



Ela não se move: o que escapa à história também existe realmente

Náhir Capêlo

**Relatório de Projeto realizado no âmbito do
Mestrado em Artes Plásticas**

**Sob orientação da
Professora Doutora Maria Eduarda Dias Neves
E co-orientação do
Professor Doutor Samuel Silva**

**Faculdade de Belas Artes do Porto
Junho de 2021**

Agradecimentos

À minha orientadora Eduarda Neves, por me ter entusiasmado e marcado ao longo do meu percurso académico. Pela amizade e conhecimento que me transmitiu e por ser incansável comigo e com tantos outros alunos.

Ao meu co-orientador Samuel Silva pela disponibilidade, partilha e forma entusiasta com que pensou comigo este projeto.

À minha mãe, por tudo e mais alguma coisa, por desde cedo estimular toda a curiosidade e criatividade em mim, por todo o amor que sempre me permitiu chegar a onde anseio.

Ao Henrique, pela colaboração na criação do ambiente sonoro. Por me chamar à atenção para tudo aquilo que tende a escapar aos sentidos. Por me revelar mundos que me eram desconhecidos e por todos os dias partilhar comigo uma visão do mundo que me fascina.

À minha irmã pela partilha de ideias e fascínios em torno da imagem em movimento. A ela e ao Jó por me ajudarem a procurar a planta por entre recantos virtuais.

À minha avó, por desde sempre partilhar comigo visões tão sensíveis do mundo. Por me ensinar a ouvir os pássaros e olhar as plantas, por ser potência em pessoa.

Agradecimentos

Aos meus amigos e colegas André Coelho, Artur Leão, João Eurico, Rafael Carvalho e Raquel Nunes, por todas as trocas e experiências que marcaram e transformaram a forma como penso e trabalho no contexto artístico.

À Lúcia Baptista, pelo interesse neste projeto e partilha de conhecimentos sobre a vida vegetal. Por sugerir e disponibilizar espaços de paisagens naturais para que muitas destas aproximações às plantas se concretizassem.

À Professora Luísa Fragoso, por me mostrar, desde muito cedo, que existe espaço para experimentar coisas indefinidas. Por defender o meu trabalho e incentivar-me a prosseguir uma linguagem própria.

À Aicha, por ser a melhor companhia e por ter estado ao meu lado durante todo o processo de escrita, sabendo sempre quando desviar a minha atenção para coisas igualmente importantes.

Resumo

Ao longo deste projecto, procurei contaminações vegetais na construção do mundo tal como o conhecemos hoje. Partindo do vegetal para problematizar o humano, a planta surge aqui como aliado para questionar a atual relação entre humanos e natureza. Com recurso à imagem em movimento, experimentei distintas formas de aproximação à vida vegetal, que envolvem tanto a presença física como a mediação tecnológica.

Palavras-chave:

Natureza. Tecnologia. Relação Humano-Vegetal.

Índice

Introdução	13
1. Entre a vida humana e a vida vegetal: Interferências	15
2. A natureza mediada	39
3. Ela não se move: o que escapa à história também existe realmente	
I Projeto	53
II Vídeo, edição e pós-produção	68
III Instalação.....	70
Conclusão	73
Bibliografia	77
Webgrafia.....	78
Periódicos.....	80

Introdução

Proponho neste relatório uma breve abordagem teórica a problemas que me foram interessando ao longo da minha investigação centrados na possibilidade de, a partir da planta, pensar a relação entre humanos e não-humanos. Neste sentido, inicio esta pesquisa começando por abordar o problema da tradicional dicotomia entre natureza e cultura bem como propor, a partir de autores como Donna Haraway e Jason W. Moore, distintas visões da história e do mundo, nas quais o humano não ocupa uma posição central, neste emaranhado de forças a que chamamos de natureza. Emanuele Coccia e Johann Wolfgang Von Goethe são aqui sugeridos para pensar o ser vivo enquanto multiplicidade e a planta enquanto agente ativo na construção do mundo como o conhecemos hoje. Num segundo momento, as coexistências que compõem o mundo estendem-se à inclusão das máquinas. Com foco na mediação das tecnologias digitais e sugerindo uma visão do mundo que compreende a complexa rede de relações e de continuidades entre potências bióticas e abióticas, entre humanos e não-humanos e aquilo que é virtual e aquilo que vive, pretende-se aqui pensar a natureza como conceito híbrido que envolve múltiplas e multiespécies intervenções, gerando realidades mais ou menos efêmeras.

Esta investigação teórica traduz-se numa experiência audiovisual que explora as associações entre imagem em movimento, texto e som. Aqui, o lugar da atenção reside na vida e corpo - real e virtual - da planta.

Ao longo do desenvolvimento do projeto procurei conferir à instalação audiovisual um certo dinamismo no que diz respeito às narrativas e significados - partindo de práticas visuais, textuais e sonoras que articulam ideias, sensações, afetos dispersos, curiosidades, experiências e percepções.

Entre a vida humana e a vida vegetal: Interferências

“As coisas do Céu e da Terra são um domínio tão vasto que unicamente os órgãos de todos os seres reunidos são aptos para as envolver”
Goethe

“O mundo é antes de tudo o que as plantas souberam fazer dele.”
Emanuele Coccia

“We are humus, not Homo, not anthropos; we are compost, not posthuman.”
Donna Haraway

Atualmente, num contexto de sucessivas perdas irrecuperáveis, escassez de recursos, distribuição desigual da precariedade do mundo, de alienação e violências naturalizadas, a relação de dualidade entre o mundo humano e o mundo natural revela-se impraticável quando nos propomos pensar e reagir aos problemas do nosso tempo. Neste capítulo pretende-se, de uma forma breve e a partir dos contributos de autores como Jason W. Moore e Donna Haraway, problematizar a própria figura do *antropos* que parece assombrar tanto o passado como os possíveis futuros, tal como, a partir de Emanuele Coccia e Johann Wolfgang Von Goethe, explorar as relações de mútua contaminação, transformação e negociação entre vida humana e vida vegetal neste emaranhado de forças a que chamamos de natureza. Partindo da planta para pensar o humano, a planta surge aqui não como um mero objeto de decoração ou recurso para produção em massa, mas como um organismo complexo e uma forma de vida singular a partir da qual podemos compreender formas mais sensíveis de interação e compreensão do mundo que nos rodeia.

A tortuosa época em que vivemos foi recentemente nomeada como Antropoceno - - um conceito que se refere a um período recente da história do planeta Terra como uma nova era geológica. Outras designações oferecem diferentes visões da história nas quais o humano ocupa apenas uma parte - não o todo, não o centro. O termo foi inicialmente proposto pelo biólogo Eugene Stoermer, em 1980, para sinalizar o impacto das atividades humanas nos sistemas vivos da Terra. Posteriormente, o termo foi popularizado por Paul Crutzen, tendo conquistado grande visibilidade após a sua publicação num breve artigo na página *Nature* (Crutzen, 2002). Ao popularizar-se, o termo ultrapassou o domínio das geociências, sendo hoje referido nas mais diversas áreas. O argumento do Antropoceno tem sido sujeito a um amplo espectro de interpretações mas uma abordagem parece dominar as restantes, aquela que aponta para os finais do século XVIII e para os primeiros impulsos de uma Revolução Industrial, como a origem de uma transição e significativa transformação na velocidade e escala da atividade humana no planeta.

Esta interpretação reformula a história do mundo moderno como a era da humanidade, na qual a exploração e destruição dos sistemas vivos da Terra são compreendidos como efeitos antropogénicos. É sem dúvida urgente consciencializar para a realidade das alterações climáticas; no entanto, a interpretação histórica proposta pelo recente e dominante argumento do Antropoceno parece desconsiderar o envolvimento de particulares atividades sociais e económicas, tais como o capitalismo e

o colonialismo- na construção histórica do problema ambiental que enfrentamos hoje. Jason W. Moore, historiador ambiental, sugere, como alternativa, o termo Capitaloceno, para descrever uma época dominada, não pela humanidade como um todo indiferenciado, mas pelo capital: “Usar esta designação (Capitaloceno) implica encarar o capitalismo a sério e compreender que não é apenas um sistema económico mas uma forma de organizar as relações entre os seres humanos e o resto da natureza.”¹ A interpretação histórica do Capitaloceno será então mais profunda, levando-nos a considerar a relação entre a violência inscrita nos processos de construção do mundo moderno- incluindo a história da ascensão do capitalismo e do colonialismo- com a atual crise planetária: “O Antropoceno é uma história fácil. Fácil, porque não desafia as desigualdades naturalizadas, a alienação e a violência inscritas nas relações estratégicas de poder e produção da modernidade. É uma história fácil de contar porque não nos pede de forma alguma que pensemos nessas relações.”²

Contrariamente ao argumento do Antropoceno, Moore remonta aos séculos XVI, XVII e XVIII, dando o exemplo das práticas de escravatura, da apropriação do trabalho indígena e da própria exploração dos solos e florestas, como momentos de significativas transformações nas relação entre poder, capital e natureza que viriam a transformar a relação humano-natureza. Segundo o autor, por detrás da violência dos projetos colonial e capitalista está a criação dos conceitos Natureza e Sociedade como domínios independentes: a natureza tornou-

1 (MOORE, 2018, p.14)

2 (MOORE, 2018, tradução livre)

se algo sobre o qual o social age. Esta distinção, diz-nos Moore, foi fundamental para a acumulação de riqueza daqueles que tinham como missão mecanizar e conquistar o mundo. Subjacente a esta oposição está o contributo de um movimento intelectual fortemente marcado pelas perspectivas de René Descartes:

“Descartes fazia a distinção entre mente e corpo, usando as expressões latinas *res cogitans* e *res extensa* para os referir. Segundo esta visão, a realidade é composta por “coisas pensantes” discretas e “coisas extensas”. Os seres humanos, mas não todos os humanos, eram coisas pensantes; a Natureza estava repleta de coisas extensas. As classes dominantes dessa era encaravam a maior parte dos seres humanos - mulheres, povos de cor, Povos Indígenas - como seres extensos e não pensantes.”³

Esta nova visão do mundo, a que Moore chamada de “revolução cartesiana” ou “dualismo cartesiano”, conferiu a uma pequena parte do mundo e a uma pequena parte da humanidade, poderes de domínio e exploração sobre a vida e o trabalho da grande maioria dos seres vivos: “Através deste modo radicalmente diferente de organizar a vida e o pensamento, a Natureza tornou-se não numa coisa mas numa estratégia que possibilita o embaratecimento ético e económico da vida.”⁴ Esta ideia, levada a cabo pela violência imperial, sustentou a exploração desenfreada e a objetificação quer de vidas humanas como de vidas não-humanas. Das violências levadas a cabo pelos projetos imperiais e coloniais europeus, outros dualismos peculiares do mundo moderno

3 (MOORE, 2018, p.62)

4 (MOORE, 2018, p.64)

emergem da clivagem natureza/sociedade: “O dualismo cartesiano foi, e continua a ser, muito mais do que uma afirmação descritiva: é uma afirmação normativa de como otimizar a organização do poder e da hierarquia, a Humanidade e a Natureza, o Homem e a Mulher, o Colonizador e o Colonizado”⁵ A investigação de Moore fornece uma visão do mundo profundamente comprometida com o papel mediador das dinâmicas sociais e históricas do capitalismo nas relações entre humanos e natureza: “A escolha é entre um paradigma cartesiano que localiza o capitalismo fora da natureza, agindo sobre ela, e uma forma de ver o capitalismo como projeto e processo dentro da teia da vida.”⁶ Nas palavras de Mckenzie Wark, a propósito dos argumentos apresentados no livro *Capitalism in the Web of Life: Ecology and the Accumulation of Capital* (2015) de Jason W. Moore:

“A perspectiva alternativa de Moore é dialética. Ele começa por pensar a humanidade na natureza para pensar o capitalismo na natureza. Depois, Moore quer pensar isto como uma “dupla internalidade”. O capital move-se na natureza; a natureza move-se no capital. Isto faz parte de uma visão de mundo dialética mais ampla em que “as espécies fazem os ambientes e os ambientes fazem as espécies”. Posso até concordar que isso seja um progresso em relação à visão “cartesiana”, mas acho que também há limites para esse tipo de quiasma dialético, na maneira como faz os dois lados parecerem simétricos. É uma espécie de duplicação metafórica, que ao contrário do “cartesiano” enfatiza a interação, ao invés do estranhamento, dos dois termos. Mas ainda temos dois termos, e a natureza nunca aparece como um agente ativo.”⁷

5 (MOORE, 2018, p.64)

6 (MOORE, 2015, p.30, tradução livre)

7 (WARK, 2015, tradução livre)

O nosso pensamento e vocabulário continuam enraizados nesta visão dualista do mundo. Embora a humanidade faça parte da natureza, a atividade humana é frequentemente entendida como uma força exterior, separada de outros fenômenos compreendidos como naturais. No entanto, quer os discursos do Antropoceno como do Capitaloceno, parecem perpetuar, de certa forma, esta mesma clivagem ao desconsiderarem a natureza enquanto agente ativo nas transformações do mundo. Quando a cultura tudo absorve, a tradicional divisão entre natureza e cultura torna-se inata para pensar a complexa rede onde diversos agentes, humanos e não-humanos, atuam.

Reconhecendo que a natureza não é a-histórica, estável, estanque ou passiva, que não se resume a uma série de objectos a ser manipulados pelo social, que está viva e por isso interfere e interage com tudo aquilo que consideramos como construções exclusivamente humanas, Donna Haraway coloca uma pertinente e provocadora questão: “E quais são os efeitos das pessoas (não o Humano) situadas bioculturalmente, biotecnologicamente, biopoliticamente e historicamente em relação a, e combinado com, os efeitos de outros arranjos de espécies e outras forças bióticas/abióticas?”⁸.

Além das interpretações históricas, políticas e sociais do Antropoceno e Capitaloceno, o *Chthuluceno*, proposto por Donna Haraway, contribui com a apresentação de problemas que vão além da espécie e história humana. Em *Staying With The Trouble: Making Kin In The*

Chthulucene (2016) Haraway mobiliza e conecta todo o tipo de criaturas, reais e fictícias, humanas e não-humanas, num espaço/tempo a que chama de *Chthuluceno*. Além de uma posição crítica perante o argumento do Antropoceno, Haraway desenvolve ferramentas para perturbar e fazer florescer novas formas de “viver e morrer bem num planeta danificado” que envolvem práticas multiespécies localizadas: “Especificamente, ao contrário do Antropoceno ou do Capitaloceno, o Chthuluceno é feito de histórias e práticas multiespécies contínuas de devir-com em tempos que permanecem em jogo, em tempos precários, nos quais o mundo não acabou e o céu não caiu - ainda.”⁹

Embora reconheça a pertinência do argumento do Capitaloceno, considerando o próprio termo como o mais adequado para pensar a história das relações entre poder, capital e natureza, Haraway considera esse trabalho longe de terminado e, por si só, insuficiente para problematizar e desfazer o funcionamento do Antropoceno. E talvez o verdadeiro intuito do *Chthuluceno* não tenha tanto a ver com a discussão em volta do termo mais ou menos adequado mas uma sugestão da criação de novas relações entre espécies e construção de novas naturezas: “Precisamos de outra figura, mil nomes de outra coisa, para irromper do Antropoceno outra história grande o suficiente.”¹⁰ Contrariamente ao Antropoceno e Capitaloceno, o chthuluceno não nomeia uma época histórica e/ou geológica específica. Nas palavras de Haraway este apresenta-se como “uma temporalidade contínua que

9 (HARAWAY, 2016, p.55, tradução livre)

10 (HARAWAY, 2016, p.52, tradução livre)

resiste à figuração e à datação”. Desta forma, o chthuluceno estará mais próximo de um espaço/tempo não-linear - uma espécie de zona de contacto entre o humano e o não-humano, a partir do qual florescem novas relações, práticas e sensibilidades. O chthuluceno não insiste exclusivamente na figura do *antropos* “cujos ardentes projetos de aceleração da extinção têm o mérito de nomear uma época geológica”; nem interpreta a história das ameaças à vida na terra como um ato de espécie. O chthuluceno confronta-nos com outros problemas, envolve-se noutras cosmologias, colhe outras grandes e pequenas histórias, e pelo caminho cria aliados improváveis.

Além de explorar o próprio conceito de espécie e propor uma visão do mundo não-binária, desierarquizada e não centrada exclusivamente no humano, as vozes que contam as histórias do chthuluceno são vozes terrestres, ctônicas, do subterrâneo à superfície. Lutas localizadas de minorias especialmente afetadas pela precariedade do mundo entrelaçam-se com histórias de espécies em vias de extinção, mundos antigos cruzam-se com crises atuais; fabulações, ficção e imaginação informam a história do chthuluceno abrindo espaço futuros mais habitáveis. Neste emaranhado geográfico, temporal e multiespécie, a que Haraway chamada de chthuluceno, o humano e o não humano estão interligados em práticas e processos tentaculares. Os seres ctônicos, aqueles que habitam a terra e a Terra, emaranham-se numa série de configurações inacabadas; entre assuntos, significados, lugares e tempos. Os seus tentáculos são inspirados nas criaturas ctônicas da

mitologia grega, que habitam o mundo subterrâneo, mas será particularmente a figura da Medusa, como criatura feminina e imortal, que virá a suscitar a ideia de *tentacularidade*: “O “meu” Chthuluceno, mesmo sobrecarregado com os seus problemáticos tentáculos gregos, emaranha-se com uma miríade de entidades em arranjos intra-ativos, incluindo mais-que-humanos, outros- que-não-humanos, desumanos e humano-como-húmus”.¹¹ Aquilo que Haraway nos leva a imaginar, a partir das suas tentaculares criaturas ctônicas, é a capacidade que toda e cada forma de vida tem de reagir às ameaças da época, e de irromper das ruínas de passados terríveis e futuros apocalípticos, novas formas de resposta que envolvem práticas multiespécie:

“Ao contrário dos dramas dominantes do discurso do Antropoceno e do Capitaloceno, os seres humanos não são os únicos atores importantes no Chthuluceno, com todos os outros seres capazes de simplesmente reagir. A ordem é refeita: seres humanos são com e da terra, e os poderes bióticos e abióticos desta terra são a história principal.”¹²

Além de todo o pessimismo e derrotismo, Haraway quer “ficar com o problema” - não se trata aqui de optar por uma posição otimista ou pessimista, trata-se de colher todas as histórias possíveis que nos permitam prosseguir, mesmo que estas se revelem tão terríveis quanto alegres: “Na verdade, ficar com o problema requer aprender a estar verdadeiramente presente, não como um pivô que desaparece entre

11(HARAWAY, 2016, p.101, tradução livre)

12(HARAWAY, 2016, p.55, tradução livre)

passados terríveis ou edênicos e futuros apocalípticos ou salvíficos, mas como criaturas mortais entrelaçadas em uma miríade de configurações inacabadas de lugares, tempos, assuntos, significados.”¹³

Além da Medusa, que emerge de mundos antigos, muitas outros seres como “cnidários, aranhas, seres com dedos como os humanos e os guaxinins, lulas, águas-vivas, extravagâncias neurais, entidades fibrosas, seres flagelados, tranças de miofibrilas, emaranhados de micróbios e fungos”¹⁴ incorporam aquilo a que Haraway chama de *pensamento tentacular* - pensar-com (*think-with*) e tornar-se-com (*becoming-with*) estas e outras formas de vida. Sobre esta forma de pensamento Haraway diz-nos que “*tentacularidade* é sobre a vida vivida ao longo de linhas (...) não em pontos, não em esferas”.¹⁵ Nesta descrição de *tentacularidade* de Haraway encontramos algumas semelhanças com o conceito de *rizoma* de Gilles Deleuze e Félix Guattari:

“Não existem pontos ou posições num rizoma como se encontra numa estrutura, numa árvore, numa raiz. Existem somente linhas.” (...) “Há ruptura no rizoma cada vez que linhas segmentares explodem numa linha de fuga, mas a linha de fuga faz parte do rizoma. Estas linhas não param de se remeter uma às outras. É por isto que não se pode contar com um dualismo ou uma dicotomia, nem mesmo sob a forma rudimentar do bom e do mau.”¹⁶

Tanto o *pensamento tentacular* de Haraway como o *rizoma* de Deleuze e Guattari se apresentam como poderosas ferramentas

13 (HARAWAY, 2016, p.1, tradução livre)

14 (HARAWAY, 2016, p.32, tradução livre)

15 (HARAWAY, 2016, p.32, tradução livre)

16 (DELEUZE & GUATTARI, 1995)

metafóricas que se afastam de uma lógica binária e de estruturas e sistemas hierarquizados e centrados. Os processos tentaculares, tal como aqueles que observamos no rizoma, não privilegiam lugares ou sentidos, configuram-se e desconfiguram-se num campo de forças heterogêneas sem nunca chegar a cristalizar. Ao contrário da raiz, o rizoma estrutura-se de forma descentralizada, abre-se em todos os sentidos em constantes fluxos subterrâneos. Os seus “tentáculos” absorvem e armazenam os nutrientes necessários à sobrevivência da planta enquanto, simultaneamente, interagem com outros organismos em interseções ininterruptas e inesperadas.

A raiz, por sua vez, permite que a planta viva simultaneamente dois mundos- o subsolo e a superfície terrestre - duas realidades distintas em simultâneo: “uma delas aérea, banhada e imersa na luz, feita de visibilidade e de uma intensa interação interespecífica com outras plantas, outros animais - de qualquer porte; a outra ctônica, mineral, latente, *ontologicamente* nocturna, cinzelada na carne de pedra do planeta, em comunhão sinérgica com todas as formas de vida que o povoam”.¹⁷ Da raiz diz-se ser o órgão de excelência da planta, aquele que é recorrentemente comparado com o órgão cerebral humano. Como observa Emanuele Coccia em *A Vida das Plantas*: “Já Platão tinha comparado a nossa cabeça - e portanto a razão - a uma “raiz”: o homem, escreve ele, é “planta do céu e não da terra”, com as suas raízes no alto, uma espécie de planta invertida.” Remetidas ao silêncio, as raízes avançam penetrando a escuridão, em sentidos simultaneamente

distintos; pelo caminho criam alianças, trocam informações e materiais, estabelecendo redes de contacto em constantes fluxos: “A parte mais sólida da terra transforma-se, então, graças a elas, num imenso cérebro planetário onde circula a matéria, mas onde ocorrem também as informações sobre a identidade e o estado dos organismos que povoam o meio circundante.”¹⁸

Ao contrário da parte do corpo da planta que experiencia a superfície - a luz, o calor, os ventos, os ruídos - o corpo submerso ocupa-se de atividades múltiplas que se expressam por meio de contatos, toques, penetrações sem recurso a órgãos como olhos, mãos, ouvidos ou boca: “Aqui em baixo, respirar significa dar-se um corpo tentacular, capaz de abrir um caminho onde a via está barrada pela pedra, capaz de multiplicar os seus apêndices e os seus braços a fim de abraçar o mais possível de terra, expondo-se a ela como a folha se expõe ao céu.”¹⁹ Desta forma, a planta experimenta o espaço, as vidas e mundos que a rodeiam de uma forma muito distinta da do animal - existir, para a planta, envolve multiplicidade e pluralidade, tanto na forma como no espaço; envolve também a condição de um ser sésil, o que as leva a desenvolver uma excepcional sensibilidade para resolver e reagir aos estímulos e perigos do mundo circundante. Ao carecer de órgãos centrais, a planta é acima de tudo um corpo distribuído, capaz de inúmeras mutações e ataques - a planta respira, pensa (embora que de uma forma particular), comunica e transforma o espaço que a rodeia com a totalidade do seu corpo. No ensaio *What Is Plant-*

Thinking?(2013), Michael Marder desenvolve ferramentas para provocar a ideia do *pensamento* como um processo exclusivamente mental. Recorrendo à história da filosofia ocidental (incluindo a contemporânea) e as recentes investigações científicas, Marder propõe que consideremos o pensamento “não-cognitivo, não-ideacional e não-imagético” das plantas. Segundo o autor, as plantas, embora careçam de um sistema central nervoso e do órgão cerebral, são capazes de reter memória, o que lhes permite elaborar estratégias de defesa e de forma seletiva reagir e responder aos estímulos do mundo exterior. Sobre a memória vegetal, Marder cita a observação de Nietzsche a propósito da possibilidade de uma forma de memória inconsciente, própria das plantas: “(...) na mimosa encontramos memória, mas nenhuma consciência. A memória, é claro, não envolve imagem na planta (...) A memória não tem nada a ver com nervos ou cérebro. É uma qualidade primordial.”²⁰ Neste sentido, a memória, segundo Nietzsche, não é uma capacidade exclusiva do ser humano ou da espécie animal, nem se concretiza necessariamente de uma única forma.

Segundo Marder, a capacidade das plantas em reter memória, reconhecer situações de perigo e responder de forma seletiva a estímulos externos, revela uma forma de pensamento, de inteligência, que acontece não a partir de um órgão central, mas com a totalidade do corpo. Esta característica não será totalmente estranha ao ser humano, dado que este não pensa exclusivamente com o órgão cerebral mas, tal como a planta, com a totalidade do seu corpo - a experiência da

memória é uma experiência, turva, indecisa, subjectiva que não se concretiza exclusivamente em imagens mentais- todo o nosso corpo vive e carrega consigo memórias.

O particular caso da *Mimosa Pudica* - uma planta cujas folhas se fecham delicadamente quando são submetidas a um qualquer estímulo externo - é recorrentemente invocado como exemplo das capacidades comunicativas, comportamentais e sensíveis das plantas. O facto de esta responder de forma imediata e consoante as suas experiências passadas, desperta o interesse de vários cientistas ligados ao estudo da botânica. Stefano Mancuso, nas suas investigações sobre inteligência vegetal, explora estas “memórias sem cérebro” tão particulares da vida vegetal, bem como os limites entre os corpos e vidas animais e vegetais. De um modo geral, as funções que no corpo animal estão concentradas em órgãos específicos, na planta estão distribuídas pela totalidade dos seus corpos. Nas palavras de Mancuso, as plantas: “(...) possuem uma arquitectura modular, cooperativa, distribuída e sem centros de comando capaz de suportar perfeitamente predições catastróficas e repetidas .”²¹. Ao propor a existência de uma, ainda que particular, inteligência vegetal, Mancuso e Marder problematizam os próprios conceitos de *pensamento, inteligência e memória*, tendencialmente compreendidos como excepcionalmente humanos. Estender estas capacidades à espécie vegetal é também reconhecer um outro estatuto a estes seres - não como vidas inferiores, menos capazes ou menos relevantes mas como seres complexos e agentes ativos nas

transformações do mundo. As plantas, quando comparadas com o ser humano, são frequentemente descritas a partir de uma série de carências e privações: não se movem, não têm olhos e por isso não veem; não falam, logo não comunicam; carecem de um órgão cerebral e por isso não pensam. Mas, se considerarmos a singularidade da vida vegetal, as suas exuberantes e simultaneamente discretas, estratégias, sistemas e formas de manipulação e reação ao mundo, encontramos sinais das suas ações e transformações não-humanas que informam o mundo como o conhecemos - aquele que permite a nossa respiração; a nossa existência enquanto criaturas terrestres. Sobre a planta, Emanuele Coccia diz-nos que transformou o mundo “na realidade de um sopro”. Podemos até considerar, como sugere o autor, que a origem do nosso mundo - aquele que habitamos respirando - remonta a estes organismos, dotados de fotossíntese e transformadores da atmosfera. Uma origem que, segundo o autor :“não está num acontecimento, infinitamente distante no tempo e no espaço, a milhões de anos-luz de nós; do mesmo modo, ela não se encontra num espaço de que não temos já o mais pequeno vestígio. Ela está aqui.”.²²

Mesmo os espaços que consideramos dotados de uma absoluta naturalidade - como as florestas, os campos, as praias - são também eles (não só mas também) fruto da acção e manipulação vegetal; como que resultados efêmeros das transformações, negociações, interferências e conexões que as plantas praticam, em constantes fluxos, com os poderes bióticos e abióticos da terra. Para Coccia, as capacidades de

manipulação, a técnica e a tecnologia, não serão exclusivas ao ser humano - a própria ideia da técnica como uma espécie de extensão do próprio corpo humano, ou como instrumento de humanização do mundo, é, segundo o autor, uma ideia narcisista: “Narcisista especialmente porque só atribui ao humano a capacidade de manipulação arbitrária, voluntária e contingente do real, quando na verdade, todas as espécies viventes operam de forma consciente para transformar o mundo ao seu redor, para re-adaptá-lo à sua existência.”²³

Neste sentido, tudo na natureza é um artefacto - fruto de engenhos humanos, mas também não humanos. Esta visão de Coccia compreende a tecnologia como algo que não se opõe aos fluxos da natureza - às inúmeras, múltiplas e multiespécies, acções e formas de vida que se contaminam de forma incessante e mútua. O mundo é sempre um resultado efêmero das negociações entre esta pluralidade de forças: “A “natureza” é para nós um enorme laboratório tecnológico, não só porque os seres vivos modificam a realidade ao seu redor, mas porque, além disso, também continuam a modificar-se a si mesmos.”²⁴

Até mesmo os espaços que consideramos como construções exclusivamente humanas - aqueles que revelam sinais de urbanização e industrialização - revelam também eles reacções, intrusões e contaminações vegetais independentemente de todos os esforços para a manter à margem e inativa. A natureza, e com ela a vida vegetal, é, no espaço urbano, meramente tolerada; apenas aceite em locais para ela

23 (COCCIA, 2020, tradução livre)

24 (COCCIA, 2020, tradução livre)

previamente definidos; representada como se pertencesse a um qualquer outro lugar, a um qualquer outro tempo imemorial - em formas museais, como a forma de um jardim botânico, ou na forma de jardins e parques a serem visitados e experienciados. Todos os esforços para controlar, preservar e alienar estas forças revelam-se, naturalmente, infrutíferos - as árvores da avenida continuaram a elevar e a quebrar o alcatrão, o cimento, a calçada; esporádicas e pontuais interrupções verdes continuaram, coerentemente, a brotar, de forma inesperada e por muitos indesejada, do chão, dos muros e das paredes: “Portanto, também nós devemos aprender a reconhecer que o espaço em que vivemos é um espaço artificial e que é necessário negociar essa paisagem com outras espécies.”.²⁵

Sobre a resistência em forma de vida, ou, por outras palavras, sobre a planta, Emanuele Coccia diz-nos que esta “é a forma mais intensa, a mais radical e a mais paradigmática, do ser-no-mundo”; para viver, apenas exige aquilo que de mais elementar existe no planeta: pedras, água, luz e ar. Como ser autotrófico, a planta alimenta-se de forma autônoma - ao contrário da vida animal, que depende da energia, do oxigênio e do alimento que estas fabricam: “As plantas, essas, representam a única brecha na auto-referencialidade do vivo (...) não necessitam da mediação de outros seres vivos para sobreviver.”²⁶ A sua existência envolve processos de *digestão cósmica* : “(...) elas fazem o Sol habitar na Terra: transformam o sopro do sol- a sua energia, a sua luz, os seus raios- nos corpos que habitam o planeta, fazem da carne

25 (COCCIA 2020, tradução livre)

26 (COCCIA, 2019, p.24)

viva de todos os organismos terrestres uma matéria solar”.²⁷ Neste sentido, a planta está sempre em nós; não apenas nos rodeia como, de certa forma, incorpora-se em cada respiro nosso:

“As plantas são a *respiração de todos os seres vivos, o mundo enquanto respiração*. Inversamente, todo o respirar evidencia o facto de o ser-no-mundo ser uma experiência de imersão. Respirar significa estar mergulhado num meio que nos penetra com a mesma autoridade e a mesma intensidade com que o penetramos”.²⁸

Esta visão de Coccia, onde corpos e vidas se contaminam e penetram mutuamente, leva-nos a considerar a nossa própria vida e corpo como não exclusivamente pessoais ou não exclusivamente humanos - não se selam em nós, são fruto de interferências humanas e não-humanas. Os processos de transformação ininterrupta da vida e morte humana são partilhados com outros seres, não apenas biologicamente mas também socialmente - o próprio corpo humano é um corpo multiespécie, no sentido em que envolve bactérias, vírus, fungos e até elementos não-orgânicos. Ingerimos e digerimos outros organismos como plantas e animais, nutrimos-nos a partir de outras vidas; respiramos, vivemos e morremos a partir de e com a vida vegetal. As folhas, por sua vez, são um “laboratório climático por excelência”, que a partir da fotossíntese “impuseram à grande maioria dos seres vivos um meio único: a atmosfera.” A atmosfera será, para Coccia, o primeiro mundo que as

plantas souberam *fazer*; o nosso primeiro mundo ou a nossa mais primordial condição terrestre: “As folhas é que são a origem do nosso mundo: frágeis, vulneráveis e, contudo, capazes de regressarem e voltarem a viver após terem atravessado a estação tormentosa.”.²⁹

Em *A Metamorfose da Plantas*, Johann Wolfgang Von Goethe diz-nos que a planta é essencialmente a folha: “Parecia-me que nesse órgão da planta, que nós ordinariamente chamamos de “folha”, estava dissimulado o verdadeiro Proteu que se podia esconder e manifestar em todas as suas formas. Para a frente e para trás, a planta é sempre unicamente folha e tão indissolivelmente unida ao futuro germe que não se pode pensar um sem o outro.”³⁰ É a partir de uma observação atenta aos processos de crescimento da planta, que Goethe deduz que as diversas manifestações da planta - da semente ao fruto - são manifestações e alterações de um e mesmo órgão, a folha.

Na morfologia goethiana, a folha ultrapassa a sua corrente designação de órgão concreto e distinto dos restantes órgãos da planta. A folha, como “verdadeiro Proteu”, como Goethe sugere, será a *forma-princípio* a partir da qual todas as outras formas se concretizam. Maria Molder a propósito da folha num sentido goethiano diz-nos que: “A forma-princípio é uma forma de onde se deduzem todas as outras formas singulares, concretas, a forma princípio é um *Proteu*, a folha, da qual derivam todas as formas sucessivamente aparecendo.”³¹ Neste sentido, a *folha* nunca chega a assumir forma alguma, senão a da união de todas,

29 (COCCIA, 2019, p.50)

30 (GOETHE,1992, p.22)

31 (GOETHE,1992, p.22)

as concretas e singulares, que a planta nos dá a ver:

“Ora, quer as plantas produzam rebentos, quer floresçam, quer produzem frutos, são, no entanto, sempre os mesmos órgãos que, em múltiplas funções e sob formas muitas vezes alteradas, levam a cabo a prescrição da Natureza. O mesmo órgão, que no caule se expande como folha e assume uma forma altamente variada, contrai-se agora no cálice, expande-se outra vez nas pétalas, contrai-se nos órgãos sexuais, para se expandir pela última vez no fruto.”³²

Sobre as plantas e a sua capacidade de se metamorfosear, de variar as formas como ser múltiplo e plural, Coccia diz-nos que “(...) coincidem com as formas que inventam: todas as formas são para elas declinações do ser, não o resultado do simples fazer ou agir. Criar uma forma significa atravessá-la com todo o seu ser, como se atravessam as idades ou as etapas da própria existência.”³³ As aproximações de Goethe às plantas estão longe de qualquer tipo de instrumentalização, explicação ou classificação. A particular investigação e profunda reflexão de Goethe procura compreender as diversas formas a partir das quais a natureza se manifesta. Será a partir da vida da planta que Goethe apreende a multiplicidade na unidade em todas formas de vida:

“Cada ser vivo não é uma coisa singular, mas uma pluralidade; mesmo no caso em que nos aparece como indivíduo, persiste, contudo, como uma coleção de seres vivos autônomos, que, segundo a ideia, segundo a disposição, são iguais, mas quando se manifestam são iguais ou semelhantes,

desiguais ou dessemelhantes. Estes seres estão em parte originariamente já unidos, em parte encontram-se e reúnem-se. Separam-se e procuram-se de novo e provocam assim uma produção infinita de todas as maneiras e em todas as direcções.”³⁴

Esta descrição de Goethe, a propósito da vida e corpo da planta, leva-nos a considerar a multiplicidade inerente a cada ser vivo - a pluralidade dos seres e das formas- bem como a capacidade destes se auto-reinventarem e metamorfosearem. As observações de Coccia e Goethe, em torno das formas, corpos e vidas vegetais, têm ressonâncias na obra *Uma folha translúcida, no lugar da boca* (2017) do artista Daniel Steegmann Mangrané , que se traduziu na instalação de um pavilhão de vidro no espaço do Museu de Serralves, no qual residia um ecossistema pensado pelo próprio artista e co-produzido por agentes não-humanos. Habitado por bichos-folha e bichos-pau - insetos dotados de qualidades miméticas e metamórficas - este peculiar ecossistema revela fluxos de mútua contaminação entre a fauna e a flora. Aqui, as interseções entre vida animal e vida vegetal ganham vida quando nos é revelada toda a pluralidade e multiplicidade inerente a cada ser vivo. Por sua vez, o mimetismo não é uma capacidade exclusiva dos animais. A *Boquilla trifoliata*, uma trepadeira que cresce nas florestas do Chile e da Argentina, é capaz de profundas transformações miméticas ao ponto de se apropriar das características visuais dos corpos vegetais com os quais partilha o espaço. Nas palavras de Stefano Mancuso:

“A *Boquilla* não só é capaz de imitar as muitas espécies sobre as quais trepa, como vai mais longe. Crescendo na proximidade de duas ou até mesmo três espécies diferentes, uma única planta é capaz de modificar as próprias folhas de forma a confundir-se com a espécie que lhe está mais próxima. Por outras palavras, a mesma planta *Boquilla* pode mudar de forma, dimensão e cor várias vezes, dependendo da espécie que tenha por perto.”³⁵

Tal como Goethe referiu, “ Nós voltamo-nos imediatamente para o que tem forma. O inorgânico, o vegetativo, o animal, o humano, tudo se significa a si próprio e aparece como o que é ao nosso sentido externo e ao nosso sentido interno. A forma é algo em movimento, algo que advém, algo que está em transição.”.³⁶

Concluimos com a afirmação de Donna Haraway “somos todos liquens” - porque não historicizados sozinhos, nunca pensamos nem construímos sozinhos - “nenhuma espécie, nem mesmo a nossa - essa espécie arrogante que finge ser constituída de bons indivíduos nos chamados roteiros Ocidentais modernos- age sozinha; aglomerados de espécies orgânicas e atores bióticos fazem história, do tipo evolucionário e de muitos outros tipos também.”³⁷

35 (MANCUSO, 2019, p.47)

36 (GOETHE, 1992, p.27)

37 (HARAWAY, 2016, p.100, tradução livre)

A natureza mediada

A tradicional visão ocidental baseada na separação entre cultura e natureza torna-se cada vez mais desajustada para pensar as complexas relações entre os corpos, vidas, sistemas e ambientes que informam a Terra hoje. Ao afastarmo-nos de uma visão antropocêntrica do mundo, a própria ideia de natureza revela-se como porosa - uma que oscila, que varia, que se constrói e desconstrói a partir de múltiplas e multiespécies intervenções, gerando realidades mais ou menos efêmeras. Neste contexto, o humano, o vegetal, o animal e a máquina necessitam ser pensados não como categorias estanques mas sim híbridas, que se contaminam mutuamente gerando novas estranhezas e complexidades. Quando a cultura tem a capacidade de tudo absorver, aquilo a que chamamos de “realidade” ou “natureza” poderá ser expandido ao ponto de incluir a presença das tecnologias digitais que tendem a interferir e a incorporar-se nas paisagens, nas actividades e nas vidas dos mais variados organismos vivos.

Divergindo de uma certa centralidade homogeneizadora e sugerindo uma visão do mundo que compreende a complexa rede de relações e de continuidades entre potências bióticas e abióticas, entre humanos e não-humanos e entre aquilo que é virtual e aquilo que vive, pretende-se aqui pensar os modos a partir dos quais as tecnologias digitais e virtuais funcionam como mediadores nas relações entre humanos e outros organismos vivos.

Não existe uma natureza estável, estanque ou passiva e hoje a tecnologia domina o mundo e a promessa ou crença nas capacidades benéficas inerentes aos avanços tecnológicos está longe de ser clara e evidente. A alienação provocada por uma incessante interação e navegação por entre ambientes digitais e virtuais condiciona as relações entre o humano e a realidade envolvente, gerando realidades específicas onde o virtual/digital e o real/físico tendem a diluir-se. Atualmente, as tecnologias digitais e virtuais estão tão presentes nas nossas atividades, vidas e espaços, que a distinção entre ambientes digitais e ambientes físicos se torna cada vez mais turva. A própria situação pandémica que vivemos hoje veio a aumentar e a normalizar esta condição, quando a partir do uso de tecnologias digitais estamos simultaneamente distantes e simultaneamente próximos, em contatos mediados por ecrãs, redes e cabos. Desta forma, as nossas relações e interações com o mundo físico tendem cada vez mais a uma certa mediação tecnológica.

Quando realidades físicas são transferidas para sistemas de informação binários e quando tudo é passível de ser digitalmente processado, os limites entre aquilo que é virtual e aquilo que vive tornam-se quase imperceptíveis. A experiência do videojogo será um dos exemplos dessa mesma condição. Interrompendo a linearidade do jogo - que se constitui a partir de objetivos e metas a cumprir - ao inverter a sua lógica, os videojogos poderão também funcionar como espaços/tempos não lineares onde naturezas se apresentam como superfícies de plena visualidade. No contexto de uma proliferante produção e circulação de

imagens, de uma contínua e incessante interação e navegação por entre ambientes virtuais e digitais, a própria realidade parece constituir-se desta mesma onipresença do digital.

Sobre os modos de produção e circulação das imagens digitais bem como os impactos reais destas nas vidas, paisagens, culturas e políticas, a artista Hito Steyerl explora o *status* da imagem num mundo cada vez mais digital e cada vez mais globalizado. Em *In Defense of the Poor Image* (2009), Steyerl fala-nos da presença e dos processos de circulação daquilo a que chama de *imagens pobres*- um produto das tecnologias digitais; uma cópia muito distante do seu referente, que se distingue pela sua condição de imagem mutável. De acordo com a sua resolução, a imagem pobre é de tal forma pobre, degradada e desprezível que nem chega a ter qualquer valor dentro da sociedade de classes da imagem. À medida que se dispersa é reeditada, traduzida ,reapropriada e partilhada em processos de co-autoria, envolvendo vários usuários/colaboradores. Desta forma, a imagem assume uma certa qualidade subversiva ao divergir dos ciclos viciosos do “capitalismo audiovisual” que aposta na privatização e nas mais avançadas e hierarquizadas tecnologias da imagem.

Segundo Steyer, com o aparecimento das imagens de baixa resolução surge novamente um espaço para a visualização de conteúdos artísticos, experimentais e intelectuais que aos poucos foram perdendo o seu lugar, tais como o cinema de autor, o cinema experimental e o

ensaio cinematográfico. O progressivo desaparecimento de práticas cinematográficas não-comerciais das salas de cinema e da esfera pública é, segundo a autora, consequência de uma “radicalização neoliberal do conceito de cultura como mercadoria”, bem como de uma reestruturação da indústria dos *media* global e da implementação de monopólios sobre a economia audiovisual e cinematográfica. Deste modo, a circulação de imagens pobres possibilitou um fluxo alternativo de imagens excluídas e/ou marginalizadas.

Na produção e circulação de imagens de baixa resolução, Steyerl encontra relações com aquilo que Julio Garcia Espinosa chama de *cinema imperfeito*- um cinema revolucionário que reflete sobre a figura do artista e da arte na sociedade; que procura o fim da divisão entre produtor e consumidor, autor e público, arte e vida. Em oposição a um cinema produzido por uma elite de cineastas tradicionais, Espinosa imagina uma produção cinematográfica em massa, possibilitada pelos avanços da tecnologia do vídeo.

De um certo ponto de vista, a economia das imagens pobres também dilui a distinção entre autor e produtor, público e consumidor, quando permite a participação ativa dos usuários na criação e distribuição de conteúdos. No entanto, segundo Steyerl, a realidade do cinema imperfeito, que circula sob a forma das imagens pobres, é mais ambivalente do que Espinosa previu: “Embora o território das imagens pobres permita o acesso a imagens excluídas, também é permeado pelas mais avançadas técnicas de mercantilização. Embora permita a

participação ativa dos usuários na criação e distribuição de conteúdo, também os coloca em produção”.³⁸

A imagem pobre é portanto uma imagem popular, que pode ser produzida e visualizada por muitos, mas enquanto que o cinema imperfeito “insiste na própria imperfeição, é popular mas não consumista, compromete-se sem se tornar burocrático”, a imagem pobre “transforma qualidade em acessibilidade, valor de exibição em valor de culto, filmes em clipes, contemplação em distração.”³⁹ A imagem ao ser “lançada na incerteza digital, às custas da sua própria substância”, além de sofrer perdas de resolução, pode ser baixada, reeditada e colocada novamente em circulação. No entanto, “ao perder a sua substância visual, ela recupera um pouco da sua força política e cria uma nova aura ao seu redor. Essa aura não se baseia mais na permanência do “original”, mas na transitoriedade da cópia.”⁴⁰

Segundo Nicolas Bourriaud, os avanços das tecnologias digitais possibilitaram uma significativa transformação nas formas de produção e apropriação artísticas: “cada vez mais artistas interpretam, reproduzem, exibem novamente ou usam obras feitas por terceiros ou produtos culturais disponíveis.”⁴¹ Bourriaud utiliza o termo pós-produção para definir uma prática artística que “parece responder ao caos proliferante da cultura global na era da informação”. O termo pós-produção provém do vocabulário audiovisual e refere-se a uma etapa subsequente aos processos de captura de imagem e som.

38 (STEYERL,2009, tradução livre)

39 (STEYERL,2009, tradução livre)

40 (STEYERL,2009, tradução livre)

41 (BOURRIAUD, 2002, tradução livre)

Na pós-produção os materiais coletados são editados, legendados, sincronizados, montados e misturados. Bourriaud resgata este termo para se referir a uma prática artística que faz uso de ideias, formas e objectos artísticos já existentes, apresentando-os em diferentes contextos, em diálogos com outros tempos e/ou espaços, como ferramentas de que se apropriam para pensar a complexidade do mundo atual. Segundo Steyerl, “a pós-produção num sentido muito literal é a produção hoje”.⁴² Um exemplo dessa condição será o facto de, actualmente, uma significativa parte das imagens do cinema, da televisão e da publicidade serem imagens geradas em computador. Aqui, a edição, corte, modelação, animação, correcção de cor e efeitos visuais, ferramentas inerentes à pós-produção, são agora os processos da própria produção: “Isto significa que não se pode entender a realidade sem entender o cinema, a fotografia, a modelagem 3D, a animação ou outras formas de movimento ou imagem estática.” Ao que acrescenta: “A própria realidade é pós-produzida e programada, o afeto é processado como efeito posterior. Longe de serem opostos num abismo intransponível, a imagem e o mundo são, em muitos casos, apenas versões um do outro.”⁴³

A ambivalência da imagem pobre constitui-se, portanto, quando por um lado, esta apresenta uma economia alternativa de imagens, a partir da qual se torna possível a visibilidade e circulação de material experimental e artístico, mas por outro, integra-se perfeitamente num “capitalismo da informação que prospera em períodos de atenção

comprimidos, na impressão ao invés da imersão, na intensidade ao invés da contemplação, nos *reviews* ao invés de exposições.”⁴⁴ Ao permitir uma experiência de visualização fragmentada, ligeira e acelerada, as imagens pobres, nas palavras de Steyerl:

“(...)expressam todas as contradições da multidão contemporânea: seu oportunismo, narcisismo, desejo de autonomia e criação, sua incapacidade de se concentrar ou decidir, sua constante prontidão para transgressão e submissão simultânea. Em suma, imagens pobres apresentam um instantâneo da condição afetiva da multidão, sua neurose, paranóia e medo, bem como seu desejo por intensidade, diversão e distração.”⁴⁵

Atualmente, o digital e o virtual estão tão presentes nas nossas atividades, vidas e espaços, que a distinção entre ambientes digitais e ambientes físicos torna-se cada vez mais turva. Imagens provenientes de câmaras de vigilância, videochamadas, vídeo jogos e visitas virtuais permitem relações e experiências tecnologicamente condicionadas - mediadas por ecrãs ou qualquer outro sistemas de projecção de imagem. Nesta crescente diluição das fronteiras, novas estranhezas e complexidades se desenvolvem - hoje, aquilo a que chamamos de “realidade” ou “natureza” poderá ser expandido ao ponto de incluir máquinas bem como tecnologias digitais que tendem a interferir e a incorporar-se nas paisagens e nas actividades dos mais variados organismos vivos.

44 (STEYERL, 2009, tradução livre)

45 (STEYERL, 2009, tradução livre)

Em *Too Much World: Is the Internet Dead?* (2013), Hito Steryel leva-nos a considerar os modos a partir dos quais a experiência tecnologicamente mediada pode tornar-se uma realidade constante, dando o exemplo da forma como a internet opera hoje, além dos dispositivos, das redes e cabos, afetando e moldando pessoas, paisagens e políticas. Ao contrário daquilo que é sugerido no título do artigo, a internet não morreu, longe disso, esta parece persistir mesmo que *offline* quando “atravessou o ecrã, multiplicou as formas de exposição, transcendeu as redes e os cabos para ser simultaneamente inerte e inevitável.”⁴⁶

Quando as imagens, neste caso digitais, atravessam o plano do virtual para habitar os espaços físicos e reais, estas “invadem cidades, transformando espaços em sítios e a realidade em propriedade. Materializam-se como lixo eletrônico, invasões militares e cirurgias plásticas mal executadas. Disseminam-se através e para além das redes, contraem-se e expandem-se, atolam-se e tropeçam, rivalizam e tornam-se vis, arrebatam e seduzem.”⁴⁷ Além dos efeitos catalisadores, a proliferação da imagem digital para lá dos espaços/redes da *web* gera uma série de complexas alterações a nível perceptual: “Ao saírem do ecrã, as imagens são distorcidas, dilapidadas, incorporadas e remodeladas. Falham os respectivos alvos, compreendem mal a sua finalidade, erram as formas e as cores. Atravessam os ecrãs, caem e regressam desvanecidas.” Ao que acrescenta: “Mas se as imagens começam a escorrer dos ecrãs e a invadir esferas subjectivas e objectivas, a maior

e mais ignorada consequência é que a realidade é agora constituída sobretudo por imagens; ou melhor dizendo, por coisas, constelações e processos que antes se apresentavam evidentemente como imagens.”⁴⁸ Isto leva-nos a considerar a existência do digital não apenas como um meio que comunica uma determinada percepção do real mas também como uma realidade específica.

Da tecnologia à extinção de espécies, a obra *Digital Animals: Dream Sequences* do artista Pedro Marques Neves levanta questões que se relacionam com os limites das representações digitais de organismos vivos e de como estas transformam as nossas relações e percepções sobre a natureza. O filme mostra jovens a adormecer enquanto vêem vídeos de animais em vias de extinção a partir dos seus *laptops*, *tablets* e televisões. A miséria ecológica que vivemos hoje permite que espécies em vias de extinção venham a habitar de forma exclusiva o plano virtual - organismos vivos são “digitalizados” e o reconhecimento da sua existência passa a ser exclusivamente condicionado pela mediação de ecrãs: “O que me intriga é a mediação, neste caso, tecnológica entre mundos radicalmente distintos”. O som ambiente, proveniente dos vídeos, em contraste com as imagens dos espaços interiores das casas, reforça a distância entre dois mundos profundamente diferentes - uma distância temporal e física. Para as gerações mais recentes, a imagem digital e virtual do “outro” será a realidade mais próxima e imediata a formas de vida em risco ou já extintas. Mas, como reflete Pedro Marques Neves, “O que é um arquivo de animais extintos? Qual o afeto

produzido por animais reduzidos à sua própria imagem?”⁴⁹

Passando da imagem pobre à imagem de poder e partindo da premissa de que “o poder é uma condição necessária para qualquer tecnologia digital”, Steyerl considera os múltiplos significados e formas de poder, indo além dos poderes sociais, políticos e jurídicos, para incluir também o poder botânico das plantas. A planta, na obra *Power Plants*, surge “enquanto ser biológico e político”⁵⁰, desvendando as suas capacidades de agir dentro dos ecossistemas e de transformar a saúde e percepção humana. Apresentadas em vídeo esculturas e acompanhadas por hipertexto, estas plantas são resultado de previsões produzidas por inteligência artificial. Trata-se portanto de plantas do futuro, geradas de forma artificial e virtual, dotadas de propriedades medicinais e ecológicas, que reunidas constituem um peculiar ecossistema que emerge das ruínas da civilização em forma de jardim ruderal.

Além de uma certa curiosidade em volta do funcionamento da tecnologia AI, Steyerl provoca um pensamento em torno de novas realidades e a promessa de um futuro benéfico alicerçado em avanços tecnológicos. O resultado destas mesma previsões revela-se como profundamente indefinido, desconectado com a realidade ao mesmo tempo que não se afastam daquilo que já existe: “A AI codifica a diferença (daí a sua utilidade para o capitalismo e para a democracia) e é incapaz de definir uma nova qualidade, ou seja, de expressar algo de novo entre as qualidades que não se enquadrem nos seus dados

incomensuráveis”⁵¹

A propósito da obra *Power Plants*, Hugo Canoilas diz-nos que: “Poder-se-ia dizer que existe uma certa dose de estupidez na IA que hoje em dia comanda as nossas vidas, filtros que funcionam como muros: separando-nos do todo, isolando-nos - com um objectivo comercial (mais do que político), como o muro entre os EUA e o México, ou em qualquer outro estado que lucre a partir de um mercado global desregulado.” Ao que acrescenta: “Este mercado global precisa de ser pensado como um contrato centrado no não-humano e ter em consideração o planeta e as suas espécies.”⁵²

A promessa ou crença nas capacidades benéficas inerentes aos avanços tecnológicos está longe de ser clara e evidente. A alienação provocada por uma incessante interação e navegação por entre ambientes digitais e virtuais tem vindo a desenvolver novas estranhezas e complexidades que informam a realidade física do mundo que vivemos hoje. Não existe uma natureza estável, estanque ou passiva e hoje a tecnologia domina o mundo. Os modos como a imagem, neste caso digital, opera de forma mediadora nas relações do humano com a realidade envolvente, gera realidades específicas onde o virtual/digital e o real/físico tendem a diluir-se.

Concluimos com a referência ao filme *The Green Ray from The Sun Quartet* da artista britânica Tacita Dean, o qual revela, a alguns, um

51 (CANOILAS, 2019, p.50)

52 (CANOILAS, 2019, p.50)

horizonte. Capturadas a partir da tecnologia analógica, insistindo em olhares demorados e na poesia das coisas, as naturezas mediadas de Dean devolvem-nos o tempo. Nas palavras de Filipa Oliveira: “Nessa espera, e nesse olhar demorado, revela-se uma profunda humanidade.”⁵³ Sobre os limites da representação digital, Dean diz-nos que este fugaz fenómeno natural revelou-se como “demasiado indefinido para a pixelização do mundo digital.”⁵⁴

53 (OLIVEIRA, 2019, p.247)

54 (DEAN, 2019, p.243)

Ela não se move: o que escapa à história também existe realmente

I Projeto

Ao longo do meu percurso académico no contexto artístico, a imagem, estática ou em movimento, surge como principal meio de exploração e experimentação. Esta é recorrentemente apresentada em contexto de instalação e em relação com o espaço envolvente, seja ele expositivo ou não. Para a concretização deste mais recente projeto *Ela não se move: o que escapa à história também existe realmente*, destaco a importância de outros dois projetos anteriores naquilo que é uma investigação e prática artística que se desenvolve a partir de uma certa continuidade. O projeto “Curiosidades terrestres, não claramente justificadas” apresentado na exposição *Da Utilidade e Desvantagem da História para a Vida* com curadoria de Eduarda Neves, no âmbito da Bienal de Fotografia do Porto (2019), trata-se de uma vídeo-instalação site specific exposta no Palácio de Belomonte (ESAP). Esta vídeo-instalação em tríptico procura interagir com a dimensão histórica do edifício bem como evocar a matéria orgânica que o informa e que nele habita. Memórias de outros tempos, de outras funções e atividades, inscrevem vestígios da presença de vidas humanas e não-humanas nas paredes do edifício. A relação entre esta instalação e o espaço onde foi apresentada é de intimidade - aquilo que as imagens nos dão a ver são momentos vividos no próprio espaço da instalação. Enquanto esta acontece, uma série de outros gestos e atividades continuam a informar



e a transformar o próprio corpo do edifício - um corpo multiespécie, multi-idade, em constantes trocas e fluxos entre aquilo que é orgânico e inorgânico, entre o passado e o presente. Desta forma, o espaço do Palácio de Belomonte revela-se também ele como refúgio, tanto da história como da vida: “No palácio de Belomonte, alguns seres agitam turvas memórias. Aparecem e reaparecem para teatralizar um refúgio. Quando esses heróis avançam, é uma espécie de totalidade perdida que, de maneira cúmplice, firmemente se desfaz. A história exige tempo. A história é um suave abandono sempre pronto a devolver-nos a vida.”

⁵³ Na sala de convívio do palácio, onde existe uma lareira desativada, o som de um fogo a arder faz-se ouvir a partir deste objeto que nos permite contemplar uma natureza controlada. O espaço do Palácio de Belomonte também vive.

A relação entre humanos e outras formas de vida, bem como a forma como interagimos e compreendemos a natureza é uma questão recorrente na minha pesquisa e prática enquanto estudante no contexto artístico. A instalação *Jardim* (2018), produzida no âmbito da unidade curricular de Projeto II, durante a minha formação em Artes Visuais e Fotografia na Escola Superior Artística do Porto, parte do conceito de *heterotopia* de Michel Foucault para pensar o espaço do jardim como um lugar real que simula as condições de um outro - o da natureza que, independentemente da acção humana, se auto regula. Um jardim, por si só, e à semelhança de um jardim botânico e/ou de um museu, conecta diferentes períodos de tempo, geografias e culturas. Num só lugar, o

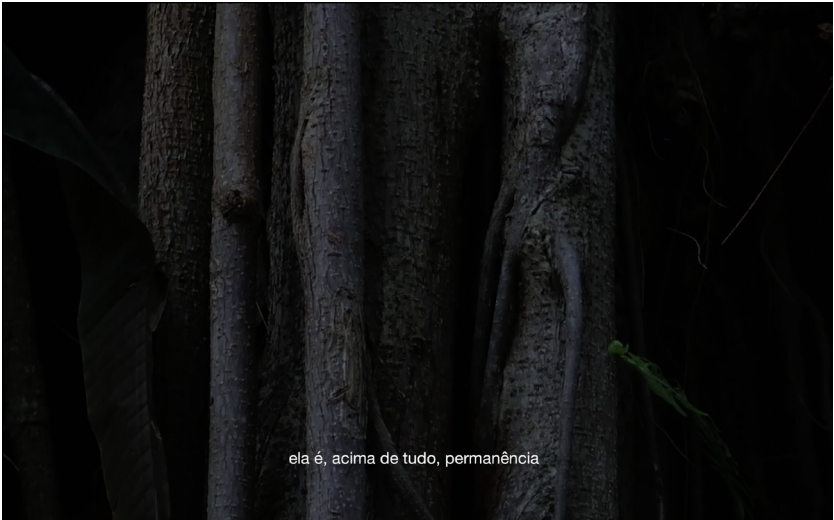


jardim pode constituir-se a partir de plantas de todo o mundo, revelar identidades culturais e individuais, ao mesmo tempo que não deixa de expressar um certo desejo de domínio - o jardim como o lugar da natureza controlada. Compreendendo o jardim como um espaço de simulação, que embora real não deixa de ser uma representação humana de determinadas naturezas, a vida vegetal é aqui representada a partir de partes do corpo de várias espécies de plantas resultando em corpos e formas que revelam possíveis anatomias embora inexistentes. A instalação que dá corpo a este *jardim* de plantas improváveis constitui-se a partir de estruturas verticais em ferro sustentadas por bases em ardósia que erguem recortes de vidro fosco onde os registos fotográficos das plantas construídas são projetadas.

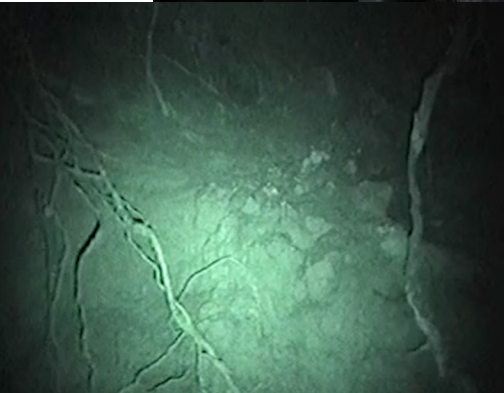
O mais recente projeto *Ela não se move: o que escapa à história também existe realmente*, constitui-se como um outro momento, onde estas e outras ideias se cruzam e se movem em diferentes sentidos. A vida vegetal sempre me fascinou mas nos últimos tempos o meu interesse por estas peculiares formas de vida intensificou-se. Ao mudar-me da periferia para a cidade, as esporádicas e pontuais interrupções verdes que emergem da paisagem urbana chamam a minha atenção de uma forma mais recorrente e mais intensa do que quando as encontrava em maior abundância nos campos da periferia. No meio da confusão e da histeria, as poucas árvores que povoam a cidade destacam-se pela sua imobilidade e silêncio. Nos jardins e avenidas, árvores e outras plantas, estrategicamente colocadas e organizadas, provocam em mim

uma certa sensação de estranheza. Os únicos momentos em que a presença da vida vegetal na paisagem urbana me parece coerente é quando esta brota, de forma inesperada e por muitos indesejada, do chão, dos muros e das paredes que edificam a cidade. As variadas formas como estes seres vivos reagem às construções humanas, contrariando-as e invadindo-as, levou-me a pensar na planta como um aliado para problematizar a atual relação entre humanos e natureza. Partindo do vegetal para problematizar o humano, a planta surge aqui, não como um mero objeto de decoração ou recurso para produção em massa, mas como um organismo complexo e uma forma de vida singular a partir da qual podemos compreender formas mais sensíveis de interação e compreensão do mundo que nos rodeia. Este projeto foi impulsionado por um certo fascínio por estes corpos e vidas radicalmente diferentes, bem como uma certa curiosidade sobre a forma como as plantas transformam o mundo - como se relacionam conosco e nós com elas; como nos contaminam e interferem nos nossos espaços, corpos e vidas, e que possíveis mundos resultam dessas mesmas interseções. Na construção do mundo como o conhecemos hoje, este projeto procura contaminações vegetais.

Ao longo do desenvolvimento do projeto prático as minhas aproximações à vida vegetal foram tomando formas variadas. Num primeiro momento comecei por explorar, a partir da tecnologia do vídeo, a vegetação que encontrava quer nos espaços da cidade quer nos campos e florestas. Interessava-me registar a multiplicidade das formas



ela é, acima de tudo, permanência



que o corpo da planta expressa; observar as interações entre estes e outros seres vivos, bem como as suas intervenções e invensões quer no espaço a floresta como no da cidade. A tecnologia do vídeo permitia-me captar aquilo que eram momentos de profunda observação; momentos de contemplação e de espera. O tempo despendido a observar as plantas, que por si só é uma tarefa desafiante, gerava em mim uma determinada disposição para olhar sem esperar nada em troca. Neste processo aprendi e experimentei olhares demorados - olhares que não esperam nada a não ser absorver tudo aquilo que poderá ou não acontecer. Este tipo de prática de espera e observação, esta particular experiência, foi muito importante para a realização deste projeto - condição de imobilidade, tanto minha como da planta, colocava-me numa certa posição de mimetismo. Nas palavras de Goethe:

“Confesso aqui que, desde o início, a grande e bem-sonante tarefa: conhece-te a ti mesmo, me pareceu suspeita, como uma armadilha dos padres secretamente aliados, que querem confundir o ser humano, através de exigências inalcançáveis e desviá-lo da atividade do mundo exterior para uma falsa contemplação interior. O homem só se conhece a si próprio na medida em que conhece o mundo, só se dá conta dele em si próprio e de si próprio nele. Cada novo objeto, bem contemplado, abre um novo órgão dentro de nós.”⁵⁴

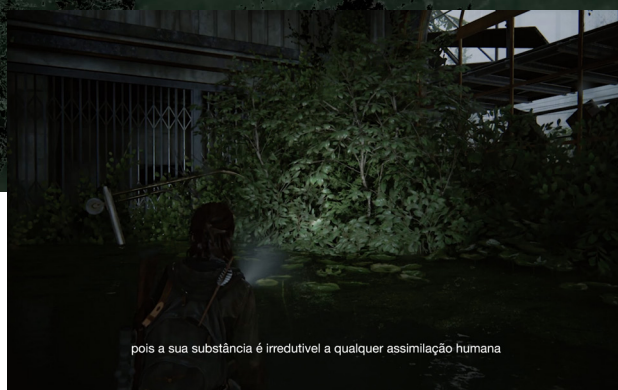
Nestas minhas iniciais aproximações às plantas, o trabalho de campo e a presença física de paisagens repletas de vegetação informavam

por completo os sentidos das minhas explorações visuais. Foram experiências levadas a cabo sem um objetivo fixo à exceção de uma certa vontade de explorar a linguagem da imagem em movimento. Aqui destaco a importância do filme *Antigone* (2018) da artista britânica Tacita Dean pela forma tão sensível, poética e complexa com que cruza imagens de fenômenos naturais com a História e memórias familiares a partir de um processo analógico “às cegas” que resulta numa dupla projecção de 35 mm. Esta obra de Dean suscitou em mim uma grande curiosidade e vontade de explorar possíveis relações e diálogos entre múltiplas imagens simultaneamente projetadas. Um outro filme muito importante no processo de desenvolvimento deste projeto será *Son nom de Venise dans Calcutta Désert* (1976) de Marguerite Duras. A própria frase *Ela não se move*, que dá nome ao projeto e que surge recorrentemente ao longo dos vídeos, foi resgatada de um particular momento deste filme no qual um movimento de câmara que termina na imagem de uma árvore à distância coincide com esta simples constatação. Intencional ou não, este encontro, entre a palavra e a imagem, pareceu-me estar carregado de sentidos.



Num contexto de sucessivos confinamentos, que me impediam de manter este tipo de prática videográfica, adotei diferentes estratégias que me permitiram continuar a observar e explorar os corpos e vidas vegetais. Neste momento, os espaços virtuais assumiram quase que por completo o sentido das minhas aproximações às plantas - os olhares demorados foram substituídos por deambulações por entre as paisagens virtuais de videojogos como *Walden, a game* (2017), *The Last of Us* e do *Google Earth*; live-streams de câmaras de videovigilância permitiram-me experimentar práticas de observação tecnologicamente mediadas, obras cinematográficas e vídeos amadores disponíveis online passaram a constituir-se como matéria de trabalho. Aqui destaco a importância do recurso ao videojogo *Walden, a game* (2017), inspirado na obra *Walden, ou a vida nos bosques* (1854) de Henry David Thoreau, que proporciona uma simulação virtual da experiência do autor durante o seu isolamento nos bosques do Lago Walden nos EUA.

Como se trata de um jogo em primeira pessoa, no qual podemos explorar livremente a paisagem virtual, foi-me possível experimentar, até certo ponto, um pouco daquilo que era uma prática de observação da vida vegetal com a qual iniciei este projeto. Interrompendo a linearidade do jogo - que se constitui a partir de objetivos e metas a cumprir - ao inverter a sua lógica, os videojogos poderão também funcionar como espaços/tempos não lineares onde naturezas se apresentam como superfícies de plena visualidade.



pois a sua substância é irredutível a qualquer assimilação humana



O recurso a imagens provenientes de tecnologias distintas e as diversas experiências de naturezas tecnologicamente mediadas direcionou este projeto em diferentes sentidos - levando-me a pensar nas paisagens naturais e nas paisagens virtuais como sistemas abertos capazes de se interseccionar. Aqui, não interessa propriamente definir os limites entre estes espaços e realidades tão radicalmente diferentes, mas sim pensar possíveis contaminações e o que destas resulta - como estas nos afetam e de que forma interferem na nossa percepção do mundo que nos rodeia. Num mundo profundamente digital, as imagens resgatadas de plataformas online funcionam aqui como parte integrante do nosso imaginário em volta daquilo que compreendemos como natureza pois atualmente estas estão vivamente presentes nas nossas vidas, espaços e atividades. Aquilo que começou por ser uma exploração puramente visual foi escalando ao ponto de incluir texto, em forma de legenda, e um ambiente sonoro.

Dado que se trata de uma tripla-projecção, na qual distintas imagens em movimento coexistem no tempo e no espaço, o texto procura trazer uma certa abertura, no sentido em que não tenciona conduzir ou condicionar a leitura das mesmas. Desta forma, a narrativa textual não necessariamente coincide ou apoia à leitura das imagens, antes procura de forma ritmada abrir pequenas brechas por entre o constante fluxo de imagens. O processo de construção do texto é fruto de cruzamentos e interseções entre a minha escrita e a de autores que, de forma mais ou menos direta, me ajudaram a pensar a complexidade da vida vegetal-

enquanto que Emanuele Coccia nos leva a considerar a vida vegetal como fundamental para percebermos o mundo que permite a nossa existência, Johann Wolfgang Von Goethe fala-nos da multiplicidade inerente a cada ser vivo. Com Henry David Thoreau, e os seus relatos sobre a sua experiência de isolamento e de contemplação da natureza, o mundo natural, em oposição ao civilizado e industrializado, surge como refúgio e lugar da liberdade individual. Num sentido muito distinto, a escrita dos autores Marguerite Duras e Italo Calvino funciona para mim como alavancas ou estímulos que resultam em imagens mentais, sensações e determinadas predisposições que tendem a informar o meu pensamento e prática artística. Desta forma o texto que acompanha as imagens em movimento desenvolve-se a partir de uma escrita que agrega ideias, sensações e afetos dispersos, dúvidas, observações e percepções que não exigem respostas.

O ambiente sonoro foi co-produzido em colaboração com Henrique Costa, e à semelhança do trabalho visual e do processo de escrita, também a composição sonora se constitui através de materiais diversos e dispersos. Sons provenientes de ambientes virtuais encontrados em videojogos e sons ambiente captados durante caminhadas por entre florestas e campos foram alterados e editados ao ponto de se tornar indistinguível as diferenças entre ambos. Uma das preocupações na produção do ambiente sonoro foi a de procurar trazer para o espaço expositivo uma certa intensidade e sensação de absorção, capaz de envolver a imagem em movimento, o texto e o espaço. Embora a

composição sonora procure evocar a atmosfera de uma floresta, esta não nos revela qualquer referência concreta, logo não tende a provocar imagens mentais definidas. Ao longo da produção deste projeto procurei conferir à instalação audiovisual um certo dinamismo no que toca a narrativas e significados. Embora exista uma série de dados visuais, textuais e sonoros, que coexistem no tempo e no espaço, foi importante para mim permitir que neste fluxo existisse sempre espaço para lacunas; para a abertura de pequenas brechas a serem exploradas por parte de quem assiste. Neste sentido, o conjunto de imagens, sons e palavras que compõem a instalação não tem como intuito orientar o espectador em direções ou sentidos fixos, mas sim incitar diálogos sobre e entre estas camadas fraturadas que se vão cruzando no espaço e ao longo do tempo.

II Vídeo, edição e pós-produção

Num primeiro momento o recurso à tecnologia do vídeo permitiu-me experimentar e captar aquilo que eram momentos de profunda observação e contemplação da multiplicidade de formas que o corpo da planta expressa. Nestas minhas iniciais aproximações à vida e corpo vegetal, o trabalho de campo e a presença física de paisagens repletas de vegetação informavam por completo os possíveis sentidos das minhas explorações visuais. Posteriormente, e em contexto de sucessivos confinamentos, experimentei os limites das minhas aproximações à vida vegetal a partir de determinadas mediações tecnológicas.

Imagens provenientes de diferentes contextos e tecnologias - como gravações de ecrã de videojogos como *Walden, a game* e *The Last of Us*, imagens satélite do *Google Earth*, *live-streams* de câmaras de videovigilância de reservas naturais, clipes de obras cinematográficas e de vídeos amadores disponíveis em plataformas como o *vimeo* e o *youtube* - cruzam-se aqui com imagens produzidas por mim a partir da tecnologia do vídeo. Desta forma, o conjunto de imagens e sons que compõem este projeto obedece a uma seleção quer de dados disponíveis online como de registos visuais e sonoros que fui produzindo ao longo do tempo. As experiências com base no cruzamento entre imagens provenientes de diferentes tecnologias, exigiu uma maior concentração na fase da edição e pós-produção pois é aqui que todas estas informações visuais, textuais e sonoras são reunidas e reinventadas. A edição, corte, montagem e legendagem, ou seja, os processos inerentes

à pós-produção, acabaram por ser aqueles que me permitiram mais possibilidades de experimentação - neste momento, a pós produção tomou quase que por completo o sentido da produção. A montagem do vídeo em tríptico foi produzida a partir do programa de edição de vídeo *Adobe Premiere Pro* e o processo de legendagem foi realizado a partir do programa *Adobe After Effects*.

A composição sonora foi co-produzida em colaboração com Henrique Costa e, à semelhança dos vídeos e do processo de escrita, também o ambiente sonoro se constitui através de materiais diversos e dispersos, tanto reais como virtuais. Sons provenientes de ambientes virtuais resgatados dos videojogos anteriormente referidos e sons ambiente captados durante caminhadas por entre florestas, campos e jardins foram alterados e editados a partir do software *Reaper*. Neste contexto, a edição teve como intuito uma certa diluição e mesclagem entre os sons capturados em campo e sons digitalmente produzidos, ao ponto de as diferenças entre ambos se tornar quase que indistinguível.

III Instalação

A instalação *Ela não se move: o que escapa à história também existe realmente* constitui-se a partir de uma experiência audiovisual que explora as associações entre imagem em movimento, texto e som. Uma tripla projeção apresenta três vídeos que, embora independentes, foram produzidos para funcionar como um só. O texto, em forma de legenda que acompanha as imagens em movimento, salienta tanto o caráter disperso e independente das imagens como sugere novas relações de analogia entre as mesmas. O ambiente sonoro que informa a instalação, procura envolver todas estas informações visuais e textuais deixando espaço para muitas outras. O local escolhido para apresentar este projeto é a estufa do Parque das Águas do Porto. A relação entre o local de exposição e a instalação é de grande intimidade, no sentido em que esta procura dialogar com este peculiar edifício que assume funções que têm simultaneamente que ver com arte e natureza - quando a parte superior deste é utilizado como estufa e a parte inferior como local expositivo.

Desta forma, a instalação habita o espaço imediatamente sob as plantas - um espaço que carece de luz natural, repleto de escuridão como aquele que imaginamos ser o mundo subterrâneo. Ao contrário do humano, o corpo da planta é capaz de experimentar simultaneamente a superfície terrestre e o mundo subterrâneo. Este último, que nos é tão

aparentemente estranho, permite a nossa existência, alimenta-nos e devolve-nos a respiração; também é aquele ao que inevitavelmente regressamos. Entre o Cemitério de Prado do Repouso e o jardim do Parque das Águas existe apenas um muro.



mas em cada respiro estou profundamente imersa nela

Conclusão

Ao longo deste projecto tentei explorar contaminações vegetais na construção do mundo tal como o conhecemos hoje. Partindo do vegetal para problematizar o humano, a planta surge, neste âmbito, como aliada para questionar a atual relação entre humanos e não-humanos. As minhas leituras e práticas de observação e manipulação de imagens da vida vegetal orientaram este projeto em diversos sentidos. Desta forma, a complexidade da planta conduziu-me a pensar a natureza, história e cultura de um ponto de vista menos centrado no humano e mais articulado com práticas multiespécie.

Autores como Donna Haraway, Emanuele Coccia, Italo Calvino, Jason W. Moore, Johann Wolfgang Von Goethe, Marguerite Duras e Hito Steyerl, acompanharam-me tanto no processo teórico como no prático, suscitando diferentes perspectivas e abordagens à planta enquanto agente ativo. Estes autores, escritores, artistas e pensadores contemporâneos, subjazem às minhas leituras relativas às formas como habitamos, compreendemos e interagimos com a Terra - a complexa rede que se constitui de relações e continuidades entre potências bióticas e abióticas, entre humanos e não-humanos, entre aquilo que é virtual e aquilo que vive. A partir dos contributos destes autores, fui redesenhando esta pesquisa enquanto processo de experimentação sem direções pré-definidas.

Com recurso à imagem em movimento, experimentei distintas formas de aproximação à vida vegetal, que envolvem tanto a presença física como a mediação tecnológica. Partindo de práticas visuais, textuais e sonoras - que articulam ideias, sensações, afetos, curiosidades e percepções - procurei conferir a este trabalho um certo dinamismo no que diz respeito às narrativas e significados. Neste sentido, os corpos e vidas vegetais - tanto reais como virtuais - funcionam aqui como sistemas abertos à projeção do nosso imaginário.

A vida vegetal sempre me fascinou pois desde cedo sinto a necessidade de me rodear de plantas, de dispendar tempo a olhá-las. Este projeto permitiu-me aprofundar este desejo de aproximação. Na procura de um olhar à minha volta, encontrei gestos, durações e ritmos muito distintos dos nossos, mas que admiro profundamente. As plantas parecem-me estar carregadas de mistérios que nunca nos serão revelados e talvez seja nesta condição de indefinição que este projeto procura posicionar-se - na impossibilidade de compreender a vida vegetal e na vontade de permitir que esta nos envolva e nos invada. No decorrer deste projeto muita coisa ficou por dizer, fazer e experimentar. Muito do que não se desenvolveu aqui certamente informará práticas futuras. As formas a partir das quais as plantas interferem e produzem mundo são infinitas e desta forma o projeto *Ela não se move: o que escapa à história também existe realmente* não se conclui aqui, estará sempre aberto a novos diálogos, pronto a ser revisitado e reinventado.

“Se é às plantas que devemos perguntar o que é o mundo, será porque são elas que fazem mundo”

Emanuele Coccia

Bibliografia

COCCIA, Emanuele - *A Vida das Plantas - Uma Metafísica da Mistura*.

Tradução: Jorge Leandro Rosa, Documenta, 2019, p.25 -123

GOETHE, J.W. - *A Metamorfose das Plantas*. Tradução: Maria Filomena

Molder, Lisboa: Imprensa Nacional - Casa da Moeda, 1992, p.22-62

HARAWAY, Donna - *Staying with the Trouble*. Duke University Press, 2016,

p.1-101

MANCUSO, Stefano - *A Revolução das Plantas*. Tradução: Mário Severo,

Pergaminho. 2019, p.47/100

MOORE W.Jason - *Capitalism In The Web Of Life*. Verso Books, 2015, p.30

NEVES, Eduarda - *Da Utilidade e Desvantagem da História para a Vida*.

Texto da exposição, Julho, Palacio de Belomonte Porto, 2019

PATEL, Raj & MOORE W.Jason - *A História do Mundo em Sete Coisas*

Baratas. Tradução: Alberto Gomes, Editorial Presença, 2018, p.14-64

Webgrafia

BOURRIAUD, Nicolas - *Postproduction Culture as Screenplay: How Art Reprograms the World*. Lukas & Sternberg, 2002. (Consult. 16:00h, 1 Junho 2021) Disponível em: https://iedimagen.files.wordpress.com/2012/01/bourriaud-nicholas_postproduction.pdf

COCCIA, Emanuele - Entrevista com Damiano Fedeli. 2020, (Consult. 22:00h, 8 Junho 2021) Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=NIHwW7DvAk8>

DELEUZE, Gilles & GUATTARI, Félix- *Capitalismo e Esquizofrenia* v.1. Editora 34, 1995. (Consult.18:00 6 Junho 2021) Disponível em: <https://pt1lib.org/book/6068397/2a8e86>

MARDER, Michael - *What is Plant-Thinking?*. 2013, (Consult. 22:00h, 6 Junho 2021) Disponível em: <https://www.michaelmarder.org/articles/texts-in-pdf/>

MOORE, W.Jason - *Anthropocene or Capitalocene?*. Verso Books, 2015. (Consult. 18:00h, 4 Junho 2021) Disponível em: <https://www.versobooks.com/blogs/2360-jason-w-moore-anthropocene-or-capitalocene>

STEYERL, Hito - *In Defense of the Poor Image* - e-flux, 2009. (Consult. 15:00h, 1 Junho 2021) Disponível em: <https://www.e-flux.com/journal/10/61362/in-defense-of-the-poor-image/>

WARK, McKenzie - *The Capitalocene - On Jason Moore*. Public Seminar, 2015. (Consult. 16:00, 4 Junho 2021) Disponível em: <https://public-seminar.org/2015/10/the-capitalocene/>

Periódicos

CANOILAS, Hugo - Hito Steyerl - *Tropicalismo Virtual*. Revista Contemporânea: Imagem em Movimento nº 4, 2019, p.50-53

NEVES, Pedro Marques & NUNES, Sofia - *Toxicidade e Imunologia, uma entrevista com Pedro Marques Neves*. Revista Contemporânea: Imagem em Movimento nº 4, 2019, p.67

OLIVEIRA, Filipa - *Tacita Dean: Filmes-Monumentos à Procura da Poesia*. Revista Contemporânea: Imagem em Movimento nº 4, 2019, p.243-247

