como salienta Sahffer, seria ridículo imaginarmos o que seria termos de controlar, de forma consciente, todos os músculos necessários para nos movimentarmos, como dar um passo, suspirar, comer ou digerir um alimento (Id., Ibid.). Contudo, o nosso cérebro é capaz de fazer tudo isso e ainda mais sem a necessidade de requerer a nossa atenção. - Mas então, quantos atos que pensamos realizar de forma consciente são, na verdade, automáticos e autónomos? - Será que, no caso da prática artística, ao induzirmos essa perda artificial de controlo, podemos estar inconscientemente a controlar os nossos gestos? Ou - Será que esse mínimo controlo se esbate a partir do momento em que o dado é lançado?

Ora, a questão que aqui nos interessa debater reside precisamente na vontade de compreendermos a diferença da natureza entre o ato de decidir/fazer uma ação, entendido como a emissão de uma ordem, e o momento exato em que essa ordem é processada, se encontra em desenvolvimento e é concluída. É a discrepância que antecede inconscientemente, quer a emissão da ordem quer propriamente o ato de fazer, que as propostas artísticas têm procurado explorar, tomando o ato em que a ação se realiza como um intervalo de tempo, o "entre-tempo" de Deleuze, uma dimensão aleatória ou um momento de pura ilusão, e onde o controlo sob determinado fazer se escapa, dando lugar a um resultado aleatório em que o grau de certeza aparece dissipado.

Todavia, poderíamos ainda colocar as seguintes questões: - Como é que a consciência pode representar o inconsciente (Deleuze, 2006 [1968], p. 268)? - Poderá esse momento não controlável, que advém desse lançar, permitir legitimar esse eu-maquínico ou automático que, até então, temos vindo a considerar? - Poderá o resultado, que advém de um processo aleatório, ultrapassar esse gesto que o comanda, reivindicando uma outra força a somar necessariamente a um outro agente?

Quando incorporado na prática e experimentação artísticas, como um operador que determina uma decisão, o mais simples lançar dos dados permite exemplificar esta dinâmica à qual o autor conscientemente se sujeita. Este gesto irrefletido, automático ou maquínico que temos vindo a problematizar, encontra proximidade com a incorporação do inesperado e aparentemente gratuito, que a anarquia niilista com que as primeiras vanguardas modernas levaram a cabo esta dinâmica, viriam mais tarde a transformar radicalmente a abordagem e o modelo de construção

da prática e experiência artísticas.

Seria à luz da noção de "automatismo psíquico" que o artista dadaísta, surrealista e futurista, com maior enfoque no segundo, procurariam privilegiar a exploração do acaso e do absurdo como meios preferenciais para destruir todas as convenções que limitavam o ato de criar, o qual deveria abrir-se ao acaso e à livre-associação de imagens, construindo-se numa "expressão automática", verbal, escrita ou gestual, capaz de revelar o real funcionamento do psíquico e desafiar a análise lógica, desenvolvendo-se até ao absurdo ou à negação do próprio sujeito (Breton, 1994, p. 91). Esta ação poderia ser comparada à receita dadaísta para a construção de um poema expressa em "Sete Manifestos Dada" (1987 [1924]) do poeta francês Tristan Tzara, princípio que o escritor francês André Breton replicaria no Surrealismo, apontando-o como "um meio de passar a vontade para esse outro lado [...] sem [...] qualquer disciplina" (Id., Ibid.), ou seja, transformar o

Img. 50 Jean Tinguely, "Metamatic No. 10" (1959), Stedelijk Museum, Amesterdão

pensamento num mecanismo delirante e desinteressado (Id., Ibid., pp. 35-47).

Em grande parte, apoiados nas teses teóricas da psicanálise, tais processos e técnicas tornaram-se reveladoras de aspetos, quer inesperados quer surpreendentes, que se replicaram da pintura à fotografia, contaminando e apropriando-se das técnicas e procedimentos mais insólitos que, tal como aponta o psicólogo americano Joy Guilford, se basearam num "pensamento divergente". Caracterizado por introduzir um estado de dúvida e de deriva, onde a lógica do pensar se dissolve no automatismo do ato que se autonomiza, enquanto princípio de exploração física e mental de uma certa "desrazão", apta a potenciar relações inusitadas e a encontrar o maior número de soluções possíveis, como num procedimento aleatório sem, com isso, estar condicionada por determinados critérios estéticos, sociais ou morais (Guilford cit. Senck, 2003, pp. 95-114).

De facto, a aleatoriedade, a indeterminação e a imprevisibilidade inerentes a muitas das suas poéticas e poiéticas são aspetos fundamentais para definir este estado de incoerência que muitos autores procuraram induzir artificialmente nas suas obras.

Se pensarmos, por exemplo, numa definição para o termo "aleatório", sendo este, na sua conjuntura, o termo mais próximo do comportamento mais generalizado que o gesto automático adquire, contrariamente ao que poderíamos esperar, este pode ser igualmente confundido com outros termos próximos, tais como "possível", "provável" e "contingente". Se tomarmos o termo "possível" como exemplo, vemos que este define-se como aquilo "que pode ser, ou que pode realizar-se" (Larousse, 1997 [1994], p. 5662), o que significa que no momento dessa probabilidade ainda não existe e só será real quando acontecer. Ora, esta condição que serve para definir um processo de carácter aleatório, representa uma das principais características que, enquanto automatismo psíquico, os artistas parecem querer gerar e imprimir nesse movimento furtuito ou acidental, a partir do qual o acaso emerge como contingente. Importa ainda ressalvarmos que, antes de qualquer formalização, este processo aleatório ao qual o artista entrega o momento de decisão, implica sempre um intervalo de espaço e de tempo de não-compreensão, um salto onde a lógica se torna numa permanente "indecibilidade" e inapreensibilidade, o que, por conseguinte, será sempre algo em contradição com o próprio real.

De forma a exemplificarmos melhor esta realidade, imaginemos o seguinte: sabemos de antemão que, por exemplo, no ato

Img. 51 Jean Tinguely, "Méta-Matic nr. 17" (1959), Moderna Museet, Estocolmo

de lançar um dado existe sempre a possibilidade da sucessão de um fenómeno futuro que, na sua inapreensibilidade, e mediante as hipóteses disponíveis (de 1 a 6), pode desencadear um conjunto de eventos possíveis. Porém, o próprio ato de lançar os dados em nada pode garantir ou determinar qual dos eventos possíveis poderá sair. Ainda que tenhamos a impressão de que ao lançar podemos condicionar o seu resultado, na verdade isso não acontece, já que, em parte, existe a eventualidade de determinado evento se poder ou não produzir. Logo, enquanto fenómeno imprevisível, a ação transcende o próprio ato de pensar, tendo em conta que funda um estado indestrutível de incerteza e de indefinição que, depois de desencadeado, assume a força desse impessoal, comportando-se automática e maquinicamente de encontro a esse "puro-devir" de que nos fala Deleuze, enquanto movimento de auto-experimentação e auto-organização (1974 [1969], p. 13).

Tomando novamente como exemplo a receita dadaísta para a construção de um poema expressa por Tzara, parece-nos claro dizer que, seguindo as indicações do autor, estamos, de certa forma, a jogar com a ordem ocasional de um determinado sorteio de palavras, situado na esteira da lógica inerente a um processo de carácter aleatório, cuja natureza se move de encontro a uma imagem ausente. Apesar de todas as sequências ou encadeamentos de palavras puderem ser eventualmente possíveis, após um ato de repetição contínuo desse processo, existe sempre, no acaso de qualquer contingência, uma infinidade de outros possíveis que, imersos num estado de virtualidade, não se deixam apreender nem como voz ativa nem como voz passiva. Todavia, subsistem mediante a sua imposição sobre o conceito de origem, de primariedade e também de finalidade, ou sentido desse acaso resultante, uma indecibilidade que, tal como adverte Derrida, passa a uma origem rasurada e múltipla, onde o originário é a não-origem que se desdobra continuamente sem início nem fim sob a lógica do jogo, da repetição e da diferença (Derrida cit. Peretti, 1989, p. 91).

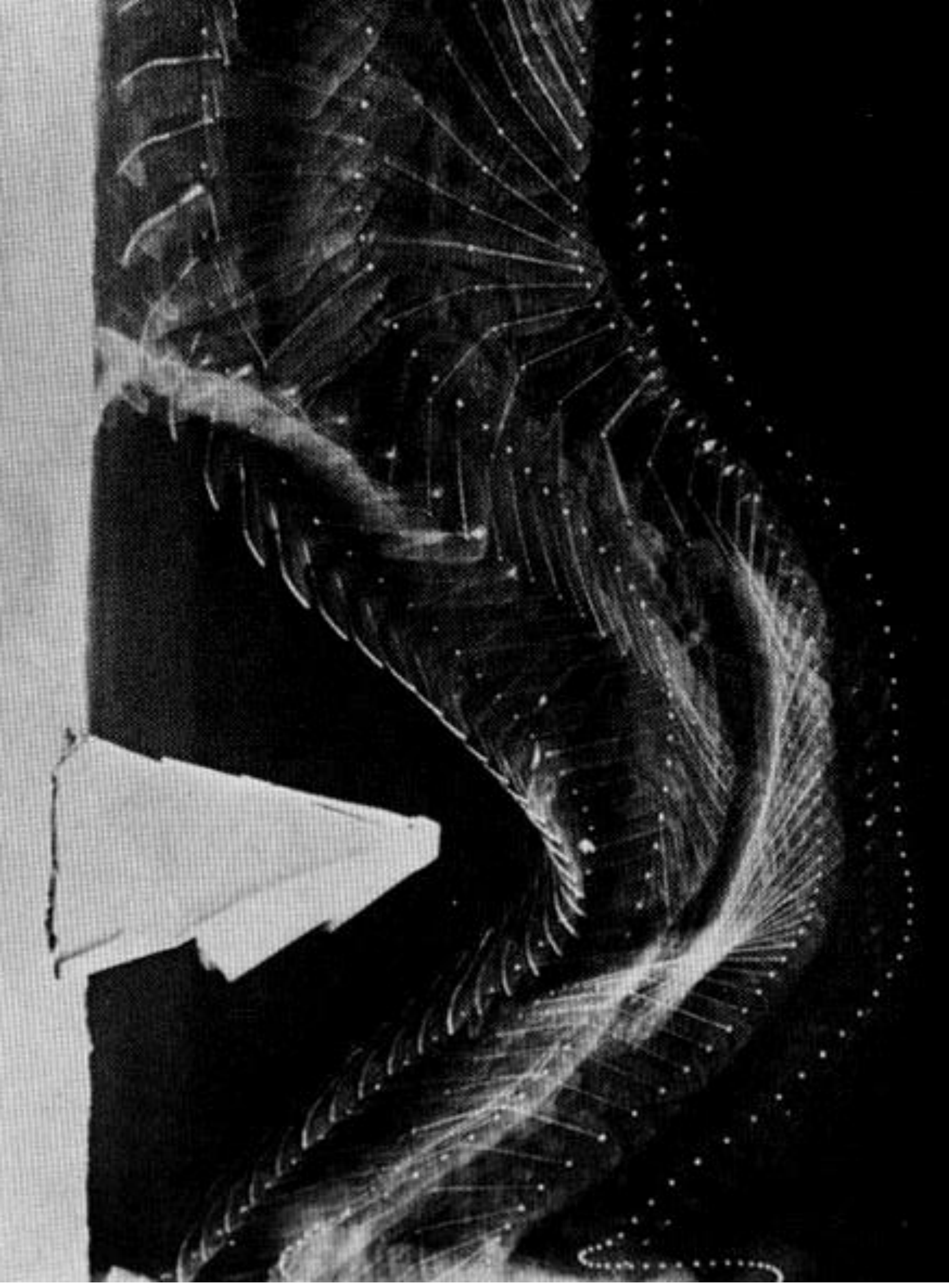
Até certo ponto, é o mesmo que dizermos que o ato de repetir é o mesmo que desencadeia o carácter contingente da ação, tornando-a, simultaneamente, indefinível, imprevisível ou indeterminável, onde o acaso é esse elemento louco que emerge de um complexo sistemas de camadas e da confluência de um conjunto determinado de sistemas. Porém, não chega sabermos a forma como uma dessas camadas funciona, visto que, sendo o acaso um resultado que subjaz à própria ideia de repetição, o conhecimento das suas componentes iniciais não ajuda, necessariamente, a compreendê-lo enquanto outro em toda a sua diferença. Quando operacionalizadas no campo da experiência e prática artísticas, aquilo

a que se propõem é impor conscientemente ao resultado o facto de este carregar em si todas as possíveis variáveis que antecedem o ato de lançar, fazendo com que se manifeste o duplo carácter do acaso. Por um lado, a face incerta do ilimitado envolto num estado de "devir", onde todos os possíveis estão igualmente contidos e, por outro, o carácter contingente que, após a formalização desse gesto impessoal, automático e maquínico, se impõe como uma limitação que nos impede de dizer "eu". Neste sentido, e perante a anulação do "eu" que comanda o gesto, é esse impessoal maquínico irracional que passa a determinar e a atuar às cegas, indo de encontro a um fim sempre frustrado, um efeito sempre deformado, uma consequência sempre desviada (Deleuze, 2006 [1968], p. 282).

Não há outras consequências a não ser aquelas que são desviadas, outras semelhanças a não ser aquelas que são desfiguradas, outras identidades a não ser as que são descentradas, outro fim a não ser esse pensamento repetitivo que vai de encontro a essa imagem fugidia, "a voz para todo o múltiplo de mil vias [...] um mesmo oceano para todas as gotas" que se deslocam e se disfarçam à margem do pensamento (Id., Ibid., p. 284).

Como forma de ampliarmos este leque de análises, cabe-nos agora pensar este "modus operandi" a partir do qual esse eu-maquínico passa a comandar um gesto que já não é o nosso, mas antes, a força de um impessoal produtivo que se autonomiza dos comandos do seu agente e que se torna numa extensão automática ou maquínica do "eu", responsável por desencadear essa repetição diferencial que configura poiética e poeticamente uma série de ações, processos e resultados, onde essa dinâmica do fazer se auto-engendra (Deleuze & Guattari, 1995b [1980], p. 348).

Assim, aquilo que propomos nos momentos que se seguem é, a partir de uma noção ampliada, pensar a ação do gesto artístico favorecido pela incorporação de estratégias processuais aleatórias, ferramentas e máquinas tecnológicas que, enquanto elementos ou princípios, "operam no núcleo da subjetividade humana"(Guattari, 1992, p. 14).Força essa que introduz a potência de um impessoal que só começa quando nasce em nós uma terceira pessoa que nos destitui do poder de dizer "eu", arrastando-nos para essa zona de penumbra do ser, na fronteira entre o psíquico e o físico, o mental e o somático (Freud cit. Garcia-Roza, 1986, pp. 9-12). Uma espontaneidade que age como sendo a de um outro, uma misteriosa coerência que exclui a sua própria numa espécie de comportamento que não cessa aqui e ali de começar sempre de novo, como um gesto que escapa de si (Deleuze, 2006 [1968], p. 65).



Img. 52 Étienne-Jules Marey, “Étude de L’Homme” (1887), Cronofotografia

3.

Processos disruptivos na prática artística

Das vanguardas modernistas à Contemporaneidade

3.1

A Conquista do Irracional

O carácter ludibrioso da dissociação e a livre-associação de ideias

Tal como temos vindo a demonstrar, muitos dos modelos de produção visual, espontâneos e acidentais, que aqui têm sido enquadrados segundo a lógica de um pensamento sem imagem apontado por Gilles Deleuze e de um inconsciente estético apontado por Jacques Rancière encontram, segundo o nosso ponto de vista, inicialmente no seio das primeiras vanguardas, uma completa relação com tais princípios. Muitos dos processos operativos de construção da experiência artística desenvolvidos por uma panóplia alargada de artistas inseridos nestes movimentos, podem ser enquadrados e percebidos dentro de uma tipologia próxima do carácter desinteressado do jogo. Isto porque, a nível operativo, a obra nasce a partir de uma espécie de lógica programática de ações mais ou menos premeditadas que os artistas impõem a si mesmos e, cujos propósitos assentam, sobretudo, em subverter e anular as suas próprias tomadas de decisão. Sendo que deste modo, esperam abrir-se ao carácter radical da experimentação estética, no sentido de desenvolver um princípio processual que vai ao encontro desse lado mais poético e ludibrioso que provém da descoberta aleatória.

Ora, a adoção de tais princípios, em muito, viriam a contribuir para edificar o carácter dissociativo evidenciado por muitas destas práticas artísticas assentes, fundamentalmente, na tónica da livre-associação de ideias defendida no campo da psicanálise por Sigmund Freud. Mais do que libertar o homem/artista do controlo e da autocensura da vertente mais racional da mente humana, viriam a legitimar uma série de outras condições, permitindo, consequentemente, repensar algumas formas de equacionar a experimentação artística. Do ponto de vista poético, e como iremos ver mais à frente, tais estratégias passariam a reagrupar, de forma arbitrária, as coisas e os seus significados num hipotético espaço de incoerência, dando corpo a algumas das mais radicais abordagens desconstrutivas da imagética moderna. Por conseguinte, construindo um princípio operativo, onde atitudes abomináveis, tais como, tolice, acidente, irracionalidade, uso de linguagem vulgar, vandalismo simbólico e desprezo, por padrões culturais venerados, passariam a levantar um espelho no qual os absurdos do mundo social e do lado mais irracional da mente humana passariam a ser refletidos (Seitz, 1961, p. 35).

Enquanto alternativa teórico-prática ao contexto académico e institucional, grande parte das primeiras vanguardas transformaram-se num dínamo de novidade imagética, semântica e contextual, mediante a adoção de uma série de princípios fundados na inovação e na originalidade. Empenhados na defesa do ato criativo do artista, vieram ressalvar a importância atribuída ao princípio

Img. 53 Georges Méliès, "L' Homme à la tête en caoutchouc" (1902), Vídeo (45 min.), Frames

de construção da obra, com mais ênfase nos modos de produção e construção processual da experiência do que propriamente no fim para o qual esta se dirigisse. No contexto artístico das primeiras décadas do século XX, a valorização do ecletismo axiológico e o questionamento ontológico de toda uma panóplia de estratégias e procedimentos técnicos, vieram acentuar uma lógica extrapictórica que, de certa forma, acabou por dar corpo não só a todo um novo contexto ideológico, como também, a servir como base de sustentação à exploração e sistematização da experimentação radical.

O carácter desconcertante presente em diversas destas propostas artísticas, veio atestar a possibilidade de escapar aos constrangimentos que pesam sobre um pensamento vigiado, nomeadamente, a sujeição do indivíduo às perceções sensoriais mais imediatas. Processos que, em grande medida, tornam o espírito num joguete do mundo exterior, no sentido em que apenas parcialmente conseguimos abstrair-nos do que nos cai em frente dos olhos e nos chega aos ouvidos. Assim sendo, e devido ao seu carácter parasitário, as impressões que daí resultaram não deixaram de falsear o curso da ideação, transformando-se num "handicap" ou constrangimento que muitos destes autores se viram na imperiosa necessidade de sacudir. Seriam precisamente algumas dessas necessidades de romper com o quadro mais comum em torno das noções de representação e imaginação, que levariam não só a ser possível confiar no acaso objetivo de fazer a conexão entre o sujeito e o objeto necessário, através de uma cadeia de relações aleatórias, como também, recriar esse objeto ou imagem já presente na mente, objetivando direta e deliberadamente a sua manifestação inconsciente (Malt, 2006, pp. 109-132).

Neste contexto, e contrariamente ao que se possa pensar, o interesse humano, segundo uma ordem e lógica básicas, regidas por regras pré-estabelecidas, permaneceu intacto (Seitz, 1961, p. 35), ainda que agora mais aberto e direcionado para uma subjetividade incerta e plural de interpretações estéticas, semânticas e contextuais. Leituras que passaram a estar envolvidas na apreciação do resultado da obra de arte e dos seus fins (Id., Ibid., pp. 46-48). Logo, para repensar a arte e levá-la a um estado que designamos de ponto zero, tornou-se necessário usar o que era considerado anti-intelectual, automático e rudimentar sobre o inconsciente, sobre a inspiração poética ou mesmo sobre a psicanálise (Durzoi, 2005 [1997], p. 18).

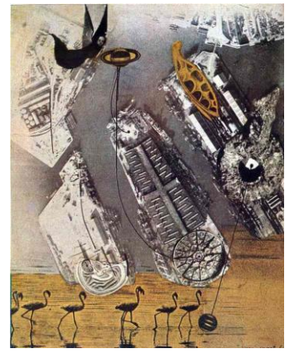
Aqui não poderíamos deixar de ressalvar a importância destes princípios, visto que, na nossa opinião, são centrais para a investigação, tendo em conta que as características evocativas e

misteriosas que lhes surgem associadas, manifestam a tendência de procura pelo lado mais irracional de questões sem respostas e respostas sem questionamentos a que o paradoxo e o enigma dão forma. Situações que, consequentemente, viriam a arrastar o próprio autor e, incontornavelmente, o espectador, em direção a um interminável complexo de ideias e associações (Seitz, 1961, p. 68).

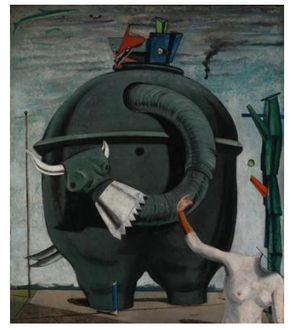
Tal como aponta Tristan Tzara, só a indiferença que brota desse lado mais patológico ou "patafísico" do absurdo é que poderia combater e não incentivar a autocensura, que o autor considera ser prejudicial à busca pela novidade (Tzara cit. Durzoi, 2005 [1997], p. 30). Seria precisamente esse jogo desinteressado da procura pelo lado mais surpreendente do encontro aleatório, que estabeleceria uma alternativa à faceta mais lúcida e racional de construir uma visão poética da realidade, permitindo edificar um estado de não discernimento do artista, onde a realidade passaria a ser fragmentada e reorganizada de forma furtuita ou acidental (Durzoi, Ibid., pp. 38-41). Em certo sentido, metaforizando o lance de dados que, ordenando e sorteando aleatoriamente as palavras da poesia dadaísta, independentemente da sequência anotada fazer ou não algum sentido, fugiria da lógica de um pensamento linear, tendo por base a reconfiguração e a ressemantização do mundo, a partir da alteração da função ou do reposicionamento dos seus signos (Spies, 1979 [1969], p. 134).

Ainda acerca deste assunto, importa referir que, no texto do qual foi tirada a citação acima referenciada, o jornalista e historiador de arte alemão Werner Spies recorre a Max Ernst para explicar a sua compreensão da técnica da colagem, que aqui tomamos como uma das estratégias visuais mais propícias a trazer ao de cima o carácter dissociativo da sobreposição irracional de signos. De acordo com o autor, para Ernst, a organização tradicional do conhecimento, compartimentado em disciplinas, chega a ser absurda, no sentido em que, ao estar disposto apenas de uma forma racional e linear, não oferece um estado de compreensão do mundo levado ao seu máximo potencial (Id., Ibid.).

Num outro texto intitulado "Was ist Collage" (1979), Ernst diz ainda ser preciso "agir" - com tesoura, cola e alguns traços - sobre a realidade, isto é, do modo como normalmente esta se apresenta, para oferecer outras compreensões da mesma, onde a colagem representa justamente a poesia resultante da reorganização dos elementos que estão ordenados, segundo uma lógica que não mais confere o mesmo potencial de transmissão do conhecimento, mas que, no encontro com o aleatório, oferece ao homem uma outra leitura possível do que o rodeia, ampliando a sua compreensão (Id., Ibid.). Tal como aponta o crítico literário suíço Mar-



Img. 54 Max Ernst, "Cormorants" (1920), Colagem de reprodução impressa, guache, tinta e lápis sobre reprodução fotográfica, 15.5 x 13 cm, The Metropolitan Museum of Art, Nova Iorque



Img. 55 Max Ernst, "Celebes" (1921), Óleo sobre tela, 125,4 x 107, 9 cm, Tate Gallery, Londres

Img. 56 Kurt Schwitters, "Mz 163 with Woman, Spraying" (1920), Colagem mista montada sobre papel, 15,6 x 12,4 cm, Guggenheim Museum, Nova Iorque

cel Raymond "a compreensão de tais relações que só o espírito percebe [...] no campo da imagem só poderiam nascer da aproximação espontânea de duas realidades muito distantes" (1997 [1948], p. 249), capazes de expressar, de algum modo, a atividade inconsciente da mente humana (Durzoi, 2005 [1997], p. 63).

É neste sentido, e tal como previa a psicanálise, que a prática artística, entregue a esse lado mais irracional do fazer, veio oferecer a oportunidade não só repensar todo o contexto da representação herdado da história da arte, como também, quebrar a rede de significados negada por grande parte destes autores, tanto no plano do real quanto no plano representativo. Isto porque, ao explorar o lado mais profundo da mente, quer a arte quer a psicanálise, teriam encontrado elementos "soltos" da personalidade humana, elementos esses desencaixados da ordem e, por conseguinte, fora da rede de eventos autorreferentes, mas, mesmo assim, fatores integrantes da estrutura mental do homem. Seriam esses elementos ditos desencaixados, como eram designados na teoria psicanalítica, que se transformariam no interesse de uma alargada panóplia de autores no campo do real. Manifestando-se através do sonho e do fazer disfuncional cego, aleatório e automático, problema sobre o qual Freud se viria a debruçar e que, na sua conceção, revela as incongruências e mistérios do funcionamento da mente humana, nomeadamente, a lógica irracional que, no plano estético, Breton já aplicava aos sonhos e aos jogos para a produção de arte, como é visível, por exemplo, em "The Arrival of The Mediuns", publicado em 1922 na revista francesa "Littérature".

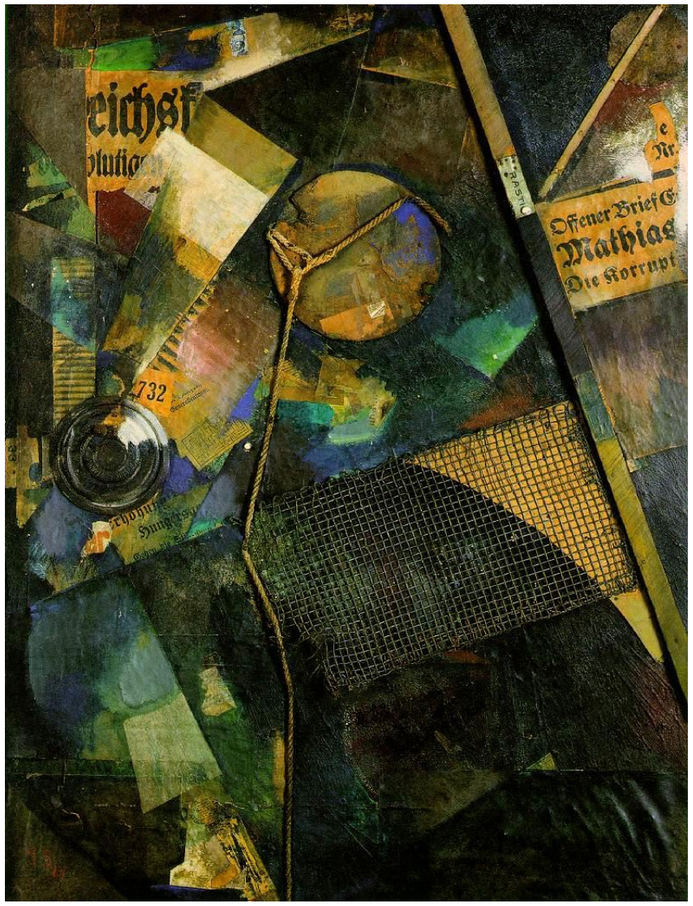
Na prática, tratava-se de adotar o sonho e a loucura como formas legítimas de interação com o outro e com o real, e que acabariam por ser transferidas para o campo da produção artística, através do recurso a pseudo-métodos como o automatismo, o acidente e o acaso. Nao só como objetivos de produção de propostas artísticas assentes num claro questionamento dos modelos tradicionais de representação, mas também, num questionar da própria perceção do indivíduo sobre si mesmo, que deveria passar a refletir e a dar importância a aspetos da vida que este até então desprezava ou marginalizava, tais como, o sonho, a loucura e o erotismo, uma vez que na expressão irracionalizada, e segundo a premissa de Breton, tanto na vida como na arte estaria o ser humano puro (1993 [1924]).

Em "Grains et Issues" (1935) de Tristan Tzara, o autor estipula precisamente esse facto, nomeadamente, a formulação de um novo tipo de pensamento, uma forma de raciocínio experimental pela qual o pensamento estético é dialeticamente retornado a um estado natural e primitivo, permitindo por "turbulência" e "agressão" primordiais no raciocínio humano, tornar visível aquilo que era visto como irracional (p. 2).

Img. 57 Max Ernst, "Women reveling violently and waving in menacing air" (1929), Colagem, 20,5 x 20,5 cm, Sammlung Scharf-Gerstenberg, Staatliche Museen, Berlim

Seria precisamente este processo dialético, aceite como um caminho para "a necessidade de reformar" a experiência estética (Id., Ibid.) que, tal como proposto por Hegel, e mais tarde por Nietzsche, que interrelaciona a consciência e o desejo, o sujeito e o objeto, que transformar-se-ia num marco e objetivo surrealista de reinterpretar o valor do mundo material. Mediante as relações sujeito/objeto estes autores procurariam explorar, paradoxalmente, o interior e o exterior, numa união dinâmica que, em última análise, significaria a desestabilização do sujeito racional, visível na posição revolucionária expressa pelo poeta francês Arthur Rimbaud - "Je est un autre" (Id., Ibid.).

De facto, foi este estar "além" da razão ou "além" da compreensão lógica que, conduzindo à destabilização do assunto racional, veio empurrar as fronteiras da realidade lógica, recriando



Img. 58 Kurt Schwitters "Merzbild 25 A Das Sternenbild" (1920), Montagem, óleo, barbante, madeira, metal, malha e papel sobre cartão, 112 x 87 cm, Kunstsammlung Nordrhein-Westfalen, Düsseldorf

uma série de possibilidades infinitas do mundo concreto (Balakian, 1970 [1959], p. 125). Alguns autores procuraram novas formas de realidade, alimentadas pela premissa de que isso era possível, através da expressão artística pela fusão dos mundos interno e externo de um indivíduo, expressos de um modo mais unificado e fluido, tal como comprova a escolha de rejeitar o racionalismo e avançar, teoricamente, para uma experimentação mais radical nas artes plásticas que se alinha com a "Teoria da Vanguarda" (1974), do professor de ciências da literatura e teoria estética

alemão Peter Bürger.

Baseado numa interpretação histórica, flexionada por marxistas, no que diz respeito, à produção e receção da obra de arte na sociedade, Bürger sugere que o objetivo da vanguarda em revolucionar o "status" da arte no século XX, foi trazido por uma mudança ideológica que ditava que a arte se tornara apenas numa atividade separada e contemplativa, de cariz investigativo (1993 [1974], p. 62). Ora, se arte e poesia eram as chaves para uma revolução social e cultural, então o "status" da arte tinha que ser renovado, "re-energizado" e radicalizado de dentro para fora.

Tal como proposto pelo curador e crítico de arte francês Didier Ottinger em "La sculpture au défi: surréalisme et matérialisme" (2013), a evolução do "objeto simbólico" para o "objeto encontrado" na arte surrealista, mas também, dadaísta, veio atestar o modo como grande parte destes autores se encontravam, paradoxalmente, à procura de um tipo de arte que não possuísse ou dependesse unicamente das características mais tradicionais (p. 27). Com efeito, ao avançar em direção à noção de "objet trouvé", que aqui entendemos num sentido mais abrangente, estes movimentos tentaram eviscerar o artista do objeto e tomar a arte no sentido poético do encontro com aquilo que é indeterminado e surpreendente (Id., Ibid.). Todavia, esta enquadra-se dentro da estrutura defendida por Bürger, mas, sobretudo, acompanha a hipótese de Ottinger de que o "objeto encontrado" é, de algum modo, o produto final dessa busca, o espaço para o exercício livre da imaginação (Durzoi, 2005 [1997], p. 63), onde as manifestações mais inconscientes, tais como, a histeria e a subversão das relações entre sujeito e o mundo da moralidade, emergem quer no plano semântico e contextual, quer no plano estético (Fer, Batchelor & Wood, 1998 [1993], p. 212).

Tal como demonstra o artista americano William Chapin Seitz em "The art of assemblage" (1961), recorrendo ao trabalho do pintor, fotógrafo e cineasta americano Man Ray, todos nós gostamos de um mistério, mas muito poucos de nós ficariam satisfeitos com um mistério por si só, isto é, sem solução (Ray cit. Seitz, 1961, pp. 48-49). De acordo com o autor, pouco importa que, uma vez obtida a solução, passemos a outro mistério, no sentido em que o que se tenciona reter entre esses dois domínios da arte e do "brincar" desinteressado, trata-se do espírito inquieto que se pauta pela busca de uma espécie de invenção de um outro modo de ver e compreender a realidade, estabelecendo um mistério para si mesmo tanto quanto para os outros e, por conseguinte, esperando que ele assim permaneça (Id., Ibid.).

Em "Manifestos do Surrealismo" (1993 [1924]), André Bre-

Img. 59 Excerto de texto retirado da obra "A Book of Surrealist Games" (1995) de Alastair Brotchie & Mel Gooding

ton veio defender que o impacto de uma imagem viria da aleatoriedade e da coincidência dos encontros, sendo o automatismo da primeira fase surrealista, uma consequência desse carácter dissociativo e livre-associativo que a estética surrealista atingiu (p. 21). Em 1927, o poeta e ensaísta francês René Crevel também publicou o ensaio "L'esprit contre la raison", no qual detalhava a rejeição da razão e do racionalismo pelo Surrealismo, proclamando, juntamente com Breton, que uma vida surrealista e revolucionária era possível através de experimentos que procurassem demonstrar a existência de um fluxo inconsciente do pensamento, separado não só das exigências imediatas da consciência e da realidade material, como também, capaz de focalizar a relação inextricável entre a perceção consciente e o pensamento e atividade inconscientes, motivados pela experiência e desejos irracionais (Crevel cit. Breton, Ibid.). Neste sentido, é possível olhar para o automatismo, como um meio ou método de libertar a perceção e a interpretação de uma realidade concreta, dando aso ao desenvolvimento teórico e experimental centrado em fatores como a coincidência, o acaso e o encontro acidental com a imagem, que simbolizava a materialização do desejo interno de cada autor (Breton, Ibid., pp. 25-30).

Tal como aponta Breton "a atenção [que tenho focado] em recordar certos eventos preocupantes, certas coincidências perturbadoras nos meus trabalhos, como em 'Nadja' [...] tem, como efeito, revelar com uma nova acuidade, o problema do acaso objetivo, também conhecido como um tipo de perigo, através do qual a humanidade manifesta uma necessidade que lhe escapa, mesmo que a deseje" (Breton cit. Malt, 2004, p. 78). Este acaso objetivo de que o autor nos fala, manifesta a maravilhosa coincidência de um encontro imprevisto com um resultado e um fim, podendo ser descrito, em termos da sua recetividade por parte do agente/artista, não só relativamente a impulsos externos, mas também, como um processo projetivo ou uma sugestividade ligada à projeção cognitiva (Malt, Ibid.). Dentro desta linha de pensamento, o acaso objetivo assume preponderância na prática e pensamento artísticos, quando o pré-consciente encontra a sua forma correspondente no mundo material e a mente consciente é alertada, sendo que a imagem mental ou material desse encontro aleatório passa a ser experimentada de forma significativa, como uma resposta aparentemente misteriosa a uma pergunta não formulada (Id., Ibid.).

Tal como temos vindo a demonstrar, a teoria do acaso objetivo, juntamente com o "automatismo psíquico", é central para a discussão sobre o lado dissociativo associado à estética do inconsciente, uma vez que o acaso, na sua generalidade, remete-nos para

o processo de encontrar algo pelo qual a realização do desejo é provocada no indivíduo, colapsando os limites entre os mundos interno e externo, e em última instância, apontando para um além da realidade, em direção a uma sublimação do "self" e da mediação do desejo (Id., Ibid.). Podemos inferir que estes tipos de estratégias parecem fornecer um caminho para o indivíduo encontrar uma conexão com o mundo material, eliminando as etapas da perceção empírica do "eu" e subvertendo a razão do desejo (Id., Ibid.).

Foi precisamente dentro desta estética do acaso e do desejo que os surrealistas atentaram eliminar as restrições da hierarquia social burguesa, de modo a experimentarem um momento de auto-libertação, tendo em conta que, segundo Bürger, o acaso objetivo pode ser interpretado, na prática e pensamento artísticos, como sendo reflexo de uma resposta artística à experiência da alienação (1993 [1974], pp. 115-116). Isto porque, "como a sociedade é monopolizada em torno da 'racionalidade dos meios e dos fins', a pessoa que busca o acaso está, de algum modo, a construir metodologias para escapar da estrutura imposta por meio de uma experiência livre das regras e regulamentos desse sistema" (Id., Ibid.). Logo, numa sociedade que elimina, tendencialmente, a possibilidade da experiência, as primeiras vanguardas procuraram subverter essa mesma tendência (Id., Ibid.).

Com efeito, e citando o trabalho de Marcel Duchamp e de Max Ernst, Breton explica que a manipulação surrealista do mundo fenomenal reside não só na "requalificação do objeto" à moda duchampiana, dentro do contexto de um objeto encontrado, ou na "mutação do [seu] papel", por "desviá-lo dos seus fins, atribuindo-o a um novo nome". Mas também, reside no procedimento de mostrar o carácter experiencial implícito na transformação pelo qual o objeto anterior passa a assumir uma ambiguidade ao nível do seu significado, ambiguidade essa que o torna irracional, no sentido em que tal modificação é procurada em si mesma, tendo em conta a consequente tensão criada (2003 [1957], p. 360). No entanto, o processo não termina aqui, já que o que Breton descreve, em seguida, sugere que tal tensão abre um espaço pelo qual o espectador deve então reconstruir uma nova realidade com as peças dadas, relacionando-as entre si (Id., Ibid.).

Ora, o procedimento surrealista do "détournement" é, então, aquele que, teoricamente, procura tornar o objeto convulsivo ou distanciado - "détourned" -, em relação ao seu significante original, mas que também, pede uma reconstrução de um novo objeto dentro da realidade imediata. E, neste sentido, quer a colagem quer a assemblagem e o ready-made, assumem a negação forçada de uma coisa para a criação de uma outra, na qual uma certa li-

berdade individual é alcançada. Essa liberdade possui potencial criativo e é baseada na rejeição de uma compreensão normativa do objeto ou da imagem, já que, no contexto da possibilidade semântica, a instabilidade percebida passa a estar relacionada à própria essência do desejo do autor.

No seio desta dinâmica experimental do fazer, aberta ao acaso, ao erro e à incerteza, o filósofo alemão Alexandre Kojève adverte-nos de que o objeto nunca pode ser alcançado na sua totalidade, e que a consciência do "eu" nunca pode alcançar uma total satisfação, tendo em conta que, assim que a consciência é experimentada através desse encontro com o aleatório, a confrontação com o acaso provoca, simultaneamente, um duplo sentimento: por um lado, de surpresa, anexada ao facto de descobrir algo ou alguma relação surpreendente que pode estar relacionada com uma certa ativação projetiva ou uma espécie de "insight" psicológico; e por outro lado, de frustração, que só pode ser corrigida pelo desejo de jogar outra vez, ou seja, de atingir essa experiência novamente, mediante um novo objeto capaz de dar forma a um processo contínuo e repetitivo de desejo, sendo que "le moi est le moi d'un, ou du, désir", o que significa que o desejo e a consciência estão sempre em fluxo contínuo e nunca final (2002 [1947], pp. 36-38).

Sendo a função de muitas destas práticas artísticas o engendrar de um novo contexto, de facto, e tal como aponta a crítica literária americana Susan Stewart em "On Longing" (1984), estas podem ser vistas como um lugar de ficção, onde os objetos recolhidos, no caso dos ready-made, da colagem ou dos objetos encontrados, estão constantemente em busca de um novo significado e de uma nova vida (p. 151), emitindo os sinais desconexos de que nos fala Rosalind Krauss, nomeadamente, os signos cheios de vazios" que a autora cunha de "pots-pourris", isto é, signos descosidos sem ligação, que deambulam no limbo da indefinição (Krauss cit. Bourriaud, 2011b [2009], p. 125). Contudo, é precisamente este lugar de ficção que parece poder cumprir os requisitos para ser aquele que está em contínua e constante mudança, apresentando-se como um lugar instável que, por defeito, é reflexo do estado de desejo, o qual, por sua vez, é também um estado de perpétua acumulação e mudança.

No que diz respeito a este assunto, Baudrillard conclui que "um único objeto nunca pode ser suficiente: invariavelmente haverá uma sucessão de outros" (Baudrillard, 2005 [1968], p. 8), num cíclico jogo infinito que pode funcionar como uma narrativa que gera "infinitamente" o simbólico, visto "inscrever-se novamente e novamente na lacuna entre significante e significado"

(Stewart, 1984, p. 151). Ora, aqui colocar-se-ia a seguinte pergunta: - Qual o motivo de um autor se submeter a uma prática, cujos princípios são a indeterminabilidade dos seus fins?

Do ponto de vista criativo, alguns destes processos podem ser considerados como uma espécie de métodos libertadores que oferecem um contexto dispersivo, dentro do qual tipos e graus de organização podem surgir de um estado de aleatoriedade e desordem (Seitz, 1961, p. 39). Embora muitos destes métodos ou modos de operar possam ser adaptados a atitudes muito diferentes e, por conseguinte, incorporados em processos técnicos muito distintos, um dos principais contributos que nos leva a invocá-los deve-se ao facto de, na sua essência, residir uma nova dinâmica que levanta um paradoxo crucial para a compreensão da arte moderna e contemporânea. Neste âmbito, de destacar, a noção de dispersão e rutura que passam a ser parte integrante, indissociável e complementar das noções de coesão e de unidade aplicadas para definir esteticamente uma obra de arte (Id., Ibid.).

Tal como enfatizado por Tristan Tzara, em 1953 os pressupostos do movimento Dada afirmaram precisamente os princípios propostos anteriormente, quer pelo escritor e crítico de arte francês Guillaume Apollinaire quer pelos futuristas, de que a arte poderia ser criada por quaisquer elementos, uma vez que esses elementos incongruentes poderiam ser transformados numa coesão homogénea e inesperada (Tzara cit. Seitz, Ibid.). Porém, o tipo de unidade resultante dessa justaposição nunca poderia ser inteiramente pré-determinada, pois se considerarmos que o carácter dessas propostas artísticas cresce com o teste, com a rejeição e com a aceitação, então o artista deveria ceder uma medida do seu controlo e do seu ego aos materiais e ao que acontece entre eles, colocando-se duplamente no papel de criador e, ao mesmo tempo, de explorador e/ou espectador (Id., Ibid.).

No sentido lato do termo, muitas destas práticas seguiram os mesmos princípios, conduzindo-nos, inevitavelmente, para um labirinto de formas e significados (Ernst, 1948, p. 22), onde cada elemento é alterado pelo outro a que se associa. Dando corpo a uma constelação pictórica que a arte nunca tinha visto, tais pressupostos levaram o artista e crítico de arte inglês Roger Fry a denominar de "uma estranha cumplicidade entre objetos" (Fry cit. Seitz, 1961, p. 11), ou segundo as palavras do filósofo e matemático inglês Alfred Whitehead, uma "prehension", isto é, a capacidade de algo se prender ou agarrar a outra coisa (Whitehead cit. Seitz, Ibid., p. 12).

De facto, a noção de "prehension" mostrar-se-ia fundamental para compreendermos a intensão crescente revelada por gran-

Img. 60 Kurt Schwitters, "The And-picture" (1919), Colagem e guache em diversos materiais, sobre cartão, 35,8 x 28 cm, Staatsgalerie Stuttgart, Estugarda

de parte dos artistas em relacionar aspetos de diferentes objetos a um todo. Isto porque, articulando uma mudança abrangente nas características de cada objeto, estes passariam a estar conectados a novos valores, desmontando e deformando percetivamente o índice individual de cada um em si mesmo. Por conseguinte, aproximando-se da noção de "conjunto" que poderia ser aqui entendida à luz da lógica da psicologia da "Gestalt" do psicólogo checo Max Wertheimer e dos psicólogos alemães Kurt Koffka e Wolfgang Köhler que, mais do que defenderem os princípios da pregnância da forma, isto é, a "boa gestalt", afirmaram que um todo é maior que a soma das partes, e que cada elemento, em um dado padrão, é alterado pela sua participação no seio de uma unidade relacional (Id., Ibid.).

Estas ideias poderão ser verificáveis no trabalho de alguns autores que mencionaremos a seguir, os quais, através de um conjunto de procedimentos técnicos baseados no lado aleatório da combinação, introduziram nas suas obras inúmeras interpolações de materiais não artísticos. Procedimentos que, se por um lado, vieram fornecer um "quadro interno", onde fragmentos da realidade emergem, eruptivamente, dentro de um ambiente fictício dissociativo, violando o espaço da obra de arte, por outro lado, ameaçaram obliterar a distância estética entre esta e o espectador (Id., Ibid., p. 23). Todavia, este mesmo princípio incómodo, em muito iniciado pela dinâmica da colagem, alastrou-se a outros movimentos (Id., Ibid.), diluindo-se em noções como "complementaridade inata" e "simultaneidade". Noções essas, em muito, relacionadas quer com o artista francês Robert Delaunay quer com os artistas italianos Carlo Carrà e Umberto Boccioni que, com ênfase na continuidade cinética e na simultaneidade, princípios do movimento futurista, levaram, inicialmente, a repetidas sobreposições e imagens transparentes que, interpenetrando-se e misturando-se, vieram projetar linhas de força, assentes em ideias de continuidade, velocidade e fusão dos objetos com o seu ambiente (Taylor cit. Seitz, Ibid., p. 24).

Com efeito, e tal como aponta Seitz, embora o movimento futurista tenha tido muito menos adeptos, quer do ponto de vista dos seus princípios formais quer do seu programa ideológico, no que diz respeito a outros movimentos como o Cubismo, o Dadaísmo ou o Surrealismo, é importante salientarmos que a sua importância para a arte posterior, tanto na forma como no espírito, revelou ser imensa (Seitz, Ibid., p. 30). Isto porque, e como nos é possível reconhecer, na fúria da sua luta para deslocar o peso estupidificante dos estilos passados, na sua ânsia de confrontar as realidades mais brutais e sublimes do presente e do futuro, e pe-

Img. 61 Carlo Carrà, "Interventionist Demonstration" (1914), Têmpera, caneta, mica em pó e papel colado sobre cartão, 38,5 x 30 cm, Peggy Guggenheim Collection, Veneza

rante uma preocupação primordial por uma sensibilidade completamente renovada, o movimento futurista foi como que profético para a maioria dos movimentos de vanguarda (Id., Ibid.).

Períodos de niilismo são, como Mondrian percebeu, necessários para a vitalidade continuada das artes, do mesmo modo como os períodos em que o passado é reverenciado ou como que emulado (Mondrian cit. Seitz., Ibid., p. 129). Contudo, e como veremos mais à frente, por meio do ridículo e da inversão, o Dadaísmo fabricou um método baseado nesse choque de contrários, cu-

ja intenção imediata postulava numa lógica ou "patafísica" do absurdo, com o intuito de tomar o lado irracional da mente, através da sistematização do gesto gratuito, do acaso e do acidente, face ao carácter social excessivamente racionalizado, onde, tal como apontado por Tzara em “Sete Manifestos Dada” (1987 [1924]), os opostos são tomados como equivalentes: "ordem = desordem; ego = não-ego; afirmação = negação" (p. 14).

De facto, e tal como nos lembra Seitz, o método de montagem da colagem dadaísta é inconcebível sem um certo negativismo, pois a pré-condição da justaposição é um estado de total aleatoriedade e dissociação, uma vez que quem monta descobre, obrigatoriamente, ordem e materiais por acidente numa atmosfera sem condições, uma corrente alternada em que hierarquias de grande/pequeno, ordem/desordem, boa/má e bela/feia, são reversíveis ou inexistentes (1961, p. 38). Neste sentido, e se tivermos em conta as suas colagens, fotomontagens, ready-mades e outras artes, anti-arte e objetos não artísticos, percebemos que, para os dadaístas, física e psicologicamente, a sua matéria-prima correspondeu, efetivamente, à montagem aleatória do mundo moderno, onde natureza e homem eram jogados juntos numa espécie de desordem muitas vezes trágica e ridícula, mas, ao mesmo tempo, fértil e dinâmica - a cidade lotada, o subúrbio de dois andares, a revista de imagens, a televisão ocidental -, através dos quais os dadaístas despertavam sentidos e sensibilidades, numa múltipla colisão de valores, formas e efeitos, entre os quais se vive na dialética da criação e destruição, afirmação e negação, e pelas quais a vida e a arte progridem (Id., Ibid.).

Embora estes princípios tenham sido as matrizes do que viriam a ser uma série de práticas voltadas para a desconstrução da representação e ressemantização do valor dos signos e dos significados, estes transformariam, acima de tudo, o “modus operandi” da prática artística, uma vez que muitos destes princípios acabariam por seguir caminho em direção ao Surrealismo, replicando-se indefinidamente e transformando-se num marco que, daí em diante, viria a ser ainda mais sistematizado e exacerbado.

No caso do Surrealismo, a lógica de Stéphane Mallarmé, nomeadamente, de que "um arremesso de dados nunca abolirá o acaso", passaria a impor uma nova conceção não só estética, centrada na ênfase dada à ideia do acaso, mas, sobretudo, a uma reformulada forma de abordar poiética e poeticamente a construção do objeto ou experiência artística (Id., Ibid., p. 13). Breton, um dos seus principais timoneiros, encontrou em Lautréamont, Rimbaud e Mallarmé "um isolamento real, graças ao qual a mente, ao se encontrar idealmente retirada de tudo, poderia começar a ocupar-se

com sua própria vida", uma expressão automática que se moveu para fora do centro da consciência, de forma contínua, viscosa e biomórfica, e sobreposta de forças conscientes e inconscientes, centrípetas e centrífugas (Id., Ibid., p. 40).

Nesse sentido, para os surrealistas, a ideia de justaposição passaria a ser, deslumbrantemente, sintetizada na agora famosa imagem convulsiva do "encontro casual de uma máquina de costura e um guarda-chuva sob uma mesa de dissecação", tanto do poeta uruguaio Isidore Ducasse, mais conhecido como Conde de Lautréamont, quanto do artista italiano Giorgio de Chirico. De facto, e tal como adverte o artista francês Georges Hugnet "essa beleza inesperada e arbitrária, essas justaposições espantosas” seriam a própria voz do Surrealismo (Hugnet cit. Barr, 1936, p. 45). Premissa a partir da qual derivaria igualmente a de Max Ernst, nomeadamente, a exploração do encontro fortuito num plano não adequado de duas realidades mutuamente distantes, dando força à sua intenção de colocar todas as coisas completamente fora do seu lugar e onde não pertenciam que, no limite, resultavam na construção desse espaço aberto e privilegiado de transformação poética (Ernst, 1948, p. 21). Todavia, e tal como temos vindo a demonstrar, para alcançar este objetivo foi necessário, no caso surrealista, recorrer a novas fontes de inspiração, tais como, a arte primitiva, manifestações de loucura, o carácter inocente do jogo das crianças, o mundo dos sonhos, a magia negra, a matemática e, logicamente, o acaso, o acidente e os impulsos descontrolados ou automáticos (Seitz, 1961, p. 48).

A partir de uma reflexão acerca da "crise do objeto”, Breton veio situar as novas experiências da arte surrealista, segundo o prisma da "revolução total do objeto", sugerindo que o desenvolvimento artístico do Surrealismo residiu, sobretudo, em "desejos solidificados" ou na manipulação e criação de objetos ou imagens vindas do sonho ou objetos encontrados (2006 [1928], pp. 356-359). Assim, e baseando o seu argumento estético fora da leitura surrealista das relações sujeito/objeto hegelianas, Breton descreveu o “objeto/imagem” como uma obra de arte baseada num procedimento filosófico, afirmando o processo surrealista como aquele que se realizaria na experiência de apreender esse encontro com o aleatório, assinalando semelhanças com a obra de arte descrita pelo escritor e crítico literário francês Maurice Blanchot, onde existe a inevitabilidade de "descobrir uma ausência" (Id., Ibid.).

Na sua essência, essa negatividade na produção poderia ser comparável a uma vontade de realização que resplandece e que é como que indestrutível, visto ser semelhante ao “ventre à venir” de Blanchot, onde a experiência da criação nunca é realizada, já

que a experiência artística está como que condenada a repetir-se continuamente numa busca por uma realização, sendo que a "experiência original" se esvai como que negando-se a si mesma. Ora, isto é precisamente aquilo que Lévi-Strauss, em "Myth and Meaning" (1995 [1978]), admite ser a dialética de toda a mitologia, isto é, uma tentativa de extrair sentido cognitivo aos dados caóticos fornecidos pela natureza, uma forma de processar a experiência que, necessariamente, a quebra em pedaços, os quais o autor denomina de "mitemas", termo linguístico de Jakobson para "fonemas", os blocos de construção atómicos da linguagem (p. 5), mas que aqui transportamos para o campo da imagem e da representação. Desta forma, e usando uma analogia do autor, podemos argumentar que o artista, indo ao encontro desse lado mais cego e radical da experimentação visual, processual e poética, desagua, inevitavelmente, num manancial dissociativo e livre-associativo de formas, objetos, significados e ideias, que se quebram e se fixam novamente, que se perdem e são encontradas, mas agora, como que cozidas indiscriminadamente e que, tal como nos adverte Lévi-Strauss a exemplo dos "mitos", "o homem coleciona, reapropria e renova para outros fins" (Ibid., p. 12).

Doravante, aquilo que viria a tornar-se recorrente em alguns movimentos que aqui elencamos, seria a manifestação desse ímpeto pulsional de apropriação e reapropriação da realidade no território da arte, reconfigurando-a, por um lado, segundo uma cadência mais irracional da justaposição ou ressemantização de imagens, objetos e significados. E por outro lado, mediante a exteriorização desses mesmos pressupostos, a partir da aplicação de processos técnicos, capazes de captar esses encontros aleatórios, através dos chamados automatismos do gesto onde, mais tarde, as faculdades projetivas viriam a extrair desses perceptos sugestivos, fragmentos do real no limiar entre a realidade e um mundo imaginário ideal, inconsciente e onírico, uma vez que tais processos representam a manifestação física de uma regeneração proposta como uma "condição" para a própria criação de uma obra de arte (Breton, 1993 [1924], p. 63).

Curiosamente, tais princípios processuais viriam colocar os artistas das primeiras vanguardas, ainda que de formas muito diferentes, próximos da noção de "arbitrariedade" desenvolvida pelo linguista e filósofo suíço Ferdinand de Saussure, contudo, referente ao sistema linguístico, no sentido em que, sendo a linguagem um sistema de significantes "arbitrários", também o mundo da imagem poderia acompanhar essa mesma lógica. Aqui, o artista passaria a jogar com a natureza da imagem de uma forma similar àquela que constrói ou desconstrói o contexto para a palavra pos-

suir este e não aquele sentido, replicando uma certa dialética cíclica da negação, onde, simultaneamente, o próprio ato de construção da experiência artística é um ato de negação e de apropriação, uma repetição de uma presença e ausência que procura representar exatamente aquilo que nega, tal como insinuado pelo poeta e crítico literário francês Stephane Mallarmé em "Crise de Vers" (1897).

Essa linha de pensamento é imediatamente repercutida no ensaio "Reflexions sur le surréalisme" (1945) e em "La part du feu" (1949), onde Blanchot não só critica, inflexivelmente, a noção de um "eu imediato", presente no trabalho de uma série de autores surrealistas, nomeadamente, no campo da escrita e do desenho automático, como também, celebra, no instante seguinte, a noção surrealista da emancipação do gesto. A proposta apresenta-se não no sentido de que o "eu" é imediatamente revelado no resultado da ação, mas no sentido de que o "eu" pode atingir essa liberdade, através das palavras e das imagens aglomeradas na sua conjuntura (1997 [1949], p. 93). Neste sentido, e de modo a demonstrar o seu ponto de vista, Blanchot recorre a Mallarmé, dizendo que a linguagem não tem nada a ver com o assunto - "c'est la rhétorique devesse matière" (Mallarmé cit. Blanchot, Ibid., p. 94) – e, por conseguinte, sugere que as próprias palavras, assim como as imagens, têm um sentido de agenciamento no seu jogo polissémico.

Já no que diz respeito à polissemia referido nos textos de Mallarmé, como em "Crise de Vers" (1897), este é discutido por Derrida como uma "polissemia que continua a fazer um sinal" e uma espécie de libertação da energia dentro da palavra (1974, pp. 368-379), muito semelhante ao que podemos identificar em muitas das obras dos autores que já discutimos e outros que abordaremos nos capítulos seguintes, e à qual o autor chama de "recriação da energia constante", isto é, a relação que as palavras ou as imagens atingem quando são como que obrigadas a conviver umas com as outras, independentemente, de fazerem mais ou menos sentido (Id., Ibid.).

No entanto, o que Blanchot celebra no seu ensaio é a forma como, de modos muito diferentes, alguns destes movimentos e autores entenderam que a liberdade criada não é liberdade sem o seu sentido de inexplicabilidade, como sugerido pelo filósofo francês Jean-Paul Sartre. Esse estádio de conceção da experiência artística só poderia advir, portanto, dessas forças externas que empurram o autor para a descoberta do insólito, escondido por detrás desse véu da razão que busca, no encontro aleatório, as propriedades polissémicas e os poderes alquímicos que a "desin-

tegração" induz no processo fenomenal, ou seja, o facto de o significado estar sempre localizado e diferido num outro lugar da mesma operação (Blanchot, 1997 [1949], p. 93). Assim, podemos afirmar que grande parte destes autores e propostas artísticas inseriram-se numa tradição próxima do pensamento de Mallarmé, uma vez que na sua própria apropriação poética, negação e reinscrição dos objetos, subsistiu a lógica da razão pela tónica da descoberta, como fator que desencadeia a realização de um desejo desconhecido, conforme estipulado na teoria do "acaso objetivo".

Se considerarmos que, em muitos dos casos, como por exemplo, no caso da colagem, da fotomontagem e do ready-made, entre outros, os materiais utilizados, dado o seu contexto original não-artístico, comportam patamares discursivos diferenciados, relativamente à construção da imagem, então podemos depreender que estes acarretam, a nível percetivo, uma descontextualização e ressemantização objetual que reforça esse carácter dissociativo e livre-associativo, remetendo, consequentemente, o espectador para esse lado transgressivo das categorias e fronteiras disciplinares do campo artístico e da própria perceção. Ora, aqui colocar-se-iam as seguintes questões: - Mas que interesses manifestaram os artistas na manipulação desses materiais? Isto é, - De que forma poderia ser interpretada a sua inclusão na experiência artística? No que diz respeito à construção da imagem, nomeadamente, à sua perceção sensível, - Qual o papel desempenhado por esses métodos ou estratégias processuais?

Se, a título de exemplo para outros modos de operar, nos centrarmos no lado irracionalizado da ação e nas estratégias que a colagem tornou operacional, percebemos que a emergência desta técnica e respetivos materiais vieram impor, no contexto das artes plásticas, uma questão que carregou consigo uma panóplia alargada de significações, destacando-se, sobretudo, o facto de os pintores associarem à pintura uma técnica cuja essência determinava o princípio de não pintar. Todavia, esta tese ganharia ainda mais sustentação ao associar-se à importância que fatores como a intuição, a indeterminação, a imprevisibilidade e a aceitação dos resultados daí advindos, viriam a ter na construção da experiência artística das primeiras vanguardas, exigindo, por assim dizer, diferentes métodos de leitura orientados, por sua vez, em torno de uma nova imagética onde a ideia de coerência e de totalidade não corroboravam o carácter fragmentário da própria imagem (Argan, 1988, p. 91).

Sob este ponto de vista, e tal como nos diz Walter Benjamin em "Sobre Arte, técnica, linguagem e política" (1992) e, mais tarde Rosalind Krauss, em "The Originality of the Avant-Garde and Other Modernist Myths" (1985), os propósitos de grande parte da produção artística à época vieram acompanhar um certo nivelamento que, por sua vez, veio exacerbar a passagem da importância da produção técnica para a produção conceptual, sendo que o virtuosismo da mão acabaria por perder gradualmente o terreno no âmbito da identidade e da valorização da obra de arte, assim como, uma série de valores que lhe estão diretamente associados (pp. 93-114). Tornando-se, tal como adverte o historiador francês Michel de Certeau "um meio de pensar investido, simultaneamente, de um meio de agir ou atuar com as coisas e sobre as coisas" (Certeau, 1988 [1980], p. 15).

Embora a emergência destas práticas estivesse, numa fase inicial, diretamente associada ao contexto da pintura, a realidade é que elas extravasaram os limites de qualquer disciplina, até porque, esses limites tornaram-se difusos no decorrer do século, uma vez que a disseminação da sua utilização rapidamente se estendeu a vários territórios do fazer artístico, adquirindo uma independência e autonomia no terreno das artes plásticas e visuais, tal como os conceitos de colagem, assemblagem, ready-made e "objet trouvé" viriam a demonstrar a partir da sua natureza heterogénea.

Segundo o filósofo e crítico de arte americano Harold Rosenberg, ainda que muitos destes princípios e estratégias inovadoras tenham integrado o vocabulário da arte, inserindo-se como formas específicas do fazer, para o autor estas não eram nem uma forma de arte específica nem um estilo, mas antes, estratégias operacionais e processos de construção que tornavam concreta a essência do "paste-in". Isto é, primavam, tendencialmente, pela descontinuidade quer da estrutura quer da matéria (1983 [1975], p. 173), facto esse que encaminharia o espectador para um modo de leitura não sequencial ou linear, mas, pelo contrário, que se constrói das partes para o todo e que, na sua essência, tal como Peter Bürger notou, e já como os futuristas reivindicavam, "a obra 'montada' dá a entender que é composta de fragmentos de realidade, acabando com uma aparência de totalidade" (1993 [1974], p.121).

Já de acordo com o historiador de arte alemão Benjamin Buchloh, podemos verificar que, no caso específico das montagens dadaístas e surrealistas, estas operavam sob um processo de reenquadramento, oferecendo, como explica o autor, uma "reformulação" irreverente de um ou vários objetos, na tentativa de interferir na sua significação. Isto porque, os inventores das técnicas da colagem/montagem entendiam com a mesma clareza que realizavam operações sobre a prática pictórica, poética ou significante das coisas, que estas variavam da mais subtil e diminuta interfe-

rência nas funções linguísticas e representacionais, até às atividades de propaganda mais explícitas e poderosamente programáticas (2006, pp. 27-28). Ainda assim, correspondiam, de certa forma, a um tipo de automatismo psíquico que vai de encontro às suas expressões paradoxais, saídas precisamente desse lado mais acidental revelado não só pelo recurso à justaposição, como também, devido ao facto de as estratégias de apropriação, incorporadas no gesto autoral, reconfigurarem o valor, função e significado das imagens ou objetos. Logo, podemos argumentar que o carácter mais automático do gesto autoral, aberto ao acaso, à aleatoriedade e ao acidente do resultado poético da experiência artística, permite reconfigurar a realidade quer pela forma como reorganiza, transfigura e transmuta o meio sensível, quer pela forma como possibilita, simultaneamente, a construção de novos valores, significados, funções e contextos, remetendo-nos para esse lado dissociativo que, mais tarde, uma série de outras estratégias viriam a conduzir sob o mote do automatismo psíquico de André Breton e o "método crítico-paranoico" de Salvador Dalí.

Se, por momentos, procurarmos definir o que significa esse estado dissociativo revelado pelas propostas artísticas das primeiras vanguardas e não só, de facto, podemos recorrer à psicologia cognitiva para atestar que muitas destas estratégias visuais permitiram aumentar o espectro da compreensão sobre os processos inconscientes que influenciam a perceção, a memória e outros estados mentais, tais como, os pensamentos e as ações da experiência consciente, enquadráveis segundo as três faculdades defendidas por inúmeros filósofos e psicólogos desde o séc. XIX, nomeadamente: a "cognição" - representação mental da perceção, pensamento, atenção, aprendizagem e memória; a "emoção" - experiência subjetiva da excitação, prazer, desgosto, desejo e respetivas expressões no comportamento; e a "motivação" - ativação comportamental em direção a um objetivo, sendo que, no caso específico desta análise, todas elas passaram a ser igualmente determinantes na conduta do indivíduo/artista, acabando, por vezes, por confluir de forma anárquica no mesmo processo de construção da obra (Hilgard, 1980, pp. 107-117). Neste sentido, não poderíamos aqui deixar de salientar que grande parte das investigações realizadas por estes artistas suportaram muitas das componentes do pensamento, das quais, os processos comportamentais, motivacionais, cognitivos e emotivos, que acabaram por atuar de forma implícita na consciência, sendo, contudo, marcadamente caracterizados pela influência inconsciente (Kihlstrom, 1987, pp. 1445-1452; Rozin, 1976, pp. 245-280).

Tal como explica o neurocientista português António Damásio em "O Livro da Consciência" (2010), por detrás da mente consciente existe uma série de processos mentais inconscientes. Ora, isto pode ser facilmente verificado se, por exemplo, atentarmos ao facto de que os próprios comportamentos inconscientes, são eles mesmos adaptativos e eficientes (p. 25). Contudo, tal como salienta o autor, e temos vindo a refletir ao longo deste trabalho, os processos conscientes e inconscientes coexistem como forma de suprir obstáculos e garantir a conservação dos princípios básicos ou mais complexos da mente humana (Id., Ibid.).

Se trouxermos este assunto para o seio daquilo que nos importa aqui refletir, então podemos afirmar que toda uma série de procedimentos técnicos abriram esse lado irracional da estética do inconsciente aos movimentos das primeiras vanguardas, onde "muitas imagens nunca chegam a ser conscientes, não são vistas nem ouvidas diretamente pela consciência, mas, contudo, conseguem influir nos pensamentos e nas ações" do artista (Id., Ibid.). De acordo com Damásio, existe um "eu" por detrás das ações que o homem executa, porém, esse "eu" trata-se mais de um processo móvel e fugidio do que propriamente de uma coisa estática, uma vez que esse processo assume uma variedade infinda de formas para se manifestar, sendo que, em traços gerais, engloba todos os momentos da componente da vida do homem (Id., Ibid.).

Assim, e tal como aponta o autor, podemos apreciar este processo do "eu", a partir de dois pontos de vista distintos, dos quais: o primeiro, diz respeito ao observador que aprecia um "objeto dinâmico", envolto nesse processo de transformação constituído por certas operações da nossa mente, certos traços do comportamento e uma certa história da nossa vida; o segundo, diz respeito ao "eu" enquanto "conhecedor", um processo que concede um centro às nossas experiências e que acaba por nos permitir refletir acerca dessas mesmas experimentações (Id., Ibid.). A combinação dos dois pontos de vista dá origem à noção dupla do "eu" que é usada ao longo desta reflexão, e que corresponde às duas fases do desenvolvimento evolutivo da identidade do agente da ação, com o "eu" enquanto conhecedor, a ter origem e a nutrir-se nesse "eu" enquanto objeto", isto é, nesse "eu" automático que se descobre no encontro aleatório, e que impulsiona a partir da experimentação grande parte das suas emoções, desejos e motivações (Id., Ibid.).

Estas questões poderiam ser verificadas num grande número de autores das primeiras vanguardas modernas que, através das suas inúmeras propostas artísticas, salientaram esses mesmos factos, de que na perspetiva da evolução e da história da vida de um indivíduo, existe um campo de ação que participa nesse lado

conhecedor e que surge associado a uma espécie de "proto-eu" ou "eu-nuclear", impulsionado pelo lado mais irracional de algumas ações (Id., Ibid.).

Autores como o professor de psicologia canadiano Imants Barušs abordam essa questão, relacionando-a diretamente à experiência (1987, pp. 321-329), à chamada "consciência do fenómeno primário" (Block, 1995, pp. 227-287) que se refere à experiência subjetiva em si (Revonsuo, Kallio & Sikka, 2009, pp. 187-204), isto é, a um estado que engloba as sensações, as perceções, as emoções e as imagens mentais (Block, 1995, pp. 227-287), admitindo que a consciência reflexiva deriva, muitas vezes, da consciência do fenómeno primário e do seu conteúdo fenomenológico, onde não existe um estado de categorização, de juízo, de avaliação ou de eleição da próxima ação em curso (Revonsuo, Kallio & Sikka, 2009, pp. 187-204). Um pouco à imagem de um estado alterado da consciência que muitos dos movimentos das primeiras vanguardas procuraram operacionalizar, reduzindo grande parte das suas tomadas ativas de decisão, a ações de cariz automático que, assim, conduziam o pensamento como algo desinteressado, à deriva no carácter lúdico que o jogo propícia no território da arte.

Ora, a procura por esses estados alterados de consciência ou a sua simulação como estratégia operativa no campo da arte, pode ter diversas leituras semelhantes às que aconteciam em pacientes que possuíam tais patologias, como por exemplo, mudanças temporais no modo geral de percecionar a experiência subjetiva, tanto nas crenças individuais como no seu funcionamento mental, normal de consciência "desperta". Com efeito, para um qualquer indivíduo, um estado alterado de consciência é aquele no qual se sente uma mudança qualitativa no modo de processamento mental, ou seja, sente-se não só uma mudança quantitativa que corresponde a um estado de maior confusão, mas também, onde algumas qualidades do processo mental são diferentes (Tart, 1977, pp. 89-175).

De acordo com estas definições, no caso da pratica artística, poderíamos admitir a pretensão de potenciar esse estado de mudança no modo de o artista ter uma experiência subjetiva e um juízo cognitivo, claramente distinta no processamento mental "normal". Aqui, entende-se por "normal" o processar a experiência fenomenológica do modo típico, dominante a maior parte do tempo, sendo "alterado" o que acontece infrequentemente, de modo improvável ou raro, excecional e atípico (Id., Ibid.). Quando uma pessoa percebe um facto inusualmente real, em princípio, não considera que o mundo tenha mudado drasticamente, mas que há algum erro na sua perceção. Contudo, esses fatores podem ser

emulados e, nesse sentido, o estado ou não estado alterado da consciência pode coincidir com algumas sugestões que podem realmente produzir alterações, percetivas e comportamentais, como a amnésia, a analgesia e/ou o sentimento de involuntariedade, que aqui enquadramos segundo o marco do gesto automático (Kirsch, 2005, pp. 18-23).

Isto porque, num estado alterado de consciência, a relação com o mundo consciente desvia-se do natural e tende a distorcer-se. Este estado distorcido não é funcional nem permanente na consciência do organismo, mas provocado por alguma mudança externa que altera a sua relação representacional (Id., Ibid.).

Torna-se claro a forma como a mente inconsciente é, metaforicamente falando e para grande parte dos artistas que se inserem dentro destas dinâmicas relacionadas com a indeterminação dos fins das suas ações, uma reserva multidimensional das experiências vitais. Estas incluem motivações, necessidades, impulsos e funções automáticas do dia-a-dia, contrastando com a mente consciente, devido ao facto de desbloquear uma versão dos factos menos rígida ou analítica, isto é, mais voltada para uma dimensão simbólica que tende a valorizar um tipo de visão que podemos denominar de "função do modo de atenção estendido" (Silverman, 1968, pp. 1201-1218). Sem entrarmos em detalhes, em traços gerais, podemos concluir que o pensamento inconsciente se define como um processo cognitivo que tem lugar quando a atenção consciente está dirigida para outra parte (Dijksterhuis & Nordgren, 2006, pp. 95-109). Porém, e contrariando o senso comum que tradicionalmente considerava que os raciocínios e juízos eram exclusivamente atividades conscientes, nos anos mais recentes tem-se demonstrado que existe uma grande variedade de processamentos mentais superiores, desde juízos sociais, a condutas dirigidas a objetivos concretos que operam de forma inconsciente (Id., Ibid.). De facto, estudos confirmam a existência de processos motivacionais inconscientes que são muito similares ao funcionamento consciente (Dijksterhuis & Aarts, 2010, pp. 467-490), tais como, a "Unconscious Thought Theory", que tem precisamente como paradigma o facto de que as pessoas pensam dum modo inconsciente com a mesma eficácia que quando o fazem conscientemente, sendo a variável dependente, neste caso, a qualidade da escolha. Estas pesquisas permitiram concluir que o pensamento inconsciente pode ser capaz de produzir escolhas ante decisões complexas, e transformar-se igualmente num operador do pensamento (Dijksterhuis, Bos, Nordgren, & Baaren, 2006, pp. 1005-1007). Embora o pensamento inconsciente tenha uma capacidade de processamento muito maior que a consciência, é capaz de rea-

lizar tarefas em paralelo, não estando limitado pela atenção, pelo tempo, pelo contexto e pela acessibilidade às características do que pretende. Ou seja, segundo o professor e cientista americano Steven Sloman (1996, pp. 3-22), e os psicólogos alemães Fritz Strack e Roland Deutsch (2004, pp. 220-247), as estratégias de processamento do pensamento consciente são hierárquicas, enquanto que as do pensamento inconsciente são automáticas, anárquicas e rizomáticas, caracterizadas por reações indefinidas, em certo sentido, sempre abertas a um grau de incerteza e surpresa.

Tal como apontou o naturalista, geólogo e biólogo britânico Charles Darwin, em "The Expression of the Emotions in Man and Animals" (1998 [1872]), a surpresa pode ser definida não só como a reação causada por alguma coisa imprevista, nova ou estranha, mas também, como uma reação a um acontecimento discrepante do plano ou esquema do sujeito. A mesma posição é mantida no artigo "The role of surprise in attribution process" (1995) dos autores alemães Joachim Stiensmeier-Pelster, Alice Martini e Rainer Reisenzein, onde a surpresa é descrita como um síndrome de reações, das quais destacamos, a rápida ativação das zonas de projeção sensorial implicadas na perceção, a mente em branco e a reação afetiva indefinida, onde as situações que produzem surpresa são alimentadas pela sensação de indefinição pelo que vai acontecer (pp. 5-31).

De acordo com o "modelo neural" (1963) defendido pelo investigador russo, especializado na área da neurociência, Eugene Sokolov, uma reação de surpresa ocorre quando os estímulos produzidos não correspondem ou excedem o modelo neural que foi construído nas apresentações anteriores, modelo esse que pode ser observável em processos cujo fim é de natureza ambígua, que assumem que a surpresa é provocada por acontecimentos inesperados (Ortony & Partridg, 1987, pp. 106-108), como no modelo computacional generativo (Peters, 1998, pp. 836-841).

No entanto, há autores que, segundo a "teoria da norma", sustentam que nem todos os acontecimentos inesperados são considerados surpreendentes (Kahneman & Miller, 1986, pp. 136-153). Contudo e de acordo com o "modelo atribucional" (Weiner, Russell, & Lerman, 1978, pp. 59-88; Weiner, Russel & Lerman, 1979, pp. 1212-1220; Weiner, 1985, pp. 548-573), baseado em eventos como o azar ou a sorte do jogo, esse é já um princípio definidor do fim que se esvai da causa, dando corpo à surpresa como componente da experiência subjetiva que se manifesta em duas propriedades básicas nos estados generais da consciência, nomeadamente, o carácter fenomenológico e a consciência imediata do

estado primário (Smith, 1988, pp. 13-34). Logo, a operacionalização do acaso, do acidente e da aleatoriedade, enquanto componentes definidoras da prática e pensamento artísticos, remetem-nos imediatamente para a experiência subjetiva da surpresa, como uma espécie de estado alterado da consciência, tendo em conta que quando o artista refere, perante o resultado de uma série de ações, à imagem do espectador, uma reacção de surpresa, onde apenas vagamente tem consciência da natureza do que refere, neste sentido, provavelmente está a fazer-se consciente de algum processo mental ou "feedback" das reações corporais que a surpresa produz em si a partir da sua obra. Desse ponto de vista, essa experiência subjetiva inclui um estado mental adicional e a avaliação do inesperado que excede um limite (Stiensmeier-Pelster, Martini & Reisenzein, 1995, pp. 5-31).

Ora, esse estado mental adicional é precisamente aquilo que temos enquadrado segundo a tónica da experiência percetiva e semântica dissociada, envolvendo um estado de desconexão entre os processos conscientes e inconscientes, que permitem tornar a parte inconsciente mais acessível e recetiva às sugestões (Hilgard, 1977, pp. 125-130). Por outras palavras, esse carácter dissociativo, revelado por um grande número de propostas artísticas, técnicas e estratégias de ação, inseridas no território da arte pelo testemunho das primeiras vanguardas, principalmente pelos movimentos dadaísta e surrealista, assim como, daí em diante, poderiam ser definidas, como uma temporária desconexão patológica ou não patológica entre módulos psíquicos e/ou motores que se encontram, em geral, sob o controlo voluntário ou o acesso direto da consciência, do repertório comportamental usual e/ou do autoconceito, nos quais duas ou mais ideias, ações ou estados de consciência atuam independentemente uns dos outros e de maneira fragmentária.

Isto poderia ser observado não só na justaposição irracional de fragmentos do real, tal como praticado nas técnicas da colagem e da assemblagem, mas também, pela destabilização das redes semânticas provocada pelas noções de apropriação e ready-made, e por último, pelas manifestações autónomas ou automáticas do gesto e do carácter histérico, obtidas numa espécie de estado de fuga dissociativa identificável em certas experiências relacionadas com a desagregação e os automatismos psicológicos, cuja índole sugestiva aciona esse lado projetivo no observador, tal como defendido pelo psicólogo, psiquiatra e neurologista francês Pierre Janet, um dos autores percursores deste estudo que pode ser revelador do carácter livre-associativo sistematizado por Sigmund Freud (Krippner, 1997, pp. 336-361).

No que diz respeito a este último, relembramos ainda a forma como a escrita e o desenho automático são considerados uma forma correspondente de automatismo psicomotor em que a mão, durante um estado de consciência descontraído ou modificado, passa a escrever ou a desenhar de maneira total ou parcialmente involuntária, expressando livremente ideias ou fantasias antes dispersas, ao longo da periferia da consciência. De facto, e tal como adverte Janet em "L' automatisme psychologique" (2005 [1889]), o automatismo psicológico constituiria, inicialmente, uma consciência apenas rudimentar, mas capaz de evoluir, contudo, para personalidades mais complexas e conflituantes no interior do próprio indivíduo, desenvolvendo-se de modo subjacente à corrente habitual de pensamentos, e em sentido oposto ou complementar ao padrão usual de funcionamento da consciência.

Acerca deste assunto, e segundo o psiquiatra canadiano Colin Ross, "os temas da fragmentação do 'Eu' e da transformação da identidade" estariam presentes nas mais diferentes culturas (1989, p. 6). Ora, temos aqui um princípio modesto para a nossa definição, onde Ross nos fala na possibilidade de o "eu" se fragmentar. Porém, outras definições usualmente encontradas na literatura também nos falam de uma "divisão", "desconexão" ou "ausência de integração" (Krippner, 1997, pp. 336-361), e neste sentido, tal como advertimos acima, supõe-se, muitas vezes, erradamente que, por detrás desses termos, esse "eu", isto é, a personalidade consciente ou a noção de identidade psicológica e corporal, seja algo relativamente estável, em condições usuais, sob a forma de um sistema mais ou menos unificado e constante. Todavia, a polissemia e o carácter desconcertante revelados pelas poéticas destes períodos, vieram atestar a rutura temporária ou crónica nessa estrutura mental.

Ainda que alguns destes pontos de vista sejam discutíveis e abertos a algum grau de subjetividade interpretativa, a realidade é que não nos cabe aqui discutirmos se tal estrutura é apenas uma ilusão compartilhada por cada um de nós, ou um qualquer tipo de véu de maia que, eventualmente, esconde ou revela o verdadeiro carácter fragmentário da nossa identidade. Enquanto estratégia processual no território e imaginário da arte (no sentido de uma ficção criada pelo nosso cérebro ou, melhor ainda, por um longo processo de aprendizagem social), a instabilidade percetiva e semântica mobilizada por estas práticas encontra nas noções de dissociação e livre-associação, uma fórmula de negar a autoria das suas próprias ações, como se, metaforicamente, existisse um outro estranho que age à nossa revelia, assumindo um carácter autónomo (porém, proposital ou dotado de sentido), que nos

coloca diante da dissociação que pode ser vista como uma espécie de "gap", isto é, como uma interrupção identitária, preceptiva e associativa.

O carácter inteligente ou, pelo menos, proposital ou significativo desse tipo de ações ou experiências, é o que, de algum modo, aproxima a dissociação de um ato mecânico, automático e despropositado, como no antigo conceito de "cerebração inconsciente" (Binet, 1892). Com efeito, a palavra "dissociação" é usada em contraste com "associação" (Krippner, 1997, pp. 336-361), o que nos remete para o facto de que o "eu" só existe graças à complexa integração ou associação entre diferentes funções e conteúdos psíquicos, e motores referentes e definidores de um mesmo indivíduo, no que diz respeito, às suas memórias, ações, desejos, preferências, habilidades, motivações, entre outras. A variação com que tais associações se desprendem do eixo que as une, é uma medida do grau de dissociação atingido por um indivíduo numa determinada circunstância. Dessa maneira, a dissociação pode variar da absorção imaginativa, passando pelos estados de transe e de fuga, com a formação de lacunas mais ou menos significativas na memória, até à complexa divisão do "eu" em identidades distintas e, por vezes, conflituantes.

Para nos valermos da sua origem etimológica, podemos dizer que "o termo dissociação deriva da expressão grega 'dys', dificuldade, e 'sociare', unir ou ligar. Assim, significa separar ou desligar elementos que estavam unidos", estando relacionada com fenómenos como a absorção, o "envolvimento imaginativo" (Hilgard, 1977, pp. 125-130) e a suscetibilidade criativa.

- Mas de que forma é que esse carácter dissociativo, manifesto de forma diferente em todas estas técnicas automáticas, prevalece a partir de uma espécie de auto-sugestão?

Não nos devemos esquecer que existem formas de diferenciação entre o estado alterado de consciência, no sentido clínico, e os procedimentos empregues, no sentido de induzi-lo quer a partir de técnicas automáticas, tal como temos pensado no território das propostas artísticas, quer do fabrico de estados psicológicos como "alter egos", cuja alteração da identidade poderia ser aqui pensada a partir da obra do poeta português Fernando Pessoa.

De uma forma generalizada, tais pressupostos podem ser compreendidos verticalmente, como o seguimento de barreiras amnésicas funcionais que, do ponto de vista da abordagem cognitiva, não possuem significância afetiva ou psicodinâmica especial (Id., Ibid.). Assim como, a repressão pode ser entendida horizontalmente, como o estabelecimento de mecanismos repressores nas fronteiras entre o consciente e o inconsciente que, mediante uma

abordagem psicanalítica, impediriam o acesso da consciência aos conteúdos intoleráveis, mecanismos esses motivados por processos de ordem afetiva e pulsional (Id., Ibid.).

De facto, talvez um dos maiores desafios na conceituação da dissociação resida na sua diferenciação frente às alterações de consciência. Contudo, nesse campo as opiniões dividem-se, sendo favoráveis tanto a uma identificação, quanto a uma separação entre os dois conceitos. Ainda assim, é possível dizermos que os sonhos (e não o sono) envolvem alterações dissociativas, como por exemplo, no caso de alguém sonhar que é outra pessoa e confundir o sonho com o estado acordado, ou apresentar amnésia seletiva para o que foi sonhado. Nesse sentido, o próprio sonho pode ser um interessante paradigma para explicar experiências dissociativas, como a absorção e as múltiplas personalidades, um pouco à imagem do "método crítico-paranoico" de Salvador Dalí (Barret, 1997, pp. 216-229).

Curiosamente, casos de automatismo psíquico também podem envolver fugas não menos complexas que aquelas de cunho dissociativo, identificadas como sintomas conversivos (Yu, 2010, pp. 184-198), onde o carácter projetivo apresenta-se como um fenómeno dissociativo "per se" (Hilgard, 1977, pp. 125-130). Enquanto produtos complexos da atividade que implicam uma grande quantidade de eventos dissociativos, o território onírico e irracional de algumas experiências da prática artística pode ser associado à psicose, ao pensamento mágico, à projeção e aos estados de alteração da consciência.

Para Binet, segundo Maraldi, sempre que há a presença de automatismos e fenómenos dissociativos, há também, conforme a sua teoria do "limiar da consciência", alguma alteração da consciência, ainda que branda (Binet cit. Maraldi, 2014, pp. 136-137), ideia esta homologada por Janet (2005 [1889]) que, ao explicar os automatismos e a desagregação em termos de rebaixamento do nível mental e enfraquecimento da consciência, pressupunha basicamente o mesmo e, neste sentido, embora as duas coisas não sejam idênticas, podemos depreender que existe uma forte interrelação entre elas (Maraldi, Id., Ibid.).

Com efeito, os processos dissociativos tanto afetam quanto são afetados pela organização do "eu". Em suma, a dissociação da identidade e a alteração da consciência vão acontecer muitas vezes juntas e, dificilmente, poderia ser o contrário. Também podemos falar na dissociação como um "salto entre estados comportamentais, como um viés comportamental que marca uma espécie de desdobramento da consciência a que corresponde a experiências de 'alienação' frente a si mesmo e ao ambiente imediato

em que ocorrem alterações da consciência" (Id., Ibid.).

Se pensarmos novamente na conjuntura da obra "L' automatisme psychologique" (2005 [1889]) de Pierre Janet, e sob o rótulo da desagregação, verificamos que os processos dissociativos surgem como um fenómeno observado com frequência em manifestações de histeria, tais como, uma disjunção entre os vários sistemas de resposta consciente, disjunção essa ou "divisão da personalidade" na qual os sistemas mentais de resposta ao ambiente passam como que a atuar, independentemente uns dos outros, de maneira fragmentária, ao invés de unirem-se num todo coeso e estruturado, onde a síntese mental dá lugar à desagregação (Id., Ibid.). Em última instância, esta resultaria de um enfraquecimento da consciência, um rebaixamento do nível mental ou retraimento do campo da consciência ("rétrécissement du champ de la conscience") que, segundo o autor, incapacitaria o indivíduo de apreender e organizar sinteticamente os estímulos, as imagens e os movimentos (Id., Ibid.). Estas condições verificam a segmentação de parte das experiências, vivências e atividades da consciência que, relegadas ao subconsciente, passavam a agir autonomamente, gerando as mais diversas manifestações motoras e sensoriais, os chamados automatismos (Maraldi, 2014, pp. 200-201).

De uma forma similar, e apoiado na livre-associação e na atenção flutuante, Sigmund Freud também procurou desenvolver uma análise acerca da dimensão paradoxal do processo de construção de subjectividade. Logo, através de uma análise sistematizada, o autor concluiu que os objetos artísticos são destilações do "self" ou objetos-forma que, momentaneamente, tornam visível e audível o idioma pessoal de peculiar integridade evocativa.

A procura por operacionalizar o "automatismo psíquico", principalmente por parte do Surrealismo, revelaria essa origem inconsciente, até então, conhecida na dimensão do sonho e do jogo desinteressado do pensamento. De facto, o método freudiano da livre-associação veio lançar um dos mais intensos, se não mesmo programáticos, períodos na arte ocidental, uma vez que a sua postura libertária e morfologicamente sugestiva era concordante com um certo tipo de liberdade simbólica emergente. Autores como, Masson, Miró, Ernst e Dalí, foram timoneiros no que diz respeito a levarem a cabo mais uma etapa de experimentações radicais, nutrindo a sua poética e poiética de conteúdos de carácter irracional, associações projetivas, interpretações delirantes e ilusões hipnagógicas. Neste sentido, a obra de arte deveria ser a recriação de um evento, mais do que a ilustração de um objeto, contudo, e tal como defende Francis Bacon "não há tensão na obra a menos que haja conflito com o objeto" (Francis Bacon, 1953, p. 196).

De facto, tal como aponta o poeta e crítico literário americano Reginald Gibbons, a arte não personifica algo sem forma, pelo contrário, ela transforma-o num campo completamente diferente, onde "algo que não sabíamos que tínhamos surge no primeiro plano" (1979, p. 3). Com efeito, existe sempre algo de automático na construção da obra de arte, uma vez que no processo criativo existem sempre momentos em que a obra se transforma no que queremos, sem sabermos que era ali que queríamos chegar (Id., Ibid., pp. 50-51). E o autor continua dizendo que, "se cada um de nós é um mecanismo biológico, cada poeta é um mecanismo poético". E, em relação a isso, podemos acrescentar que o mecanismo de transformação, a partir do objeto conhecido não-pensado, isto é, o poema que virá a ser objeto poético, é derivado do processo estético que se desenvolve sob o nome da poesia (Id., Ibid.). Da mesma maneira, aquele estado do pensamento que é pintar ou compor, é a estrutura da transformação que transubstancia objetos internos a partir de um profundo mundo interno para uma realidade externa alterada (Id., Ibid.).

Tal como escreveram Schoenberg e Kandinsky, "a arte pertence ao inconsciente" e, neste sentido, deve expressar não só as características adquiridas, mas, sobretudo, aquelas que são inatas e instintivas (Schoenberg & Kandinsky cit. Hahl-Koch & Crawford, 1984, p. 23).

Em "Playing and Reality" (1974 [1971]) do psicanalista inglês Donald Winnicott, o autor discutiu precisamente essa espontaneidade, defendendo que esta só se poderia desenvolver a partir do princípio da crueldade, isto é, para que a espontaneidade possa ser incorporada, o "self" precisa de ser livre para experimentar e destruir o seu objeto, uma dissolução da forma ou dispersão do objeto que envolve, assim, degenerações da figura, permitindo que múltiplas figuras se surjam, sobrepondo-se umas às outras (pp. 115-127). Enquadrando as palavras do autor nas linhas gerais da nossa pesquisa, podemos então argumentar que o recurso às técnicas da colagem, do ready-made e da assemblagem dadaístas, e as técnicas automáticas dos surrealistas, tornaram-se métodos processuais que permitiram tornar operacionais essas questões de auto-descoberta, uma vez que os artistas procuraram descobrir as verdades proféticas dentro do "eu" e interpretar esse lado mais espontâneo e irracional como uma janela para uma realidade mais absoluta.

Sendo a pesquisa teórico-prática, que tem vindo a ser desenvolvida durante o Mestrado, permeável a muitos destes princípios que, até então, temos vindo a refletir, cabe-nos agora, nos capítulos que se seguem, aprofundar a análise de alguns destes

pressupostos no território da prática e pensamento artísticos, de modo a consolidarmos a sua compreensão. Pretende-se salientar, principalmente, a operacionalização destas estratégias e processos de construção poiética e poética para, de um ponto de vista mais particularizado, sermos capazes de evidenciar as idiossincrasias propostas pelos diferentes autores e respetivas estratégias de construção visual, e experimentações estéticas reveladas nas suas propostas de arte. Mas, então, - Quais os interesses manifestados pelos artistas sobre esse tipo de técnicas? E, - Como devem ser pensadas as obras, tendo em consideração esses fatores?

Img. 62 Dziga Vertov, “L’Homme à la caméra” (1929), Filme mudo, a preto e branco (1h08), Fotograma, Centre George Pompidou, Paris

3.2

O Pensamento como um jogar desinteressado:

O paradoxo do gesto e a noção de automatismo psíquico enquanto mecânica do inconsciente

Quando olhamos para a essência que caracterizou parte dos movimentos das primeiras vanguardas do início do século XX, percebemos que não só iniciaram uma das mais radicais formas de libertação da arte, no que diz respeito a esse lado mais crítico da razão, como vieram subverter, na prática e pensamento artísticos, os modos académicos de conduzir investigações, procurando minar as certezas complacentes de um senso comum generalizado que impunha aquilo que era entendido como razoável e respeitável (Brotchie & Gooding, 1995, p. 10).

Com efeito, através de procedimentos lúdicos e estratagemas sistemáticos, assentes em processos operativos pedidos de empréstimo a jogos infantis, os artistas, principalmente, os surrealistas e os dadaístas, inventaram técnicas para explorar resultados imprevisíveis saídos da chance, do acaso, do acidente, das associações, das técnicas automáticas, do sonho e do jogo desinteressado (Alexandrian, 1973 [1970], p. 31) Consequentemente, vieram a fornecer-lhes as chaves poética e poiética para abrir a porta para esse lado da penumbra do ser, para esse inconsciente criativo que apenas o “automatismo psíquico”, incoerente, imprevisto e acidental, parecia poder extrair para lá da causalidade, da racionalidade e do domínio da mente consciente (Brotchie & Gooding, 1995, p. 10).

Uma grande panóplia de autores que compuseram estes movimentos, viram e fizeram de si mesmos "modestos instrumentos de gravação", transformando, a partir da apreciação da histeria do automatismo do corpo, as suas ideias de imagens num meio para esse fim. Isto é, um meio experimental no qual o fazer se confunde e se funde com o jogar, e por conseguinte, se autonomiza do comando de quem executa, tal como Johan Huizinga havia apontado em “Homo Ludens” (2000 [1938]). Situação que veio transportar o fazer do artista do território da arte para o território do jogo e vice-versa, evidenciando o retrato da condição “supra-lógica” da nossa situação humana (Huizinga cit. Brotchie & Gooding, 1995, p. 138).

Se abordarmos esta prática, percebemos que a entrega aos jogos e aos procedimentos aleatórios se destinavam a libertar palavras, imagens e objetos das restrições da ordem racional e discursiva, revelando “uma espécie de raiva, uma raiva contra o estado existente das coisas” (Bataille cit. Brotchie & Gooding, Ibid., p. 136). Substituindo-as pela premeditação e deliberação artificiosa do jogo, a partir do uso de técnicas automáticas tornou-se visível, num alargado número de propostas artísticas, essa pretensão de reconfigurar contextos, elementos e situações, que passaram a estar imbricadas de acordo com a lógica do acaso, onde o acidente, a

"ubris" e o "nonsense" preconizavam o carácter revelador da analogia inesperada ou a maravilhosa conjunção, inflamando uma série de relações de um outro modo que correspondiam a "encontros ocasionais", capazes de transgredir as leis da lógica dedutiva, ao encontro dessa imagem que ainda se estava por formar (Breton cit. Brotchie & Gooding, Ibid., p. 10).

Estas relações espontâneas, extralúcidas e incoerentes que as práticas artísticas procuravam sistematizar, encontraram o seu campo de efetivação nos sonhos, no jogo mental dos devaneios poéticos, no transe induzido e nas famosas técnicas automáticas prescritas por Tristian Tzara, André Breton, Arthur Rimbaud e Stéphane Mallarmé, em muito, baseadas na livre-associação da psicanálise de Freud que, na prática, viria a ser adoptada como base filosófica para a indução de uma desordem sistemática dos sentidos (Brotchie & Gooding, Ibid., p. 11).

Segundo o sociólogo e crítico literário francês Roger Caillois, as práticas surrealistas e dadaístas assentes, sobretudo, em técnicas automáticas e mecanismos de indeterminação, incorporaram essas características dos jogos, visto estes últimos serem livremente aceites e separados da corrente da vida "séria" comum, e estarem circunscritos e encerrados num tempo e num espaço cuja natureza incerta remete para resultados não pré-determinados e economicamente improdutivos, que estão associados à projeção imaginativa e ao faz-de-conta (1961 [1958], pp. 23-40). Características que, tal como observa o autor, estão próximas da definição fornecida por Huizinga em "Homo Ludens" (2000 [1938]), às quais se acrescentaria o facto de tais estratégias estarem associadas aos princípios de prazer, podendo ser potenciais fontes para "insights" não-premeditados e, ao mesmo tempo, ávidos a trazerem uma propensão irreprimível para a transformação de objetos, de comportamentos e de ideias (Caillois cit. Brotchie & Gooding, 1995, p. 11).

Como método de explorar os mecanismos da imaginação, estes movimentos promoveram a reentrada na vida moderna do "homo ludens", o homem imaginativo e em jogo, e o visionário intuitivo. Neste sentido, fizeram emergir não só um princípio da atividade criativa para estimular e incentivar a espontaneidade do gesto criativo como, simultaneamente, um método para negar a determinabilidade das suas consequências (Id., Ibid.).

Com efeito, a lógica assente nos critérios aleatórios do acaso que estes movimentos extraíram do território do jogo, aproximam-nos do pensamento de Nietzsche quando afirma ser o mundo do jogo esse não-lugar "em que só os artistas e as crianças se sabem envolver, jogo do que virá e já passou, sem aditivos morais

[...] que constrói e destrói, tudo na sua inocência" (Nietzsche cit. Spariosu, 1989, p. 74), onde "os jogadores vão e vêm, mas o jogo continua o mesmo, uma compulsão para a repetição diria Freud" (Id., Ibid., pp. 84-87). Indo ao encontro desta afirmação de Sigmund Freud, é possível pensarmos a repetição que nos induz aos gestos mais automáticos e que, por conseguinte, nos faz mover incoerentemente no território da arte e do jogo, numa caos-errância onde, tal como aponta o filósofo alemão Martin Heidegger em "A Origem da Obra de Arte" (1950), o homem esquece-se de si próprio no seio dessa patologia do fazer (Heidegger cit. Spariosu, Ibid., p. 112). Heidegger aponta que a essência da obra de arte só pode ser definida como um jogo esvaziado e inconsequente, onde se joga porque é impossível não jogar, e onde o porquê desaparece no jogo, pois o jogo é sem porquê, já que a própria noção de jogo surge associada a uma tomada de riscos ou a uma submissão ao poder que o acaso faz brotar desse mundo do informe, que emerge a cada impulso de jogar outra vez (Id., Ibid., pp. 120-121).

É a contingência de um encontro que nos força a pensar as condições de uma verdadeira crítica e de uma verdadeira criação, que surge em consequência da destruição da imagem de um pensamento que se pressupõe a si próprio (Deleuze, 2006 [1968] p. 137). Neste sentido, quer no ideal dadaísta quer surrealista, "a obra [...] é feita de coisas encontradas ao acaso [...] coisas vividas [...] a trama intricada [...] da existência [...] ou talvez, do inconsciente que, como motivação profunda, determina o fluxo incoerente da vida" (Schwitters cit. Argan, 1992, pp. 353-360). Foi precisamente imbuídos desta dinâmica de um pensamento sem imagem que vai ao encontro desse carácter furtuito da ação, que Tristan Tzara e André Breton, entre outros artistas, procuraram conferir uma outra qualidade ao que é produzido.

Ainda que os movimentos se pautassem por princípios distintos, em ambos, o que era percebido como produto da alienação, isto é, a loucura que deve ser aprisionada, era o objeto valorizado desse inconsciente inventivo (Chénieux-Gendron, 1984, p. 68). À vista desarmada, e com todas as suas diferenças, estes movimentos transformam-se nessa máquina abstrata, aberta ao carácter patológico do jogo que a ação aleatória era capaz de despoletar (Deleuze & Guattari, 1995b [1980], p. 348).

Assim, enumeramos autores que fizeram uso destes métodos e que eram parte de movimentos como: o Futurismo, nomeadamente, Carlo Carrá; o Dadaísmo, com Tristan Tzara, Marcel Duchamp, Marcel Janco, Jean Arp, Hans Richeter, Raoul Hausmann, Kurt Schwitters, Francis Picabia e Marx Ernst; ou do

Img. 63 Hannah Höch, "Weltrevolution" (1920), Impressão em gelatina de prata, 13,3 x 9,9 cm, The Metropolitan Museum of Art, Nova Iorque

Img. 64 Hannah Höch, "Das schöne Mädchen" (1920), Colagem, Coleção Privada, Berlim

Surrealismo, como Salvador Dalí, André Breton, Francis Picabia, Max Ernst e André Masson, entre outros (Alexandrian, 1973 [1970], pp. 34-36). Contudo, como aponta o filósofo e crítico de arte francês Sarane Alexandrian, "seria falso dizer que neles se esgotam [...] uma vez que outros movimentos e autores, tomando a consciência dos seus meios [...] adquiriram a necessidade de relacionar o delírio verbal ou gráfico com uma causa mais profunda e menos gratuita que a negação sistemática de tudo" (Ibid., p. 49).

Através de "Sete manifestos Dada" (1987 [1924]) de Tristan Tzara e, mais tarde, de "Les Champs Magnétiques" (1920) e do primeiro "Manifesto Surrealista" (1924) de André Breton, juntamente com Philippe Soupault, ainda que segundo princípios diferentes, esta lógica do jogar desinteressado tornar-se-ia numa diretriz para esse comportamento automático e maquínico do fazer. Comportamento esse, assente no carácter aleatório e livre-associativo das técnicas automáticas marcadamente surrealistas, as quais, daqui em diante tomaremos de uma forma mais abrangente para servir de base de análise para outros movimentos e autores.

Tal como aponta o escritor e curador de arte americano John Howe Baur em "The Machine and the Subconscious: Dada in America" (1951), para Tzara "os primórdios da Dada [...] não eram os primórdios da arte, mas do desgosto" (Tzara cit. Baur, 1951, pp. 23-33). Ora, tal argumento viria a ser acentuado pelo artista alemão Jean Arp que escreveu que o movimento "Dada" queria destruir os embustes da razão e descobrir uma "ordem irracional" ("ordre deraisonnable") que, assim, estaria encoberta pela aparente hegemonia da razão. (Arp cit. Rubin, 1968, p. 12).

Com efeito, no coração do Dadaísmo estava o "ato gratuito", o gesto paradoxal e espontâneo destinado a revelar a inconsistência e a insanidade das crenças convencionais (Rubin, Ibid.). Quando Breton descreve o ato surrealista mais simples, como alguém que indo para a rua é capaz de atirar ao acaso na multidão, ele estava recordando os gestos escandalosos de dois "heróis" do Dadaísmo, nomeadamente, o suíço Arthur Cravan numa audição na "Salle des Sociétés Savantes" com uma pistola desferindo tiros aleatórios, e o francês Jacques Vaché que assistiu à estreia de "Les mamelles de Tirésias" de Guillame Apollinaire vestido como um oficial inglês e interrompeu o intervalo ameaçando "disparar" contra o público. (Breton, 1930, p. 12). "Se era realismo atirar num ser humano porque ele usava um uniforme alemão, seria super-realismo aplicar o princípio de forma ainda mais ampla" (Vaché cit. Rubin, 1968, p. 15). Todavia, nem todos os atos dadaístas eram tão radicais e fundamentalistas, embora, tal como advertiu o artista americano Robert Motherwell em "Manifesto of Mr. AA the anti-philosopher" (1920), cada um deles constituísse, segundo proclamava Tzara, "um tiro de revólver cerebral" (Motherwell cit. Rubin, Ibid.).

De facto, os propósitos de Tzara e, mais tarde, de uma panóplia alargada de artistas dadaístas, viriam a encaminhar-se para esse ideal da irracionalidade e do "nonsense" do gesto gratuito e automático, ao qual correspondia o furtuito encontro acidental. Neste sentido, e tal como demonstramos acima, por meio da inversão de um conjunto de princípios, os dadaístas procuraram refletir acerca da natureza furtuita e acidental de alguns motivos ritualizados e objetivos sociais (Id., Ibid.). Nos seus contatos com o público, seja nos incidentes estridentes que ocorreram em Nova Iorque, Zurique, Hannover, Colónia, Berlim, Paris ou Barcelona, ou a partir da exposição das suas colagens, fotomontagens, ready-mades e outras artes, anti-arte e os objetos não artísticos que fabricavam, o método dos dadaístas revelou-se chocante. De acordo com Rubin, muitos foram os autores que tocaram nas várias artes, e se considerarmos que a improvisação era sempre central, havia, no entanto, muita "programação" por entre esses reflexos de espontaneidade (1968, p. 15). Logo, do ponto de vista criativo, podemos considerar o movimento Dada como um método libertador, capaz de oferecer um contexto dispersivo, dentro do qual tipos e graus de organização podem surgir de um estado de aleatoriedade e desordem (Id., Ibid., p. 39). Embora este método possa ser adaptado a atitudes muito distintas e incorporado em processos técnicos muito diferentes, talvez um dos principais contributos que nos tenha levado a invocá-los se deva à razão de, na sua essência, residir uma nova dinâmica que levanta um paradoxo crucial para a compreensão da arte moderna e contemporânea, nomeadamente, o facto de as noções de dispersão e rutura passarem a ser parte integrante, indissociável e complementar, das noções de coesão e de unidade aplicadas para definir esteticamente uma obra de arte (Id., Ibid.).

Se atentarmos à obra "Dada, Surrealism and their heritage" (1968) de William Rubin, verificamos que a colagem dadaísta (proto-surrealista) de Max Ernst e os "ready-mades" de Marcel Duchamp foram os recursos técnicos que mais se aproximaram desse encontro furtuito com o acidente e o lado mais automático do gesto inconsciente (p. 15). Com efeito, em 1912, artistas como Marcel Duchamp com o seu "Nude Descending a Staircase, No 2" ou "The Bride", contrariamente à tendência verificável no movimento cubista, embora ainda mantendo os planos fragmentários e a paleta monocromática desse estilo, estava claramente a mover-

Img. 65 Marcel Duchamp, "Nude Descending a Staircase (No. 2)" (1912), Óleo sobre tela, 147 x 89,2 cm, Philadelphia Museum of Art, Filadélfia, Pensilvânia

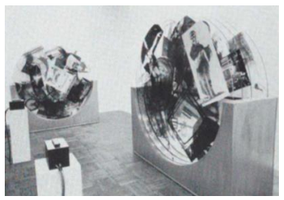
Img. 66 Marcel Duchamp, "La Mariée" (1937), Colótipo de cor de uma pintura, emoldurada com tiras de cartão, a bordo com superfície de papel pardo, 30, 5 x 19,2 cm, Philadelphia Museum of Art, Filadélfia, Pensilvânia

se em direção a um ilusionismo mais descritivo que, em breve, viria a marcar uma sucessão de renovados princípios estéticos, concordantes com os que acabamos de enunciar (Id., Ibid., pp. 16-17).

Tal como aponta Duchamp, segundo Rubin, "reduzir, reduzir, reduzir foi o meu pensamento [...] mas ao mesmo tempo o meu objetivo era entregar [...] eu cheguei a sentir que um artista poderia usar qualquer coisa - um ponto, uma linha, o símbolo mais convencional ou não convencional para realizar esse gesto poético (Duchamp cit. Rubin, Ibid., p. 16). Insatisfeito com a forma como a sua obra se encontrava ainda sobrecarregada com a bagagem da convenção estética da ilusão dimensional num campo plano e regular, para Duchamp a solução estava em dar o passo lógico da réplica de um objeto para passar a assimilar e considerar o próprio objeto em si, destituído do contexto que lhe confere função e significado (Id., Ibid., p. 17). Daí, por decreto, a origem dos ready-mades, nomeadamente, objetos utilitários criados pelo homem, produzidos comercialmente e dotados de um "status", que eram subvertidos pela seleção e designação que Duchamp lhes atribuía, e que, de algum modo, expunham as epifanias da experiência irracional e até extrassensorial de um "meta-mundo", sendo que, assim, até o objeto mais simples mantinha a possibilidade de uma revelação extra-retiniana dos aspetos da realidade (Id., Ibid.).

Img. 67 Robert Rauschenberg, "Revolver VI" (1967), Tinta de serigrafia em cinco discos de acrílico rotativos sobre base metálica, com motores elétricos e caixa de controlo, 198,1 x 195,6 x 62,2 cm, Robert Rauschenberg Foundation, Nova Iorque

O processo de dissociação ou o deslocamento implicado na nomeação de um ready-made era comparável àquele que os poetas simbolistas tinham usado nas suas tentativas de libertar os significados ocultos das palavras (Rubin, Ibid.). Exemplo claro dessa dinâmica, já mencionado anteriormente, é a produção literária de Isidore Ducasse, o "Conde de Lautréamont", que foi reivindicado como um precursor pelos surrealistas, tendo fornecido, por escrito, o exemplo clássico de "o encontro casual de uma máquina de costura e um guarda-chuva numa mesa de dissecação" (Lautréamont cit. Rubin, Ibid.). Nesta imagem ele não só empregou objetos comerciais que brindavam os ready-made, mas que, ao mesmo tempo, os dissociavam dos seus contextos familiares e, por conseguinte, desbloqueavam novas possibilidades expressivas pela justaposição inesperada, que se tornaria num modelo verbal e visual, para o que os artistas dadaístas e surrealistas fariam a partir da técnica cubista da colagem (Rubin, Ibid.).



Img. 68 Robert Rauschenberg, "Revolvers" (1967), Construção motorizada, plexiglass, metal e tela de seda, 198,12 x 195,58 x 60,96 cm, Leo Castelli Gallery, Nova Iorque

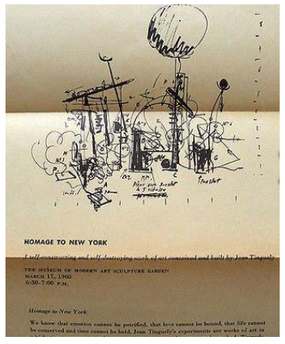
A progressão de Duchamp para "anti-artista" foi confirmada em 1920, quando ele parou de fazer imagens de máquinas e começou a fazer máquinas reais, estas, por sua vez, fiéis à sua visão irónica e dadaísta da experiência na sua absoluta inutilidade (Marcel, 1960 [1959], p. 59). Tal como aponta o artista francês Marcel Jean, em "The History of Surrealist Painting" (1960 [1959]), Duchamp sempre foi tão fascinado pelo movimento que, a

Img. 69 Marcel Duchamp, "Rotative plaques verre (Optique de précision)" (1920-1970), Plexiglass pintado, metal, madeira e motor elétrico, 135 x 170 x 123 cm, Centre Georges Pompidou, Paris

Img. 70 Marcel Duchamp, "Rotary Demisphere (Precision Optics)" (1925), Demisfério de papel machê pintado, montado em disco coberto de veludo, colar de cobre com domo de acrílico, motor, polia e suporte de metal, 148,6 x 64,2 x 60,9 cm, The Museum of Modern Art, Nova Iorque

dado ponto, passou a explorá-lo como um fim em si mesmo (Id., Ibid.). As máquinas de Duchamp estavam envolvidas com questões óticas e mecânicas, mas essas questões óticas estavam fora da estrutura das artes plásticas. "The Rotary Glass Plate (Precision Optics)" construída em 1920, em colaboração com Man Ray, consistia em seções pintadas de vidro que criavam a ilusão de um círculo completo quando giradas num eixo de metal por um motor elétrico (Rubin, 1968, p. 23). Um outro exemplo, são os seus "Rotoreliefs" (1935), compostos por discos modelados com linhas coloridas que criavam ilusões tridimensionais quando giradas a uma velocidade de trinta e três rotações por minuto, dando forma a uma espécie de registo fonográfico visual (Id., Ibid.). Em tudo isso, Duchamp surge como profeta das preocupações de artistas mais recentes, mas cujo objetivo passou por reintegrar os efeitos cinéticos, óticos e, até mesmo, acidentais, na experiência de construção da obra de arte que, mais tarde, também os "Revolvers" (1967) de Robert Rauschenberg procuraram evidenciar (Id., Ibid.). Este último exemplo, juntamente com as máquinas de Jean Tinguely, equacionavam outras implicações da postura de Duchamp, sendo que no caso de Tinguely, correspondiam ao propósito de se autodestruirem a si mesmas, tal como em "Homage to New York" (1960), ou desenharem por si mesmas, como no exemplo das suas "Metamatics" (1960), que fundiam o conceito de máquina e a ideia de ação dadaísta num único evento niilista (Id., Ibid.).

Img. 71 Jean Tinguely, "Métamatic nº 1" (1959), Metal, papel, caneta de feltro e motor, 96 x 85 x 44 cm, Centre Georges Pompidou, Paris



Img. 72 Jean Tinguely, "Homage to New York" (1970), Convite/Poster para a sua obra-prima cinética, realizado para o Museum of Modern Art Sculpture Garden, Nova Iorque

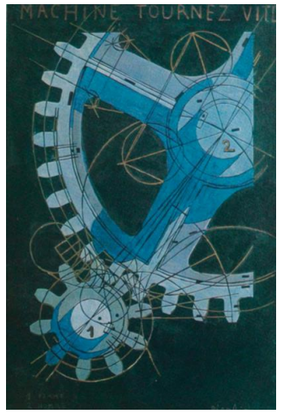
Tal como observou o filósofo e diplomata francês Henri Bergson, muitas destas estratégias artísticas introduziam aquilo que o autor considerava ser uma espécie de humor irónico e uma veia inesgotável de sarcasmos plásticos e poéticos, assentes, fundamentalmente, em situações em que um ser humano é reduzido ao estado operativo de uma máquina (Bergson cit. Rubin, 1968, p. 27).

Atentando nesta linha de pensamento, e paralelamente a Marcel Duchamp, também Picabia queria uma arte que procedesse inteiramente da fantasia (Camfield, 1966, p. 313): "queríamos fazer algo novo [...] algo que ninguém jamais havia visto antes" (Picabia cit. Rubin, 1968, p. 27). Contudo, e tal como o autor defendia, os símbolos dessa nova "objetividade de uma subjetividade" (Id., Ibid.), não mais viriam especificamente da natureza, mas passariam antes a ser extraídos diretamente da alucinação tecnológica do mundo visual, cuja repercussão passaria a ser um dos fatores determinantes da metamorfose das obras do autor. Primeiramente, na sua faceta fantasista cubista, das quais são exemplo obras como, "Edtaonisl" (1913) e "I See Again in Memory My Dear Udnie" (1914), onde os componentes visuais, como os fragmentos anatómicos vagamente sugestivos, são arrastados pelo ritmo palpitante da ousada composição abstrata, cuja musicalidade ainda deve muito ao Cubismo e onde a iconografia é tão enigmática quanto os seus títulos; e numa segunda fase, a partir de meados de 1915, aproximando-se de um estilo maquinista dadaísta, plasmado numa série de retratos, de objetos e de desenhos de objetos tecnológicos isolados, imaginados e absurdos, tais como, " Machine Tournez Vite" (1916-1917) e "Fille née sans mère" (1916-1917), dotados de lendas que reforçavam a trindade inerente ao carácter visual e semântico dos próprios símbolos (Id., Ibid.).

Outro exemplo, é, a obra "The Rope Dancer Accompanies Herself with her Shadows" (1916), do artista norte-americano Man Ray, uma das suas pinturas mais emblemáticas do período dadaísta que, embora executada inteiramente a óleo, apresenta um "trompe-l' oeil" de uma colagem, elemento esse que veio expor uma transposição das ideias que Man Ray vinha desenvolvendo numa série de colagens de papel colorido influenciadas pelo Cubismo Sintético (Rubin, Ibid., p. 31). Com efeito, ao afastar-se da pintura através da colagem e do seu equivalente "trompe-l' oeil", Man Ray deu o próximo passo ao longo da estrada percorrida por Duchamp, eliminando progressivamente pinceladas e tintas tradicionais, convertendo-se num criador de objetos e num explorador de novos métodos mecânicos de criação de imagens (Id., Ibid.).

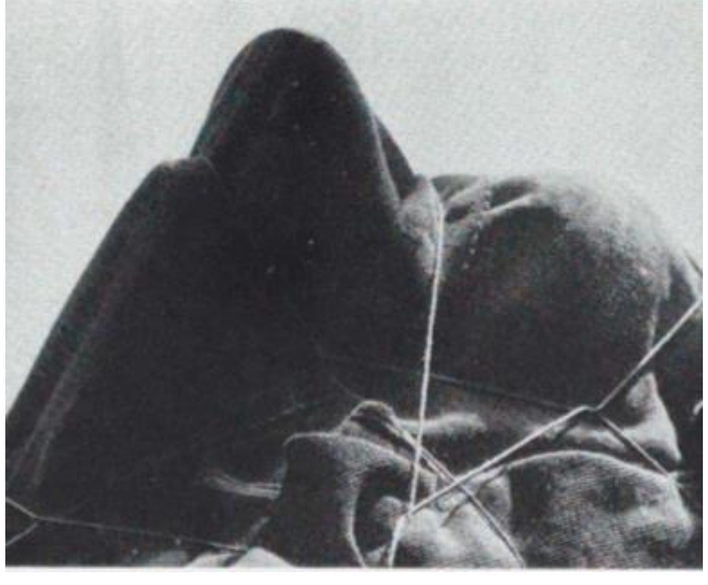
Img. 73 Francis Picabia, "Edtaonisl (Ecclesiastique)" (1913), Óleo sobre tela, 300,4 x 300,7 cm, The Art Institute of Chicago, Illinois

Img. 74 Francis Picabia, "I See Again in Memory My Dear Udnie" (1914), Óleo sobre tela, 250,2 x 198,8 cm, The Museum of Modern Art, Nova Iorque



Img. 75 Francis Picabia, "Machine tournez vite" (1916-1918), Pincel e tinta com aguarela e ouro de concha sobre uma ilustração litográfica francesa do século XIX, sobre tela, 49,6 x 32,7 cm, The National Gallery of Art, Washington, D. C.

Img. 76 Francis Picabia, "Fille née sans mère" (1916-1917), Guache e tinta metálica sobre papel impresso, 90,8 x 75,9 cm, Scottish National Gallery of Modern Art, Edimburgo



Img. 77 Man Ray, "Enigma d' Isidore Ducasse" (1920), Impressão em prata, a preto e branco, sobre papel fotográfico (impressa em 1975), 48 x 58,5 cm

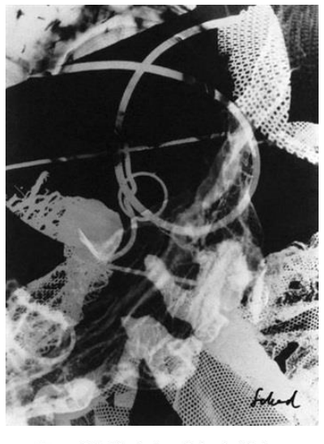
Img. 78 Christo Javacheff, "Package on Wheelbarrow" (1963), Pano, corda, madeira e metal, 88,9 x 152,4 x 58,42 cm, Coleção do artista

Img. 79 Christo Javacheff, "Lower Manhattan Packed Buildings" (1964-1966), Colagem de fotografias e papel, 50,8 x 73,66 cm, Mr. & Mrs Horace H. Solomon Colection

Contudo, uma grande parte dos objetos de Man Ray eram, frequentemente, "ready-mades assistidos", algumas vezes constituídos por assemblagens complexas, tal como é o caso de "The Enigma of Isidore Ducasse" (1920), um objeto misterioso, usualmente associado à máquina de costura da famosa imagem do Conde de Lautréamont, envolta num saco de pano e amarrada com um cordão, que viria a antecipar os posteriores "empaquetages" do artista búlgaro Christo Javacheff, tais como, "Package on Wheelbarrow" (1963) e a colagem de papel e fotografias "Lower Manhattan Packed Buildings" (1964-1966) (Id., Ibid.).

Depois deste pequeno aparte, uma das contribuições mais importantes de Man Ray, segundo William Rubin, foi conseguida

Img. 80 Man Ray, "Rayograph" (1922), Impressão em gelatina de prata, 23,9 x 17,8 cm, The Metropolitan Museum of Art, Nova Iorque



Img. 81 Christian Schad, "Schadographie (Photogramm) Nr 24b" (1960), Impressão em papel copyline-P90, 15,5 x 11,5 cm

no campo da fotografia, através dos seus "Rayographs" (iniciados em 1922), feitos por um processo analógico, onde objetos eram colocados sobre ou próximos de um papel fotossensível que, posteriormente, era exposto diretamente à luz, processo esse, descoberto acidentalmente na câmara escura que, de forma surpreendente, viria a dar resultados não relacionados com os "Schadographs" (iniciados em 1918) obtidos por Christian Schad (Id., Ibid.).

Controlando mais ou menos as exposições, e movendo ou removendo os objetos aleatoriamente, este processo "automático" descoberto acidentalmente, possibilitou a Man Ray imagens cujo carácter maquinista era estranhamente personificado por personagens abstratas ou simbólicas, próximas da estética e a princípios teóricos surrealistas de uma lógica ilusionista (Id., Ibid.).

Em muitos dos casos individuais, a breve associação pessoal com o movimento encorajou a radicalidade de uma variada panóplia de explorações, uma vez que o envolvimento dos pintores desses movimentos com a poesia produziu uma diversidade de contribuições entre as duas artes, algumas das quais dotaram a sua "peinture-poesie" de novas e inesperadas dimensões, assim como, outras tenderam a "viciar" a sua pintura através de uma diluição de modelos estéticos (Id., Ibid.). As colagens, os relevos e as esculturas de Jean Arp compartilham com sua poesia uma icono-

Img. 82 László Moholy-Nagy, "Photogram" (1938), Impressão em gelatina de prata

Img. 83 Jean Arp, "Dada Zeichnung" (1920-1921), Pincel e tinta sobre lápis, sobre papel, 33 x 42 cm

Img. 84 Jean Arp, "Untitled (Automatic Drawing)" (1917-1918), Tinta e lápis sobre papel, 42,6 x 54 cm, The Museum of Modern Art, Nova Iorque

Img. 85 Jean Arp, "Untlited (Collage with Squares Arranged according to the Law of Chance)" (1916-1917), Papel rasgado e colado, e papel colorido sobre papel colorido, 48,5 x 34,6 cm, The Museum of Modern Art, Nova Iorque

grafia e um sentimento de naturalidade que, depois de ter trabalhado dentro da disciplina do Cubismo, viria progressivamente a abandonar as estruturas lineares retas predominantes no seu trabalho, em detrimento, da descoberta de uma nova morfologia curvilínea, orgânica e biomórfica que as suas colagens, desenhos automáticos e relevos viriam a evidenciar (Id., Ibid., p.40). Com efeito, não é de surpreender que, ao criar uma arte que "retornasse ao homem", este devesse ter desenvolvido uma linguagem de forma antropomórfica, capaz de o evocar tanto fisiológica quanto psicologicamente (Id., Ibid.). No que diz respeito às suas associações, os próprios termos "orgânicos" e "biomórficos" atestam as suas raízes lineares no estilo gráfico e botânico (Id., Ibid.). Estas formas planas, fechadas e dotadas de alusões antropomórficas, daí em diante, passariam a impor o biomorfismo como o registo mais próximo da linguagem da forma que, comummente a uma série de poetas-pintores das gerações surrealistas, se transformariam num elemento linguístico essencial no trabalho de autores como, Joan Miró, André Masson, Roberto Matta e Arshile Gorky.

Todavia, seria um pouco à imagem dos "Automatic Drawings" (1916) que Arp faria desenrolar, de maneira improvisada e sinuosa, toda uma forma de interpelar conceptualmente as suas diversas abordagens artísticas, o que, consequentemente, acabaria por implicar uma certa noção de crescimento e mudança espontânea, marcada não mais pelo "andaime" sóbrio e clássico do mundo externo, mas antes, pelas formas e direções de um mundo interno que, tal como afirma Rubin, embora não descrevesse nada especificamente, multiplicava as associações fisiológicas e botânicas à sexualidade, através de um certo humor e grau de ambiguidade (Id., Ibid., p. 40).

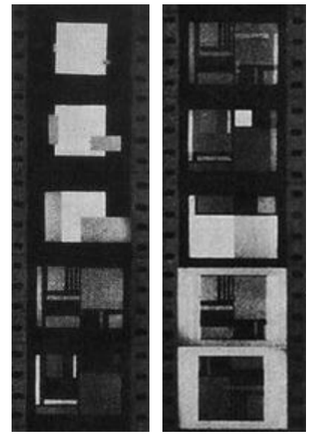
Ainda que as implicações filosóficas e estéticas do acidente tivessem sido de grande interesse para Duchamp, só com os dadaístas de Zurique é que o acidente e o seu corolário próximo, o automatismo, começariam a ser explorados (Hugnet cit. Motherwell, 1951, p. 134), sendo de salientar autores como Arp e as suas séries de colagens e relevos genericamente intituladas "According to the Laws of Chance", onde pedaços de papel cortados eram deixados cair aleatoriamente, tal como em "Collage with Squares Arranged According to the Laws of Chance" (1916-1917). Em certo sentido, estabeleceram algum paralelismo, com as pinturas de Hans Richter que, juntamente com Viking Eggeling, desenvolveriam motivos sequenciais abstratos, a partir de longas "scroll paintings" que, mais tarde, acabariam por dar corpo ao movimento visual dos seus filmes pioneiros, dos quais são exemplo, "Rhythmus 21" (1921) e "Rhythmus 23" (1923) (Id., Ibid., p. 36). Estas colagens foram suficientes para sugerir a improbabilidade que Arp procurava introduzir nas suas experiências artísticas que, desde então, confirmaram o recurso a metodologias orientadas de encontro a uma ocasionalidade que passou a representar um ponto de partida para as suas construções visuais, às quais metodicamente o autor se submetia (Id., Ibid., p. 41).

Img. 86 Hans Richter, "Fugue (Fuge)" (1920), Lápis sobre papel, 47 x 279,4 cm, The Museum of Modern Art, Nova Iorque

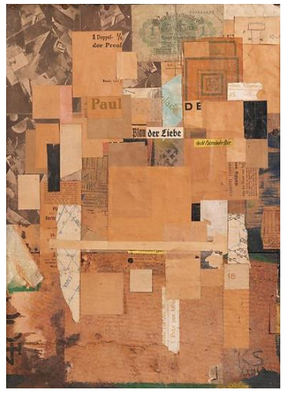
De acordo com Rubin, esse tipo de acidente ou carácter furtuito que o automatismo trazia ao de cima, transformou-se no fundamento principal a partir do qual uma série de autores passariam a determinar os seus gestos e ações e, por conseguinte, a evidenciar essa perda de controlo e a exprimir, através da chance e do acaso, esse lado absurdo e irracional associado a uma espécie de estética do inconsciente (Id., Ibid.).

No caso dos "Automatic Drawings" (1916) de Arp, o seu ponto de partida advinha da noção de vitalidade que este procurava induzir como um movimento na mão criativa (Hugnet cit. Motherwell, 1951, p. 134). Não houve sujeitos pré-concebidos, porém, à medida que os contornos percorriam a superfície, provocavam associações que nunca eram definidas de uma maneira literal, já que, no caso de Arp, a sua preferência era tocar a forma ambígua, isto é, manter-se perto de uma dimensão mais sugestiva, mas que não identifica nada de uma forma demasiado concisa (Id., Ibid.). Contudo, o automatismo de Arp foi muito menos rápido e espontâneo do que o praticado nos anos vinte por Masson ou Miró, assemelhando-se mais ao "rabisco" ou ao "doodling" de Klee (Rubin, 1968, p. 41).

Para estes artistas, o valor do automatismo estava na sua ajuda em "superar" a própria cultura da pintura ou do desenho, no sentido em que, de facto, a acidentalidade e, mais ainda, o automatismo, vieram facilitar o desafio das suposições herdadas de estilos antecedentes e os hábitos da mente e da mão, sugerindo a possibilidade de tornar a experiência em algo drenado mais profundamente do inconsciente do que as práticas artísticas predominantes pareciam permitir (Id., Ibid.).



Img. 87 Hans Richter, "Rhythmus" (1924), publicado no Avant-Garde Journal of Art, Architecture, Desing, and Film, em 1926



Img. 88 Kurt Schwitters, "Plan of Love" (1919-1923), Papéis colados, cortados e rasgados, celofane, têmpera, unhas, tecido, tinta e grafite, montados em placas de ilustração e fibra, com moldura de madeira feita pelo artista, 43,2 x 33 cm, The Metropolitan Museum of Art, Nova Iorque

Img. 89 Raoul Hausmann, "ABCD" (1923-1924), Tinta da china e ilustrações de revistas recortadas e coladas sobre papel, 40,4 x 28,2 cm, Centre Georges Pompidou, Paris

Abertos a explorar essa lógica do irracional, do acaso e do acidente, tal como aponta o poeta e escritor alemão Richard Huelsenbeck, participante do grupo fundador do Dadaísmo em Zurique, a contribuição mais significativa do grupo de Berlim foi a elaboração da chamada fotomontagem, foto-colagem e assemblagem, onde se destacaram autores como Kurt Schwitters, Raoul Hausmann, Hannha Hoch, John Heartfield, Johannes Baader e George Grosz. Autores que, de uma forma generalizada, deram aso a uma cadência pulsional e à sátira anti-burguesa, selvagem e antimilitarista que envolvia uma combinação mais ou menos furtuita de imagens e a articulação de objetos, como lixo, anúncios, jornais, papéis timbrados, rótulos de garrafas e coisas do género. Embora estilisticamente aliadas ao Expressionismo e ao Futurismo, foram postas ao serviço da "provocação" dadaísta, interessada em enfatizar a onipresença da violência irracional e o gesto gratuito e furtuito do artista, que viria a servir de alicerce ao "Nouveau Réalism" de Allan Kaprow, Yves Klein, Jean Tinguely, Raymond Hains ou Daniel Spoerri, assim como, às assemblagens - "Combine Paintings" - de Robert Rauschenberg (Huelsenbeck cit. Motherwell, 1951, p. 44).

Contudo, não poderíamos aqui deixar de salientar que nenhum destes artistas personificou de igual modo a extraordinária variedade de estilos e técnicas a que o pintor alemão Marx Ernst deu forma nas suas passagens pelos movimentos dadaísta e surrealista (Rubin, 1968, p. 50). Foi principalmente a partir das suas colagens, que Ernst se descobriu como artista, pois na colagem ele podia dar rédea solta ao seu gosto por construir uma imagem literal mais detalhada (Id., Ibid.). Neste sentido, descreveu a experiência que engendrou as colagens da seguinte maneira: "nos anúncios que ilustraram objetos relacionados à pesquisa antropológica, microscópica, psicológica, mineralógica e paleontológica [...] descobri os elementos de uma figuração tão remota que o seu próprio absurdo provocou em mim uma súbita intensificação das minhas faculdades de visão [...] uma sucessão alucinatória de imagens contraditórias, duplas, triplas, múltiplas [...] bastava acrescentar às ilustrações simplesmente pintando ou desenhando uma cor, uma linha, uma paisagem estranha aos objetos representados - um deserto, um céu, uma seção geológica, um chão, uma única reta horizontal, expressando o horizonte e assim por diante [...] essas mudanças, não mais que a dócil reprodução do que era visível dentro de mim, registaram uma imagem fiel e fixa da minha alucinação [...] transformando as páginas banais da propaganda das revistas e jornais em dramas que revelaram os meus desejos mais secretos" (1948, p. 14).

Img. 90 Robert Rauschenberg, "Canyon" (1959), Óleo, lápis, papel, metal, fotografia, tecido, madeira, lona, botões, espelho, águia empalhada, cartão, almofada, tubo de tinta e outros materiais, 207,6 x 177,8 x 61 cm, The Museum of Modern Art, Nova Iorque

De facto, a colagem, como Ernst a recriou tinha, técnica ou plasticamente, muito pouco em comum com os "papiers collés" dos cubistas. Ernst queria ir para além da pintura, mas não como Duchamp para além da arte e, neste sentido, a plasticidade era de interesse secundário, já que ele usava os elementos emprestados, primeiramente, pelo seu valor enquanto imagem, unindo-os de maneiras irracionais e desconcertantes (Id., Ibid., p. 13). Logo, ao conceber a colagem como "um encontro de duas realidades distantes num plano estranho a ambos" ou como "cultura de deslocamento sistemático e seus efeitos", Ernst postulava elementos díspares que, quando juntos, passavam a ser citados segundo uma lógica que revelava um carácter desconcertante, mas, ao mesmo tempo, sugestivo, assente na livre-associação e dissociação de ideias (Id., Ibid.).

Tal como aponta a curadora e crítica de arte americana Lucy Lippard em "Dada into Surrealism" (1966), das cinquenta e seis colagens que Ernst mostrou em Paris em 1921, apenas dez eram, tecnicamente falando, colagens, o resto eram imagens impressas transformadas em colagens visuais, visto serem pintadas e dese-

nhadas, divergindo nas duas direções principais anteriormente estabelecidas pelos dadaístas. Características como o mecânico e o orgânico, onde Ernst, retendo partes da ilustração original como áreas de reserva e pintando sobre o resto, transformou o todo num mundo sombrio de formas enigmáticas e bestas fantásticas, cuja iconografia mais ilusionista e modelada criavam um espaço profundo onírico proto-surrealista, situando-o entre Chirico e uma série de pintores posteriores, como Magritte, Tanguy e Dalí, mais centrados na construção fantasista, dentro de uma linha livre-associativa e dissociativa (Rubin, 1968, p. 50).

No caso surrealista, contrariamente aos cubistas, dadaístas e fauvistas, os artistas evitaram os pontos de partida da perceção e trabalharam em direção a uma imagem interior, fosse ela conjurada improvisadamente por meio do automatismo, concebida acidentalmente ou gravada ilusionisticamente a partir da tela do olho da mente (Id., Ibid.) Esta iconografia visionária era, frequentemente, de uma ordem inteiramente pessoal, embora certas constantes psicológicas da natureza humana e os seus símbolos concomitantes tendessem, naturalmente, a manifestar-se. Por outras palavras, por mais "abstrata" que fosse a sua figuração, o quadro surrealista, continha justaposições irracionais de imagens e símbolos comuns na livre-associação e nos sonhos, ou seja, signos descosidos e sem ligação, assentes numa linha ténue, onde o erro, a disfunção, o caos e a entropia emergem sob a forma de uma poética sugestiva (Rubin, 1968, p. 66).

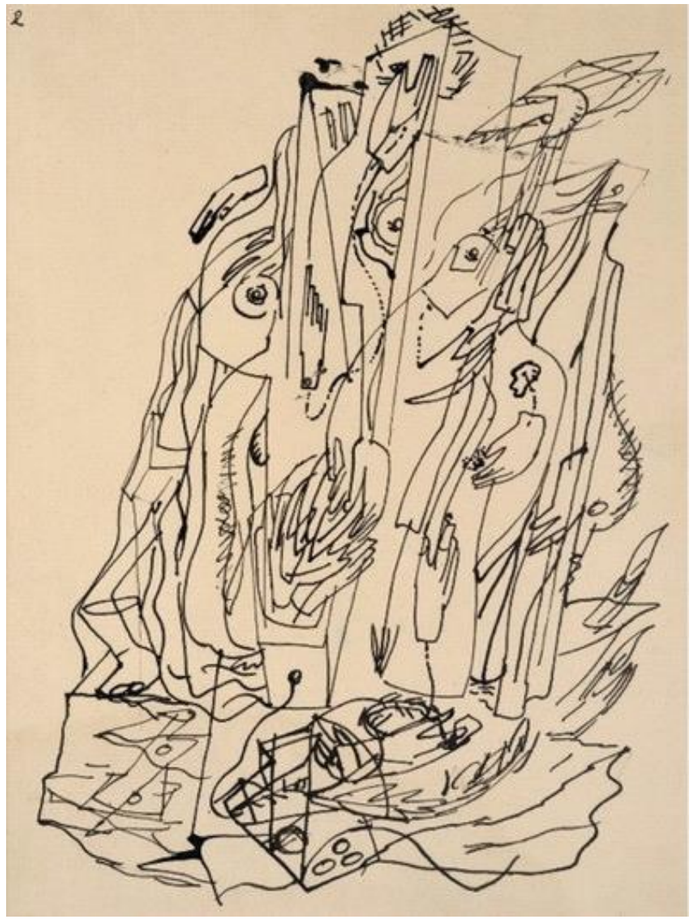
Muitos dos fundamentos do Surrealismo, como a experimentação a partir do automatismo, do acidente, do biomorfismo e dos “objets trouvé”, surgiram no âmbito de um compromisso primordial para com a revolução social que o Dadaísmo até certo ponto personificou, mas mediante um estado caótico que, daí em diante, viria a ser sistematizado dentro da dialética do Surrealismo inspirada em Sigmund Freud, que passou a ser regida pelo inconsciente, assumido-o como "o principal caminho de acesso ao maravilhoso" (Bradley, 1999, p. 21). Apoiados na obra “A Interpretação dos Sonhos” (1900) de Sigmund Freud, que revelou as leis e as características do inconsciente, os surrealistas enfatizaram o automatismo e o sonho como formas de realização do desejo, uma vez que as produções automáticas e oníricas seriam aquelas que estariam mais habilitadas a reencontrar uma satisfação perdida, remetida às primeiras experiências da infância, sendo que seriam essas reminiscências evocadas pelas experiências no campo da arte que, agora deformadas, constituiriam o onírico, burlando a censura consciente.

Segundo a ensaísta francesa Marthe Robert, Freud descobriu o significado dos sonhos ao procurar investigar o porquê e o como das neuroses (1991 [1968], p. 99). É certo que as duas ordens de investigações desde cedo apareceram tão intimamente ligadas que forçosamente tinham de se influenciar reciprocamente, no sentido em que, se as neuroses lhe tinham revelado a importância do sonho, este, por sua vez, deu-lhe a chave das neuroses (Id., Ibid.). Porém, para operacionalizar esses estados hipnagógicos e projetivos associados ao sonho, os artistas surrealistas montaram um trabalho em torno desse assunto, que potenciou o uso dos seguintes mecanismos: a desconstrução da figuração; a condensação; o deslocamento; a inversão e a elaboração secundária que, deliberadamente, foram como que transladados para a execução das suas estratégias de produção artística. Como adverte Garcia-Roza, ferramentas que acabariam por dar corpo ao processo pelo qual essa matéria-primária do sonho e do automatismo, se transformaria numa linguagem imagética (2002 pp. 28-29), tida como potencialmente metafórica do processo primário da mente (Ganhito, 2001, pp. 28-29).

Ainda que, numa fase inicial, as ambições de André Breton tenham suscitado um intenso debate, principalmente, no que diz respeito à aplicabilidade de tais pressupostos no campo da Arte que, de acordo com o sociólogo e escritor surrealista francês Pierre Naville, dificilmente poderiam transcender “qualquer preocupação estética” (Naville cit. Nadeau, 1965 [1945], p. 108), tais ideias viriam a ser defendidas em “Le Surréalisme et la peinture” (1928), comparando o modelo de expressão da arte ao da literatura e da escrita automática, como um expediente que, a partir do trabalho de artistas como Ernst, Masson, Man Ray, Chirico, Duchamp e Picabia, seria um meio de expressão e não única e exclusivamente um fim a ser saboreado, mas antes, um instrumento processual de autodescoberta (Breton cit. Rubin, 1968, p. 64).

Neste sentido, a identidade surrealista dependeria da relevância metodológica e do quadro iconográfico para as ideias principais do movimento, isto é, o automatismo e a imagem do sonho (Id., Ibid.), que viriam a permitir a emergência de uma pintura surrealista alicerçada, precisamente, entre o primeiro (1924) e o segundo (1929) manifestos dessa bipolarização estilística, segundo a definição dos dois fundamentos freudianos (Rubin, Ibid.). Todavia, não poderíamos deixar aqui de salientar que, independentemente da pluralidade das idiossincrasias individuais de cada autor, a realidade é que os estilos de todos os pintores surrealistas situaram-se no contínuo definido por estes dois pólos (Id., Ibid.).

De facto, e tal como defende Rubin, apenas artistas como Max Ernst, que o autor denomina de " surrealista completo", con-



Img. 91 André Masson, "Dessin Automatique" (1924-1925), Tinta sobre papel colorido, 27 x 21 cm, Galerie Natalie Seroussi, Paris

seguiram oscilar igualmente entre ambos os tipos de pintura, adotando quer comportamentos mais próximos do automatismo "abstrato", principalmente, a partir da técnica da "frottage" e da decalcomania, quer da tendência ilusionista, dissociativa e livre-associativa da colagem, composta por justaposições mais ou menos irracionais, que davam corpo a uma iconografia onírica e visionária, isto é, proto-surrealista (Id., Ibid., pp. 65-66).

Os processos iniciados pelos autores do surrealismo, nomeadamente, por André Masson, com o uso do desenho automático, vieram a ter grande influência em autores posteriores, como Jackson Pollock (Id., Ibid., p. 22). Masson, passou por, numa segunda fase, e quase que antecipando Pollock, a utilizar derrames de manchas de tinta e de areia aparentemente aleatórias que, assim, lhe permitiam construir novamente esse terreno sugestivo, como forma de condicionar a configuração do seu desenho automático, concebido diretamente dos tubos tinta, juntamente com apontamentos de lápis e de carvão. Com efeito, a configuração das suas aerografias parece preservar todo um efeito "ramdom" dos seus "Automatic Drawings", alcançando um contrapeso simbólico onde os elementos disruptivos da sua personalidade apareciam marcados nos impulsos inconscientes que, enquanto expressão do sentimento instintivo e primitivo, se tornavam os sujeitos das suas imagens (Id., Ibid., p. 26).

Img. 92 André Masson, "Automatic Drawing" (1924), Tinta sobre papel, 23,5 x 20,6 cm, The Museum of Modern Art, Nova Iorque

Tal como aponta o professor de história de arte americano David Lomas em "Becoming Machine: Surrealist Automatism and Some Contemporary Instances" (2012) o automatismo, de um ponto de vista generalizado, transformar-se-ia num método desinteressado de pesquisa, informalmente composto por um conjunto de procedimentos investigativos que organizam e governam a prática do fazer do artista, mas que, por sua vez, não determinam os seus resultados nem definem as suas metas.

Ainda que muitos destes procedimentos evidenciados na criação artística, quer pelas técnicas dadaístas quer pelas técnicas surrealistas, contenham diferentes graus de aleatoriedade, em certo sentido, estes nunca foram redutíveis ao puro acaso, já que, tal como dissemos em capítulos anteriores, esse puro acaso não é concebível no campo do pensamento e da prática artística. Isto porque, na atuação do artista, o acaso é sempre convocado e a sua manifestação provocada, isto é, artificial, no sentido em que, ainda que o resultado seja indeterminado, ele é já antecipado metodologicamente. Por outras palavras, ainda que a lógica do acaso possa ser aplicada a certos processos de produção, existe sempre por detrás desta uma certa expectativa, já que pré-existem fatores que, no limite, demonstram essa premeditação. Apesar da impossibilidade de relações puramente acidentais, o elemento do acaso ainda é, na nossa opinião, claramente mobilizado na geração das suas imagens, daí termos vindo a afirmar esse lado indeterminado, irracional e automático, que relega a invenção para essa descoberta acidental e que, tal como aponta Rosalind Krauss, formaria uma linguagem, simultaneamente, de dois caminhos, sendo "capaz de refletir o interlocutor de volta a si mesmo, como deveria ser [...] transparente" (1996 [1994], p. 13), como um eu-maquínico

Img. 93 Max Ernst, "Stallion and Bride of the Wind" (1925), Um de um portfólio de 34 colótipos após frottage, ed. 300, 32,3 x 49,8 cm, The Museum of Modern Art, Nova Iorque

passivo que atua como uma força vinda de fora e que, por conseguinte, instala a separação sistemática da visão e do fazer através da demarcação de dois estágios separados na manifestação de uma imagem.

Também Ernst forneceu um testemunho semelhante ao responder à pergunta "Ou va la peinture?", na edição de 1935 do periódico "Commune", onde "nenhum mergulhador à imagem de um artista, sabe antes de descer no seu mergulho, o que vai mencionar quando vier ao de cima [...] o desenvolvimento do artista e o do seu trabalho estão inegavelmente ligados, indissoluvelmente [...] de tudo o que for trazido à superfície, o mergulhador irá reter apenas os elementos que parecem ser verdadeiros 'achados'" (1948, p. 88). Este "mergulho" de que nos fala Ernst marca um ponto de coincidência com o trabalho de muitos dos autores aqui convocados, tendo em conta que o processo de construção da obra se iniciou como uma série de ações cegas, que empurram os artistas para esse mergulho.

Embora esse início ou "mergulho", como designado por Ernst, não passe de pequenos programas ou marcas inconscientes que abrem um campo aleatório de possibilidades, em quase todos estes exemplos, o artista, numa segunda fase mais deliberada e consciente, construiu reabordagens dos "achados", interpretando-os de maneiras distintas: no caso de Masson, a partir da descoberta de imagens figurativas por entre os escombros de formas fugazes, tais como torsos humanos, seios, formas de pássaros e arabescos; em Ernst, através da transformação e consolidação dessas linhas sugestivas, como por exemplo, em "Stallion and the Bride of the Wind" (1925), onde o autor deu forma a dois cavalos selvagens entrelaçados; e por fim, nos casos de Arp em "Collage with Squares Arranged According to the Laws of Chance" (1916-1917) e de Duchamp em "Three stoppages Etalon" (1913-1914), a partir da tentativa de replicar o lado contingente do acaso, refazendo e como que se auto-impondo a imagem iminentemente experimental, colocando em posição ambígua o papel do artista criador.

Tal como apontara Da Vinci, "Botticelli [...] está certo; em tal absurdo certamente se pode encontrar invenções bizarras [...] quer dizer, aquele que está disposto a olhar atentamente essas manchas acidentais [...] pode discernir nesse efeito coisas surpreendentes [...] cabeças humanas, vários animais, uma batalha, algum mar rochoso, nuvens, bosques e mil outras coisas que como o tilintar de um sino faz um 'eu' ouvir e um outro 'eu' imaginar" (Da Vinci cit. Ernst, Ibid.). A partir desta citação, Ernst veio reforçar a semelhança entre "frottage" e colagem, observando que "a ponte brilhante foi lançada entre esses dois procedimentos [...] a semelhança dos dois é tal que eu posso, em certo sentido, dizer que as

frottages são colagens de sombras de objetos do mundo real" (Ernst, Ibid., p. 8).

As suas sobreposições construíram esse encontro casual com objetos aleatórios que pareciam querer se sugerir. Contudo, foi precisamente esse momento que o autor defendeu despoletar a faísca para a interpretação que se seguia, em adições que, posteriormente, eram pintadas e desenhadas (Id., Ibid.), perdendo algum do carácter do objeto inicial, a partir do qual emergiam sugestões e transmutações que o autor promovia espontaneamente e passavam a assumir gradualmente o aspeto de imagens incrivelmente claras. São exemplo, obras como "To 100,000 Doves" (1925), "Blue and Rose Doves" (1926) e "Forest" (1927), onde Ernst alterava em vários graus, enquanto imaginava "gestalts" de paisagens fantásticas, animais e híbridos (Rubin, 1968, p. 82).

Neste sentido, poderíamos afirmar que, do mesmo modo que o acaso desempenhou um papel importante na manifestação da imagem, seriam essas mesmas formas e respetivas sugestões impostas ao inconsciente, que serviriam como pontos de partida

Img. 94 Marcel Duchamp, "3 Stoppages Étalon (1913-1914), Réplica de 1964, Madeira, vidro e tinta sobre tela, Dimensões variáveis (peso total de 26 kg), Tate Modern, Londres

Img. 95 Max Ernst, "Blue and Rose Doves" (1926), Óleo sobre tela, 80,96 x 101,6 cm, Kunstmuseum, Düsseldorf

para Ernst cimentar a interrelação entre esses modos da visão e do fazer, permitindo-lhe descrever o surgimento gradual das imagens latentes nas suas "frottage", sob a mesma retórica dissociativa e livre-associativa da colagem (Id., Ibid.). Tal como aponta William Rubin, essa lógica do acidente e do resultado, aparentemente aleatório, eram reforçados pela própria descrição do autor acerca da forma como o seu processo da "frottage" condicionava a conceção de cada nova figura. Ernst refere que "fiquei impressionado com a obsessão imposta ao meu olhar excitado pelo piso de madeira, cujo grão havia sido aprofundado e exposto por incontáveis frottagens [...] decidi explorar o simbolismo oculto dessa obsessão e assim utilizá-lo como forma de fomentar a minha meditação e imaginação" (Ernst cit. Rubin, Ibid.).

Ainda que o "método crítico-paranóico" da pintura de Salvador Dalí tenha sido um marco da segunda fase do manifesto

Img. 96 Max Ernst, "Forest" (1927), Óleo sobre tela, 113,98 x 146,05 cm, Collection Mr. & Mrs. Joseph Slifka, Nova Iorque

surrealista de Breton, as tendências automáticas das primeiras manifestações artísticas continuariam a imperar, ora mantendo o fulgor das técnicas de carácter mais experimental, ora mantendo-se ideologicamente implícitas no interior da faceta mais ilusionista da colagem e do "trompe-l' oiel" de artistas como Ernst, Magritte, Tanguy e o próprio Dalí (Id., Ibid., p. 91).

Enquadrando-se nas premissas do segundo manifesto surrealista de Breton, publicado em dezembro de 1929, Salvador Dalí transformar-se-ia na cara dessa mudança de atitude que só pode ser adequadamente avaliada se tivermos em mente que, na época, o artista via a sua produção pictórica e imagética como uma espécie de anti-arte que evitava, drasticamente, as "considerações plásticas e outro tipo de besteiras" (Id., Ibid., p. 109).

De acordo com Rubin, todas essas atividades foram emitidas a partir do que Dalí denominou de "método crítico-paranoico", que ele definiu como "uma assimilação espontânea do conhecimento irracional, baseado na objetivação crítica e sistemática do fenómeno do delírio" (Dalí cit. Rubin, Ibid.). "Acredito", previu ele, "que o momento está próximo quando, por um procedimento de pensamento paranoico ativo, será possível [...] sistematizar a con-

Img. 97 Salvador Dalí, "The Spectre of Sex-Appeal" (1934), Óleo sobre painel de madeira, 17,4 x 13,9 cm, Dalí Theatre-Museum, Figueres

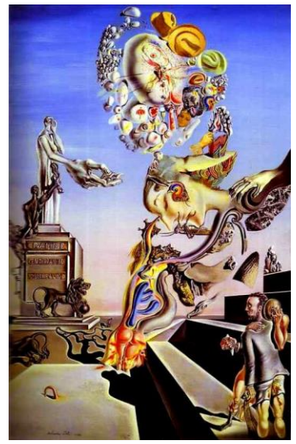
fusão e contribuir para o total descrédito do mundo da realidade" (Dalí, 1936, pp. 9-12).

Tal como exclamou Breton, talvez seja com Dalí "que todas as grandes janelas mentais se estejam a abrir" (1936 [1934], pp. 27-30) para essa nova dimensão extra-real e do irracional, traduzida, sobretudo, no carácter dissociativo e livre-associativo para o qual grande parte desta produção artística parecia querer apontar. Em obras como "The Specter of Sex Appeal" (1934) e "The Lugubrious Game" (1929) de Dalí, o realismo fotográfico das passagens pintadas é indistinguível das partes da superfície que são, na realidade, colagens de gráficos de fotos e de gravuras coloridas (Rubin, 1968, p. 111). Ao equiparar a sua técnica de pintura com a verosimilhança e o acabamento superficial da fotografia, o artista encerra o círculo completo da "perversão" da colagem iniciada por

Ernst, assim como, o frenesim da híper-lucidez irracional e o epíteto apoteótico pelo paroxismo (Dalí, 1936, p. 10). Logo, o terreno das suas paisagens, os grandes troncos biomórficos modelados, as formas alongadas, híbridas e flutuantes, e as letras enigmáticas, deram forma a um universo visual, onde as colagens acabaram por atingir um ilusionismo fastidioso que tornou convincentes as suas visões alucinogénias, isto é, uma espécie de anti-colagem (Rubin, 1968, p. 111).

Com efeito, o artista espanhol refere, "toda a minha ambição no domínio pictórico é materializar as imagens da irracionalidade concreta com a fúria mais imperialista da precisão [...] para que o mundo da imaginação e da irracionalidade concreta seja objetivamente evidente, da mesma consistência, da mesma durabilidade, da mesma espessura persuasiva, cognoscitiva e comunicável que a do mundo exterior da realidade fenoménica" (1936, p. 12). O ilusionismo paralisante dos seus "trompe-l' oeil" que, segundo o autor, tudo podiam transmutar em novas hierarquias sublimes de pensamento, eram tidos como simples "formas funcionais de pensamento" (Dalí, cit. Rubin, 1968, p. 113).

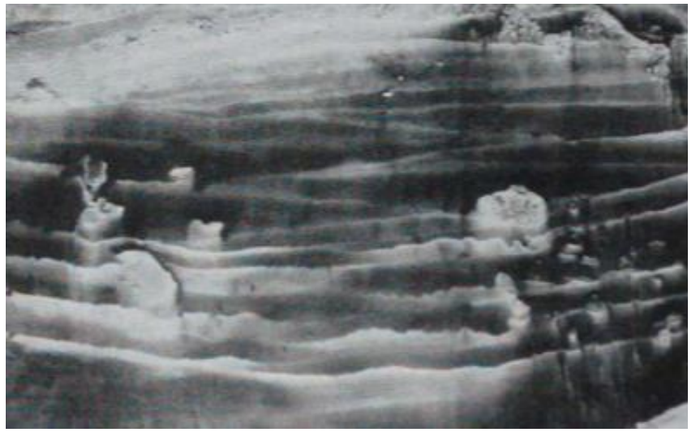
Enquanto as imagens de Chirico, Ernst e Magritte se concentravam, principalmente, nos conhecidos denominadores comuns da psicologia humana, a iconografia de Dalí lidava com estados de anormalidade exacerbados. Neste sentido, as suas obsessões com a castração, a putrefação, o "voyeurismo", o onanismo, a coprofilia e a impotência, manifestaram-se num vocabulário que refletia não apenas um inventário das suas próprias imagens oníricas, mas também, uma familiaridade com a escrita do psiquiatra alemão Richard von Krafft-Ebing e o médico psicanalista austríaco Sigmund Freud (Rubin, Ibid.).



Img. 98 Salvador Dalí, "The Lugubrious Game" (1929), Óleo e colagem sobre cartão, 44,4 x 30,3 cm, Coleção Privada

Grande parte da sua iconografia era nova no universo da pintura, tanto que o ilusionismo anunciado por Tanguy e Magritte, e consumado por Dalí, tinha como principal objetivo concretizar e dar ao imaginado a mesma materialidade, isto é, "a mesma espessura persuasiva, cognitiva e comunicável" que o real (Id., Ibid., p. 114).

Porém, nesta nossa reflexão, o caso de Salvador Dalí é apenas um desvio, uma vez que apesar do fulgor inicial das técnicas automáticas ter abrandado, o trabalho da maioria dos surrealistas mais jovens, caracterizado pelas reinvenções de algumas técnicas de carácter automático, viriam a reforçar uma bateria iniciada mais cedo com o automatismo dos autores pioneiros do movimento (Id., Ibid., p. 139). Dentre o grupo de autores mais jovens, destacamos o artista espanhol Óscar Domínguez, visto ter sido um dos primeiros a explorar as possibilidades da decalcomania, técnica essa que consistia em espalhar guache numa folha de papel e, em seguida, colocar outra folha em cima desta que, dependendo das áreas em que eram pressionadas, produziam efeitos que pareciam sugerir um tipo de flora exótica, depósitos minerais, crescimentos esponjosos, um verdadeiro sonho de espeleólogo (Id.,



Img. 99 Yves Tanguy, "Decalcomania" (1936), Gouache, 30,48 x 48,26 cm, Collection Marcel Jean, Paris

Ibid.). Não poderíamos deixar de salientar obras como, "Decalcomania" (1936) de Tanguy e "Decalcomania" (1937) de Domínguez, em certo sentido, próximas das tão conhecidas manchas simétricas do teste projetivo do psiquiatra e psicanalista suíço Hermann Rorschach. Importa salientar que só com a adaptação de Ernst da técnica da pintura a óleo em paisagens tão fantásticas, como "Europe After the Rain" (1940-1942) e "Vox Angelica" (1943), é que as possibilidades poéticas da decalcomania seriam realizadas como arte significante (Id., Ibid.). O próprio Ernst acabaria por, mais tarde, inventar uma outra técnica automática, denominada de "oscilação", que envolvia girar uma lata de tinta com um furo no final de uma corda, método utilizado pelo autor para produzir padrões lineares acidentais, como podemos ver em "Study for Surrealism and Painting" (1942) que, tal como adverte Rubin, seria erroneamente identificado como a origem do estilo de "dripping" ou da "action-painting" do expressionismo abstrato de Jackson Pollock (Id., Ibid.).

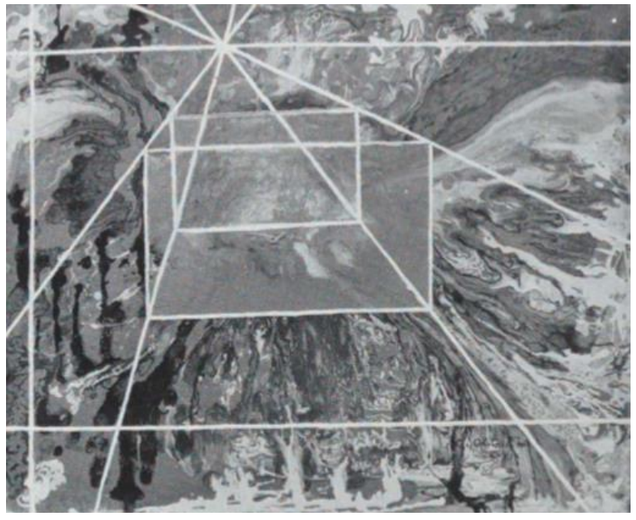
Img. 100 Oscar Dominguez, "Decalcomania" (1937), Gouache, 15,55 x 21,9 cm, The Museum of Modern Art, Nova Iorque

Deste gosto que informava as técnicas acidentais, salientamos a acumulação expressionista abstrata de linhas em turbilhão do artista americano Gordon Oslow Ford e do artista chileno Roberto Matta. No caso do primeiro, as sugestões visuais das suas obras são próximas da linguagem do "labirinto de cordas" de Duchamp, mas dentro da linguagem do estilo linear "all-over" de

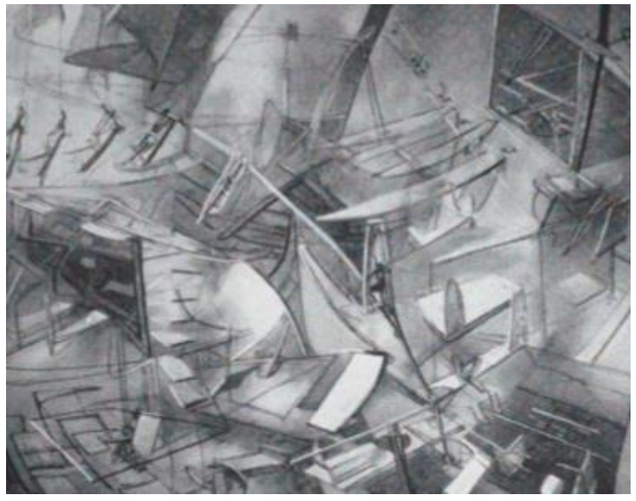
Img. 101 Max Ernst, "Europe after the Rain" (1940-1942), Óleo sobre tela, 54,8 x 147,8 cm, Wadsworth Atheneum Museum of Art, Hartford, Connecticut

Pollock (Id., Ibid., p. 151). No caso do segundo, há uma lógica próxima da construção visual de Juan Miró, na medida em que, perante o resultado visual das obras de Matta, o olho tenta encontrar o caminho através da penumbra, escorregando por caminhos indesejáveis, sendo sugado por redemoinhos de espaço ou frustrado por planos opacos que bloqueiam a sua passagem e que espelham um drama simbólico da jornada da mente no domínio do inconsciente (Id., Ibid., p. 169).

Arshile Gorky foi o último artista relevante a ser associado ao Surrealismo, tanto que Breton dedicou-lhe a seção final da nova edição da sua obra "Le surréalisme et la peinture" (1945). Embora Gorky explorasse as possibilidades do automatismo e extraísse do biomorfismo um "pathos" muito particular (Id., Ibid., pp. 171-173), o seu paroxismo sexual, enquanto momento de fusão de contrários, nomeadamente, consciente e inconsciente, mente e corpo, "eu" e o "outro", representava, sobretudo, o momento da libertação da sua imaginação, do qual é exemplo, "The Liver Is the Cock's Comb" (1944) (Id., Ibid.,). Contudo, segundo Rubin, entre 1944 e 1945, o interesse de Gorky pela espontaneidade levou-o além das "improvisações" de Kandinsky, em direção a técnicas do automatismo surrealista, que o viriam a encorajar a desenvolver um método de desenho rápido e, por conseguinte, uma pincelada solta, estimulada pelo derrame de tinta líquida (Id., Ibid.). De facto, para



Img. 102 Gordon Onslow-Ford, "Without Bounds" (1939), Esmalte sobre tela, 73 x 49,2 cm, Coleção do artista, Inverness, Califórnia



Img. 103 Roberto Matta, "Splitting the Ergo" (1946), Óleo sobre tela, 195,2 x 252 cm, Mr. & Mrs. Burton Tremaine Colection, Meriden, Connecticut

Gorky, o automatismo era uma espécie de redenção que o ajudava a elevar até à superfície os seus rabiscos mais secretos, para que estes pudessem assumir um carácter mais central e estrutural do seu "modus operandi" (Id., Ibid.). Assim, passava a reter as suas lavagens diáfanas automáticas, às quais se juntavam passagens de um desenho extremamente delicado e fluente, marcado por extremos de "pathos" e agressão (Id., Ibid., p. 174).

A partir de então, e até ao final da década, o trabalho de muitos outros pintores passariam de uma fase "surrealizante" para formas mais ousadas e individuais. O caso do arista americano Jackson Pollock é, de alguma forma, um caso paradigmático, uma vez que o autor utilizou o automatismo como meio de obter a imagem inicial e, tal como os surrealistas, acreditava que esse método daria rédeas mais livres ao inconsciente (Id., Ibid., p. 176). Com efeito, a velocidade crescente da execução que o autor denominou de "action-painting", levou-o a produzir uma autonomização da superfície da imagem que lhe permitiu investir, mediante um ritmo contínuo, a sua característica labiríntica como uma espécie de apoteose do automatismo. Isto é, um prolongamento do desenho espontâneo, cujas possibilidades construtivas equacionavam o acaso e o acidente (Id., Ibid.).

Img. 104 Arshile Gorky, "The Liver is the Cock's Comb" (1944), Óleo sobre tela, 185,42 x 250,19 cm, Albright-Knox Art Gallery, Buffalo, Nova Iorque

Ora, quando estas questões do automatismo são operacionalizadas no campo da experiência e prática artísticas, aquilo que se propõe é impor conscientemente ao resultado o facto de este carregar em si todas as possíveis variáveis.

O que nos leva a colocar as seguintes questões: - Poderá o gesto artístico ou as condições a que o artista se submete serem, no final de contas, os responsáveis por construir esse território aleatório que, assim, se impõe como um constrangimento? Isto é, - De que forma esses mesmos constrangimentos não poderão ser, no limite, parte integrante que permite aceder a esse lado mais involuntário da "psique"?

Img. 105 Jackson Pollock, Processo de pintura, Exposição “Blind Spots” (2015), Tate Liverpool, Liverpool

3.3

A Celebração Inconsciente

O automatismo do gesto inserido na lógica do constrangimento ou "gap" identitário, perceptivo e associativo

Tal como temos vindo a argumentar ao longo desta reflexão, e seguindo as linhas do pensamento desenvolvido por Sigmund Freud, não poderíamos aqui deixar de reforçar o facto de muitos destes movimentos acreditarem que a expressão não mediada poderia dar uma visão do inconsciente, isto é, uma fonte de inovação, de imaginação pessoal e de criatividade. Se atentarmos à obra "O Anti-Édipo" (2004 [1972]) de Gilles Deleuze e Félix Guattari, verificamos que, para os autores, o inconsciente representa uma "máquina de desejos" sem sentido que "não é mais estrutural do que pessoal, não simboliza mais do que imagina ou representa" e, neste sentido, "não fala, é engenheiro" (pp. 53, 180 & 296).

Ora, é precisamente a partir destas ideias que pretendemos iniciar este tópico, estabelecendo ponte com o que foi dito anteriormente e, por conseguinte, relembrando que, de facto, grande parte dos princípios operacionais que, até então, elencamos como sendo automatismos ou técnicas automáticas, residiram em estratégias processuais que os artistas impuseram a si mesmos e cuja intenção traduziu-se, sobretudo, num constranger uma série de princípios com os quais se encontram mais ou menos familiarizados. Neste sentido, colocar-se-iam as seguintes questões: - Mas qual será o fio condutor que une estes dois conjuntos de manifestações? - Poderão estes, de algum modo, ser uma espécie de catalisadores desse lado estético do inconsciente?

Como forma de iniciarmos esta conversa, talvez seja útil, numa primeira fase, convocarmos para a análise da experiência e pensamento artísticos, a instabilidade e a incerteza com que a própria essência da condição humana parece poder ser pensada, salientando a forma presciente como os artistas tenderam a prosseguir, ainda que como um barco contra a corrente, face a um conjunto de "steady states" ou estados estacionários da cultura e da mente humana (Damásio, 2019 [2017], pp. 54-56).

Tal como nos lembra o médico neurologista e neurocientista português António Damásio, em "A Estranha Ordem das Coisas" (2019 [2017]), há qualquer coisa que se agiganta "quando a consciência aproveita plenamente os processos não-conscientes" para, em simbiose, produzir "pensamentos", "imaginação" e "raciocínios codificados" bem acima da sua missão fundamental de processamento da realidade envolvente, podendo aspirar a ir para lá das fronteiras que nos separam da emergência de outros mundos e diferentes estados mentais subjetivos que, consequentemente, devem ser tidos como instrumentos transformadores da criatividade humana (pp. 108-121).

Uma vez que toda a mente é composta por imagens e estas são como que, invariavelmente, a moeda universal da mente (Id.,

Ibid., p. 132), a sua ubiquidade estende-se, necessariamente, aos automatismos das nossas ações, desejos, respostas emotivas e motivações (Id., Ibid., pp. 132-146). Sendo assim, é natural que, por vezes, estas atuem como constrangimentos que "à priori" conduzam a determinados fins. Por outras palavras, a forma como pensamos ou conduzimos determinadas ações a cumprir os princípios estratégicos ou processuais a que nos submetemos, podem corresponder a formas de restringirmos a nossa atuação no sentido de potenciar fins específicos.

Ora, é justamente sobre este assunto que recai agora a nossa atenção, tendo em conta que procuraremos, de seguida, esmiuçar o modo como a supressão do controle sobre o processo do fazer da arte pode assumir a dupla condição de restringir determinadas práticas e funções, potenciando outras.

Se partirmos da hipótese que um sem número destas propostas artísticas podem ser pensadas à luz dos conceitos de inconsciente estético e pensamento sem imagem, baseados em procedimentos técnicos e operacionais que nos aproximam do território do jogo, percebemos que o mesmo, tal como mencionado anteriormente, potencia uma meia realidade, um limbo entre a realidade do corpo físico do jogador e a ficção sonhada ou programada que o espaço lúdico lhe propicia.

Logo, e tal como adverte o teórico neozelandês Brian Sutton-Smith em "The Ambiguity of Play" (1997), o jogo imprime no território da arte esse lado meio verdadeiro meio simulado, já que quem joga apercebe-se que está, numa primeira fase, a manipular os seus pensamentos sobre a realidade (p. 166). Porém, e de acordo com o filósofo americano Bernard Suits, de uma forma simplificada, esse jogar corresponde por tendência a tentar atingir um estado específico (objetivo pré-lúdico), usando apenas meios impostos como regras (meios lúdicos), que uma grande parte das vezes restringem o uso de meios mais eficientes em favor de meios menos eficientes (regras constitutivas). Sendo que, são essas mesmas regras aceites que tornam possível tal atividade (atitude lúdica) (2005 [1978], p. 190). Tal como reforça o autor, "jogar um jogo é uma tentativa voluntária de ultrapassar obstáculos desnecessários" (Id., Ibid.). Nesse sentido, "a atitude lúdica permite aos jogadores adotarem regras que requerem o emprego de meios piores e não melhores para alcançarem uma variedade de fins" (Salen & Zimmerman, 2004, p. 97).

Todavia, ainda que estes recursos metodológicos dos jogos possam estabelecer uma implicação, direta ou indireta, com uma série de modelos teórico-práticos desenvolvidos no território da arte, do ponto de vista criativo, tais processos podem ser pensa-

dos como modelos que replicam o modo limitativo que as regras impõem como lógica ao jogo, isto é, tornando a arte e o jogo, simultaneamente, sistemas abertos e fechados (Id., Ibid., pp. 34-36). Assim sendo, "o jogar da arte, é o jogo do experienciar e simular emoções relacionadas com a progressão, e encontrar estratégias e processos capazes de alterar padrões comuns do pensamento. Ao contrário das formas limpas das regras da matemática, o jogo experiencial da arte é confuso" (Id., Ibid., p. 214), impondo um "círculo mágico" de regras e de ações livres (Id., Ibid., p. 372).

Segundo Walter Benjamin, e sendo o mimetismo e a repetição, as leis que regem "acima de todas as regras e ritmos individuais, o grande mundo do ludus: cuja lei é a repetição, que assim se transforma na alma e essência de todo o jogo; nada nos torna mais felizes do que jogar uma 'outra vez'" (1984 [1969], p. 120). No jogo, o impulso escuro para a repetição é quase tão forte e tão ardiloso na sua atuação, que o próprio autor nos propõe a hipótese de transformar o "fazer-de-conta" em "fazer-sempre-de-novo" (Id., Ibid.). Ora, esse tipo de transformação da experiência é, de algum modo, esclarecedor da essência do jogo por detrás de algumas facetas da prática e pensamento artísticos. - Mas qual é, então, a função das regras nesses jogos da arte? - Estarão estas imbuídas de restringir determinados fins?

Tal como podemos observar em inúmeros artigos relacionados com a dinâmica dos jogos, as regras são formas não só de diminuir os diversos fins permitidos pelo espaço lúdico, como também, uma maneira de encurtar o espectro de possibilidades ou, premeditadamente, direcionar as opções para um determinado rumo ou caminho, sem com isso determinar o seu fim. Acerca deste assunto, diz-nos Suits: "nos jogos eu obedeço às regras, porque essa obediência é uma condição necessária para o meu envolvimento na atividade, uma vez que essa obediência torna possível", ou seja, "atuar dentro das limitações impostas pelas regras" torna possível o desenrolar de uma certa ação (2005 [1978], pp. 181-182). Caso esta lógica seja invertida, quando o jogo é estruturado por defeito, este torna-se quase caótico. Contudo, mesmo nesses casos, a experiência artística é ainda capaz de se realizar (Salen & Zimmerman, 2004, p. 175). Todavia, e na maioria das vezes, é o próprio artista que concebe esses limites a si próprio, orquestrados de forma a potenciarem esse encontro aleatório ou revelação inesperada, onde é a incerteza das decisões que influencia toda essa pluralidade de fins, que são como que encontrados por acaso ou acidente no processo de construção da obra.

Com efeito, a maioria destas ações programáticas combinam quer estratégias de risco quer estratégias de incerteza, podendo

ser ou não intencionalmente concebidas de forma a facilitarem alguns significantes e promoverem estruturas de significação mais ricas, a começar pela própria estrutura do jogo (Id., Ibid.). Nos casos que aqui analisamos, enquanto processos e estratégias da prática artística, estes tiveram como princípio capital extrapolar o controlo e evitar questões de gosto ou habilidade (Id., Ibid., p. 223). Tal como mencionamos anteriormente, também Rosalind Krauss em "The Optical Unconscious" (1996 [1994]), veio reforçar este argumento ao salientar o facto de algumas estratégias operativas abdicarem do modelo empírico da visão, em detrimento, do potenciamento de uma espécie de gesto cego descomprometido, desinteressado ou gratuito, que pode ser entendido como uma pré-condição ou um condicionamento ao próprio surgimento da experiência percetiva (p. 23).

Acerca deste assunto, e pelo seu carácter paradigmático, não poderíamos aqui deixar de invocar a investigação teórico-prática desenvolvida pelo artista português Domingos Loureiro que, a partir de "Sublime e Constrangimento" (2016), apresentou uma vasta reflexão sistematizada em torno do modo como a noção de constrangimento pode estar associada a uma espécie de engrenagem, capaz de potenciar no território da arte o surgimento da experiência do sublime e, por conseguinte, processos de libertação criativa. Tal como aponta o autor "o constrangimento é um processo coercivo que atua sobre o sujeito. É uma pressão sobre alguém, uma coação, uma obrigação, uma insatisfação, um desagrado, uma inibição, um acanhamento ou um embaraço" (2016, p. 30). Neste sentido, o seu estudo revela-se deveras interessante, quer do ponto de vista da compreensão de processos associados a regras, quer ao modo como este pode atuar como processo inibidor e desinibidor, em áreas como a Psicologia, a Filosofia ou a Arte.

Se seguirmos a linha de pensamento que Loureiro construiu em torno de autores como Kant, Burke e Schiller, podemos compreender que, de facto, muitos são os artistas que defenderam estes princípios operativos, enquadrando-os como uma ferramenta crucial. Não só para o desenvolvimento da capacidade criativa, como também, para um projeto assente no discernimento pessoal no cruzamento com as imposições de um determinado contexto, ou mesmo, como formas de transcender ou inverter um determinado processo repressivo e subordinador de uma série de condicionantes de ordem pessoal (Id., Ibid.). Logo, e tendo em conta a reflexão apresentada pelo autor, podemos argumentar que grande parte das estratégias que aqui temos enquadrado segundo a ótica do inconsciente estético, tais como, os automatismos e as técnicas

automáticas, podem encontrar esse lado frutífero da liberdade criativa que, através de um conjunto de imposições ou privações programáticas, é capaz de despoletar esse lado mais desconcertante da razão.

De um ponto de vista metodológico e conceptual, o constrangimento assume-se como limitador da atuação prática e intelectual, daqueles que estão sob a sua influência, como um processo organizado e rotinado de domínio que pode ser ou não, mais ou menos, percetível (Id., Ibid. p. 32). Contudo, é importante não esquecermos que é por intervenção do constrangimento, isto é, pela presença de um conjunto de regras que obrigam a uma determinada atuação que, consequentemente, se desencadeiam processos libertadores (Lewandowski cit. Loureiro, Ibid, p. 33).

Voltando novamente a Domingos Loureiro, os constrangimentos, tais como identificados pelo autor, "são mais visíveis quanto mais evidente for a sua imposição [...] Isso permite ainda que o sujeito procure processos de libertação produzidos a partir da ideia de limitação [...] Ou seja, a identificação do processo limitador associado a uma atuação rotinada deixa um grande espaço para a reflexão e ambição de ultrapassar os limites impostos (Loureiro, Ibid.). Ao que o autor acrescenta: "Em síntese e recorrendo a uma metáfora, é a prisão que convoca e permite compreender o sentido da liberdade, tornando-se depois exequível a sua procura a partir do momento em que se estabelece como um objetivo concreto", uma vez que "o sentido e desejo de liberdade emergem da definição objetiva da prisão" (Id., Ibid.). Como "ideias embaraçosas" que são como que a tomada de consciência da impossibilidade de uma resposta concreta, mas que possibilitam e impulsionam a formulação hipotética que, consoante o objetivo a atingir, definem os constrangimentos a utilizar, transformando a ação, precisamente, no contrário daquilo que a origina (Simão cit. Loureiro, Ibid., p. 34). Se alguns destes constrangimentos são de ordem subjetiva ou impostos pelo contexto histórico, cultural e social onde emergem, outros são pura e simplesmente auto-impostos, indiciando a forma como os artistas estão conscientes dos seus potenciais (Id., Ibid.).

Na nossa opinião, isto vem tornar evidente o facto de todos os autores mencionados até então, terem recorrido, consciente ou inconscientemente, a princípios similares. O sublime defendido por Loureiro, poderia facilmente cobrir as descobertas insólitas do encontro aleatório promovido pelas técnicas de cariz automático dos surrealistas, dos quais são exemplo, Masson, Ernst, Miró e Arp, assim como, as resignificações de Duchamp e as justaposições irracionais de Delaunay, Carrá, Boccioni, Hausmann, Schwitters e

Img. 106 Jackson Pollock, "Full Fathom Five" (1947), Óleo sobre tela com pregos, tachinhas, botões, chaves, moedas, cigarros, fósforos e outros materiais, 129,2 x 76,5 cm, The Museum of Modern Art, Nova Iorque

Img. 107 Jackson Pollock, "Reflection of the Big Dipper" (1947), Pintura sobre tela, 111 x 91,5 cm, Stedelijk Museum, Amesterdão

Picabia, inspirados pelo lado desinteressado, paranoico ou acidental do gesto, e pelo carácter livre-associativo e dissociativo que o acaso imprime na poética das suas construções visuais. Este argumento pode ser corroborado em "The Sublime" (2010) do artista e professor americano Simon Morley, que define a experiência do sublime como uma figura estética associada ao inesperado, ao surpreendente, ao indefinido e ao indeterminado, estendendo-se a sete grupos que o autor propõe numa tentativa de categorização. Dos quais, o "inapresentável", a "transcendência", a "natureza", a "tecnologia", o "terror", o "uncanny" e os "estados alterados da consciência" que, de algum modo, atestam essa relação de interdependência entre o que se sabe versus o que se descobre e o que se revela no pensamento e na prática artística (Morley cit. Loureiro, Ibid., p. 77).

É à luz destas noções que o caso de Jackson Pollock e William de Kooning, apontados por Claude Faure são, de algum modo, exemplares para pensarmos algumas destas formas de atuar e conduzir a experiência artística, ao nível da sua poiética e poética. Tal como referido em tópicos anteriores, numa primeira geração de autores propostos por Faure o autor incluiu estes dois artistas, em muito, devido à ação do pintar se transformar, em ambos, numa das principais prioridades criativas, muitas vezes, sinónimo de imprevisibilidade e acaso. Porém, estando agora numa fase mais adiantada da nossa reflexão, podemos destacar o facto de em ambos os autores, quer no método de "drippings" de Pollock quer no pintar com os olhos vendados praticado por De Kooning, ser possível identificar fatores relacionados com a presença do constrangimento. São estes fatores que servem de base ou ponto de partida como uma restrição, limitação ou imposição, para o que defende Loureiro, nomeadamente a clara intenção de despoletar uma espécie de gesto espontâneo e não controlável, assente num processo repetitivo e, até certo ponto, automático e maquínico. Dentro desta lógica, o resultado passa a ser como que desenhado a partir dessas condicionantes que são responsáveis por engendrar um outro modo de pensar, construir e representar a imagem (Loureiro, Ibid., p. 4).

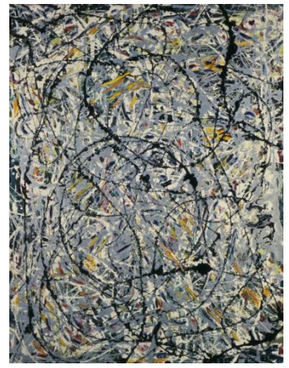
Para exemplificarmos melhor a forma como determinado resultado pode estar diretamente dependente dessa espécie de programa estabelecido "à priori" do ato de produção, recorreremos a "The Optical Unconscious" (1996 [1994]) de Rosalind Krauss, onde a autora apresenta uma sistematização dessas circunstâncias na obra de alguns autores aqui já mencionados. Centrando-se, precisamente, em Jackson Pollock, Krauss adverte-nos para o facto do automatismo do autor ser um tipo de método que, um pouco

à imagem dos surrealistas, daria rédeas mais livres às suas manifestações inconscientes (Id., Ibid., p. 247). Seria a velocidade crescente da execução que o autor denominou de "action painting", que o levaria a produzir uma autonomização da superfície da imagem, permitindo-lhe investir, com um ritmo contínuo, a sua característica labiríntica e, por conseguinte, dar forma a uma espécie de apoteose do automatismo. Isto é, um prolongamento do desenho espontâneo, cujas possibilidades construtivas, ainda que constrangidas a um modo de atuar muito particular, equacionavam o acaso e o acidente, contrariando essas imposições iniciais (Id., Ibid.).

Dentro deste ponto de vista, e segundo o historiador e crítico de arte americano Michael Fried, em obras como "Full Fathom Five" (1947), "Reflection of the Big Dipper (1947), "Watery Paths" (1947) ou "Sea Change" (1947), Pollock apresenta-nos uma espécie de materialização dessa lacuna ou "blind spot" que o constrangimento técnico impõe à sua prática (Fried cit. Krauss, Ibid., pp. 247-248). Todavia, e de acordo com Krauss, isto é ainda reforçado pelo modo como, implicitamente, o artista orienta um certo grupo de procedimentos de uma determinada maneira, sendo que isso o conduz a um determinado resultado (Ibid., p. 252). Ainda que esse resultado seja incerto, o modelo programático no qual assenta permite-lhe, através da repetição dessa experiência em tentativas subsequentes, ampliar ou reduzir as variáveis, alterando-as ligeiramente, transformando-se, consequentemente, numa espécie de indução que acaba por governar uma lógica de relações internas e externas que definem os processos e os fins que a obra atinge (Id., Ibid.).

Seguindo esta linha de pensamento, e a partir do filósofo americano Charles Sanders Peirce, Rosalind Krauss define a indução em três pontos definidores dessa lógica operacional, nomeadamente, o caso, o resultado e a "regra" (Id., Ibid., pp. 252-253). De acordo com a autora, podemos acompanhar toda a lógica da construção da experiência artística de Pollock, tendo por base esta analogia. Contudo, e num momento seguinte, a autora rapidamente se desvia dessa lógica, para encontrar no mistério do assassinato um outro modelo que considera ser igualmente capaz de demonstrar o processo de construção do autor (Id., Ibid.).

Tal como Krauss defende, o mistério do assassinato dramatiza essa finalidade ao produzir um corpo, dando à finalidade a forma concreta de um cadáver (Id., Ibid.). Logo, a forma do mistério é o inverso da experiência científica da indução, uma vez que a sua lógica trabalha de trás para trás, da "regra" para o "caso", ou seja, da pista para a causa (Id., Ibid.). A autora argumenta,



Img. 108 Jackson Pollock, "Watery Paths" (1947), Óleo sobre tela, 114 x 86 cm, La Galleria Nazionale, Roma

Img. 109 Jackson Pollock, "Sea Change" (1947), Pintura a óleo com cascalho, sobre tela, 147 x 112,1 cm, Seattle Art Museum, Washington, D.C.

"C. S. Pierce, a quem devemos este exemplo, deu a esta lógica o nome de retro-abdução: sendo a regra o fator de primeira implicação, e assim sucessivamente do resultado ao caso específico" (Id., Ibid., p. 253). Esta lógica encontrou repto em escritores, como, Sigmund Freud, Giovanni Morelli e Sherlock Holmes que, fascinados pela lógica da retroatividade, foram atraídos pela estrutura da pista em si, fosse ela, índice, traço ou sintoma (Id., Ibid.). Todavia, a autora específica que o mistério do assassinato traz sempre algo para a cena do crime, uma vez que há sempre qualquer coisa que é deixada para trás e, só então, se torna, de algum modo, óbvia a presença desse lado mais programático. Lado esse que, como uma espécie de regra, define um ou vários constrangimentos, tendo em conta que o assassinato, isto é, o fim ou resultado da obra aparece da direta ou indireta implicação deixada por essa pista, mas que, contudo, se autonomiza da mesma, já que passa a ser estruturada por uma estranha cesura que anuncia a sua rutura com o tecido psicológico da intencionalidade. Por outras palavras, a pista indicia precisamente aquilo que não foi concebido, o que não foi considerado e que é inadvertido, inconsciente e conquistado como que por acaso ou por engano, a partir desse constrangimento inicial (Id., Ibid., pp. 253-254). E, neste sentido, não mais estamos diante da história da comissão do crime, para agora dar lugar à história da deteção da ação.

Tal como Holmes gostava de explicar a Watson, torna-se numa questão de "raciocinar ao contrário", uma vez que tanto a pista quanto o cadáver anunciam essa estrutura temporal peculiar, cada um à sua maneira. O cadáver representa o resultado ou o fim desse evento, pois é aquilo que nunca pode ser repetido e que pode aspirar ao fator mais aleatório da descoberta. A pista significa a quebra na cadeia da consciência para o que nunca foi desejado, mas que, porém, foi antecipado por um passado que estranhamente nos entrega a um fim que é livre para continuar, para receber os efeitos secundários do crime e, também, para continuar a formar os seus próprios novos conjuntos de eventos, a partir dos quais a interpretação do crime será construída, mediante a lógica inexorável da pista (Id., Ibid., p. 254).

Ora, segundo este ponto de vista apresentado por Rosalind Krauss, o constrangimento assume parte da lógica desse pensamento sem imagem defendido por Gilles Deleuze, já que estabelece essa lógica de retroação própria do jogo, cuja finalidade e os factos só se descobrem jogando o próprio jogo. Isto porque, esse lado da descoberta e da interpretação só ocorre após esse dado evento que, de algum modo, processa essa descontextualização e ressemantização da experiência percetiva, conduzindo-a rumo a

uma transgressão libertadora como que automática, que induz a esse inconsciente estético. Ideia esta de maior importância que será debatida mais a frente, a partir de uma análise ao trabalho prático que foi sendo desenvolvido ao longo do mestrado e que esteve na origem da presente reflexão.

Tal como adverte Domingos Loureiro, a indução de uma limitação gera uma necessidade de libertação, mediante a aceitação da sua existência (2016, p. 37). "A procura de processos libertadores propicia a construção de processos transgressivos e criativos, ou especulativos, onde se pode inserir a arte em geral (...) podendo esta ser de ordem conceptual, mas também empírica, já que o constrangimento atuará certamente em ambos os planos" (Id., Ibid.). É a aceitação destas questões que permitiria atuar no plano da inovação, já que a incorporação do constrangimento pode resultar numa revelação, ao invés da sua limitação, tal como descrito por Kant, Klein, Newman, Burke, Derrida, Lyotard e Lacan que, de modos distintos, vieram atestar a influência e o modo como tal princípio pode ser determinante no caminho para a descoberta do inesperado (Id., Ibid.). Logo, "a sua consciência assenta particularmente neste fenómeno de impossibilidade, como efeito revelador associado a algo que formalmente e racionalmente não podem enumerar ou descrever" (Id., Ibid., p. 38).

Neste sentido, o constrangimento e aquilo que o autor considera ser a experiência do sublime, são aqui associados ao carácter indefinido e revelador do acidente, do acaso e do encontro aleatório, enquanto forma percetiva ou "insight" psicológico similar a algo surpreendente e arrebatador pela negativa ou pela positiva. É esse carácter surpreendente que é capaz de inflamar uma série de associações que aparecem interligadas como condição característica, onde a existência do segundo está dependente da presença do primeiro (Id., Ibid.). Isto significa, que no trabalho de todos os autores até agora mencionados, os constrangimentos são parte integrante e característica invariável e essencial dessa manifestação surpreendente da incerteza, uma vez que personificam esse elemento ou condição que vai originar a sua manifestação (Id., Ibid.).

Indo ao encontro desta ideia, nomeadamente, de que o constrangimento é parte integrante e reveladora desse lado insólito da experiência artística, poderíamos dizer, a título de exemplo, que não só as "frotagens" e colagens de Max Ernst evidenciam essa pré-condição técnica que, mais tarde, permite ao autor obter um conjunto de resultados hipnagógicos e sugestivos, onde se manifestam o carácter dissociativo e livre-associativo das suas figuras. Como, e de um modo similar, tais características se manifestam no desenho rápido e caligráfico de André Masson, nas máquinas óti-

Img. 110 Domingos Loureiro, "Paisagem-corpo X" (2015), Acrílico sobre plexiglass e moldura de cobre, 29 x 20 cm

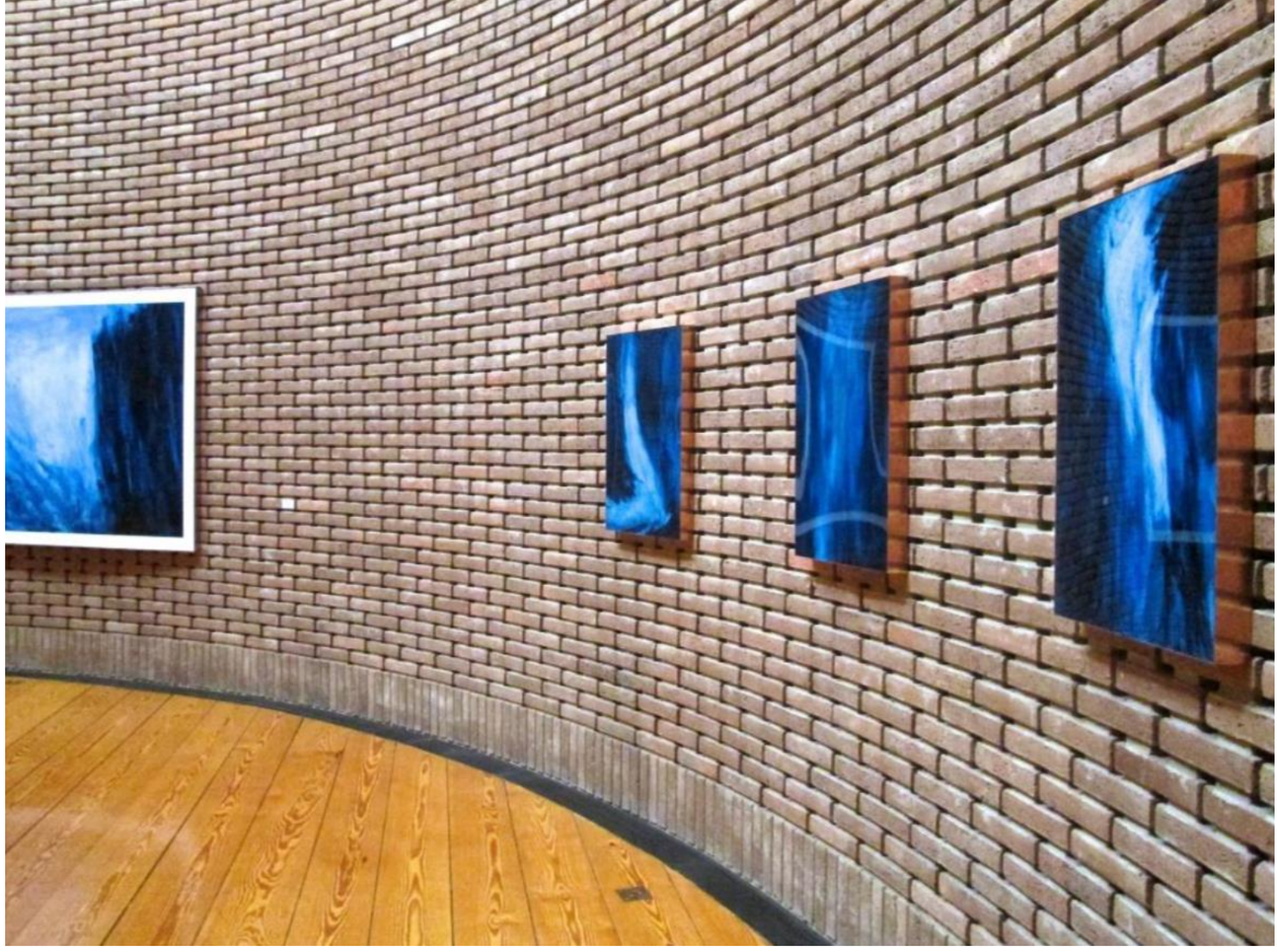
Img. 111 Domingos Loureiro, "Paisagem-corpo XXIV" (2015), Acrílico sobre plexiglass e moldura de cobre, 100 x 75 cm

cas de Marcel Duchamp, no método crítico-paranoico de Salvador Dalí e na "action-painting" de Jackson Pollock, de uma forma particularizada, sob essa lógica do "role-playing", segundo a qual muitos deles, impondo a si mesmos uma série de constrangimentos, se circunscreve a esse comportamento automático, autonomo e maquínico (Caillois, 2001 [1958], p. 28). Em muitos destes casos, esse comportamento é quase que levado ao extremo de um jogar desinteressado que, refletindo-se na poiética e poética das suas obras, passam a instrumentalizar a imposição dessas regras processuais e objetivos definidos "à priori", acabando por dar corpo a uma produção espontânea de um comportamento verbal ou motor sem propósito. No limite, esse comportamento do gesto é sem autocontrolo consciente ou autocensura. Assim, na generalidade, estes processos acabam por desaguar num método operativo que permite questionar as convenções estéticas e discursivas do território da arte mais enraizadas, abrindo-as à fecundidade do jogo e da experiência da simulação (Id., Ibid.).

Nessa afluência de fatores que Roger Caillois identifica como princípios do jogo da arte, grande parte destas práticas artísticas, orientadas quase absolutamente pelo princípio da turbulência, do improviso, da despreocupada expansão, da exuberância impensada e da anarquia caprichosa da chance e do "ludus", acabam por operacionalizar esse lado estético do inconsciente, assente no modelo de um pensamento sem imagem que essa lógica do constrangimento permite viabilizar (Id., Ibid., pp. 32-33). Tal como dissemos anteriormente, esse lado irracional e dissociativo da estética do inconsciente é sempre antecipado por uma qualquer tomada de decisão que encaminha a experiência artística, de uma forma mais ou menos programática, para essa essência ou características indefinidas que os autores procuram encontrar.

Apontando as nossas baterias numa outra direção, para prosseguirmos esta análise sem nos desviarmos muito desta problemática centrada na ação do constrangimento sob esse lado mais processual do gesto, um outro exemplo igualmente importante desta atuação desobediente, descomprometida, aberta ao acidente e à incorporação do acaso e do erro nesse processo de retroação, pode ser pensada, precisamente, a partir do projeto de pintura "Paisagem-Corpo-Paisagem" (2014-2016) de Domingos Loureiro. Através deste o autor procurou problematizar questões relacionadas com o surgimento da experiência do sublime associado ao constrangimento dos seus gestos, sendo que seriam estes os motores que inaugurariam esse momento cego que precede a construção da imagem (Loureiro, 2016, p. 207).

Se seguirmos a lógica de argumentação do autor, vemos que,



Img. 112 Domingos Loureiro, Vista da exposição "Em direção ao Azul" (2015), Silo-Espaço Cultural, Matosinhos

ao impor uma série de condicionantes à ação do seu gesto, tais como a incapacidade de prever o que acontece na outra face transparente do suporte de "plexiglass" que, assim, permanece velada por uma película de plástico até ao término da sua ação, o autor transforma as suas pinturas num inevitável convocar do desconhecido que devolve o reverso da sua ação. Ou seja, a dupla verdade do gesto, omitindo aquele que foi produzido e revelando um outro distinto, necessariamente incerto, e que se movimenta, de modo simultâneo, na iminência da aprendizagem e do erro (Id., Ibid., p. 211).

Tal como aponta o artista, "o suporte concede à ação esse deslocamento dos processos mais recorrentes escolhidos pela razão", atuando como um desestabilizador emocional que desativa as competências estéticas implementadas no corpo e na mente, impondo-lhes um sentimento de privação e de "dor" - constrangimento (Id., Ibid.). Contudo, num momento posterior, são as contingências geradas por esses mesmos constrangimentos que, co-

Img. 113 William Anastasi, "Untitled (11.13.01 Wynn Kramarsky 14:50) (2001), "Subway Drawing", Caneta esferográfica em papel, 22,9 x 30,8 cm, The Museum of Modern Art, Nova Iorque

mo no reverso da medalha, atuam como reveladores de estados de prazer e contemplação – sublime -, de algum modo associados à descoberta do inesperado (Id., Ibid.). Tais fatores deslocam o artista para essa dupla posição de agente passivo, num primeiro momento, como sendo responsável pela seleção das regras e dos constrangimentos, e num segundo momento, como observador que se confronta com a contingência dos efeitos produzidos por um gesto que não é o seu, mas que, obrigatoriamente, nos remete para o território da paisagem (Id., Ibid., p. 221).

Através das séries de desenhos intituladas de "Subway Drawings" (iniciados em 1977) ou "Pocket Drawings" (iniciados em 1969) do artista americano William Anastasi, encontramos um outro exemplo importante para compreendermos a forma como estes autores estruturaram esse gesto, e o modo como este último se tornou num registo desinteressado ou "método" para traduzir ações que problematizam questões relacionadas com a entropia, a causalidade, o acidental, a fragmentação, a contingência e outras variáveis que se contrapõem à previsibilidade de um resultado.

Ora, indo ao encontro daquilo que descreveu a curadora americana Cornelia Butler em "Afterimage: Drawing Through Process" (1999), acerca da série "Subway Drawings", percebemos o carácter insólito com que Anastasi deslocou, propositadamente, o gesto de desenhar comandado pelo seu corpo, para um território

Img. 114 William Anastasi, "Untitled (Pocket Drawings)" (1969), Lápis em duas folhas de papel transparente, 22,9 x 30,8 cm, The Museum of Modern Art, Nova Iorque

onde este, traduzindo-se em experiências cada vez mais tateantes e menos ortodoxas, se autonomizou de si mesmo, enquanto ação que comanda o fazer (pp. 47-48). Submetendo-se aos movimentos turbulentos gerados durante a viagem de metro que realizava repetidamente, e cuja duração da experiência era compreendida entre o momento em que entrava no metro na rua onde morava até ao momento em que saía perto do estúdio de John Cage (Id., Ibid.), Anastasi com um lápis em cada mão e uma prancheta sobre os seus joelhos, com os cotovelos forçosamente num ângulo de noventa graus, deixava que os movimentos com os quais era forçado a conviver naquele espaço de tempo da viagem, assumissem o comando, tornando-se no motor automático e maquínico dos seus gestos (Id., Ibid.). Neste sentido, e ao procurar reduzir ao máximo a presença do pensamento no impulso que leva o gesto a produzir a ação, Anastasi introduz nos seus desenhos cegos a presença desse impessoal determinado pela duração temporal e pelo movimento dinâmico que o percurso do metro, a cada viagem e a cada dia, imprime sobre esse riscar (Id., Ibid., p. 42).

Ainda que a totalidade da sua experimentação não se tenha restringido à captação desses movimentos que lhe são exteriores, como no caso dos "Subway Drawings", a realidade é que, mesmo na sua série de desenhos "Pocket Drawings", onde o motor da ação são os seus próprios passos ao caminhar enquanto fricciona

Img. 115 William Anastasi, "Pocket Drawing – Sept. 24, 2002" (2002), Lápis sobre papel, 57,2 x 72,4 cm, The Museum of Modern Art, Nova Iorque

um material riscador contra um suporte de papel que o autor dobra até que este possa ser colocado dentro de um dos seus bolsos, há sempre uma intenção descomprometida e desinteressada, através da qual o gesto assume um funcionamento para lá da razão (Id., Ibid.).

Apesar de pudermos traçar uma série de paralelismos entre estes vários autores e aqueles sob os quais nos centramos no tópico anterior, a realidade é que quer a intencionalidade do modo como operaram quer a relação que isso produz na imprevisibilidade das suas ações e resultados poéticos, requerem da nossa parte que sejamos cautelosos quanto ao modo como cada qual implica e é implicado por essas dinâmicas automáticas que comandam o gesto do fazer. Não sendo a nossa intenção colocá-los todos dentro do mesmo "saco", é possível desenhar um denominador comum ou ponto de encontro desta pluralidade de engenhosas extensões desse gesto que nasce cego e se desenrola segundo a lógica de um pensamento sem imagem.

Todavia, para pensarmos esta dinâmica processual do gesto automático e maquínico, onde o artista se submete de forma consciente a um conjunto de contingências, acasos, restrições processuais e instabilidades técnicas, precisamos de, tal como apontado em "Image, Process, Performance, Machine. Aspects of a Machinic Aesthetics" (2005), do curador e historiador de arte alemão Andreas Broeckmann, voltar a salientar, em primeiro lugar, que quando esse quadro programático é construído, determina uma série de condicionantes, limites e imposições. São esses fatores que se apresentam como o motor desse gesto que se autonomiza, que parecem empurrar o gesto do artista a assumir tal autonomia funcional ou mesmo disfuncional por detrás dessa intenção inicial.

Voltando novamente a Krauss, para a autora tais princípios delineadores dessas primeiras instruções que cada autor constrói para si e que, de algum modo, dão corpo ao processo construtivo das suas propostas artísticas, podem ser reveladores de uma sumptuosa variedade de "design e incidentes", que se desdobram como uma permutação lógica dentro de uma série em andamento. Consequentemente, estes fatores permitem que a pessoa se mova dentro desse processo e o habite, crescendo e mudando nessa volátil sintaxe e idioma particular (1996 [1994], p. 255). Assim, ao invocar a noção do professor e crítico literário americano Harold Bloom da "leitura errada", Krauss incita-nos a pensar alguns destes modelos de operar, segundo a lógica da pista do assassinato que nos remete para esse lado da violação das regras, da invasão de um espaço que à partida não é do próprio. Mas que opera a profanação de um campo originalmente consagrado a outro pro-

pósito, abrindo-o ao carácter libertário que pode estar imediatamente associado ao apagamento ou à subversão desses constrangimentos ou limites iniciais (Id., Ibid.).

Dentro desta lógica, qualquer marca expressiva tem uma substância composta pelo resíduo físico deixado pelas várias incursões do artista. Nesse nível de "expressão" mais complexo ou mais residual, a forma da marca habita o reino da pista, do traço e do índice. Isto quer dizer que as operações da forma, no trabalho de muitos destes artistas, são as de marcar um evento, formando-se em termos dos seus restos ou daquilo que se precipita durante a sua produção, mas que, inevitavelmente, estruturará e será definidor desse momento seguinte após a sua criação (Id., Ibid.).

Tal como nos adverte Rosalind Krauss, é esse momento anterior, marcado pelos constrangimentos, que entrega a sua marca a um futuro que será levado adiante sem a sua presença e, ao fazê-lo, cortará a sua própria presença, dividindo-se de dentro para um antes e um depois (Id., Ibid., p. 260). Esta forma de entender essa retroação encontra, em Jacques Derrida, precisamente a definição dessa condição, isto é, a forma pura da marca que o autor designa de "arche-trace", que complementa a noção de diferença e que, por conseguinte, serve para explicar internamente a disjunção temporal que assegura esse evento. De acordo com Derrida, "não é a questão de uma diferença constituída aqui, mas sim, antes de toda a determinação do conteúdo" (1978 [1967], p 196-231). Logo, aquilo que surge como movimento puro que produz a diferença e que, invariavelmente, nos conduz à imagem que ainda não foi pensada, é a manifestação que não depende de qualquer plenitude sensata, audível, visível, fónica ou gráfica, uma vez que por si e em si, esta é já a condição de tal plenitude, "uma unidade do signo" precedida pela multiplicidade ou, pelo menos, pelas condições formais que determinam um qualquer estado de formação, separação, divisão ou diferimento. Condições essas que subjazem ao carácter do signo e que a obra de arte atesta como parte do seu próprio fundamento de possibilidades (Id., Ibid.).

Segundo o autor, essa marca ou marcação que é produzida nesse processo disfuncional do gesto "não pode ser pensada fora do horizonte da violência intersubjetiva". Esta é, portanto, "a constituição de um sujeito livre no movimento violento" do seu próprio apagamento e da sua própria escravidão (Id., Ibid.). Neste sentido, a violência dessa manifestação, que aqui defendemos edificar-se na obra mediante a noção de estética do inconsciente, não é apenas uma consequência de ser o resíduo de um crime, mas antes, uma condição da estrutura do artista que foi cortada de si mesmo, como se ele tivesse subido a um espelho para testemu-

nhar a sua própria aparição e, em seguida, tivesse esmagado o espelho, anulando a sua própria presença e deixando apenas a obra como veículo ou marca desse processo de auto-revelação (Id., Ibid.). É precisamente este processo de auto-revelação que reflete de volta ao artista a imagem dos seus próprios atos, nomeadamente, fatores como a espontaneidade e a auto-invenção, muitas vezes associados à ideia de forma dispersa e disseminada que ergue do inconsciente esse lugar a partir do qual se recupera ou se encontra essa ou aquela figura (Krauss, 1996 [1994], p. 265). "Um corpo sem órgãos" (Deleuze & Guattari) que claramente representa os rabiscos, as formas e as não-formas que surgem como resposta a essa busca do objeto inconsciente, e que se manifestam consistentemente no jogo de desconstrução violenta da imagem, assim como, na sua indefinição enquanto fim, mas definição enquanto desejo metafísico.

Conscientes da impossibilidade de derrotarem a presença da figura na prática artística, a intenção destes autores assentou, principalmente, em manipular as condições da sua produção que brotaram como que automaticamente dos seus processos de representação. Logo, viabilizando esse encontro com o aleatório, estes foram capazes de ativar esse "gap" identitário preceptivo e associativo que se formaliza dentro da esfera mais projetiva da mente humana, a partir da qual se descobrem as imagens sugestivas que se parecem auto-sugerir, tal como Polonius viu o camelo nas nuvens ou como Leonardo e Boticcelli viram as figuras no fogo - "figuras do inconsciente" -, dispersas em associações vagas e fragmentadas de uma "gestalt" automática.

Por outras palavras, são esses instintos repressivos do constrangimento que remetem o artista para concretizar esse impulso libidinal do inconsciente que ultrapassa a censura do princípio organizativo, que Freud havia chamado de "revisão secundária". Nomeadamente, uma força que tende a anular esse lado mais irracional, com o intuito de criar a boa forma, onde no próprio sonho só há o caos dionisíaco do afeto não reprimido, coberto pela veia mais selvagem da organização. Assim sendo, nesse jogo da arte moldado pelo lado estético do inconsciente, aquilo que parece brotar é o carácter surpreendente da ebulição das formas, da violência, da exasperação e da estridência do fenómeno gerativo, que contraria a própria regra e a razão do autor, imprimindo um ritmo autónomo que converge para essa faceta mais informe e dissociativa da experiência percetiva, assente na tónica desse "corpo sem órgãos" mais ou menos descaracterizado que se move no limbo da indefinição.

Tal ponto de vista é ainda corroborado por Loureiro, quando admite poder ser o constrangimento essa base de preparação para a procura dessas experiências reveladoras e surpreendentes, salientando que o constrangimento será objetivamente um dado concreto que pode ativar a manifestação de algo intenso e de cariz indefinido como a experiência do sublime, sendo essa "situação deveras importante na prática, nomeadamente a artística, porque se procura encontrar respostas não concretas assentes em bases concretas" (2016, p. 38). Contudo, tal como aponta o autor, a partir do professor de estética e filosofia moderna brasileiro Vladimir Vieira, tais experiências para além de confrontarem o artista, por um lado, com a possibilidade do erro, do acidente e do fracasso, por outro lado, devolvem-lhe a capacidade de perceber a forma como este é capaz de pensar o infinito, mesmo que ele jamais se possa dar espaço temporalmente. Aquilo que se segue é uma sensação prazerosa que consiste, precisamente, na consciência de que possuímos uma capacidade "supra-sensível" que supera as limitações impostas pela nossa própria sensibilidade (Id., Ibid., p. 44).

Segundo esta ótica, e partindo de uma leitura a Immanuel Kant, Loureiro defende que o artista é confrontado com esse sublime dinâmico preso na afeção, isto é, na "surpresa mediante sensação, pela qual se perde o controlo da mente ('anumis sui') que se baseia na ideia de estímulo para o novo e para o desconhecido" (Kant cit. Loureiro, Ibid., p. 47).

Se por instantes relembrarmos algumas das características que comandam o modo como o fazer da prática artística pode ser pensado no território do jogo, percebemos que estes processos de indeterminação conduzem esse gesto do fazer. De facto, potenciam esse movimento impessoal que, emancipando-se desse pensar anterior, encaminham o artista para lá da lógica, nomeadamente, para algo que se situa à margem do pensamento e que potencia esse carácter automático e indefinido de determinada construção visual. Como uma espécie de um fazer "jogando" que entra em rutura com uma série de cânones técnicos e estéticos, no sentido de subverter e extrapolar essas normas e regras que lideram o pensamento vigiado, muitas vezes caracterizando-se pela ausência ou indefinição da forma.

Ainda que, de um modo generalizado, todos estes autores permitam, a partir do seu corpo de trabalho e princípios metodológicos, compreender o modo como a sua poiética e poética são afetadas por esse lado mais impositivo de algumas regras que, previamente, desenham a construção das suas obras, juntamente com Loureiro, elencamos alguns outros exemplos, onde a presença desses constrangimentos obrigam, necessariamente, à construção de respostas a esses limites, potenciando a ação dentro e, ao

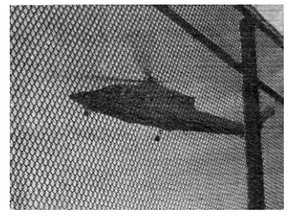
Img. 116 Christiane Baumgartner, "Eldridge Street 2.0" (2015), Xilogravura em papel kozo, 16ª ed., 59,5 x 78 cm

mesmo tempo, em rutura com esses fatores (Loureiro 2016, p. 75). Assim, e dentro desta lógica, salientamos alguns autores contemporâneos, tais como, a artista alemã Christiane Baumgartner, o fotógrafo alemão Thomas Ruff e o artista argentino Fabian Marcaccio que, apesar de permitirem interpretações semelhantes, no que diz respeito ao modo como a sua poética se erige dessa relação de retroação com essas limitações impostas ao seu processo de construção, convocam, simultaneamente, essa ambivalência da forma, esse encontro com o estado mais ou menos aleatório que reforça essa transformação instantânea, repercutindo esses "gaps" percetivos e associativos na identidade do que é representado.

No caso específico da primeira artista, esse facto fica expresso, por um lado, porque Baumgartner, através de estratégias de apropriação, recorre à transformação de imagens de vídeos da televisão ou da internet que, posteriormente, altera através de processos digitais. Distorcendo o seu carácter identitário, a partir da descaracterização do contexto no qual estes "frames" se inse-

rem, a artista transforma o seu meio, sucessivamente, do vídeo para o "frame" digital e, por fim, para as suas enormes xilogravuras. Por outro lado, a autora reitera a compreensão de um outro universo subjetivo, acentuado pela deformação da imagem que se gera durante esse lado processual, onde a superfície da imagem apropriada passa toda ela a ser coberta por uma trama de ruído visual, muito similar à estática produzida pelas televisões antigas ou pelo efeito de fotografar um ecrã, que incorpora na sua estética como um elemento que parece negar, simultaneamente, quer partes da imagem quer os seus conteúdos, sobrepondo-se à mesma como que barrando a sua leitura (Loureiro, 2016, pp. 106-108).

Com efeito, e tal como aponta Loureiro, em ambos os casos as suas imagens de veículos ou de ataques militares, de paisagens industriais, de ruas, de cidades, mas também, de paisagens naturais, onde nem sempre se percebe a existência ou não de um acontecimento, são, frequentemente, imagens/fotografias associadas ao movimento. Não só pelo modo como são captadas, apresentando-se desfocadas por terem sido tiradas a objetos em movimento, transportando o movimento da câmara que indefine as suas formas, como também, devido a ser-lhes acrescentado, posteriormente, um segundo nível de informação, visível, por exemplo, quando são fotografadas a partir de monitores ou de projeções que acabam por introduzir essa trama de ruído digital, fragmentando a imagem e aumentando a presença desses elementos aleatórios que interferem na sua natureza. A imagem é transformada num misto entre realidade e ilusão, reforçando esse lado mecanizado e impessoal da construção (Id., Ibid.). Porém, numa etapa posterior, esse lado é como que invertido. Introduzindo uma espécie de ambivalência entre o estado fugidio e instantâneo do "frame" e a construção morosa, mas, sobretudo, lenta das suas xilogravuras, a autora contraria e inverte, através do recurso a processos tradicionais, a banalização da imagem de que nos fala Walter Benjamin. E, nesse sentido, esta passa a assumir uma presença quase religiosa, funcionando como uma reverberação ou um eco eterno do seu acontecimento original, tal como acontece em obras como, "Eldridge Street 2.0" (2015), "Manhattan Transfer" (2010), "Luftbild" (2009) e "Storm at Sea" (2013) (Id., Ibid., p. 109).



Img. 117 Christiane Baumgartner, "Manhattan Transfer" (2010), Xilogravura em papel kozo, 6ª ed., 145 x 185 cm

Ora, de uma forma similar, também podemos encontrar esta lógica processual na poética de Thomas Ruff que, através da sua série intitulada de "Jpegs" (iniciada em 2004), argumenta como este processo impessoal e automático de uma cíclica compressão da imagem, pode levar até ao limite a identificação daquilo que é representado, remetendo-nos para esse intervalo de incompreensão e incerteza, atingido mediante a manipulação da imagem sim-

Img. 118 Christiane Baumgartner, "Storm at Sea" (2013), Xilogravura em papel kozo, 3ª ed., 187 x 276 cm

Img. 119 Thomas Ruff, "Jpges" (iniciados em 2004), Exposição na David Zwirner Gallery em 2007, Nova Iorque

bólica (Guy cit. Loureiro, Ibid., p. 142). De facto, Ruff observou que a compressão de ficheiros "jpegs" originavam a criação de uma informação incomum que, traduzida numa espécie de mosaicos e estruturas coloridas, se sobrepunham à imagem, suprimindo e acrescentando, simultaneamente, informação, como uma extensão do seu gesto autoral, tomando uma série de decisões autónomas por si que se pareciam replicar esteticamente naquilo que era percebido (Id., Ibid.).

Neste sentido, e tal como adverte Loureiro, o autor daria início a uma investigação centrada não só em evidenciar o modo como todo esse processo de transformação da imagem poderia ocorrer desse constrangimento de comprimir a informação digital, mas, ao mesmo tempo, procurar perceber até onde essa supressão de informação numa determinada imagem poderia possibilitar

Img. 120 Thomas Ruff, "jpeg ny02" (2004), Impressão cromogénea, 269 x 364 cm, The Metropolitan Museum of Art, Nova Iorque

que, ainda que incompleta, esta se mantivesse identificável (Ibid., p. 111). Enquanto motor dessa intenção do autor em subverter a imagem inicial, os dados algorítmicos da programação desempenham, até certo ponto, o papel do automatismo do gesto. Isto é, preenchendo automaticamente as lacunas da imagem a cada iniciativa de a comprimir cada vez mais, replicando o processo gradual com que a memória pessoal recorda uma síntese dos acontecimentos e, por conseguinte, apaga parte significativa da informação.

Ora, é precisamente a isto que Ruff pretende dar visibilidade. Nomeadamente, a esse número infindável de ruído e de informação falsa que a compressão acresce e suprime à informação original. A ampliação da imagem para formatos monumentais, evidenciam a intenção do próprio autor em se perder nessa informação que, de algum modo, desconhece (Id., Ibid., p. 112). Logo, podemos concluir que, no limite, e de acordo com Domingos Loureiro, "os constrangimentos são o princípio da atuação da reflexão, porque é devido à sua conduta que se transforma uma imagem comum numa imagem individualizada, mas que agora segue um percurso inverso", uma vez que essa imagem que se forma, ativa uma perceção universal que vale "não pelo que apresenta, mas pelo que nos permite representar, a partir desse processo novamente paradoxal entre aquilo que se observa e aquilo que se ativa no nosso âmago" (Id., Ibid., p. 114).

Tal como acontecera com os autores anteriores, ainda que de um modo muito particular em cada um deles, a intenção mais ou menos consciente que precede o sentido da transformação e que nos empurra para esse encontro com aquilo que ainda não tinha sido pensado, mas que se ativa como que inconscientemente na relação direta com o processo de revelação da obra, espelha o modo como a experiência artística pode atingir esse lado estético do inconsciente. Sendo despoletada a partir de estratégias de construção que condicionam a própria formação da imagem e do seu conteúdo, autores como Ruff dão aso à formação de uma poética incerta e desestabilizadora, a que o artista se torna permeável.

Um outro caso sintomático desta forma de ativar esse resultado inovador e surpreendente poderia ser lido a partir do trabalho do artista argentino Fabian Marcaccio, que anexou uma pluralidade de métodos técnicos ao seu meio de pintura, combinando-os através de um modo muito particular de aplicação. Todavia, para além de Marcaccio, não poderíamos aqui deixar de destacar os trabalhos do artista alemão Albert Oehlen ou os trabalhos dos artistas americanos Wade Guyton e Christopher Wool, visto também neles existir uma clara intenção de constranger o seu método de

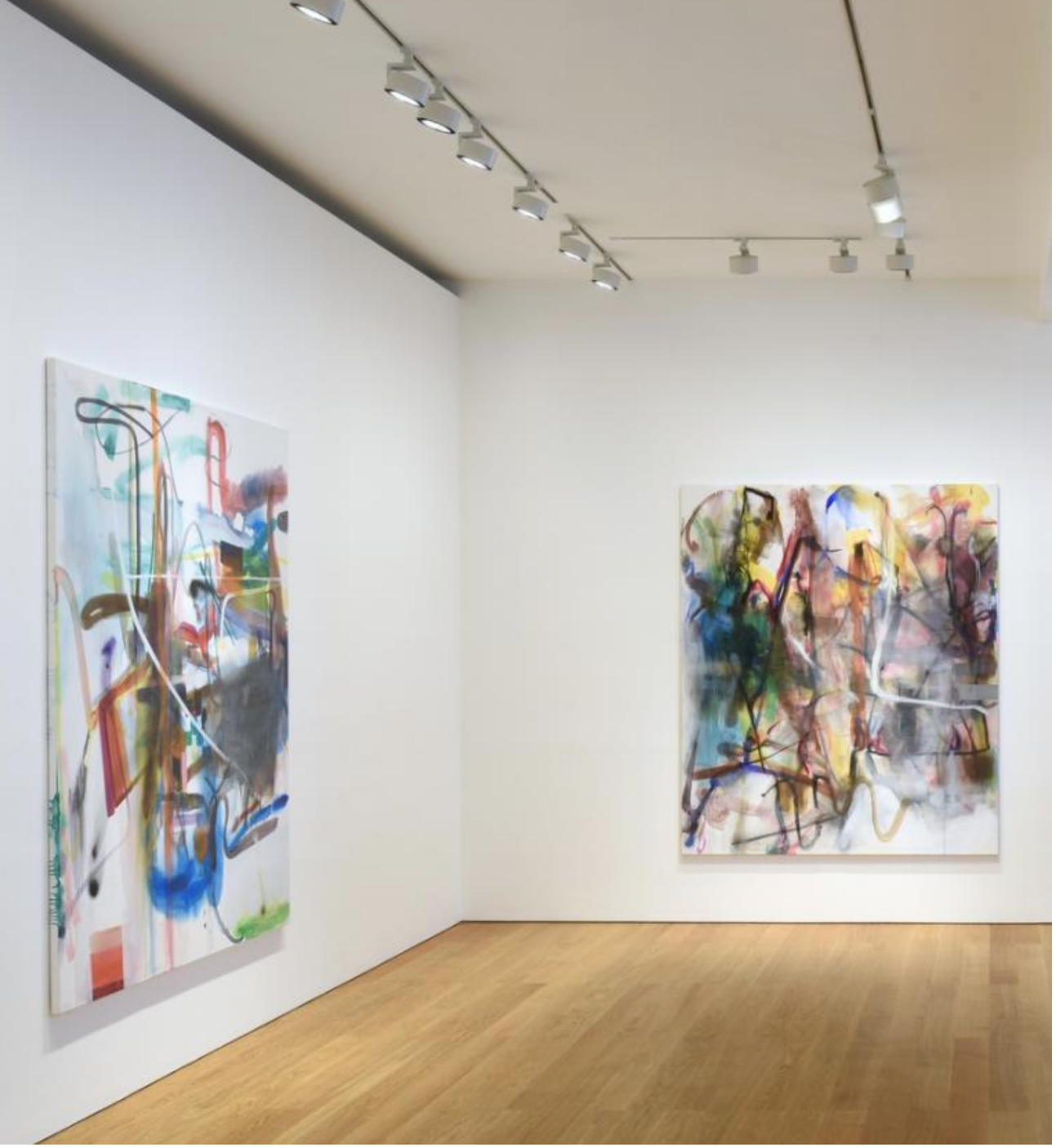
Img. 121 Fabian Marcaccio, "Paintant Stories" (2000), Vista da instalação no Württembergischen Kunstverein Stuttgart, Estugarda

produção da experiência percetiva.

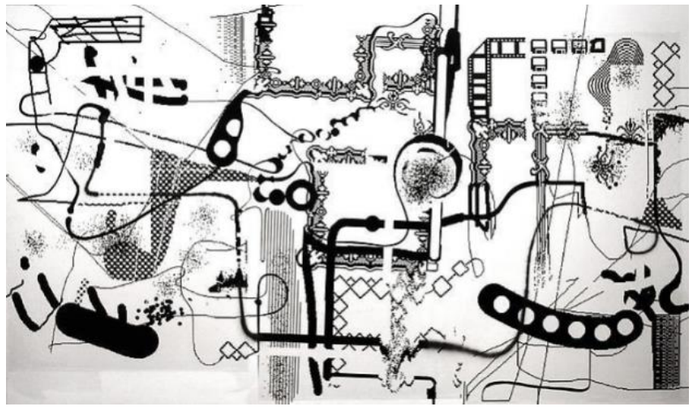
Contudo, na nossa opinião, as pinturas de Marcaccio não só manifestam a existência desse duplo fascínio pela exploração dos vários meios e das suas capacidades criativas, como exacerbam o despoletar desse impulso criativo que contraria as prerrogativas desse outro local proeminente da produção de imagens, onde o digital lida com a sua própria marca de perfeição lustrosa, ainda que inerte (Smythe, 2013). De facto, se o objetivo final do "blockbuster" é fabricar a realidade, produzindo mundos cinematográficos independentes de forma tão perfeita quanto possível, então as suas enormes imagens que misturam erraticamente todos os tipos de material fotográfico e pictórico, opõem-se a essa aspiração, uma vez que, devido aos processos técnicos que Marcaccio utiliza, induzem a um efeito visual contrário a esse lado mais perfeito das suas imagens digitais, gerando uma natureza turbulenta, aberta e conflituosa entre as formas, provocando, consequentemente, aparentes disjunções e discrepâncias que produzem um espaço imaginário disjunto, mas fluído, que delira subitamente de estados de extrema semelhança fotográfica com a pura abstração da pincelada (Id., Ibid.).

Desdobrando-se sempre em forma de fita, com comprimentos de até 100 metros, os trabalhos panorâmicos de Marcaccio convocam um outro modo de serem experimentados, remetendo o espectador para uma espécie de leitura temporalmente estendida, semelhante à do cinema, mas que, no entanto, apresentam outras distinções, já que dão origem a formas muito diferentes e muito

Img. 122 Fabian Marcaccio, "Paintant Stories" (2000), Detalhe, Württembergischen Kunstverein Stuttgart, Estugarda



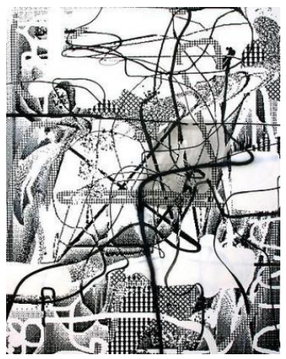
Img. 123 Albert Oehlen, "New Paintings" (2019), Vista da instalação, Hong Kong Gagosian, Hong Kong



Img. 124 Albert Oehlen, "Untitled" (2007), Óleo e papel sobre tela, 200 x 340 cm

menos insinuantes. Baseadas não nos efeitos da falsa totalidade ou do realismo alucinatório, mas em traços de fragmentação, as pinturas de Marcaccio, estabelecem o lugar onde a perceção dos artefactos manifestos se apresentam muito mais próximos do estado da experiência vivida no nosso ambiente social atual, mediado pelos meios de comunicação em massa (Id., Ibid.). Um pouco à imagem do trabalho de Oehlen, as qualidades orgânicas e carnais do pigmento permanecem cruciais para a capacidade das suas pinturas gerarem esses efeitos naturais de definição/indefinição que Marcaccio proclama de "estados de disjunção metamórfica" (Marcaccio cit. Smythe, Ibid.). Alcançados não só pelo modo como encadeia as imagens numa linha de sucessão visual contínua, mas também, devido ao facto de um dos seus principais recursos técnicos e matéricos ser a utilização de uma espécie de gel de silicone, composto por uma fórmula de polímero sintético desenvolvida recentemente que pode ser colorida e esculpida conforme as necessidades do artista. Isto é evidente nas trilhas grossas e coaguladas que compõem a superfície das suas pinturas fotográficas, que permitem ao autor afirmar a riqueza, a fisicalidade e a atualidade do pigmento, diante das simulações vívidas e insubstanciais da matéria que são o "stock-in-trade" das imagens baseadas em processos digitais (Smythe, Ibid.).

O caso de Albert Oehlen é também ele revelador, no sentido em que, a partir de meados de 1990, o artista passou a recorrer a software gráfico rudimentar para produzir as suas pinturas de computador, repletas de trilhas "pixelizadas" e mal orientadas que, quando impressas na tela, vieram afirmar a inépcia deliberada de se dirigir tanto contra as perfeições imaculadas do pixel como contra as virtuosas garantias da mão do artista (Id., Ibid.). Ora,



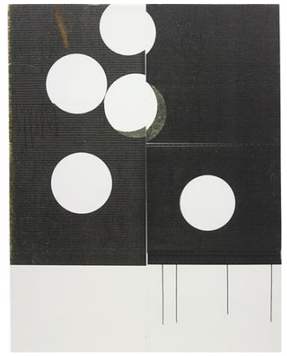
Img. 125 Albert Oehlen, "Festnahme" (1996), Óleo e acrílico sobre tela, 245 x 191 cm

Img. 126 Cristopher Woll, "Untitled" (2009), Tinta serigráfica sobre linho, 320,4 x 243,8 cm, Simon Lee Gallery, Mayfair, London

Img. 127 Cristopher Woll, "Untitled" (2006), Tinta serigráfica sobre linho, 264,16 x 198,12 cm, Simon Lee Gallery, Mayfair, London

num mundo cada vez mais escravo das solicitações gráficas computorizadas e das fotografias de alta qualidade, os emaranhados de tinta de impressora e acrílico preto de Oehlen, um pouco à imagem das pinturas de Marcaccio, vieram colocar em destaque essa capacidade bem-vinda de restaurar a sensação de vivacidade e espontaneidade que, muitas vezes, falta a esses processos artificiais, invertendo totalmente os valores sedutores de produção da maioria das imagens digitais orientadas comercialmente. Graças a uma incursão mais ou menos irracionalizada que, de algum modo, trouxe de volta, ao espaço da imagem, essa aparência de vivacidade e organicismo lúdico, hoje friamente racionalizada pela presença do "pixel" (Id., Ibid.).

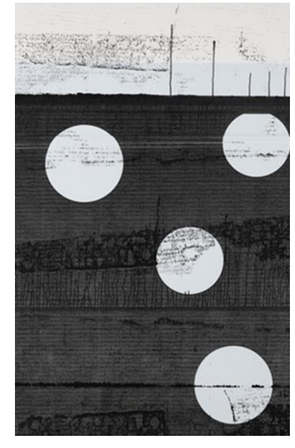
Contudo, e em contraste com Oehlen e Marcaccio, outros autores como Wade Guyton e Christopher Wool, mostraram-se menos preocupados com os instrumentos específicos da produção de imagens digitais e mais com a pretensão que muitas destas teriam em revelar uma espécie de perfeição atemporal e sem lugar, na qual as leis e restrições da existência material foram totalmente substituídas (Id., Ibid.). Reagindo negativamente a esse estado de transcendência imaginada, estes dois artistas buscaram reimpor as forças do acidente, da decadência e da dissolução nas imagens baseadas nesses princípios. Assim, na última década, Wool visou a exploração das possibilidades de fotografar e manipular digitalmente as suas imagens pintadas em "silk-screen", mediante a sua impressão em papel ou em tela, embora, subtilmente, também tenha recorrido a programas de edição digital como o Photoshop para cortar, degradar e apagar as regiões selecionadas das suas imagens "renderizadas" à mão, de maneira pouco aparente (Id., Ibid.). Apesar dessas operações imitarem processos que ele, há muito, promulgou nas suas obras, é importante salientarmos, que essa paridade ajudou a colocar as dimensões do virtual e do real na sua prática em pé de igualdade (Id., Ibid.). Com efeito, por meio dessa igualdade, Wool veio relembrar-nos que o reino imaterial do digital não precisa ser concebido como um espaço de pureza, perfeição ou liberdade ilimitada dos laços da matéria, pois, tal como a sua contraparte analógica, o domínio virtual controlado por computador pode ser esse constrangimento que nos liberta para processos criativos que hospedam noções como entropia, degradação e dispersão (Godfrey, 2011).



Img. 128 Wade Guyton, "Untitled" (2006), Tinta a jato Epson UltraChrome, 185,7 x 145,1 cm

Já no que diz respeito ao artista Wade Guyton, ainda que também intrigado com essa dinâmica entrópica, ao contrário de Wool, este encontrou uma maneira de subverter as perfeições do reino da imagem digital no momento da sua extrusão para o espaço do pigmento, através da realização de pinturas digitais sobre tela, usando scanners e tecnologia a jato de tinta digital. Utilizando o Photoshop para "renderizar" formas geométricas nítidas em preto sólido, Guyton imprimiu as suas composições em folhas de lona e papel dobradas, amassadas e angustiadas, de maneira a dificultar as travessias suaves de ida e volta das cabeças da sua impressora a jato de tinta. A partir deste processo, e ao cruzar o limiar da realidade com essa virtualidade do digital, as suas formas começaram a desmoronar, produzindo imagens estigmatizadas e golpeadas pelo súbito encontro com o real (Smythe, 2013).

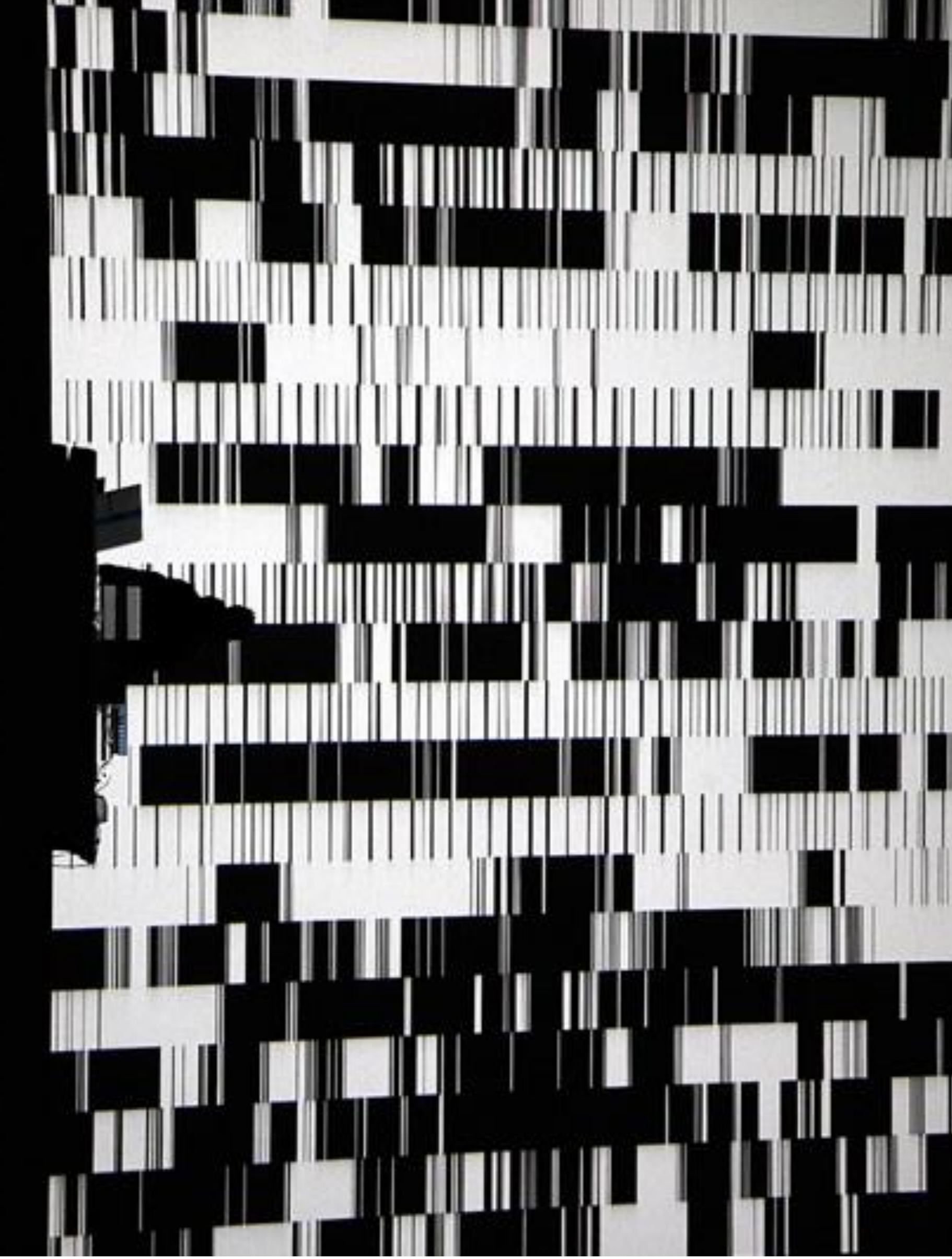
No meio de um dilúvio constante de imagens baseadas nos processos digitais, onde prevalecem a intemporalidade, a falta de lugar, a perfeição e o espetáculo, seria através dos gestos entrópicos e materialistas como os de Wool e Guyton que seria possível enfraquecer criticamente esses valores, desenhando imagens imaculadamente "pixelizadas" na confusão volátil e aleatória do território da matéria (Id., Ibid.). De facto, o que muitos destes autores, e outros por mencionar, vieram enfatizar é que, muitas vezes, as características de determinados constrangimentos ativam no processo de construção da obra de arte tomadas de decisões que parecem contrariar algumas das limitações pelas quais os artistas se sentem constrangidos e que, no caso destes últimos, correspondem a limitações relativas ao modo como o digital parece negar no seu processo artístico a propensão para a incorporação do acidente e do descontrolo, associado ao gesto de derramar tinta, assim como, à mistura turva e impura de matizes, e às suas afinidades palpáveis com o corpo.



Img. 129 Wade Guyton, "Untitled" (2005), Tinta a jato Epson UltraChrome sobre tela, 142,2 x 91,4 cm

Logicamente, que estas preocupações se mostraram diferentes na poética e poiética de cada artista, época, contexto e fundamentos filosóficos e conceptuais aos quais estes aspiraram. Todavia, o que está em jogo nestas afirmações autorais enumeradas nestes últimos capítulos, é o facto de haver uma propensão para contrariar os constrangimentos impostos por um determinado fim, promovendo reivindicações de carácter singular contra algumas dessas imposições racionalizadas. Tais como, a incorporação da impureza e da adulteração da origem, do despoletar do acidente e do jogo entrópico da incerteza, da diferença, do acaso, da degradação, do erro, da imprevisibilidade e da aleatoriedade desses mesmos processos, instrumentalizando as suas supressões de diversidade e, por conseguinte, transformando o limite num incessante e interminável território-chave de liberdade criativa.

Do nosso ponto de vista e, de alguma forma, similar a grande parte destes autores, foi também no seio da nossa própria prática e construção processual do projeto desenvolvido no decurso do Mestrado de Artes Plásticas - Pintura, que surgiram, implicitamente, grande parte destes fatores como sendo problemáticas que carecem em ser subvertidas, tais como o simples facto de podermos ou não operacionalizar esse lado cego da razão, isto é, esse "inconsciente estético" que Jacques Rancière reivindica e Gilles Deleuze determina ser possível dentro da lógica do jogo, sob a forma de um "pensamento sem imagem". Ora, discutidas já algumas destas questões levantadas como consequência da nossa própria prática artística individual, fica agora uma última pergunta no ar: - Poderão todos esses fatores, pré-concebidos como uma espécie de programa de ações pré-determinadas antes desse encontro com o desconhecido, servir para, instintivamente, despoletar no nosso fazer processos autopoiéticos que influam noções como a de acaso-organizador? - Poderão esses processos generativos e autopoiéticos, onde o artista se cruza com a máquina, serem responsáveis como extensão dos nossos gestos por atingirmos determinados fins?



Img. 130 Ryoji Ikeda, “test pattern [live set]” (2008), Performance audio-visual, composta por imagens a preto e branco tremeluzentes que flutuam e convulsionam no escuro para uma trilha sonora forte, poderosa e altamente sincronizada, Concerto audio-visual, Computação gráfica e programação de Tomonaga Tokuyam

3.4

O Sujeito, a Máquina e o Eu-maquínico

O acaso-organizador inserido na lógica dos processos autopoiéticos

Numa última reflexão, assente na discussão que se tem vindo a desdobrar, de forma gradual, ao longo dos capítulos anteriores, não poderíamos aqui deixar de ampliar a nossa análise aos contributos fornecidos pela historiadora e crítica de arte britânica Claire Bishop em "Digital Divide" (2012). A autora veio problematizar, de forma paradoxal, as possíveis alterações que a tecnologia, enquanto extensão do gesto artístico, seria capaz de acarretar na forma como o artista pensa e estrutura a sua relação mais ou menos subordinada à experimentação do fazer. Este ponto de vista, seria reforçado pelo curador e crítico de arte italiano Domenico Quaranta em "Beyond New Media Art" (2013) que, a partir de "Ars Electronica in Linz" (2003) do professor e crítico de cinema russo Lev Manovich, veio propor uma reflexão em torno dos propósitos sobre os quais se movem o trabalho de alguns artistas. Para tal, abordou as complexas ferramentas e modos técnicos de funcionamento utilizados enquanto extensões do seu gesto, tais como o recurso a algoritmos, sistemas dinâmicos, programas de software e obsolescência de mecanismos, problematizando a forma como estes princípios de carácter automático e comportamento maquínico poderiam, em pleno século XXI, estarem a transformar não só o processo de criatividade artística, como o próprio conceito de artista e, até mesmo, a noção de autor (Manovich cit. Quaranta, Ibid., p. 32).

Contudo, antes de entrarmos mais aprofundadamente neste território movediço e ambíguo, é importante relembrarmos que, paralelamente a Manovich, esta dinâmica que, até então, temos tentado operacionalizar no campo da prática e pensamento artísticos, quando tomada sob a forma de uma simbiose do homem com máquina, pode despoletar, no mesmo processo de construção da experiência artística, por um lado, a conceção de "cosa mentale" de Marcel Ducahmp e, por outro lado, o modelo de produção maquínica e automática da lógica de computação de Alan Turing (Id., Ibid., p. 37).

Tal como referimos anteriormente, o artista constrói extensões ou autoamputações de si próprio, quer pela presença de constrangimentos autoinfligidos quer pela construção de ações programadas e codificações planeadas para despoletar esse lado mais aleatório, incerto e indefinido das causas e dos fins da experiência artística. Nesses processos, tal como argumenta o filósofo canadiense Marshall McLuhan, estes passam, de alguma forma, a ser responsáveis por desencadear toda uma rede de novas relações e pontos de equilíbrio na construção e na forma como o artista pensa e estrutura a obra de arte (McLuhan cit. Manovich, 2013, p. 206). Se recordarmos a panóplia de artistas elencada por Clau-

Img. 131 Peter Fischli & David Weiss, "Der Lauf Der Dinge" (1987), Fotogramas

de Faure, nomeadamente aqueles que operavam com algoritmos, software informático e estratégias gerativas, podemos, de algum modo, começar por traçar essas linhas que, do ponto de vista conceptual, os aproximam de algumas das ideias que temos vindo a defender ao longo destes últimos capítulos.

Um exemplo claro dessa preocupação operativa do fazer artístico são as "Programmed Experimental Paintings" (iniciadas em 1952) do artista francês François Morellet que, mediante a redução, tanto quanto possível, do número de decisões arbitrárias necessárias à criação dos seus sistemas, procurou desmistificar a função do artista e da própria natureza da arte (Caires, 2005, p. 4). Todavia, poderíamos ainda destacar autores como o designer americano Joshua Davis ou o matemático esloveno Andrej Bauer, e os artistas suiços Peter Fischli e David Weiss que, através de máquinas autónomas, "acidentes perfeitos" ou algoritmos generativos, recorreram a processos de software informático ou ações em cadeia para, a partir de séries de ações planeadas, construir o modelo ou método de criação dos seus trabalhos (Faure cit. Caires, Ibid.).

Quanto mais aprofundamos estas análises, torna-se mais clarividente a presença de processos de "randomização" e de indeterminação nestas práticas experimentais, que fazem do jogo da arte o campo ideal para engendrar o acidental, o acaso e o erro, fatores esses provindos desse lado cego do criar que transformam, de um modo bastante "sui generis", o fazer/pensar inerente ao processo criativo de cada autor (Moles, 1990 [1971], p. 115). Neste sentido, consideramos esta panóplia de estratégias uma ferramenta útil para construirmos esta última análise a que nos propomos.

Na nossa opinião, este assunto poderia ser ainda mais aprofundado, mediante a demonstração de uma variedade de características distintas, que poderiam ser atingidas e enumeradas, partindo dos mesmos princípios e procedimentos capazes de despoletar esse convívio consciente com o acaso, onde o artista se desvincula de quaisquer racionalizações. Deixando, por assim dizer, aflorar no seu fazer esse enunciado repleto de condições e condicionantes que, mais tarde, se transformam num meio de engendrar novas possibilidades criativas. Muitas destas práticas, paralelamente a exemplos anteriores, ampliam e estendem a geração de novos sentidos e a capacidade de compreensão do artista face à natureza diversa dos processos e estratégias que permeiam o território da arte, mas, simultaneamente, e de forma paradoxal, apresentam-se como algo que lhe escapa como areia por entre os dedos (Machado, 2001 [1993], p. 9). Tal como fomos afirmando, se

algumas das definições mais tradicionais de arte pareceram negar ou desconsiderar a presença deste tipo de procedimentos abertos ao acaso, ao acidente e ao carácter furtuito de algumas ações, a partir do séc. XX, estas foram reforçadas através do carácter aberto da poética de uma série de práticas artísticas que, ao recorrerem sistematicamente às suas ferramentas de um modo cada vez mais contundente, procuraram evidenciar a riqueza e a validade estética desses processos, cuja gama de indeterminações nos remete, obrigatoriamente, para uma relação dialógica com outras forças produtivas.

Acerca deste assunto, convém também salientarmos que é no seio dessas ruturas que, do ponto de vista desta investigação, essas questões ganham maior ênfase, visto lançarem o sujeito - artista e espectador -, rumo a uma experimentação estética que ergue todo um universo pleno de movimentos, onde esse sujeito atua e age, ao mesmo tempo, que se transforma (Entler, 2000, p. 20).

De facto, muitas destas metodologias contemporâneas são hoje herdeiras diretas da subversão de uma série de constrangimentos, de estratégias de desconstrução dos códigos da arte e de processos de articulação poéticos de materiais de diversas naturezas. Neste sentido, e do ponto de vista do seu entendimento dentro do território da arte, muitas destas práticas atuais são hoje quer extensões mais ou menos radicais de alguns desses pressupostos, quer o levantar consciente de alguns questionamentos sobre o limite da ação do artista e as fronteiras que permitem ou não entender o objeto resultante da mesma. Logo, aquilo que, a nosso ver, se torna paradoxal para compreendermos a obra de cada um dos autores indicados, é precisamente o que é atribuído à escolha deste tipo de estratégias, uma vez que, em princípio, estas representam o ponto de viragem em cada caso particular e, por conseguinte, clarificam o sentido que se dá ou se nega a fatores aleatórios como o acaso. Contudo, aquilo que nos importa aqui ressalvar neste capítulo, é o modo como os artistas se conectam com a máquina, seja ela um simples computador ou mecanismos absurdos ou obsoletos para amplificar as possibilidades de manipulação poética da experiência percetiva. Através do recurso, direto ou indireto, a uma série de técnicas, metodologias, estratégias e processos de cariz dinâmico e incerto, tal como veremos a partir da obra de autores mencionados neste capítulo, será precisamente este estimular do acaso que será capaz de tirar partido dessa união "eu/máquina". Por um lado, para recorrer não só à sua capacidade e precisão de processamento de ordens ou ações como, por outro lado, pelo facto de esta simbiose entre ambos possibili-

tar um amplo grau de simulações que, assim, viabilizam um vasto número de experimentações no território da arte, que têm em comum a mobilidade e a permeabilidade que reveste de inúmeras possibilidades de permutação a imprevisibilidade dos seus fins.

Tal como adverte o filósofo e fenomenólogo francês Maurice Merleau-Ponty em "Fenomenologia da Perceção" (1999 [1945]), os corpos e as máquinas são definidos pela sua função, isto é, enquanto operam corretamente, permanecem quase que impercetíveis, tornando-se parte do processo de perceção quando deixam de operar corretamente (pp. 495-500). Ainda que grande parte destes processos recorram a máquinas autónomas, "acidentes perfeitos", máquinas absurdas, algoritmos generativos ou processos de software informático, entre outros, cada situação destas continuará a implicar a lógica da imposição ou da subversão da presença do constrangimento, atuando como um potenciador da descoberta de uma linguagem criativa.

Uma vez mais, a metamorfose apresenta-se aqui como o movimento resultante desse complexo processo ordem/desordem/nova ordem, sendo esta descrição passível de se relacionar com as noções de auto-organização, segundo a lógica "order from noise" de Heinz von Foerster ou "autopoiesis" de Humberto Maturana e Francisco Varela. De facto, replicando nas estratégias artísticas o "modus operandi" do jogo, muitas das propostas artísticas contemporâneas tornaram-se legíveis à luz destas noções de auto-organização, já que vieram operacionalizar, na prática, as noções de automatismo. Ainda que muitos destes conceitos tenham sido apropriados a áreas de conhecimento como a biologia, a cibernética, a teoria da complexidade e os sistemas organizacionais, estes poderiam, facilmente, ser aplicados a um projeto artístico. Visto, este último, ser capaz de simular um processo de auto-organização e, por conseguinte, apresentar-se como um simples resultado de uma organização espontânea de um conjunto de elementos díspares ou relacionáveis, formalizando-se numa outra unidade composta (Maturana & Varela, 2004 [1994], p. 22). Ora, o "outro" que resulta da concretização dessa dinâmica generativa é uma novidade histórica, a diferença de que fala Deleuze, isto é, uma simbiose espontânea de um fenómeno que detém determinada informação - "input" - e que, através de ações e programas de ordem automáticos, transforma a natureza original dos elementos num "output" produtivo de novidade, assumindo-se como um fenómeno mais ou menos gerativo e reconfigurativo da informação, onde o papel do artista passa a ser o de um programador que, mais tarde, enquanto observador mais ou menos passivo desse processo, consegue entrever essas mesmas metamorfoses (Id., Ibid., pp. 22-24).

Seguindo esta linha de raciocínio, e baseando-nos nas duas lições epistemológicas que Foerster extrai destas experiências, poderíamos dizer que, no território da arte, tais processos apontam, por um lado, para o facto de que quem atribui sentido ao mundo é um observador e, assim, o sentido depende do contexto observacional em que ele se encontra, quais as variáveis informacionais que ele possui e qual o saber que ele detém sobre aquilo que observa, tendo em conta que as coisas por si só são desprovidas de interpretação e significado. E, por outro lado, que a aleatoriedade, ou seja, o lançamento dos dados ao acaso, pode produzir produtos "ordenados", mediante o princípio do acaso-organizador (1960, pp. 36-37). Se tivermos em consideração que, no campo da arte, as noções de ordem e desordem podem ser vistas em uníssono, podemos depreender que estas podem coexistir num mesmo estado e, simultaneamente, numa mesma organização. Tal ponto de vista torna-se claro na definição de obra de arte defendida por diversos autores que, de alguma forma, revelaram-se similares ou próximos dos princípios para os quais apontava Tzara no seu manifesto "dada" (1987 [1924], p. 14).

"É um mundo sem causa [...] Absoluta em pureza de caos cósmico e ordenada, eterna no segundo globular sem duração, sem respiração [...] sem controlo" (Id., Ibid.), onde "qualquer ato é um tiro de revólver cerebral" (Id., Ibid., p. 33), um jogo de alteridade entre permuta e combinatória de elementos, que abrem a perceção à imensidade de um campo de possíveis. Provindos de um gesto insignificante, tais gestos conectam-nos, através do irracional, ao horizonte da desconstrução ou construção que transgride o próprio sentido (Moles, 1990 [1971], p. 115), deixando-o expresso nas entrelinhas da própria experiência. Nesse sentido, há sempre um sujeito que completa o circuito de determinações da arte. Logo, é nele que devemos procurar, isto é, é na sua experiência pessoal, no seu inconsciente ou na sua cultura, as razões desse estatuto que a operacionalização do acaso adquire. Não mais a cadeia de causas físicas, mas antes, a cadeia de causas simbólicas que fazem do acaso e do acidente, de uma mancha ou de uma série de ações programadas uma obra de arte (Entler, 2000, pp. 26-28).

Tal como fomos dizendo ao longo desta reflexão, ainda que a configuração da obra neste tipo de estratégias não seja produto de uma escolha direta do artista, este poderia descobrir nela a solução que não determinou, mas que, em certo sentido, andava à procura, o que significa que ela era, de alguma forma, necessária, apesar da contingência puder tê-la feito ou não existir (Id., Ibid.). Além destas questões técnicas, devemos entender que a simulação

randómica não cria, apenas por si só, o valor estético e a obra de arte. Ainda que, através dela seja possível representar uma variabilidade semelhante àquela que se opera com a intuição e a imaginação do artista, independentemente do grau de autonomia com que, por exemplo, um computador opera e uma máquina absurda produz esse efeito dominó, ainda assim, é preciso que haja uma certa perceção dos seus resultados para que eles adquiram o estatuto de experiência artística (Id., Ibid.). O processo a que chamamos de autónomo constitui uma etapa delimitada da produção, tendo em conta que antes dele há um conhecimento depositado pelo homem que permite a existência da operação técnica, e depois dele há uma perceção que ressignifica os seus resultados, dando-se novamente aqui, um cruzamento de determinações (Id., Ibid.).

Se virarmos as agulhas, vemos que a máquina parece trazer para o artista o mesmo tipo de problemas, ou seja, ela aparece como um potencial meio desencadeador de causas e efeitos no processo de produção de um autor que podem estravazar a determinaçao. Um pouco à imagem do conceito de "automaton" de Aristóteles, o carácter maquínico dessa ação técnica fornecida pela máquina representa não só uma relação direta entre uma cadeia de causas e efeitos, como também, de uma forma mais evoluída, imprime naquilo que está a ser produzido uma certa margem de indeterminação, margem essa que representa o espaço para a assimilação de ações não programadas oriundas do indivíduo. Tal como argumenta Simondon, a indeterminação é ainda assim um fator necessário para que a máquina se possa tornar numa ferramenta para o artista (Simondon cit. Entler, Ibid.).

No artigo "Máquinas Semióticas" (2001) do semiólogo e linguista alemão Winfried Nöth, o autor veio propor que as máquinas, tais como, o computador e os seus sistemas de software, passassem a ser designados não só como processos simbólicos, mas também, como "máquinas semióticas" não restritas ao processamento de símbolos e, por conseguinte, enquanto entidades impessoais envolvidas em outros processos sígnicos (p. 54). Porém, e tal como adverte o matemático e cientista alemão Frieder Nake, de um ponto de vista generalizado os computadores só poderiam processar sinais, isto é, estímulos mecânicos seguidos por reações automáticas (1997, pp. 32-33).

Se atentarmos à obra "Understanding Computers and Cognition" (1987) do cientista americano Terry Winograd e do engenheiro chileno Fernando Flores, verificamos que os autores, para se referirem ao processamento de sinal, descrevem "as operações de um computador digital simplesmente como uma sequência de

impulsos elétricos que se deslocam numa complexa rede de elementos eletrónicos, sem que exista em tais impulsos, por assim dizer, a produção simbólica de nada" (pp. 86-87). Tal como adverte Nöth, os signos e os processos simbólicos são produzidos pela mão humana, mediados por máquinas e interpretados pelos homens (2001, p. 58). Contudo, Nöth alerta-nos para o facto de, nessa clássica cadeia de comunicação, o computador ser parte integrante da mensagem, onde mesmo no caso do emissor humano e o recetor serem duas pessoas diferentes ou uma mesma pessoa numa situação de auto-comunicação, em tais processos de comunicação mediados por um computador, a máquina desempenha o papel de extensão semiótica da semiose humana (Id., Ibid.).

Por esta ordem de ideias, podemos concluir que as máquinas não simbolizam nada, no sentido em que aquela intencionalidade que os computadores, por vezes, parecem possuir, só existe unicamente na mente daqueles que os programam, que introduzem as mensagens e que interpretam a sua saída (Searle, 1980, p. 422). De facto, são inúmeras as possibilidades criativas que podem surgir desses processos de "feedback" ou de "retroalimentação", uma vez que, do ponto de vista criativo, a relação causa/efeito da máquina pode ser invertida em qualquer ponto da linha corrente, entre o modelo e a reprodução, dando aso a um tipo de causalidade aberta que se caracteriza pela reversão dos efeitos sobre as causas (Plaza & Tavares, 1998, p.19).

Porém, de acordo com Nöth, a presença e a operatividade da máquina, enquanto ser quase autónomo que cumpre uma série de ordens, sem que isso determine o fim de algo ou de alguma coisa como resultado, pressupõem o levantar de alguns enigmas que serão abordados neste capítulo (2001, p. 63). Tal como aponta o autor, recorrendo ao filósofo e cientista americano Charles Sanders Peirce, é preciso afirmar, antes de tudo, que quando este falava de um "pensamento não humano" na natureza física, estava a referir-se ao conceito de "quase-mente" para distinguir a mente, no sentido da psicologia cognitiva do processo de semiose associado aos signos "num sentido muito amplo" (Peirce cit. Nöth, 2001, p. 63). Daí ser "quase-semiose" e "quase-mente" o que encontramos na "mente da máquina" e nas "mentes mecânicas" consideradas anteriormente (Id., Ibid.).

Para atestar a validade desse conceito de "quase mente", Peirce desenvolveu, num outro momento, o argumento segundo o qual a mente, tomada num sentido amplo, está localizada não apenas no cérebro de um escritor, mas também, na materialidade do seu meio semiótico, isto é, na tinta: "Um psicólogo extraiu um lóbulo do meu cérebro [...] e então, quando eu descobri que não

podia mais falar, ele afirmou: "Você sabe, agora, que a sua capacidade para a fala estava localizada naquele lóbulo cerebral" (Peirce cit. Hartshorne & Weiss, 1931-1958, p. 366). Segundo Nöth, "sem dúvida que estava [...] mas, da mesma maneira, se ele se tivesse apropriado do meu tinteiro, eu não deveria ter sido capaz de continuar a discutir, até que encontrasse um outro tinteiro [...] Sim, os próprios pensamentos me faltariam [...] assim, a minha capacidade de discussão está igualmente localizada no meu tinteiro (2001, p. 63). Aqui, poderíamos afirmar que estamos diante de uma localização, no sentido em que podemos dizer que uma coisa pode se encontrar em dois lugares ao mesmo tempo (Id., Ibid.).

Tal como demonstra Nöth, a interpretação dessa citação enigmática de Pierce, apresentou muitas variações (Skagestad, 1993, pp. 157-180; Skagestad, 1999, pp. 551-561; Tiercelin, 1993, p. 240). No contexto da nossa reflexão, o argumento mais relevante é aquele segundo o qual nós devemos procurar a mente em dois lugares de uma só vez. No que diz respeito ao escritor, um lugar é o seu cérebro, isto é, o "locus" interno da produção de signos, e o outro é o seu tinteiro, o "locus" da materialização externa do signo (Nöth, 2001, p. 63). Ambos os lugares representam dois aspetos de semiose, indissoluvelmente, ligados como dois lados de uma mesma moeda (Id., Ibid.).

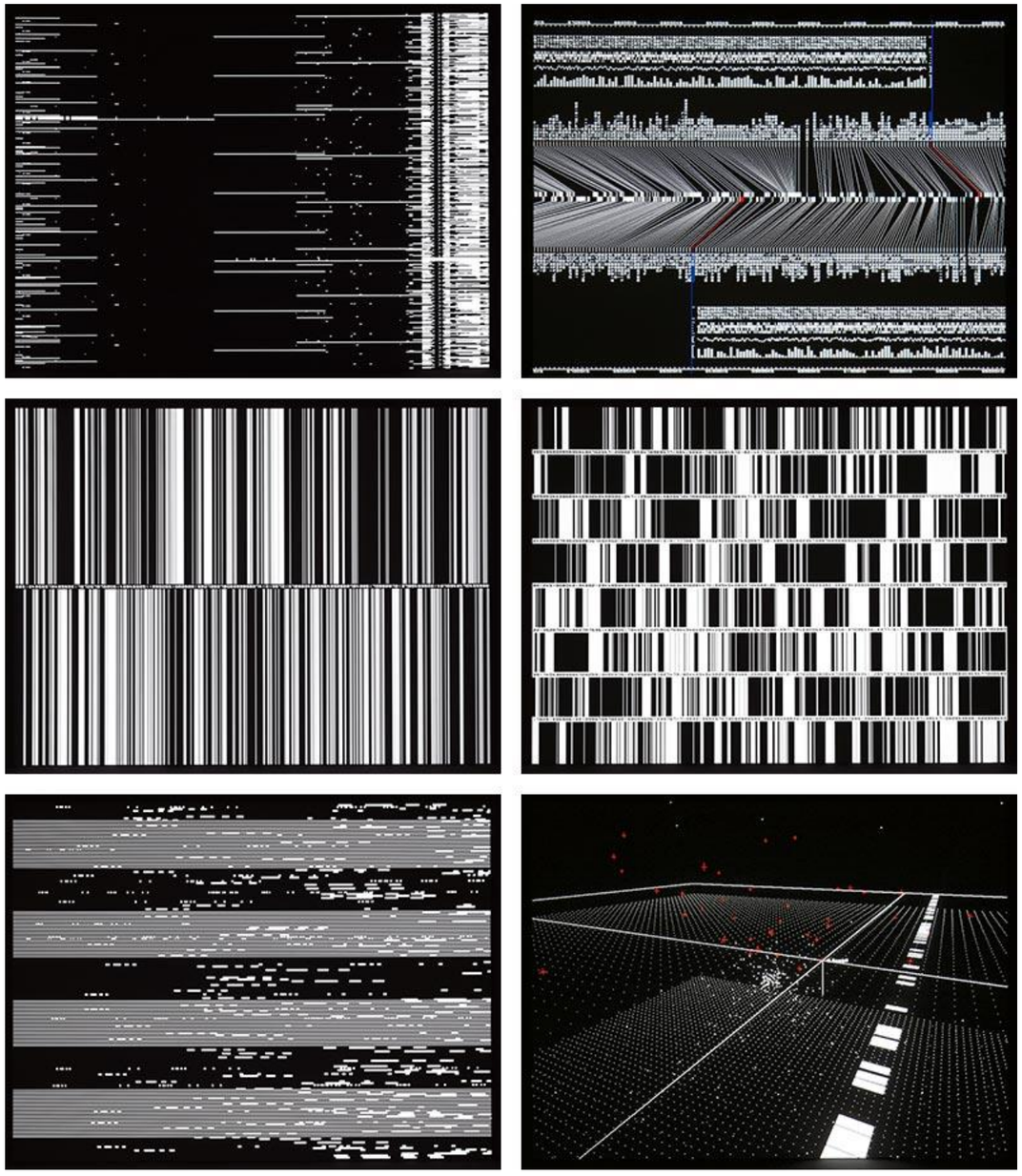
Ora, esta reflexão de Nöth é, de alguma forma, importante para o caminho que temos vindo a desenvolver aqui, uma vez que no campo da arte, em casos como o dos autores que trabalham com sistemas informáticos dinâmicos, máquinas absurdas, algoritmos e softwares gerativos, entre outros, a máquina, enquanto ferramenta de um fazer, é responsável e determinante para a ocorrência ou não de um dado evento ou resultado experiencial, já que torna operacional uma série de procedimentos que de outra forma não se poderiam materializar. Nesse sentido, funciona como esse outro "eu" automático e maquínico que imprime, de certo modo, a sua marca na ação do artista.

Num manuscrito de 1906, Peirce descreveu a ausência de autocontrolo na "quase-semiose" mecânica com as seguintes palavras: "Nunca se provou que um motor automático não pode exercer autocontrolo além de um auto-ajuste específico que a sua construção possibilitou; mas ninguém conseguiu projetar uma tal máquina" (Pierce cit. Ketner, 1988: 43). Como consequência dessa falta de autocontrolo, "toda a máquina [...] é destituída de toda a originalidade, de toda a iniciativa. Ela não pode encontrar os seus próprios problemas, ela não pode se autoalimentar. Tampouco pode se direcionar entre diferentes procedimentos" (Id., Ibid.). E, assim, só pode "realizar tarefas especiais previamente calculadas"

(Id., Ibid.). Logo, o controle da máquina procede do exterior, nomeadamente, do engenheiro que a projetou e do usuário que a manipula. A máquina não é um agente autónomo, contudo, enquanto ferramenta ao serviço do homem, pode despertar no sujeito uma nova sensibilidade e não apenas responder àquelas já existentes. Enfim, pode ser um elemento transformador do sujeito. - Mas então, de que forma pode a máquina, enquanto extensão do nosso gesto, dar corpo a um processo autopoiético? - Se ela não tem autonomia própria, como pode acontecer esse acaso-organizador que a prática artística reivindica agir para lá das nossas ordens?

Baseando a nossa resposta numa panóplia de informações que fomos recolhendo das mais diversas áreas, cabe-nos salientar que, de maneira alguma, queremos entrar pelo difícil caminho de apurar se uma máquina, com recurso a algoritmos, inteligência artificial ou outros modelos operacionais autónomos, pode ou não se tornar, de facto, autopoiética. Isto porque, aquilo que para nós prefigura esse processo autopoiético, é a relação de simbiose que o artista constrói com a máquina, no sentido em que, e seguindo os fundamentos de Humberto Maturana e Francisco Varela, essas duas componentes - o vivo e a máquina -, engrenam-se como um todo, numa troca de processos que parecem surgir em resposta uns aos outros.

Por outras palavras, o artista constrói um enunciado que a máquina processa e transforma de um modo automático, podendo quer os seus resultados quer a relação entre causas e efeitos, serem invertidos para modelos não lineares, onde essa resposta aleatória e imprevista apresenta-se como um território fértil que, mais tarde, o artista passa a incorporar como uma espécie de resolução ou causação dos seus problemas. Dentro deste padrão, a interação entre a mente humana e a funcionalidade ou disfuncionalidade da máquina pode ser pensada como um processo autopoiético, um método de regeneração que surge da simbiose entre o homem e esse "eu-máquina" que gera o seu próprio domínio de interações. Ora, é essa identidade hipotética, composta pela mente e pela máquina, que passa a organizar toda uma rede de processos de produção de componentes, de tal forma que estes regeneram-se continuamente, formando outras unidades num domínio relacional (Froese & Ziemke, 2009, pp. 466-500). Nomeadamente, movimentos espontâneos da matéria que conduzem a resultados de diferenciação, onde tudo se passa como se a matéria fosse capaz de se auto-organizar, isto é, de se interrelacionar numa reciprocidade circular de desorganizações seguidas de reorganizações internas que absorvem, toleram e integram o acidente, o erro e/ou o ruído (Foerster, 1960, pp. 31-50).



De uma forma geral, tal como apontam os filósofos franceses Sylvère Lotringer e Paul Virílio em “The Accident of Art” (2005), o "acidente" e o “erro” além de se apresentarem como os meios de provocar uma reversão de valores no processo artístico, são ainda, de um modo mais significativo, um estado que só pode ser visto como algo que revela uma face importante dos processos das coisas que, de outra forma, não conseguiríamos perceber. Um exemplo claro desses processos dinâmicos que envolvem essa abertura do artista a incorporar esses acasos e acidentes provenientes desses processos de auto-organização que surgem da simbiose do “eu” com a máquina, é o artista visual e compositor eletrónico japonês Ryoji Ikeda, em projetos como “Datamatics” (2006), “Test Pattern” (2008), “Superposition” (2012), “Supersymmetry” (2014), “Micro-Macro” (2015) e “X-verse” (2018), entre outros. Através da alteração e da manipulação de códigos de programas em tempo real e da varredura de dados e ultrassonografias, o artista potencia em diálogo com a máquina, num gesto quase que automático, autênticas paisagens de um mundo informe (Ikeda, 2019).

De facto, na obra “datamatics [prototype-ver.1.0]” (2006), por exemplo, o autor utilizou dados puros como fonte de som e imagem, a partir dos quais combinou apresentações abstratas e miméticas de matéria, tempo e espaço num concerto audiovisual repleto de uma série de dados projetados em imagens dinâmicas. Estas últimas geradas por computador a preto e branco, com detalhes em cores intensas e mínimas renderizações gráficas, parecem progredir através de múltiplas dimensões (Id., 2006). A partir de sequências 2D de padrões derivados de erros de disco rígido e estudos de código de software, as imagens de Ryoji Ikeda transformam-se em vistas giratórias dramáticas de um universo 3D, composto por um processamento matemático em quatro dimensões, que veio abrir ao espectador vistas espetaculares e aparentemente infinitas e ilimitadas (Id., Ibid.).

Já no caso de “datamatics [prototype-ver.2.0]” (2006-2008), o autor apresentou uma versão adulterada desse primeiro evento, numa nova versão que é significativamente desenvolvida a partir da versão anterior, estreada em março de 2006 no “Yamaguchi Center for Arts and Media (YCAM)”, onde o autor propôs uma desconstrução objetiva dos elementos originais, tais como, o som, os efeitos visuais e, até mesmo, a fonte de códigos, como uma espécie de apresentação de “meta-dados” empregues através de cálculos de programas em tempo real e varredura de dados, de modo a criar uma nova sequência estendida, enquanto uma abstração adicional do trabalho original. Impondo uma nova dinâmica técnica à

Img. 132 Ryoji Ikeda, “datamatics [prototype-ver.2.0]” (2006-2008), Concerto audio-visual, Computação gráfica e programação de Shohei Matsukawa, Norimichi Hirakawa & Tomonaga Tokuyama; co-comissariado pelo AV Festival 06, ZeroOne San Jose & ISEA, 2006; co-produzido pelo Les Spectacles vivants, Centro Pompidou & Centro Yamaguchi de Artes e Mídia (YCAM), 2008

Img. 133 Ryoji Ikeda, "data.tron [8K enhanced version]" (2008-2009), 8 projetores DLP, computadores e sistema de som 9.2 ch, 1600 x 900 x 900 cm, Deep Space Veneu, Ars Electronica Center, Linz

peça marcada por sequências de frames extremamente rápidas e profundidades de bits variáveis, o autor procurou ainda, desafiar e explorar de uma forma mais exacerbada os limites da perceção do espectador (Id., Ibid.).

Com efeito, e na conjuntura da obra de Ikeda, podemos depreender que à uma vontade consciente do autor em explorar o potencial das substâncias invisíveis de vários dados que permeiam o nosso mundo. Essa ambição do autor de "composing data" materializa-se, maioritariamente, sob a forma de enormes instalações audiovisuais, onde são construídas representações matemáticas em paredes como mapas do universo, projeções visuais repletas de estruturas moleculares de proteínas, sequências de ADN, hipercubos matemáticos de 4 dimensões, ondas senoidais e superestradas de dados brutos, entre outros, sendo a componente sonora, fortemente, sincronizada entre si e artisticamente orquestrada como uma sinfonia que, no seu conjunto, traz "experiências sensoriais totais" aos visitantes (Ikeda cit. Peetz, 2011).

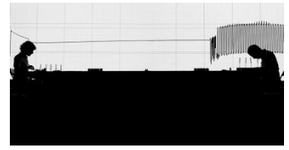
Em "data.tron [8K enhanced version]" (2008-2009), por exemplo, cada pixel da imagem visual é estritamente calculado

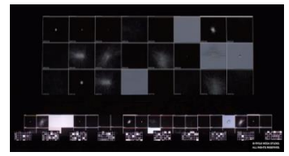
Img. 134 Ryoji Ikeda, "data.flux [12 XGA version]" (2017), Instalação audio-visual, 12 projetores de vídeo, computador e auto-falantes, 4130 x 4500 x 3600 cm, Parallax, Yilan (2017) & Onassis Cultural Centre, Atenas (2019)

Img. 135 Ryoji Ikeda, "test pattern [live set]" (2008), Performance audio-visual, composta por imagens a preto e branco tremeluzentes que flutuam e convulsionam no escuro para uma trilha sonora forte, poderosa e altamente sincronizada, Concerto audio-visual, Computação gráfica e programação de Tomonaga Tokuyam

por princípios matemáticos, compostos por uma combinação de pura matemática e o vasto mar de dados presentes no mundo. Nesta versão, os visitantes estão literalmente imersos no trabalho, pois os dados são projetados nas paredes e no chão da galeria, a partir de oito fontes luminosas.

Ora, aqui não poderíamos deixar de referenciar que perguntas como: "How many points are there in a line? (...) What is the number of numbers? (...) How can we verify that the random is random?, que guiam grande parte da prática e pensamento artísticos do autor japonês que, através de uma série de experimentações, procura materializar algumas destas interrogações a que se propõe responder com uma série de experimentações. Logo, transportando para a experiência artística o vasto universo de dados que compõem um infinito de zeros e uns, a partir de instalações áudio visuais como "Datamatics" (2006), "Supersymmetry" (2014) e "X-verse" (2018), o autor propõe não só uma reflexão em torno da maneira como entendemos a natureza da realidade numa escala atómica, como também, inspirado nas noções matemáticas e da mecânica quântica, propõe um estado de sobreposição onde



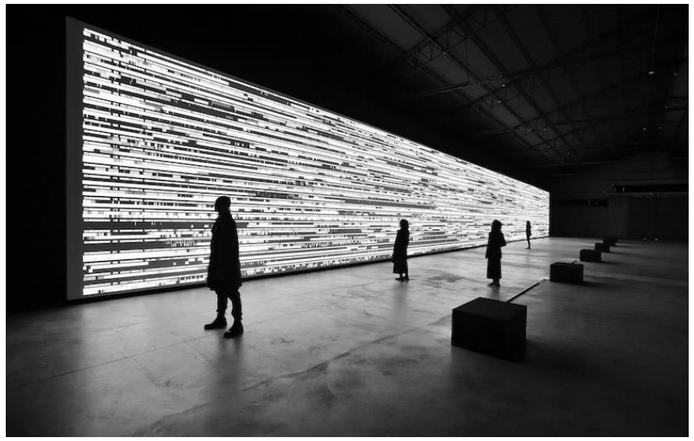


Img. 136 Ryoji Ikeda, "superposition" (2012), Performance, em colaboração com as performers Stephane Garin & Amélie Grould; Computação gráfica e programação de Tomonaga Tokuyama, Norimichi Hirakawa & Yoshito Onishi; comissariado pelo Festival d'Automne, Paris;
co-produzido pelo Festival d'Automne à Paris, Les Spectacles Vivants, Centre Pompidou (FR), Barbican (UK), Concertgebouw Brugge (BE), Festival de Marseille - danse et arts multiples (FR), Parc de La Villette (FR), Kyoto Experiment (JP),
ZKM I Center for Art and Media Karlsruhe (DE), STRP Art and Technology Festival (NL), Stereolux/Festival Scopitone/le lieu unique (FR)

som, efeitos visuais, fenómenos físicos, conceitos matemáticos, comportamentos humanos e aleatoriedade se encontram confluídos num mesmo "objeto", sendo que todos estes fatores são constantemente orquestrados e desorquestrados através de cálculos matemáticos e computação numa única peça de performance (Id., Ibid.). O resultado é uma instalação composta por uma parafernália de estímulos sensoriais que, em termos de imagem, podem oferecer até "5.842.587.018.385.980.000.000.000.000" de potenciais permutações visuais.

De facto, muitas destas preocupações aparecem em muitas das suas séries já mencionadas anteriormente, onde o autor propõe reflexões similares não só sobre a natureza da informação, como também, sobre a forma como esta, no seu estado de pureza, isto é, de código, pode ser matéria para compor uma estética desinteressada e construir raciocínios artísticos, submersos na experimentação radical da qual emergem as suas orquestras sonoras e as suas paisagens abstratas de dados (Id., Ibid.).

Ainda que possamos dizer que no trabalho de Ikeda existe uma intenção matemática que estrutura toda sua obra por detrás



Img. 137 Ryoji Ikeda, "data.flux [12 XGA version]" (2017), Instalação audio-visual, 12 projetores de vídeo, computador e auto-falantes, 4130 x 4500 x 3600 cm, Parallax, Yilan (2017) & Onassis Cultural Centre, Atenas (2019)

da aparente aleatoriedade, tal como o autor argumenta, os processos matemáticos e a linguagem do código não determinam, de uma forma premeditada, a construção visual das suas instalações audiovisuais, estes elementos são apenas um método de desencadear processos "random" no tecido da máquina. Neste caso, do software que, invariavelmente, repercutem, quer do ponto de vista visual quer sonoro, um sem número de imagens, fenómenos percetivos e micro-estruturas, como "loops" repetitivos, erros e acidentes (Id., Ibid). Tal como disse Ikeda, uma das suas tarefas como artista é estreitar a lacuna entre o conceito e a execução material do trabalho em si, permitindo-nos ver um outro lado da matemática pura, muitas vezes abstrata demais para a compreendermos plenamente. Neste sentido, ao invés de manter uma divisão entre matemática e arte, entre ideia e objeto, os seus projetos tendem a desenhar elos, construir pontes, unir as noções aparentemente irreconciliáveis, favorecendo uma abordagem multidisciplinar e multissensorial da criação artística (Khazam, 2008-2009).

A incorporação do ruído organizacional confere às obras deste artista uma alteridade ímpar entre estados possíveis que alteram as suas configurações. Nesse sentido, factos, figuras e diagramas são usados numa montagem aleatória com um impacto gráfico deslumbrante, desfocando as linhas entre a natureza, a ciência e a filosofia, num trabalho sutil e hipnótico que sugere e revela visões e dimensões sensoriais sublimes da convergência do

real e do virtual numa só linguagem. Por outras palavras, exprime o infinito de forma visual codificada, cheio de potenciais significados a ser descodificados, mas dissociados do seu uso anterior e, por conseguinte, oferecidos pela sua beleza pura, como fluxos de dados aleatórios e processos de computação abstratos que se desdobram e mergulham os espectadores nessa face invisível do mundo da comunicação e da informação invisível que circula ao nosso redor.

De uma forma generalizada, tal como podemos objetar na obra destes autores que foram sendo indicados, as atitudes não predizem os comportamentos, mas o inverso. Isto porque, o acaso, o efeito fortuito e o acidente, assumem-se como regra e, assim, determinam a atuação disfuncional entre causa e efeito que o artista pede à máquina (Séguin & Chanlat, 1983, p. 470). De acordo com Abraham Moles, em "Notes pour une typologie des événements" (1972), para estes artistas o evento designa e evoca o que é improvável, acidental, aleatório, singular, concreto e histórico (p. 90). Ora, tais eventos são tipos de variações que não foram previstas pelo artista, surgindo como qualquer coisa que aparece ao indivíduo, isto é, como uma forma que "varia suficientemente rápido no intervalo da perceção" (Id., Ibid.). Uma "espécie de programa que se programa a si próprio" (Dumouchel & Dupuy, 1983, p. 16), onde o evento esboça uma ciência do "devir" (Id., Ibid., p.132), assimilando o acidente e o ruído que podem ajudar a desconstruir as configurações mais enraizadas com a ajuda do próprio material deslocado, movido com fins de reconstruções em constante mutação (Derrida & Roudinesco, 2004, p. 9). Tais reconstruções buscam desmantelar a forma e o significado das coisas, de modo a reinscrevê-los numa outra estrutura e funcionamento (Culler, 1997 [1988], p. 122). Estes conceitos de instabilidade e reinvenção na procura de novas estruturas funcionais e semânticas, são fundamentais para a compreensão destas práticas que aderem a estratégias de indeterminação. Como formas definidoras da sua poética, tal como argumenta Umberto Eco em "Obra Aberta" (1991 [1962]), colocam a nu o modo pelo qual as várias formas de arte se estruturam e passam muitas vezes a refletir a maneira como cada cultura e época veem e entendem a realidade (pp. 54-55).

Tal como temos vindo a demonstrar, estas características associadas a processos generativos como, por exemplo, o acaso, o erro, a disfunção, entre outros, acabam por imprimir nas obras de arte uma série de qualidades, ainda que estas não sejam por si só, capazes de exprimir algo do sujeito. Contudo, este ponto de vista só se torna aceitável quando representa a ausência de controlo por parte do artista, ou a deliberada consciência de o convocar

enquanto parte integrante do resultado. Neste sentido, não há propriamente uma perda do elo de ligação com esse processo de subjetividade, já que as determinações do inconsciente que são desconhecidas, imprevisíveis e surpreendentes, acabam impressas na obra como movimentos menos refletidos, onde o controlo do processo é entregue, momentaneamente, a um outro "eu" oculto, mas, ainda assim, um "eu" que reflete esse lado mais profundo do interior do sujeito.

Segundo a artista polaco-brasileira Fayga Ostrower, os processos que implicam esse grau de auto-organização aparecem como fenómenos que são relevantes para a arte, juntamente com todos os mecanismos que são pouco explicáveis na construção desses processos, tais como, a inspiração, a intuição e o "insight". Dentro desta lógica, a autora define-os de "acasos significativos", sendo que muito deles, ainda que de natureza aleatória, surpreendente e imprevista, apontam para qualquer coisa ou um qualquer sentido que já estava latente no artista (Ostrower, 1998, p. 9).

De facto, um programa de computador pode sortear números ou, se quisermos, significados atribuídos a esses números, ao que denominamos de função "randómica" que, em certo sentido, desperta em nós a sensação de auto-organização (Id., Ibid., p. 18). Em princípio, sabemos que um computador não erra, não tem a lógica do jogo no seu funcionamento. - Então, o que representa o acaso ou o acidente para ele? Nada, a não ser "um cálculo ou seleção complexa que produz resultados variados e cujas operações nós não podemos acompanhar, e que são variáveis mesmo ao longo de um grande número de sorteios" (Id., Ibid.). Para o computador, a operação é absolutamente determinada, bastando repetir a mesma semente e o mesmo algoritmo para obter o mesmo resultado. Mas, para o artista/observador, o número resultante é casual, porque ele não tem acesso à sua lógica de construção, aparecendo apenas como que por um acaso, uma coincidência ou um azar que se auto-organizou, e que pode ser encarado como um lapso experimental ou como algo inovador, um produto de um jogo de forças imprevisíveis e de cruzamentos não necessários e acidentais que inflamam o acaso numa maravilhosa construção (Id., Ibid.). E neste caso específico, aquilo que nos interessa aqui reforçar é o carácter criativo que esse tipo de estratégias podem engendrar e a sua abertura para o mundo, através dos quais o sujeito pode deixar que o caminho lhe mostre coisas que ele não estava à espera, simplesmente porque não as conhecia e porque tais coisas não existiam para ele, permitindo que o acaso lhe desperte novos interesses.

Com efeito, aquilo que para muitos artistas é importante, diz

respeito ao despoletar desse carácter do encontro com qualquer coisa surpreendente, onde o caminho ganha significado. Mas um significado que ele mesmo ajuda a construir, não apenas emprestando uma forma a um conteúdo pré-existente, como também, oferecendo ao artista um novo repertório de conteúdos (Id., Ibid.).

Tal como nos diz o biólogo informático francês Jean-Michel Claverie, "nós lançamos um dado, mas a Natureza faz girar um cubo" (Claverie, 1982, p. 71). O significado que cada face que o cubo pode ter, em nada, determina a sua posição final, já que a atribuição de significado ao evento caracteriza ou reforça a ideia de acaso, pois o significado e o movimento do objeto são factos independentes que se cruzam entre si (Entler, 2000, p. 37). Todavia, muitas destas estratégias têm por detrás um sentido ainda mais fundamental, tendo em conta que, por mais que não se possa entender o mecanismo da mutação, sabe-se, pelo menos, que ele não é capaz de reconhecer as transformações do meio e, por conseguinte, não há o objetivo de tornar esse novo material emergente, mais ou menos adaptado, já que a sua mutação é "cega" (Id., Ibid.). Assim, podemos pensar não só na probabilidade de, ao acaso, chegarmos àquilo que nos pareça um poema ou uma pintura, mas também, podemos reinventar, através do acaso, a compreensão do que pode ser uma dessas práticas.

Na sua globalidade, a arte parece realmente ser feita desses viés e desvios, sendo o intervalo da obra de arte, provavelmente, o lugar do caminho que ainda não existe ou que ainda não se vê. De facto, o intervalo é o que pode explicar a inexplicação da experiência artística, daí apresentar-se como o verdadeiro lugar do processo ou do caminho que concilia o pensar com o fazer, uma vez que, quando a meta não está previamente configurada de maneira rígida, quando o nosso alvo se move constantemente ou quando nos tentamos antecipar a um problema potencial, as estratégias que equacionam o acaso, a incerteza e a imprevisibilidade, tornam-se num critério que merece toda a nossa atenção. Isto porque, não há verdadeira criação sem que existam desvios no processo do pensar e do fazer, isto é, sem que haja uma série de "tentativas-erro" (Id., Ibid.).

A causalidade, enquanto uma verdade meramente estatística e, por conseguinte, não absoluta, é uma espécie de hipótese de trabalho para muitos destes artistas que especulam não só sobre como os acontecimentos surgem uns a partir dos outros, numa espécie de interdependência de eventos, mas também, sobre a forma como estados subjetivos (psíquicos) do observador ou observadores podem seguir ou ser privados dessa mesma dinâmica.

Acerca deste assunto, e ainda dentro da visão da arte como

formadora de estruturas complexas, é possível destacar a importância de duas implicações, nomeadamente, a imprevisibilidade e a singularidade do fenómeno, características apontadas pelo caos e perfeitamente válidas no território da arte, já que, "toda a criação na arte envolve um processo de transformação, um processo essencialmente dinâmico, flexível e não-linear. Nunca apenas um somatório. [...] Trata-se de um processo de qualificações mútuas e cambiantes, cujo final – quando? como? – não é previsível" (Id., Ibid.). Com efeito, "o jogo e a arte são atividades que mantêm pontos de interseção. Um desses pontos diz respeito à abertura que pode existir para o desvio, sem qualquer comprometimento das suas coerências estruturais", onde "o acaso pode ser um elemento incorporado às condições que conferem tal coerência, seja para o jogo, seja para a arte" (Entler, 2000, pp. 94-96). Logo, podemos "pensar que a criação se dá no encontro de uma flecha e de um alvo, ambos em movimento [...] sendo que a ocorrência desse desvio está prevista no programa do artista, mas não nos seus efeitos particulares [...] e, por isso, o acaso emerge" (Id., Ibid., p. 96).

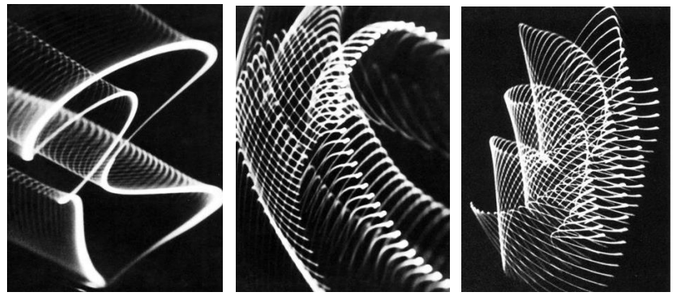
Na arte contemporânea, um dos primeiros a observar uma tendência onde a obra se apresenta continuamente em processo, foi o filósofo italiano Umberto Eco, que veio apontar para o facto de muitos artistas oferecerem ao público o seu produto ainda como um campo de possibilidades a serem experimentadas, constituindo-se como aquilo a que chamou de "obra em movimento" (1991 [1962], p. 62), onde a ação do artista é apenas o vetor inaugural desse movimento, ou seja, um embrião que não deixa de exigir um rearranjo metabólico desse corpo maior que é a definição da arte e o seu campo de reflexão estética (Entler, 2000, p. 96). De acordo com Marcel Duchamp "a atitude do artista não revela afinidade alguma com a religião da máquina: todo mecanismo deve produzir o seu contraveneno, a meta-ironia. O elemento hilariante não torna as máquinas mais humanas, mas 'conecta-as' com o centro do homem, com a sua fonte de energia: a indeterminação, e a contradição" (Duchamp cit. Paz, 1977 [1968], p. 17). E, tal como fomos demonstrando ao longo desta reflexão, o jogo da arte apreende-se simplesmente jogando. Ora, isto encontra repto em "Du mode d' existence des objets techniques" (1969 [1958]) do filósofo e tecnólogo francês Gilbert Simondon que nos diz que "a máquina é um gesto humano depositado, fixado, tornado estereotipia e poder de repetição. [...] A relação analógica entre a máquina e o homem não está no nível dos funcionamentos corporais; a máquina não se alimenta, nem percebe, e nem repousa [...] de facto, a verdadeira relação analógica dá-se entre o funcionamento mental do homem e o funcionamento físico da máquina. [...] A máquina é

um ser que funciona [...] os seus mecanismos concretizam um dinamismo coerente ou incoerente que ao mesmo tempo existiu no pensamento e foi o pensamento" (p. 138). Logo, a máquina não elimina o elemento humano da produção, apenas retira a assinatura de um sujeito específico, isto é, a sua marca autográfica, disponibilizando, somente, o pensamento que a originou.

Tal como apontado nas teorias de Abraham Moles, podemos mencionar que as máquinas operadas de forma a produzirem um "output" aleatório, simulam criações intelectuais, sendo, precisamente, nessa simulação da criação que se encontra o epicentro do nosso interesse e investigação. Segundo Moles, é nessa articulação entre máquina, tecnologia e autor, que o artista se situa como formulador e programador de possibilidades estéticas, deferindo como o programa deve ou não funcionar (Moles cit. Giannetti, 2004). Neste sentido, o artista opera entre meios, códigos, algoritmos e resultados finais que nem sempre controla, levando Moles a apontar para uma noção de estética que nasce durante a criação das obras, a partir de uma simbiose entre homem/máquina que pode ser entendida através de alguns modelos propostos pelo autor, dos quais são exemplo, a "arte permutacional", a "simulação da criação artística", "o visualizador maquínico", "o amplificador da complexidade" e a "máquina de citação" (Id. Ibid.).

Ainda que, e contrariamente ao que temos vindo a fazer ao longo desta reflexão, Moles não pareça atribuir à estética esse lado inconsciente que estas estratégias aleatórias e indeterminadas imprimem na arte, para o autor alguns destes pontos apontam para três transformações fundamentais que ocorrem nestes casos onde o artista recorre a estratégias aleatórias, nomeadamente, "a transformação da função do artista, da noção de arte e da receção da obra" (Id., Ibid.). Contudo, o autor reforça que "obviamente, a máquina não substituirá o artista, mas influenciará a sua função no processo criativo" (Id., Ibid.). E, sendo assim, este posiciona-se, muitas vezes, como um programador da ação mais ou menos ativo na construção da experiência artística, mas também, como espectador do seu próprio sistema de experimentação e simulação que, visualmente, parece quase se auto-organizar (Id., Ibid.). Dentro desta lógica, a máquina é encarada como um elemento de permutação, no qual fatores como a indeterminação na criação podem existir, e onde o artista é um programador que concebe ordens, jogos, simulações e analisa resultados (Id., Ibid.).

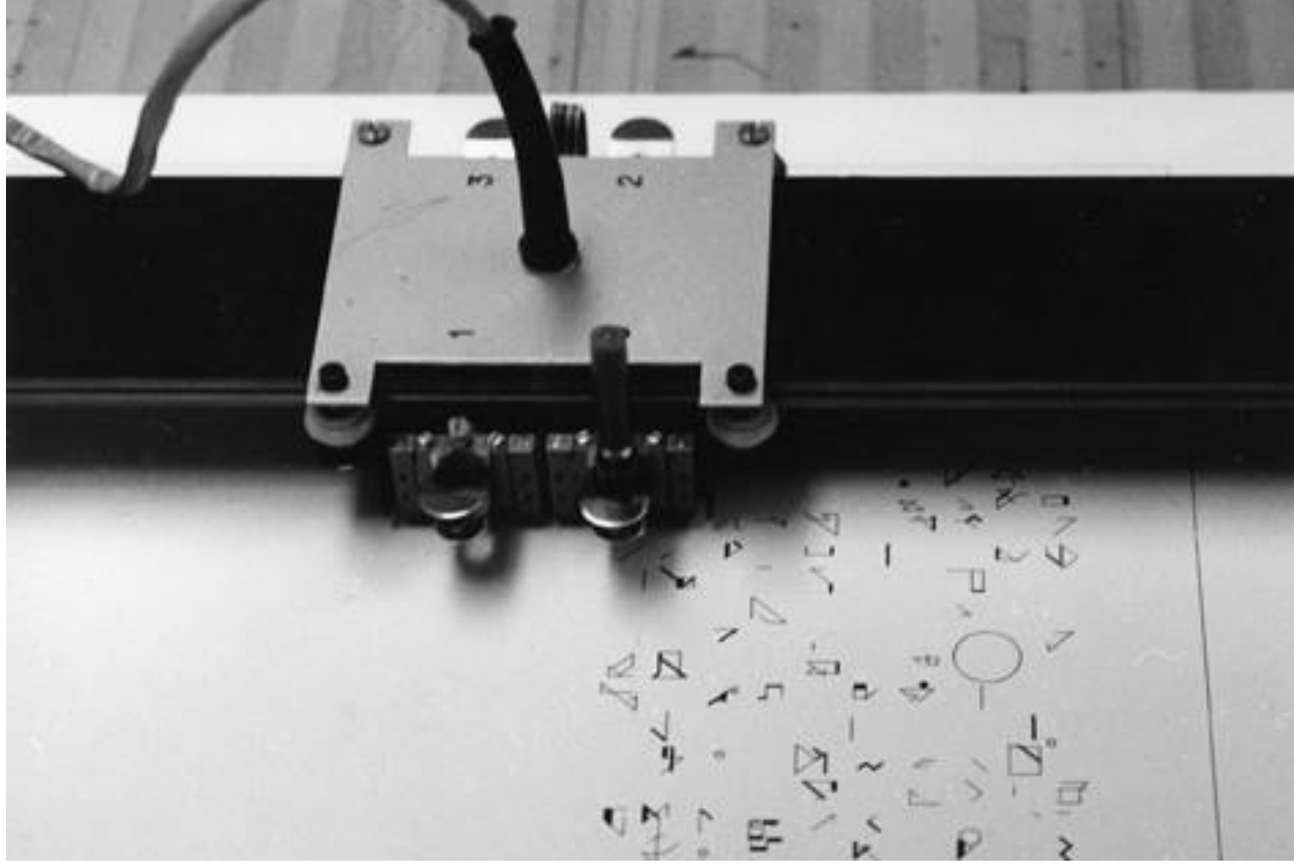
De acordo com Merleau-Ponty, "o gesto de expressão que se incumbe de desenhar por si mesmo e fazer emergir o que visa mais intensamente, é, portanto, um gesto que recobre o mundo, um mundo onde predomina" essa faceta estética do inconsciente



Img. 138 Herbert Franke, "Oszillogramme" (1956), Arte do aparato do computador e gráficos programados, Kuenstlerhaus, Viena

(1980, p. 162). De facto, quando encarada desta maneira, a máquina acaba por representar aquilo que noutros autores apelidamos de automatismo, isto porque, tal como nos casos descritos nos capítulos anteriores, à uma ação deliberada do artista em submeter parte do controlo da experiência a fatores randómicos que passam a desempenhar de forma automática e autónoma esse corpo processual da obra. Assim, muitos destes aparatos mentais, manuais e tecnológicos aliaram-se à noção do gesto humano, trazendo a imperfeição para a ação do fazer do artista e, por conseguinte, desarticulando a noção de precisão e perfeição associada à máquina, que se tornou, como defende Félix Guattari, num "ser-obra" (ferramenta), capaz de ampliar o gesto do seu criador. Uma vez que "operam no núcleo da subjetividade humana, não apenas no seio das suas memórias, da sua inteligência, mas também, da sua sensibilidade, dos seus afetos, dos seus fantasmas inconscientes" (1992, p. 14).

Todavia, outros casos paradigmáticos poderiam ser pensados à luz desta reflexão, tais como, "Computer composition with lines" (1965) do engenheiro e professor americano Michael Noll onde, através de um código gerador de números pseudo-aleatórios, o autor especula em torno das ideias de "artista-programador", construindo uma imagem assente na obra do artista holandês Piet Mondrian (Noll, 1964, pp. 89-95); as obras "Elektronische Graphiken" (1961-1962), "Raumstudien" (1956-1957) e "Oszillogramme" (1956) do artista, físico e teórico austríaco Herbert Franke, cujas obras são produzidas por computação gráfica, osciloscópios e raios-x, que vão de encontro à "delegação final dos processos estético-criativos às máquinas" (Franke 1971 p. 57); a obra de animação "Olympiad" (1971) da artista americana Lillian Schwartz, também ela elucidativa destas dinâmicas



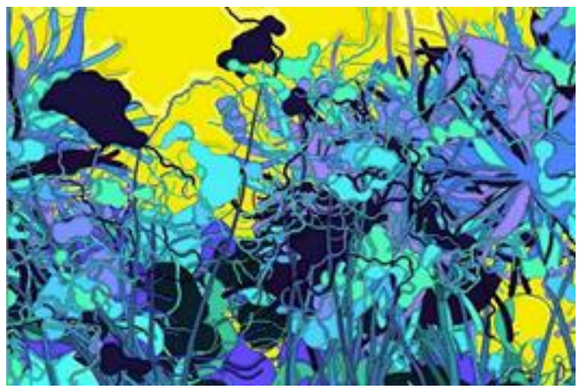
(Scharwartz 1966 pp.43-49); e os "Algorithmic Works" (1976), "Half-Planes" (1995-1998) ou "Generative Arbeiten" (1981-1984) do artista alemão Manfred Mohr que, a partir da ideia de "hipercubo" e "espaço multidimensional em seis dimensões", produz séries de imagens gerativas através de programas de software e algoritmos que, segundo o autor, propõem o confronto dos limites da perceção e a ausência dos limites da mente (Gomringer, 1998).

A este grupo de autores, poderíamos ainda acrescentar o artista britânico Harol Cohen, criador do "AARON" (1973), um programa de computação projetado para produzir pinturas de forma autónoma; o artista francês François Morellet e a sua obra "Double Trames" (1958); e por último, o artista americano Sol LeWitt e "The Location of Lines. Lines from the Ends of Lines" (1975), todos eles igualmente importantes em domínios de produção artística com recurso a sistemas dinâmicos de software, ações planeadas e algoritmos generativos.

Ainda que não queiramos ser exaustivos acerca destes assuntos, cabe-nos salientar, de uma forma breve, uma outra tendência similar de recorrer a um "modus operandi" assente em

Img. 139 Manfred Mohr, "The Algorithm of Manfred Mohr" (1963), Fotografia aproximada das plotters durante o desenho de uma imagem calculada num computador CDC 6400, Data Center of Météorologie Nationale, Paris, 1970

Img. 140 Manfred Mohr, Vista da exposição da Galerie Mueller-Roth, na Art Cologne de 2003, Colônia

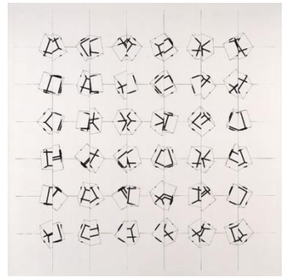


Img. 141 Harold Cohen, "040502" (2004), Impressão em plotter e pigmento sobre papel, imagem gerada por computador, 110x 140 cm, Harold Cohen's Archive

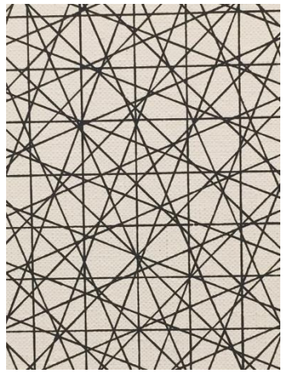
processos automáticos, aleatórios e ocasionais, cujos propósitos são corromper ficheiros, comprimir informação, manipular códigos ou, no limite, testar a obsolescência de alguns meios, obsolescência essa apelidada de "aesthetics of failure" (2002) pelo compositor americano Kim Cascone. Com efeito, a formalização da lógica do erro, a corrupção de dados e a incorporação de acidentes e disfunções de transmissão e receção digitais, apesar de se encontrarem longe dos pressupostos de muitos destes autores que acabamos de enunciar, mas próximas da manifestação de um comportamento automático e maquínico, têm vindo a construir um campo onde as estratégias aleatórias, tais como, o acaso, associadas à poética do "glitch", do ruído e da "malfunction", encontram um terreno de efetivação no território da arte. Neste sentido, conceitos relacionados com o "glitch", o ruído, a estática, a falha de comunicação, a falha de tradução de dados digitais, a transmissão de significado por meio da estética do erro e a "fetichização" da tecnologia e do "não-desejado", transformam-se hoje, num processo exploratório e experimental para uma série de campos de atuação na arte contemporânea (Moradi, 2004, p. 52).

De facto, para muitos destes autores, os erros, os acidentes, a incerteza e a disfunção, são usadas como ferramentas no processo criativo, deixadas a acontecer livremente ou provocadas através da manipulação de "data", de código ou da própria obsolescência das máquinas. Estas manifestações de "funcionamento errado" são integradas como parte e essência dos processos digitais (Id., Ibid.).

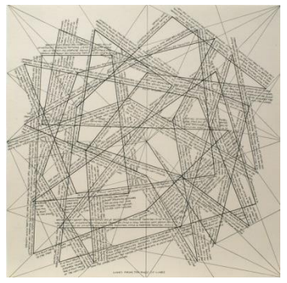
No que diz respeito à obsolescência dos meios, devemos ressalvar a forma como, na contemporaneidade, um número considerável de artistas mais recentes não foram dissuadidos de adotar práticas capazes de testar até ao limite a operatividade dos seus meios, fazendo-os gaguejar e distorcer-se em novas funcionalidades (Lomas, 2012). Se voltarmos a Freud, vemos que, tal como o autor sustentou, os aparentes eventos fortuitos, deslizamentos da língua e assim por diante, associados ao sonho e ao comportamento automático da "psique", são governados por leis que, ainda que determinísticas, implicam diferentes graus de ambiguidade e arbitrariedade (1975, p. 303). Contudo, somente isso garantiria a validade da interpretação dos sonhos do psicanalista austríaco, uma vez que sem a suposição da causação inconsciente todo o projeto hermenêutico da psicanálise seria inútil e, desse ponto de vista, o automatismo apresenta-se como registo de um nível inconsciente e ambíguo, mas que direciona uma determinação, isto é, um significado ou uma intenção submersa na forma como agimos para e com as coisas (Id., Ibid.).



Img. 142 Manfred Mohr, "P-197 J" (1979), Acrílico sobre tela, 135 x 135 cm, Daimler Art Collection, Berlim



Img. 143 François Morellet, "4 Doubles Trames, Traits Minces 0º - 22º5 – 45º - 67º5" (1958), Detalhe, Óleo sobre tela, 140 x 140 cm, Centre Georges Pompidou, Paris



Img. 144 Sol LeWitt, "The Location of Lines. Lines from the Ends of Lines" (1975), Gravura, 45,8 x 45,8 cm, Bernard Jacobson Gallery, Londres

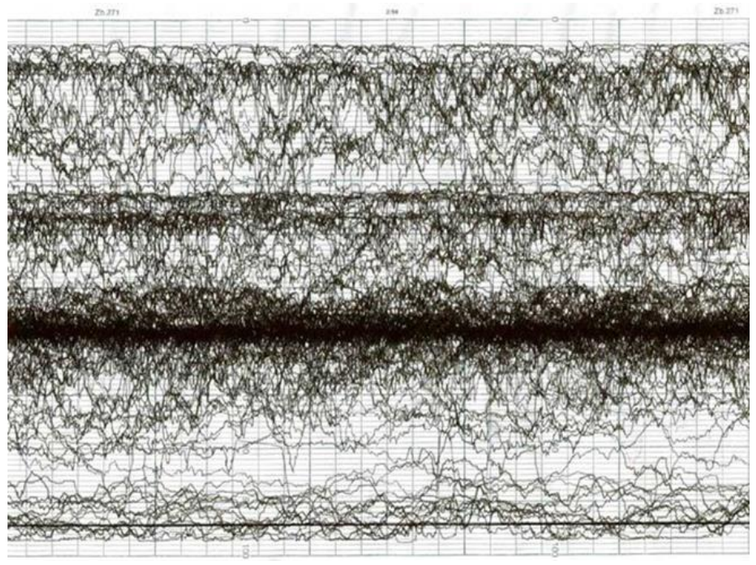
Ainda que estes assuntos possam ser discutíveis, a predisposição do artista em submeter-se a determinados procedimentos aleatórios, apresenta-se como algo que, em concordância com alguns autores, devemos ter em conta quando produzimos uma leitura da experiência registada na obra pelo campo movediço e pantanoso da sua interpretação. Isto porque, na nossa opinião, essa origem ambígua e expressiva da mensagem que uma série artistas, através de diversos procedimentos, procuraram despoletar, são deveras proveitosos para refletirmos acerca da tensão entre o ruído e a mensagem que muitas das suas propostas artísticas pretendem convocar.

Neste sentido, um outro caso intrigante, é o do artista e compositor inglês Jem Finer, cuja obra "Everywhere all the time" (2005), construída a partir de um gravador gráfico, regista mensagens automáticas que, para o autor, são registos de "uma comunicação ilegível com o seu próprio sentido interior" de uma natureza impessoal e não humana (Finer cit. Lomas, 2012). De facto, Finer "renderiza" literalmente a metáfora bretoniana de construir um instrumento de gravação puro, ignorando completamente o artista como origem expressiva da mensagem: "Giros sem fim, subescrevendo, obliterando, aniquilando qualquer pretensão de análise. O registrador gráfico é transformado numa máquina automática de desenho, o registo do universo que parece surgir de uma mão invisível" (Id., Ibid.). Aqui, mas não só, como veremos de seguida, o ruído aleatório pode ser entendido como interferência dentro de um sistema de produção de significados e, a este respeito, estratégias de produção artística como as de Jem Finer podem ser entendidas como sendo bastante semelhantes a um lapso freudiano que se manifesta como uma interrupção ou distorção da mensagem pretendida (Lomas, Ibid).

A passagem do famoso texto de Roland Barthes "The Death of the Author" (1977), apela implicitamente ao precedente da escrita automática, onde "a mão, cortada de qualquer voz, sustentada por um puro gesto de inscrição traça um campo sem origem" para descrever este tipo de experiências no campo da arte (p. 146). Isto porque, para Barthes, o escritor não é concebido como uma origem expressiva da mensagem, mas como um tipo de antena de rádio, captando e remixando mensagens aleatoriamente absorvidas. Seguindo as diretrizes da análise do autor, percebemos que ao sintonizar o ruído, em vez do conteúdo comunicativo evidente do meio escolhido, muitos dos artistas contemporâneos perpetuam e atualizam os compromissos da vanguarda histórica com o acaso (Id., Ibid.).

Num ensaio sobre o artista americano Cy Twombly, ao es-

Img. 145 Jem Finer, "Everywhere, All the Time" (2005), Gravador de cartas, rádio transistorizado e papel, Fotografia – cortesia do artista



Img. 146 Jem Finer, "Everywhere, All the Time" (2005), Registo gráfico do gravador de cartas, Fotografia - cortesia do artista

Img. 147 Cy Twombly, "Panorama" (1955), Pintura à base de óleo de casa, lápis de cera e giz sobre tela, 254 x 340,4 cm, Cy Twombly Foundation, Nova Iorque

crever sobre a obra "Panorama" (1955), Barthes fez uma analogia explícita ao ruído branco, escrevendo "o espaço inteiro está crepitando como uma tela de televisão, antes que qualquer imagem apareça nela" (Id., Ibid., pp. 146-147). Segundo Barthes, Twombly reinterpretou uma prática automática de maneira contrária ao paradigma expressivo que havia dominado na geração anterior de artistas como Pollock, Masson, Miró e Arp, sendo, portanto, comparável a outros gestos de cancelamento como o "Erased de Kooning Drawing" (1953) de Robert Rauschenberg (Id., Ibid.).

Ora, são precisamente estes assuntos muito diversos que nos levam a reforçar esta análise acerca do modo como os artistas operaram estas estratégias aleatórias, mediante a operacionalização de processos que tem por base conceptual a interferência e a corrosão da mensagem, sendo este um fator determinante não só para transformar o dispositivo ou aparato processual num campo ininterrupto dessa cadência de informação errante que se autoorganiza, reconfigura e se autorreproduz. Mas, simultaneamente, como algo que maximiza a fragmentação do conteúdo da mensagem, neste caso, da figura, à medida que aumenta a inserção da aleatoriedade pura, que se manifesta como uma algo que parece querer apagar-se.

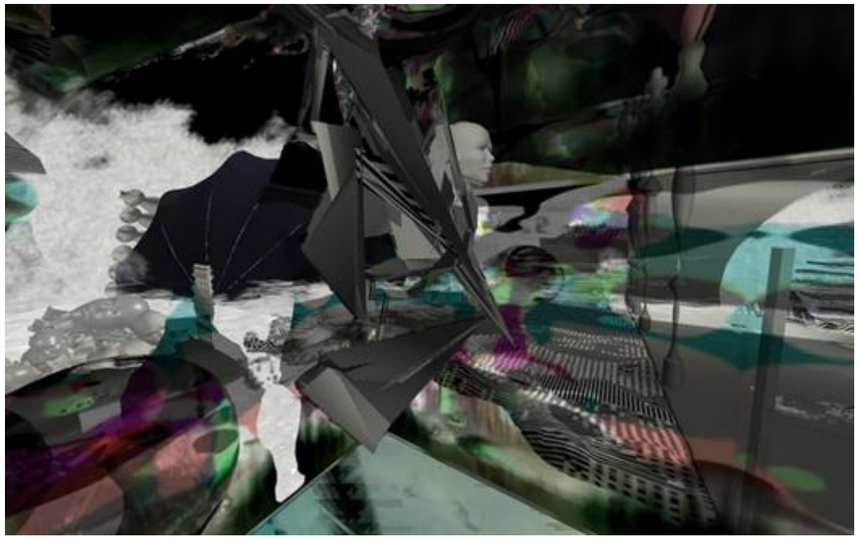
Ainda que este apagar-se seja tomado como algo subjetivo por um largo número de artista, por vezes, até como um elemento determinante da sua poética pessoal, tal como vimos no caso das obras do artista japonês Ryoji Ikeda, o erro, o acidente e a disfunção preenchem o espaço de uma parte da mensagem que desparece. Incrementando formas aleatórias que substituem esses fragmentos perdidos, assumem-se como um processo desconstruído "per si", mas, ao mesmo tempo, criativo de novas linguagens e configurações, capazes de provocar novas ideias, perspetivas experienciais e campos instáveis de significação para o artista e, mais tarde, para o espectador (Cariani, 2009, pp. 21-41). Todavia, se esse estado de emergência pode ser definido como novidade pura, então compreender os processos que levam a acontecimentos, estruturas, funções e perspetivas emergentes, podem ser pertinentes para a construção de artefactos que percebam ou utilizem estas noções para criar e expandir os processos de criatividade.

Img. 148 Robert Rauschenberg, "Erased de Kooning Drawing" (1953), Vestígios de desenho em papel com etiqueta e moldura dourada, 64.14 cm x 55.25 cm x 1.27 cm, The Museum of Modern Art, São Franscisco, Califórnia

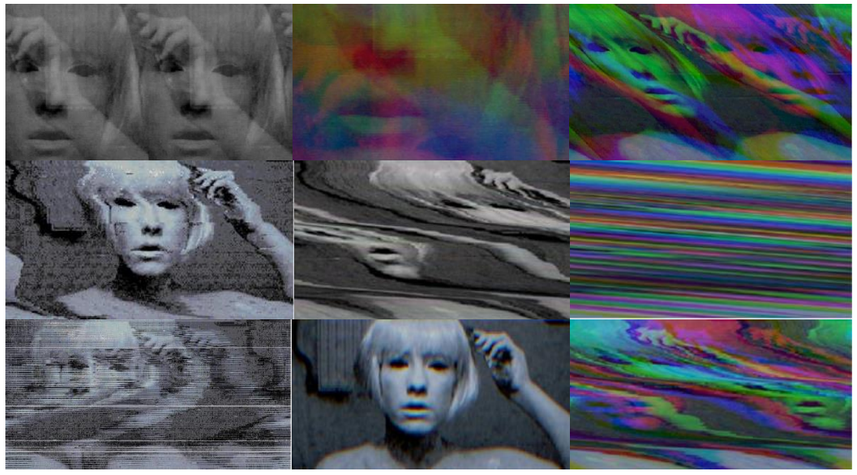
Com efeito, para grande parte destes artistas as estratégias generativas transformam-se num ambiente em constante evolução que parece criar-se e recriar-se a si mesmo, como um sistema aparentemente vivo, onde o elemento virtual reage através dos princípios de comportamento inteligente, não linear, disfuncional ou dinâmico (Paul, 2004, pp. 200-220). Lembrando-nos rigorosamente dessa panóplia de possibilidades, Cascone aponta para o

facto do nosso controle da tecnologia ser uma ilusão, admitindo que toda uma nova série de técnicas e formas de olhar, e compreender o mundo digital, são frequentemente descobertas por acidente, falta de controlo ou pelo fracasso ou disfuncionalidade de uma aplicação técnica ou experiencial (2002, pp. 12-18) Contudo, acerca deste assunto, Lotringer e Virilio vão ainda mais longe, apontando para a experiência imersiva de muitos artistas ao trabalharem com a tecnologia digital, e para a sua como que habituação à "falha" e à ideia de "fracasso", que surge associada ao funcionamento das máquinas, tais como, "glitches", "bugs" e erros de aplicações, que acabam por fornecer esse material em "raw", isto é, em estado bruto que proporciona uma espécie de nova matéria-prima, simultaneamente, real e virtual, que passa a ser estruturante à leitura e interpretação das experiências imersivas destes autores (2005, p. 34).

Tal como fomos argumentando, a exploração conceptual de muitas destas lógicas não lineares na construção da experiência artística, vieram lançar toda uma nova problematização na arte contemporânea, tendo em conta que "observar" é estar envolto num mundo dispersivo e fragmentado, onde a perceção mergulha e se funde num universo de vazios, onde a razão assume a incoerência como dinâmica oculta em que em todo o caos existe um cosmos e em toda a desordem um ordem secreta (Jung, 1980 [1959], p. 31). Ora, é precisamente no sentido de esventrar essa lógica secreta aos meios tecnológicos que Lev Manovich, em "Software Takes Command" (2013), concebe o "artista-programador" como um outro modelo de atuação que convoca essa confluência de técnicas e procedimentos num só e único corpo. Sendo a obra fruto dessa confluência de diferentes linguagens, uma forma "híbrida" e transitória, incerta e "sem nome" (p. 206). Nesse sentido, a obra tal como Baudrillard a caracteriza, é "anónima, instável e sem definição", um jogo de anacronismos numa estrutura reversível e giratória "em que não se sabe nunca qual é o resto do outro" (1991 [1981], p. 175). E, sendo assim, tal como adverte o autor, tudo é transitoriedade e imanência sem geografia, que assume a forma de um objeto simbólico de um "território de lugares", que se projeta como resíduo tão real como a própria realidade (Id., Ibid., p. 176). Fenómenos como o "glitch", o ruído, o acidente e o erro, são a emergência de tudo o que é errático, disfuncional e imprevisível da relação do "artista-programador" com a máquina, sendo o resultado direto ou indireto dessa permuta de ordens, jogos e simulações que testam, até ao limite, a obsolescência, a destruição, a alteração ou a manipulação dos sistemas maquínicos. Sendo que as suas falhas, erros e acidentes são a perso-



Img. 149 Rosa Menkman, "Xilitla" (2013), Software 3D, Mini MAC, Videojogos – Edição de 3 + 1AP, Transfer Gallery, Nova Iorque



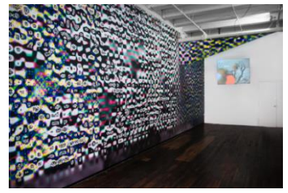
Img. 150 Rosa Menkman, "Vernacular File Formats" (2010-2011), Impressão direta em Dibond, Edição 3 + 1AP, 40 x 30 cm (cada), (Photoshop, Raw - 3 canais brutos, com linhas de digitalização do vídeo original), Transfer Gallery, Nova Iorque

nificação do conceito ou noção de "vacúolo" introduzido por Deleuze, no sentido de ser a emergência de um elemento de "não comunicação" (1995 [1990], p. 178).

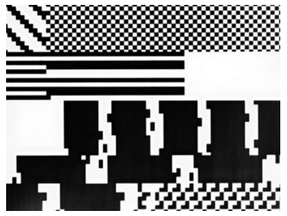
Logo, "o deambular errante, sugere maneiras pelas quais o fracasso, a falha e a falta de comunicação proporcionam aberturas criativas e linhas de fuga que permitem uma reconceptualização do que pode (ou não) ser realizado dentro das práticas sociais e culturais existentes" (Nunes, 2012, p. 104). Por outras palavras, os efeitos de ordem no seio de um fundo de desordem, ou a soma dos dois, permitem a abertura da experiência artística a linguagens que contêm uma infinidade de ordens parciais de inesgotável fecundidade, onde o acaso, como automatismo ou comportamento maquínico, se torna num elemento produtor (Balandier, 1997, pp. 45-47).

Dentro desta lógica de uma desordem que se torna produtora de novas organizações e reorganizações sucessivas, interpretáveis como próximas do "maravilhoso acidente dadaísta", do encontro aleatório ou do acaso objetivo dos surrealistas, Lev Manovich estabelece, a partir de exemplos de artistas contemporâneos, a perpetuação desses processos estocásticos, aleatórios e indeterminados, como modelos de construção de uma estética cega que nasce no pensamento antes de uma formalização (Quaranta cit Manovich, 2013, p. 84).

No terreno da prática artística, e pelo modo distinto como projetam esse momento incerto do pensar e do fazer, não poderíamos aqui deixar de salientar nomes como a artista holandesa Rosa Menkman, em obras como "Myopia" (2015), que consiste numa imagem de um "glitch" ou de uma falha visual informática transformada numa instalação psicadélica do tamanho da parede, ampliando os artefactos de compactação do software "JPEG 2000" e, por conseguinte, revelando o que é perdido e, simultaneamente, ganho na imagem a partir desse processo de compressão; a obra "Xilitla" (2013), onde a autora constrói um ambiente arquitetónico 3D alucinatório e futurista, através de algoritmos generativos que podem ser visualizados em imagens em movimento, repletas de polígonos e objetos disfuncionais; e a obra "GIF Vernacular File Formats" (2010-2011), onde a artista, mediante uma compressão em "databend" de uma série de retratos, corrompe a identidade dessas imagens, enfatizando uma importante visão da alquimia obscura da padronização que ocorre por meio das resoluções, tais como, a criação de soluções ou protocolos que passam a ser ofuscados e alterados por outras configurações alternativas (Menkman, 2019).

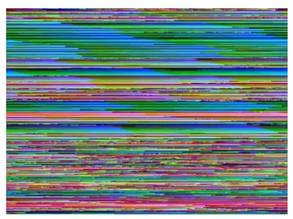


Img. 151 Rosa Menkman, "Myopia" (2015), Impressão digital em papel de parede, Série de instalação exclusiva, variável de tamanho, dependendo do espaço de instalação, Transfer Gallery, Nova Iorque



Img. 152 Ant Scott, "Repetitive Beats #8 (2008), Luminograma de tela plana, Ilford RC, 11,43 x 15,24 cm

Img. 153 Ant Scott, "Repetitive Beats #7" (2008), Luminograma de tela plana, Ilford RC, 11,43 x 15,24 cm



Img. 154 Lisa Jevbratt, "C5, 1:1, Interface: Every (IP)" (1999), Exposição "Database Imaginary", Walter Phillips Gallery, Banff

Todavia, outros exemplos de estratégias similares poderiam ainda ser pensados a partir de obras como "Luminograma" (2008) do artista inglês Ant Scott; "Mutation" (2012) e "Failed Memories" (2013) do artista húngaro David Szauder; e "Every IP address" (1999) da artista sueca Lisa Jevbratt.

A partir daqui, cabe-nos apenas salientar que, em muitos dos casos dos artistas analisados, estas estratégias estocásticas, aleatórias, gerativas ou auto-organizativas, não são apenas modelos e processos utilizados no sentido de produzir resultados aleatórios, que primam diretamente por um culto a esse evento produzido pela máquina, mas são, simultaneamente, metodologias e estratégias que os autores direcionam para outros territórios de atuação em arte que lhes permitem repensar outras práticas, como são o caso, da pintura, da escultura, do vídeo, do "happening", da instalação e da performance. No que diz respeito a autores como o artista argentino-espanhol Felipe Pantone e o artista francês François Morellet, também neles, ainda que com propósitos diferentes uns dos outros, esta lógica da inserção de estratégias híbridas, por exemplo, no território da pintura, torna-se num paradigma de atuação.

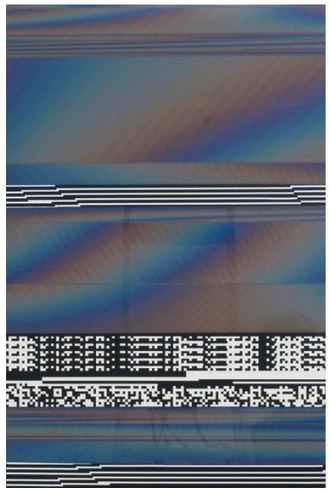
No caso de Felipe Pantone, em obras como "Transformable Systems" (2018), "Artifact to Artifact" (2018), "Afterimage" (2017), "Planned Iridescence" (2017) ou "Scroll Panorama" (2016), entre outras, estas estratégias transformam-se em relatos sob a forma de objetos de arte (pinturas) ou instalações imersivas, que transpõem para o domínio da fisicalidade o carácter virtual de grande parte das experiências do autor, com programas de software informático, algoritmos dinâmicos e processos generativos que fundem o movimento real e/ou aparente da "Kinetic Art" com as ilusões óticas chocantes da "Op Art" (Joshua Liner Gallery, 2018). Tal como Pantone indica num pequeno texto acerca da exposição "Planned Iridescence" (2017), grande parte da sua obra procura, a partir de gradientes luminosos de cor, padrões óticos e efeitos "cinéticos", despoletar no observador perceções dinâmicas, capazes de evocar no território da pintura experiências interativas que são comuns aos meios digitais, (Pantone cit. GR Gallery, 2017).

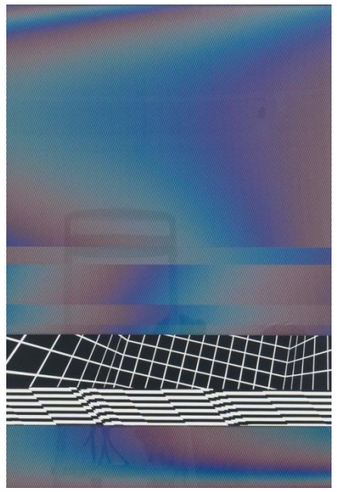
Um fator interessante no trabalho do autor, é que as suas composições abstratas apresentam, geralmente, "pixéis" ampliados, códigos "QR", recortes e colagens incongruentes, e resíduos de ruído de informação, expondo os mecanismos digitais de produção da imagem que o autor reexamina na pintura, reduzindo-os a blocos de informação visual básicos que chamam à atenção para a estrutura da maior parte das imagens que hoje consumimos (Joshua Liner Gallery, 2018). Ainda que parte da sua pintura seja realizada manualmente, em contradição com a lógica das imagens que desencadeia em software informático, de facto, o autor recorre, em alguns casos, a técnicas de pintura assistidas mecanicamente, nomeadamente, a impressoras industriais onde aplica tintas UV ciano, magenta e amarelo, fazendo-as interagir aleatoriamente e, por conseguinte, reconfigurando o próprio acidente extraído dos processos de computação (Pantone, 2019).

Img. 155 David Szauder, "Failed Memories" (2013), Imagens digitais baseadas em código de computador, geradas automaticamente a partir de fragmentos da memória

Segundo o artista, a tecnologia desempenha um papel vital no desencadear de todo o seu processo, visto apresentar-se como uma ferramenta análoga a um pincel ou a um lápis, o que o leva a reiterar que "há sempre um pouco de manipulação de mão envolvida em cada tecnologia: pintar com um pincel, desenhar com um lápis ou, por fim, pressionar o botão de uma impressora UV, por exemplo" (Id., Ibid.). Logo, podemos concluir que a tecnologia não é desprovida de interação humana, apenas pode variar no grau, no

Img. 156 Felipe Pantone, "Transformable Systems" (2018), Composições abstratas, compostas por pixéis, códigos QR e "grids" ampliados, expondo os mecanismos digitais de produção, Joshua Liner Gallery, Nova Iorque





Img. 157 Felipe Pantone, "Planned Iridescence" (2017), Material iridescente que permite regular os gradientes do espectro da luz em todos os aspetos da cor, repetição, deslocamento direcional e rotação, GR Gallery, Nova Iorque

Img. 158 Felipe Pantone, "Scroll Panorama" (2016), Abordagem ao panorama e à perspectiva vertical, ao deslocamento e ao pergaminho, à velocidade e ao consumo de informações, Celaya Brothers Gallery, Cidade do México

sentido em que "até que os sistemas sejam totalmente automatizados, a mão humana será obrigada a codificar, programar, construir, operar e a estar presente no nosso dia-a-dia" (Id., Ibid.).

Processos similares são repetidos, por exemplo, em "Opticromías" (2015) e "Artifact to Artifact" (2018) que combinam modos de produção mecânicos e não mecânicos para explorar a mecânica visual de televisões, computadores e outros aparatos tecnológicos (Quinõnes, 2015). Contudo, por mais que a ação de Pantone se aproxime da noção de agir e pintar como uma máquina, tal como aspirava Warhol, a sua manipulação posterior do resultado no território e técnicas da pintura acarretam sempre reconfigurações, torções e transformações que inserem, ainda que de uma forma mínima, um lado pessoal ao resultado da tecnologia, um lugar frequentemente descrito como frio e alienante (Id., Ibid.).

No caso do artista François Morellet, cuja intenção é reduzir ao máximo a marca da sua própria presença na construção dos seus objetos de pintura, este formulou, de forma diligente, uma arte baseada na eliminação de escolhas subjetivas que, caracterizadas um pouco à imagem de Frank Stella, Kenneth Noland ou Sol LeWitt, levaram o autor, conscientemente, a produzir uma redução da cor e uma dependência do acaso e de procedimentos derivados da matemática, reunindo no seu trabalho de pintura todas as habituais crenças minimalistas (Molesworth, 2001, p. 27). Se considerarmos que um senso de humor não atinge muitas pessoas como um requisito para o pintor, então podemos ver Morellet como algo diferente de um pintor, que não é exatamente um escultor e, certamente, não um matemático ou informático, mas algo que não anda muito distante de tais rótulos. Ainda que ele pareça nunca ter estado interessado na beleza visual pura, como tantos artistas depois de Duchamp, ele procurou desestabilizar tanto a maneira como o olho diz à mente o que pensa, quanto a maneira como a mente insiste que o olho siga as suas regras (Id., Ibid.).

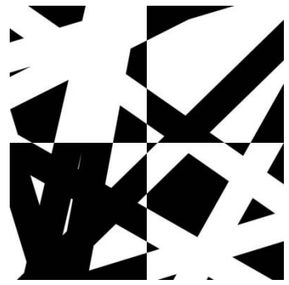
Muitos dos artistas que compartilham as suas predileções podem ser considerados "pré" ou "meta-visuais". As suas telas são um imersivo universo insípido, mas, ao mesmo tempo, infindo de pequenos ângulos geométricos, onde a ideia de "no details" se alastra de forma fulgurante por uma superfície homogénea de padrões, como se Morellet pusesse em curso todo um jogo de eliminação da identidade da pintura e do seu gesto autoral, exibindo um espírito irónico de humor e um jogo de palavras que estabelece algumas coincidências com o artista franco-americano Arman Fernandez e o artista francês César Baldaccini, estes últimos ligados ao Dadaísmo que sugerem e primam por esse tipo de mudança na mentalidade do artista (Id., Ibid.). E, neste sentido, as suas obras são como uma "programmed experimental form of painting,", onde cada uma das suas propostas artísticas está já totalmente concebida por sistemas pré-estabelecidos ou autogeradores, antes de qualquer outra forma de execução.

Com efeito, o artista permaneceu focado em utilizar um vocabulário formal restrito, de uma simplicidade radical, já que, ao usar regras pré-determinadas como numa espécie de jogo que lhe permitiam desconsiderar as noções convencionais de composição e inspiração, Morellet engendrou fórmulas matemáticas capazes de presidir à organização das suas estruturas geométricas e não hierárquicas, produzindo resultados visuais complexos que, se por um lado, os seus títulos vieram comunicar como uma chave, por outro lado, permitiram entender os seus processos mentais e garantir a clareza dos seus sistemas, apesar de não entregarem

Img. 159 François Morellet, "Pi (π) & Plis (rouge)" (2008), Serigrafia sobre papel, 110 x 110 cm, Meeschaert Collection, Paris

mensagens ou significados além do seu próprio conteúdo autodescritivo (Id., Ibid.).

Em obras como "Répartition aléatoire de triangles suivant les chiffres pairs et impairs d' un annuaire de téléphone" (1958), "Répartition aléatoire de 40, 000 carrés selon les chiffres pairs et impairs d'un annuaire de téléphone" (1961), "Pi (π) & Plis (rouje)" (2008) e "Pi (π) & Plis (noir)" (2008), o autor, através de processos relacionados com o acaso, utilizou os decimais do número irracional "pi (π)" ou os dígitos listados em catálogos telefónicos, como fatores impessoais que lhe permitiram desconstruir toda uma série de fatores determinísticos alojados no seu subconsciente. Obras como "Trames 3°, 87°, 93°, 183°" (1971-2017), são também demonstrativas desse processo, de tal modo que podemos afirmar que o empreendimento ambicioso de Morellet visou desmistificar a função do artista e da própria natureza da arte, no



Img. 160 François Morellet, "Pi (π) & Plis (noir)" (2008), Serigrafia sobre papel, 110 x 110 cm, Meeschaert Collection, Paris

sentido em que procurou reduzir, tanto quanto possível, o número de decisões arbitrárias necessárias à criação dos seus sistemas, isto é, dos seus modelos matemáticos e informáticos autónomos (Id., Ibid.).

Com efeito, em muitos dos autores analisados é essa pluralidade de processos que trespassam de umas práticas para as outras, invadindo territórios que lhes são alheios e, por conseguinte, torcendo e distorcendo os seus limites, como uma espécie de rasgo vanguardista que coloca o lugar vazio do artista (nestes últimos casos, do pintor) numa posição ambígua, aberta ao carácter simulativo do jogo que, posteriormente, pode contribuir para redefinir toda a sua prática. Inventar possibilidades é, por ventura, um modo idiossincrático de intervir nos limites e fronteiras de cada meio, e é nessa mesma medida que, enquanto lugar de uma plural afluência de gestos, processos, estratégias, linguagens e significados, a arte e, nestes últimos casos particulares, a pintura, encontra uma possibilidade de realização sob a forma de um gesto que se encena, reconfigura e se experimenta a si próprio.

Um pouco à imagem do que acontece em "Klecksographie", também, de uma forma similar, grande parte destes artistas questionaram de forma ativa o papel e a função do autor, assim como o carácter plural dos processos, das metodologias e das estratégias que permitem construir a experiência artística na contemporaneidade, alongando e esbatendo os limites que possibilitam entender tais resultados dentro de um quadro de definições mais conservadoras da experiência artística e do objeto de arte.

A relação entre ordem e desordem, invocada nesse abrir da experiência artística ao aleatório, ao acaso, à incerteza e à indeterminação no trabalho de muitos autores não só metaforiza a figura desse prolongamento da ação do artista para um outro "eu" como, ao mesmo tempo, encarna o "locus" das metamorfoses que a arte e os seus eventos, materiais, linguagens, situações e vivências convocam como território onde nasce toda uma outra forma de pensar mais complexa, aberta, plurívoca e "sem imagem". Isto é, com reverberações dessa mesma metodologia, através das suas confluências, deslizes, mutações e interrupções, de onde realidades incertas, fronteiras móveis e jogos de possíveis exploram uma cartografia irracional do imprevisível. E, assim sendo, essa obsessão revela uma outra mais profunda, nomeadamente, a obsessão por desconstruir a racionalidade instrumental. Ou seja, a rigidez sistémica que passa a ser trocada pela operacionalização de um mundo imperfeito, onde a estabilidade e a previsibilidade são sempre afetadas por fatores imprevisíveis, mudanças não antecipadas e elementos imponderáveis que, de alguma forma, subvertem e sobrepõem-se a uma série de estruturas consagradas, passando a impor uma lógica pluralista e paradoxal, onde a complexidade, a incerteza e a ambiguidade se estabelecem cada vez mais como parâmetros associados a todos os fenómenos da criação (Séguin & Chanlat, 1983, p. 35). É esta criação artística, repleta de conflitos e ambivalências que se transformam numa marca inelutável da contemporaneidade que, através de um conjunto de regras da linguagem natural, um programa de computador, uma máquina ou outra invenção processual ativada com algum grau de autonomia (Galanter, 2003), procura, persistentemente, penetrar nesses paradoxos, jogando o seu jogo através de uma lógica também ela paradoxal (Dumouchel & Dupuy, 1983, p. 11)

Todavia colocar-se-iam umas últimas perguntas: - No caso de, mais tarde, um pintor executar o que a manipulação da máquina lhe propõe, enquanto uma re-materialização (repetição) desse pensamento sem imagem, de que forma podemos ainda falar de um lado estético do inconsciente? - Poderá a pintura nutrir-se dessa relação de contradição entre a intenção do homem e a falta de intenção da máquina? - Poderá essa estética do inconsciente ser a confluência de gestos e marcas de uma pessoalidade maquínica ou de uma maquínica pessoalidade?

Ainda que o capítulo seguinte se centre numa apresentação e reflexão em torno do projeto de pintura desenvolvido no decurso do mestrado, aquilo que propomos, a espaços, e em paralelo a esta pesquisa, é pensar sobre estas e algumas outras perguntas que foram sendo lançadas no decorrer desta reflexão, tendo por base uma análise agora mais sistematizada da componente prática que ligou toda esta lógica de ideias por nós aqui debatidas. Tal como fomos deixando antever, a partir dos comentários que fomos tecendo ao longo desta reflexão, e tem sido a apanágio da forma como percebemos a relação que a prática e o pensamento têm de igual forma para a construção do objeto de arte, cabe-nos apenas salientar que, de modo algum, a descrição de um conjunto de processos práticos dos artistas que invocamos, ou no caso específico da nossa prática artística pessoal, deva ser entendida no âmbito de uma mera ilustração de muitos dos conceitos ou noções teóricas que fomos invocando para pensar uma série de situações, mas, pelo contrário, a forma como a prática artística pode ser ou ter sido o motor e o dínamo de uma variedade disruptiva que, de algum modo, demonstrou a necessidade de os cunhar.

Img. 161 Ivan Postiga, Processo de pintura a spray acrílico

4.

Klecksographie

O pensamento e o não-pensamento, a ausência de imagem e a operatividade expandida de um processo

Chegados a este ponto da reflexão, parece-nos evidente a forma como a confluência de algumas das questões levantadas ao longo do trabalho se solidificam no modo como conduzimos toda uma estratégia prática de operacionalizar processualmente a construção da experiência artística que, assim, aparece na nossa prática como algo a ser "ativado", necessariamente de fora, isto é, por uma espécie de procedimento aleatório que leva o pensamento a pensar, em especial, a "pensar sem imagem", a pensar de uma forma diferente e, posteriormente, a confrontar-se com um resultado (imagem ou representação) que, mais tarde, violenta o próprio artista e, neste caso, o território da pintura, erguendo toda uma nova imagem do que é pensar dentro deste território (Deleuze, 2006 [1968], p. 29). De facto, tal como fomos argumentando ao longo do trabalho a título especulativo, e de acordo com Jacques Rancière em "O Inconsciente Estético" (2009 [2001]), tais metodologias no campo do pensamento e da prática artísticas são "o testemunho da existência de uma certa relação do pensamento com o não-pensamento" ou vice-versa (pp. 10-11), podendo resultar numa espécie de formalização estética desse processo dialético, segundo a lógica "de algo que procura e se perde, que retoma das aparências e da bela ordem causal do mundo da representação para o mundo obscuro, subterrâneo e desprovido de sentido", ou seja, o mundo paradoxal cuja essência é precisamente "uma recusa do modelo da escolha dos fins e da adaptação dos meios aos fins que conferem às coisas uma noção e um significado usual (pp. 31-32).

Ora, na confluência destes princípios, quer do pensamento sem imagem quer do inconsciente estético estará, possivelmente, uma metodologia de construção para a obra de arte, nomeadamente, um misto de atividade e passividade, onde o artista se lança em busca do involuntário, impondo-se a si mesmo um embaraço ou uma experiência constrangedora, assente na dupla ideia de "coação" e "acaso" que o forçam a fazer, a olhar e a descobrir, mediante esses encontros aleatórios com um resultado, todo um outro mundo e toda uma outra imagem do que é pensar (Deleuze, 2006 [1968], p. 89). Com efeito, e tal como fomos vendo ao longo desta reflexão, através de inúmeros exemplos de propostas de construção da experiência artística elencados a partir de uma série de trabalhos autorais, também o projeto "Klecksographie", desenvolvido no decorrer desta investigação em pintura, permite-nos olhar para a operacionalização de um processo de construção da obra de arte, capaz de equacionar estratégias processuais de uma forma mais ou menos similar.

Neste sentido, podemos afirmar que "Klecksographie" apre-

senta-se como uma ferramenta conceptual que nos permitiu questionar, por um lado, toda uma série de questões relacionadas com a forma como as noções de gesto e a função do autor podem ser desconstruídas e reconfiguradas no território da pintura, a partir da ideia de jogo e de jogador. E por outro lado, o modo como a poética, resultante de processos aleatórios, acidentais e erráticos, se pode transformar numa estratégia aberta e plurívoca, capaz de metaforizar o acaso e a incerteza de confluências, deslizes, mutações, interrupções, conflitos, ambivalências e jogos de possíveis, proporcionando não só a exploração de uma cartografia irracional do imprevisível na contemporaneidade, como também, simultaneamente, alongar e esbater os limites que nos deixam apreender estes possíveis resultados, associados ao fenómeno da criação, dentro de um quadro e definições mais reacionárias do que pode ou não ser entendido como experiência ou objeto de arte. Logo, a partir da ausência de uma imagem e de um fim, a noção de pensamento sem imagem permite-nos desenvolver toda uma série de processos no campo da prática artística que, como uma espécie de ações programadas, se desenvolvem como modelo de pensamento ao encontro dessa imagem do pensamento que, eventualmente, acaba por se formar.

Segundo este prisma, essa imagem será sempre o confronto com algo de surpreendente, inesperado e, até mesmo, acidental, que se desenvolve dentro de uma série de constrangimentos que concebemos e impomos a nós próprios. Constrangimentos esses que se individualizam pela força da repetição que, enquanto forma de atuar, nos conduz, hipoteticamente, a "lançar os dados uma outra e outra vez", absorvendo as poéticas do acaso, do acidente e da aleatoriedade como suporte de uma construção estética ligada, direta ou indiretamente, a esse lado mais inconsciente da "psique". A partir daqui, o deambular errante transforma-se numa espécie de automatismo produtor de aberturas criativas de inesgotável fecundidade, repletas de anacronismos, lugares fragmentados e figuras sem geografia, num mundo dispersivo onde a razão mergulha na incoerência, esventrando-lhe a sua dinâmica oculta que destabiliza configurações e significados, e que, simultaneamente, subscreve, oblitera e aniquila os resquícios da sua identidade, permitindo que o acaso lhe desperte novos modos de leituras que, de outra forma, não conseguiríamos compreender.

Indo ao encontro desta lógica, enquanto artista plástico, mas, essencialmente, como pintor, muitos dos procedimentos usados, mesmo que estendendo-se a outros meios, foram acionados como ferramentas potenciadoras para aceder a esse lado descontrolado da ação, a partir de problemas da prática da pintura,

sendo que as considerações feitas devem ser entendidas à luz de uma motivação de carácter prático, decorrente da realização de uma pesquisa plástica iniciada em 2016, e que se tem vindo a desdobrar processualmente desde então até à data presente.

Tal como reiteramos no fim do último capítulo, de maneira alguma, os processos operacionais que fomos construindo no decorrer da construção da obra são um mera ilustração de alguns dos conceitos invocados para os pensar, já que, antes de mais, tais conceitos apresentaram-se como auxílios para estabelecermos pontes e construirmos diálogos com outros autores, assim como, com diferentes áreas do conhecimento, no sentido de fomentarmos reflexões e pedirmos de empréstimo as suas "lentes", de modo a percebermos a própria lógica processual que, inconscientemente, fomos impondo à obra muito antes de estabelecermos estas possíveis relações. Por ventura, e tal como nos diz Rancière, com o tempo a própria obra transformou-se num incitamento a estas reflexões, numa imanência do "pathos" no "logos" que nos levou a considerar o objeto resultante como o território privilegiado onde se podem pensar, efetivamente, e de forma análoga, algumas dessas noções e conceitos invocados, que aqui foram entendidos como possíveis ramificações da obra, construindo em torno dela toda uma rede de possíveis modos de a apreender sem, com isso, permitir, de uma forma estanque, a interpretar.

4.1

O princípio desencadeador:

A imagem ambígua e o “insight” projetivo

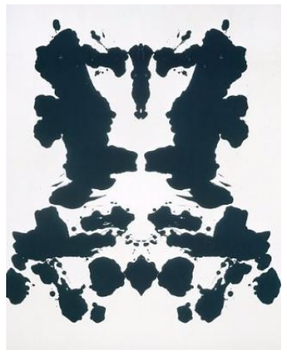
Se voltarmos um pouco atrás, e antes de explicarmos mais detalhadamente a forma como operacionalizamos em “Klecksographie” toda uma série de processos de construção implicados com as noções de acaso, aleatoriedade e acidente, cabe-nos salientar, numa primeira fase, o modo como optamos, a nível visual, por uma estratégia disruptiva assente em princípios figurativos que, como um constrangimento, nos permitiram desconstruir percetivamente o nosso referente.

Com efeito, ao adotarmos uma estratégia visual próxima daquilo que ficou conhecido por “teste projetivo” do psiquiatra e psicanalista suíço Hermann Rorschach, tal como já o haviam feito artistas como Andy Warhol a partir das suas “Rorschach Paintings” (1984), José Rufino com obras acerca da “Arte Plasmática” e Heather Hansen com as suas conceções simétricas e desenhos performativos, entre outros, aquilo a que nos propusemos, numa primeira instância, foi incorporar essa estruturação simétrica composta por dois ou quatro rebatimentos em espelho da mesma imagem. Estruturação essa que, se por um lado, veio impor uma série de condicionantes à leitura do observador, impedindo uma associação direta àquilo que é objeto de representação, por outro lado, inseriu na imagética da obra uma série de dados redundantes da mesma imagem que, ao ser repetida um x número de vezes, veio levantar questões relativas ao facto de esses reflexos se agruparem numa nova figura, impondo toda uma outra forma de ler, enquanto imagem. Ora, de um ponto de vista do seu resultado final, esta imagem passou a desdobra-se do particular para o global, como que forçando o surgimento de uma nova figura central composta pela capacidade que a simetria, do ponto de vista percetivo, e tal como aponta a psicologia da “gestalt”, tem em despoletar no observador a leitura total da sua forma.

Sendo a simetria uma forma de distorcer a realidade, esta tornou-se nuclear no modo como engendramos toda uma nova configuração da imagem, revelando-se fundamental para o sucesso desta ativação projetiva, no sentido de estimular a interpretação do borrão ou conjunto de formas como uma só cena, mediante uma ligação “rítmica” que, na opinião de Hermann Rorschach, ativa três processos interrelacionados na perceção (1978 [1921], p.17). Dos quais, a sensação, a evocação e a associação, todos eles parte de um amplo trabalho intrapsíquico indispensável para dar a uma determinada forma percetiva um carácter interpretativo que tem por base fenómenos da livre-associação cognitiva, “insight” psicológico e projeção (Id., Ibid.).

Tornando-se a imagem num corpo estranho de formas sugestivas e ambíguas, começamos por colocar as seguintes

Img. 162 Andy Warhol, "Rorschach" (1984), Tinta de polímero sintético sobre tela, 417,2 x 292,1 cm, The Museum of Modern Art, Nova Iorque



Img. 163 Andy Warhol, "Rorschach" (1984), Tinta de polímero sintético e tinta de serigrafia sobre tela, 228,6 x 177,8 cm, Gagosian Gallery, Nova Iorque

questões: - Será que a forma como cada um vê representa uma construção do seu cérebro apoiada nessas três faculdades? - De que forma a relação entre esses três fatores é determinante no modo como a imagem pode ser percecionada e entendida diferentemente de pessoa para pessoa? - Ou ser diferente para o mesmo indivíduo em momentos diferentes?

Em momento algum, pretendemos responder a estas perguntas, visto não serem diretamente preocupações do território da arte. De facto, aquilo que nos moveu foi a intenção de despoletar na pintura essa ambiguidade em torno daquilo que era percebido e usá-lo como fator de dissensualidade, discordância e instabilidade, mas, sobretudo, de mutabilidade formal e semântica, capaz de variar de acordo com as especificidades de cada indivíduo. Um pouco à imagem do que acontece no "teste projetivo", "Klecksographie" apresenta-se como uma espécie de espelho refletor desse sempre renovado estado de subjetividade do observador e, possivelmente, como uma estratégia visual que parece imprimir nesse complexo jogo de reflexos da pintura um grau de distorção fantasmática nas figuras ou formas das manchas que, tal como apontamos acima, o próprio Leonardo da Vinci deixava antever como possível território ambíguo para um "insigth" psicológico.

Curiosamente, tal prática foi recomendada por este artista como um exercício da imaginação que, tal como apontado por Karl Jung, consistia em "parar algumas vezes para olhar as manchas de uma parede, ou as cinzas de uma fogueira, ou as nuvens, ou a lama e outras coisas do género, nas quais se encontram ideias verdadeiramente maravilhosas" (Da Vinci cit. Jung, 1964, p. 27) Porém, contrariamente à psicologia moderna experimental que utilizou configurações simétricas furtuitas causadas pelos borrões de tinta, de modo a explorar uma tendência da mente humana para formar essas figuras, assente na dicotomia perceção/associação, aquilo que "Klecksographie" propõe é uma inversão desse princípio. Isto porque, parte da utilização de imagens figurativas como material para produzir essa mancha simétrica de elementos aleatórios e, a partir da mesma, desconstrói a noção de figura, diluindo-a numa aparente mancha furtuita, onde é a própria estratégia visual de repetição simétrica dos elementos que complexifica e contamina gradualmente a perceção daquilo que é visto e, imediatamente, da sua possível estrutura de significação, dando forma a um campo de dissensualidade, instável e ambíguo, de livre-associação e dissociação preceptiva.

Ainda que a nossa intenção passe por desafiar as competências de descortino e de descodificação do espectador, transpor-

Img. 164 José Rufino, "Memorabilia (polyptych)" (2010), Trabalhos à direita, realizados em colaboração com pesquisadores, pacientes e cuidadores da University of Pittsburgh Alzheimer Disease Research Center, Pensilvânia

Img. 165 Heather Hansen, "Emptied Gestures" (2014), Performance, Movimento físico traduzido em desenhos simétricos de carvão, Ochi Gallery, Ketchum, Idaho

tando para o território da obra e da fruição artística essas componentes da perceção e associação humana, analogamente ao que é pretendido no "teste projetivo", a realidade é que nesse mesmo instante percebemos que, um pouco à imagem dos seus borrões de tinta abstratos, o mais importante não seria propriamente o conteúdo ou a forma como vincamos uma imagem muito específica, tendo em conta que essa imagem provém de um processo aleatório de ebulição de formas que desperta no observador construções associativas e percetivas, onde noções como variabilidade, ambiguidade e mutabilidade formal-perceptiva (e significante) se mantêm, de acordo com a ordem ou com o modo como cada indivíduo valoriza e interpreta, num quadro de possíveis configurações e significados, toda uma estrutura narrativa.

De facto, e devido ao carácter pouco estruturado que impomos às imagens, não do ponto de vista compositivo, mas antes, do contraste direto entre claros e escuros, estas transformam-se numa alusão bidimensional muito próxima daquilo que é interpretável como uma mancha. Muita da informação visual da imagem original é perdida ou fundida de um reflexo para o outro, passando a implicar do observador toda uma série de suposições e hipóteses de leitura, onde o que se percebe é apenas um "palpite" ou uma tentativa de dar uma ordem estável ao que aparentemente é incompreensível, uma vez que, sendo o estímulo visual mais vago e ambíguo, este irá, necessariamente, repercutir-se nos fatores internos da perceção e das relações associativas do indivíduo.

Ora, é precisamente neste princípio que recai a nossa intenção, nomeadamente, no que diz respeito a forçar a capacidade do sujeito em organizar e estruturar algo que aparentemente não é dado de uma forma objetiva, procurando não só que este seja capaz de a descortinar, mas, sobretudo, que as condições específicas da imagem permitam despertar no observador essa necessidade de fabular e de especular de forma errática sobre estados possíveis de interpretação.

Assim, em "Klecksographie" a repetição das imagens em simetrias é assumida como um dos fatores fundamentais que desencadeia um estado de diferença, permitindo colocar em causa os limites da interpretação quanto ao verdadeiro significado de uma imagem e dos vestígios que a compõem, remetendo, invariavelmente, para essa figura presente e ausente que parece nutrir a obra de uma estrutura aberta e polissémica, próxima das definições de "obra aberta" (1962) de Umberto Eco.

Aqui poderíamos especular que aquilo que é produzido na nossa "escrita" das manchas é a construção de uma mensagem fundamentalmente ambígua, composta de uma possível pluralidade de significados que convivem de forma virtual e inesgotável num só significante. Ou seja, num só signo, permitindo colocar em causa a ilusão da representação, enquanto elemento capaz de produzir uma significação unívoca e estável do mundo, já que a presença desses elementos visuais e sígnicos nas pinturas permanecem indecidíveis, oscilando, concomitantemente, entre estados de presença e de ausência, de figuração e de abstração, que se separam e se recombinam num movimento indefinido de "devir", onde toda a sua leitura e toda a sua interpretação é estimulada no sentido de induzir em quem vê novas combinações e mapeamentos do visível e do concebível, do ponto de vista imaginativo e interpretável.

Img. 166 Ivan Postiga, "S/título" (2017), Spray acrílico sobre MDF, 137 x 183,5 cm, Exposição "Jovens Artistas", 2º Bienal Internacional Arte Gaia 2017, Centro Empresarial Fercopor, Vila Nova de Gaia

4.2

Ações programadas

Jogos de permuta e desconstrução visual

Se seguirmos uma sequência lógica da descrição que temos vindo a desenvolver nos tópicos antecedentes, cabe-nos agora procurar explicar, de um ponto de vista mais técnico, o modo como a imagem advém de uma relação umbilical com um processo de apropriação de imagens em formato de vídeo que, mais tarde, resultam nessa mancha simétrica de elementos aleatórios. De facto, questões como as dinâmicas aleatórias do acaso e do acidente invadem o nosso fazer, ganhando relevância no modo como procedemos à construção da imagem, visto levar-nos a tomar uma série de decisões que afluem no corpo do nosso processo, inicialmente, através de um suporte tecnológico de software informático e, posteriormente, sofrendo um outro tipo de alterações e desvios no campo da prática da pintura.

Tal como fomos deixando antever no tópico anterior, os princípios de desconstrução da imagem tornam-se centrais na nossa prática, tendo em conta que estes são instrumentalizados com o intuito de desencadear soluções criativas, um pouco à imagem de um constrangimento que se demonstra revelador. Ora, isto torna-se mais evidente a partir do momento em que esses vídeos apropriados são submetidos a uma série de ações programadas em software informático de pós-edição de vídeo, algo similares a uma "action" que repercute de igual modo (automaticamente) em todos os "frames" desse vídeo um conjunto de tomadas de decisão anteriores, nomeadamente, ajustes de contraste entre claros e escuros, recorte de formas e anulação de cores. Porém, estas tomadas de decisão são feitas através da utilização de um único "frame", enquanto quadro de referência para que se possam entender os efeitos dessas transformações. Logo, tudo o que acontece nos milhares de "frames" que estão colocados, quer anteriormente quer posteriormente a esse "frame" de referência na "timeline" do programa, são resultados gerados de forma automática e ao acaso, não existindo da nossa parte um controlo consciente no modo como estes podem ou não estar mais ou menos adequados às características mutáveis da imagem do vídeo, isto é, a questões como luminosidade, profundidade ou proximidade de campo, e maior ou menor clareza na leitura das formas.

Este conjunto de causas e efeitos são voluntariamente negligenciadas da nossa parte, uma vez que essa ideia de restringir a visão do acontecimento e potenciar uma aparente perda de controlo sobre o que faz maior ou menor sentido na imagem é, neste caso específico, tomado como um constrangimento potenciador da descoberta desconcertante desse encontro aleatório com qualquer coisa que não é pensada enquanto imagem. Mas antes, como um modelo operacional de atuação que vai ao encontro dessa imagem que, invariavelmente, acabará por se formar. Contudo,

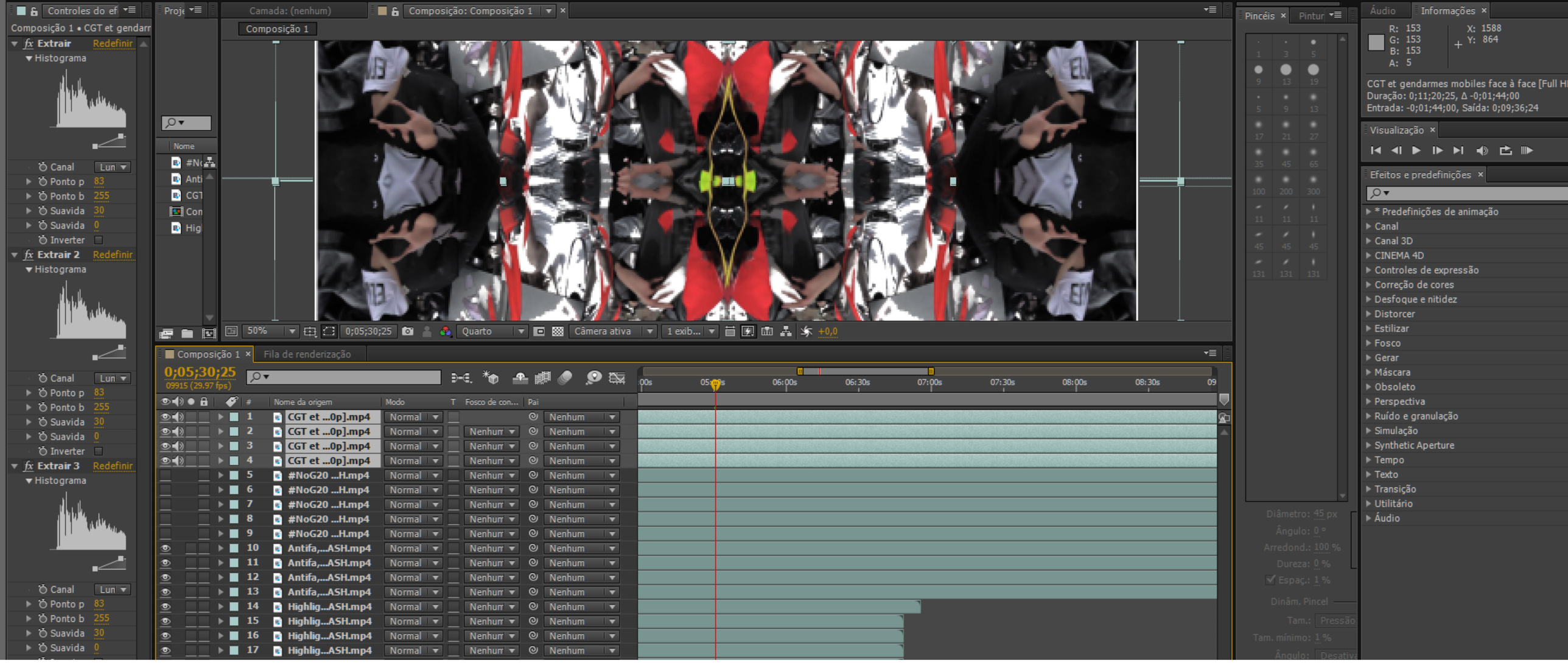
Img. 167 Ivan Postiga, Projeto de vídeo em After Effects (2018-2019), Vista do processo, etapas de execução

não poderíamos aqui deixar de salientar que esta é apenas uma das primeiras partes do processo que, inevitavelmente, acaba por se complexificar, repercutindo-se em mais etapas que, gradualmente, vão acrescendo informação visual sobre o quadro que usamos de referência. Por outras palavras, a essa base inicial de construção da imagem sobrepõem-se uma série mais ou menos repetitiva de outros "frames" que, simultaneamente, adicionam e anulam a informação que lhes antecede. A cada novo vídeo que adicionamos, todo este processo volta a ser repetido, isto é, a cada uma das quatro projeções simétricas do mesmo vídeo são extraídas cores que abrem novos espaços de informação, os quais são preenchidos pelo vídeo anterior que, devido à opção de os transformarmos visualmente em estampas bidimensionais, se adaptam à forma ou informação do "layer" anterior, sobrepondo-se e dando origem a um profuso campo de elementos aparentemente incongruentes, repletos de vestígios de informação e transformados em "assemblagens" de meios desconectados, mas que se apresentam de uma forma visualmente organizada, consequente das características da simetria.

Sendo este processo passível de ser continuado a cada vídeo que é acrescido, toda a imagética da figura se transfigura não só porque um novo vídeo é colocado por cima ou por baixo das imagens anteriores, mas também, porque aquilo que é percebido é a junção dessas diferentes camadas e não mais a forma isolada de cada uma delas. Assim, e podendo esse facto por si só despoletar toda uma desconstrução da imagem e da sua capacidade de comunicar de uma forma mais objetiva, ao sermos presenteados por essa confluência e ebulição das formas, todo esse processo acarreta, obrigatoriamente, perdas e ganhos de informação que geram todo um novo contexto a ser pensado. Não mais a simples imagem inicial, mas um "caleidoscópio" de novos significados, onde todas as imagens geradas parecem invocar esse mundo do jogo simulativo e cambiável, no qual o acaso e a aleatoriedade cumprem um papel preponderante. Todavia, ainda que essas sobreposições de fragmentos de vídeo permitam entender o modo como todos os "frames" que se seguem ao quadro de referência possam ser encarados segundo essa lógica do acaso-organizador, estes são o resultado probabilístico de um infindável número de outras possíveis combinações.

Se, por momentos, for do nosso interesse movimentar na "timeline" para a frente ou para trás um desses vídeos, aquilo que acontece é que à mais pequena alteração todas as imagens geradas voltam a refazer-se instantaneamente em novas permutas e

Img. 168 Ivan Postiga, "Os dados lançados" (2019), Fotografia a preto e branco

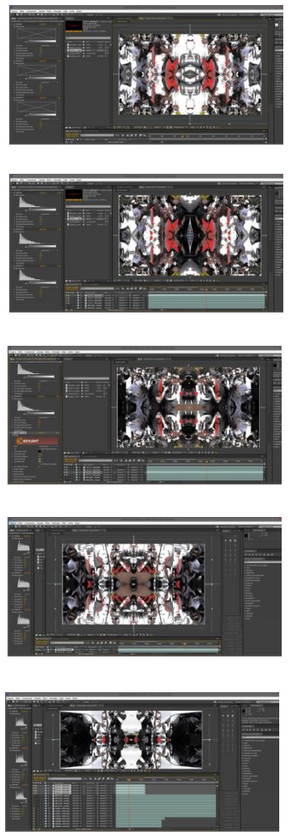


Img. 169 Ivan Postiga, Projeto de vídeo em After Effects (2018-2019), Vista do processo, Etapa de execução

combinações, desdobrando-se numa nova configuração que implica a sobreposição dos diferentes elementos que compõem cada um dos três ou mais níveis de vídeo. Acerca deste assunto, é importante lembrarmos que todo o contexto do objeto audiovisual desaparece, deixando apenas pequenas marcas da sua presença, nomeadamente, vestígios que no seu novo todo, enquanto imagem estática e bidimensional, se encontram numa total descaracterização face ao valor e identidade dos seus referentes originais. E, neste sentido, a imagem forma-se como uma espécie de simulação de lançar os dados de um jogo, só que desta vez um jogo em que o dado tem milhares de possíveis e eventuais faces e combinações que, apontando para tais processos artísticos, Bourriaud defende como sendo formas que objetivam destruir todo o acordo aprio-

rístico sobre o percebido, visto inscreverem-se num materialismo aleatório, a partir da "contingência do mundo sem origem, sentido pré-existente ou razão que lhe possa atribuir uma finalidade (2009 [2002], p. 25).

Nesta lógica, toda a construção da imagem traz consigo as marcas desse processo irreverente, incerto, inconstante, ruidoso e mutante, que imprime na imagem toda essa coesão aberta das múltiplas possibilidades de transmutação e metamorfose. De um ponto de vista estético, a experiência que resulta desse processo aleatório, indeterminado e incerto, permeável à incorporação de erros, acidentes e configurações irracionais, indefinidas e ilógicas, personifica o caos dessas metamorfoses, enquanto simbolização de um processo gerativo onde o consenso se transmuta num



Img. 170 Ivan Postiga, Projeto de vídeo em After Effects (2018-2019), Vista do processo, Etapas de execução

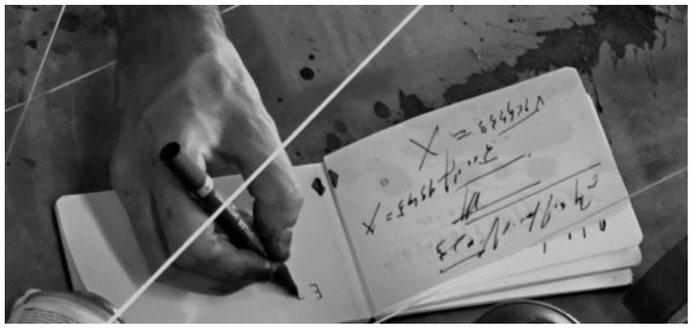
Img. 171 Ivan Postiga, Processo de pintura a spray acrílico

"dissenso" plurívoco, polissémico, instável e transitivo. Ou seja, num jogo que figura enquanto desfigura, e transfigura de uma forma anárquica os valores, as identidades e as hierarquias do que é percebido, não só de um modo intelectual, simbólico ou conceptual, mas, sobretudo, devido à força selvagem de um "pathos" que se perde num desejo de conhecer - "libido sciendi" (Maffesoli, 2004 [2002], p. 67).

A nível identitário, ao arrancarmos desse complexo conjunto de vídeos uma ou várias imagens que transportamos para a prática da pintura, aquilo que acontece ao novo objeto é que este desprende-se de toda uma construção que o enjaula no seio de um sentido maior. Se, na sua forma, pensarmos que um vídeo é um registo composto essencialmente por uma duração, onde sons acompanham imagens em movimento, configurando uma sequência narrativa, percebemos que, ao reduzirmos a imagem em movimento a um "frame" estático, estamos a suprimir e a acrescentar ao contexto original, simultaneamente, um "outro" composto pela mistura dos vários elementos repetidos e sobrepostos na mesma representação que, infinitamente, adiam a busca por um significado total desse objeto apropriado. Isto porque, por todo lado as imagens ou "frames" que lhe são arrancados e que, mais tarde, transitam como material visual para o território da pintura, apenas radiam vestígios de vestígios desse cosmos original de formas e significados. Ora, se considerarmos os vídeos apropriados como uma representação do acontecimento real, podemos então concluir que a sua transformação digital numa outra construção visual consiste ela mesma numa representação de uma representação e assim sucessivamente, até chegarmos à sua conversão em elemento pictórico, num processo de mediação que insere gradualmente transformações, um pouco à imagem do que acontece nas enormes xilogravuras de Christiane Baumgartner.

É precisamente desta forma que pretendemos operar, demonstrando que quanto maior for o número de mediações, maior será o processo de desterritorialização, de descaracterização e de desenraizamento da estrutura dos elementos apropriados, afastando a representação do seu significado original e, por conseguinte, fazendo emergir tantos outros. Neste contexto, a pintura será também uma importante etapa nesse processo repetitivo de descaracterização, tendo em conta que ao longo desse processo aleatório iniciado por uma apropriação da imagem que se desdobra numa série de estratégias e processos de transfiguração do objeto, existe toda uma lógica de um "pathos", cuja obstinação maníaca opera em todo o fazer, no sentido de saber o que é melhor não saber (Rancière, 2009 [2001], p. 22).

Img. 172 Ivan Postiga, "Os dados lançados" (2019), Fotografia a preto e branco



Img. 173 Ivan Postiga, "Os dados lançados" (2019), Fotografia a preto e branco

Ao conduzirmos o processo de experimentação segundo a noção de um pensamento sem imagem, conseguimos erguer toda uma outra maneira de agir, de fazer e de pensar o objeto ou ação artística que rompe com a alternativa entre os meios e os fins, paralisando a moral e a razão, instaurando toda uma outra lógica capaz de apresentar meios que se subtraem como tal ao reino dos meios sem, por isso, se tornarem em fins (Agamben, 2015 [1996], pp. 51-62). Logo, e sendo fiel à imagem da nossa argumentação, onde o próprio da arte é ser a identidade de um procedimento consciente e de uma produção inconsciente, isto é, de uma ação voluntária e de um processo involuntário, em suma, da identidade de um "pathos"e de um "logos", o resultado da experiência artística aparece não só como esse elemento estranho do não-pensamento, mas na própria forma do não-pensamento (Rancière, 2009 [2001], pp. 32-33). Por outras palavras, surge sob a forma de um rastro, um vestígio ou um fóssil, que traz consigo as marcas da sua história inscritas em estrias e volutas, mas, simultaneamente,

Img. 174 Ivan Postiga, "S/título" (2018), Xilogravura sobre cartolina preta, 29,7 x 80 cm

como signo ou signos de uma linguagem cifrada, um salto lógico que parece saltar o próprio salto, aparecendo como poética do acaso e do acidente que, ao contrário da primeira imagem apropriada, vai do claro ao escuro e do "logos" ao "pathos", à pura dor de existir e à pura reprodução do aparente sem-sentido, onde a imagem já não fala nem diz nada a ninguém, a não ser, no limite, as condições impessoais e inconscientes da sua produção (Id., Ibid., p. 39).

Com efeito, esses "frames" que são extraídos do processo aleatório estão, na nossa opinião, inscritos e circunscritos nesse território do estranho e do desconhecido, do limbo indefinido sem uma aparente causa nem efeito, nos antípodas da cegueira que rege todo o nosso fazer e que faz retroagir numa só operação o pensamento e o não-pensamento, a construção e a desconstrução, onde só a diferença prevalece a toda uma repetição que nos faz jogar renovadamente uma e outra vez. Tal gesto será sempre um reflexo desse "eu-automático", um movimento inconsciente que nasce "à priori", ou seja, de olhos fechados, e que faz despoletar a ação que, tal como dissemos no início desta reflexão, citando Michel Foucault, só de uma forma "deslumbrada" e entregando-nos à incerteza dessa taxionomia do fazer, é que somos atingidos por um encanto exótico de uma outra forma de pensamento que não só demonstra o limite do nosso próprio pensamento, como expressa, simultaneamente, a impossibilidade patente de pensarmos esse limite (2000 [1966], p. 6). Assim, as manchas simétricas desses "frames" dos vídeos sobrepostos de forma quase livre-associativa são, como adverte Rancière, um pouco a própria forma do não-pensamento, onde tudo é rasto, vestígio e fóssil, num labirinto instável de ruínas informes, aberrações esteticas e contrassensos desse pensar inconsciente (Rancière, 2009 [2001], p. 33).

4.3

Repetição e diferença

A pintura como território disruptivo

Se considerarmos tudo aquilo que foi dito anteriormente, podemos depreender que, de facto, em "Klecksographie" a prática da pintura surge como um prolongamento desse processo gerativo, construído a partir de um conjunto de ações programadas que torcem e destorcem a imagem, contexto e significações do referente original, isto é, de cada um dos vídeos apropriados e combinados num só, onde o acaso que provém dessa experimentação radical que a aleatoriedade e o acidente propiciam, dá forma a uma nova matéria-prima que, de algum modo, volta a estar sujeita a mais uma série de desconstruções e desvios próprios da linguagem e meios da pintura.

Ainda que as imagens digitais e o próprio projeto de vídeo possam transformar-se num meio por si só capaz de ser representativo do processo experimental de transformação e reconfiguração do referente visual, raramente o pensamos enquanto etapa final. Isto porque, a pintura nas suas inúmeras possíveis variações de formatos, meios e procedimentos técnicos, completa esse elo de descaracterização do objeto inicial, no sentido em que, materializando o acaso e o acidente como dignas possibilidades criativas, aquilo que propomos é gerar uma contradição onde o caso, o erro e o acidente furtuito, passam a ser tratados não mais como um prolongar desse gesto automático, mas antes, como um processo lento e moroso de reencenação desse complexo resultado obtido.

Todavia, apesar de nesse processo de transitar de um meio para o outro se tenham equacionado toda uma série de diferentes intenções, técnicas e suportes capazes de remeter o observador para esse universo virtual onde, hipoteticamente, todas as formas aguardam a sua possibilidade de concretização, as escolhas dos mesmos tiveram em conta não só demonstrar essa intenção remissiva que nos coloca virtualmente face a um intervalo curto desse processo, tal como é visível, por exemplo, nas séries "Black Bloc_DC" (2018-2019) ou em "Black Bloc_Hamburg" (2018-2019), que sendo uma sequência de "frames" aleatórios desse processo de transformação das formas das imagens permitiram, através da pintura, ter alguma noção das possibilidades intercambiáveis desse fenómeno e o modo como este se reformula de "frame" para "frame". Mas também, em casos diferentes, como nas "Flip Paintings" (2018-2019), onde as pinturas apresentaram-se como ampliações desse fenómeno acidental, transformando-o num autêntico palco onde figura e abstração se fundem numa leitura aberta e dispersiva, num processo que dá destaque a essas repetições circulares que se reúnem umas dentro das outras.

Em cada um destes casos, não existe uma milimétrica reprodução desse resultado que retiramos do processo aleatório,

mas antes, um outro grau de mediação que, ao reconstruir a imagem num meio como o da pintura, provoca desvios e acidentes, onde a própria ideia de simetria se transforma, visto cada reflexo edificar as suas particularidades, revelando-se, ainda que próximo, sempre diferente do reflexo vizinho. Logo, se por um lado, esta ideia do próximo/similar aproxima cada um dos reflexos, no sentido de estes serem lidos como sendo continuidades, por outro lado, estes mantêm-se como um igual que é diferente, uma repetição que só pode resultar numa vertigem que leva as coisas a gaguejar e a reagir de forma inesperada, engendrando esse estado hipotético de "différance", onde a individualidade de cada coisa não pode ser desconstruída. Assim, em "Klecksographie" o jogo do fazer implica não só toda uma repetição que comanda os nossos gestos para um repetir necessário que nos permite jogar e voltar a jogar novamente, extraindo dos processos aleatórios do software esse elemento estranho e indefinido a que o acaso dá forma, como também, é esse elemento da repetição que, na pintura, se transforma na lei que permite esvair as diferenças de cada um dos reflexos, representando, ao mesmo tempo, o fator determinante para os unificar numa aparente simetria, geradora de uma outra figura que emerge de modo sublime de dentro dessas mesmas repetições, um pouco à imagem das figuras de Ernst que pareciam quase se auto-sugerir.

Img. 175 Ivan Postiga, Série "Blak Bloc_DC" (2018-2019), Spray acrílico sobre MDF, 80 x 80 cm (cada)

Com efeito, e ainda que de maneiras diferentes, a realidade é que tais fatores transportam para a pintura esse comportamento maquinal, mecânico ou maquínico de um fazer repetitivo e automático, reunindo não só o espaço onde o acaso é simbolicamente "domesticado", uma vez que é na interação entre as regras e os fatores aleatórios que se representa o mundo, mas, simultaneamente, um universo onde se projeta a complexidade das relações entre todo o território da regularidade e da variabilidade, isto é, da simetria e da entropia, do "ruído", do resíduo, do desperdício, da afetividade, da neurose, do despropósito, da "ubris", do "nonsense", da desordem e do acaso (Morin, 1979 [1973], p. 200). Ora, é precisamente dentro desta lógica que se funda o ato de produzir uma experimentação radical, onde o gesto do fazer se encena e se experimenta repetidamente a si próprio, como reflexo de uma imponderabilidade e imprevisibilidade composta por movimentos

descoordenados, que encontram na pintura uma forma específica de se assumir, no pulsar e cadência caotizada dos imprevistos, dos choques e das funções dos elementos (Braune, 2000, p. 39).

Neste sentido, a pintura é mais uma etapa de um longo programa experimental, onde configurações autónomas, acidentes perfeitos e processos gerativos, confluem na construção do modelo ou método de criação da obra, que vai muito além da mútua expressão de uma aparente ausência de finalidade ou de uma circularidade auto-alimentada dos seus processos. Logo, aparece, sobretudo, como uma poética renovadora que perturba o mundo das coisas e que arranca da sua aparente repetição toda uma outra figura que, de um modo camuflado, utiliza parte das suas formas. Tal como argumenta Deleuze, uma repetição diferencial que não corresponde a uma cópia do primeiro acontecimento, mas antes, uma repetição produtora de diferenças, de desvios e de saltos na lógica que escondem a essência de toda a metamorfose (Deleuze, 2006 [1968], p. 229).

Quando direcionamos esta análise para as particularidades de cada trabalho individual, de facto, podemos encontrar diferentes modos de este se concretizar em cada proposta, cada uma correspondente a uma metodologia e a uma abordagem particular, onde se procuraram novas mutações a serem acrescentadas ao "background" de experiências, segundo as quais "Klecksographie" tem vindo a ser pensado. Ora, convergindo com a construção teórica e conceptual acima referida, a prática desenvolvida no contexto de Atelier foi pensada em torno da questão de tornar o "objeto-pintura" numa outra fase de mediação do objeto apropriado. Fase essa assente em acréscimos e supressões de informação que contaminam, deformam e transformam a construção visual da imagem, inserindo alterações que, sob uma nova aparência, vieram modificar substancialmente a relação existente entre a representação e a significação dos objetos originalmente apropriados.

Nesta perspetiva, aquilo que procuramos, a partir das primeiras experiências, foi apontar para essa complexa construção extra-percetiva que funda todo o nosso processo de construção da imagem, mantendo-a, predominantemente, aberta à possibilidade de lhe reconhecermos tudo aquilo que lhe é possível pertencer. Ao incidirmos sobre a bidimensionalidade da imagem e sobre a sua capacidade de se transmutar enquanto figura, grande parte dos primeiros trabalhos que compõem o nosso projeto procuraram veicular, enquanto objeto pictórico, todo esse código visual e semântico que introduz novos caracteres, sílabas e palavras. Isto é, novos raciocínios linguísticos e visuais, como uma espécie de hieróglifos que podem ser veículos de ideias e de mensagens cifradas,

propiciando todo um diálogo dissociativo e livre-associativo entre elementos díspares e formas dissonantes que se replicam numa rede de vestígios de informações sobrepostas, que parecem deformar e aumentar a necessidade de empreender, por parte do observador, uma busca incessante por atribuir significados às coisas ou, contrariamente, a deparar-se com a beleza do incompreendido que não pode ser estabilizado. Esse convite duplo de decifrar e comtemplar o desconhecido, o elemento estranho que comporta toda uma gama virtualmente inesgotável de leituras, reforça esse "gap" identitário percetivo e associativo das "figuras-mancha" que, tal como dissemos acima, foram sendo pensadas de formas diferentes para se desdobrarem no plano da pintura, em outras possíveis visualidades e funcionalidades.

Um caso que pode ser demonstrativo dessa intenção é, por exemplo, a obra "G20_Toronto" (2017), na qual a nossa intenção recaiu não só em reproduzir essa figura estranha e aleatória que é extraída dos processos informáticos, mas também, em recriar, a partir dos mesmos, e enquanto objeto de pintura, diferentes mo-

Img. 176 Ivan Postiga, "G20_Toronto" (2017), Vista lateral, Spray acrílico sobre MDF, 172 x 801 cm (86 x 89 cm cada), Exposição "Boa Hora", ICOCEP - International Congress On Contemporary European Painting 2017, Museu da Faculdade de Belas Artes do Porto, Porto

Img. 177 Ivan Postiga, "Blak Bloc_Hamburg (0; 31; 14; 09)" (2018-2019), Spray acrílico sobre MDF, 80 x 80 cm

Img. 178 Ivan Postiga, "Blak Bloc_Hamburg (0; 31; 44; 17)" (2018-2019), Spray acrílico sobre MDF, 80 x 80 cm

dos desta se poder ir transmutando em novas figuras. - Mas como é que uma figura pintada pode ser mutável? Ora, isto torna-se de algum modo mais claro a partir do momento em que dividimos essa imagem em dezoito quadros de 86 x 89 cm, cujo tamanho total é de 172 x 801 cm, sendo que o mesmo objeto pode-se desdobrar um certo número de vezes, respeitando a lógica desse processo fundador, nomeadamente, a simetria. Como resultado, a obra apresenta-se como um elemento apto a assumir variadas formas de montagem, podendo ser remontada e recombinada, sucessivamente, em novas figuras que rompem a linearidade de qualquer leitura. Esta complexidade e riqueza equívoca, implícita nas possibilidades de transmutação da própria figura, fazem-na residir continuamente no limbo da indefinição, construindo-se no mesmo momento em que toda a sua unidade formal, permanência, estabilidade e significação se desintegram, mas que permanecem como uma virtualidade constantemente "diferida". Uma vez que não existe um significado fixo e imutável, a atividade interpretativa

nunca esgotará o significado de uma representação (Derrida, 2006 [1967], p. 72). Isto porque, andará sempre, ciclicamente, em torno de um objeto instável, mutante e indefinido quanto à forma, uma anamorfose ou uma perspetiva distorcida de um qualquer significado que se dobra, redobra e desdobra num sem número de possíveis soluções, que nos remetem para um ficcionar, de forma incompleta, digressiva e sem provas ou conclusões, ou seja, para uma infinidade de possíveis formas de ver, olhar e entender a lógica dessa imagem cambiante (Foster, 1983, p. 97).

Em casos como, "Black Bloc_DC" (2018-2019) ou "Black Bloc_Hamburg" (2018-2019), toda essa lógica volta a ser reiterada, tendo em conta que já não é a imagem do próprio quadro que é capaz de se reformar e reconfigurar continuamente através das mesmas formas, mas é o modo como, a partir de objetos pictóricos, construímos todo um relato em sequência desse evento aleatório de transformação das formas, remetendo o observador para esse "devir" dos processos informáticos, onde tudo se transforma,

Img. 179 Ivan Postiga, "Blak Bloc_Hamburg (0; 31; 55; 03)" (2018-2019), Spray acrílico sobre MDF, 80 x 80 cm

Img. 180 Ivan Postiga, "Blak Bloc_Hamburg (0; 32; 02; 11)" (2018-2019), Spray acrílico sobre MDF, 80 x 80 cm

Img. 181 Ivan Postiga, Série "VHpaintingS" (20018-2019), Detalhe, Spray acrílico sobre VHSs, 71 x 75 cm (cada)

incoerentemente, de maneira automática, onde os tempos de compreensão são alterados, e onde a destreza e o acaso não mais se distinguem, já que todo o evento conflui na operação resultado = x ou "casa vazia", que não pára de se movimentar nem se deixa preencher (Deleuze, 1974 [1969], p. 59).

De facto, toda esta lógica é transposta para a pintura, uma vez que esses quatro ou cinco objetos pictóricos parecem dar a ver esse processo de transformação que nunca esta representado na sua totalidade, mas em pequenos intervalos de tempo escolhidos de forma aleatória, onde a imagem salta de uma configuração para a outra sem nos revelar todo o processo da sua metamorfose. Com efeito, aquilo que nos é dado a ver é esse romper com a cadeia lógica da causa/efeito, isto é, o intervalo maior ou menor entre cada um dos "frames", o salto na cadeia metamórfica que nos leva de um ponto ao outro sem que essa seja uma representação temporal linear desse processo de transformação.

Um outro exemplo do modo distinto como tratamos cada proposta que compõe o projeto "Klecksographie" é, por exemplo, a série "VHpaintingS" (2018-2019), onde, a partir de extratos de vídeos aleatórios das VHS que foram sendo usadas como suporte

matérico para a própria pintura, extraímos pequenos fragmentos de vídeo que, mais tarde, foram processados segundo o mesmo sistema descrito anteriormente. De um ponto vista visual, todas as imagens se circunscreveram num assunto similar, contudo, enquanto objeto de pintura, a obra acarretou algumas outras pistas sobre a natureza das imagens e dos processos da sua construção para o observador.

Ainda que os objetos possam ser vistos como simples quadros pictóricos, esta série pode assumir toda uma outra disposição em ambiente expositivo, tendo em conta que as fitas das VHS podem ser desenroladas, transformando-se numa extensa e profusa teia, capaz de criar todo um ambiente circundante ao objeto de pintura, similar a uma espécie de caminho ou malha de onde toda essa alimentação visual provém. E, sendo assim, a imagem pictórica corresponde ao resultado aleatório dessa confluência de canais visuais que, por acaso ou acidente, deram forma a um determinado cruzamento, cujas imagens acabaram por ser escolhidas, tendo por base o mesmo critério.

No caso das pinturas que compõem esta série, devido às particularidades do suporte em que são executadas, estas pare-

cem reverberar uma espécie de "ruído" visual composto por ritmos verticais que se aliam à imagem, remetendo para a estática ou o "glitch" do universo digital, onde a figura que se gera no centro de cada quadro parece toda ela uma unidade de fragmentos. Logo, o posicionamento das "VHpaintigS" é ambivalente, proferindo e adiando, simultaneamente, uma promessa de significados e, por conseguinte, frustrando as expectativas do observador em ver correspondido o desejo de se confrontar com imagens, cujos significados são transparentes e diretos, visto as imagens apresentam-se sempre incompletas, como fragmentos com interstícios e mistérios a serem ou não preenchidos e decifrados. Em todas estas diferentes etapas de construção dos objetos pictóricos, a nossa escolha pelo modo como queríamos representar a figura do acaso e da ebulição das formas foi se modificando, no sentido de se aproximar mais de uma mancha lírica ou de uma imagética mais digital, sendo que essas primazias dadas ao tratamento do objeto implicaram, claramente, renovadas formas de o abordarmos técnica e processualmente, invertendo a ordem como as máscaras de stencil eram realizadas, assimilando novos matérias que permitissem reinventar as múltiplas camadas de ações técnicas que eram empreendidas até se atingir um determinado resultado visual. E, nesse sentido, as mudanças que vão sendo transversais a todo o projeto, e que nos levam de forma particularizada às experiências de cada série de pinturas, demonstram precisamente essa reinvenção constante que faz no fim cada uma das séries diferir da outra, não só visualmente devido à escolha de uma imagem que condiciona uma série de decisões, mas também, devido a haver da nossa parte uma necessidade de irmos reinventando tudo aquilo que diz respeito ao processo de pintar.

Contudo, e sem querermos ser exaustivos em todos estes exemplos, não poderíamos deixar de ressalvar que, de forma transversal, à uma necessidade de desconstruir toda a ideia de narrativa não só devido ao facto de desmembrarmos a sua sequência de imagens que conduzem, logicamente, a uma ideia, a uma cadeia de significação continuada, mas também, devido ao facto de aparentemente a imagem final desse processo aleatório que, mais tarde, é trazida para a pintura, perpetuar a sensação fugaz e passageira de estarmos diante de qualquer coisa que ainda que sendo diferente nos remete para a sensação de um "déjà-vu". Isto é, de qualquer coisa que parece estar submersa num certo sentimento de familiaridade. Assim, apesar das diferenças mais ou menos evidentes entre as séries, existe essa sensação de uma figura que parece desdobrar-se continuamente no nosso imaginário, remetendo-nos sempre para uma mesma experiência mental, a do

"déjà-vu", a imagem ausente do pensamento que ainda não foi pensada.

Em alguns casos, tal como em "Double Black Bloc_DC" (2018-2019), o objeto de pintura transformou-se no território de experimentação desse processo de sobreposição e transformação das formas, onde os "frames" retirados desse projeto de vídeo, através de um processo de máscaras de stencil, foram sobrepostos aleatoriamente, fazendo confluir numa mesma imagem pictórica dois "frames" distintos, cada um deles composto por duas ou três camadas de vídeo. Como resultado, estes objetos vieram remeter para fragmentos de fragmentos, fazendo da própria pintura um meio experimental de extensão desse processo tecnológico, onde o acaso e o acidente são convocados como partes integrantes e fundamentais da construção da imagem, mas, principalmente, onde esse processo reconfigurador da experiência preceptiva se torna num evento revelador, até mesmo para o agente da ação – o artista. Qualquer formalização é, tal como apontamos anteriormente a partir de outros exemplos de práticas autorais, uma contingên-

Img. 182 Ivan Postiga, "Double Black Bloc_DC (1; 12; 06; 24)" (2018-2019), Spray acrílico sobre MDF, 120 x 360 cm (120 x 90 cada)

Img. 183 Ivan Postiga, "Flip Paintings" (2018-2019), Spray acrílico e impressão manual sobre livros, 29,7 x 21 cm (cada)

cia que emerge das condições iniciais impostas à construção da obra e, nesse sentido, até do ponto de vista do seu autor, a experiência visual continua permanentemente suspensa num estado virtual de indefinição.

Um último exemplo que não poderíamos aqui deixar de salientar é a série "Flip Paintings" (2018-2019), composta por nove livros de artista que aqui são tomados como extensão do processo de pintura, nomeadamente, uma "pintura-livro" que se desdobra sequencialmente, replicando a aleatoriedade desse processo informático que temos vindo descrever. Estas foram realizadas a partir de livros apropriados ("Atlas"), cujo contexto e identidade original foram incorporadas no nosso processo, por um lado, através da utilização das palavras do livro, como contingente para formarmos as nossas próprias palavras, mediante a sua seleção com recurso a máscaras de fita-cola removível, de modo a pintarmos a página e a construirmos com esses fragmentos de palavras selecionadas todo um outro texto, muitas vezes sem pontuação, aludindo a esse processo circular de qualquer coisa que é destituída da sua forma original e reconfigurada num novo intervalo de sentido. E, por outro lado, transformando o livro num registo da aleatoriedade da nossa própria escolha dos "frames" do processo informático descrito anteriormente.

Dentro desta linha de pensamento, cada "pintura-livro" relata esse processo de seleção de imagens de nove projetos de vídeo distintos que exacerbam essa lógica sequencial de como as formas se contaminam e transformam umas às outras em diferentes contextos. Porém, e um pouco à imagem das pinturas "Black Bloc", esta sequência de imagens é "saltada", no sentido em que não representa a real sequência de "frames", mas antes, a forma ao acaso como movemos o cursor na "timeline" do programa de edição. Contudo, essa cadência metamórfica da imagem depende ainda quer da especificidade dos vídeos quer da sua duração e da forma acidental como estes ficam sobrepostos, podendo, em alguns casos, arrastar-se por um sem número de "frames" e noutros rapidamente mudar toda a configuração da forma.

Juntamente a estes fatores, outros são ainda inseridos no modo de pintar o próprio livro, uma vez que são deixados propositadamente fragmentos do livro por pintar que, posteriormente, interferem no processo manual de transferência da imagem, fazendo com que em cada página esse grau residual de fragmentos do livro colida de forma conflituante com a imagem simétrica, inserindo-lhe não só pequenas zonas de interferência visual, como também, zonas de destaque que parecem desconstruir a simetria inicial. Além desta profusão de formas que percorre continuamen-

Img. 184 Ivan Postiga, "Flip Paintings" (2018-2019), Detalhes, Spray acrílico e impressão manual sobre livros, 29,7 x 21 cm (cada)

te toda a estrutura visual do livro, toda uma série de páginas são recortadas em formatos aleatórios, de modo a que diferentes imagens e fragmentos de texto possam aparecer, simultaneamente, num mesmo plano, como se fossem erros ou acidentes informáticos que desconstroem a visualidade da imagem e a ordem como pode ou deve ser lido o texto. Daí a designação de "Flip Paintings", que deriva de "flip book", uma vez que toda a perceção da imagem é mutável de página para página, numa leitura contínua que contraria a sensação estática da imagem do quadro de pintura, assumindo-se como um pensamento mutável que não tem uma imagem definida, mas antes, a mutabilidade como princípio fundador. Logo, aquilo que é pretendido não é que se olhe para cada imagem do livro como sendo uma figura estática, imóvel e estabilizada formal e semanticamente, mas que se leia as imagens como uma figura total que se desdobra em todas as páginas da "pintura-livro" como uma só, isto é, como uma imagem mutante que nunca se deixa imobilizar, já que circula incoerentemente nesse caos do "devir" que a envolve e a transfigura a cada simples virar de página.

De facto, essa essência mutável da figura é central em toda a forma como ligamos o pensamento e a prática de "Klecksographie", tendo em conta que, mesmo nos casos dos quadros de pintura cuja natureza é estática, a figura emerge no objeto pictórico como um relato desse processo operacional, fugaz e fugidio, onde a forma nasce do jogo de permuta e de combinação de que Abraham Moles nos falava, assumindo a forma de "casa vazia" e do "pensamento sem imagem" que Deleuze aponta não parar de se movimentar nem se deixar preencher. Metaforizando a força desse movimento transformador, de acordo com Nietzsche, a repetição é um lançar de dados aleatório, cujo desregramento potencia o acaso da transgressão (diferença) imprevisível, fatal e necessário que, tal como aponta Ranciére, se consubstancia numa recusa do modelo da escolha de fins, a partir dos quais se procura pensar toda uma estética inconsciente que a obra de arte permite erguer e reivindicar.

Assim, podemos concluir que as obras que compõem o projeto "Klecksographie" correspondem ao relato de um processo operacional próximo do que é descrito por Rancière, isto é, de "algo que procura e se perde [...]onde tudo aparece umbilicalmente ligado num pensamento sem imagem" (Rancière, 2009 [2001], pp. 31-32). Assumindo-se como esse "entre-tempo" apontado por Deleuze, as figuras de "Klecksographie" são uma espécie de corporização desse movimento de "devir", não só como um puro instante de um ponto de cisão ou de disjunção de um antes e de um depois, como também, enquanto paradoxo de uma "espera infinita que já é infinitamente passada, hipoteticamente esperada e antecipada

metodologicamente" (2006 [1968], p. 149). Ainda assim, estas figuras são a figura do sem figura, isto é, do acaso que nasce cego e sem imagem desse movimento errante, incerto e indeterminado, que se auto-engendra num processo operativo, automático, maquínico e impessoal, no qual se ramificam todos esses lances de potencial variável que existem como forma de um pensamento sem imagem, dentro de uma taxonomia experimental do fazer.

Relembrando Huizinga, "não é unicamente através da reflexão ou do raciocínio lógico que se consegue encontrar a resposta a uma pergunta enigmática" (2000 [1938], p. 82). A resposta pode surgir, literalmente, numa solução brusca que esse próprio jogo do pensamento engendra, como uma espécie de momento cego ou salto lógico onde o artista se nutre, tornando-o num elemento definidor da sua forma de atuar no território da arte e, por conseguinte, incorporando o comportamento aleatório no seu fazer, enquanto forma produtora de uma atividade capaz de repensar todo um outro posicionamento político e estético de produzir relações com o mundo, a partir de uma forma particular de interagir com o mesmo (Bourriaud, 2011b [2009], p. 125). Tal como advertimos num dos primeiros capítulos, a incorporação destas características à problemática da pintura, enquanto instância do fazer da arte, podem transformá-la numa espécie de meio onde toda uma experimentação radical auto-alimentada emerge enquanto processo produtor de uma circularidade que não só esconde um inconsciente incontrolado, como também, funda a intenção consciente programada que precede essa matéria inconsciente, onde o discurso do "outro" emerge, simbolicamente, como lugar desse encontro perdido, como acaso aleatório, acidente ou erro, mas, sobretudo, como imagem de um pensamento que nasce cego, apesar de se desdobrar infinitamente num instrumento transformador da criatividade autoral.

Img. 185 Ivan Postiga, "Flip Paintings" (2018-2019), Spray acrílico e impressão manual sobre livros, 29,7 x 21 cm (cada)

4.4

Conclusão

Tal como fomos argumentando ao longo desta reflexão, as implicações que todas estas nuances operativas inserem no nosso projeto, levam-nos a considerar que falar de pintura hoje não significa unicamente pensar numa mera ampliação do sentido espacial da pintura ou das experimentações constantes da "meta-pintura" que permeiam o seu território. Mas, mais do que isso, diz respeito a toda uma visualidade expandida, onde a pintura, enquanto território conceptual, se pode desdobrar numa infinidade de meios, processos, conceitos e estratégias operacionais, que são como que extensões do seu corpo e linguagem. Um prolongamento dos seus limites que se apodera de todo um fluxo imagético constante e interminável da realidade contemporânea, estendendo-se até novos territórios, como um "rizoma" onde as suas raízes se nutrem e reformulam a partir desses paradoxos que são assimilados às suas problemáticas.

Neste sentido, as posturas de um pintor são, num contexto atual, múltiplas, simultâneas e descentralizadas, sendo a pintura um objeto de estudo vivo em processo de construção e mudança que nos incita, incessantemente, a perdermo-nos nesse movimento de procura. Ao recorrermos a ferramentas e procedimentos exteriores à pintura não estamos apenas a procurar dotá-la de um hibridismo superficial, mas antes, a engendrar todo um outro modo de pensarmos as suas problemáticas, de estendermos os seus limites e de empreendermos todo uma série de outras lógicas operacionais que permitam reinventar os seus modelos de construção visual e conceptual. Assim, mesmo quando se operacionaliza uma série de ações que, mais tarde, viabilizam essa descoberta e esse encontro com o acaso acidental e fortuito em que a obra se substancia, na nossa opinião, continuamos dentro dos limites e problemáticas da prática da pintura, uma vez que, tal como demonstramos, só o quadro (num sentido amplo) organiza a matéria bruta, sublinhando-a como bruta, mas delimitando-a como campo de sugestões possíveis, onde o quadro antes de ser um campo de escolhas a realizar é já um campo de escolhas realizadas (Eco, 1991 [1962], p. 173). Ora, os elementos, procedimentos e estratégias da prática, através dos quais o artista consegue desencadear as forças do casual no momento apropriado ou a partir dos procedimentos apropriados, fazem da sua obra de pintura um relato dessa "chance domestique" ou, por ventura, uma extensão dialética do limite e do não-limite em que o signo contém a dilatação da matéria que deixa subsistir intacta toda a potência da forma como um campo de experimentação e de possibilidades (Id., Ibid., pp. 173-174).

Tal como podemos verificar nas obras que compõem este

projeto de pintura, a desordem dos signos, a desintegração dos contornos, a explosão das configurações ou a sobreposição irracional das mesmas, convidam-nos ao jogo pessoal das relações instáveis, contudo, o gesto original fixado nessas formas orienta-nos em direção a qualquer coisa que nos reconduz de encontro a uma intenção autoral que reúne certas relações de gestos reconfigurativos da forma e da sua essência poética (Id., Ibid.). Com efeito, a pintura apresenta-se não só como um prolongamento impessoal desse resultado aleatório que extraímos dos processos auto-organizativos do acaso ou do acidente, mas, simultaneamente, como o território onde essa imponderabilidade é mastigada, vincada, dobrada, desdobrada, curvada, torcida, retorcida, rasgada e, por fim, pensada, enquanto imagem que vem preencher esse espaço deixado ausente no pensamento. Todavia, e ainda que agora pensada enquanto objeto pictórico, tal imagem só pode trazer para o campo pintura esse lado estético do inconsciente que vem como que atrelado a essa forma indefinida do "não-pensamento" e subentendido nas entranhas do seu resultado.

Numa aceção mais ampla, a pintura transforma-se nesse território especulativo do pensamento e, no caso particular deste projeto, no princípio gerador dessa deriva, erguendo todo um caminho, percurso ou trajeto mental aleatório, onde, através de um deambular errático, se vão descobrindo novas formas criativas de andar, ver, dizer, fazer e pensar, que se apoderam e dominam o sujeito humano que se torna mais na sua vítima do que no seu criador. Por essa via, a prática da pintura converte-se nesse outro modo de olhar para as coisas que provém desse encontro aleatório entre o acaso e o acidente, transformando-os num movimento desterritorializante e reterritorializante, num objeto de estudo ou potência criativa que abre brechas desencadeadoras de todo um potencial utópico, poético e poiético de renovadas formas e sentidos que instituem a variação e a experiência radical como uma renovada relação estética e semântica.

Segundo este prisma, voltamos a reiterar que a prática da pintura se assume como o lugar de constante questionamento e problematização dos possíveis modos de atuação do artista, dos limites e da própria função e estatuto da obra de arte que, enquanto gatilho e motor do fazer, permite engendrar e acolher esses momentos disruptores do gesto, como sendo uma inovação das suas próprias territorialidades. E, neste sentido, todas as soluções descritas acima, que na prática da pintura nos permitem convocar outras ferramentas para a pensarmos, transformam-na numa espécie de experiência fora de si, cujos efeitos são ainda sentidos no seu corpo, desconstruindo e reconstruindo o modo como a entendemos, enquanto território de possibilidades, mas, sobretudo, enquanto gesto que se inventa, reinventa, encena, reconfigura e experimenta a si próprio nas diversas etapas, processos e estratégias que o autor convoca para a sua ação, fazendo do contrário do "outro" uma possível parte de si.

Disposições Finais

Numa última análise mais englobante dos assuntos tratados ao longo deste Relatório de Projeto, cabe-nos agora reforçar o modo como a investigação nos permitiu não só perceber o caminho percorrido e a rede de processos que fundamentam a nossa própria construção autoral, como também, alertar-nos para a possibilidade de, a partir das primeiras descobertas, poderem surgir muitas outras, capazes de dialogar com novas perguntas e possíveis respostas, num interlaçar de momentos onde os avanços e recuos da experimentação cimentam uma inevitável relação de interseção e consonância entre as componentes teórica e prática que constituem o projeto na sua globalidade. Tal como tivemos oportunidade de dizer mais acima, foram as dinâmicas disruptivas empregues na construção de "Klecksographie" que, através das problemáticas da pintura, trouxeram ao de cima a necessidade de recorrermos a uma série de noções e conceitos, obras e artistas, que foram sendo invocados ao longo desta reflexão, como lentes que permitem refletir sobre algumas das dinâmicas, processos de experimentação, formas de operar, ensaios e hipóteses de resultados nos diferentes contextos, discursos e linguagens que permeiam o território criativo e imaginativo da arte.

De facto, o esforço disruptor das estratégias e processos de construção da experiência artística de uma série de autores remetem-nos, muitas vezes, para esse convívio com as poéticas do acaso, do acidente, da aleatoriedade, do automatismo, da sorte e do azar, entre outros, que permitem hoje objetivar não só toda uma aproximação processual do fazer da arte à essência lúdica do jogo, como também, simultaneamente, a todo um universo de processos, lógicas e estratégias que o circundam. Ora, arrastando esse corpo desconhecido para o território da arte como forma de potenciar diferentes métodos de conduzir o pensamento e a prática do fazer, muitos destes artistas assumiram a vertigem, o desinteresse e a incerteza dos resultados, como um meio revelador de analogias inesperadas ou de uma maravilhosa conjunção que, de repente, inflama todo um conjunto de relações e "encontros ocasionais". E que, por conseguinte, transgride as leis da lógica dedutiva, indo ao encontro desse lado poético e ludibrioso da "desrazão", da incoerência, da disfunção e, acima de tudo, de qualquer coisa que reúne no fazer do artista todas as características de "homo faber, ludens, loquens, demens", ou seja, aquele que fabrica, brinca, fala, mas, principalmente, que é demencial (Morin, 1979 [1973], p. 200).

Dentro desta lógica, fatores como o mito, o amor, a festa, a dança, o canto, o êxtase, o jogo, a morte, o desinteresse, o "nonsense", a guerra, o ruído, o resíduo, o desperdício, a afetividade, a

neurose, a "ubris", a desordem, o acaso, o acidente, o erro, a disfunção e a "desrazão", passam a ser relatos não só desse despropósito humano e da sua lógica de transgressão criativa, mas, sobretudo, da condição de inapreensibilidade do sentido dos seus fins, da condição "supra-lógica" dos seus jogos aleatórios, das suas associações e dos seus ensaios casuais e furtuitos, onde a invenção passa a ser o improvável, as coisas mudam e o pensamento se desconcerta, rumo a novidades que nos arrastam para regiões desconhecidas, obscuras, subterrâneas e, aparentemente, desprovidas de sentido do "eu", nas quais, muitas vezes, o próprio artista se reinventa (Id., 1990 [1982], p. 115).

Com efeito, e tal como vimos ao longo deste complexo debate de ideias, essa essência que se deforma, transforma e renova nas inúmeras dimensões da prática e pensamento artísticos, fruto de um contínuo questionamento sistemático e de uma problematização acerca dos seus limites, funções e possibilidades, demonstram que a arte, enquanto território especulativo, ensaístico e simulativo, não parte de uma necessidade de conhecimento específico das causas dos efeitos das coisas que nos levam até determinado resultado. Mas antes, exigem todo um pensamento acerca do efeito que essas causas engendram na poética particular de cada autor, uma vez que todo esse hipotético "lançar dos dados" deve ser entendido em consonância com as intenções ou a tudo aquilo a que o artista se propõe no seio dessa experiência. Todavia, na nossa opinião, esse movimento de resultados indefinidos é convidado, por parte do autor, a assumir essa preponderância no meio do seu processo do fazer ou do pensar, surgindo como um constrangimento ou limitação auto-imposta que restringe o seu controlo sobre determinadas etapas da construção da obra.

Neste sentido, e em grande parte dos casos, a obra nasce dessa "cegueira", como um pensamento sem imagem que se desenrola numa espécie de roteiro ou programa de ações encadeadas, cujos resultados incertos edificam, invariavelmente, essa imagem em falta. Essa formalização da imagem corresponde a um arrastar consciente para os processos de construção da obra e da sua eventual poética, onde toda essa marca de uma estética inconsciente personifica essa instância do não-pensamento, isto é, uma qualquer coisa que procura e se perde num resultado indeterminado, incerto e aleatório que insiste sempre em acontecer sob a forma de um acaso ou acidente (Foster, 2014 [1996], p. 48). Daí, propormos alguns destes conceitos desenvolvidos noutras áreas de conhecimento, nomeadamente, a Filosofia, a Psicologia, a Teoria da Informação, a Semiótica, entre outros, como possíveis modos de entender todo este empreendimento ambicioso levado a cabo no território da arte por toda uma série de artistas.

Dentro deste empreendimento ambicioso, encontramos todo um conjunto de autores e princípios operativos que, de forma similar à nossa prática e, não raras vezes, ao nosso pensamento, operaram de um modo análogo ao desígnio desses conceitos, intensificando a experiência com esse lado insólito da razão, convocando os princípios lúdicos dos jogos e alargando todo o léxico de processos, estratégias e intenções, capazes de definir o que pode ser ou não pensado no território da arte, e por conseguinte, no seio dos seus limites. Toda essa faceta incontrolada do resultado que se esvai de uma série de processos abertos, proveniente dessa experimentação radical a que o artista se propõe, parece poder ser pensada a partir deste prisma conceptual a que fomos dando corpo, mediante todo um conjunto de mecanismos, ferramentas, processos e estratégias operativas que podem ser alavancas da dimensão imaginativa da mente humana, por um lado, fazendo emergir no processo de construção da obra não só um princípio de atividade criativa e generativa para estimular e incentivar a espontaneidade do gesto criativo, tornando-o ávido a desencadear uma propensão irreprimível para a transformação de objetos, comportamentos e ideias (Caillois cit. Brotchie & Gooding, 1995, p. 11). Como, por outro lado, um método para negar a determinabilidade das suas consequências, abrindo-as ao jogo mutável e aleatório dos resultados furtuitos e acidentais que, de um ponto de vista poético, podem despoletar toda uma gama de comportamentos dissociativos, perceções livre-associativas, "insights" não premeditados, interpretações abertas e polissémicas, e instâncias, muitas vezes, emancipadoras e libertárias da censura do pensamento vigiado.

Esse mundo paradoxal que parece emergir a partir da obra onde o não-pensamento se substancia, como que engole o sujeito nessa experiência transcendente, transformando-o num espectador dos seus próprios gestos e formalizando uma série de resultados como se um outro "eu" conduzisse as suas tomadas de decisão de forma arbitrária, imprimindo na obra a consequência desse modo de funcionamento. É precisamente dentro desta lógica, e à luz destas premissas, que o universo criativo de "Klecksographie" pode ser pensado como qualquer coisa que se inicia sem uma conceção determinada, mas que se desdobra sob a forma de um processo operativo mais ou menos pensado, que nos leva a procurar e a engendrar esse movimento de procura de qualquer coisa que ainda não tinha sido pensada e a encontrar, muitas vezes, de forma involuntária, a imagem desse pensamento. Em todo o nosso trabalho, é esse convívio com o incompreensível e com aquilo que

ainda não foi pensado, que assume a forma dessa ausência que se revela central para compreendermos que quanto menos "função" tiver a representação, maior será o mistério em torno do seu resultado.

De facto, é à luz destas noções que as propostas de arte de inúmeros autores podem ser entendidas, não só do ponto de vista da sua interpretação, enquanto forma ou significado, mas, sobretudo, a partir da sua compreensão, enquanto processo criativo que deambula erraticamente num labirinto metamórfico de possíveis formas e significados, que transformam o momento de criar num ato de pura cegueira, ou seja, na figura do sem figura que à medida que se eleva por detrás do inconsciente para a perceção, como que se auto-sugere surpreendendo o sujeito (Krauss, 1996 [1994], p. 76). Com efeito, entregando-se à incerteza dessa taxionomia do fazer, o sujeito recebe essa forma de um modo "deslumbrado", enquanto resultado de uma chance que o atinge como um encanto exótico de uma outra forma de pensamento (Foucault, 2000 [1966], p. 6).

Daí a frase proferida por Jacques Lacan, citado por Rosalind Krauss em "The Optical Uncounscious", "O que és tu? [...] a não ser uma figura do dado que eu viro e que vai de encontro ("tyche") com a minha fortuna?" (Lacan cit. Krauss, 1996 [1994], p. 81). Provavelmente, é o mundo do sem causa, "onde ordem = desordem; eu = não-eu; afirmação = negação" (Tzara, 1987 [1924], p. 14), isto é, onde "qualquer ato é um tiro de revólver cerebral" (Id., Ibid., p. 33), que nos conecta, através do irracional, ao horizonte da desconstrução que transgride o próprio sentido (Moles, 1990 [1971], p. 115). E que, consequentemente, nos conduz a um pensamento que "à priori" é sem imagem, sem espaço, sem sentido, sem tempo e sem lugar, mas onde, na sua essência, repousam todos estes possíveis ciclos pulsantes, sobrecarregados de formas complexas, de caminhos emaranhados, de locais desconhecidos, de estranhas passagens e imprevistas relações (Foucault, 2000 [1966], p. 10) a que, juntamente com Rancière, chamamos de "inconsciente estético".

Dito isto, cabe-nos apenas lembrar que este raciocínio construído no diálogo com este alargado número de autores de diferentes áreas do conhecimento, de maneira alguma, surge como um paradigma que procura desmistificar ou esvaziar a natureza não linear e o carácter experimental que nutre o território da prática e pensamento artísticos, uma vez que nem todas as nomenclaturas, conceitos e terminologias poderiam esgotar o carácter aberto das suas poiéticas e poéticas instáveis e mutantes, mas antes, apontar a preponderância que princípios operativos como o

acaso, o acidente e a aleatoriedade acrescem numa dimensão prática e conceptual ao território da criação artística, podendo e devendo ser aprofundados. Nesse âmbito, deixamos desde já entreabertas as portas a futuras investigações, que permitam ao leitor atento ter algum conhecimento desta natureza processual que os artistas imprimem nas suas obras para que, um pouco à imagem do jogador que precisa de um manual para poder começar a jogar, estes possam também entender as entrelinhas de alguns dos propósitos que os artistas trazem a jogo no pensamento e construção das suas obras.

Cientes da importância deste domínio para a construção de uma visão mais crítica e plural das práticas artísticas contemporâneas, mas também, de toda uma série de movimentos e artistas que marcaram o último século, espera-se que, mais do que possíveis respostas fechadas, possam ser encontradas mais dúvidas que permitam alimentar esta discussão.

De facto, espera-se que todas as coisas que surjam desse mergulho ao mergulhador (leitor) de que nos fala Ernst, possam levantar mais dúvidas e possíveis caminhos, sendo esses, à boa moda do ditado chinês, um sinónimo de uma maior sabedoria.

Catálogo

Img. 186 Ivan Postiga, "Flip Paintings" (2018-2019), Spray acrílico e impressão manual sobre livros, 29,7 x 21 cm (cada)

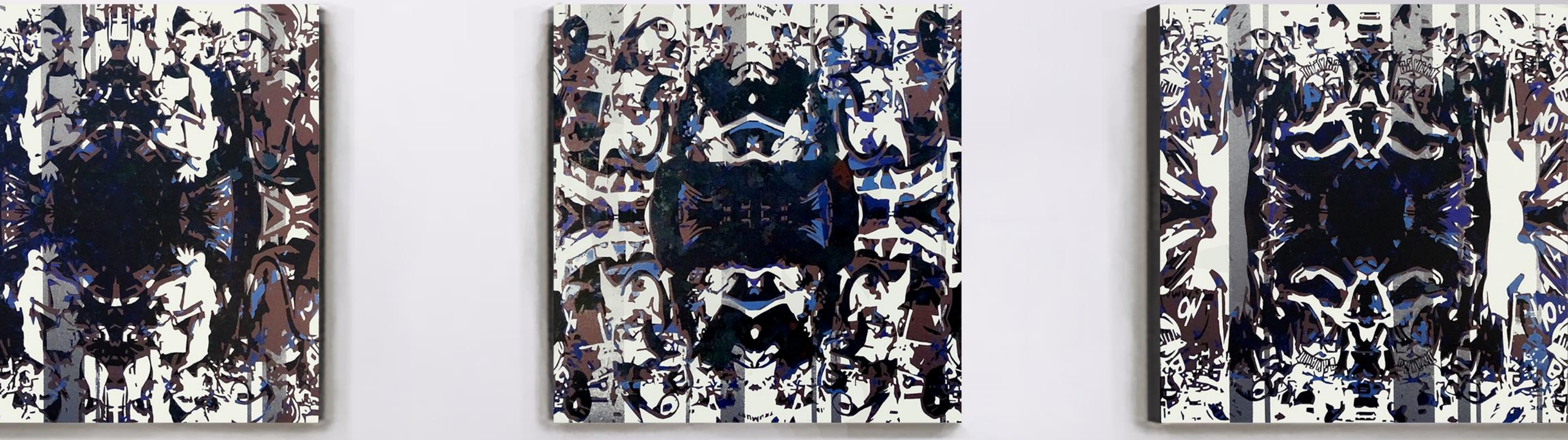
Img. 187 Ivan Postiga, "G20_Toronto" (2017), Spray acrílico sobre MDF, 172 x 801 cm (86 x 89 cm cada), Exposição "Boa Hora", ICOCEP - International Congress On Contemporary European Painting 2017, Museu da Faculdade de Belas Artes do Porto, Porto

Img. 188 Ivan Postiga, "G20_Toronto" (2017), Detalhe, Spray acrílico sobre MDF, 172 x 801 cm (86 x 89 cm cada), Maquetização/Estudo simulativo das obras em espaço de exposição

Img. 189 Ivan Postiga, "S/título" (2017), Spray acrílico sobre MDF, 240 x 240 cm (80 x 80 cm cada), Maquetização/Estudo simulativo das obras em espaço de exposição

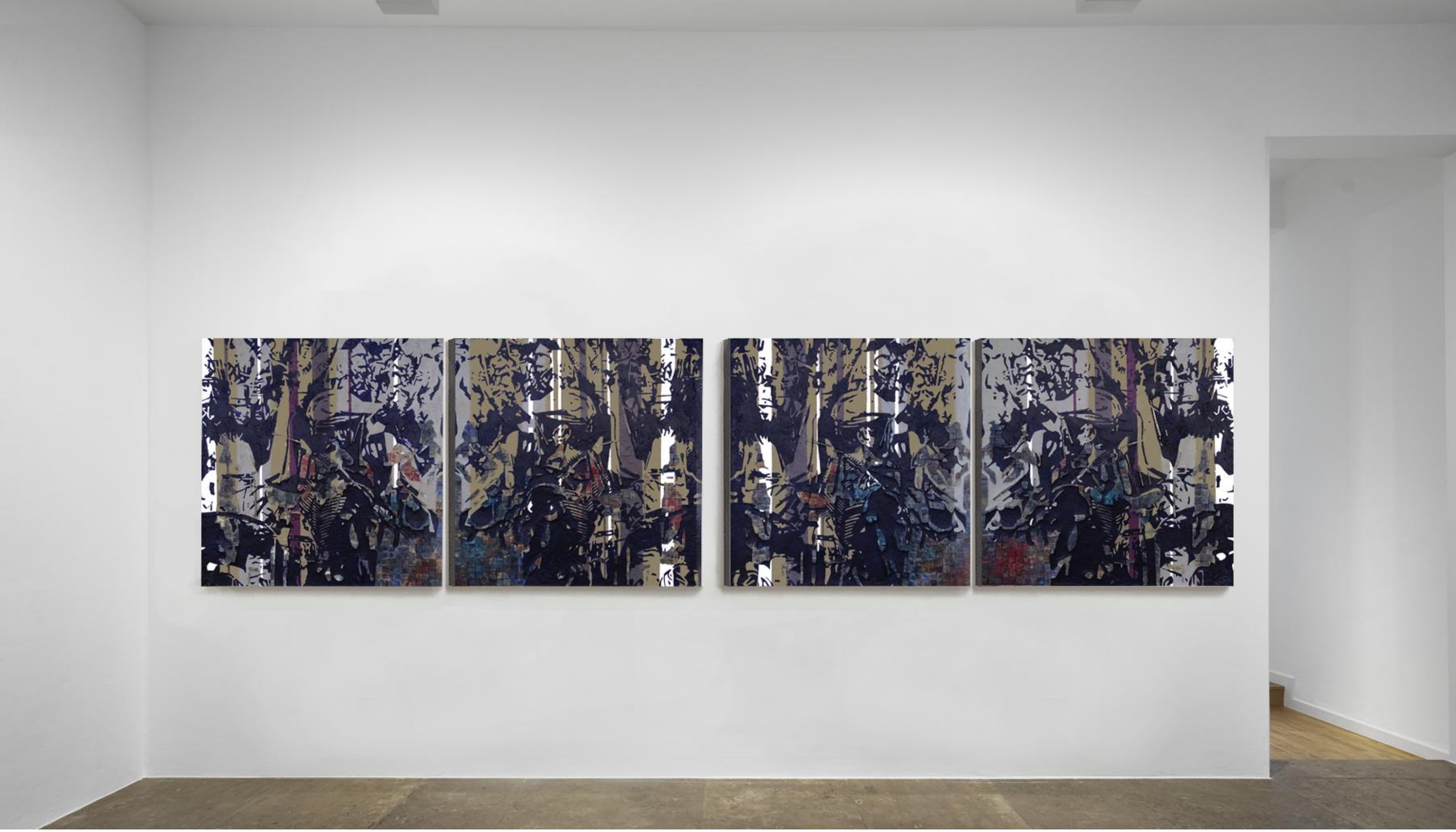
Img. 190 Ivan Postiga,
Série "VHpaintingS"
(20018-2019), Spray acrílico sobre VHSs, 71 x 75 cm (cada), Maquetização/Estudo simulativo das obras em espaço de exposição

Img. 191 Ivan Postiga, "Black Bloc_Hamburg" (2017), Spray acrílico sobre MDF, 160 x 160 cm (80 x 80 cm cada), Exposição "Artes Plásticas Tradicionais e Artes digitais: O Discurso da (Des)ordem" (2018), 40 Anos – XX Bienal Internacional de Arte de Cerveira, Cerveira



Img. 192 Ivan Postiga, Série "Blak Bloc_DC" (2018-2019), Spray acrílico sobre MDF, 80 x 80 cm (cada)

Img. 193 Ivan Postiga, "S/título" (2016), Spray acrílico sobre MDF, 110 x 95 cm (cada), Maquetização/Estudo simulativo das obras em espaço de exposição



Img. 194 Ivan Postiga, "S/título" (2017-2018), Mosaico e pintura em cimento, sobre MDF, 80 x 320 cm (80 x 80 cm cada), Maquetização/Estudo simulativo das obras em espaço de exposição

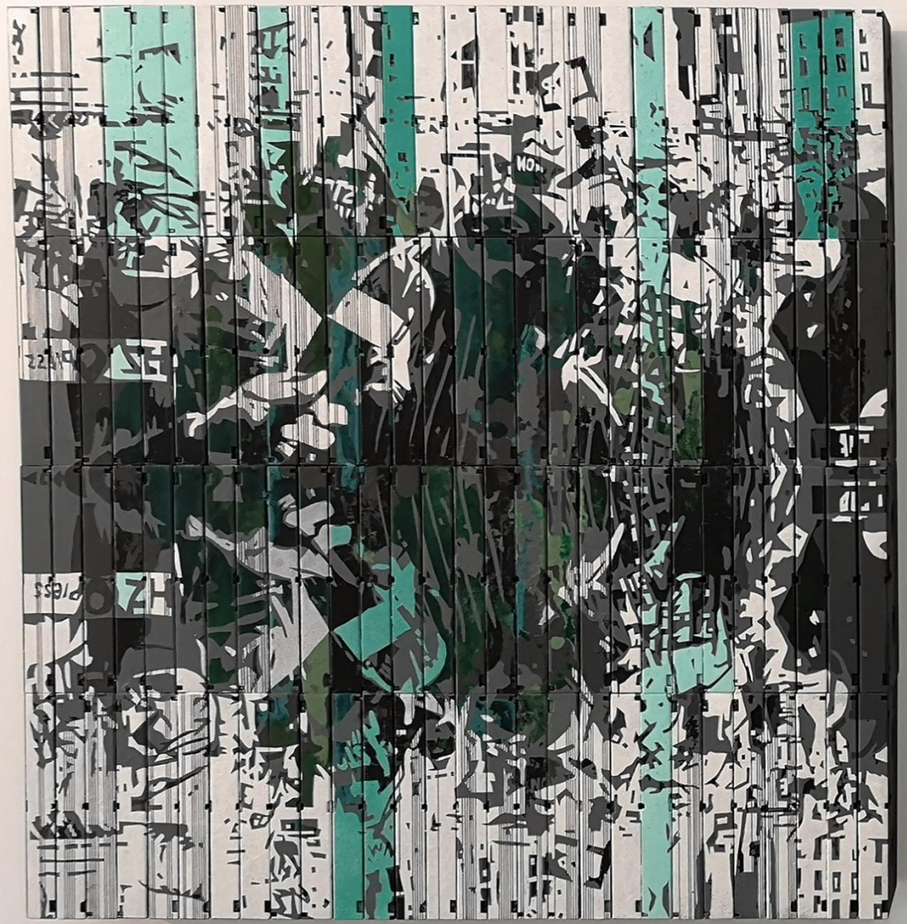
Img. 195 Ivan Postiga, "S/título" (2016), Spray acrílico sobre MDF, 137 x 183,5 cm, Exposição "Na", Galeria Painel, Cordoaria, Porto

Img. 196 Ivan Postiga, "G20_Toronto" (2017), Ensaio de nova configuração, Spray acrílico sobre MDF, 86 x 89 cm (cada), Maquetização/Estudo simulativo das obras em espaço de exposição

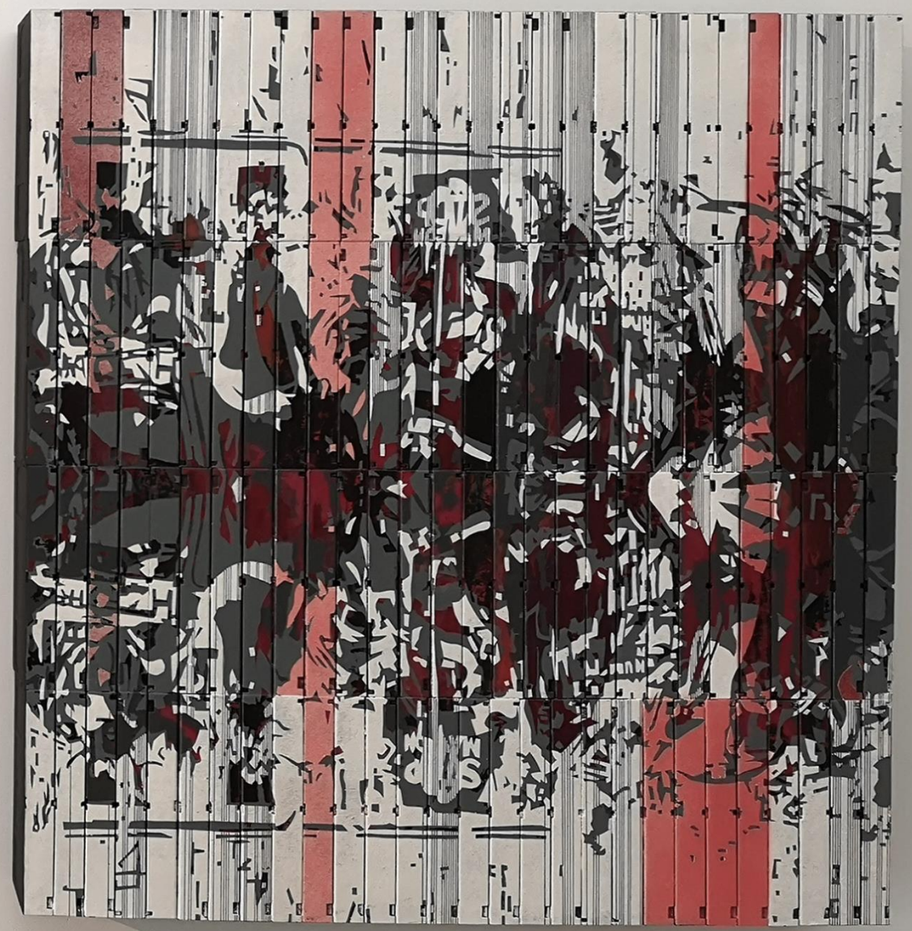
Img. 197 Ivan Postiga, Exposição "Klecksographie" (2019), Exposição final do Mestrado de Artes Plásticas – Pintura, Museu da Faculdade de Belas Artes da Universidade do Porto

Img. 198 Ivan Postiga, Vista geral da exposição "Klecksographie" (2019), Museu da Faculdade de Belas Artes da Universidade do Porto

Img. 199 Ivan Postiga, Vista geral da exposição "Klecksographie" (2019), Museu da Faculdade de Belas Artes da Universidade do Porto



Img. 200 Ivan Postiga, "Antifa_Berkley (0; 05; 21; 13)" (2018-2019), Spray acrílico e marcador sobre VHSs, 71 x 75 cm, Museu da Faculdade de Belas Artes da Universidade do Porto



Img. 201 Ivan Postiga, "Antifa_Berkley (0; 05; 22; 09)" (2018-2019), Spray acrílico e marcador sobre VHSs, 71 x 75 cm, Museu da Faculdade de Belas Artes da Universidade do Porto

Img. 202 Ivan Postiga, Vista geral da exposição "Klecksographie" (2019), Museu da Faculdade de Belas Artes da Universidade do Porto

Img. 203 Ivan Postiga, "Double Black Bloc_DC (1; 12; 06; 24)" (2018-2019), Spray acrílico sobre MDF, 120 x 360 cm (120 x 90 cm cada), Museu da Faculdade de Belas Artes da Universidade do Porto

Img. 204 Ivan Postiga, "Double Black Bloc_DC (1; 12; 06; 24)" (2018-2019), Spray acrílico sobre MDF, 120 x 360 cm (120 x 90 cm cada), Museu da Faculdade de Belas Artes da Universidade do Porto

Img 205 Ivan Postiga, Vista geral da exposição "Klecksographie" (2019), Museu da Faculdade de Belas Artes da Universidade do Porto

Img. 206 Ivan Postiga, "Black Bloc_Hamburg (0; 32; 02; 11)" (2018-2019), Spray acrílico sobre MDF, 80 x 80 cm, Museu da Faculdade de Belas Artes da Universidade do Porto

Img. 207 Ivan Postiga, "Black Bloc_Hamburg (0; 31; 44; 17)" (2018-2019), Spray acrílico sobre MDF, 80 x 80 cm, Museu da Faculdade de Belas Artes da Universidade do Porto

Img. 208 Ivan Postiga, "Black Bloc_Hamburg (0; 31; 14; 09)" (2018-2019), Spray acrílico sobre MDF, 80 x 80 cm, Museu da Faculdade de Belas Artes da Universidade do Porto

Img. 209 Ivan Postiga, Vista geral da exposição "Klecksographie" (2019), Museu da Faculdade de Belas Artes da Universidade do Porto

Img. 210 Ivan Postiga, "Avec les CRS_Nantes (0; 40; 31; 10)" (2018-2019), Spray acrílico sobre MDF, 150 x 450 cm (150 x 90 cm cada), Museu da Faculdade de Belas Artes da Universidade do Porto

Img. 211 Ivan Postiga, "S/título" (2017), Spray acrílico sobre MDF, 137 x 183,5 cm, Museu da Faculdade de Belas Artes da Universidade do Porto

Img. 212 Ivan Postiga, "Black Bloc_DC (0; 02; 36; 42)", Spray acrílico sobre MDF, 80 x 80 cm, Museu da Faculdade de Belas Artes da Universidade do Porto

Img. 213 Ivan Postiga, "S/título" (2017), Spray acrílico sobre MDF, 137 x 183,5 cm, Museu da Faculdade de Belas Artes da Universidade do Porto

Img. 214 Ivan Postiga, Série "Blak Bloc_DC" (2018-2019), Spray acrílico sobre MDF, 80 x 80 cm (cada), Museu da Faculdade de Belas Artes da Universidade do Porto

Img. 215 Ivan Postiga, Vista geral da exposição "Klecksographie" (2019), Museu da Faculdade de Belas Artes da Universidade do Porto

Img. 216 Ivan Postiga,
"Anti Trump Confrontations_San Diego" (2018-2019),
Spray acrílico e impressão manual sobre livro, 29,7 x 21 cm, Museu da Faculdade de Belas Artes da Universidade do Porto

Img. 217 Ivan Postiga, "Manifestation Antifascist_Charlotteville_Virginia _EUA" (2018-2019),Spray acrílico e impressão manual sobre livro, 29,7 x 21 cm, Museu da Faculdade de Belas Artes da Universidade do Porto

Referências Bibliográficas

Adorno, T. W. (1993). *Teoria Estética* (A. Morão, Trad.). Lisboa: Edições 70. (Obra original publicada em 1970)

Agamben, G. (2015). Notas sobre o gesto. In *Meios sem fim: notas sobre a política* (D. Pessoa, Trad.) (pp. 51-62). Belo Horizonte & São Paulo: Autêntica.

Alexandrian, S. (1973). *O Surrealismo* (A. P. Costa, Trad.). Lisboa: Verbo. (Obra original publicada em 1970)

Alliez, E. (2000). *Gilles Deleuze: Uma Vida Filosófica* (A. L. Oliveira, Trad.). São Paulo: Editora 34. (Obra original publicada em 1998)

Argan, G. C. (1988). *Arte e Crítica de Arte* (H. Gubernatis, Trad.). Lisboa: Editorial Estampa.

Argan, G. C. (1992). *Arte Moderna* (F. Carotti & D. Bottmann, Trads.). São Paulo: Companhia das Letras.

Balakian, A. (1970). *Surrealism: the Road to the Absolute*. New York: Dutton.

Balandier, G. (1997). *A desordem: Elogio do movimento* (S. Martins, Trad.). Rio de Janeiro: Bertrand Brasil.

Barbalho, M. C. G. (2008). A Ordem do Caos: epistemologia de um Tempo e experiências de ruptura na obra A trilogia de Nova York. *Estudos e Pesquisas em Psicologia*, vol. 8 (2), pp. 460-472. Acedido a janeiro 26, 2019, em http://pepsic.bvsalud.org/pdf/epp/v8n2/v8n2a22.pdf

Barr, A. H. (Ed.). (1936). *Fantastic art, dada, surrealismo*. New York: The Museum of Modern Art.

Barret, D. (1997). The relationship of dissociative conditions to sleep and dreaming. In S. Krippner & S. M. Powers (Eds.), *Broken Images, Broken Selves: Dissociative Narratives in Clinical Pratice* (pp. 216-229). Washington, D. C.: Brunner/Mazel.

Barthes, R. (1977). The Death of the Author. In *Image, Music, Text* (S. Heath, Trad.) (pp. 142-148). Hammersmith, London: Fontana Press.

Barthes, R. (1994). *Oeuvres Complètes: Tome 2*. Paris: Seuil.

Barušs, I. (1987). Metanalysis of Definitions of Consciousness. *Imagination, Cognition, and Personality*, vol. 6 (4), pp. 321-329.

Bataille, G. (2015). *O nascimento da arte* (A. Fernandes, Trad.). Lisboa: Sistema Solar. (Obra original publicada em 1955)

Baudrillard, J. (1991). *Simulacros e Simulação* (M. J. Pereira). Lisboa: Relógio d' Água. (Obra original publicada em 1981).

Baudrillard, J. (2005) *The System of objects* (J. Benedict, Trad.) (5ª ed.). London & New York: Verso. (Obra original publicada em 1968).

Baur, J. I. H. (1951). The Machine and the Subconscious: Dada in America. In *Revolution and Tradition in American Art* (pp. 23-33). Cambridge, Massachusetts: Harvard University Press.

Benjamin, W. (1984). *Reflexões: a criança, o brinquedo, a educação* (M. V. Mazzari, Trad.). São Paulo: Summus. (Obra original publicada em 1969).

Benjamin, W. (1992). *Sobre Arte, Técnica, Linguagem e Política* (M. L. Moita, M. A. Cruz & M. Alberto, Trads.). Lisboa: Relógio D' Água.

Binet, A. (1892). *Les altérations de la personnalité*. Paris: Félix Alcan.

Bishop, C. (2012, september). Digital Divide: Contemporary Art and New Media. *Artforum*. Acedido a junho 3, 2019, em https://www.artforum.com/print/201207/digital-divide-contemporary-art-and-new-media-31944

Blanchot, M. (1997). *A parte do fogo* (A. M. Scherer, Trad.). Rio de Janeiro: Rocco. (Obra original publicada em 1949)

Block, N. (1995). On confusion about a function of consciousness. *Behavioral and Brain Sciences*, vol. 18, pp. 227-287.

Bourriaud, N. (2009). *Pós-Produção: Como a arte reprograma o mundo contemporâneo* (D. Bottmann, Trad.). São Paulo: Martins Fontes. (Obra original publicada em 2002)

Bourriaud, N. (2011a). *Formas de Vida: A Arte Moderna e a Invenção de Si* (D. Bruchard, Trad.). São Paulo: Martins Fontes. (Obra original publicada em 1999)

Bourriaud, N. (2011b). *Radicante: Por uma Estética da Globalização* (D. Bruchard, Trad.). São Paulo: Martins Fontes. (Obra original publicada em 2009)

Bradley, F. (1999). *Surrealismo* (S. Alcides, Trad.). São Paulo: Cosac Naify.

Braune, F. (2000). *O Surrealismo e a Estética Fotográfica*. Rio de Janeiro: 7Letras.

Breton, A. (1930). *Second Manifeste du Surréalisme*. Paris: Éditions Kra.

Breton, A. (1936). *What is Surrealism*? (D. Gascoyne, Trad.). London: Faber & Faber. (Obra original publicada em 1934)

Breton, A. (1993). *Manifestos do Surrealismo* (P. Tamen, Trad.) (4ª ed.). Lisboa: Edições Salamandra. (Obra original publicada em 1924)

Breton, A. (1994). *Entrevistas* (E. Sampaio, Trad.). Porto Alegre: Edições Salamandra.

Breton, A. (2003). *L' Art magique*. Paris: Éditions Phébus. (Obra original publicada em 1957)

Breton, A. (2006). Le surréalisme et la peinture. Paris: Folio essais, Gallimard. (Obra original publicada em 1928).

Brotchie, A. & **Gooding**, M. (Eds.). (1995). *A Book of Surrealist Games*. Boston & London: Shambhala.

Buchloh, B. H. D. (2006). Allegorical Procedures: Appropriation and Montage in Contemporary Art. In A. Alberro & S. Buchmann (Eds.), *Art after Conceptual Art* (pp. 27-51). Cambridge, Massachusetts: The MIT Press.

Bürger, P. (1993). *Teoria da Vanguarda* (E. Sampaio, Trad.). Lisboa: Vega. (Obra original publicada em 1974)

Butler, C. H. (1999). *Afterimage: Drawing Through Process*. Los Angeles: The Museum of Contemporary Art.

Caillois, R. (1990). *Os Jogos e os Homens: A máscara e a vertigem* (J. G. Palha, Trad.). Lisboa: Cotovia. (Obra original publicada em 1958)

Caillois, R. (2001). *Man, Play and Games* (M. Barash, Trad.). Urbana & Chicago: University of Illinois Press. (Obra original publicada em 1958).

Caires, C. D. S. (2005). O Aleatório na imagem vídeo digital: o projeto experimental [fragments_01]. In A. F. Marcos, L. Valbom & M. Meira (Eds.), *ARTECH 2005: 2º Workshop Luso-Galaico de Artes Digitais. Nas fronteiras do imaginário* (pp. 98-110). Vila Nova de Cerveira: Fórum cultural de Cerveira.

Camfield, W. (1966, september-december). The Machinist Style of Francis Picabia. *The Art Bulletin*, vol. 48 (3/4), pp. 309-322.

Campos, A., **Pignatari**, D. & **Campos**, H. (1974). *Mallarmé*. São Paulo: Editora Perspectiva.

Campos, H. (1974). Lance de olhos sobre Um Lance de Dados. In A. Campos, D. Pignatari & H. Campos (Eds.), *Mallarmé* (p. 187). São Paulo: Editora Perspectiva.

Cariani, P. (2009). Emergência e Criatividade. In ITAULAB (Ed.), *Emoção Art.ficial 4.0* (pp. 21-41). São Paulo: Itaú Cultural.

Cascone, K. (2002, winter). The Aesthetics of Failure: 'Post-Digital' Tendencies in Contemporary Computer. *Computer Music Journal*, vol. 24 (4), pp. 12-18.

Certeau, M. (1988). *The practice of everyday life* (S. Rendall, Trad.). Berkeley; Los Angeles & London: University of California Press. (Obra original publicada em 1980).

Chénieux-Gendron, J. (1984). *Le surréalisme*. Paris: Presses Universitaires de France.

Claverie, J. M. (1982). Contribuition à une biologie du hasard. In *Traverses/24, Geometrie du Hassard* (pp. 69-75). Paris: Centre Georges Pompidou.

Culler, J. (1997). *Sobre a desconstrução: teoria e crítica do pós-estruturalismo* (P. Burrowes, Trad.). Rio de Janeiro: Rosa dos Ventos. (Obra original publicada em 1988)

Dalí, S. (1936). *Conquest of the Irrational* (D. Gascoyne, Trad.). New York: Julien Levy.

Damásio, A. (2010). *O Livro da Consciência: A Construção do Cérebro Consciente*. Lisboa: Temas e Debates & Círculo de Leitores.

Damásio, A. (2019). *A Estranha Ordem das Coisas: A vida, os sentimentos e as culturas humanas*. Lisboa: Temas e Debates & Círculo de Leitores. (Obra original publicada em 2017).

Darwin, C. (1998). *The Expression of the Emotions in Man and Animals* (3ª ed.). New York: Oxford University Press. (Obra original publicada em 1872)

Deleuze, G. (1966). *Cahiers de Royaumont: Nietzsche*. Paris: Les Éditions de Minuit.

Deleuze, G. (1974). *Lógica do Sentido* (L. R. S. Fortes, Trad.). São Paulo: Editora Perspectiva. (Obra original publicada em 1969)

Deleuze, G. (1976). *Nietzsche e a Filosofia* (R. J. Dias & E. F. Dias, Trads). Rio de Janeiro: Editora Rio. (Obra original publicada em 1962)

Deleuze, G. (1995). *Negotiations, 1972-1990* (M. Joughin, Trad.). New York: Columbia University Press. (Obra original publicada em 1990).

Deleuze, G. & **Guattari**, F. (1995a). *Mil Plâtos: Capitalismo e Esquizofrenia, Vol. 1* (A. G. Neto & C. P. Costa, Trads.). São Paulo: Editora 34. (Obra original publicada em 1980)

Deleuze, G. & **Guattari**, F. (1995b). *Mil Plâtos: Capitalismo e Esquizofrenia, Vol. 2* (A. L. Oliveira & L. C. Leão, Trads.). São Paulo: Editora 34. (Obra original publicada em 1980)

Deleuze, G. (2002). *Francis Bacon: Logique de la Sensation*. Paris: Seuil. (Obra original publicada em 1981)

Deleuze, G. & **Guattari**, F. (2004). *O Anti-Édipo: Capitalismo e Esquizofrenia 1* (J. M. Varela & M. M. Carrilho, Trads.). Lisboa: Assírio & Alvim. (Obra original publicada em 1972)

Deleuze, G. (2006). *Diferença e Repetição* (L. Orlandi & R. Machado, Trads.) (2ª ed.). Rio de Janeiro: Graal. (Obra original publicada em 1968)

Deleuze, G. & **Guattari**, F. (2010). *O que é a Filosofia?* (B. Prado Jr. & A. A. Muñoz, Trads.) (3ª ed.). São Paulo: Editora 34. (Obra original publicada em 1991)

Derrida, J. (1974). Mallarmé. In D. Aury, M. Arland, A. Arnoux, R. Barthes, B. Beck, Y. Belaval, J. Bens et. al., *Tableau de la littérature française, tome III: de Madame de Staël à Rimbaud* (pp. 368-379). Paris: Gallimard.

Derrida, J. (1978). *Writing and Difference* (A. Bass, Trad.). Chicago, Illinois: University of Chicago Press. (Obra original publicada em 1967)

Derrida, J. & **Roudinesco**, E. (2004). *De que amanhã...: Diálogo*. (A. Telles, Trad.). Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor. (Obra original publicada em 2001)

Derrida, J (2006). *Gramatologia* (M. Shneiderman & R. J. Ribeiro, Trads.). São Paulo: Editora Perspectiva. (Obra original publicada em 1967)

Dijksterhuis, A., **Bos**, M. W., **Nordgren**, L. F. & **Baaren**, R. B. (2006). On Making the Right Choice: The Deliberation-Without-Attention Effect. *Science*, vol. 311 (5763), pp. 1005-1007.

Dijksterhuis, A. & **Nordgren**, L. F. (2006). A Theory of Unconscious Thought. *Perspectives on Psychological Science*, vol. 1, pp. 95-109.

Dijksterhuis, A. & **Aarts**, H. (2010). Goals, Attention, and (Un)Consciousness. *Annual Review of Psychology*, vol. 61, pp. 467-490.

Duchamp, M. & **Cabanne**, P. (1990). *Engenheiro do tempo perdido: entrevistas com Pierre Cabanne* (A. Rodrigues, Trad.). Lisboa: Assírio & Alvim. (Obra original publicada em 1971)

Duchamp, M. (1994). *Duchamp du signe*. Paris: Flammarion.

Dumouchel, P. & **Dupuy**, J. P. (Eds.). (1983). *L' Auto-Organisation: de la physique au politique*. Paris: Seuil.

Durzoi, G. (2005). *History of the Surrealist Movement*. Chicago, Illinois: The University of Chicago Press. (Obra original publicada em 1997)

Duve, T. (1993). *The Definitively Unfinished Marcel Duchamp*. Cambridge, Massachusetts: The MIT Press.

Eco, U. (1991). *Obra Aberta* (G. Cutolo, Trad.) (8ª ed.). São Paulo: Editora Perspectiva. (Obra original publicada em 1962).

Eigbn, M. & **Winkler**, R. (1989). *O Jogo: As leis naturais que regulam o acaso* (C. Fiolhais, Trad.). Lisboa: Gradiva. (Obra original publicada em 1983)

Entler, R. (2000). *Poéticas do Acaso: Acidentes e encontros na criação artística*. Tese de doutoramento, Universidade de São Paulo, São Paulo, Brasil.

Ernst, M. (1948). *Max Ernst: Beyond Painting and other Writtings by the Artist and his Friends*. New York: Wittenborn, Schultz.

Euvé, F. (2000). *Penser la création comme jeu*. Paris: Cerf.

Fer, B., **Batchelor**, D. & **Wood**, P. (1998). *Realismo, Racionalismo, Surrealismo: A arte no entre-guerras* (C. Fino, Trad.). São Paulo: Cosac Naif. (Obra original publicada em 1993)

Fink, E. (1966). *Le Jeu comme symbole du monde* (H. Hildenbrand & A. Lindenberg, Trads.). Paris: Les Éditions de Minuit. (Obra original publicada em 1960).

Foerster, H. (1960). On Self-Organizing Systems and Their Environments. In M. C. Yovits & S. Cameron (Eds.), *Self-Organizing Systems* (pp. 36-75). New York: Pergamon Press.

Foerster, H. & **Zopf**, G. W. (1962). *Principles of Self-Organization*. New York: Pergamon Press.

Foster, H. (1983). *The Anti-Aesthetic: Essays on Postmodern Culture*. Washington, D. C.: Bay Press.

Foster, H. (2014). *The Return of the Real: The Avant-garde at the End of the Century*. Cambridge, Massachusetts: The MIT Press. (Obra original publicada em 1996)

Foucault, M. (2000). *As Palavras e as Coisas: Uma Arqueologia das Ciências Humanas* (S. T. Muchail, Trad.) (8ª ed.). São Paulo: Martins Fontes. (Obra original publicada em 1966)

Foucault, M. (2005). *Arqueologia das Ciências e História dos Sistemas de Pensamento* (E. Monteiro, Trad.) (2ª ed.). Rio de Janeiro: Forense Universitária. (Obra original publicada em 1984)

Franke, H. W. (1971). *Computer Graphics – Computer Art* (A. Schrack & G. Metzger, Trads.). London: Phaidon Press.

Freeman, M (Produtor Executivo/Apresentador). (2010-17). Do we have free will? [Documentário]. In *Trough the Wormhole*, temp. 4, cap. 9. Maryland: Discovery Channel.

Freud, S. (1975). *The Psychopathology of Everyday Life* (Pelican Freud Library, v. 5) (J. Strachey, Trad.). Harmondsworth: Penguin.

Freud, S. (1996a). Recordar, repetir e elaborar (Novas recomendações sobre a técnica da psicanálise II) (1914). In *Edição Standard Brasileira das Obras Psicológicas Completas de Sigmund Freud Volume XII: O Caso Schreber, Artigos sobre Técnica e outros trabalhos (1911-1913)* (pp. 90-97). Rio de Janeiro: Imago.

Freud, S. (1996b). Os instintos e as suas vicissitudes (1915). In *Edição Standard Brasileira das Obras Psicológicas Completas de Sigmund Freud Volume XIV: A História do Movimento Psicanalítico, Artigos sobre a Metapsicologia e outros trabalhos (1914-1916)* (pp. 70-84). Rio de Janeiro: Imago.

Froese, T. & **Ziemke**, T. (2009). Enactive artificial intelligence: Investigating the systemic organization of life and mind. *Artificial Intelligence*, vol. 173 (3/4), pp. 466-500.

Galanter, P. (2003). *What is Generative Art? Complexity Theory as a Context for Art Theory*. Acedido a maio 10, 2019, em http://citeseerx.ist.psu.edu/viewdoc/download?doi=10.1.1.90.2634&rep=rep1&type=pdf

Ganhito, N. C. P. (2001). *Distúrbios do Sono* (3ª ed.). São Paulo: Casa do Psicólogo.

Garcia-Roza, L. A. (1986). *Acaso e Repetição em Psicanálise: uma introdução à teoria das pulsões*. Rio de Janeiro: Zahar Editores.

Garcia-Roza, L. A. (2002). *Introdução à Metapsicologia Freudiana, Volume 2: A interpretação do sonho* (6ª ed.). Rio de Janeiro: Zahar Editores.

Giacóia, O. J. (2001). *Nietzsche como psicólogo*. São Leopoldo: Editora Unisinos.

Giannetti, C. (2005). Cybernetic Aesthetics and Communication. *Aesthetics of the Digital*. Acedido a agosto 4, 2019, em http://www.medienkunstnetz.de/themes/aesthetics_of_the_digital/cybernetic_aesthetics/1/

Gibbons, R. (Ed.) (1979). *The Poet's Work*. Chicago, Illinois: University of Chicago Press.

Gigliotti, C. (2001). The Ethical Life of the Digital Aesthethic. In P. Lunenfeld (Ed.), *The Digital Dialectic: New Essays on New Media* (3º ed.) (pp. 46-63). Cambridge, Massachusetts: The MIT Press. (Obra original publicada em 2000).

Godfrey, M. (2011, summer). Close-up: Mark Godfrey on Chistopher Wool's new Venice Works. *Artforum*. Consultado a maio 29, 2019, em https://www.artforum.com/print/201106/close-up-28361

Gomringer, E. (1998). *Manfred Mohr - Cubist in the Computer Age*. Acedido a agosto 4, 2019, em https://www.emohr.com/ww2_out.html

GR Gallery (2017*). Felipe Pantone: Planned Iridescence*. Acedido a maio 10, 2019, em https://www.felipepantone.com/#/planned-iridescence/

Guattari, F. (1988). *O Inconsciente Maquínico: Ensaios de Esquizoanálise* (C. M. César & L. M. César, Trads.). Campinas: Papirus. (Obra original publicada em 1979)

Guattari, F. (1992). *Caosmose: um novo paradigma estético* (A. L. Oliveira & L. C. Leão, Trads.). São Paulo: Editora 34.

Guattari, F. (2008). Da produção de subjectividade. In A. Parente (Org.), *Imagem Máquina: a era das tecnologias do virtual* (pp. 177-191) (3ª ed.). Rio de Janeiro: Editora 34.

Hahl-Koch, J. (Ed.) & **Crawford**, J., C. (Trad.). (1984). *Arnold Schoenberg, Wassily Kandinsky: Letters, Pictures, Documents*. London & Boston: Faber & Faber.

Hartshorne, C. & **Weiss**, P. (Eds.). (1931-1935). *Collected Papers of Charles Sanders Peirce, Vols. I-VI*. Cambridge, Massachusetts: Harvard University Press.

Hilgard, E. R. (1977). *Divided Consciousness*. New York: Wiley.

Hilgard, E. R. (1980). The trilogy of mind: Cognition, affection, and conation. *Journal of the History of the Behavioral Sciences*, vol. 16, pp. 107-117.

Huizinga, J. (2000). *Homo Ludens* (J. P. Monteiro, Trad.) (4ª ed.). São Paulo: Editora Perspectiva. (Obra original publicada em 1938)

Ikeda, R. (2006). *Datamatics*. Acedido a agosto 8, 2019, em http://www.ryojiikeda.com/project/datamatics/

Ikeda, R. (2019). *Ryoji Ikeda*. Acedido a agosto 8, 2019, em http://www.ryojiikeda.com

Janet, P. (2005). *L' automatisme psychologique: Essai de psychologie expérimentale sur les formes inférieures de l' activité humaine*. Paris: L' Harmattan. (Obra original publicada em 1889)

Jean, M. (1960). *The History of Surrealism Painting* (S. W. Taylor, Trad.). New York: Grove Press. (Obra original publicada em 1959)

Joshua Liner Gallery (2018, september 14). *Transformable Systems: Felipe Pantone*. Acedido a maio 10, 2019, em http://joshualinergallery.com/exhibitions/pantone_new_works_september_6_2018/

Jung, C. G. (1964). *O Homem e os seus Símbolos* (M. L. Pinho, Trad.) (5ª ed.). Rio de Janeiro: Editora Nova Fronteira.

Jung, C. G. (1980). *The Archetypes and the Collective Unconscious* (R. F. C. Hull, Trad.) (2ª ed.). Princeton, New Jersey: Princeton University Press. (Obra original publicada em 1959).

Kahneman, D. & **Miller**, D. T. (1986). Norm Theory: Comparing Reality to Its Alternatives. *Psychological Review*, vol. 93 (2), pp. 136-153.

Ketner, K. L. (1988). Peirce and Turing: Comparisons and Conjectures. *Semiotica*, vol. 68 (1/2), pp. 33-61.

Khazam, R. (2008-2009). Ryoji Ikeda and Benedict Gross. *Artforum, Critics' Picks*. Acedido a maio 5, 2019, em https://www.artforum.com/picks/ryoji-ikeda-and-benedict-gross-21432

Kihlstrom, J. F (1987). The cognitive unconscious. *Science*, vol. 237 (4821), pp. 1445-1452.

Kirsch, I. (2005). Empirical resolution of the altered state debate. *Contemporary Hypnosis*, vol. 1, pp. 18-23.

Kojève, A. (2002). *Introdução à Leitura de Hegel* (E. S. Abreu, Trad.). Rio de Janeiro: Editora da Universidade Estadual do Rio de Janeiro. (Obra original publicada em 1947)

Krauss, R. (1985). *The Originality of the Avant-Garde and Other Modernist Myths*. Cambridge, Massachusetts: The MIT Press.

Krauss, R. E. (1996). *The Optical Unconscious*. Cambridge, Massachusetts: The MIT Press. (Obra original publicada em 1994)

Krippner, S. (1997). The varieties of dissociative experience. In S. Krippner & S. M. Powers (Eds.), *Broken Images, Broken Selves: Dissociative Narratives in Clinical Pratice* (pp. 336-361). Washington, D. C.: Brunner/Mazel.

Kristeva, J. (2007). *A História da Linguagem* (M. Barahona, Trad.). Lisboa: Edições 70. (Obra original publicada em 1969)

Lacan, J. (1985) *O Seminário, Livro 11: Os quatro conceitos fundamentais da psicanálise* (M. D. Magno, Trad.) (2ª ed.). Rio de Janeiro: Zahar Editores. (Obra original publicada em 1964)

Lapoujade, D. (2015). *Deleuze, Os Movimentos Aberrantes* (L. G. Santos, Trad.). São Paulo: N-1 Edições. (Obra original publicada em 2014)

Larousse, P. A. (1997). *Nova Enciclopédia Larousse, Vol. 18*. Lisboa: Círculo de Leitores. (Obra original publicada em 1994)

Leal, M. (2009). *A imaginação cega: Mecanismos de indeterminação na prática artística contemporânea*. Tese de doutoramento, Faculdade de Belas Artes da Universidade do Porto, Porto, Portugal.

Lévi-Strauss, C. (1955). *Tristes Tropiques.* Paris: Plon.

Lévi-Strauss, C. (1995). *Myth and Meaning* (W. Doniger, Ed.). New York: Schocken Books. (Obra original publicada em 1978).

Lippard, L. (1966, september). Dada into Surrealism: Notes on Max Ernst as Proto-Surrealist. *Artforum*. Acedido a maio 5, 2019, em http://www.artforum.com/print/196607/dada-into-surrealism-37734

Lomas, D. (2012, autumn). Becoming Machine: Surrealist Automatism and Some Contemporary Instances – Involuntary Drawing. *Tate Papers*, no. 8. Consultado a maio 5, 2019, em https://www.tate.org.uk/research/publications/tate-papers/18/becoming-machine-surrealist-automatism-and-some-contemporary-instances

Lotringer, S. & **Virilio**, P. (2005). *The Accident of Art* (M. Taormina, Trad.). Los Angeles, Califórnia: Semiotext(e).

Loureiro, D. (2016). *Sublime e Constrangimento*. Tese de doutoramento, Faculdade de Belas Artes da Universidade do Porto, Porto, Portugal.

Machado, A. (2001). *Máquinas e Imaginário: O desafio das poéticas tecnológicas* (3ª ed.). São Paulo: Editora da Universidade de São Paulo. (Obra original publicada em 1993)

Maffesoli, M. (2004). *A parte do diabo* (C. Marques, Trad.). Rio de Janeiro: Record. (Obra original publicada em 2002)

Mallarmé, S. (1897). Crise de Vers. In *Divagations* (pp. 235-254). Paris: Eugène Fasquelle.

Malt, J. (2004). *Obscure Objects of Desire: Surrealism, Fetishism, and Politics*. Oxford: Oxford University Press.

Malt, J. (2006). Recycling, contamination and compulsion: practices of the objet surréaliste. In E. Adamowicz (Ed.), *Surrealism: Crossings/Frontiers* (pp. 109-132). Bern: Peter Lang.

Manovich, L. (2013). *Software Takes Command: Extending the Language of New Media*. New York & London: Bloomsbury Academic.

Maraldi, E., O. (2014). *Dissociação, crença e identidade: Uma perspectiva psicossocial*. Tese de doutoramento, Instituto de Psicologia da Universidade de São Paulo, São Paulo, Brasil.

Maturana, H. & **Varela**, F. (1975). *Autopoietic Systems: A Characterisation of the Living Organisation. Biological Computer Laboratory Report 9.4*. Urbana-Champaign: University of Illinois.

Maturana, H. & **Varela**, F. (2004). *De máquinas y seres vivos. Autopoesis: La organización de lo vivo* (6ª ed.). Buenos Aires, Argentina: Editorial Universitaria & Lumen. (Obra original publicada em 1994)

McLuhan, M. & **Lapham**, L. H. (1994). *Understanding Media: The Extensions of Man*. Cambridge, Massachusetts: The MIT Press. (Obra original publicada em 1964)

Menkman, R. (2019). *Resolution Studies*. Acedido a maio 10, 2019, em https://beyondresolution.info/Resolution-Studies

Merleau-Ponty, M. (1980). *Os Pensadores: Merleau-Ponty. Textos Selecionados* (M. S. Chauí, Ed.). São Paulo: Abril Cultural.

Merleau-Ponty, M. (1999). *Fenomenologia da Percepção* (C. A. R. Moura, Trad.) (2ª ed.). São Paulo: Martins Fontes. (Obra original publicada em 1945)

Molderings, H. (2010). *Duchamp and the Aesthetics of Chance: Art as Experiment* (J. Brogden, Trad.). New York: Columbia University Press. (Obra original publicada em 2006)

Moles, A. (1972). Notes pour une typologie des événements. *Communications*, vol. 18, pp. 90-96.

Moles, A. (1990). *Arte e Computador* (P. Barbosa, Trad.). Porto: Edições Afrontamento. (Obra original publicada em 1971)

Molesworth, C. (2001, Fall). The new millennium & Paris in the spring. *Salmagundi*, no. 132, pp. 26-39.

Moradi, I. (2004). *Glitch Aesthetics*. Bachelor Dissertation, University of Huddersfield, West Yorkshire, England.

Morin, E. (1979). *O Enigma do Homem: Para uma Nova Antropologia* (C. F. Fernando, Trad.) (2ª ed.). Rio de Janeiro: Zahar Editores. (Obra original publicada em 1973)

Morin, E. (1990). *Science avec conscience*. Paris: Seuil. (Obra original publicada em 1982)

Morin, E. (2015). *O Método 3: O Conhecimento do Conhecimento* (J. M. Silva, Trad.) (2ª ed.). Porto Alegre: Sulina. (Obra original publicada em 1986)

Motherwell, R. (1951). *The Dada Painters and Poets: An Anthology*. New York: Wittenborn, Schultz.

Nadeau, M. (1965). *History of Surrealism* (R. Howard, Trad.). New York: Macmillan. (Obra original publicada em 1945)

Nake, F. (1997). Der semiotische Charakter der informatischen Gegenstände. In U. Bayer (Ed.), *Signum um Signum: Elisabeth Walther-Bense zu ehren* (pp. 24-35). Berlin: Agis-Verlag.

Nietzsche, F. (1999). *Obras Incompletas* (R. R. T. Filho, Trad.). São Paulo: Nova Cultural.

Nolan, C. (Realizador/Produtor) & **Thomas**, E. (Produtora) (2010). *Inception* [Filme]. Califórnia: Legendary Pictures & Syncopy Films.

Noll, A. M. (1967). The Digital Computer as a Creative Medium. *IEEE Spectrum*, vol. 4 (10), pp. 89-95.

Nöth, W. (2001). Máquinas Semióticas (I. Machado, Trad.). *Galáxia: Revista do Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Semiótica*, nº 1, pp. 51-73. Acedido a junho 4, 2019, em https://revistas.pucsp.br/galaxia/article/view/1057

Nunes, M. (2012). *Error: Glitch, Noise, and Jam in New Media Cultures* (2ª ed.). New York: Bloomsbury Academic. (Obra original publicada em 2010)

Ortony, A. & **Partridg**, D. (1987). Surprisingness and Expectation Failure: What's the Diferrence? In J. Mcdermott (Ed.), *Proceedings of the 10th International Joint Conferences on Artificial Intelligence* (pp. 106-108). Burlington, Massachusetts: Morgan Kaufmann.

Ostrower, F. (1998). *A Sensibilidade do Intelecto: Visões Paralelas de Espaço e Tempo na Arte e na Ciência. A Beleza Essencial*. Rio de Janeiro: Campus.

Ottinger, D. (2013). *La sculpture au défi: surréalisme et matérialisme*. Paris: Echoppe.

Pantone, F. (2019). *Felipe Pantone*. Acedido a maio 10, 2019, em https://www.felipepantone.com

Paul, C. (2004). *L'Art Numérique*. Paris: Éditions Thames & Hudson.

Paz, O. (1977). *Marcel Duchamp ou o Castelo da Pureza*. São Paulo: Editora Perspectiva. (Obra original publicada em 1968)

Pearlstein, P. (1956, janeiro). The Symbolic Language of Francis Picabia. *Arts Magazine*, pp. 37-43.

Peetz, J. A. (2011, May 30). Ryoji Ikeda talks about his latest work. *Artforum, Interviews*. Acedido a maio 5, 2019, em https://www.artforum.com/interviews/ryoji-ikeda-talks-about-his-latest-work-28380

Peretti, C. (1989). *Jacques Derrida: Texto y Deconstrucción*. Barcelona: Anthropos.

Peters, M. (1998). Towards Artificial Forms of Intelligence, Creativity, and Surprise. In M. A. Gernsbacher & S. J. Derry, *Proceedings of the Twentieth Annual Conference of the Cogitive Science Society* (pp. 836-841). Mahwah, New Jersey: Lawrence Erlbaum Associates.

Piaget, J. & **Inhelder**, B. (1951). *La genèse de l'idée de hasard chez l'enfant*. Paris: Presses Universitaires de France.

Plaza, J. & **Tavares**, M. (1998). *Processos Criativos com os Meios Eletrônicos: Poéticas Digitais*. São Paulo: Hucitec.

Postiga, I (2017). Renovar Paradoxos: Pintura Contemporânea na "Sociedade do Espetáculo". In S. Ponte (Ed.), *Sobre Pintura* (pp. 91-107). Porto: i2ADS., U. Porto & Faculdade de Belas Artes do Porto, ICOCEP

Quaranta, D. (2013). *Beyond New Media Art* (A. R. Carruthers, Trad.). Brescia: Link Editions.

Quiñones, O. (2015). *Felipe Pantone: Opticromías*. Acedido a maio 10, 2019, em https://www.felipepantone.com/#/opticromas/

Rancière, J. (2009). *O Inconsciente Estético* (M. C. Netto, Trad.). São Paulo: Editora 34. (Obra original publicada em 2001)

Raymond, M. (1997). *De Baudelaire ao Surrealismo* (F. M. L. Moretto & G. M. Machado, Trads.). São Paulo: Edusp. (Obra original publicada em 1948)

Revonsuo, A., **Kallio**, S. & **Sikka**, P. (2009). What is an altered state of consciousness? *Philosophical Psychology*, vol. 22 (2), pp. 187-204.

Rezino, L. F. (2017). *Gilles Deleuze e a intercessão da arte na criação do pensamento da diferença*. Tese de mestrado, Instituto de Filosofia, Artes e Cultura da Universidade Federal de Ouro Preto, Ouro Preto, Brasil.

Robert, M. (1991). *A Revolução Psicanalítica* (A. Cancian, J. Guinsburg & R. W. Neves, Trads.). São Paulo: Editora Perspectiva. (Obra original publicada em 1968)

Rorschach, H. (1978). *Psicodiagnóstico* (M. S. V. Amaral, Trad.) (3ª ed.). São Paulo: Mestre Jou. (Obra original publicada em 1921)

Rosenberg, H. (1983). *Art on the edge*. Chicago, Illinois: University of Chicago Press. (Obra original publicada em 1975).

Rosnay, J. (1975). *Le Macroscope: Vers une vision globale*. Paris: Seuil.

Ross, C., A. (1989). *Multiple Personality Disorder: Diagnosis, Clinical Features and Treatment*. New York: John Wiley & Sons.

Rozin, P. (1976). The evolution of intelligence and access to the cognitive uncoscious. In J. M. Sprague & A. N. Epstein (Eds.), *Progress in psychobiology and physiological psychology* (pp. 245-280). New York: Academic Press.

Rubin, W. (1968). *Dada, Surrealism and their heritage*. New York: The Museum of Modern Art.

Rubin, W. (1976). André Masson and Twentieth-Century Painting. In W. Rubin & C. Lanchner, *André Masson* (pp. 11-78). New York: The Museum of Modern Art.

Salen, K. & **Zimmerman**, E. (2004). *Rules of Play: Game Design Fundamentals*. Cambridge, Massachusetts: The MIT Press.

Santaella, L. & **Noth**, W. (1997). *Imagem: Cognição, Semiótica, Mídia*. São Paulo: Iluminuras.

Schwartz, L. (1996). Computer and Appropriation Art: The Transformation of a Work or Idea for a New Creation. *Leonardo*, vol. 29 (1), pp. 43-49.

Searle, J. R. (1980). Minds, brains, and programs. *Behavioral and Brain Sciences*, vol. 3 (3), pp. 417-457.

Séguin, F. & **Chanlat**, J. F. (Eds.). (1983). *L' Analyse des Organisations: une anthologie sociologique. Tome I, Les théories de l' organisation*. Mortagne-au-Perche: Gaëtan Morin Éditeur.

Seitz, W. C. (1961). *The art of assemblage*. New York: The Museum of Modern Art.

Senck, H. J. (2003). Creativity, personality and the convergent–divergent continuum. In M. A. Runco (Ed.), *Critical Creative Processes* (pp. 95-114). Cresskill, New Jersey: Hampton Press.

Silverman, J. (1968). A paradigm for the study of altered states of consciousness. *British Journal of Psychiatry*, vol. 114 (515), pp. 1201-1218.

Simondon, G. (1969). *Du mode d' existence des objets techniques*. Paris: Aubier. (Obra original publicada em 1958)

Skagestad, P. (1993). Thinking with machines: Intelligence augmentation, evolutionary epistemology, and semiotic. *Journal of Social and Evolutionary Systems*, v. 16 (2), pp. 157-180.

Skagestad, P. (1999). Peirce's Inkstand as an External Embodiment of Mind. *Transactions of the Charles S. Pierce Society*, vol. 35 (3), pp. 551-561.

Sloman, S. A. (1996). The Empirical Case for Two Systems of Reasoning. *Psychological Bulletin*, vol. 119 (1), pp. 3-22.

Smith, S. M. (1988). Environmental context-dependent memory. In G. M. Davies & D. M. Thomson (Eds.), *Memory in context: Context in memory* (pp. 13-34). Chichester, UK: John Wiley & Sons.

Smythe, L. (2013, april 29). Pigment vs. Pixel: Painting in an Era of Light-Based Images. *Art Journal Open*. Consultado a maio 29, 2019, em
https://artjournal.collegeart.org/?p=3552

Sokolov, E. N. (1963). *Perception and the Conditioned Reflex*. Oxford: Pergamon Press.

Spariosu, M. (1989). *Dionysus Reborn: Play and the Aesthetic Dimension in Modern Philosophical and Scientific Discourse*. Ithaca, New York: Cornell University Press.

Spies, W. (Ed.). (1979). *Max Ernst: Retrospektive*. München: Prestel-Verlag. (Obra original publicada em 1969).

Stewart, S. (1984). *On Longing: Narratives of the Miniature, the Gigantic, the Souvenir, the Collection*. Baltimore: Johns Hopkins University Press.

Stiensmeier-Pelster, J., **Martini**, A. & **Reisenzein**, R. (1995). The role of surprise in attribution process. *Cognition and Emotion*, vol. 9 (1), pp. 5-31.

Strack, F. & **Deutsch**, R. (2004). Reflective and Impulsive Determinants of Social Behavior. *Personality and Social Psychology Review*, vol. 8 (3), pp. 220-247.

Suits, B. (2005). *The Grasshopper: Games, Life and Utopia*. Peterborough: Broadview Press. (Obra original publicada em 1978).

Sutton-Smith, B. (1997). *The Ambiguity of Play*. Cambridge: Harvard University Press.

Tart, C. (1977). Discrete states of consciousness. In P. Lee, R. Ornstein, D. Galin, A. Deikman & C. Tart (Eds.), *Symposium on consciousness* (pp. 89-175). New York: Penguin.

Teigen, K. & **Keren**, G. (2003). Surprises: low probabilities or high contrast? *Cognition*, vol. 87 (2), pp. 55-71.

Tiercelin, C. (1993). *La pensée-signe: Études sur C. S. Pierce*. Nîmes: J. Chambon.

Tzara, T. (1935). *Grains et Issues*. Paris: Denoël et Steele.

Tzara, T. (1987). *Sete Manifestos Dada* (J. M. Justo, Trad.). Lisboa: Hiena Editora. (Obra original publicada em 1924)

Valéry, P. (2007). Variedades (M. M. Siqueira, Trad.) (3ª ed.). São Paulo: Iluminuras. (Obra original publicada em 1957)

Weiner, B., **Russel**, D. & **Lerman**, D. (1978). Affective consequences of casual ascriptions. In J. H. Harvey, W. Ickes & R. F. Kidd (Eds.), *New directions in attribution research, Volume 2* (pp. 59-88). Hillsdale, Michigan: Lawrence Erlbaum Associates Inc.

Weiner, B., **Russel**, D. & **Lerman**, D. (1979). The Cognition-Emotion Process in Achievement-Related Contexts. *Journal of Personality and Social Psychology*, vol. 37 (7), pp. 1211-1220.

Weiner, B. (1985). An Attributional Theory of Achievement Motivation and Emotion. *Psychological Review*, vol. 92 (4), pp. 548-573.

Weitz, M. (1956). The Role of Theory in Aesthetics. *The Journal of Aesthetics and Art Criticism*, vol. 15 (1), pp. 27-35.

Whitehead, A. N. (1987). *Simbolismo: o seu significado e efeito* (A. Morão, Trad.). Lisboa: Edições 70. (Obra original publicada em 1927)

Winnicott, D., W. (1974). *Playing and Reality*. Harmondsworth: Penguin. (Obra original publicada em 1971)

Winograd, T. & **Flores**, F. (1987). *Understanding Computers and Cognition: A New Foundation for Design*. Boston, Massachusetts: Addison-Wesley.

Yu, C., K. (2010). Dream intensity profile as an indicator of the hysterical tendencies to dissociation and conversion. *Dreaming*, vol. 20 (3), pp. 184-198.

Zourabichvili, F. (2003). *Le vocabulaire de Deleuze*. Paris: Ellipses.

Zourabichvili, F. (2016). *Deleuze: Uma Filosofia do Acontecimento* (L. B. L. Orlandi, Trad.). São Paulo: Editora 34. (Obra original publicada em 2004)

Índice de Imagens

Img. 1 Dziga Vertov, "L'Homme à la caméra" (1929), Filme mudo, a preto e branco (1h08), Fotograma, Centre George Pompidou, Paris. Acedido a agosto 6, 2019, em https://www.centrepompidou.fr/cpv/ressource.action?param.id=FR_R-b64c258b6ae83510f847f07f97591fa&param.idSource=FR_E-b64c258b6ae83510f847f07f97591fa

Img. 2 Jean Tinguely, "Chaos No. 1" (1974), Instalação encomendada pela Commins Inc. de Columbus, Indiana, Tinguely Museum, Basileia. Acedido a agosto 6, 2019, em https://www.tinguely.ch/en/tinguely/tinguely-biographie.html

Img. 3 Jackson Pollock, "Pollock retrospective" na Life Magazine de 1949, The Museum of Modern Art, Nova Iorque. Acedido a agosto 6, 2019, em https://momus.ca/retrospective-pollock-in-life/

Img. 4 Willem de Kooning a pintar "Woman I" (1951), Autor da fotografia não identificado. Disponível em **Krauss**, R. (2016). *Willem de Konning Nonstop: Cherchez la femme*. Chicago, Illinois: The University of Chicago Press.

Img. 5 Raoul Hausmann, "The Art Critic" (1919-1920), Litografia e papel impresso sobre papel, 32 x 25 cm, Tate Gallery, Londres. Acedido a agosto 6, 2019, em https://www.tate.org.uk/art/artworks/hausmann-the-art-critic-t01918

Img. 6 Jean Tinguely, "Homage to New York (remnant)" (1960), Obra de arte auto-construtiva e auto-destrutiva, apresentada no jardim de esculturas do Museum of Modern Art, em Nova Iorque, a 17 de março de 1968. Acedido a agosto 6, 2019, em https://wissenderkuenste.de/texte/ausgabe-5/its-a-sculpture-is-a-picture-makes-a-picture-die-bildkonstituierenden-elemente-von-jean-tinguelys-homage-to-new-york-1960-und-deren-modifikation-durch-fotografisc/

Img. 7 Jackson Pollock, "Echo: Number 25" (1951), Esmalte sobre tela, 233,4 x 218,4 cm, The Museum of Modern Art, Nova Iorque. Acedido a agosto 6, 2019, em https://www.moma.org/collection/works/79251

Img. 8 Willem de Kooning, "Woman" (1949-1950), Óleo sobre tela, 163 x 116,84 cm, Weatherspoon Art Museum, Greensboro. Acedido a agosto 6, 2019, em https://weatherspoonart.org/exhibition-here-we-are/

Img. 9 Willem de Kooning no seu estúdio (1950), Fotografia de Harry Bowden. Acedido a agosto 6, 2019, em https://www.flickr.com/photos/amyandroland/168678663

Img. 10 Wassily Kandinsky, "Watercolor No. 14" (1913), Aguarela sobre papel, 23,8 x 31,4 cm, The Museum of Modern Art, Nova Iorque. Acedido a agosto 6, 2019, em https://www.moma.org/collection/works/34914?classifications=any&date_begin=Pre1850&date_end=2019&locale=pt&page=4&q=Kandinsky&with_images=1

Img. 11 Arshile Gorky, "Water of the Flowery Mill" (1944), Óleo sobre tela, 107,3 x 123,8 cm, The Metropolitan Museum of Art, Nova Iorque. Acedido a agosto 6, 2019, em https://www.metmuseum.org/art/collection/search/488915

Img. 12 Franz Klein, "Monitor" (1956), Óleo sobre tela, 203,2 x 297,18 cm, The Museum of Contemporary Art, Los Angeles. Acedido a agosto 6, 2019, em https://www.moca.org/collection/work/monitor

Img. 13 George Condo, "Rainy Day Butler" (2012), Acrílico, carvão e pastel sobre linho, 165,1 x 203,2 cm, Skarstedt Gallery, Nova Iorque. Acedido a agosto 8, 2019, em http://www.sothebys.com/en/auctions/ecatalogue/2018/contemporary-curated-n09824/lot.207.html

Img. 14 George Condo, “Rush Hour” (2010), Acrílico, grafite, carvão e pastel sobre tela, 211,6 x 185,7 cm, The Metropolitan Museum of Art, Nova Iorque. Acedido a agosto 8, 2019, em https://www.metmuseum.org/art/collection/search/498256

Img. 15 Simon Hantai, “Tabula” (1980), Acrílico sobre tela, 115 x 213 cm, Timothy Taylor Gallery, Londres. Acedido a agosto 8, 2019, em https://www.artsy.net/artwork/simon-hantai-tabula-40

Img. 16 Raymond Hains, “Sans titre” (1976), Cartazes rasgados, 43,5 x 35 cm, Galerie Ziegler, Zurique. Acedido a agosto 8, 2019, em http://www.artnet.com/artists/raymond-hains/sans-titre-1976-gri1FOmR1kil53uctGpfUA2

Img. 17 Raymond Hains, “Pou” (1960), Cartazes rasgados, 44,5 x 39,5 cm, Galerie Ziegler, Zurique. Acedido a agosto 8, 2019, em http://www.artnet.com/artists/raymond-hains/pou-plseppkA7ZKv16zfcjOy-Q2

Img. 18 Raymond Hains, “Sans titre nº 1E (série Dauphin)” (1990), Cartazes rasgados sobre folha de metal, 300 x 400 cm, Templon Gallery, Paris. Acedido a agosto 8, 2019, em https://www.templon.com/new/artist.php?la=&artist_id=69

Img. 19 Yves Klein, "Anthropométries de l'Époque Bleue" (1960), Fotografia de performance, Galerie Internationale d'Art Contemporain, Paris. Acedido a agosto 12, 2019, em http://www.yvesklein.com/es/photographies/view/460/performance-d-yves-klein-anthropometries-de-l-epoque-bleue/?of=99

Img. 20 Yves Klein, "Anthropométries de l'Époque Bleue" (1960), Fotografia de performance, Galerie Internationale d'Art Contemporain, Paris. Acedido a agosto 12, 2019, em http://www.yvesklein.com/es/photographies/view/460/performance-d-yves-klein-anthropometries-de-l-epoque-bleue/?of=99

Img. 21 Yves Klein, "Anthropométries de l'Époque Bleue" (1960), Fotografia de performance, Galerie Internationale d'Art Contemporain, Paris. Acedido a agosto 12, 2019, em http://www.yvesklein.com/es/photographies/view/460/performance-d-yves-klein-anthropometries-de-l-epoque-bleue/?of=99

Img. 22 Yves Klein, “Anthropométrie sans titre (ANT 100)” (1960), Pigmento puro e resina sintética sobre papel montado em tela, 145 x 298 cm, Hirshhorn Museum & Sculpture Garden, Washington, D. C.. Acedido a agosto 12, 2019, em http://www.yvesklein.com/fr/oeuvres/view/1039/anthropometrie-sans-titre

Img. 23 Jean Tinguely, “Homage to New York (remnant)” (1960), Obra de arte auto-construtiva e auto-destrutiva, apresentada no jardim de esculturas do Museum of Modern Art, em Nova Iorque, a 17 de março de 1968. Disponível em **Rubin**, W. (1968). *Dada, Surrealism and their heritage* (p. 22). New York: The Museum of Modern Art

Img. 24 Jean Tinguely, “Study for an End of the World, No. 2” (1962), Obra de arte auto-destrutiva apresentada no Jean Dry Lake, no Nevada, em 1962. Acedido a agosto 12, 2019, em http:// www.pprocess.ch/en/focus/44/jean-tinguely.html#&gid=1&pid=10

Img. 25 François Morellet, “Répartition aléatoire de triangles suivant les chiffres pairs et impairs d’un annuaire téléphonique (50% bleu, 50% rouge)” (1958), Óleo sobre madeira compensada, Tríptico, cada painel com 80 × 80 cm, Musée de Grenoble, Granobra. Acedido a agosto 12, 2019, em http://www.macval.fr/IMG/pdf/cqfd_morellet_web_page_160210.pdf

Img. 26 François Morellet, “Répartition aléatoire de 40 000 carrés suivant les chiffres pairs et impairs d’un annuaire de téléphone” (1963), Papel de parede, serigrafia e lâmpada elétrica, 100 x 100 cm, Stedelijk Museum voor Actuele Kunst, Ghent. Acedido a agosto 12, 2019, em http://www.macval.fr/IMG/pdf/cqfd_morellet_web_page_160210.pdf

Img. 27 Joshua Davis, "Deadmau5 Lots of Shows in a Row" (2017), Frames de animação/vídeo, Joshua Davis Studios, Nova Iorque. Acedido a agosto 12, 2019, em
https://joshuadavis.com/Deadmau5-Lots-of-Shows-in-a-Row

Img. 28 Michael Noll, "Vertical-Horizontal Number Three" (1964), Desenhos a preto e branco, gerados por computador, 15 × 15,5 cm (gráfico/cada), Tinta sobre papel, 28,1 × 20,9 cm (cada), FORTRAN, IBM 7090, impresso numa Stromberg-Carlson 4020 microfilm-plotter. Acedido a agosto 12, 2019, em
http://dada.compart-bremen.de/item/artwork/5

Img. 29 Frieder Nake, "Matrix Multiplications" (1967), Impressões Plotter sobre papel, 48 x 48 cm (cada), Tate Gallery, Londres. Acedido a agosto 15, 2019, em
https://www.tate.org.uk/art/artworks/nake-no-title-p80811

Img. 30 Vera Molnar, "Structures de quadrilateres" (1985), Desenho Plotter, 25 x 25 cm, DAM Gallery, Berlim. Acedido a agosto 15, 2019, em
https://www.artsy.net/artwork/vera-molnar-structures-de-quadrilateres

Img. 31 Vera Molnar, "No Title" (1975), Desenho Plotter, 54 x 36 cm, DAM Gallery, Berlim. Acedido a agosto 15, 2019, em
https://www.artsy.net/artwork/vera-molnar-no-title-1

Img. 32 Ivan Postiga, "O lançar dos dados" (2019), Fotografia a preto e branco

Img. 33 Ivan Postiga, "O lançar dos dados" (2019), Fotografia a preto e branco

Img. 34 Ivan Postiga, "O lançar dos dados" (2019), Fotografia a preto e branco

Img. 35 Andy Warhol, "Brillo Soap Pads Boxes" (1968), na retrospectiva de Warhol no Moderna Museet, Estocolmo, em 1968. Acedido a agosto 15, 2019, em
https://www.modernamuseet.se/stockholm/en/exhibitions/andy-warhol-other-voices-other-rooms/with-andy-warhol-1968-text-ol/

Img. 36 Andy Warhol, Vista da instalação (2013), Andy Warhol Foundation for the Visual Arts, Nova Iorque. Acedido a agosto 15, 2019, em
https://brantfoundation.org/exhibitions/andy-warhol/

Img. 37 Marcel Duchamp, "Fountain" (1917), Gagosian Gallery, Nova Iorque. Acedido a agosto 15, 2019, em
https://glasstire.com/2017/04/09/fountain-at-100-an-interview-with-william-camfield/

Img. 38 Marcel Duchamp, "Bicycle Wheel" (1913), "Object Trouvé", aço e madeira, 130 x 64 x 42 cm (original de 1913 perdida; réplica de 1951), The Museum of Modern Art, Nova Iorque. Disponível em
Rubin, W. (1968). *Dada, Surrealism and their heritage* (p. 15). New York: The Museum of Modern Art.

Img. 39 Andy Warhol, "Marilyn" (1962), Acrílico e serigrafia sobre tela, 205,7 x 567,7, Saatchi Gallery, Londres. Acedido a agosto 15, 2019, em
https://www.saatchigallery.com/aipe/andy_warhol.htm

Img. 40 Andy Warhol, "Portraits of the Artists" (1967), Serigrafia em 100 caixas de poliestireno em dez cores, 51 x 51 cm (cada), publicado pela Tanglewood Press, Nova Iorque. Acedido a agosto 17, 2019, em
https://www.christies.com/lotfinder/prints-multiples/andy-warhol-portraits-of-the-artists-from-6221895-details.aspx?from=salesummery&intObjectID=6221895&sid=ddd6786c-fd5b-4580-a85b-d3c0786760f2&utm_source=barnebys&utm_medium=referral&utm_campaign=barnebys&utm_content=2019-09-18

Img. 41 Andy Warhol, "Green Car Crash" (1963), Detalhe, Tinta acrílica e serigrafia sobre linho, 228, 6 x 203,3 cm, Coleção Privada. Acedido a agosto 17, 2019, em
https://gagosian.com/quarterly/2019/04/30/essay-andy-warhol-everything-is-good/

Img. 42 Andy Warhol, "Big Electric Chair" (1967–1968), Tinta acrílica e serigrafia sobre linho, 137,5 × 186,1 cm, The Art Institute of Chicago, Illinois. Acedido a agosto 17, 2019, em
https://gagosian.com/quarterly/2019/04/30/essay-andy-warhol-everything-is-good/

Img. 43 Andy Warhol, "Campbell's Soup Cans" (1962), Acrílico com esmalte metálico sobre tela, 32 painéis, 50,8 x 40,6 cm (cada), The Museum of Modern Art, Nova Iorque. Acedido a agosto 17, 2019, em
https://www.moma.org/collection/works/79809

Img. 44 Andy Warhol, "Sisty Last Suppers" (1986), Tinta acrílica e serigrafia sobre linho, 294,6 x 998,2 cm, Andy Warhol Foundation for the Visual Arts, Nova Iorque. Acedido a agosto 17, 2019, em
https://gagosian.com/quarterly/2017/05/01/andy-warhol-sixty-last-suppers/

Img. 45 Ivan Postiga, "Os dados lançados" (2019), Fotografia a preto e branco

Img. 46 Ivan Postiga, "Os dados lançados" (2019), Fotografia a preto e branco

Img. 47 Ivan Postiga, "Os dados lançados" (2019), Fotografia a preto e branco

Img. 48 Ivan Postiga, "Os dados lançados" (2019), Fotografia a preto e branco

Img. 49 Peter Fischli & David Weiss, "Der Lauf Der Dinge" (1987), Fotogramas. Acedido a agosto 17, 2019, em
https://www.youtube.com/watch?v=J4-0AvEiL9k

Img. 50 Jean Tinguely, "Metamatic No. 10" (1959), Stedelijk Museum, Amesterdão. Acedido a agosto 17, 2019, em
https://www.stedelijk.nl/en/collection/12623-jean-tinguely-metamatic-no.-10

Img. 51 Jean Tinguely, "Méta-Matic nr. 17" (1959), Moderna Museet, Estocolmo. Acedido a agosto 17, 2019, em
https://www.designboom.com/art/jean-tinguely-machine-spectacle-stedelijk-museum-amsterdam-retrospective-10-29-2016/

Img. 52 Étienne-Jules Marey, "Étude de L'Homme" (1887), Cronofotografia. Acedido a agosto 17, 2019, em
https://www.graphicine.com/bodies-against-time-etienne-jules-marey/

Img. 53 Georges Méliès, "L' Homme à la tête en caoutchouc" (1902), Vídeo (45 min.), Frames. Acedido a agosto 17, 2019, em
https://www.critique-film.fr/52-melies-a-revoir-en-35mm-a-la-fondation-pathe/

Img. 54 Max Ernst, "Cormorants" (1920), Colagem de reprodução impressa, guache, tinta e lápis sobre reprodução fotográfica, 15.5 x 13 cm, The Metropolitan Museum of Art, Nova Iorque. Acedido a agosto 17, 2019, em
https://books.google.pt/books?id=g645iqeTuoC&pg=PA125&lpg=PA125&dq=max+ernst+cormorants+1920&source=bl&ots=ALTQsGaB1J&sig=ACfU3U2Px6StrDa0K3qwyJfvSujo_LQBQ&hl=ptPT&sa=X&ved=2ahUKEwjo2oj6orzkAhXi6eAKHYQ0BL04ChDoATABegQICRAB#v=onepage&q=max%20ernst%20cormorants%201920&f=false

Img. 55 Max Ernst, "Celebes" (1921), Óleo sobre tela, 125,4 x 107, 9 cm, Tate Gallery, Londres. Acedido a agosto 17, 2019, em
https://www.tate.org.uk/art/artworks/ernst-celebes-t01988

Img. 56 Kurt Schwitters, "Mz 163 with Woman, Spraying" (1920), Colagem mista montada sobre papel, 15,6 x 12,4 cm, Guggenheim Museum, Nova Iorque. Acedido a agosto 17, 2019, em
https://www.guggenheim.org/artwork/3852

Img. 57 Max Ernst, "Women reveling violently and waving in menacing air" (1929), Colagem, 20,5 x 20,5 cm, Sammlung Scharf-Gerstenberg, Staatliche Museen, Berlim. Acedido a agosto 17, 2019, em
https://www.artsy.net/article/jessica-beyond-painting-the-experimental-techniques-of-max

Img. 58 Kurt Schwitters "Merzbild 25 A Das Sternenbild" (1920), Montagem, óleo, barbante, madeira, metal, malha e papel sobre cartão, 112 x 87 cm, Kunstsammlung Nordrhein-Westfalen, Düsseldorf. Acedido a agosto 17, 2019, em
http://www.kunstsammlung.de/en/discover/collections/emuseum-sammlung.html

Img. 59 Excerto de texto retirado da obra "A Book of Surrealist Games" (1995) de Alastair Brotchie & Mel Gooding. Disponível em **Brotchie**, A. & **Gooding**, M. (Eds.). (1995). *A Book of Surrealist Games*. Boston & London: Shambhala.

Img. 60 Kurt Schwitters, "The And-picture" (1919), Colagem e guache em diversos materiais, sobre cartão, 35,8 x 28 cm, Staatsgalerie Stuttgart, Estugarda. Acedido a agosto 17, 2019, em https://www.staatsgalerie.de/en/collection/digital-collection/nc/suche/_/_/_/werk/auflistung/record.html?tx_datamintscatalog_pi1%5Bcollection%5D=&cHash=8f2e851725d1c90220e1a749f124d00d

Img. 61 Carlo Carrà, "Interventionist Demonstration" (1914), Têmpera, caneta, mica em pó e papel colado sobre cartão, 38,5 x 30 cm, Peggy Guggenheim Collection, Veneza. Acedido a agosto 17, 2019, em http://www.guggenheim-venice.it/inglese/collections/artisti/dettagli/opere_dett.php?id_art=170&id_opera=391&page=

Img. 62 Dziga Vertov, "L'Homme à la caméra" (1929), Filme mudo, a preto e branco (1h08), Fotograma, Centre George Pompidou, Paris. Acedido a agosto 6, 2019, em https://www.centrepompidou.fr/cpv/ressource.action?param.id=FR_R-b64c258b6ae83510f847f07f97591fa&param.idSource=FR_E-b64c258b6ae83510f847f07f97591fa

Img. 63 Hannah Höch, "Weltrevolution" (1920), Impressão em gelatina de prata, 13,3 x 9,9 cm, The Metropolitan Museum of Art, Nova Iorque. Acedido a agosto 17, 2019, em https://www.metmuseum.org/art/collection/search/265169

Img. 64 Hannah Höch, "Das schöne Mädchen" (1920), Colagem, Coleção Privada, Berlim. Acedido a agosto 17, 2019, em https://www.artsy.net/artwork/hannah-hoch-das-schone-madchen-the-beautiful-girl

Img. 65 Marcel Duchamp, "Nude Descending a Staircase (No. 2)" (1912), Óleo sobre tela, 147 x 89,2 cm, Philadelphia Museum of Art, Filadélfia, Pensilvânia. Acedido a agosto 17, 2019, em https://philamuseum.org/collections/permanent/51449.html

Img. 66 Marcel Duchamp, "La Mariée" (1937), Colótipo de cor de uma pintura, emoldurada com tiras de cartão, a bordo com superfície de papel pardo, 30, 5 x 19,2 cm, Philadelphia Museum of Art, Filadélfia, Pensilvânia. Acedido a agosto 17, 2019, em https://philamuseum.org/collections/permanent/131893.html

Img. 67 Robert Rauschenberg, "Revolver VI" (1967), Tinta de serigrafia em cinco discos de acrílico rotativos sobre base metálica, com motores elétricos e caixa de controlo, 198,1 x 195,6 x 62,2 cm, Robert Rauschenberg Foundation, Nova Iorque. Acedido a agosto 18, 2019, em https://www.rauschenbergfoundation.org/art/artwork/revolver-vi

Img. 68 Robert Rauschenberg, "Revolvers" (1967), Construção motorizada, plexiglass, metal e tela de seda, 198,12 x 195,58 x 60,96 cm, Leo Castelli Gallery, Nova Iorque. Disponível em **Rubin**, W. (1968). *Dada, Surrealism and their heritage* (p. 21). New York: The Museum of Modern Art.

Img. 69 Marcel Duchamp, "Rotative plaques verre (Optique de précision)" (1920-1970), Plexiglass pintado, metal, madeira e motor elétrico, 135 x 170 x 123 cm, Centre Georges Pompidou, Paris. Acedido a agosto 18, 2019, em https://www.centrepompidou.fr/cpv/resource/ckXykd4/rzdLxz

Img. 70 Marcel Duchamp, "Rotary Demisphere (Precision Optics)" (1925), Demisfério de papel machê pintado, montado em disco coberto de veludo, colar de cobre com domo de acrílico, motor, polia e suporte de metal, 148,6 x 64,2 x 60,9 cm, The Museum of Modern Art, Nova Iorque. Acedido a agosto 18, 2019, em https://www.moma.org/collection/works/81432

Img. 71 Jean Tinguely, "Méta-matic nº 1" (1959), Metal, papel, caneta de feltro e motor, 96 x 85 x 44 cm, Centre Georges Pompidou, Paris. Acedido a agosto 18, em https://www.centrepompidou.fr/cpv/ressource.action?param.id=FR_R-504ce981c31faf02e5fcb35754d9b33&param.idSource=FR_O-907e8d37aefcef4fa880e1fea64b659

Img. 72 Jean Tinguely, "Homage to New York" (1970), Convite/Poster para a sua obra-prima cinética, realizado para o Museum of Modern Art Sculpture Garden, Nova Iorque. Acedido a agosto 18, 2019, em https://www.worthpoint.com/worthopedia/jean-tinguely-homage-york-invitation-1617127917

Img. 73 Francis Picabia, "Edtaonisl (Ecclesiastique)" (1913), Óleo sobre tela, 300,4 x 300,7 cm, The Art Institute of Chicago, Illinois. Acedido a agosto 18, 2019, em
https://www.artic.edu/artworks/80062/edtaonisl-ecclesiastic

Img. 74 Francis Picabia, "I See Again in Memory My Dear Udnie" (1914), Óleo sobre tela, 250,2 x 198,8 cm, The Museum of Modern Art, Nova Iorque. Acedido a agosto 18, 2019, em
https://www.moma.org/collection/works/78348

Img. 75 Francis Picabia, "Machine tournez vite" (1916-1918), Pincel e tinta com aguarela e ouro de concha sobre uma ilustração litográfica francesa do século XIX, sobre tela, 49,6 x 32,7 cm, The National Gallery of Art, Washington, D. C.. Acedido a agosto 18, 2019, em
https://www.nga.gov/collection/art-object-page.70977.html

Img. 76 Francis Picabia, "Fille née sans mère" (1916-1917), Guache e tinta metálica sobre papel impresso, 90,8 x 75,9 cm, Scottish National Gallery of Modern Art, Edimburgo. Acedido a agosto 18, 2019, em
https://www.nationalgalleries.org/art-and-artists/8581/fille-née-sans-mère-girl-born-without-mother

Img. 77 Man Ray, "Enigma d' Isidore Ducasse" (1920), Impressão em prata, a preto e branco, sobre papel fotográfico (impressa em 1975), 48 x 58,5 cm. Acedido a agosto 18, 2019, em
https://www.mutualart.com/Artwork/Enigma-d-Isidore-Ducasse/AD25648416AD901B

Img. 78 Christo Javacheff, "Package on Wheelbarrow" (1963), Pano, corda, madeira e metal, 88,9 x 152,4 x 58,42 cm, Coleção do artista. Disponível em,
Rubin, W. (1968). *Dada, Surrealism and their heritage* (p. 21). New York: The Museum of Modern Art

Img. 79 Christo Javacheff, "Lower Manhattan Packed Buildings" (1964-1966), Colagem de fotografias e papel, 50,8 x 73,66 cm, Mr. & Mrs Horace H. Solomon Colection, Nova Iorque. Disponível em,
Rubin, W. (1968). *Dada, Surrealism and their heritage* (p. 21). New York: The Museum of Modern Art.

Img. 80 Man Ray, "Rayograph" (1922), Impressão em gelatina de prata, 23,9 x 17,8 cm, The Metropolitan Museum of Art, Nova Iorque. Acedido a agosto 22, 2019, em
https://www.metmuseum.org/art/collection/search/265487

Img. 81 Christian Schad, "Schadographie (Photogramm) Nr 24b" (1960), Impressão em papel copyline-P90, 15,5 x 11,5 cm. Acedido a agosto 22, 2019, em
http://www.artnet.com/artists/christian-schad/schadographie-photogramm-nr-24-b-AYDxDy_3TulmXwIs1IZ_Rw2

Img. 82 László Moholy-Nagy, "Photogram" (1938), Impressão em gelatina de prata. Acedido a agosto 22, 2019, em
https://azurebumble.wordpress.com/2011/10/07/laszlo-moholy-nagy-photograms/

Img. 83 Jean Arp, "Dada Zeichnung" (1920-1921), Pincel e tinta sobre lápis, sobre papel, 33 x 42 cm. Acedido a agosto 22, 2019, em
http://www.artnet.com/artists/jean-hans-arp/dada-zeichnung-CQn3zKHu92GtiNgZ1urNMQ2

Img. 84 Jean Arp, "Untitled (Automatic Drawing)" (1917-1918), Tinta e lápis sobre papel, 42,6 x 54 cm, The Museum of Modern Art, Nova Iorque. Acedido a agosto 22, 2019, em
https://www.moma.org/collection/works/34023

Img. 85 Jean Arp, "Untlited (Collage with Squares Arranged according to the Law of Chance)" (1916-1917), Papel rasgado e colado, e papel colorido sobre papel colorido, 48,5 x 34,6 cm, The Museum of Modern Art, Nova Iorque. Acedido a agosto 22, 2019, em
https://www.moma.org/collection/works/37013

Img. 86 Hans Richter, "Fugue (Fuge)" (1920), Lápis sobre papel, 47 x 279,4 cm, The Museum of Modern Art, Nova Iorque. Acedido a agosto 23, 2019, em
https://www.moma.org/collection/works/35600

Img. 87 Hans Richter, "Rhythmus" (1924), publicado no Avant-Garde Journal of Art, Architecture, Desing, and Film, em 1926. Acedido a agosto 23, 2019, em https://ivc.lib.rochester.edu/hans-richters-rhythmus-films-in-g-the-collective-cinematographic/

Img. 88 Kurt Schwitters, "Plan of Love" (1919-1923), Papéis colados, cortados e rasgados, celofane, têmpera, unhas, tecido, tinta e grafite, montados em placas de ilustração e fibra, com moldura de madeira feita pelo artista, 43,2 x 33 cm, The Metropolitan Museum of Art, Nova Iorque. Acedido a agosto 23, 2019, em https://www.metmuseum.org/art/collection/search/490222

Img. 89 Raoul Hausmann, "ABCD" (1923-1924), Tinta da china e ilustrações de revistas recortadas e coladas sobre papel, 40,4 x 28,2 cm, Centre Georges Pompidou, Paris. Acedido a agosto 23, 2019, em https://www.centrepompidou.fr/cpv/resource/cAneAg6/rbyankK

Img. 90 Robert Rauschenberg, "Canyon" (1959), Óleo, lápis, papel, metal, fotografia, tecido, madeira, lona, botões, espelho, águia empalhada, cartão, almofada, tubo de tinta e outros materiais, 207,6 x 177,8 x 61 cm, The Museum of Modern Art, Nova Iorque. Acedido a agosto 23, 2019, em https://www.moma.org/collection/works/165011

Img. 91 André Masson, "Dessin Automatique" (1924-1925), Tinta sobre papel colorido, 27 x 21 cm, Galerie Natalie Seroussi, Paris. Acedido a agosto 23, 2019, em http://www.natalieseroussi.com/en/artistes/oeuvres/33/andre-masson#oeuv-12

Img. 92 André Masson, "Automatic Drawing" (1924), Tinta sobre papel, 23,5 x 20,6 cm, The Museum of Modern Art, Nova Iorque. Acedido a agosto 23, 2019, em https://www.moma.org/collection/works/38201?classifications=any&date_begin=Pre-1850&date_end=2019&locale=pt&page=2&q=André+masson&with_images=1

Img. 93 Max Ernst, "Stallion and Bride of the Wind" (1925), Um de um portfólio de 34 colótipos após frottage, ed. 300, 32,3 x 49,8 cm, The Museum of Modern Art, Nova Iorque. Acedido a agosto 23, 2019, em https://www.moma.org/collection/works/94257

Img. 94 Marcel Duchamp, "3 Stoppages Étalon (1913-1914), Réplica de 1964, Madeira, vidro e tinta sobre tela, Dimensões variáveis (peso total de 26 kg), Tate Modern, Londres. Acedido a agosto 23, 2019, em https://www.tate.org.uk/art/artworks/duchamp-3-stoppages-etalon-3-standard-stoppages-t07507

Img. 95 Max Ernst, "Blue and Rose Doves" (1926), Óleo sobre tela, 80,96 x 101,6 cm, Kunstmuseum, Düsseldorf. Disponível em **Rubin**, W. (1968). *Dada, Surrealism and their heritage* (p. 87). New York: The Museum of Modern Art.

Img. 96 Max Ernst, "Forest" (1927), Óleo sobre tela, 113,98 x 146,05 cm, Collection Mr. & Mrs. Joseph Slifka, Nova Iorque. Disponível em **Rubin**, W. (1968). *Dada, Surrealism and their heritage* (p. 88). New York: The Museum of Modern Art.p. 88

Img. 97 Salvador Dalí, "The Spectre of Sex-Appeal" (1934), Óleo sobre painel de madeira, 17,4 x 13,9 cm, Dalí Theatre-Museum, Figueres. Acedido a agosto 23, 2019, em https://www.salvador-dali.org/en/museums/dali-theatre-museum-in-figueres/the-collection/143/the-spectre-of-sex-appeal

Img. 98 Salvador Dalí, "The Lugubrious Game" (1929), Óleo e colagem sobre cartão, 44,4 x 30,3 cm, Coleção Privada. Acedido a agosto 23, 2019, em https://dali.com/dali-let-hang-lugubrious-game-29/

Img. 99 Yves Tanguy, "Decalcomania" (1936), Gouache, 30,48 x 48,26 cm, Collection Marcel Jean, Paris. Disponível em **Rubin**, W. (1968). *Dada, Surrealism and their heritage* (p. 139). New York: The Museum of Modern Art.

Img. 100 Oscar Dominguez, "Decalcomania" (1937), Gouache, 15,55 x 21,9 cm, The Museum of Modern Art, Nova Iorque. Disponível em **Rubin**, W. (1968). *Dada, Surrealism and their heritage* (p. 139). New York: The Museum of Modern Art.

Img. 101 Max Ernst, "Europe after the Rain" (1940-1942), Óleo sobre tela, 54,8 x 147,8 cm, Wadsworth Atheneum Museum of Art, Hartford, Connecticut. Acedido a agosto 23, 2019, em https://www.thewadsworth.org/collection/european/

Img. 102 Gordon Onslow-Ford, "Without Bounds" (1939), Esmalte sobre tela, 73 x 49,2 cm, Coleção do artista, Inverness, Califórnia. Disponível em
Rubin, W. (1968). *Dada, Surrealism and their heritage* (p. 141). New York: The Museum of Modern Art.

Img. 103 Roberto Matta, "Splitting the Ergo" (1946), Óleo sobre tela, 195,2 x 252 cm, Mr. & Mrs. Burton Tremaine Colection, Meriden, Connecticut. Disponível em
Rubin, W. (1968). *Dada, Surrealism and their heritage* (p. 168). New York: The Museum of Modern Art.

Img. 104 Arshile Gorky, "The Liver is the Cock's Comb" (1944), Óleo sobre tela, 185,42 x 250,19 cm, Albright-Knox Art Gallery, Buffalo, Nova Iorque. Disponível em
Rubin, W. (1968). *Dada, Surrealism and their heritage* (p. 172). New York: The Museum of Modern Art. P. 172.

Img. 105 Jackson Pollock, Processo de pintura, Exposição "Blind Spots" (2015), Tate Liverpool, Liverpool. Acedido a agosto 27, 2019, em
http://art-tales.org/jackson-pollock-blind-spots-exhibition/jackson-polock-painting-process/

Img. 106 Jackson Pollock, "Full Fathom Five" (1947), Óleo sobre tela com pregos, tachinhas, botões, chaves, moedas, cigarros, fósforos e outros materiais, 129,2 x 76,5 cm, The Museum of Modern Art, Nova Iorque. Acedido a agosto 27, 2019, em
https://www.moma.org/collection/works/79070

Img. 107 Jackson Pollock, "Reflection of the Big Dipper" (1947), Pintura sobre tela, 111 x 91,5 cm, Stedelijk Museum, Amesterdão. Acedido a agosto 23, 2019, em
https://www.stedelijk.nl/en/collection/2444-jackson-pollock-reflection-of-the-big-dipper

Img. 108 Jackson Pollock, "Watery Paths" (1947), Óleo sobre tela, 114 x 86 cm, La Galleria Nazionale, Roma. Acedido a agosto 23, 2019, em
https://www.artsy.net/artwork/jackson-pollock-watery-paths

Img. 109 Jackson Pollock, "Sea Change" (1947), Pintura a óleo com cascalho, sobre tela, 147 x 112,1 cm, Seattle Art Museum, Washington, D.C.. Acedido a agosto 23, 2019, em
http://art.seattleartmuseum.org/objects/2742/sea-change;jsessionid=9510CCDFB30C4EE6FF00BA6348E3ADAE?ctx=3efcdcf3-c731-4a87-8446-0b8a6b567d74&idx=20

Img. 110 Domingos Loureiro, "Paisagem-corpo X" (2015), Acrílico sobre plexiglass e moldura de cobre, 29 x 20 cm. Disponivel em
Loureiro, D. (2016). *Sublime e Constrangimento* (p. 239). Tese de doutoramento, Faculdade de Belas Artes da Universidade do Porto, Porto, Portugal.

Img. 111 Domingos Loureiro, "Paisagem-corpo XXIV" (2015), Acrílico sobre plexiglass e moldura de cobre, 100 x 75 cm. Disponível em
Loureiro, D. (2016). *Sublime e Constrangimento* (p. 255). Tese de doutoramento, Faculdade de Belas Artes da Universidade do Porto, Porto, Portugal.

Img. 112 Domingos Loureiro, Vista da exposição "Em direção ao Azul" (2015), Silo-Espaço Cultural, Matosinhos. Disponivel em
Loureiro, D. (2016). *Sublime e Constrangimento* (p. 227). Tese de doutoramento, Faculdade de Belas Artes da Universidade do Porto, Porto, Portugal.

Img. 113 William Anastasi, "Untitled (11.13.01 Wynn Kramarsky 14:50) (2001), "Subway Drawing", Caneta esferográfica em papel, 22,9 x 30,8 cm, The Museum of Modern Art, Nova Iorque. Acedido a agosto 23, 2019, em
https://www.moma.org/collection/works/105058

Img. 114 William Anastasi, "Untitled (Pocket Drawings)" (1969), Lápis em duas folhas de papel transparente, 22,9 x 30,8 cm, The Museum of Modern Art, Nova Iorque. Acedido a agosto 23, 2019, em
https://www.moma.org/collection/works/90658?classifications=any&date_begin=Pre-1850&date_end=2019&locale=pt&page=1&q=William+anastasi&with_images=1

Img. 115 William Anastasi, "Pocket Drawing – Sept. 24, 2002" (2002), Lápis sobre papel, 57,2 x 72,4 cm, The Museum of Modern Art, Nova Iorque. Acedido a agosto 23, 2019, em
https://www.moma.org/collection/works/95373?artist_id=155&locale=pt&page=1&sov_referrer=artist

Img. 116 Christiane Baumgartner, "Eldridge Street 2.0" (2015), Xilogravura em papel kozo, 16ª ed., 59,5 x 78 cm. Acedido a agosto 23, 2019, em
http://www.christiane-baumgartner.com/eldridgestreet2.html

Img. 117 Christiane Baumgartner, "Manhattan Transfer" (2010), Xilogravura em papel kozo, 6ª ed., 145 x 185 cm. Acedido a agosto 23, 2019, em
http://www.christiane-baumgartner.com/manhattantransfer.html

Img. 118 Christiane Baumgartner, "Storm at Sea" (2013), Xilogravura em papel kozo, 3ª ed., 187 x 276 cm. Acedido a agosto 23, 2019, em
http://www.christiane-baumgartner.com/storm_at_sea.html

Img. 119 Thomas Ruff, "Jpges" (iniciados em 2004), Exposição na David Zwirner Gallery em 2007, Nova Iorque. Acedido a agosto 23, 2019, em
https://www.davidzwirner.com/exhibitions/thomas-ruff-0

Img. 120 Thomas Ruff, "jpeg ny02" (2004), Impressão cromogénea, 269 x 364 cm, The Metropolitan Museum of Art, Nova Iorque. Acedido a agosto 23, 2019, em
https://www.metmuseum.org/art/collection/search/287237?&searchField=All&sortBy=Relevance&ft=thomas+ruff&offset=0&rpp=20&pos=3

Img. 121 Fabian Marcaccio, "Paintant Stories" (2000), Vista da instalação no Württembergischen Kunstverein Stuttgart, Estugarda. Acedido a agosto 23, 2019, em
https://www.daros-latinamerica.net/ensayo/fabian-marcaccio-and-paintant-stories

Img. 122 Fabian Marcaccio, "Paintant Stories" (2000), Detalhe, Württembergischen Kunstverein Stuttgart, Estugarda. Acedido a agosto 23, 2019, em
https://www.daros-latinamerica.net/ensayo/fabian-marcaccio-and-paintant-stories

Img. 123 Albert Oehlen, "New Paintings" (2019), Vista da instalação, Hong Kong Gagosian, Hong Kong. Acedido a agosto 24, 2019, em
https://www.skarstedt.com/gallery-exhibitions/albert-oehlen3?view=slider#3

Img. 124 Albert Oehlen, "Untitled" (2007), Óleo e papel sobre tela, 200 x 340 cm. Acedido a agosto 24, 2019, em
https://www.skarstedt.com/gallery-exhibitions/albert-oehlen3?view=slider#3

Img. 125 Albert Oehlen, "Festnahme" (1996), Óleo e acrílico sobre tela, 245 x 191 cm. Acedido a agosto 24, 2019, em
https://www.skarstedt.com/gallery-exhibitions/albert-oehlen3?view=slider#3

Img. 126 Cristopher Woll, "Untitled" (2009), Tinta serigráfica sobre linho, 320,4 x 243,8 cm, Simon Lee Gallery, Mayfair, London. Acedido a agosto 24, 2019, em
http://www.artnet.com/artists/christopher-wool/untitled-0hyRTbxUDwrLNbxgRdMoLw2

Img. 127 Cristopher Woll, "Untitled" (2006), Tinta serigráfica sobre linho, 264,16 x 198,12 cm, Simon Lee Gallery, Mayfair, London. Acedido a agosto 24, 2019, em
http://www.artnet.com/artists/christopher-wool/untitled-a-MqRlBlLmEjkylq4k5ngA9A2

Img. 128 Wade Guyton, "Untitled" (2006), Tinta a jato Epson UltraChrome, 185,7 x 145,1 cm. Acedido a agosto 24, 2019, em
http://www.artnet.com/artists/wade-guyton/untitled-UMgWcEhWN7VV8EFRrjxcyQ2

Img. 129 Wade Guyton, "Untitled" (2005), Tinta a jato Epson UltraChrome sobre tela, 142,2 x 91,4 cm. Acedido a agosto 24, 2019, em
http://www.artnet.com/artists/wade-guyton/untitled-g1WdScv4XsqRSc4sYXvnmQ2

Img. 130 Ryoji Ikeda, "test pattern [live set]" (2008), Performance audio-visual, composta por imagens a preto e branco tremeluzentes que flutuam e convulsionam no escuro para uma trilha sonora forte, poderosa e altamente sincronizada, Concerto audio-visual, Computação gráfica e programação de Tomonaga Tokuyam. Acedido a agosto 26, 2019, em
http://www.ryojiikeda.com/project/testpattern/

Img. 131 Peter Fischli & David Weiss, "Der Lauf Der Dinge" (1987), Fotogramas. Acedido a agosto 17, 2019, em
https://www.youtube.com/watch?v=J4-0AvEiL9k

Img. 132 Ryoji Ikeda, "datamatics [prototype-ver.2.0]" (2006-2008), Concerto audio-visual, Computação gráfica e programação de Shohei Matsukawa, Norimichi Hirakawa & Tomonaga Tokuyama; co-comissariado pelo AV Festival 06, ZeroOne San Jose & ISEA, 2006; co-produzido pelo Les Spectacles vivants, Centro Pompidou & Centro Yamaguchi de Artes e Mídia (YCAM), 2008. Acedido a agosto 26, 2019, em
http://www.ryojiikeda.com/project/datamatics/

Img. 133 Ryoji Ikeda, "data.tron [8K enhanced version]" (2008-2009), 8 projetores DLP, computadores e sistema de som 9.2 ch, 1600 x 900 x 900 cm, Deep Space Veneu, Ars Electronica Center, Linz. Acedido a agosto 26, 2019, em
http://www.ryojiikeda.com/project/datamatics/

Img. 134 Ryoji Ikeda, "data.flux [12 XGA version]" (2017), Instalação audio-visual, 12 projetores de vídeo, computador e auto-falantes, 4130 x 4500 x 3600 cm, Parallax, Yilan (2017) & Onassis Cultural Centre, Atenas (2019). Acedido a agosto 26, 2019, em
http://www.ryojiikeda.com/project/datamatics/

Img. 135 Ryoji Ikeda, "test pattern [live set]" (2008), Performance audio-visual, composta por imagens a preto e branco tremeluzentes que flutuam e convulsionam no escuro para uma trilha sonora forte, poderosa e altamente sincronizada, Concerto audio-visual, Computação gráfica e programação de Tomonaga Tokuyam. Acedido a agosto 26, 2019, em
http://www.ryojiikeda.com/project/testpattern/

Img. 136 Ryoji Ikeda, "superposition" (2012), Performance, em colaboração com as performers Stephane Garin & Amélie Grould; Computação gráfica e programação de Tomonaga Tokuyama, Norimichi Hirakawa & Yoshito Onishi; comissariado pelo Festival d'Automne, Paris; co-produzido pelo Festival d'Automne à Paris, Les Spectacles Vivants, Centre Pompidou (FR), Barbican (UK), Concertgebouw Brugge (BE), Festival de Marseille - danse et arts multiples (FR), Parc de La Villette (FR), Kyoto Experiment (JP), ZKM I Center for Art and Media Karlsruhe (DE), STRP Art and Technology Festival (NL), Stereolux/Festival Scopitone/le lieu unique (FR). Acedido a agosto 26, 2019, em
http://www.ryojiikeda.com/project/superposition/

Img. 137 Ryoji Ikeda, "data.flux [12 XGA version]" (2017), Instalação audio-visual, 12 projetores de vídeo, computador e auto-falantes, 4130 x 4500 x 3600 cm, Parallax, Yilan (2017) & Onassis Cultural Centre, Atenas (2019). Acedido a agosto 26, 2019, em
http://www.ryojiikeda.com/project/datamatics/

Img. 138 Herbert Franke, "Oszillogramme" (1956), Arte do aparato do computador e gráficos programados, Kuenstlerhaus, Viena. Acedido a agosto 26, 2019, em
http://www.gasathj.com/tiki-read_article.php?articleId=26

Img. 139 Manfred Mohr, "The Algorithm of Manfred Mohr" (1963), Fotografia aproximada das plotters durante o desenho de uma imagem calculada num computador CDC 6400, Data Center of Météorologie Nationale, Paris, 1970. Acedido a agosto 26, 2019, em
https://artmap.com/zkm/exhibition/the-algorithm-of-manfred-mohr-1963-now-2013

Img. 140 Manfred Mohr, Vista da exposição da Galerie Mueller-Roth, na Art Cologne de 2003, Colônia. Acedido a agosto 26, 2019, em
https://www.emohr.com/www_m1/motion_777.html

Img. 141 Harold Cohen, "040502" (2004), Impressão em plotter e pigmento sobre papel, imagem gerada por computador, 110x 140 cm, Harold Cohen's Archive. Acedido a agosto 26, 2019, em
https://www.studiointernational.com/index.php/delving-into-coding-the-art-of-harold-cohen-aaron-computer-generated

Img. 142 Manfred Mohr, "P-197 J" (1979), Acrílico sobre tela, 135 x 135 cm, Daimler Art Collection, Berlim. Acedido a agosto 26, 2019, em
http://art.daimler.com/en/artwork/p-197-j-manfred-mohr-1979/

Img. 143 François Morellet, "4 Doubles Trames, Traits Minces 0º - 22º5 – 45º - 67º5" (1958), Detalhe, Óleo sobre tela, 140 x 140 cm, Centre Georges Pompidou, Paris. Acedido a agosto 26, 2019, em
https://www.centrepompidou.fr/cpv/ressource.action?param.id=FR_R-5fe22675052c38fee414a53c5e8a0&param.idSource=FR_O-9fbff277e44db9f639a9d8141559dcb

Img. 144 Sol LeWitt, "The Location of Lines. Lines from the Ends of Lines" (1975), Gravura, 45,8 x 45,8 cm, Bernard Jacobson Gallery, Londres. Acedido a agosto 26, 2019, em
https://www.artsy.net/artwork/sol-lewitt-the-location-of-lines-lines-from-the-ends-of-lines

Img. 145 Jem Finer, "Everywhere, All the Time" (2005), Gravador de cartas, rádio transistorizado e papel, Fotografia – cortesia do artista. Acedido a agosto 26, 2019, em
https://www.tate.org.uk/research/publications/tate-papers/18/becoming-machine-surrealist-automatism-and-some-contemporary-instances

Img. 146 Jem Finer, "Everywhere, All the Time" (2005), Registo gráfico do gravador de cartas, Fotografia - cortesia do artista. Acedido a agosto 26, 2019, em
https://www.tate.org.uk/research/publications/tate-papers/18/becoming-machine-surrealist-automatism-and-some-contemporary-instances

Img. 147 Cy Twombly, "Panorama" (1955), Pintura à base de óleo de casa, lápis de cera e giz sobre tela, 254 x 340,4 cm, Cy Twombly Foundation, Nova Iorque. Acedido a agosto 26, 2019, em
http://www.cytwombly.org/artworks/paintings/2

Img. 148 Robert Rauschenberg, "Erased de Kooning Drawing" (1953), Vestígios de desenho em papel com etiqueta e moldura dourada, 64.14 cm x 55.25 cm x 1.27 cm, The Museum of Modern Art, São Franscisco, Califórnia. Acedido a agosto 26, 2019, em
https://www.sfmoma.org/artwork/98.298/#artworkinfo

Img. 149 Rosa Menkman, "Xilitla" (2013), Software 3D, Mini MAC, Videojogos – Edição de 3 + 1AP, Transfer Gallery, Nova Iorque. Acedido a agosto 26, 2019, em
http://transfergallery.com/rosa-menkman/

Img. 150 Rosa Menkman, "Vernacular File Formats" (2010-2011), Impressão direta em Dibond, Edição 3 + 1AP, 40 x 30 cm (cada), (Photoshop, Raw - 3 canais brutos, com linhas de digitalização do vídeo original), Transfer Gallery, Nova Iorque. Acedido a agosto 26, 2019, em
http://transfergallery.com/rosa-menkman/

Img. 151 Rosa Menkman, "Myopia" (2015), Impressão digital em papel de parede, Série de instalação exclusiva, variável de tamanho, dependendo do espaço de instalação, Transfer Gallery, Nova Iorque. Acedido a agosto 26, 2019, em
http://transfergallery.com/rosa-menkman/

Img. 152 Ant Scott, "Repetitive Beats #8 (2008), Luminograma de tela plana, Ilford RC, 11,43 x 15,24 cm. Acedido a agosto 26, 2019, em
http://www.beflix.com/works/repetitivebeats/

Img. 153 Ant Scott, "Repetitive Beats #7" (2008), Luminograma de tela plana, Ilford RC, 11,43 x 15,24 cm. Acedido a agosto 26, 2019, em
http://www.beflix.com/works/repetitivebeats/

Img. 154 Lisa Jevbratt, "C5, 1:1, Interface: Every (IP)" (1999), Exposição "Database Imaginary", Walter Phillips Gallery, Banff. Acedido a agosto 26, 2019, em
http://balticplus.uk/database-imaginary-lisa-jevbratt-c5-11,-interface-every-ip-c10258/

Img. 155 David Szauder, "Failed Memories" (2013), Imagens digitais baseadas em código de computador, geradas automaticamente a partir de fragmentos da memória. Acedido a agosto 26, 2019, em
https://featherofme.com/david-szauder-failed-memories/

Img. 156 Felipe Pantone, "Transformable Systems" (2018), Composições abstratas, compostas por pixéis, códigos QR e "grids" ampliados, expondo os mecanismos digitais de produção, Joshua Liner Gallery, Nova Iorque. Acedido a agosto 26, 2019, em
https://www.felipepantone.com/#/transformable-systems/

Img. 157 Felipe Pantone, "Planned Iridescence" (2017), Material iridescente que permite regular os gradientes do espectro da luz em todos os aspetos da cor, repetição, deslocamento direcional e rotação, GR Gallery, Nova Iorque. Acedido a agosto 26, 2019, em
https://www.felipepantone.com/#/planned-iridescence/

Img. 158 Felipe Pantone, "Scroll Panorama" (2016), Abordagem ao panorama e à perspectiva vertical, ao deslocamento e ao pergaminho, à velocidade e ao consumo de informações, Celaya Brothers Gallery, Cidade do México. Acedido a agosto 26, 2019, em
https://www.felipepantone.com/#/scroll-panorama/

Img. 159 François Morellet, "Pi (π) & Plis (rouge)" (2008), Serigrafia sobre papel, 110 x 110 cm, Meeschaert Collection, Paris. Acedido a agosto 26, 2019, em
https://collection.meeschaert.com/artiste/morellet-francois

Img. 160 François Morellet, "Pi (π) & Plis (noir)" (2008), Serigrafia sobre papel, 110 x 110 cm, Meeschaert Collection, Paris. Acedido a agosto 26, 2019, em
https://collection.meeschaert.com/artiste/morellet-francois

Img. 161 Ivan Postiga, Processo de pintura a spray acrílico

Img. 162 Andy Warhol, "Rorschach" (1984), Tinta de polímero sintético sobre tela, 417,2 x 292,1 cm, The Museum of Modern Art, Nova Iorque. Acedido a agosto 26, 2019, em
https://www.moma.org/collection/works/79749

Img. 163 Andy Warhol, "Rorschach" (1984), Tinta de polímero sintético e tinta de serigrafia sobre tela, 228,6 x 177,8 cm, Gagosian Gallery, Nova Iorque. Acedido a agosto 26, 2019, em https://gagosian.com/exhibitions/1996/andy-warhol-rorschach-paintings/

Img. 164 José Rufino, "Memorabilia (polyptych)" (2010), Trabalhos à direita, realizados em colaboração com pesquisadores, pacientes e cuidadores da University of Pittsburgh Alzheimer Disease Research Center, Pensilvânia. Acedido a agosto 26, 2019, em http://institutomesa.org/?attachment_id=486

Img. 165 Heather Hansen, "Emptied Gestures" (2014), Performance, Movimento físico traduzido em desenhos simétricos de carvão, Ochi Gallery, Ketchum, Idaho. Acedido a agosto 26, 2019, em https://www.thisiscolossal.com/2014/01/emptied-gestures-heather-hansen/

Img. 166 Ivan Postiga, "S/título" (2017), Spray acrílico sobre MDF, 137 x 183,5 cm, Exposição "Jovens Artistas", 2º Bienal Internacional Arte Gaia 2017, Centro Empresarial Fercopor, Vila Nova de Gaia

Img. 167 Ivan Postiga, Projeto de vídeo em After Effects (2018-2019), Vista do processo, etapas de execução

Img. 168 Ivan Postiga, "Os dados lançados" (2019), Fotografia a preto e branco

Img. 169 Ivan Postiga, Projeto de vídeo em After Effects (2018-2019), Vista do processo, Etapa de execução

Img. 170 Ivan Postiga, Projeto de vídeo em After Effects (2018-2019), Vista do processo, Etapas de execução

Img. 171 Ivan Postiga, Processo de pintura a spray acrílico

Img. 172 Ivan Postiga, "Os dados lançados" (2019), Fotografia a preto e branco

Img. 173 Ivan Postiga, "Os dados lançados" (2019), Fotografia a preto e branco

Img. 174 Ivan Postiga, "S/título" (2018), Xilogravura sobre cartolina preta, 29,7 x 80 cm

Img. 175 Ivan Postiga, Série "Blak Bloc_DC" (2018-2019), Spray acrílico sobre MDF, 80 x 80 cm (cada)

Img. 176 Ivan Postiga, "G20_Toronto" (2017), Vista lateral, Spray acrílico sobre MDF, 172 x 801 cm (86 x 89 cm cada), Exposição "Boa Hora", ICOCEP - International Congress On Contemporary European Painting 2017, Museu da Faculdade de Belas Artes do Porto, Porto

Img. 177 Ivan Postiga, "Blak Bloc_Hamburg (0; 31; 14; 09)" (2018-2019), Spray acrílico sobre MDF, 80 x 80 cm

Img. 178 Ivan Postiga, "Blak Bloc_Hamburg (0; 31; 44; 17)" (2018-2019), Spray acrílico sobre MDF, 80 x 80 cm

Img. 179 Ivan Postiga, "Blak Bloc_Hamburg (0; 31; 55; 03)" (2018-2019), Spray acrílico sobre MDF, 80 x 80 cm

Img. 180 Ivan Postiga, "Blak Bloc_Hamburg (0; 32; 02; 11)" (2018-2019), Spray acrílico sobre MDF, 80 x 80 cm

Img. 181 Ivan Postiga, Série "VHpaintingS" (20018-2019), Detalhe, Spray acrílico sobre VHSs, 71 x 75 cm (cada)

Img. 182 Ivan Postiga, "Double Black Bloc_DC (1; 12; 06; 24)" (2018-2019), Spray acrílico sobre MDF, 120 x 360 cm (120 x 90 cada)

Img. 183 Ivan Postiga, "Flip Paintings" (2018-2019), Spray acrílico e impressão manual sobre livros, 29,7 x 21 cm (cada)

Img. 184 Ivan Postiga, "Flip Paintings" (2018-2019), Detalhes, Spray acrílico e impressão manual sobre livros, 29,7 x 21 cm (cada)

Img. 185 Ivan Postiga, "Flip Paintings" (2018-2019), Spray acrílico e impressão manual sobre livros, 29,7 x 21 cm (cada)

Img. 186 Ivan Postiga, "Flip Paintings" (2018-2019), Spray acrílico e impressão manual sobre livros, 29,7 x 21 cm (cada)

Img. 187 Ivan Postiga, "G20_Toronto" (2017), Spray acrílico sobre MDF, 172 x 801 cm (86 x 89 cm cada), Exposição "Boa Hora", ICOCEP - International Congress On Contemporary European Painting 2017, Museu da Faculdade de Belas Artes do Porto, Porto

Img. 188 Ivan Postiga, "G20_Toronto" (2017), Detalhe, Spray acrílico sobre MDF, 172 x 801 cm (86 x 89 cm cada), Maquetização/Estudo simulativo das obras em espaço de exposição

Img. 189 Ivan Postiga, "S/título" (2017), Spray acrílico sobre MDF, 240 x 240 cm (80 x 80 cm cada), Maquetização/Estudo simulativo das obras em espaço de exposição

Img. 190 Ivan Postiga, Série "VHpaintingS" (20018-2019), Spray acrílico sobre VHSs, 71 x 75 cm (cada), Maquetização/Estudo simulativo das obras em espaço de exposição

Img. 191 Ivan Postiga, "Black Bloc_Hamburg" (2017), Spray acrílico sobre MDF, 160 x 160 cm (80 x 80 cm cada), Exposição "Artes Plásticas Tradicionais e Artes digitais: O Discurso da (Des)ordem" (2018), 40 Anos – XX Bienal Internacional de Arte de Cerveira, Cerveira

Img. 192 Ivan Postiga, Série "Blak Bloc_DC" (2018-2019), Spray acrílico sobre MDF, 80 x 80 cm (cada)

Img. 193 Ivan Postiga, "S/título" (2016), Spray acrílico sobre MDF, 110 x 95 cm (cada), Maquetização/Estudo simulativo das obras em espaço de exposição

Img. 194 Ivan Postiga, "S/título" (2017-2018), Mosaico e pintura em cimento, sobre MDF, 80 x 320 cm (80 x 80 cm cada), Maquetização/Estudo simulativo das obras em espaço de exposição

Img. 195 Ivan Postiga, "S/título" (2016), Spray acrílico sobre MDF, 137 x 183,5 cm, Exposição "Na", Galeria Painel, Cordoaria, Porto

Img. 196 Ivan Postiga, "G20_Toronto" (2017), Ensaio de nova configuração, Spray acrílico sobre MDF, 86 x 89 cm (cada), Maquetização/Estudo simulativo das obras em espaço de exposição

Img. 197 Ivan Postiga, Exposição "Klecksographie" (2019), Exposição final do Mestrado de Artes Plásticas – Pintura, Museu da Faculdade de Belas Artes da Universidade do Porto

Img. 198 Ivan Postiga, Vista geral da exposição "Klecksographie" (2019), Museu da Faculdade de Belas Artes da Universidade do Porto

Img. 199 Ivan Postiga, Vista geral da exposição "Klecksographie" (2019), Museu da Faculdade de Belas Artes da Universidade do Porto

Img. 200 Ivan Postiga, "Antifa_Berkley (0; 05; 21; 13)" (2018-2019), Spray acrílico e marcador sobre VHSs, 71 x 75 cm, Museu da Faculdade de Belas Artes da Universidade do Porto

Img. 201 Ivan Postiga, "Antifa_Berkley (0; 05; 22; 09)" (2018-2019), Spray acrílico e marcador sobre VHSs, 71 x 75 cm, Museu da Faculdade de Belas Artes da Universidade do Porto

Img. 202 Ivan Postiga, Vista geral da exposição "Klecksographie" (2019), Museu da Faculdade de Belas Artes da Universidade do Porto

Img. 203 Ivan Postiga, "Double Black Bloc_DC (1; 12; 06; 24)" (2018-2019), Spray acrílico sobre MDF, 120 x 360 cm (120 x 90 cm cada), Museu da Faculdade de Belas Artes da Universidade do Porto

Img. 204 Ivan Postiga, "Double Black Bloc_DC (1; 12; 06; 24)" (2018-2019), Spray acrílico sobre MDF, 120 x 360 cm (120 x 90 cm cada), Museu da Faculdade de Belas Artes da Universidade do Porto

Img. 205 Ivan Postiga, Vista geral da exposição "Klecksographie" (2019), Museu da Faculdade de Belas Artes da Universidade do Porto

Img. 206 Ivan Postiga, "Black Bloc_Hamburg (0; 32; 02; 11)" (2018-2019), Spray acrílico sobre MDF, 80 x 80 cm, Museu da Faculdade de Belas Artes da Universidade do Porto

Img. 207 Ivan Postiga, "Black Bloc_Hamburg (0; 31; 44; 17)" (2018-2019), Spray acrílico sobre MDF, 80 x 80 cm, Museu da Faculdade de Belas Artes da Universidade do Porto

Img. 208 Ivan Postiga, "Black Bloc_Hamburg (0; 31; 14; 09)" (2018-2019), Spray acrílico sobre MDF, 80 x 80 cm, Museu da Faculdade de Belas Artes da Universidade do Porto

Img. 209 Ivan Postiga, Vista geral da exposição "Klecksographie" (2019), Museu da Faculdade de Belas Artes da Universidade do Porto

Img. 210 Ivan Postiga, "Avec les CRS_Nantes (0; 40; 31; 10)" (2018-2019), Spray acrílico sobre MDF, 150 x 450 cm (150 x 90 cm cada), Museu da Faculdade de Belas Artes da Universidade do Porto

Img. 211 Ivan Postiga, "S/título" (2017), Spray acrílico sobre MDF, 137 x 183,5 cm, Museu da Faculdade de Belas Artes da Universidade do Porto

Img. 212 Ivan Postiga, "Black Bloc_DC (0; 02; 36; 42)", Spray acrílico sobre MDF, 80 x 80 cm, Museu da Faculdade de Belas Artes da Universidade do Porto

Img. 213 Ivan Postiga, "S/título" (2017), Spray acrílico sobre MDF, 137 x 183,5 cm, Museu da Faculdade de Belas Artes da Universidade do Porto

Img. 214 Ivan Postiga, Série "Blak Bloc_DC" (2018-2019), Spray acrílico sobre MDF, 80 x 80 cm (cada), Museu da Faculdade de Belas Artes da Universidade do Porto

Img. 215 Ivan Postiga, Vista geral da exposição "Klecksographie" (2019), Museu da Faculdade de Belas Artes da Universidade do Porto

Img. 216 Ivan Postiga, "Anti Trump Confrontations_San Diego" (2018-2019), Spray acrílico e impressão manual sobre livro, 29,7 x 21 cm, Museu da Faculdade de Belas Artes da Universidade do Porto

Img. 217 Ivan Postiga,
"Manifestation Antifascist_Charlotteville_Virginia_EUA" (2018-2019), Spray acrílico e impressão manual sobre livro, 29,7 x 21 cm, Museu da Faculdade de Belas Artes da Universidade do Porto