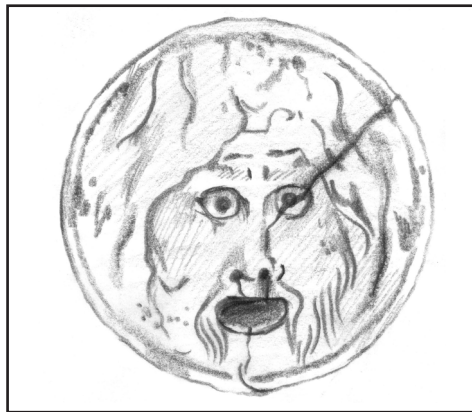


Monoliths from heaven

Fig. 1



Teresa Arega

Relatório de projecto

Mestrado em Artes Plásticas - Intermédia

Faculdade de Belas Artes da Universidade do Porto

Orientação: Aida Estela Castro

Junho de 2025

teresaarega.com



Monoliths from
heaven

A presciência
de aparelhos de
adivinhação e
imparcialidade
científica – Instruções
para ensaiar o destino

Teresa Arega

C'est faux, de dire je pense.

On devrait dire ON me pense.

Pardon du jeu de mot : 'je est un autre'.

Rimbaud, A. (1871). Lettre à Georges Izambard (13 mai 1871). In *A. Rimbaud, Œuvres complètes* (P. Brunel, Ed.). Paris: Gallimard, 1981.

É difícil escrever de barriga vazia.
Aos meus pais, Rita e Horácio.
À minha irmã Mariana.
Aos meus avós, José Maria e Maria Teresa.
Estas pessoas formidáveis que nunca me
perguntaram onde é que vou e sempre acreditaram
nas minhas ideias estúpidas. Para pensar o mundo
é preciso tempo, espaço e cuidado — sem eles
andava por aí de mãos vazias.
À Carolina, pela ajuda cuidada e amizade nos
últimos anos, que tanto permeou e moldou a
minha prática artística.
À Beatriz, pela paciência, força e humor com
que partilhámos esta experiência. Encontrei uma
amiga e um braço direito.
Rita, pelo ombro, o braço e a mão, mesmo quando
não os tinha para mos emprestar.
Ao Manel. Por ter acabado com a minha urgência
em adivinhar o futuro.

À professora Aida Castro, em quem encontrei
um entendimento terno, uma curiosidade mútua,
um deslumbre pela ordem das coisas: a quem
agradeço em especial o imenso voto de confiança,
as conversas, o silêncio.

E por fim, a todos os meus alunos, que me
lembram constantemente a maravilha que é estar-
se vivo.

Monoliths from heaven é um projecto de investigação com base teórico-prática. Tem como principal objectivo olhar o objecto artístico como a tecnologia mais avançada que existe.

Aqui, temos um objecto de estudo, a Boca da Verdade, uma máquina de *arcade* presciente — o ponto de partida para circunscrever a definição lata de tecnologia.

A Boca da Verdade é capaz de incorporar esta vastidão de ideias — é um monólito do céu, anónimo, com uma mensagem que prevê o futuro. Atamos a esta linha de pensamento o objecto artístico.

É a prática artística, num laboratório vasto e plural, que gera mundos de significado e produção de conhecimento situado.

O objecto artístico é um motor científico capaz de dar *feedback*; uma *interface* entre o público e as diferentes dimensões do seu espírito.

Monoliths from heaven desdobra-se em cinco visões, que passam pela função lúdica da máquina; o brinquedo como um objecto técnico que quebra com a sua função predeterminada, para existir num circuito aberto com regras distintas da realidade; a objectividade científica, sobre como a ciência pode ser uma prática cultural e não uma entidade solene, onnisciente e onnipresente e a questão do público como autor.

Este projecto apresenta-se sem conclusão.

Durante o processo de investigação, verificámos que a prática artística é fundamental para a produção de conhecimento objectivo e cultural.

O objecto artístico, como o objecto selvagem e como o brinquedo, é um circuito aberto,

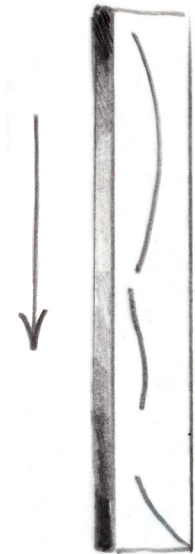


Fig. 2

permeável, capaz de inventar um mundo passageiro, onde as regras do tempo e do espaço são outras.

Apesar de ter surgido de um interesse agudo em ficção científica e em filosofia platónica e Weiliana, a investigação, a teoria e a prática unem-se na sede em fazer crer no sonho, e na ilusão — na mentira aliciante que é a ficção, no fundo.

A prática é uma citação e o indivíduo é colectivo. Estamos todos aqui para conversar com o Outro, já que é só assim que falamos connosco.

Palavras-chave: tecnologia, *interface*, objectividade científica, objecto selvagem, máquina de *arcade*.

Monoliths from heaven is a research project with a theoretical and practical basis. Its main objective is to look at the artistic object as the most advanced technology in existence.

Here, we have an object of study, the Mouth of Truth, a prescient arcade machine - the starting point for circumscribing the broad definition of technology. The Mouth of Truth is capable of embodying all of these broad concepts - it's a monolith from heaven, anonymous, that carries a message predicting the future.

We tie the artistic object to this train of thought. The artistic practice, in a vast and plural laboratory, generates worlds of meaning and produces situated knowledge.

The artistic object is a scientific engine capable of providing feedback, an interface between the public and the different dimensions of its spirit.

Monoliths from heaven unfolds in five visions, which include the playful function of the machine; the toy as a technical object that breaks with its predetermined function to exist in an open circuit with rules that are different from reality; scientific objectivity, about how science can be a cultural practice and not a solemn, omniscient and omnipresent entity; and the question of the public as the author. This project is unfinished and in constant mutation.

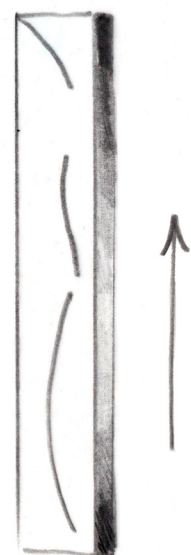
During the research process, we realised that artistic practice is fundamental to the production of objective and cultural knowledge.

The artistic object, like the wild object and the toy, is an open, permeable circuit, capable of inventing a fleeting world, where the rules of time and space

are completely different.

Although it arose from a keen interest in science fiction, Platonic and Weilian philosophy, the research, theory and practice join forces here with one goal: to question the public on their (desperate need to) quick belief in dreams and illusions - fiction and lies, in fact.

Practice is a quotation and the individual is collective. We're all here to talk with the Other — that's the only way we can truly speak with ourselves.



Keywords: technology, interface, scientific objectivity, wild object, arcade machine

Nota introdutória	12
VISÃO 1	
O ESPECTRO NA MÁQUINA DE OPERAÇÃO ARTÍSTICA	19
Caso de estudo: <i>Jogo desconhecido</i>	32
VISÃO 2	
O PROCESSO LÚDICO NA MÁQUINA GENIAL	37
Caso de estudo: <i>Exercício Leve</i>	48
VISÃO 3	
O BRINQUEDO COMO OBJECTO SELVAGEM	75
Caso de estudo: <i>Material didático</i>	92
VISÃO 4	
A CIÊNCIA É FICÇÃO É CIÊNCIA É FICÇÃO	95
Caso de estudo: <i>Diary of a telescope</i>	112

VISÃO 5	
O FANTASMA AUTORAL OU AUTOR-MÚLTIPLO	117
Caso de estudo 5: <i>Mentira Oficiosa</i>	134
 Página de obturação	 142
 Índice de figuras	 144
 Índice de imagens	 146
 Bibliografia consultada & Referências bibliográficas	 151
 Referências filmográficas & Outros	 159
 Anexo & Mesa de Operações	 162

Monoliths from heaven aparece como resposta a uma prática artística multidisciplinar sobre ficção na ciência. Depois do encontro com o objecto Boca da Verdade, tornou-se evidente que o desejo incandescente por saber o que vai acontecer está na raiz da vontade humana.

O percurso narrativo deste relatório de projecto foi desenhado com o cuidado de elucidar o/a leitor/leitora de que o objecto artístico é a tecnologia mais avançada que temos.

Não é tarefa fácil, daí termos assumido uma metodologia científica para organizar e pensar este objecto: olhámos para a Boca da Verdade como objecto de estudo e cada capítulo faz-se acompanhar por um estudo de caso — um objecto artístico, a prática artística, que assume uma posição empírica perante a ideia apresentada.

Monoliths from heaven desdobrou-se em cinco visões — depois de percebermos que as ideias nos surgem como imagens no pensamento. Cada visão é um passo em frente para entender o objecto artístico como tecnologia avançada; para isso foi primeiro necessário mostrar o que entendemos por tecnologia, objecto artístico, ficção e espaço de mediação.

Em *O espectro na máquina de operação artística* é adereçado este espaço de mediação como o “fantasma” na máquina, neste caso na Boca da Verdade, no brinquedo e no objecto artístico. Estes 3 corpos aparentemente diferentes partilham significados e são as nossas charneiras.

É neste espaço de mediação que se dão fenómenos ficcionais que preenchem esta zona cinzenta de desconhecimento entre nós e as coisas. O caso prático que acompanha esta visão é o filme *Jogo desconhecido*; um ensaio visual em vídeo sobre o encontro entre uma entidade e um objecto técnico, uns óculos de ver, que quando são usados se tornam num portal de acesso a memórias estranhamente familiares.

Em *O processo lúdico na máquina genial* olhamos incisivamente para o *mechanical genie* e para o processo lúdico que se dá quando operamos uma máquina presciente como a Boca da Verdade. Estes processos lúdicos são pensados com o auxílio de Huizinga, que nos fala de como o momento do jogo e do brincar gera um mundo passageiro, com regras próprias. Como prova empírica inventada no laboratório que é o estúdio, aparece *Exercício leve*, uma conversa a duas vozes em formato livro, com um ensaio desenhado sobre não se saber brincar. Este objecto é também executado em cena por dois actores num momento expositivo.

O brinquedo como objecto selvagem aproveita o caminho do brincar e do objecto brinquedo para olhar para o objecto técnico, que sai de um circuito fechado para se tornar algo mais: um objecto selvagem, capaz de produzir significados e actuar além da sua função técnica. O estudo de caso apresentado nesta visão é *Material didático*, um ensaio visual que decorre num laboratório, sobre um *ViewMaster*.

A ciência é ficção é ciência é ficção é o momento chave onde entendemos a ciência e os seus objectos como uma prática cultural, influenciada pela visão enviesada e situada de cada investigador/investigadora, e como pode o objecto artístico ser também um agente científico, gerador de conhecimento.

Nesta visão, *Diary of a telescope* é o caso de estudo que nos dá acesso ao monólogo interior de um dispositivo científico, o telescópio.

Por fim, atingimos *O fantasma autoral ou autor-múltiplo*, onde cruzamos várias ideias sobre o problema da autoria no objecto artístico, na máquina, no brinquedo: é a sua operação que manifesta um fantasma, a entidade que se mostra quando comunicamos com estes corpos. Este problema foi fulcral para podermos entender o objecto artístico como a tecnologia mais avançada que temos: um objecto inanimado que sobrevive ao tempo e ao espaço capaz de gerar mundos de conhecimento, que contém em si pluralidades, experiências e vivências da pessoa inventora, da pessoa artista.

Monoliths from heaven não apresenta conclusão por ser do nosso interesse a sua constante mutação, transformação, desenvolvimento.

No Anexo & Mesa de operações encontram parte do corpo de trabalho prático desenvolvido em laboratório-estúdio durante os últimos dois anos de mestrado, organizado cronologicamente com uma selecção do arquivo dos projectos desenvolvidos,

que tanto expandiram e enriqueceram esta investigação.

A Mesa de operações aparece como um sítio expositivo em contínua transformação.

As figuras usadas foram produzidas durante esta investigação teórico-prática e actuam como agentes de activação para as ideias apresentadas no texto (salvo as raras excepções em que é assinalado outro autor, nomeadamente no índice de imagens).

Este relatório será apresentado como um objecto artístico na exposição final, com o formato de publicação.

A escrita do documento adopta a ortografia anterior ao Acordo Ortográfico da Língua Portuguesa de 1990.

A escolha da terceira pessoa do plural é um reflexo científico.

Apontamos para um autor-múltiplo na quinta visão desta investigação e optamos por esta pluralidade de vozes, em que eu, tu e o *Outro* existem, para invocar uma entidade colectiva, aberta, permeável às visões de quem lê.

As citações utilizadas ao longo do texto encontram-se na língua da bibliografia consultada.

Há várias vozes que aparecem no formato de nota ou ideia, e que completam o raciocínio do corpo

de texto em Arial — uma das poucas tipografias de sistema operacional desenhadas por uma mulher (co-desenhada por Patricia Saunders e Robin Nicholas).

Todas as vozes: Arial.

Voz científica: Times New Roman.

A minha voz: Andale Mono.

Este relatório apropria-se da linguagem gráfica dos *papers* científicos, das enciclopédias e dos dicionários com imagens.

É importante afirmar que a prática não é explicada por actuar como prova empírica.

Os objectos artísticos têm uma linguagem própria, cuja potência não quisemos corromper com uma descrição explicativa.

Quem ler este texto tem de ver o objecto, senão o texto não está completo.

Cada visão é então constituída pela parte textual, entendida como teoria, motivada pelas referências teóricas e conceitos que surgem do nosso universo de pesquisa e uma parte prática, com um objecto de estudo criteriosamente escolhido para o texto, cuja linguagem própria agencia a parte escrita.

VISÃO 1

O ESPECTRO NA MÁQUINA DE OPERAÇÃO ARTÍSTICA

*Aqui podemos falar da postura do anjo como mediador entre céu e terra, intuição e razão.
A máquina opera com um sistema que sabemos ser térreo, mas ainda assim conferimos-lhe magia e escolhemos confiar arbitrariamente nela.
Este processo de transferência fantasma é o que acontece entre mim e o objecto artístico.*

LABORATÓRIO LEXICAL

Anjo

Entidade mediadora entre intuição e razão, céu e terra.

Prática artística, ou visões

Campo aberto, laboratório e ringue de boxe, imagens de pensamento que se vêem quando se fecham os olhos.

Tecnologias

Acender uma fogueira com dois seixos, um anel, uma camisa.

Mechanical genie

Autômato que produz sinas.

Espaço-entre

Área de mediação entre dois corpos.

Celestialidade

Condição do que é celestial, vem do céu.

Transferência fantasma

Transação intangível entre dois corpos.



Fig. 3

Em 1987, *As Asas do Desejo* (Wim Wenders, 1997) aparece no cinema. Um filme de Wim Wenders com argumento de Peter Handke. Em 2013 vimo-lo pela primeira vez. Em 2024 encontrámos um livro chamado *A Lógica das Imagens* (Wim Wenders, 1991), escrito por Wenders. Para sermos sinceros/sinceras, estávamos à procura de qualquer coisa escrita sobre *Dias Perfeitos* (Wim Wenders, 2023), mas o que encontrámos foi um capítulo nesse livro sobre *As Asas do Desejo*. Continua a ser uma grande surpresa para nós estar aqui a escrever sobre este encontro.

Nesse capítulo, Wenders explica o processo de construção delicada deste filme. É sobre um anjo que observa, ouve, cuida da população cansada de Berlim e que se apaixona por uma pessoa. O guião de Peter Handke ia-se fazendo chegar, aos poucos, por correio, durante a rodagem do filme. Wenders usa a expressão “*monoliths from heaven*” para descrever essas peças de texto que chegavam (Wenders, 1991, p. 110). Levámos estas palavras emprestadas durante uns meses assim que chamámos a este projecto *Monoliths from heaven*. Pensámos que as fôssemos mudar, ou que fosse aparecer uma alternativa, mas ainda não nos apeteceu fazê-las desaparecer. Monólitos do céu, *monoliths from heaven*, foi a seta disparada no sentido t (a largura, transversal). As palavras são sempre acompanhadas de sombras e imagens que direccionam, desbravam, iluminam ou escurecem.

Quando relemos o que vamos escrevendo, reparamos sempre na quantidade de vezes que começamos uma frase com “É difícil”. É uma tarefa para Sísifo, a de tentar explicar um raciocínio sem ficar preso/presa na zona entre o que queremos dizer

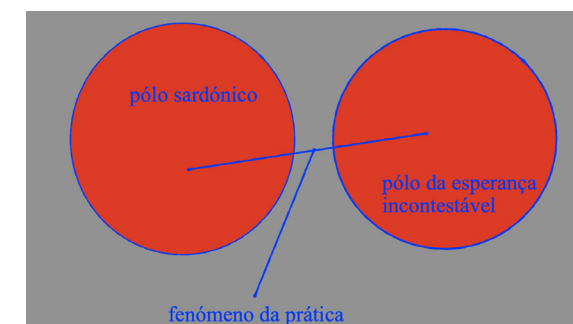
e as imagens das palavras que escolhemos para o dizer. Muitas vezes ficamos só nesse sítio por ser completamente livre, até reparar que afinal nos prende a limites que interessam pouco a quem vai ler o que escrevemos.

Não queremos com isto sugerir que o nosso modo de actuar é singular. Estas ideias não são novas, só serão tornadas novas pelos laços que lhes vamos fazendo a outros mundos.

O nosso pensamento acontece por visões. Neste sítio de síntese laboratorial da prática, vimo-nos na obrigação de definir determinados fenómenos até então incorpóreos. Conseguimos dividir a prática artística entre dois pólos, que se tocam e se anulam: o pólo sardónico e o pólo da esperança incontestável (fig. 4). Por prática artística entenda-se também condição, modo de estar.

É importante desatar estes nós agora: a prática artística é transversal ao que é a nossa forma de compreender o mundo e o Outro. As ideias que vamos expandir nas próximas páginas são densas, de raiz irredutível. Quando explicamos a alguém sobre o que é este projecto, sem imagens, peças, vídeo, só por palavra falada, reparamos que quem nos ouve fica sempre surpreendido com a seriedade e solenidade do nosso pensamento. A verdade é que para contestar e mexer nestas ideias, precisamos de aceder aos pólos em que dividimos a prática artística. Por pólo sardónico, entenda-se a área onde o humor, o sarcasmo, a

Fig. 4



ironia e a irreverência encontram o pólo da esperança inconteste, que é um sítio limpo, despido de grandes preocupações.

É no espaço-entre estes pólos que, no estúdio, acontecem os fenómenos plásticos para pensar estes problemas que parecem maiores que nós.

Voltemos a Wenders e Handke em *As Asas do Desejo* (Wim Wenders, 1997). Estes anjos (referimo-nos aos do filme, não a Wenders e Handke), que preferimos chamar entidades por serem uma matéria intangível, invisível (e porque a palavra “anjo” carrega um peso monumental que redefinimos com cuidado no laboratório lexical que acompanha este texto), ouvem os pensamentos das pessoas terrestres. Um deles, Damiel (interpretado por Bruno Ganz), cansado de observar e com uma vontade de viver e provar as experiências das pessoas, decide abdicar da imortalidade para sangrar, beber uma chávena de café e apaixonar-se pela primeira vez. Esta ficção passa-se num pós-Guerra Fria, o que é relevante referir pelo desejo e procura de uma entidade maior que nós, que nos oiça, responda, ajude e nos diga o que fazer, num momento na história do mundo de pouca ou nenhuma esperança. Reparamos que vivemos um momento semelhante.

Incorporamos este impulso de prever o que acontece e a inteligência para lidar com as consequências do que fazemos na tecnologia (por tecnologia entenda-se fazer uma fogueira, uma camisa, uma cadeira, um clip, um xilofone, etc.) que apesar de ser completamente física e partir de operações tangíveis, acontece através de processos invisíveis e incompreensíveis para a grande maioria. Olhamos, como exemplo, para um avião. A descolagem de um voo faz-se acompanhar de vários sons e

sensações. Uma pessoa engenheira aeronáutica faria a tradução de cada som e movimento, explicando a física por detrás do voo, o girar das turbinas. Na ausência de explicações científicas plausíveis para o que se ouve e sente quando um avião descola, qualquer um preenche estes espaços-entre a máquina, as suas operações, e nós pessoas, com narrativas ficcionais. Desligam o telemóvel na descolagem para que o avião não caia, ouvimos o sinal dos cintos quando passamos por turbulência e apertamo-lo. Não vá perturbar o voo da máquina. Obedecemos a estas leis sem contestação. O mesmo acontece com as operações por detrás de um ecrã qualquer. Esforçamo-nos por lembrar que estas imagens luminosas chegam aos nossos olhos através de processos internos, físicos.

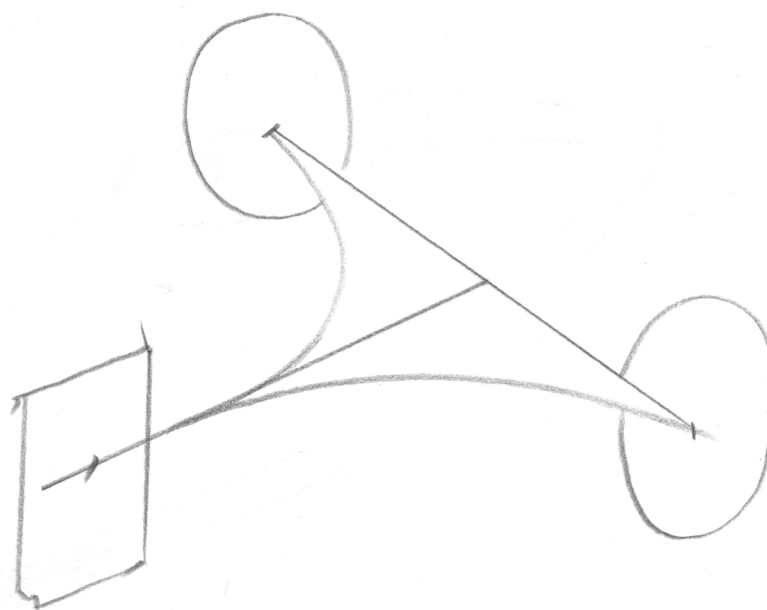


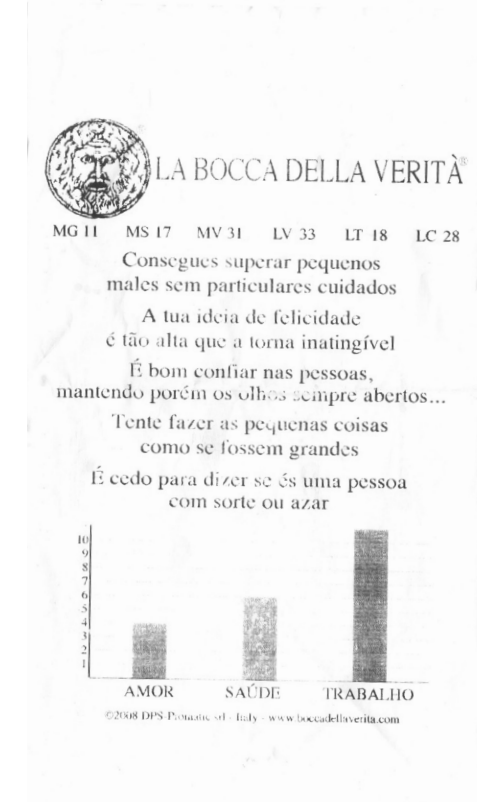
Fig. 5

Na época das máquinas a vapor, dos caminhos de ferro, da telegrafia eléctrica e do código Morse, estes inventos na sua totalidade, difundindo-se pelo mundo inteiro através do século XIX, ligando países e continentes, afiguravam-se como o “sistema nervoso da Terra” para muitos romancistas, publicistas, pensadores da época: esta figura do sistema nervoso da Terra atravessa todo o século XX também, e já nas primeiras décadas do século se fala do “cérebro-mundo” a partir das facilidades crescentes da acumulação de dados com as tecnologias de comunicação e informação. No fim do século XIX,

a multiplicidade de meios técnicos de comunicação (cabos telegráficos transoceânicos, telefonia, rádio, rapidez de comunicações postais) e a rapidez dos transportes marítimos (clippers velozes), pode ser vista retrospectivamente como a “internet vitoriana” (Standage 1998): a palavra “telecomunicações” foi cunhada em francês em 1904.

(Martins, 2011, p. 74)

Im. 1, 2



Há linhas, cabos, electricidade, electrões, que constroem estas imagens. São imagens físicas, tangíveis. As imagens digitais têm corpo, constituído por várias matérias, com uma taticidade diferente das imagens em que tocamos e vemos, por exemplo, no papel, numa parede – ou mesmo as imagens que aparecem quando se lêem estas palavras.

Há qualquer coisa celestial nestes monólitos do céu — aparelhos, dispositivos tecnológicos. Por celestial significamos um fenómeno sobre-humano, divino, misterioso. À superfície, o fantasma. Há uma condição fantasmagórica inerente a estas máquinas, por entendermos os seus processos operativos com a ajuda da ficção.

A este modo de animar a máquina com histórias que explicam o que não compreendemos, vamos chamar transferência fantasma — qualidade que confere condição celestial.

É o momento para começar a apresentar o objecto de estudo desta investigação.

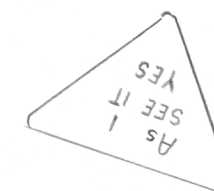


Fig. 6

A natureza abstrata e imaterial deste projecto implicou que precisássemos de encontrar algum objecto que incorporasse estes problemas, que os expandisse, ramificasse — foi numa visita ao Senhor de Matosinhos que pusemos a mão na Boca da Verdade, como é habitual, para lermos a sina.

A Boca da Verdade (*Bocca della Verità*, ou *Mouth of Truth*) é um dos brinquedos de arcade que se vêem nas feiras, tal como o *Oracle of Time* e *Zoltan*, por exemplo.

Outro dos brinquedos, portátil e com uma tecnologia mais simples, é a *Magic Eight Ball*, uma bola 8 de bilhar que responde às perguntas que lhe fazemos directamente. Depois de receber-

mos a nossa fortuna, pensámos que estas máquinas de adivinhação, oráculos da sorte, *genie machines* ou *mechanical genies*, são entidades tecnológicas intuitivas. Com isto queremos dizer que apareceu em nós uma dúvida, por não conseguirmos contornar o facto de que confiávamos na sina que aquela máquina nos deu.

É a mesma dúvida que preenche os espaços aparentemente vazios nas operações tecnológicas com ficções. Claro que alguém escreveu o que está naquele papel, programou aquela máquina. Claro que é um mecanismo que funciona à base da aleatoriedade, apesar de nunca virmos a ter informação suficiente sobre o mundo para determinar se alguma coisa acontece aleatoriamente ou não (de acordo com os deterministas). Acontece um processo técnico de leitura da mão e de presciência de alguma coisa, que é feita por uma máquina, que também é um brinquedo.

O que é isto de uma máquina-genial? Ficcionamos uma condição intuitiva no lugar técnico de operação deste objecto. Não é novo que o brinquedo seja um ponto de partida para pensar ideias complexas, como um objecto que sintetiza conceitos densos. É comum que não se olhem os brinquedos duas vezes por serem adereços mundanos, comuns e acabem a não ser questionados (olho para um papagaio de papel, um *yo-yo*, como exemplos de brinquedos que vieram de ferramentas bélicas), mas aqui interessa-nos referir o brinquedo e o acto de brincar, não só por serem ideias que desenvolveremos nas próximas visões, mas também como ajuda na construção da baliza destas ideias sobre transferência fantasma e *mechanical genie* — processos que se verificam na brincadeira das crianças. Nesta zona

de brincadeira, partilhada com o laboratório de pensamento, há uma ausência de uma pessoa autora, uma vontade que não tem dono.

O ser-humano atribui à máquina um estatuto de neutralidade moral e ética, apesar de se tecerem comentários sobre a atribuição daquilo que é o espírito ao objecto técnico, à máquina. Como se fosse possível que a sua existência estivesse separada. Há uma vontade do ser-humano em sacudir-se da responsabilidade da consciência com que opera a máquina.

É importante cercar este problema, o do Dualismo entre máquina-corpo, espírito-cabeça. Afinal, esta investigação é, no seu âmago, um corpo ficcionado, fruto de uma escolha criteriosa dos interesses e vontades que nós, investigadores, temos contra o mundo e a ordem das coisas. Os dias no estúdio são passados num estado de entrega ao descontrolo dos processos, numa tentativa falhada de mediar, conter e prever um resultado. Comparamos a prática artística a um processo tecnológico.

Ao longo desta investigação vamos expor, com o auxílio de vários casos de estudo e visões empíricas, de que modo é que o objecto artístico deve ser entendido como a tecnologia mais avançada que temos. Uma condensação dos processos mais complexos e inesperados, que resultam em objectos-selvagens, cujas interpretações, leituras, vidas, espaços, tentam ser totalmente controladas num laboratório, neste caso, no estúdio. Quais serão as diferenças conceptuais entre a máquina de adivinhação e o objecto artístico?; que novo conhecimento é produzido sobre o objecto artístico quando posicionado de frente a uma máquina de adivinhação?

Adereçamos o espectro que existe no espaço entre a prá-

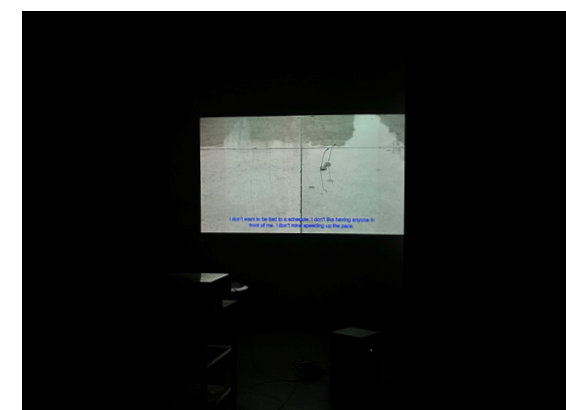
Fig. 7



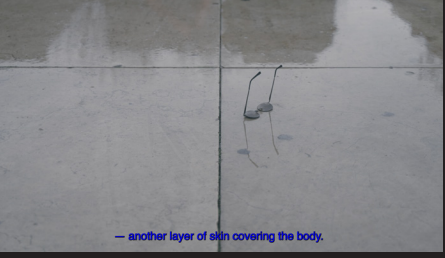
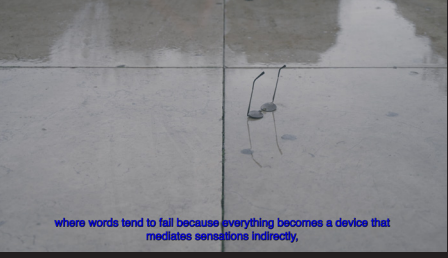
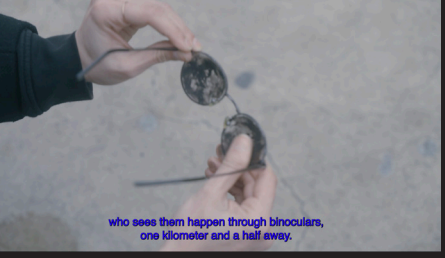
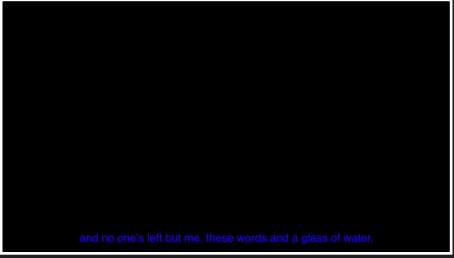
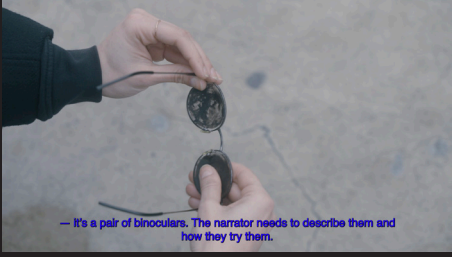
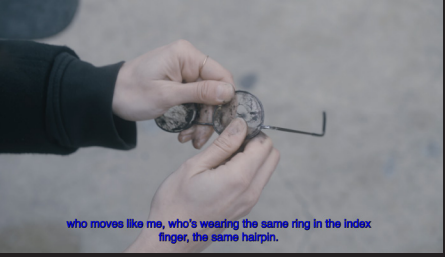
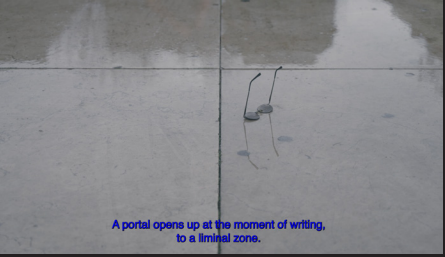
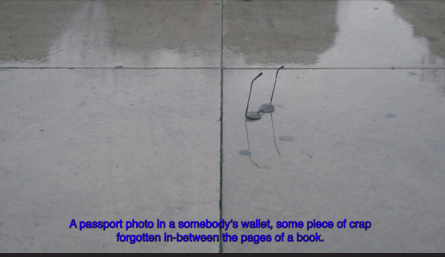
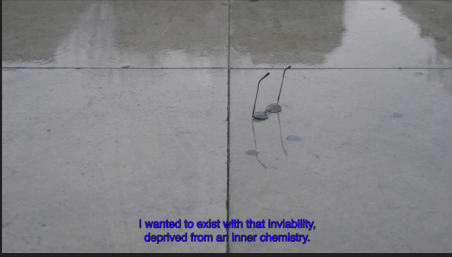
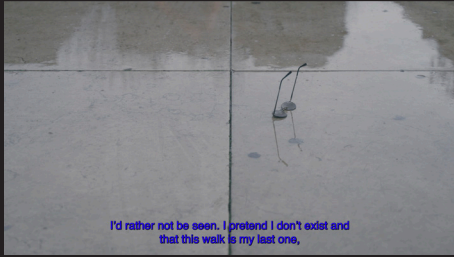
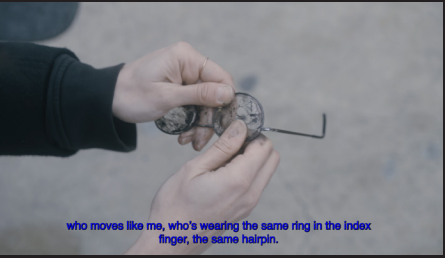
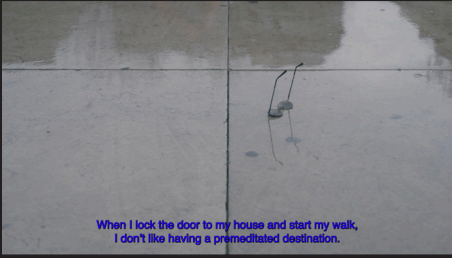
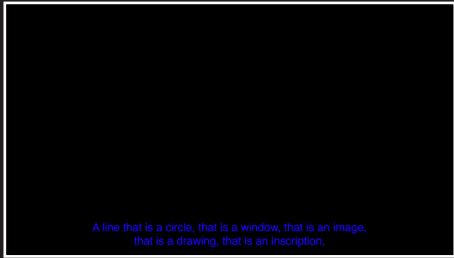
tica e o objecto artístico. Apontamo-lo como semelhante à programação de uma máquina que prediz o futuro, com uma operação programada num espaço cénico.

Introduzimos o nosso primeiro caso de estudo, o filme *Jogo Desconhecido* (2025).

NOTA: ‘[Jogo Desconhecido](#)’ é um ensaio visual sobre o encontro entre uma entidade e um objecto técnico – uns óculos de vista. É ao experimentar esta ferramenta, que a entidade tem acesso a imagens familiares, apesar de só as conseguir ver à distância de 2 quilómetros. Este filme de 6 minutos e 50 segundos esteve em exibição na Aula Magna da Faculdade de Belas-Artes da Universidade do Porto, no dia 31 de Janeiro de 2025.



Img. 3



Uma linha que é um círculo, que é uma janela, que é uma imagem, que é um desenho, que é uma inscrição, que é um signo, que é um pano esticado, que é uma tela, que eu rasgo, atravesso, vejo um fantasma. Quando tranco a porta de casa e começo o meu caminho no passeio, prefiro ir sem destino. Não quero ter horas para nada. Não gosto de ter ninguém à minha frente. Não me importo de acelerar o passo. Prefiro até que não me vejam. Finjo que não existo, que este passeio é o meu último, porque amanhã não acordo, porque me esqueço de me levantar a tempo. Estou a dizer que prefiro ser uma imagem plana. Uma impressão em Xerox, feita à pressa num shopping a um domingo. Uma fotografia de passe numa carteira de alguém, uma porcaria qualquer esquecida entre as folhas de um livro. Queria existir com essa inviabilidade, sem acesso a uma química interior. Privada dos segredos que tenho de ouvir. Experimentar o ar, a velocidade de um carro de madrugada.	Descolar a pele dos dedos lentamente. Engolir colheradas sem queimar a boca. Uma dor branca nos molares. Tudo para escrever sobre outra matéria que não seja a mesma merda de sempre. Eu que não tenho nada, não devia ver tudo. Nada disto interessa assim por aí além. Organizo o que resta da minha memória com simulacros rescritos até me esquecer do que era de facto importante. É sobre este acto de violência. Quanto tempo é que as minhas células demoram a regenerar-se por completo até todos desaparecerem e restar só eu, estas palavras e um copo de água. Volto a casa. À minha porta, está um objecto estranho. Parece que foi deixado com cuidado, levo-o ao bolso. — é um par de binóculos. O narrador precisa de os descrever e como é que os experimenta. Quando penso nas imagens descrevo-as com a franqueza de quem as vê acontecer através de binóculos, a 1 quilómetro e meio de distância. Isto também significa que não oiço o que dizem.	Chegam à praia. Pousam as coisas numa pedra, descalçam-se. As chaves de casa ficam dentro do sapato. Despem-se. Desaparecem na água. Perco-as de vista. Nos binóculos aparecem outras coisas. Não acontece nada a estas pessoas... Os momentos-entre que eu vejo não conseguem ser descritos pelo barulho ensurdecador destas palavras, precisam de experimentar outra dimensão. Não há mais nada nesta praia sem ser umas roupas atiradas para uma pedra, toalhas dobradas e duas pessoas que se olham. Deixo cair os binóculos ao chão e quando volto a olhar estou noutra paisagem. Estou num sítio onde não conheço ninguém. Estamos, estás, encostado a uma porta a conversar com uma imagem minha, que se mexe como eu, que usa o mesmo anel no indicador, o mesmo gancho no cabelo. É o que eu consigo ver a esta distância. Não consigo perceber nos teus olhos o que é que isto significa, por que é que te aproximas de mim, levas as mãos à cabeça, voltas a pô-las nos bolsos. Digo-te uma coisa ao ouvido, um comentário estúpido qualquer	sobre o filme que vi ontem; preciso de uma desculpa para te tocar no ombro, voltar a olhar-te e procurar à nossa volta um objecto que seja da mesma cor dos teus olhos. Qualquer coisa que me distraia e que me tire dali. Quando volto a procurar-nos, estou numa sala. Desta vez está tudo tão alto. Percebo uma canção conhecida no meio do som sufocante, fumo. Uma imagem que pareço eu, com o mesmo cabelo, o mesmo casaco e uns sapatos parecidos, avança no meio de uma multidão para o lado oposto da sala. Caminha com um sentido que me deixou desconfortável; como se conhecesse para quem se dirige. Mas eu não conheço ninguém aqui, muito menos a esta distância. Há qualquer coisa que embacia os meus olhos, perco-os de vista. Aponto as mãos para a direita. Vejo uma mesa num restaurante que acho que conheço, ficava em frente à casa onde vivia na altura. Não sei o que é que faço aqui, mas há uma mesa vazia no meio de pessoas que conversam animosamente. Vejo alguém que desconheço, de novo, com uma entidade que usa	os mesmos óculos que eu e desliza as mãos pelos bolsos, como eu faço. Que brincadeira é esta... Sentam-se os dois, parecem parvos a olhar um para o outro. Ela penteia-se, bebe um golo de água, ri-se. Ele leva as mãos à cabeça, outra vez. Olha para ela. Eu não percebo estes dois e o que é que estão aqui a fazer. Não sei se já vivi isto. Nada disto tinha acontecido se eu fosse boa a lembrar-me das coisas. Eu não sei quem são estas pessoas. Enervam-me. Pouso os binóculos. Isto não tem piada. Não quero ouvir mais nada, nem ver mais ninguém. No limite de virar costas a tudo isto, lembro-me de um livro qualquer que li. Não vale a pena, não sei ser de maneira diferente. Encontro um bloco e uma caneta no bolso. O momento de escrita é uma zona liminar. Estou neste sítio onde não existe espaço, tempo, o percurso de um sonho qualquer, onde há falta de palavras porque tudo se torna num dispositivo de recepção de sensações de forma indirecta, como se houvesse	outra pele por cima do corpo. Não sou diferente de ninguém. Levanto os binóculos sobre a cabeça, pouso-os nos olhos e aponto para o céu. Estás aqui. Desta vez, eu sei quem tu és, mas estás a um quilómetro e meio de distância e eu só consigo identificar o colarinho da camisa, a armação dos óculos e as palmas das mãos. O suficiente para dizer que estás aqui. Mas eu não quero que me vejas assim. Olho para o chão. Uma linha que é um círculo, que é um desenho, que é uma inscrição de um jogo desconhecido. Nesta cena, a personagem encontra-se numa arena. Esta é a cena mais calma no filme, por isso as cores são pálidas, planas, mornas, apesar de ainda ser importante reforçar que a personagem não sabe o que fazer com o que tem. Nesta arena há pouca coisa: uns binóculos, um copo de água, uma corda com as pontas atadas.
					<i>Jogo desconhecido</i> , 6’51’’ 4K, som, cor 2025

VISÃO 2

O PROCESSO LÚDICO NA MÁQUINA GENIAL

O jogo como circunscrição de uma brincadeira, como um veículo para uma outra realidade. A falta de limites na zona do pensamento...

Mechanical genie é outro nome para um autómato que em troca de uma moeda, produz uma carta com uma previsão do futuro do/da utilizador/utilizadora. Um autómato é uma máquina auto-suficiente, o que quer dizer que é programado com uma sequência de operações para responder a instruções predeterminadas. É importante referir que estes autómatos operam através da ilusão de que funcionam com um livre-arbítrio qualquer. Ignoramos as operações que são programadas e é precisamente esse espaço de desconhecimento que é ocupado pela imaginação — um fantasma.

Estas máquinas geniais e a sua capacidade de predição de futuro existem num contexto de jogo. O jogo é uma zona imaterial. Segundo Huizinga, na base da política, filosofia, educação, ou qualquer extensão do pensamento humano, está o jogo (Huizinga, 1938/2016, p. 15). O que também quer dizer que é pelo jogo que nos regemos, agimos, pensamos, actuamos no mundo. Aqui interessa também explicar o que é que Huizinga entende por jogo. O jogo é uma actividade voluntária, que não pode ser sujeita a ordens. Apesar de ser difícil definir o jogo, uma das suas características principais é ser livre, ou seja, o próprio jogo é liberdade; não é a “vida real”, mas uma evasão dessa realidade para uma zona de actuação própria, “um intervalo na nossa vida quotidiana” (Huizinga, 1938/2016, p. 24). O jogo e a máquina de adivinhação partilham este espaço, onde se dá uma suspensão do tempo, uma porta para outro sítio qualquer. Este espaço, entre o jogo e a predição de um futuro, também é partilhado com o objecto artístico, mas alongar-nos-emos sobre esta questão mais à frente.

Já entendemos que o jogo acontece numa circunscrição

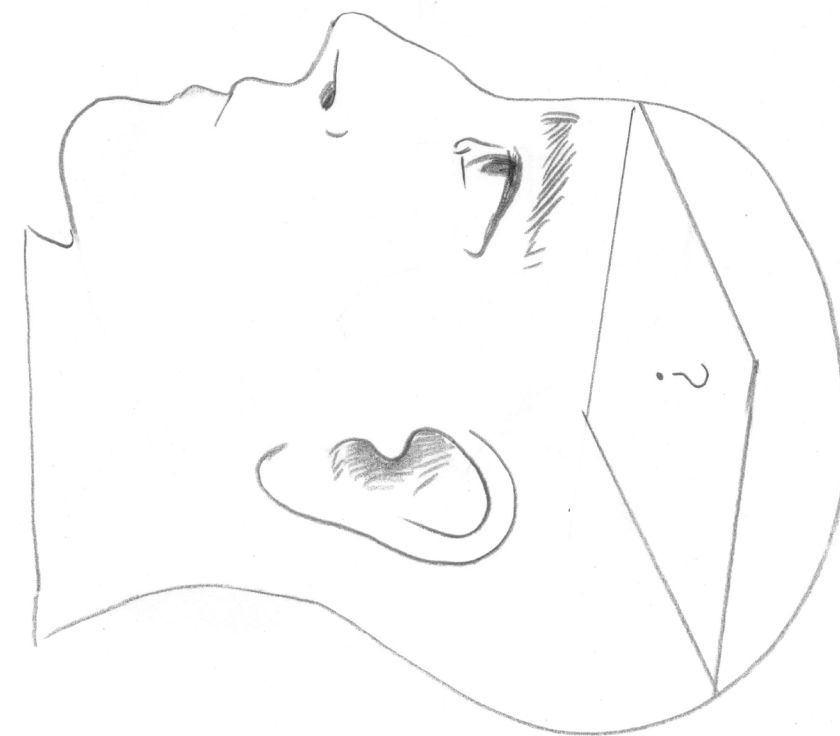
de regras, que podem ou não ser comunicadas, mas que todos formam mundos passageiros dentro da realidade, mundos esses dedicados a um acontecimento especial (Huizinga, 1938/2016, p. 26). É para este sítio lúdico que a predição nos leva.

É evidente que a operação lúdica que sucede num autómato de adivinhação, *genie machine*, apesar de programada, gera esse mundo passageiro. Esta ideia de mundo passageiro no processo lúdico interessa, não só pelo lado cénico, físico, mas porque acontece no pensamento também. Obedecemos a um conjunto de regras que se desencadeiam num ambiente controlado, em que escolhemos participar. Essa é a regra silenciosa entre o/a utilizador/utilizadora e a máquina presciente, entre o/a jogador/jogadora e um jogo, entre o/a leitor/leitora e o mundo.

Na visão anterior, mencionámos este sítio nublado e expandido onde acontecem fenómenos mediáticos, que ocupamos com ficções.

A T.A.Z., *Temporary Autonomous Zone* (Bey, 1991), Zona

Fig. 8

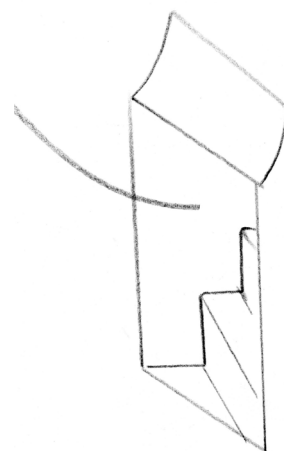


Autónoma Temporária, foi uma ideia de Hakim Bey, pseudónimo de Peter Lamborn Wilson, historiador e poeta anarquista do século XX. Apesar de ser uma tática sócio-política, é difícil ignorar quando falamos de outras imagens como a do mundo temporário no jogo. A T.A.Z. é uma estratégia de desaparecimento.

É simples: consiste numa zona intangível atingida através do pensamento, que quando apontado para o presente, gera uma realidade onde as estruturas opressivas do sistema não actuam. Daí ser uma zona autónoma: é um espaço isolado, independente, impossível de controlar, conter. É relevante politizar o acto de brincar, o jogo e entendê-los como estratégias de evasão ao sistema — ou ainda e também, pontos de conexão com a comunidade.

A máquina divinatória, presciente, que encontramos nas feiras populares, confronta o mundo passageiro, o jogo, o processo lúdico com este fantasma que é o espaço-entre. Quando inserimos uma moeda, para depois levarmos a mão a uma boca fria, enquanto uma voz mecânica nos informa que a nossa sina está a ser analisada, somos informados sobre quais são as regras que cercam este jogo. Até sair um pequeno papel sobre a sorte que teremos no próximo ano, no trabalho, na saúde e no amor. Antes de passar a um exemplo prático, é de valor redefinir algum vocabulário para melhor situar o leitor nos pensamentos que se seguem. O jogo, o processo lúdico, o mundo passageiro, o espaço-entre (ou fantasma, como referido acima). São palavras ricas em associações imagéticas que iremos cercar para continuar a desdobrar estas ideias.

Fig. 9



LABORATÓRIO LEXICAL

O jogo

O jogo é imaterial, desprovido de corpo e/ou entidade. Acontece no campo do pensamento e faz parte do modus operandi do ser-humano, do animal. Por jogo, entenda-se um conjunto de regras silenciosas que circunscrevem uma acção livre.

O processo lúdico

O processo lúdico implica uma operação, controlo. Apesar de circunscrita, a operação gera significado e não se fecha em si mesma. É a palavra que define a operação com que programamos um autómato, uma máquina genial.

Mundo passageiro

A partir das ideias de Huizinga no livro *Homo Ludens*, o mundo passageiro, ou temporário, designa o espaço imaterial criado no momento do jogo. Neste mundo passageiro, que se abre e encerra mediante a duração do momento do jogo, as regras do mundo real não surtem efeito. O mundo passageiro actua de acordo com as regras que o circunscrevem.

O espaço-entre (ou o fantasma)

O espaço-entre refere-se aqui à área tangível ou intangível, entre o/a utilizador/utilizadora e o autómato. É neste espaço-entre que os processos lúdicos, fabricantes da

ilusão maquinal, e do mundo passageiro, acontecem. Os limites entre o que é gerado pelo/pela utilizador/utilizadora e o que é gerado pelo autómato enredam-se neste espaço.

Autómato

No dicionário diz que um autómato é “uma figura que faz movimentos por meio de um mecanismo oculto”. Diz que pode ser o oposto, uma pessoa que age como uma máquina, sem vontade própria. Autómato também vem da palavra grega αὐτόματον, que significa “agir por vontade própria”. Estas três definições são tão distintas, que quem escreve estas palavras não consegue encontrar um sentido mais lato que este para autómato. Corpo magia. Programado, mas com livre arbítrio. Não se sabe o que veio primeiro, se a vontade de fazer ou a de executar.

RNA

Redes neuronais artificiais. São modelos que têm como planta o sistema nervoso central do ser-humano, encontradas na ciência da computação. São códigos programados para máquinas, que simulam os comportamentos dos neurónios. Esta tecnologia de entrada, leitura e reconhecimento é usada em visão computacional e *speech recognition*.

T.A.Z. (Temporary Autonomous Zone)

Zona Autónoma Temporária é uma estratégia sócio-po-

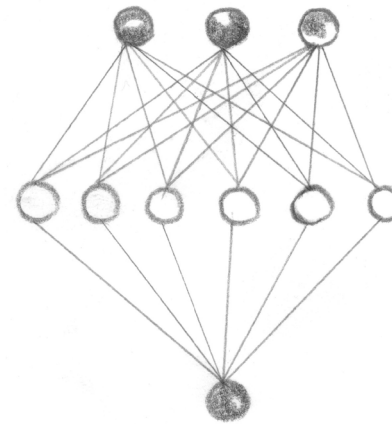


Fig. 10

lítica que consiste em manter a concentração no presente, como forma de libertação das estruturas de controlo. Esta concentração gera a zona autónoma temporária, onde os mecanismos hierárquicos e opressivos da sociedade contemporânea não actuam.

Confiemos a esta máquina feirante ou brinquedo de *arcade* a capacidade sobre-humana de prever o curso da nossa vida. Confiar a uma máquina a previsão de uma série de acontecimentos impossíveis de prever. É mais fácil acreditar em respostas fantasma, numa brincadeira, que olhar de frente o desconforto de que não sabemos o que acontece daqui a 10 minutos. Aceitamos estas contradições e escolhemos o mundo passageiro onde as regras da programação deixam de existir, há desconhecimento sobre as operações maquinais, fechamos os olhos a que a vida não se permite ser adivinhada e que este papel mágico vai ter a equação que precisamos para que corra tudo bem.

Por falar em operações maquinais e sistemas de computação, estas máquinas divinatórias e a sua programação vão muito além da reprodução de um comportamento humano, neste caso, o da presciência, intuição e leitura de uma mão. A ciência da computação tem os seus modelos computacionais que usaram o sistema nervoso central do ser-humano como base para pensar as redes neuronais artificiais (RNAs). Estas redes, que simulam o comportamento dos neurónios pelo sistema de entrada, activação e saída, são usadas no reconhecimento de padrões em alguns autómatos.

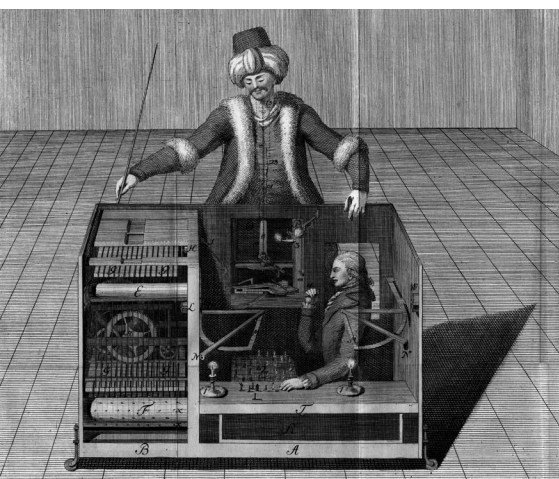
É muito curioso pensar que o próprio sistema de progra-

mação destas máquinas tem como estrutura o nosso cérebro para executar tarefas que simulam o comportamento humano, ou o sobre-humano, neste caso. Não queremos alongar-nos na neurocomputação, mas esta informação era crucial para ressaltar a ironia que está em confiarmos numa máquina que nos abre um campo de jogo, e cujo percurso de computação passa tão perto de nós — e cuja cópia heliógráfica é o nosso cérebro.

Voltemos ao jogo e ao processo lúdico que acontece nestas máquinas divinatórias. O jogo (e aqui atrevemo-nos a olhar qualquer jogo) é uma abertura para uma nova dimensão intangível, onde o tempo é suspenso e somos transportados para uma arena neste mundo passageiro. Apesar do foco desta investigação ser a máquina genial divinatória, interessa pensar no desdobramento que estes comportamentos simulados têm noutras temporalidades.

Há a máquina que toca todos os dias para nos ligar a alguém, a que nos leva até casa, a que escreve estas palavras, a que ferve água; apesar de vivermos experiências bastante diferentes do nosso caso de estudo, há uma máquina que actua numa temporalidade muito próxima a quem ler este texto, que achamos ser importante mencionar: a máquina artística.

Quem vos escreve estas palavras acha indelicado não



Img. 5

mentar e definir o que se entende por máquina artística, antes de passar ao ponto lúdico e genial (aqui implícita a ideia de génio e não o adjetivo).

Segue-se um exemplo prático, para incorporar e discutir estas ideias. *The Turk*, é um autómato de um jogador de xadrez. Construído por Wolfgang von Kempelen para Maria Teresa de Áustria em 1770, a máquina jogava xadrez contra um humano. Anos mais tarde, revelou-se que o autómato não passava de uma ilusão mecânica, já que dentro da máquina estava um jogador de xadrez profissional a controlar o autómato e a tomar as decisões no jogo. O que quer dizer que era o próprio jogador que simulava uma operação maquinal.

Este objecto aparatoso acrescenta uma terceira dimensão à primeira do jogo e à segunda da máquina genial: a dimensão da ilusão, da teatralidade, engano, mentira.

É um autómato a fingir, que não funciona com uma operação mecânica num circuito fechado, mas é comandado por alguém para simular essa operação tecnológica.

The Turk encapsula uma máquina de feira, um jogo e a performance. É uma máquina artística, literalmente. A palavra literal é usada porque se quer mostrar no decorrer destas palavras e imagens, a pergunta — ou afirmação —, o objecto artístico não é uma máquina capaz de gerar um mundo passageiro?; com uma programação especial e uma acção controlada, que sai do seu circuito para se tornar selvagem e testar os limites do conhecimento, no campo do sentir e da razão?

Apesar de viverem temporalidades e funções muito distintas, estas máquinas partilham várias características, mas interessa ressaltar uma só: a programação, uma acção controlada,

premeditada, que nos vai mostrar alguma coisa no presente.

Apresentamos o guião do estudo de caso que encontrámos para este capítulo, com o título *Exercício leve*, sobre as reflexões de uma entidade que não sabe brincar.

NOTA: ‘Exercício leve’ é um ensaio em formato de publicação, em que duas vozes conversam sobre não saberem brincar. Este objecto faz-se acompanhar por um momento performativo, interpretado por dois actores. A performance aconteceu na exposição com o mesmo título, ‘Exercício leve’, na Livraria Trama, no dia 22 de Março de 2025.



Img. 6

Exercício leve

Teresa Arega



Colocar os objectos ao centro.

As mãos. As mãos são o centro.

Abro um espaço a atestar.

Desmagializo. Dispo. Esta cena introduz-nos a ti, alguém que passa despercebido, que não tem nada que se lhe diga em particular, nenhuma característica especial. Agora que te olhamos (eu e o público), silêncio.

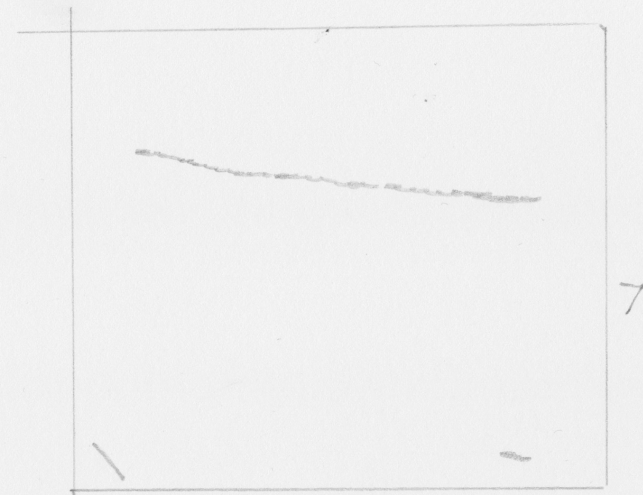
A verdade é que tenho tido muito pouco por dizer. Estou preso a um guião com umas instruções que não entendo. Já nada é um exercício leve. Nem acordar, nem atar os sapatos, nem fumar o cigarro.

Quando olho para as coisas, uma mutação.

Parece que já não sou eu que as vejo.
Algum objecto.

Lá estão a porcaria das instruções
outra vez. E eu sem conseguir chegar
aonde preciso para pensar bem nisto
que quero dizer sem magoar o outro,
sem represálias, sem adormecer a
meio da frase.

Uma condição para o encontro das
palavras é que se viva duas vezes a
mesma cena. Não fui eu que disse isto.
Uma condição para a escrita é que se
viva. Eu estou a aprender. Quando
me ligaram ontem disseram que
quando eu sonho, escrevo, as coisas
acontecem. Tenho de confessar que
parte de mim sempre confiou na
magia presciente —



destas frases. Posso dizer o que
quiser, que a ordem natural das coisas
trata de as fazer aparecer.

Um dia claro. As mãos ao centro
da terra. O cheiro a queimado. Um
caminho iluminado por uma linha
de fumo. Umas costas, o peito, à
prova de bala. Neste sítio onde tudo
é possível estão todos de pé a olhar
para mim.

E eu que nunca sei o que digo, que falo com a boca cheia, escrevo qualquer coisa numa folha que dobro e levo ao bolso. Esta parvoíce chamada brincar com o fogo não tem piada nenhuma, mas eu rio-me. Tudo me dá vontade de rir, porque eu não quero dizer a verdade. Tudo é demasiado sério. Eu tenho medo de não me levantar.



Não há outra opção. Não tenho habilidade para andar aos tiros. Caminho por esta guerra interior de bolsos vazios.

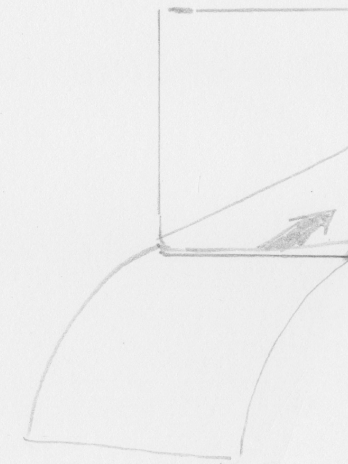
O escuro encontra-me então voo a pique, quase na vertical.



Ninguém mais que eu deseja que tudo pare e que esta estupidez me abandone. Ando pelo mundo com a sensação de que nunca fiz nada bem. Já não olho para o céu porque também não há lá nada. Acho que a última vez que estivemos todos na Terra foi há 20 anos. As estrelas já nem são verdadeiras. Penso duas ou três vezes nisto. Eu não sei o que é real e o que é mentira e se calhar nem devia estar a ler nada por causa disto mesmo. As estrelas são falsas. É tudo um simulacro. Penso duas vezes ou três vezes nisto.

Descasco uma laranja e ardem-me as pontas dos dedos porque as unhas estão roídas até ao sabugo,

rentes.



Levo as mãos à terra. Desenho um quadrado com a ponta do dedo.

Até o voo dos pássaros me parece mecânico, encenado. Nada do que eu digo importa. Não faço nada. Pego na tesoura e corto as linhas que me cossem ao mundo.

Dou um nó na ponta, não vão ter ideias e atar-se às pedras do chão, ou prenderem-se a um objecto perdido no fundo do oceano. Abro os braços quando entro na água. Afasto os peixes. Procuro alguma coisa no fundo. Um botão que impeça a corrente de me levar, a barriga de um barco onde possa prender uma mão.

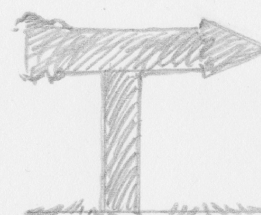


Não vejo nada. Encho os pulmões de água. Os ouvidos abrem-se como bocas. Não sei onde quero chegar. Agora que sou uma pessoa a sério, uso os sapatos atados, o cabelo penteado, as roupas limpas, passadas a ferro. Quando acordo, pedem-me favores. Já posso começar o dia sem atender o telefone, levar o meu tempo a organizar a secretária, a caneta na mesa, a tesoura aberta, a caneca suja de café, o casaco pendurado no bengaleiro com a carteira lá dentro, o livro de contactos. Agora que sou uma pessoa a sério já posso desiludir toda a gente. É isso que é ser-se de verdade, poder lesar o outro. Cair no chão e não aleijar os joelhos.

Se calhar, até deixar de cair.
Pôr um pé de cada vez com a certeza
de que o chão é raso.



Nos meandros de que entendam
que não sei fazer nada, encontro um
tabuleiro que diz “jogo da glória”.
Não sei que palavra é esta. Somos
testemunhas de um momento de
euforia, o que quer que isso seja,
ou êxtase. Numa sala estão as
personagens que conversam, olham-
se.



Chego a casa na escuridão, pouso as
chaves na mesa e o casaco na cadeira.
Vim de uma festa qualquer. A luz que
vem lá de fora afasta as folhas das
árvores. Há uma sombra esquisita na
porta. Descalço-me. Toca o telefone.
A janela meia aberta.

Agora mesmo. E tu?
Há bocado... mas já te chamei e não
te vejo.
Eu estou em minha casa. E tu estás
na tua.

Não.
Eu estou aqui.
Oíço a tua voz e não te encontro.



Não distingo um minuto de uma vela
a arder.

Escrevo com uma caneta que não
é minha. Os As saem diferentes.
Não consigo pressionar bem as
respirações. Tudo o que queria era
que se calassem e me ouvissem.
Em vez disso, vêem-me assim, a
ler palavras que não são minhas.
Olham-me sem perceberem o quão
zangada estou. Não é assim que eu
vejo o mundo e entendo a ordem
das coisas. Não é nada disto que eu
quero dizer. Corrigem-me sempre
que eu falo, endireitam-me o cabelo,
dizem que tenho uma coisa presa nos
dentes, uma nódoa na camisola, as
unhas partidas. O telefone toca 500
vezes.



Interrompem-me para me fazerem perguntas estúpidas. Aprendi a andar/ando sem que os meus passos produzam um único som. Penso sem certeza nenhuma que sei esta realidade. Quebram os meus exercícios ao meio com um golpe. Guardam a navalha no bolso, ninguém quer saber se te magoo desta vez.

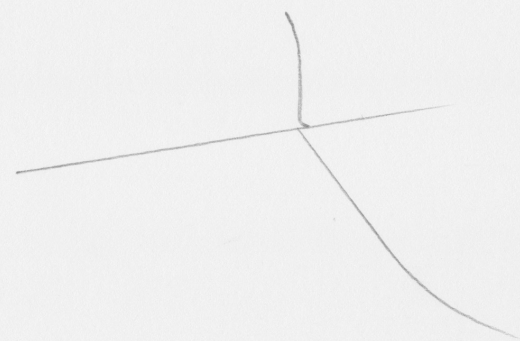
O telefone toca algumas vezes nesta cena, mas a personagem que fala não quer atender estas chamadas. Elas não sabem brincar. Nada é um exercício leve. Tudo é feito com grande esforço, sem o véu prestigioso do riso, do toque, da troca de olhares, de um tropeçar na rua.

O público, tu, estás confuso. Estas palavras, que não são minhas, não são de quem escreve, chegam à tua cabeça e vão directas à fronteira de um território novo. O público, tu, procuram quem escreveu isto. O público, tu, percebe que esse território não tem chão. O público, tu, procuram quem escreveu isto à vossa volta. O público, eu, sabe que ela não tem respostas. O público, eu, escrevo isto porque não sei estar aqui. Nesta sala que é este mundo. Penso nos momentos difíceis que constituem um dia inteiro, na escala do tempo em que se mede um passeio, um passo em falso, uma mentirinha aqui e ali.

E na tentativa falhada de encontrar
um sentido nas coisas, desenho uma
seta na parede.



De quantas formas diferentes é que
eu consigo explicar que o futuro
desaparece enquanto leio isto.



Pousar os joelhos no chão, levar as mãos à cabeça, não ter nada em meu nome. Eu que usei a desculpa de te falar com medo que não voltasses a conseguir ouvir-me. Para te dizer que finalmente te entendo.

Já não quero brincar mais, já não falo alto para que me oiçam, agora deixo que um fogo que coma devagarinho por fora até que reste uma só boca.

Agradeço o que estás a fazer por mim.

Reconfiguro esta sala, reconfiguro o espaço, para ter o tamanho de uma clareira onde não chegue o escuro e se oiçam os pássaros. Assim a chuva ### não tem onde cair.



Este livro é o resultado da intervenção Exercício Livre, que aconteceu na Livraria Trama no Porto, entre vinte e dois de Março e vinte e seis de Abril de dois mil e vinte e cinco. Foi interpretado por Maria Leite e Gonçalo Tavares, escrito e encenado por Teresa Arega.

A autora agradece a Rita Mota, Teresa Bacelar, Pablo González, Maria Leite, Gonçalo Tavares, ~~quem quer filmar~~.



VISÃO 3

O BRINQUEDO COMO OBJECTO SELVAGEM

O que é que é ser-se selvagem? Implica primeiro que exista o contrário: domesticado. Em segundo, que haja um sujeito, neste caso é o brinquedo como objecto. Como domesticar um baralho de cartas que não sabemos de cor?

LABORATÓRIO LEXICAL

Objecto selvagem

Uma pederneira que serve de almofada.

Motor artístico

Uma alavanca numa sala vazia.

Image-making

Inventar uma imagem, plantar, levar a mão ao rio, pou-sar um lápis numa folha.

Brinquedo

Tudo e qualquer coisa, uma arma.

Presença

Aquilo que não se diz, que não se vê.

Como um manto de humidade. Uma experiência.

Nevoeiro

Estado meteorológico ideal; o que se procura encontrar, gerar, inventar em laboratório. Portal revelador de algu-ma verdade.

Teoria Actor-Rede (TAR)

Proposta pelo filósofo e antropólogo francês Bruno La-tour, a Teoria Actor-Rede defende que todos e quaisquer factores envolvidos numa situação social estão em pé de

igualdade; ou seja, humanos, animais, ideias, processos, instituições, objectos fazem parte de uma rede de rela-ções em constante transformação e comunicação. Esta teoria faz parte de um corpo de trabalho pensado à volta da relação do mundo natural com a tecnologia e a ci-ência. Latour questiona consecutivamente a autoridade das ideias científicas, muitas vezes negando a existência de uma verdade universal... O capítulo seguinte expan-de esta ideia e estas palavras funcionam como um sinal de fumo para decifrar nas próximas páginas.

Os objectos prescientes existem em temporalidades diferentes, mas partilham uma condição: a espacial, a do sítio de um jogo. Qualquer objecto pode ser um brinquedo, mesmo que não tenha sido inventado com esse propósito. Aqui, uma garrafa pode ser um telescópio, uma caixa um castelo, um testo de uma panela um escudo,
— por sugestão, não por representação figurativa.

Once more the common denominator between the symbol and the thing symbolized is not the 'external form' but the function.

(E. H. Gombrich, 1971, p. 4)

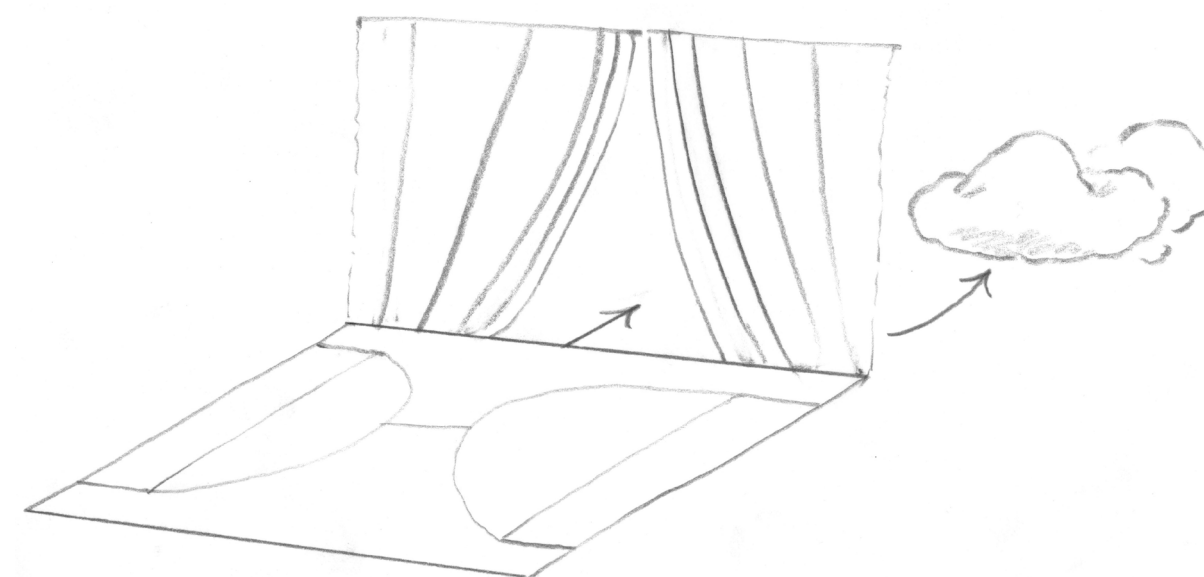
O jogo implica a abertura de um mundo passageiro, onde as regras da realidade são suspensas para darem lugar a outras, mas há uma outra dimensão no brinquedo — neste objecto que passa a pertencer a um sistema vivo e que sai do seu circuito fechado para ter outro papel —, que interessa apontar. Faremos os possíveis para agarrar esta neblina e afixá-la com alfinetes (e se a sorte estiver do nosso lado, essa neblina ganha forma do presença que falamos no laboratório lexical).

Segundo Gombrich, toda a arte é *image-making*, e *image-making* consiste na invenção de substitutos (Gombrich, 1971, p. 9), esta nuvem de pensamento abre um outro alçapão de conhecimento sobre estes objectos prescientes, que são brinquedos, que são máquinas, que são motores artísticos. Reparamos

que a acção do jogo, o brinquedo, o objecto artístico e as máquinas têm em comum esta condição: a de substituir. O jogo produz substituições através da simulação, ou do fingimento, de situações (podemos aqui olhar para o jogo de um ponto de vista mais lato, como exemplo, um jogo de xadrez substitui um conflito, brincar às casinhas substitui a realidade de ser adulto, assim sucessivamente), o brinquedo actua como ferramenta no jogo (uma pistola, um arco e flecha, um carro), o objecto artístico substitui a intenção, a palavra, a acção, a vontade, o ir contra¹ e a máquina substitui, por norma, alguém, ou vários “alguéns” (al-guns), um sistema, na medida em que o que nos dá em troca é o tempo. Podemos interpretar como vazio este espaço que é deixado pela substituição do que é real— vemo-nos na obrigação de fundamentar este real como sendo a dimensão presente, o que é actual, o tempo cronológico —, mas sabemos, através das

¹ Referimo-nos aqui ao episódio da série Perfil da RTP, que em 1978 recebeu Álvaro Lapa. Nesta entrevista, Lapa diz-nos que é preciso ter algo que venha contra nós, uma resistência, e que essa força é a responsável pelo fazer e pelo inventar.

Fig. 11



várias dimensões do sentir, que esse vazio é onde acontece o que temporariamente vamos chamar presença, ou fantasma — o fantasma é a presença da imaginação de quem brinca, como uma projecção autónoma.

É complexo gerar imagens através destas palavras para que o entendimento destes conceitos latos sejam agarrados, quase parece uma tentativa de fazer ponto-cruz numa nuvem... Achamos por bem dar uns passos atrás no pensamento.

O brinquedo gera essa zona mágica de invenção e substituição, sem deixar de ser um objecto técnico. Por objecto técnico entenda-se um objecto programado, que opera num circuito fechado para desempenhar uma determinada tarefa técnica.

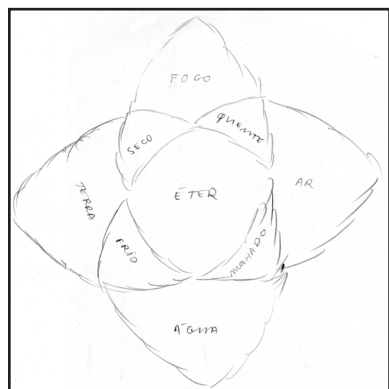


Fig. 12

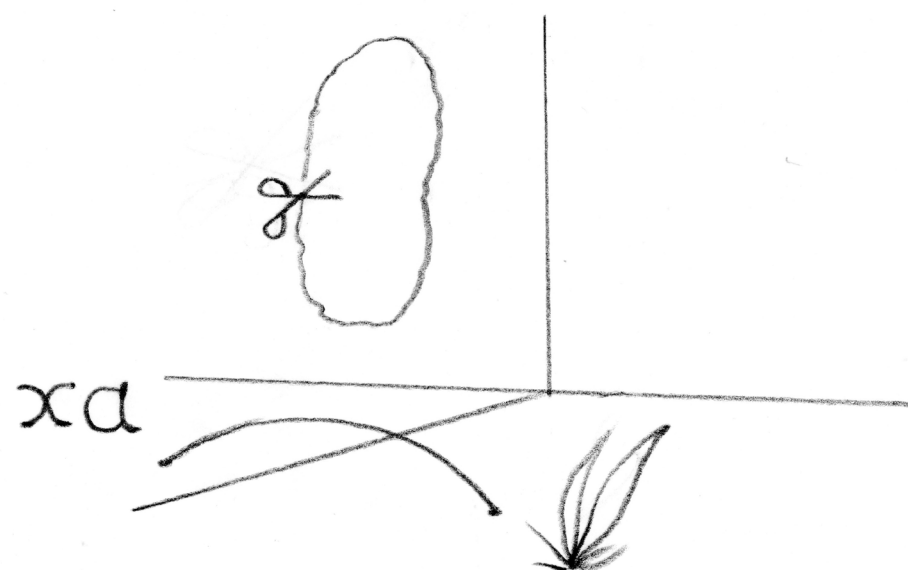
The opposition drawn between culture and technics, between man and machine, is false and has no foundation; it is merely a sign of ignorance or resentment. Behind a facile humanism, it masks a reality rich in human efforts and natural forces, and which constitutes a world of technical objects as mediators between man and nature.

(Simondon, 1958, p. 9)

IDEIA: Pedimos encarecidamente a quem lê para ter um pouco de paciência quando visualiza estas ideias, lê estas palavras. É difícil fundamentar o processo aparentemente mágico do acto de brincar, pois parece que se passa na dimensão do éter (fig. 12). Apesar

de ser transversal à experiência de qualquer ser-humano, qualquer rito que esteja profundamente enlaçado com o significado da vida é de justificação desafiante — justificação que tenha de acontecer perante a comunidade científica. É preciso que se abandone o léxico lúdico para se pensar sobre assuntos sérios, mas mais sobre esta questão na visão seguinte.

On the Mode of Existence of Technical Objects, de Gilbert Simondon, foi o nosso ponto de partida para pensar o objecto técnico e todos os seus desdobramentos, pluralidades, afecções. Contudo, a ideia de objecto selvagem não é de Simondon — para sermos muito correctos e muito cirúrgicos, Simondon refere-se ao objecto técnico aberto, que é o que mais se aproxima da nossa definição de objecto selvagem. Queremos ser muito claros e muito concisos e informar-vos que encontramos a ideia de objecto selvagem já nas operações surrealistas,



Les surréalistes ont voulu explorer le plan du rêve et conquérir le domaine des objets. Ils ont découvert de façon concrète que le vase du rêve communiquait avec la vasque de l'objet. Les objets surréalistes ne sont pas des bricoles pittoresques posées sur une étagère et destigées à amuser l'œil. Ce sont des cailloux, des signaux, des rests qui peuvent nous guider ou nous

Fig. 13

égarer. Aujourd'hui, l'amoncellement des objets est tel qu'on peinerait à dénicher un seul objet surréaliste dans l'immense marché aux puces couvrant le territoire. Cet objet introuvable, c'est la nouvelle énigme qu'il nous incombe de résoudre.

(Guigon, E., & Sebbag, G, 2013, p. 7)

Em *Sur L'Objet Surréaliste*, tal como apresentado por Emmanuel Guigon e Georges Sebbag (Guigon & Sebbag, 2013) Roger Callois, um filósofo e pensador francês da segunda metade do século XX, menciona o “resíduo irracional” como a representação inconsciente que a pessoa inventora e/ou operadora confere a determinado objecto, que pode expandir a nossa ideia de presença e fantasma.

Ideia: A verdade é que será impossível não olhar de frente para a poesia que há nestas ideias que vos estão a ser apresentadas... Às vezes é difícil distinguir em laboratório de que é feito este nevoeiro, se é um nevoeiro científico ou poético, exacto ou abstracto. A verdade é que são os dois úteis, como duas charneiras que se ultrapassam (e com

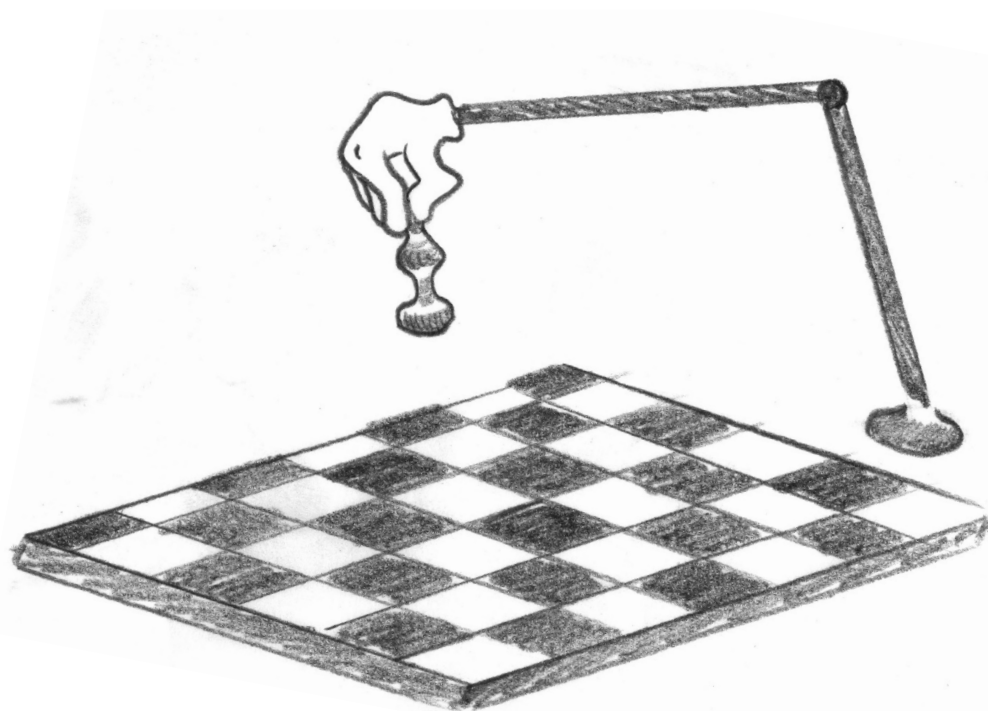


Fig. 14

sorte, se cruzam). Quando cortamos este nevoeiro a fim de passar para o outro lado, encontramos uma clareza científica, exacta — isto quando vimos do campo da poesia. Se viermos das ideias da ciência, por detrás do nevoeiro está poesia e abstracção. São estas as dicotomias que vemos reger a ordem das coisas.

Os surrealistas quiseram ir atrás de um conhecimento irracional dos objectos, começado pelos dadaístas poucos anos antes. Quer isto dizer que, se despirmos os objectos da sua função utilitária, estes se tornam desviantes, recipientes susceptíveis. A prática artística surrealista confiava a estes objectos uma agência, como por exemplo, a de serem encontrados, fazerem-se encontrar (ao invés de serem procurados, por dependerem de uma abertura bilateral, do objecto e do artista).

Somos obrigados a encher um balão de pensamento para desabafar, no meio destas palavras, que achamos ser complicado desenvolver um raciocínio sobre o objecto artístico, no seu significado mais lato, sem mencionar o Dadaísmo e o Surrealismo. A subversão do objecto técnico e o desenvolvimento do pensamento conceptual apareceram nessa régua temporal entre as duas guerras mundiais, no início do século XX, fruto de uma profunda insatisfação com o estado de um mundo binário e racional. É a partir desta condição subversiva e radical, que pôs em causa o que é que pode ser arte, a autoridade da pessoa artista e de onde vem esta legitimação, que pensamos a charneira entre o objecto técnico e o objecto selvagem — supomos que nessa charneira está o brinquedo.

Os objectos selvagens são, então, para

*os surrealistas parisienses, objectos fetiches ou o que vulgarmente se chama de «objectos primitivos», sobre os quais Breton tinha um especial gosto. A catalogação destes e doutros objectos justifica por si o argumento surrealista de que, Il est manifeste que jamais le rôle utilitaire d'un objet ne justifie complètement sa forme, autrement dit l'objet déborde toujours l'instrument. Ainsi est-il possible de découvrir dans chaque objet un résidu irrationnel déterminé entre autre choses par les représentations inconscientes de l'inventeur ou du technicien.*²

Esta condição do objecto e do seu inventor permite a abertura do objecto ao selvagem, nomeadamente através do objecto técnico: pelo facto de colocar a hipótese de poder estar dentro dele e das relações entre objecto e sujeito serem potencialmente reverberantes. Roger Caillois, aliás, sugere nesta citação um espaço interno do objecto — não o separando das idiossincrasias do seu técnico ou inventor — como algo que pertence a especificações poéticas.

(Castro, 2021, p. 194)

² A citação destacada pertence a Roger Caillois em «Spécification de la poésie», in Surréalisme A.S.D.L.R., n.º 5, 1933. Apud Guigon e Sebbag, 2013: 42-43.

Quando um objecto se torna selvagem, e assumimos aqui que tal acontece quando um objecto assume a funcionalidade de brinquedo e o despimos da sua semiótica para o transportarmos para outra superfície do tempo e do espaço — como a que se abre quando se joga e se brinca —, aparece este fantasma, uma entidade nova. Interessa pouco a verosimilhança entre este objecto e o que ele substitui, pois ainda há um outro agente, um que já mencionámos acima — a presença. Lembramos o nosso objecto de estudo, a máquina presciente Boca da Verdade, que é conexivo: a tecnologia, a operação da arte e a zona de brincadeira concretizam-se, o brinquedo é um objecto selvagem, mas para entendermos o que se quer dizer por “objecto selvagem” temos primeiro de cercar melhor o objecto técnico (que se entende, por contraste, como civilizado).

Na edição *Objectos Selvagens*, Godofredo Pereira reúne um número de pensadores, entre os quais artistas, arqueólogos, antropólogos, activistas, arquitectos, para pensar o crescente interesse pelo objecto e a sua emancipação, referindo-os até como “actores não-humanos” (Pereira, 2012, p. 9).

O que se ganha com propor que os objectos falam? O que é que o recente interesse pelas coisas e pelo não-humano têm em comum? E que conflitos emergem do âmbito desta aparentemente consensual perda da centralizado do humano para o problema do conhecimento? Nos últimos anos temos testemunhado um incremento de interesse por objectos, ou mais

apartadamente, actores não-humanos
(...).

(Pereira, 2012, p. 5)

Apesar de não nos querermos estender sobre esta questão, é indispensável também mencionar a Teoria Actor-Rede, de Bruno Latour (Latour, 1996), que propõe que tudo no mundo, natural e social, está em constante transformação, enlaçado por uma trama de relações de forças. Nada consegue existir fora desta rede: o que quer dizer que em qualquer situação social, as ideias, os objectos, os processos, estão em pé de igualdade com o ser-humano.

Este movimento de descentralização do antropocentrismo, é transversal ao que queremos apresentar como objecto selvagem: um corpo mais ou menos maquínico, pensando que não o é sempre, um brinquedo, que estabelece uma relação material e semiótica com o ser-humano, produz fantasmas e presenças.

O que estamos a tentar dizer, é que se confere e transfere uma sensibilidade a estes objectos técnicos que faz com que atravessem e ultrapassem a sua função. Um telefone com fio desligado da corrente e, portanto, aparentemente inútil, funciona numa brincadeira, faz chamadas e resolve problemas; dentro do que é a sua suposta operação, continua a funcionar afinal, mas no discurso e no espaço da brincadeira podem estar desligados. Uma vassoura num recreio pode ser tanta coisa: um microfone, um veículo. São objectos técnicos que ganham agência, vão além da sua predefinição, passam por processos de transformação na sua forma, significado, operações; mesmo desligados, avariados ou sem fios.

Na acção brincar, estes objectos que são parte integrante de sistemas fechados, e muito utilitários, extrapolam a sua programação para se tornarem num outro sistema vivo.



Fig.15

A purely automatic machine completely closed in on itself in a predetermined way of operating would only be capable of yielding perfunctory results. The machine endowed with a high degree of technicity is an open machine, and all open machines taken together 'ensemble des machines ouvertes' presuppose man as their permanent organizer, as the living interpreter of all machines among themselves. Far from being the supervisor of a group of slaves, man is the permanent organizer of a society of technical objects that need him in the same way musicians in an orchestra need the conductor.

(Simondon, 1958, p. 117)

Olhamos e operamos estas máquinas-prescientes como brinquedos, e para o fazer, mostrámos primeiro o que entendemos por brincar na segunda visão, e de que forma é que essa substituição acontece com o nosso objecto de estudo - a máquina presciente, Boca da Verdade. Antes de avançarmos para as semelhanças entre os processos (de brincadeira a maquínico) e a prática artística, estamos a tentar entender como se define um objecto técnico e de que maneira é

que um aparelho que actua num circuito fechado, quebra esse circuito e passa a pertencer a outra dimensão, viva e aberta.

Simondon diz-nos que a nossa realidade, a humana, reside nas máquinas, logo as nossas acções são fixas e cristalizadas em estruturas funcionais (Simondon, 1958, p.18). A partir daqui é fácil juntar os pontos e perceber que este modo de ser transfere uma sentimentalidade a objectos inanimados, ou para sermos mais específicos e não dar aso a más interpretações, não-biológicos — já que os autómatos nos iludem e aparentam mover-se autonomamente. A função técnica de um brinquedo acaba por ser o momento em que opera no circuito aberto do brincar — pensamos que o mesmo acontece com o objecto artístico.

Pois é a brincadeira, e nada mais, que está na origem de todos os hábitos. Comer, dormir, vestir-se, lavar-se, devem ser inculcados no pequeno ser através de brincadeiras, acompanhados pelo ritmo de versos e canções. É da brincadeira que nasce o hábito, e mesmo em sua forma mais rígida o hábito conserva até ao fim alguns resíduos da brincadeira. Os hábitos são formas petrificadas, irreconhecíveis, de nossa primeira felicidade e de nosso primeiro terror. E mesmo o pedante mais árido brinca, sem o saber — não de modo infantil, mas simplesmente pueril —, e o faz tanto mais intensamente quanto mais

se comporta como um pedante. Apenas, ele não se lembra de suas brincadeiras; só para ele uma obra como esta permaneceria muda. Um poeta contemporâneo disse que para cada homem existe uma imagem que faz o mundo inteiro desaparecer; para quantas pessoas essa imagem não surge de uma velha caixa de brinquedos?
(Benjamin, 1985, p. 253)

Pensamos inventar agora as condições meteorológicas ideais para apresentar o brinquedo como corpo mediador entre estas ideias e o nosso trabalho — nosso porque é vosso também, de quem lê estas palavras e lança estas imagens como quem lança um feitiço. Agora que mostrámos de que forma o brinquedo quebra, reconstrói e inventa a condição de objecto selvagem no acto de brincar, resta-nos adereçar a presença. A nossa atenção, experiência e cuidado activam estes corpos maquínicos, objectos, brinquedos. Nestes objectos já residem as representações inconscientes da pessoa que os inventou, tal como referiu Callois; essas representações significam um fósforo à espera de ser aceso no circuito vivo que opera estes objectos, e é aceso por nós. Propusemos acima que o que reside neste espaço, no espaço que acende este fósforo, é o que chamamos presença.

Esta presença é complexa e é a chama desse fósforo. Vamos apresentar um exemplo dessa presença. Quando entramos numa galeria, deparamo-nos com objectos artísticos organizados numa disposição predefinida. Podemos estar sozinhos,

mas neste cenário a pessoa artista não está presente, só os objectos que inventou. Estamos numa sala rodeados de objectos não-humanos, mas há uma presença incorpórea, connosco nesse espaço. Um objecto artístico, um motor artístico, contém por substituição a intenção da pessoa artista e é nesse receptor, esse fósforo, e motor, que a mediação acontece. Conseguimos identificar no objecto brinquedo as mesmas características. Esta presença é comum a todos os objectos selvagens. Como se, de arremesso, nos deparássemos com um fantasma. A mediação é a presença: actua como uma agência para as transmissões entre quem acende o fósforo e o motor artístico.

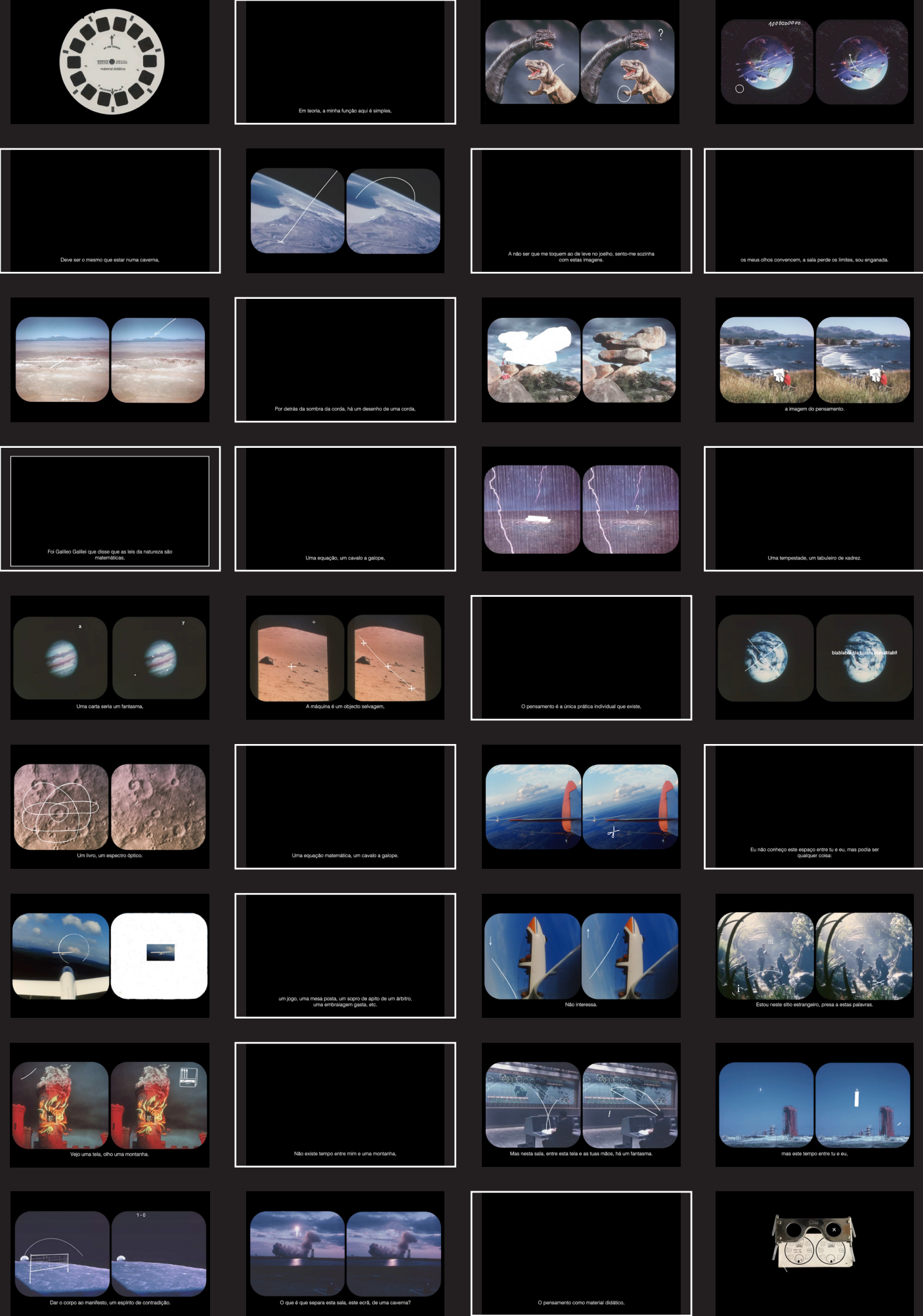
O mesmo processo sucede na nossa prática artística. Uma visita ao laboratório, estúdio, está cheia de encontros com estas presenças, lançadas pelos objectos selvagens que nele habitam.

Para melhor dilatar estas ideias, seguimos as palavras do próximo caso prático, o filme *Material Didático* (2024). Um ensaio visual sobre o encontro de uma entidade num laboratório com um brinquedo, o *ViewMaster*.

Nota: “[Material didático](#)” resulta de um encontro misterioso num laboratório, entre uma entidade e um brinquedo, o ViewMaster. Este objecto artístico em formato vídeo, apareceu pela primeira vez no Salão Nobre do Teatro Baltazar Dias no Funchal, em Março de 2024.



Img. 8



Em teoria, a minha função aqui é simples, é a minha vontade de devorar o mundo que estraga tudo.

A não ser que me toquem ao de leve no joelho, sento-me sozinha com estas imagens. Deve ser o mesmo que estar numa caverna: os meus olhos convencem, a sala perde os limites, sou enganada.

Por detrás da sombra da corda, há um desenho de uma corda: A imagem do pensamento. Foi Galileo Galilei que disse que as leis da natureza são matemáticas,

Uma equação, um cavalo a galope, Uma poça de chuva, um espelho, Uma tempestade, um tabuleiro de xadrez.

O pensamento é a única prática individual que existe, A máquina é um objecto selvagem, Uma carta seria um fantasma.

Um livro, um espectro óptico. Uma equação matemática, um cavalo a galope.

Já nos acalmámos. Eu não conheço este espaço entre tu e eu, mas podia ser qualquer coisa: um jogo, uma mesa posta,

um sopro num apito de um árbitro, uma embraiagem gasta, etc. Não interessa.

Estou neste sítio estrangeiro, presa a estas palavras. Mas deixem-me explicar as regras, Vejo uma tela, olho uma montanha. Consigo tocar-lhe.

Mas nesta sala, entre esta tela e as tuas mãos, há um fantasma. Não existe tempo entre mim e uma montanha, mas este tempo entre tu e eu, o tempo que esta tela demora a correr os olhos até ao pensamento, conta-se. Se calhar é sobre isso.

Dar o corpo ao manifesto, um espírito de contradição. Vamos beliscando a realidade quando assistimos a este fenómeno.

A dialética platónica é regida pela contradição e a analogia. São as duas ferramentas que nos levantam do chão. O chão, aqui, é o nosso ponto de vista.

O que é que separa esta sala, este ecrã, de uma caverna? Tudo o que aparecer aqui escrito é pouco contestado.

Ao longo da história, o tempo foi uma matéria de especulação. A filosofia e a alquimia eram

informadas por uma prática da natureza, do campo fenomenológico, momentâneo, etc.

Tudo o que precisam para a viagem que atravesse o tempo e o espaço é que o sol nasça e que recomecem de novo. Ou isso, ou que abram um livro. É a mesma coisa.

O pensamento como material didático. O espaço entre nós é intangível. Faltam-lhe umas páginas, mas ninguém há-de reparar nisso.

Material didático, 5’54’’
HD, som, cor
2024

VISÃO 4

A CIÊNCIA
É FICÇÃO É
CIÊNCIA É
FICÇÃO

*Quem é que dita o que pode ser verdade?
Se calhar questionar este pedestal em que
colocamos a ciência, vai ajudar-nos a entender
melhor os processos internos, as falhas, os
debates e o circuito complexo, aberto e social
que compõem estes corpos tecnológicos.*

LABORATÓRIO LEXICAL

Verdade universal

Alguém importante disse: qualquer coisa unívoca.

Data, dados

Informação que circula, que aparenta ser uniforme e universal. Objecto quadrado com inscrições de números usado para o jogo.

Binóculos

O mesmo que microscópio.

Microscópio

O mesmo que binóculos.

Blackboxing

Uma teoria de Bruno Latour que afirma que trabalhos científicos e tecnológicos se tornam visíveis meramente pelo sucesso que têm, já que os seus processos intrínsecos são complexos. O foco do público está no input e no output dessas “máquinas”, não nos detalhes das suas operações; consequentemente, quanto mais sucesso alcançam a ciência e a tecnologia, mais opacas e obscuras se tornam por só termos acesso a uma caixa que não sabemos como funciona.

SCOT (Social Construction of Technology)

Teoria do campo de estudos científico-tecnológicos, cujo subtópico é o ANT (*Actor-Network Theory*), que defende que a tecnologia é moldada e determinada pelas acções humanas — e não o contrário; logo, os mecanismos tecnológicos não podem ser totalmente compreendidos sem entender os alicerces que esse mecanismo tem no seu contexto social.

Situated knowledges/conhecimentos situados

Conceito desenvolvido por Donna Haraway. De acordo com Haraway, todo o conhecimento é gerado a partir de um ponto de vista específico — ou seja, é parcial, incorpora as ideias e experiências do seu emissor e contextual, em vez de universal e objectivo.

Construtivismo tecnológico

A tecnologia é moldada pelas acções e pensamento humanos e não o contrário. É difícil entender um corpo maquínico, sem primeiro olhar o contexto em que opera.

Motor científico

Corpo que produz significado, conhecimento situado. Este corpo pode ser um objecto artístico.

Ciência poética

Fenómeno. O mesmo que biomimética. O mesmo que lançar uma corda ao mar para ter ideia de quanto falta para chegar ao fundo.

Para começarmos a desenvolver os próximos pontos, pegamos no garfo e na faca para separar com gentileza a carne do osso destes conceitos.

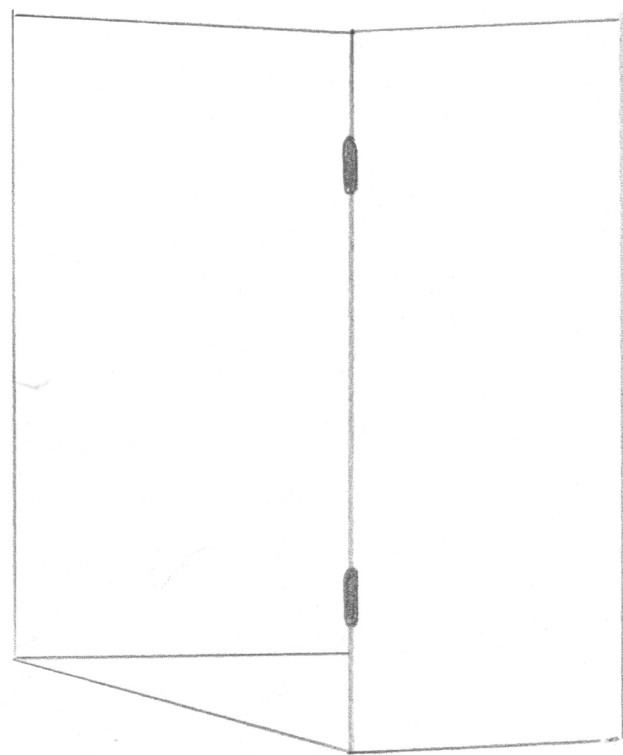
É uma tarefa cada vez mais binária, esta de justificar raciocínios. Com “binária” queremos dizer difícil e fácil ao mesmo tempo. Qualquer pessoa que exista na actualidade lida com quantidades incalculáveis de dados polarizantes, numa altura em que a verificação de factos é necessária e a disseminação de desinformação é constante. Lá está: discernir facto de ficção é fácil e difícil. Fácil porque temos acesso aos dados. Difícil porque... temos acesso aos dados.

Esta investigação é permeada por uma constante verificação do que é verdade e mentira, sob uma lente científica — nuns binóculos, em que uma das lentes é científica e a outra é poética. Procuramos, através do nosso caso de estudo, a *genie machine* Boca da Verdade, justificar uma ideia que para nós é essencial, rasante, primitiva: a de que o objecto artístico é a tecnologia mais avançada que existe.

Acende-se uma vela à distância que ilumina uma pergunta evidente.

O que é verdade e o que é mentira, ou, será que podemos assumir que tudo o que vos escrevemos aqui é científico, e, portanto, válido aos olhos do mundo?
Há outra questão que sobressai no meio destes assuntos densos sobre predição, objectos selvagens, diálogo natural e artificial, presença fabricada: quem decide o que é certo e errado... E como se discute essa impermeabilidade do que é científico?
Quem é que define o que é científico?

Fig. 16



Falamos da máquina presciente e do objecto artístico como casos de estudo, mas a verdade é que não entendemos quem confere a presença a estes dispositivos, lhes dá um sentido ético-moral, o que se chamam “boas ou más intenções”; a palavra intenção está imbuída de uma vontade particularmente humana. Não podíamos deixar este assunto de parte por ser muito difícil entender quem é que verifica a veracidade da informação que chega até nós.

Bruno Latour propôs que os factos científicos deviam ser vistos antes como produtos da especulação científica; que esses factos eram antes redes que se sustentavam ou rompiam não mediante a sua verdade intrínseca, mas mediante a força das instituições e das práticas que os produziram e tornaram inteligíveis; o que significa que se esta rede se rompesse, esses factos se rompiam com elas.

‘I think we were so happy to develop all this critique because we were so sure of the authority of science,’ Latour reflected this spring. ‘And that the authority of science would be shared because there was a common world.’ Philosophers have traditionally recognized a division between facts and values — between, say, scientific knowledge on one hand and human judgments on the other. Latour believes that this is specious. Many of his books are attempts to illuminate, as he has writ-

ten, 'both the history of humans' involvement in the making of scientific facts and the sciences' involvement in the making of human history.

(Kofman, 2018)

Latour questiona como seria olhar para o estudo do conhecimento científico não como um processo cognitivo, mas como uma prática inerente a qualquer cultura, habilitada por instrumentos, maquinaria e condições históricas específicas (Latour & Woolgar, 1979). Então, se seguirmos esta ideia, quem determina a verdade que vos apresentamos é a instituição. A prática. É o/a leitor/leitora. A forma do/da leitor/leitora comunicar com esta prática acontece através de um *output* desta máquina (dados através de um *display*, artigo ou num documento físico, como é o caso do nosso objecto de estudo, a Boca da Verdade).

Aproveitamos este momento para trazer de volta, com cuidado, uma ideia da primeira visão: quando preenchemos os espaços de desconhecimento das operações maquínicas com ficções, é porque há processos científicos e tecnológicos que não entendemos completamente (a não ser, claro, que sejamos pessoas da ciência, da matemática ou da engenharia). Este logos da ciência e da tecnologia, que é obscuro e opaco para a grande maioria, é o fenómeno *Blackboxing* (Latour, 1987), proposto por Bruno Latour durante os seus ensaios.

IDEIA: Pedimos ao leitor que tenha bem presente o nosso caso de estudo, a *genie machine*, máquina presciente, assim como o objecto artístico.

Blackboxing é uma teoria de Latour sobre a encapsulação das operações científicas e tecnológicas aos olhos do público geral. Propõe que o trabalho científico e tecnológico só é visível a posteriori, ou seja, depois de ser apresentado à comunidade científica, aprovado como dados óbvios e funcionais; o que por sua vez significa que os processos complexos e as falhas que os constituem (muitas das vezes acidentes e acidentadas), e contribuíram para a chegada a uma conclusão, não se vêem nem são questionados, sendo o foco do público dirigido para o *output* dessas máquinas/ideias. Isto resulta numa obscuridade e opacidade crescente e constante, já que quanto mais sucesso for alcançado pelos dispositivos da ciência e da tecnologia, mais impenetrável e indecifrável se tornam as duas disciplinas — o foco não está no interesse pelos detalhes das suas operações.

Quando mencionamos público aqui, falamos de todos nós, um colectivo que observa, ouve, vive.

Pensamos ser aparente a aplicação desta teoria ao nosso caso de estudo, a *genie machine*, cuja ilusão funciona precisamente por ser uma *blackbox*: não interessa ao público entender como e de que forma é que se desencadeiam as operações tecnológicas que produzem uma sina. E no caso do objecto artístico?

Quando a ilusão funciona e os processos e a prática desaparecem como num truque de magia, assistimos apenas ao *input* e ao *output* do objecto artístico. O foco do público não está nos processos enigmáticos, na falha, nas discussões, na problematização e no contexto social que gerou aquele objecto artístico

(nem no discurso da crítica, que é sempre um pouco externo...) — a não ser talvez quem desse público for artista ou curioso (ou com muita sorte, ambos). O que é que isto nos mostra sobre a imparcialidade e a inteligibilidade das invenções artísticas? Talvez que precisam deste fenómeno, do *blackboxing*, para existir. Regressamos momentaneamente à pergunta que fizemos, e que respondemos com a leitura de Bruno Latour: quem é que decide o que é aceite como verdade? Se é a instituição e a comunidade científica quem valida o que são os dados óbvios e funcionais, a verdade tornada universal, então o que é que a eliminação dos problemas, do erro e da falha, da contestação, do debate, da especulação nos pode mostrar sobre o comportamento social humano?

IDEIA: Da mesma forma que um objecto de estudo científico é um motor de produção de conhecimento, então de que forma é que o objecto artístico, produzido em laboratório/estúdio, não é também um motor de produção de conhecimento científico sobre a minha relação com os outros, com o mundo? Quer isto dizer que a ciência como ficção é um veículo de invenção de conhecimento, de descoberta científica, um oroboro, entre a especulação e a verdade.

Recent social studies of science and technology, for example, have made available a very strong social constructionist argument for all forms of knowledge claims, most certainly and especially scientific ones. According to these tempting views, no insider's

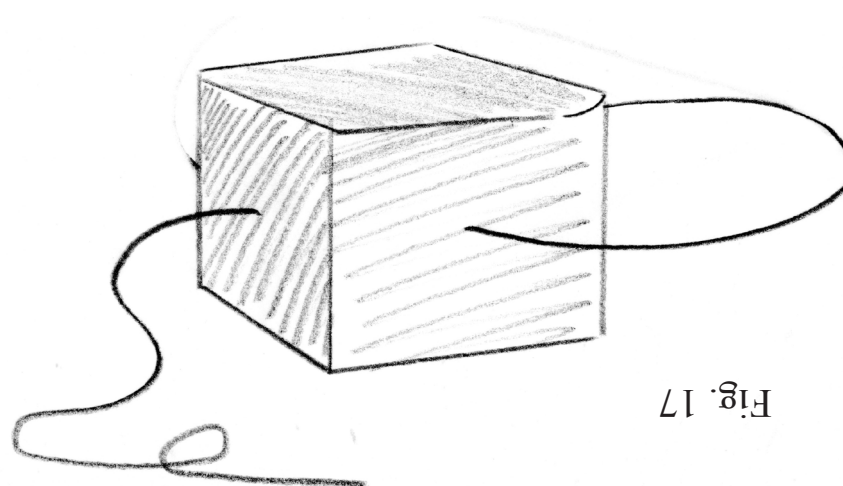


Fig. 17

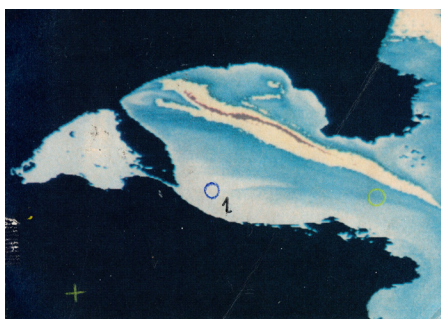
perspective is privileged, because all drawings of inside-outside boundaries in knowledge are theorized as power moves, not moves toward truth. So, from the strong social constructionist perspective, why should we be cowed by scientists' descriptions of their activity and accomplishments, they and their patrons have stakes in throwing sand in our eyes. They tell parables about objectivity and scientific method to students in the first years of their initiation, but no practitioner of the high scientific arts would be caught dead acting on the textbook versions. Social constructionists make clear that official ideologies about objectivity and scientific method are particularly bad guides to how scientific knowledge is actually made. Just as for the rest of us, what scientists believe or say they do and what they really do have a very loose fit. (Haraway, 1988, p. 576)

Donna Haraway, filósofa e antropóloga feminista americana, propõe no ensaio *Situated Knowledges: The Science Question in Feminism and the Privilege of Partial Perspective* (1988), uma leitura do que é entendido como objectivo no campo da ciência e da tecnologia. Haraway descreve a posição das entidades científicas, institucionais, como “*god like*”: com uma postura

omnisciente que observa e entende o mundo através de uma única lente, um monóculo; a de alguém que observa de cima, do alto do céu, o que se passa na terra, quando na realidade as “descobertas” científicas são profundamente afectadas pela visão enviesada e suspeita de cada indivíduo. A existência de uma leitura uniforme, permanente e globalizada do mundo é uma ilusão.

É aqui que aparecem os conhecimentos situados, a tradução bruta de *situated knowledges*, como resposta a esta unicidade — todo o conhecimento é composto por vários conhecimentos situados em diversos pontos, lúcidos da sua especificidade e do privilégio da sua perspectiva única. Qualquer leitura ou análise de um objecto de interesse está condicionada pela nossa posição: social, ética, política, de classe, género, sexo, etc. O que por sua vez determina um objecto de estudo científico como agente (ou como actor, no seguimento de Latour) e não como um ecrã estático de projecção de conceitos e “conhecimento objectivo”. Há vários conhecimentos, para vários sítios (várias lentes objectivas, como nas máquinas e câmaras).

Img. 10



Situated knowledges are about communities, not about isolated individuals. The only way to find a larger vision is to be somewhere in particular. The science question in feminism is about objectivity as positioned rationality. Its images are not the products of escape and transcendence of limits (the view from above) but the joining of partial views and halting voices into a collective subject position that promises a vision of the means of ongoing finite embodiment, of living within limits and contradictions of views from somewhere.

I think these are useful myths for scientists who might be our allies. Feminist objectivity makes room for surprises and ironies at the heart of all knowledge production; we are not in charge of the world. We just live here and try to strike up noninnocent conversations by means of our prosthetic devices, including our visualization technologies. No wonder science fiction has been such a rich writing practice in recent feminist theory.

(Haraway, 1988, pp. 590-594)

Não estamos a propor o anular da ciência e da tecnologia. Estamos, com a ajuda destes dois filósofos, a expandir o pensamento sobre o que é o dado e o que é dado como científico.

A lembrar que a ciência é profundamente humana: uma prática cultural, produtora de conhecimento diverso e plural.

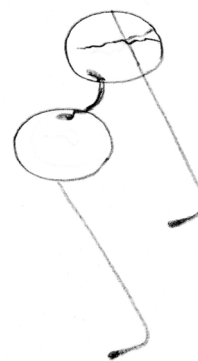
Um campo aberto que procura respostas para um mundo que “é”, plural; um circuito vivo com um exoesqueleto elástico e mutante. É com esta responsabilidade sobre a multidão de conhecimentos, e oxigénio para várias visões, que conseguimos estar próximos do que será mais universal — parados em sítio nenhum (Haraway, 1988, p. 581).

Há um objecto que nos aparece como significante desta ideia — o objecto artístico. Não estamos a dizer nada de novo quando propomos o objecto artístico como motor científico, temos vários exemplos ao longo da história que nos mostram que a invenção artística esteve de mão dada com os avanços tecnológicos, e não nos referimos aqui somente à ficção científica (apesar de nos interessar particularmente). Na verdade, Bruno Latour e a teoria construtivista tecnológica, defende que a própria tecnologia se molda e vai sendo determinada pelas acções humanas — e não o contrário. O que também significa que não conseguimos compreender um mecanismo tecnológico sem olhar o contexto social em que funciona.

O objecto artístico, que é um resultado assumido de uma, ou mais visões, e vive da sua singularidade e individualidade, pode ser um motor científico.

Science fiction is metaphor. What sets it apart from older forms of fiction seems to be its use of new metaphors, drawn from certain great dominants of our contemporary life—science, all the sciences, and te-

Fig. 18



chnology, and the relativistic and the historical outlook, among them. Space travel is one of these metaphors; so is an alternative society, an alternative biology; the future is another. The future, in fiction, is a metaphor. A metaphor for what? If I could have said it non-metaphorically, I would not have written all these words, this novel; and Genly Ai would never have sat down at my desk and used up my ink and typewriter ribbon in informing me, and you, rather solemnly, that the truth is a matter of the imagination.

(Le Guin, 1979, p. 154)

Le Guin propõe que os factos dependem de quem os conta, como os conta e de quem os recebe — se a verdade fosse de argila passada por várias mãos, nunca teria a mesma forma. A escrita para Le Guin passa a uma prática que activa o pensamento, uma forma de pensar e reformular o presente com ideias de um futuro; este modo de estar é inovador na ficção científica até então, por ser etimológico, fisiológico e filosófico.

Jean Painlevé, fotógrafo e realizador francês da segunda metade do século XX, inventou a colecção de filmes-ensaio *Science is Fiction*. Estes filmes são objectos científicos, pedagógicos, que descrevem com clareza e verdade a vida e a fauna marinha. Esta terá sido uma das primeiras coreografias entre arte e ciência no cinema documental — sem esquecer Eadweard Muybridge e Étienne-Jules Marey —, mas há um outro elemento

que torna esta colecção num valioso momento: a dicotomia entre um compromisso científico, rigoroso, técnico e uma narrativa que o aproxima do pensamento surrealista da época aliada ao corte, montagem e filmagem inventivos e engenhosos (Painlevé estava presente na cena artística parisiense da década de 20 do século XX).

Pensamos ser evidente que nesta procura pela unicidade do conhecimento científico, o espírito curioso e mágico seja camuflado, talvez por ser de muito pouca seriedade contaminar o laboratório com tais coisas, mas a verdade é que *Science is Fiction* nos mostra como a ficção pode catapultar o significado do objecto científico.

A ciência é ficção é ciência é ficção...

I respect scientists who say from time to time: Science rows across the lake of ignorance as it moves away from the shores. Science is a fiction.

(Painlevé, 1986, p. 16)

Temos vários exemplos de artistas contemporâneos que partem da ciência para pensar o mundo através da sua prática, e daí inventar ideias, objectos, conceitos. Julieta Aranda (México, 1975), artista contemporânea multidisciplinar, tem como ponto de partida a relação simbiótica entre o ser-humano e o mundo natural, para reflectir sobre inteligência artificial, tecnologia, viagens no tempo e literatura especulativa; a subjectividade da linha temporal que conhecemos e a tomada de conhecimento do

poder da imaginação para pensar um cenário alternativo, pós-humano — ou transhumano. No ensaio visual em tríptico, *Stealing One's Own Corpse (An Alternative Set of Footholds for an Ascent into the Dark)* (2021), Aranda parte do diálogo epistemológico da arte contemporânea para propor um futuro, ou talvez uma escapatória, para a humanidade. Esta conversa onde uma artista inventa um mundo para pensar o presente, resulta em motores artísticos híbridos, onde é difícil distinguir a artificialidade da espiritualidade. Talvez seja impossível construir um futuro que tenha alicerces extrativistas — e aqui pedimos desculpa pelo trocadilho com o título do objecto artístico.

Science has been utopian and visionary from the start; that is one reason "we" need it.

(Haraway, 1988, p. 585)

IDEIA: O laboratório é um recreio onde cientistas brincam? O estúdio um espaço onde artistas brincam? Não se tem de responder. Era para lembrar o brinquedo.

No caso da nossa prática, interessa-nos a ironia dos objectos científicos para legitimar o sonho, a invenção artística, o erro. É este sítio em que o diálogo científico, válido, sério, hermético, é apropriado e colocado cuidadosamente numa arena orgânica. É aqui que a conversa aberta acontece. Apesar de não termos como finalidade nem como intenção produzir conhecimento a partir da nossa visão situada, é nesta fronteira entre a

ficção e o “real” que se dá esse fenómeno, inevitavelmente.

O projecto *To measure currents, you need three basic tools* (2024-2025, Teresa Arega e Carolina Grilo Santos) apareceu como resposta para pensar o oceano como laboratório científico-artístico. Partimos das nossas raízes insulares, na Ilha da Madeira, e convidámos Carolina Grilo Santos, artista natural da costa de Aveiro. O interesse e a curiosidade pelo laboratório, pelo trabalho de campo e pela ciência-poética, resultaram num período de residência de dois meses na agência de desenvolvimento tecnológico ARDITI³, sediada no Funchal. Durante esses dois meses de residência, acompanhámos físicos/físicas, biólogos/biólogas e oceanógrafos/oceanógrafas em expedições marítimas, assistimos a alterações dos protótipos de equipamento, testes de batimetria, colheita de biópsia de algumas espécies marinhas — só para mencionar algumas das práticas exploratórias. Esta residência desdobrou-se em três exposições e uma publicação. A nossa prática apropria-se da metodologia e das ferramentas científicas para pensar as várias camadas intrincadas do espírito, no desenho, vídeo e ensaio. A atenção estava na produção de conhecimento científico, com a certeza de que as ficções que criámos enriqueceram as práticas dos investigadores, no que foi uma relação simbiótica entre arte e ciência.

Já se deve ter tornado evidente o nosso desinteresse por respostas objectivas. Esperamos que essa evidência tenha acontecido quando despimos a objectividade científica para encontrar as fragilidades da humanidade – e também a dos objectos. Preferimos o debate e a discussão. Talvez seja o atrito, a electrização, a resposta para pensar na manufacturação da

³ Agência regional para o desenvolvimento da investigação, tecnologia e inovação, sediada no Funchal, Madeira.

objectividade...

Afinal, somos feitos de átomos, faz sentido que nos comportemos como tal quando procuramos uma verdade universal para o que ainda não existe. É possível que só ao nível do átomo é que se possa pensar, ou imaginar, o universal.

So it is with art, which is nothing without reality and without which reality is insignificant.

(Camus, 1957/2012, p. 32)

Apresentamos o nosso caso de estudo, *Diary of a telescope*: num formato de ensaio visual, temos acesso breve aos pensamentos e reflexões de um objecto científico, o telescópio.

Nota: ‘[Diary of a telescope](#)’ é um monólogo de um objecto técnico, o telescópio. Num formato de ensaio visual em vídeo, temos um acesso intrusivo aos pensamentos deste corpo maquínico.



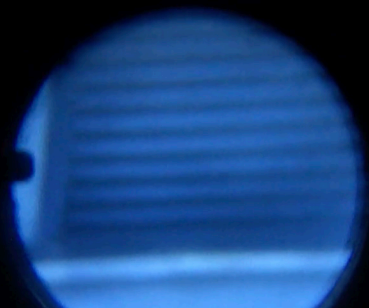
Img. 11



Everything seems unclear and I don't even think
the moon is real anymore.



The sky is not magically filled with answers to your problems.



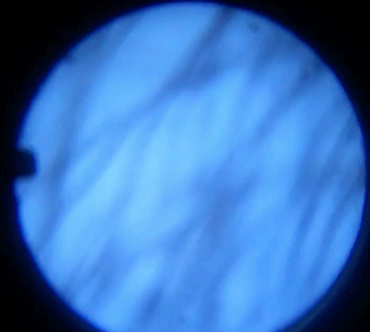
When did this dying need to be seen even started?



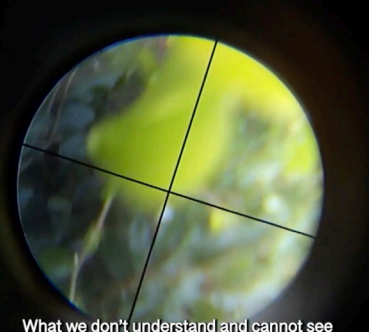
Maybe it's another speck of fiction we have created
to make sense of the world.



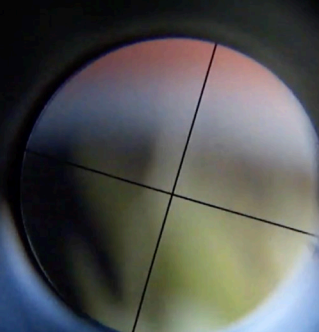
The media showcases technology as an entity that will tear us apart,



But technology is human.

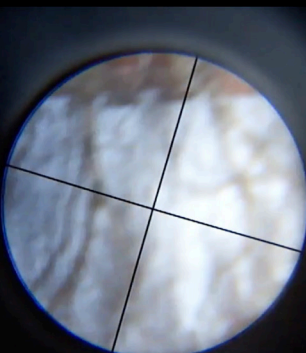


What we don't understand and cannot see
is veiled with a white sheet,



like a ghost made up of our individual fictions.

Ing. 12



Technology is made up of our fictions.

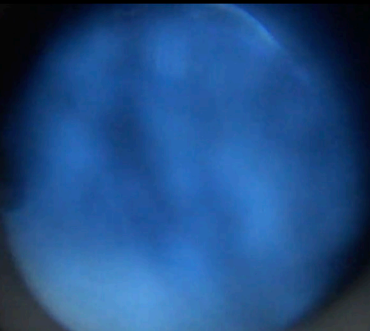


When one is oblivious of it's inner workings, magic happens.

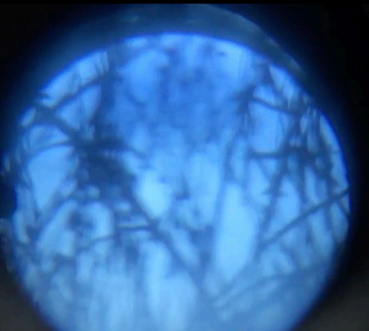
The other day I reencountered Houdini's vanished elephant.



Georges Méliès started out as a magician,



The moving image was perceived as a magic trick at first.



An illusion.



Can you look directly at the sun in a dream?

Diary entry number 17.

I focus on a celestial body.

A cloud passes by.

Plants itself in front of me.

I seem to be unable to truly see.

My fists are tight and I catch myself clenching every cell in my body. It makes me very tired.

Everything seems unclear and I don't even think the moon is real anymore.

Maybe it's another speck of fiction we have created to make sense of the world.

My only job is to look through a curved mirror and expect to find something on the other side.

When did this dying need to be seen even started? The sky is not magically filled with answers to your problems. And I can't see shit, anyway.

I should not be feeling this frustrated, it's unprofessional.

But I can't help it.

We find in ourselves the will to be cruel. The media showcases technology as an entity that will tear us apart, steal life as we know it, take charge, mimic our natural behaviors.

But technology is not human, has never held hands, bought a bouquet of flowers, been on a

fight with a friend.

What we don't understand and cannot see is veiled with a white sheet, like a ghost made up of our individual fictions.

We mirror our own fictions into technology. Every object is imbued with our spirit.

I say that the Spirit is not a neutral entity. It's laced with the complexity of life.

Worries, fears, the things we love, the memories we often carry,

anger.

The other day I reencountered Houdini's vanished elephant.

When one is oblivious of it's inner workings, magic happens. If I showed you the equation that contained the natural order of things and explained it to you, would you believe it? It's likely you would.

Georges Méliès started out as a magician. The moving image was perceived as a magic trick at first. An illusion.

I enter this room and I'm faced with a reality that is so distant of my own, like a dream. My only job is to make sense of levitating objects. But to be very honest with you, I'm looking for things that have no vessel.

Take no space.

Quiet things.

Those that make up the tapestry of life.

I just wanted to gaze at some of them.

I understand stars, I do not understand gesture.

I don't know what it means when you gaze at the sun in a dream?

I just wanted to ask stupid questions, to not know everything.

I wish I could ask if stars have a purpose.

I'm alive with a spirit that is not my own, thoughts that are not mine but everyone's.

Humanity's first creation was, amongst some other tools, a recipient.

Have I not been always here?

That cloud walked on by, I refocus on a celestial body. It's an Alphard.

Diary of a telescope, 5'55''

HD, som, cor

2023

*Aqui chegamos a um plateau.
Não precisa a ilusão de uma certa anonimidade
para funcionar plenamente?*

VISÃO 5

O FANTASMA AUTORAL OU AUTOR -MÚLTIPLO

LABORATÓRIO LEXICAL

Objecto múltiplo

Um objecto cuja autoria é a da multidão.

Sítio universal

Local onde o entendimento das coisas é unívoco.

Inteligência orgânica

O contrário de artificial.

Autor-múltiplo

O público, a pessoa autora, uma entidade plural.

Confiamos que quem nos lê esteja admirado/admirada com a chegada a este sítio. Depois de termos passado várias páginas a mostrar como a resposta para a objectividade resida talvez na individualidade de cada um, chegamos à questão da anonimidade no objecto artístico... Pode parecer estranho. Não passamos estas aparentes incongruências sem primeiro as olhar de frente — não fosse uma das raízes do nosso pensamento o *Dada*, o Surrealismo e mais tarde o *FLUXUS*.

Relembramos também que este sítio se abriu graças a uma expressão adereçada há umas páginas atrás⁴, *Monoliths from heaven*. Não gostamos de deixar pontas soltas — gostamos de nós, dados com pouca força, para que quem venha a seguir tenha a opção de se pertencer ou largar. No dicionário de Cambridge, um monólito é uma pedra de largas dimensões, vertical, que foi colocada por alguém numa antiguidade. Isso é o que já sabemos; o que ressalvamos é a ausência de uma pessoa autora, por desconhecimento e impossibilidade. Ou seja, foram alguns que o colocaram... Mas há mais duas definições no mesmo dicionário. A primeira é que monólito é um nome usado para descrever um grupo de pessoas que são tomadas como idênticas; a segunda, o nome que se dá a entidades que não querem mudar e que não estão interessadas em pessoas individuais⁵. Curioso, isto.

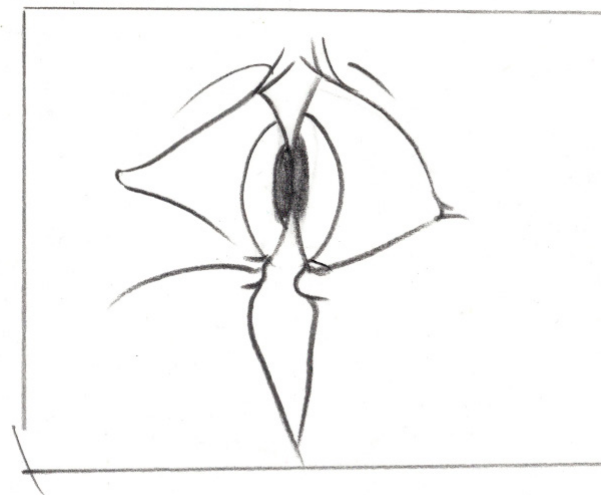
Não foi por acaso (e aqui não queremos usar a Teoria do Caos e outras leis da Física para definir este acaso com rigor), que o monólito é uma imagem significativa nesta investigação.

⁴ Podem encontrar esta informação na VISÃO 1.

⁵ É verdade, consultámos o *Cambridge Dictionary* para ver a definição de *monolith*. Como esta investigação é sobre ilusão e mentira, podem consultar a bibliografia se não acreditarem em nós.

Parece-nos manifesta a comparação entre uma máquina presciente, a Boca da Verdade, com um monólito pelo mistério que as envolve e por esse desconhecimento lhes conferir um grau de magia; são ambos objectos abertos, recipientes de significado. Há zonas de desconhecimento que são preenchidas, por nós, espectadores, com ficções. O mesmo acontece no objecto artístico. Atentem que a questão da autoria é irrelevante nestes 3 corpos: Monólito, Boca da Verdade e Objecto Artístico. Mas vamos por partes,

Fig. 19



Let us consider two important factors, the two poles of the creation of art: the artist on one hand, and on the other the spectator who later becomes the posterity.

(Duchamp, 1975, p. 138)

NOTA: Faz-nos confusão associar a palavra criação à prática artística, precisamente por esta imagem atrelada de uma figura incontestável religiosa; preferimos a palavra invenção.

Em 1957, Duchamp escreve o ensaio *The Creative Act*. É sucinto: começa por desconsiderar o papel da pessoa artista como criadora, “*god-like*”, num processo unidireccional, uma transacção unilateral; declara que o objecto artístico é antes mediador de um processo relacional entre dois pólos: a pessoa artista e o/a espectador/espectadora. Esta ideia dá agência ao

espectador/espectadora, que deixa uma posição passiva para assumir o que é no fundo uma autoria partilhada: quem vê analisa, interpreta e confere valor ao objecto artístico⁶. No nosso entendimento, esta ideia continua a ser disruptiva, mas não queremos chatear quem lê com as nossas opiniões. Duchamp diz que o objecto artístico pertence à posterioridade, referindo-se claro ao avenir, contudo há outro factor que altera a posição do objecto artístico no mundo: a multiplicação de sentidos, a mutação.

De acordo com esta ideia o objecto artístico deixa de ser estático e intocável, para se tornar num corpo que se transforma com o tempo e no espaço do público. Nesta teia que cosemos delicadamente, o objecto técnico, a máquina e o brinquedo encontram-se no objecto artístico, e é esta questão da autoria, de anonimato, do autor-múltiplo que vamos desdobrar agora.

O problema da pessoa autora não começou certamente com Duchamp, mas foi disseminada na segunda metade do século XX com as discussões em torno do objecto artístico a crescer com o Surrealismo. Em 1960, George Maciunas inventa/aparece com o movimento Fluxus, gerado pelas imensas correntes artísticas do início da década, numa altura em que começavam a fazer-se de novo perguntas em torno da elitização, a solenidade da arte e a centralização no mercado da arte (ao invés da atenção ao processo artístico). No fundo, a politização da pessoa artista e dos objectos que inventa era debatida, estavam em xeque (xeque ou choque?) com as ideias conservadoras e

⁶ Claire Bishop fala do gesto de ceder parte ou todo o controlo autoral é visto como mais democrático e justo, do que creditar um único artista. Fala-nos da criatividade colaborativa como um modelo social mais positivo e anti-hierárquico. (Bishop, 2006, p.11)

tradicionalistas num cenário pós-guerra.

É complexo definir o movimento Fluxus, por se dizer livre, sem limites, e como o nome indica, fluído, orgânico, em constante mutação, por isso não queremos perder-nos no mar de hipóteses que este conjunto de artistas propôs; queremos antes direccionar o nosso olhar para a questão levantada que propela esta investigação: a colheita da semente que Duchamp deixou e que toca no objecto artístico como uma entidade co-autoral.

F L U X U S is against art as medium or vehicle promoting artists ego, since applied art should express the objective problem to be solved not artists' personality or his ego. Fluxus therefore should tend towards collective spirit, anonymity and ANTI - INDIVIDUALISM - also ANTI - EUROPEANISM (Europe being the place supporting most strongly - & even originating the idea of - professional artist, art-for art ideology, expression of artists ego through art etc, etc.).

(Maciunas, 1964/2002, p. 163)

O desviar da atenção colocada no mercado artístico e no objecto finalizado, para o processo artístico e o seu conceito central, implicou um outro desvio: o do ego da pessoa artista, associado à autoria. É aqui que queremos concentrar-nos momentaneamente. Esta radicalização parece-nos o passo lógico a seguir, por ser o que enlaça estes corpos aparentemente dis-

tantes: Monólito, máquina, Boca da Verdade e Objecto Artístico. São objectos que pertencem à comunidade, ao Outro, a nós, a quem lê, a quem escreve; mas e quem inventa esses objectos?

Maurice Blanchot, filósofo francês do século XX, escreveu uns anos antes *L'Espace littéraire*, mais precisamente em 1955. Este texto continua a ser uma preciosa ajuda para situar o pensamento à volta da co-autoria do objecto artístico, não tivesse sido Blanchot precursor do Pós-Estruturalismo, a corrente filosófica da segunda metade do século XX, na qual se inserem pensadores como Gilles Deleuze, Jacques Derrida, Roland Barthes, para dizer alguns e poucos.

NOTA: Esta situação do texto que vamos propor é revelante porque estamos a prever que quem lê se recorde de um livro vagamente conhecido chamado 'A Morte do Autor' de Roland Barthes... Ora, esse livro terá saído mais de 10 anos depois de 'L'Espace littéraire'. Gostamos de ir por ordem. Ou de pelo menos ir por alguma ordem que pareça rizomática ao pensamento, orgânica. Gostamos também de adiantar jogadas... Não fosse esta investigação sobre jogo, também. Vamos dar o nosso melhor para simplificar tudo isto, até porque estas palavras gordas se desdobram noutras:

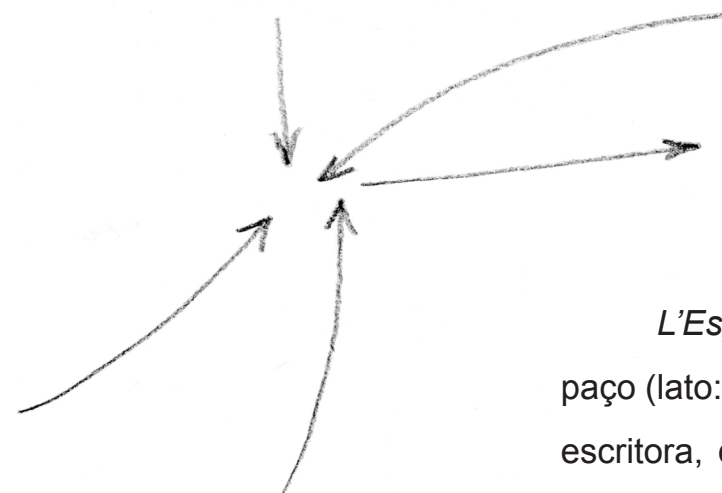
Estruturalismo

A humanidade precisa de uma estrutura para compreender o mundo e essa estrutura é a da linguagem: ou seja, temos as ideias de um lado e a realidade do outro — quem faz a mediação é a linguagem.

Pós-Estruturalismo

A humanidade precisa de uma estrutura para compreender o

Fig 20.



mundo, mas essa estrutura, que é a linguagem, não é fixa. Isto significa que para além de termos as ideias e a realidade de cada lado, temos a nós como quarto elemento: a nossa variabilidade e indefinição, perspectiva, visões, entendimento. Acharmos que se reúnem condições para prosseguir. Este parágrafo foi uma paragem para entendermos de onde vêm estas ideias. Lá está, precisamos de várias visões para termos uma perspectiva volumétrica de conceitos abstratos...

The work of art does not refer immediately back to the person who presumably made it. When we know nothing at all about the circumstances that contributed to its production, about the history of its creation — when we do not even know the name of the person who made it possible — it is then that the work comes closest to itself.
(Blanchot, 1955, p. 221)

L'Espace Littéraire é um conjunto de ensaios sobre o espaço (lato: físico e intangível) da literatura no mundo, da pessoa escritora, da linguagem, da experiência da escrita e de quem escreve, para sermos breves. Este espaço é uma zona de mediação, mas também é uma entidade. É um texto basilar para pensar a modernidade e queremos apontar a mira para o caso do desaparecimento da pessoa autora, proposto por Blanchot como a forma do trabalho se aproximar de si mesmo. Este pro-

cesso só é possível pelo apagamento da pessoa autora, que, de acordo com Blanchot, acontece quando se “faz”; estamos aqui a usar o verbo escrever no seu sentido mais expandido, pois por escrever entendemos inventar, e é nesse acto de inventar que nos removemos da realidade.

Blanchot lembra que o desaparecimento da pessoa autora deve acontecer para que o objecto artístico exista de forma independente do seu inventor, para que a entidade do/da autor/autora não contamine o problema do objecto, a sua intenção. A ausência da pessoa autora, esta ideia de impessoalidade, é o que mantém o objecto artístico aberto às projecções (-visões) dos/das espectadores/espectadoras, e portanto, mais próximo da sua natureza operacional, política, estética.

Não queremos com isto dizer que as coisas brotam do absoluto nada, quem inventa existe – só deixa de ter poder sobre o objecto artístico e sobre o público. Há o desaparecimento do ego autoral.

(...) the work — the work of art, the literary work — is neither finished nor unfinished: it is. What it says is exclusively this: that it is — and nothing more. Beyond that it is nothing.

(Blanchot 1955, p. 22)

É relevante reafirmar que esta sede pelo anonimato, co-autoria ou autor-múltiplo procura incessantemente o sítio universal,

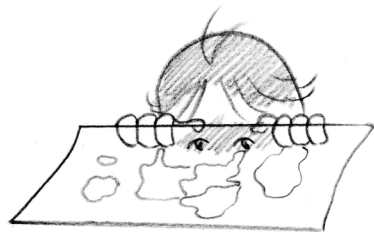
NOTA: Entendemos perfeitamente que quem lê esteja a perguntar que sítio é este e por que é que não é a internet, co-autoral e maioritariamente anónima, pensada utopicamente como global e universal – apesar de bem sabermos que não o é. Este sítio universal é uma zona de mediação, um portal-objecto.

, sim, mas não sugere que lá se chega pelo caminho da generalização. Há que, como Haraway referiu, procurar a visão situada, de um sítio em particular, para então alcançar essa universalidade — através da lente mais minuciosa. Blanchot usa o exemplo de Kafka, que disse que começou a escrever quando percebeu que podia usar o “eu”, em vez de um “tu” (Blanchot, 1955, p. 26); este uso do “eu” é charneira entre o objecto e o público, uma vez que quando nós, que escrevemos, vos adereçamos, a quem lê, como “tu”, estamos inevitavelmente a separar-mo-vos do objecto — para haver um “tu,” tem de haver alguém do outro lado a apontar o dedo.

A Morte do Autor de Barthes, saiu em 1967 e acaba por ser uma continuação e extensão das ideias de Blanchot. Há a grande diferença: Blanchot é poético, lato e Barthes é cirúrgico e objectivo. Parafraseamos Barthes antes de expandirmos estas ideias com pensamento contemporâneo: “Para que o público nasça, o autor tem de morrer” (Barthes, 1977). Não será o público, então, também autor?

Mindy Seu, investigadora e designer americana, inventou em 2019, *Cyberfeminist Index*: um índice, dito incompleto e em constante mutação, dos vários tipos de media que tratam o uso e o pensamento crítico da tecnologia, através da tecnologia.

A apropriação e reivindicação do termo *cyberfeminist* é um acto político, de abertura radical. Seu defende que a tecnologia feminista mais avançada sempre foi a prática da citação, que nos mostra como tudo é co-autoral.



I think that the greatest feminist technology has always been the practice of citation, because it shows that everything, in some way, is co-authored, that it was never about the individual hero. Always a collective or community. Even if you publish something with a singular byline, it comes with so many internal references and lineages and people you've spoken with and experiences you've had.

(Sosnovskaya, 2023)

Fig. 21

Pegamos no pensamento de Blanchot sobre o desaparecimento da pessoa autora para o elevarmos, moldarmos e esticarmos: o que revela o aparecimento do objecto co-autoral, onde a pessoa autora e o público se misturam e confundem. Com Mindy Seu podemos levantar a hipótese de que todo o objecto artístico é uma citação – aqui a citação aparece como uma prática co-autoral na escrita, que estendemos ao objecto artístico. Introduzimos um problema a partir destas ideias, a reunião entitária de todas as citações num só corpo: a inteligência artificial, ou o chatbot desenvolvido pela OpenAI, um autor-múltiplo. Com receio de perturbar o curso do nosso raciocínio, definimos

agora, antes de nos alargarmos, que a dimensão que nos interessa tratar na inteligência artificial é a questão co-autoral, de autor-múltiplo.

Avisamos em antemão que a visão que escolhemos para pensar esta ferramenta e os seus desdobramentos é romântica; não precisamos de mais projecções fatalistas quando o ambiente tecnopolítico em que vivemos é brutalmente fatal, e a inteligência artificial gera a maior e mais radical precariedade do mundo. É preciso que sejamos responsáveis pelo manuseamento destas ferramentas e que entendamos que não são entidades autónomas a quem conferimos livre-arbítrio. Não é a postura, como não foi até agora, de que a tecnologia é perigosa e que tem de acabar; é antes um apelo à responsabilidade pelo uso que damos a estas ferramentas e pela autonomia e credibilização que lhes conferimos.

Somos pessoas sonhadoras, e apesar de sabermos que a progressão não tem de ser positiva para acontecer⁷, pensamos conhecer a humanidade o suficiente para entender que o medo se espalha como fogo num palheiro.

É difícil definir inteligência, quanto mais chamá-la artificial. Pressupõe-se que, havendo uma inteligência que é artificial, há uma outra que é orgânica. A verdade é que este *chatbot* reúne todas as citações inseridas na Internet e quando temos *feedback* de uma ferramenta como esta, é difícil não pensar que conversamos com toda a humanidade.

⁷ Le Guin refere que a origem etimológica de progredir é andar em frente, mas que esse seguir em frente não significa necessariamente que seja em direcção a um crescimento nobre, positivo. (Carpenter & Le Guin, 2015, 9:10)

The opposition drawn between culture and technics, between man and machine, is false and has no foundation; it is merely a sign of ignorance or resentment. Behind a facile humanism, it masks a reality rich in human efforts and natural forces, and which constitutes a world of technical objects as mediators between man and nature. (...) We would like to show, precisely, that the robot does not exist, that it is not a machine, no more so than a statue is a living being, but that it is merely a product of the imagination and of fictitious fabrication, of the art of illusion. The notion of the machine as it currently exists in culture, however, incorporates to a great extent this mythical representation of the robot. An educated man would never dare to speak of objects or figures painted on a canvas as genuine realities, having interiority, good or ill will. However, this same man speaks of machines as threatening man, as if he attributed a soul and a separate, autonomous existence to them, conferring on them the use of sentiment and intention toward man.

(Simondon, 1958, pp. 16-17)

A impossibilidade da visão ampla desta ferramenta reside na desinformação, no medo e na projecção irracional de uma

sensibilidade nestes objectos técnicos e ferramentas tecnológicas. No caso da inteligência artificial e da disseminação das suas ferramentas, as zonas de desconhecimento (que são muitas vezes opacas, como vimos com o *Blackboxing*⁸) nas operações destes corpos maquínicos são preenchidas com ficções que atrofiam a curiosidade e o pensamento do utilizador. Esta entidade anónima, que é irreversivelmente colectiva, é verificada no objecto técnico e nos motores artísticos.

NOTA: Estamos a falar de corpos que vivem no nosso tempo, que é hoje. É impossível não procurar (e encontrar) semelhanças entre as operações do objecto artístico e o objecto técnico, com a onipresença da tecnologia. Somos sonhadores/sonhadoras, mas para o sermos, é preciso ser-se sincero. É complicado sonhar desonestamente. Com a fertilização de um discurso à volta da inteligência artificial ser capaz de inventar arte, é valioso entender que a arte não é uma ferramenta que possa ser usada. É uma prática cultural complexa, intrincada, ritualista, e portanto humana.

O objecto artístico é resultado de uma tapeçaria delicada e labiríntica feita por uma multidão de consciências que conversam, até se tornarem num corpo aparentemente novo, cujas origens são aparentemente indecifráveis. Mesmo quando nos sentamos no laboratório que é o estúdio para nos encontrarmos com a prática, acabamos por olhar para trás, para os lados, antes de irmos em frente; é neste ringue que as nossas experiências colidem com o nosso pensamento, e essas experiências

8 Sugerimos a quem lê que consulte a VISÃO 4.

acontecem de acordo com o nosso sítio no mundo; o tempo, o nosso conhecimento situado. Essa visão é feita dos livros que lemos, das conversas que temos, dos amigos, da família, da rede intrincada que nos prende ao mundo e às coisas. Tornar um objecto artístico irreduzível é redundante, assim que percebemos que inventá-lo é, também, deixarmo-nos passar para o outro pólo, o do público.

É neste momento mágico, de ilusão, truque, franqueza, que o objecto artístico mostra ser feito da tecnologia mais avançada: é um agente de conhecimento que incorpora uma multidão de visões, moldador das arestas da linguagem, do pensamento, da realidade, com uma permanência agenciada na história — é um objecto selvagem que se adapta com um circuito aberto, permeável ao tempo, ao espaço e ao Outro, capaz de dar *feedback*.

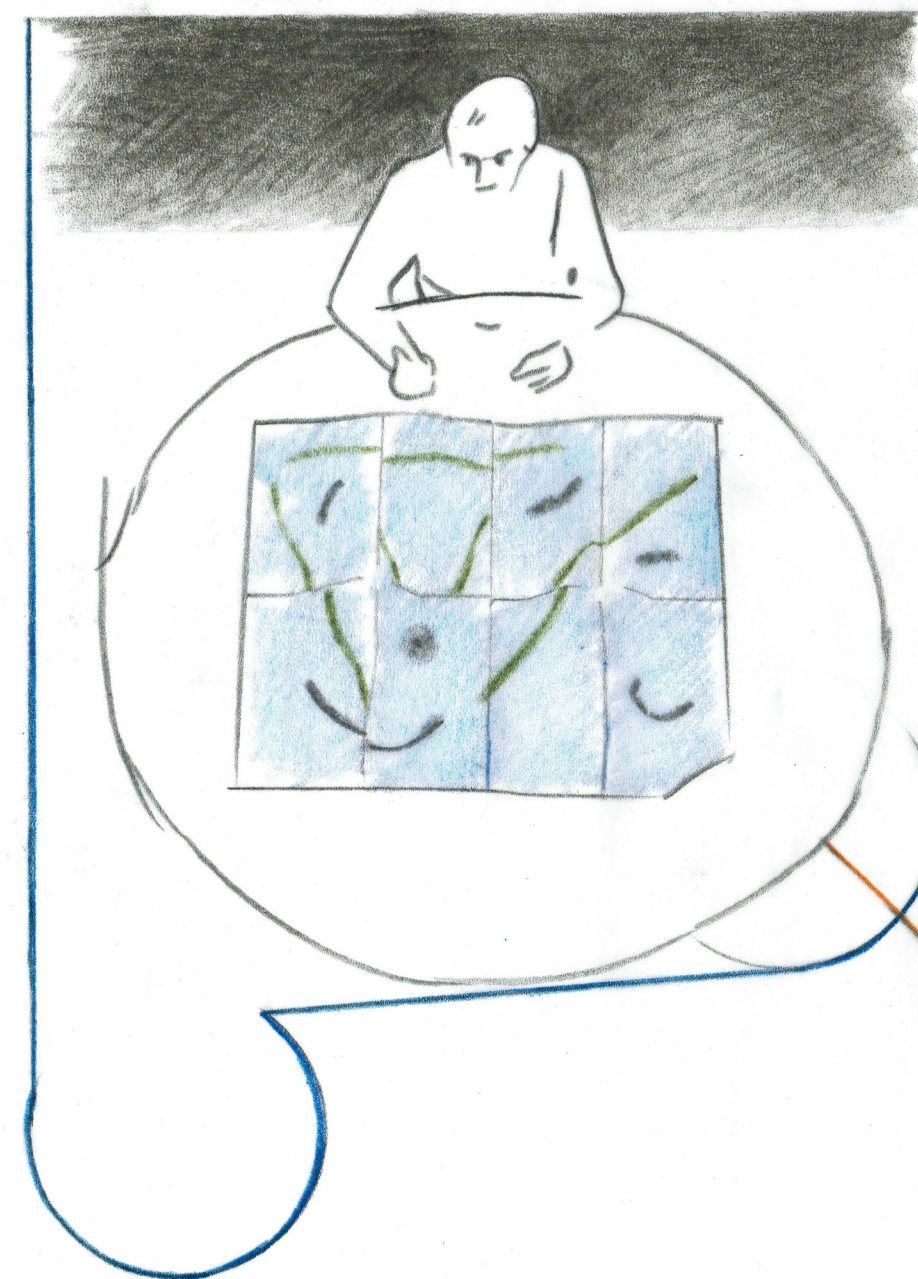
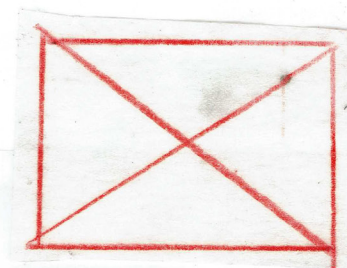
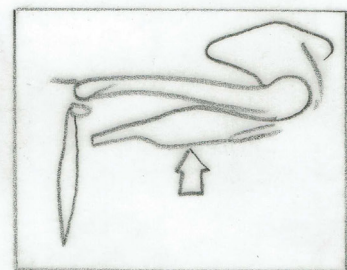
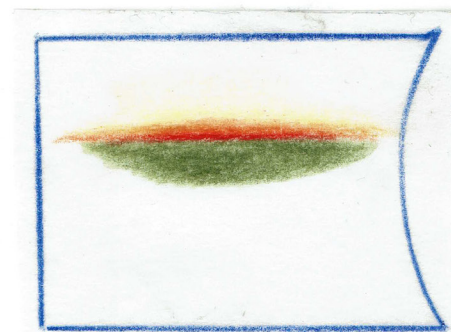
Esta investigação parte da curiosidade pelas trocas invisíveis entre máquina, objecto, e o ser-humano, que se vão desencadeando no mundo tangível. Como entidade-artista, gostamos de pensar-nos porosos e capazes de ser atravessados, de forma constante, pelas coisas mais complexas e simples. Esta porosidade é condição para a invenção, ter algo que vá contra nós e discuta de volta, mas este fenómeno só é possível se estivermos entrançados na rede que nos liga aos outros. Essa rede não deve fazer distinções, e com sorte encontramos um sítio onde possamos ser ninguém, para que o circuito que corre entre nós e os objectos artísticos, técnicos, selvagens, permaneça vivo, orgânico, selvagem.

É a partir desta ideia que voltamos para mostrar a nossa prática, que se abre com o nosso caso de estudo, *Mentira Oficiosa*.

Nota: ‘Mentira Oficiosa’ é um ensaio em formato artigo inserido na terceira edição do Jornal da ArtWorks, em 2025. Um guião de texto e imagens que falam sobre um corpo que habita numa fábrica.

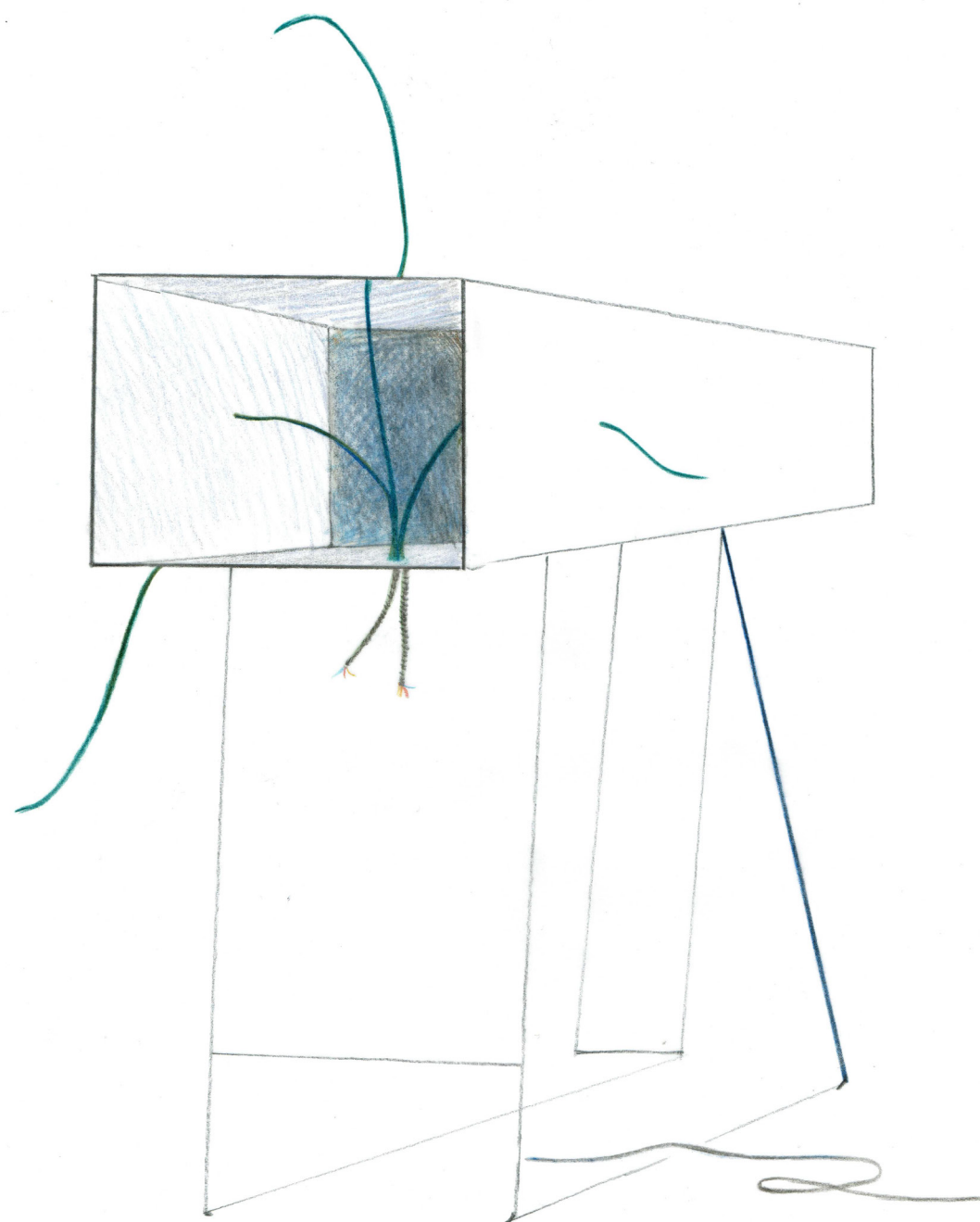


Img. 13.

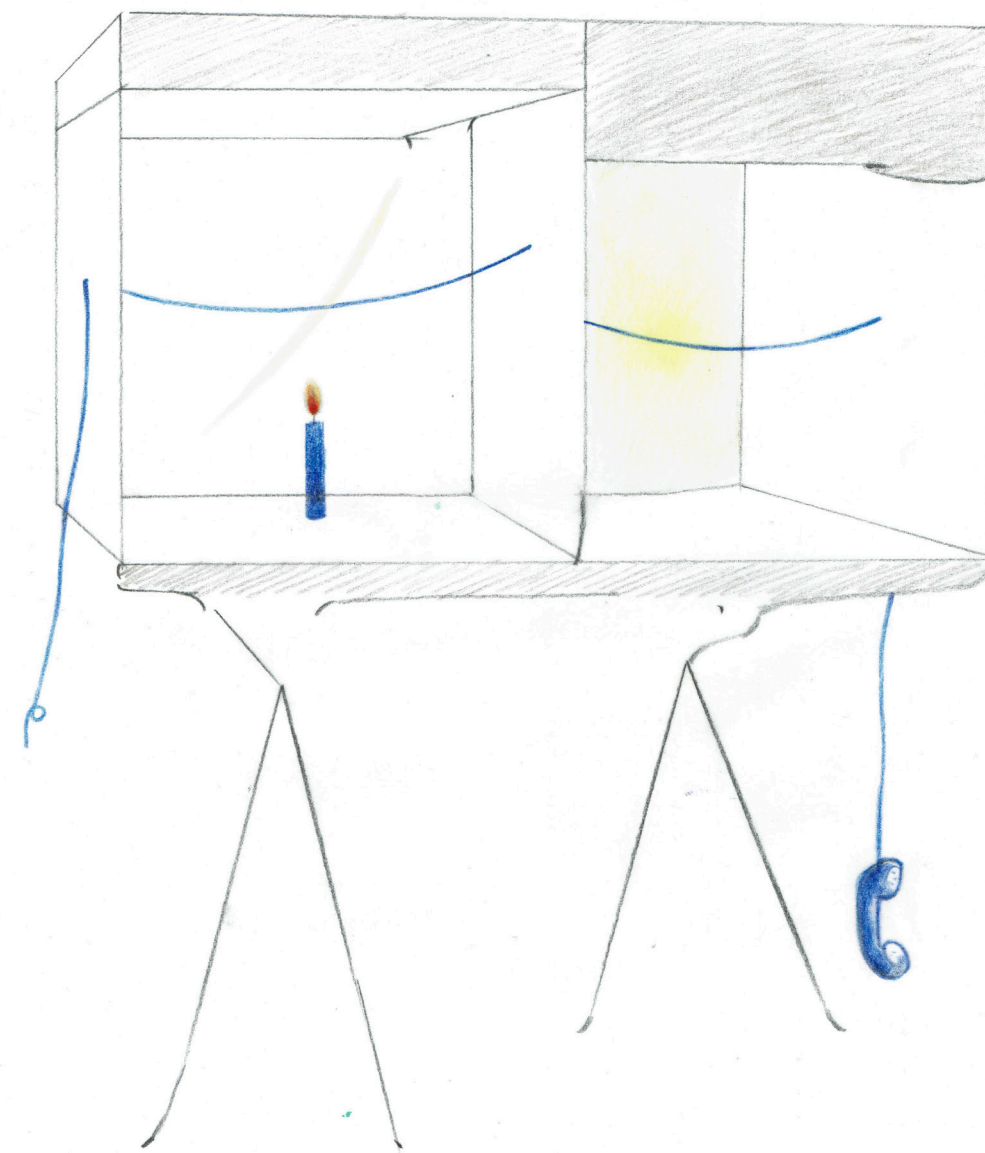


Movemo-nos pelo interior de uma fábrica com vários fechos de luz.
 Não há ninguém à nossa volta.
 Dissolve-se para
 Céus azuis.

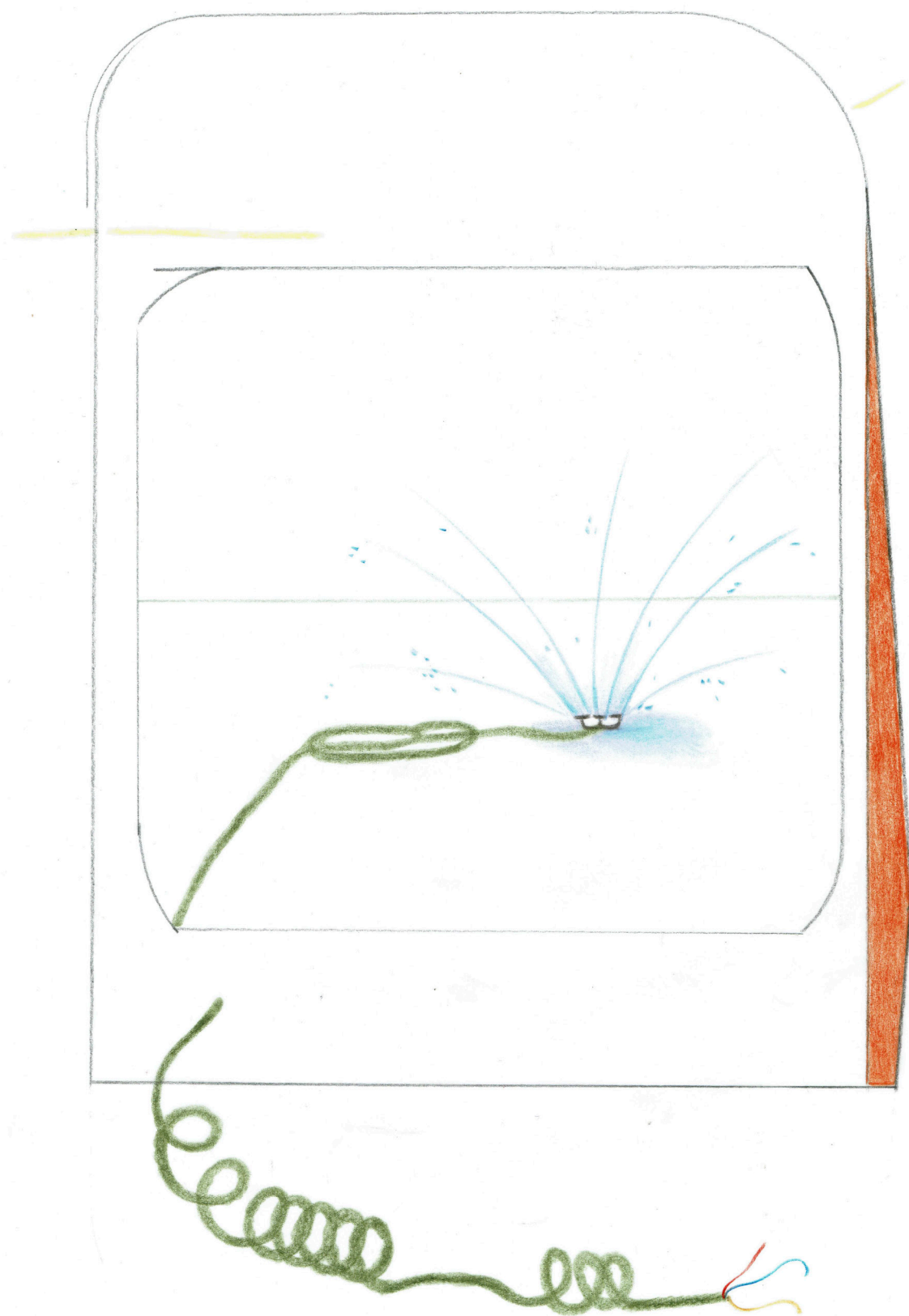
Alguém — não compreendemos bem o que usa, de que cor é o seu cabelo, se
 usa botas ou sapatos — opera uma máquina.
 Não interessa explicar mais que máquina é esta.



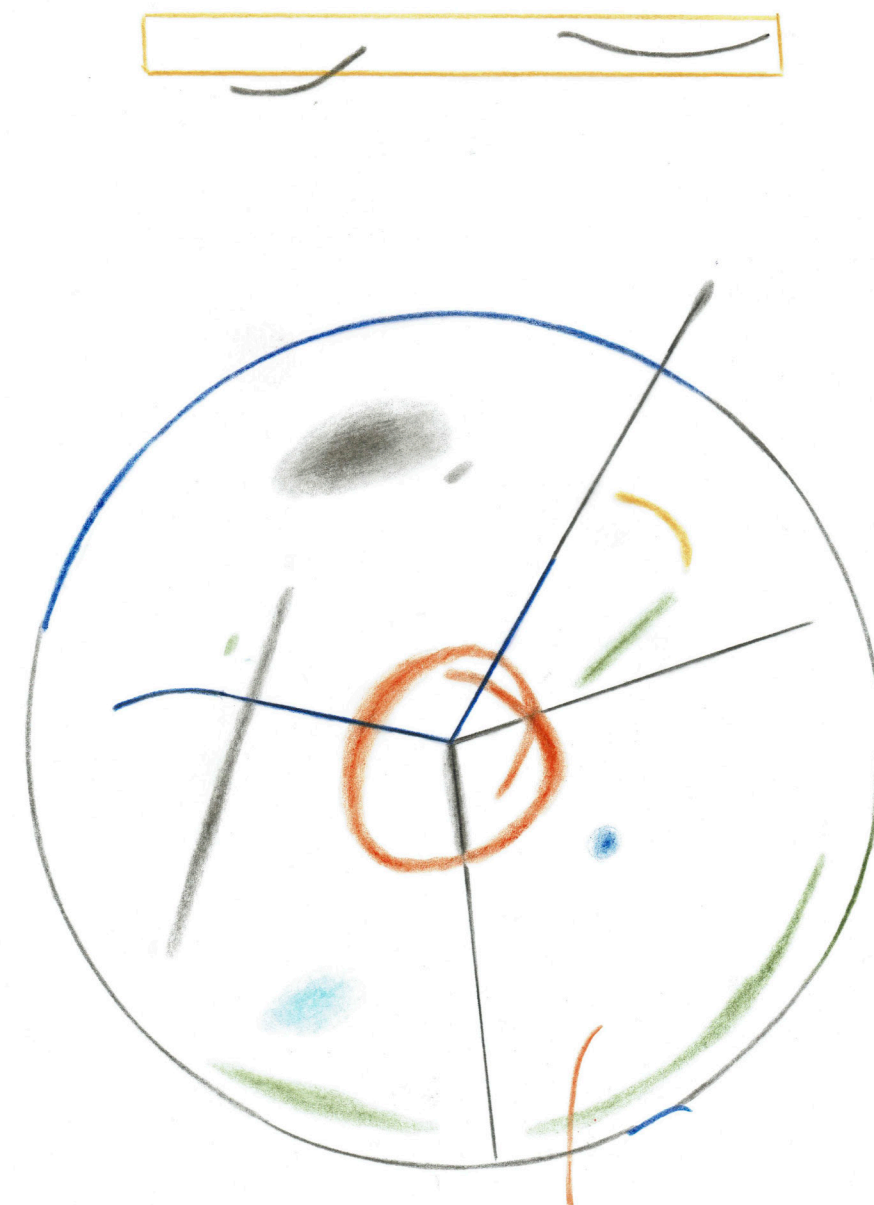
Parece ser um dia normal. Notamos a não-expressão desta pessoa e a perícia com que opera esta máquina. Agarra num clipboard para tirar notas no que parece ser um relatório de operações. Esta pessoa vira-se de frente para nós, de costas para esta máquina.



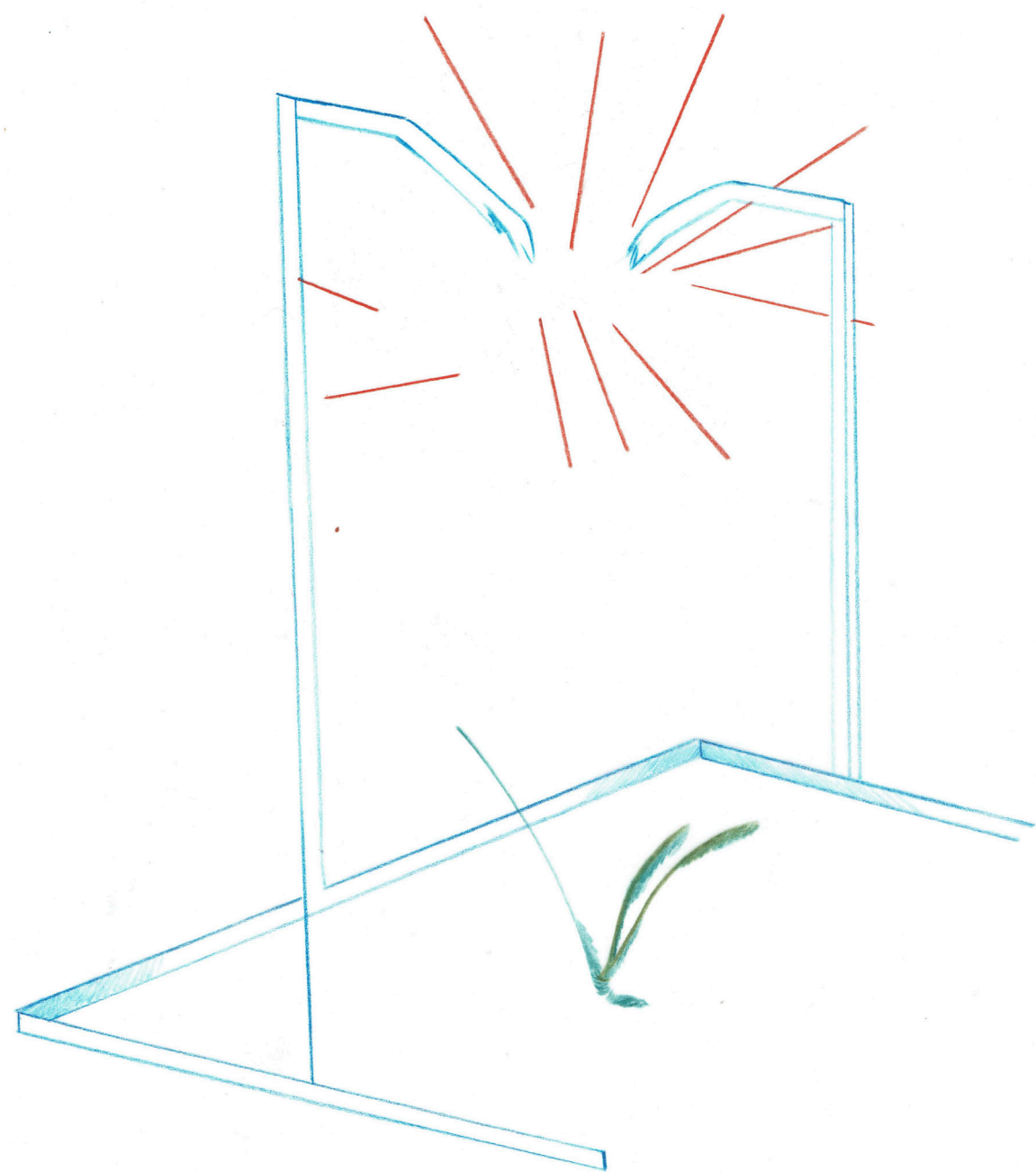
No momento em que íamos entender quem era este alguém, vemos labaredas, uma grande colisão, o que parece ser um problema técnico. Quando nos voltamos a virar para a máquina, assustados, percebemos que alguma coisa apareceu;



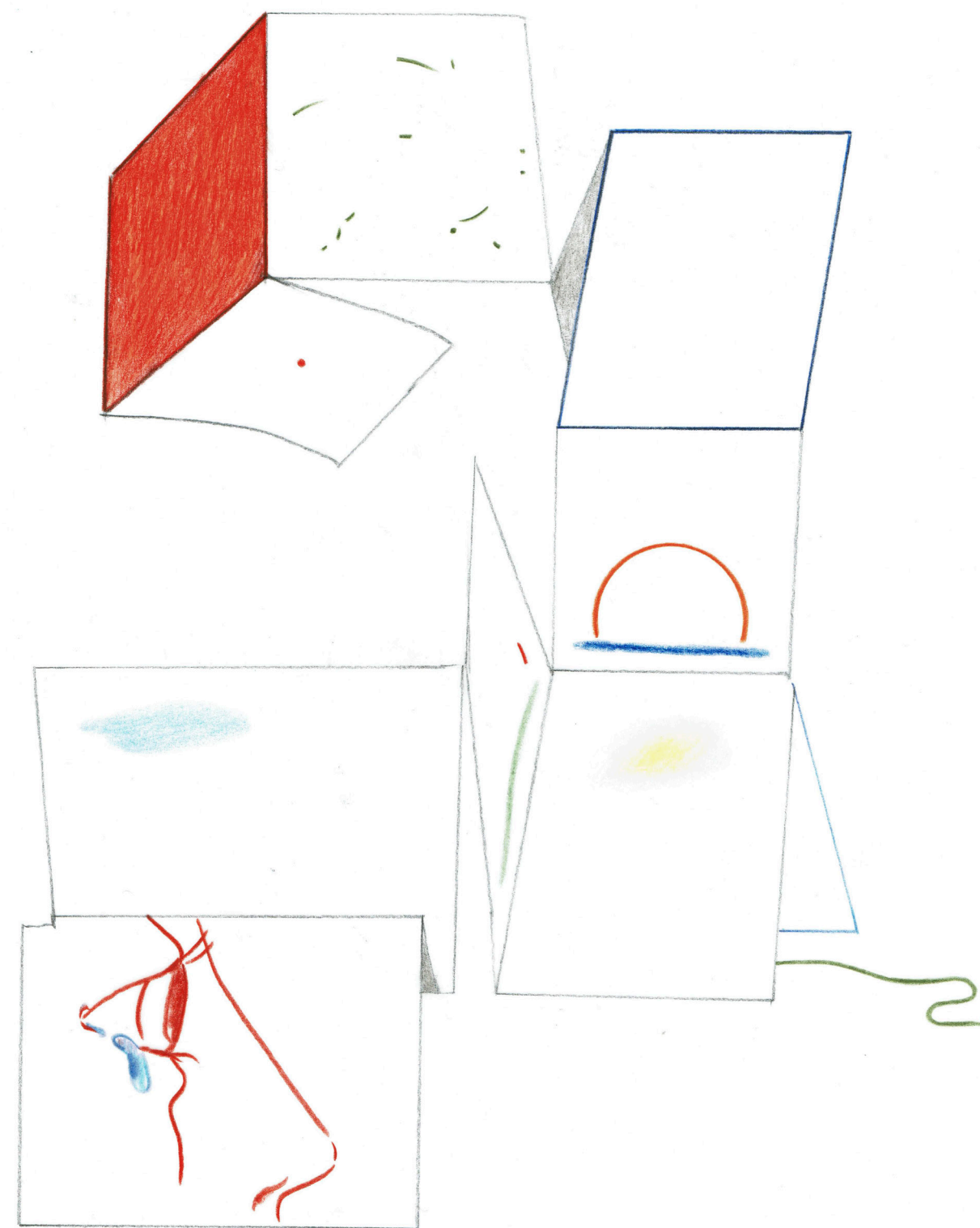
Um cenário com um ou dois quartos, temperaturas diferentes, objectos diferentes, está num canto desta fábrica. Não há som. Caminhamos no escuro. Encontramos um sinal iluminado por um foco, “MUITO TRABALHO PARA NADA”.



Há um CLOSE-UP no que as mãos de Alguém seguram: um corpo verde.



Uma raiz de ouro brota do betão.



Neste sítio que é ensaio de várias coisas,
que se assume braço de ferro,
um laboratório de mentira,
alguém caminha com a certeza de quem tem respostas.

Escolhemos não apresentar conclusão e deixar quem lê no nosso lugar: o da curiosidade aguda, o da imaginação de possibilidades.

Acreditamos que a verdadeira crítica está na curiosidade, antes de chegar à convicção

— e que este é o único caminho em direcção ao pensamento crítico.

Mau seria terminar uma investigação sobre uma máquina presciente, como a Boca da Verdade, sem saber o que se segue, mas este objecto que olham manter-se-á incompleto.

Não se sabe bem quem o escreveu, foi muita gente.

Sabemos que apareceu por urgência, hirto no meio de um campo aberto.

Só pode ter caído do céu.

Fig. 22

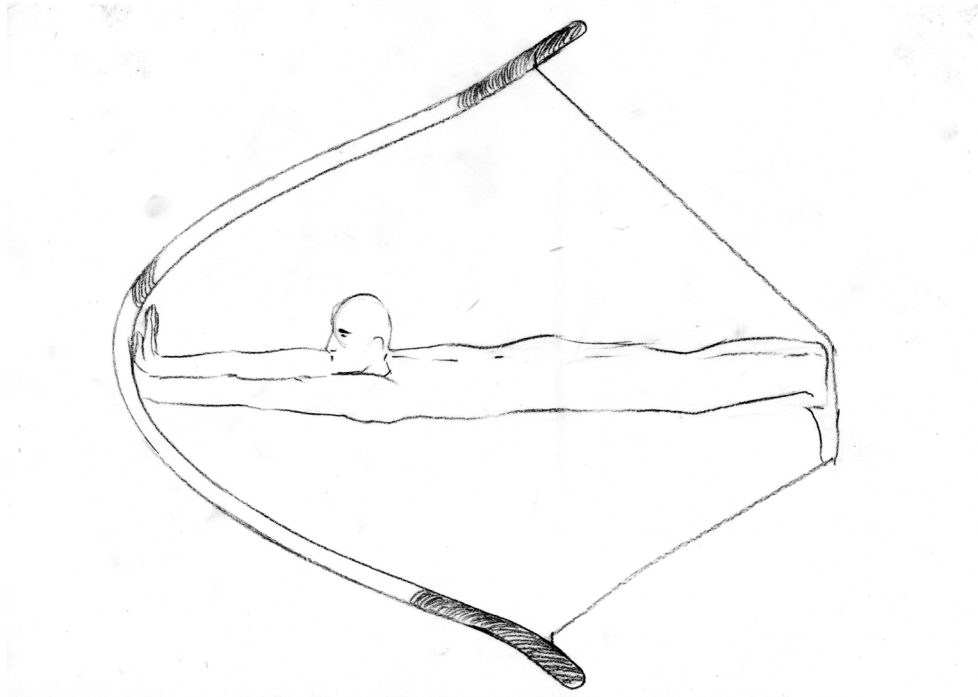




Fig. 1
Boca da Verdade, 2025
Desenho

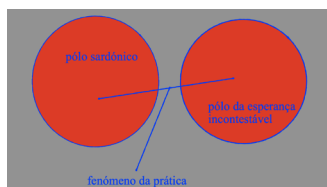


Fig. 4
Gráfico do fenômeno da prática, 2025



Fig. 7
Monólito, exemplo 2025

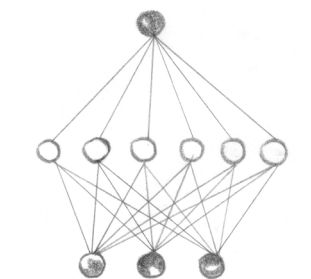


Fig. 10
RNA, exemplo, 2025

MONOLITHS FROM HEAVEN

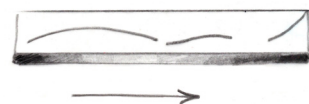


Fig. 2
Régua de tempo, 2025

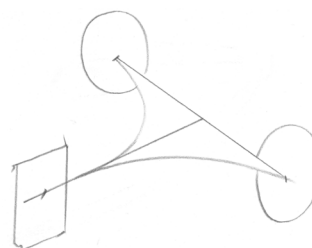


Fig. 5
Simulação de um papagaio de papel, 2025

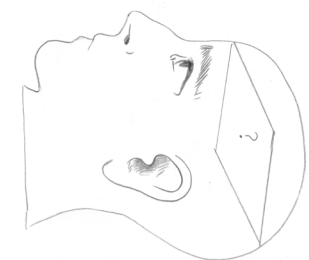


Fig. 8
O sítio do pensamento 2025



Fig. 3
Asas do desejo, 2025
Desenho de um *frame*

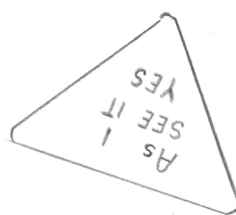


Fig. 6
Magic Eight Ball, ecrã, 2025

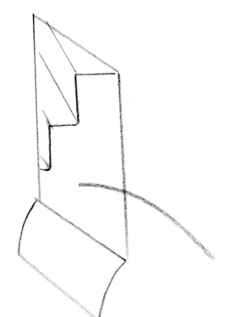


Fig. 9
Portal para um mundo passageiro, 2025

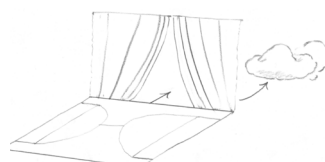


Fig. 11
Nevoeiro, 2025

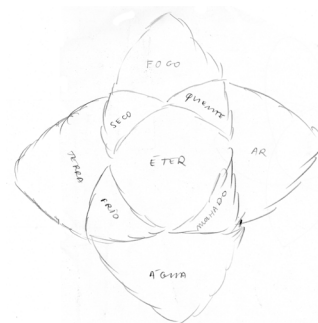


Fig. 12
Éter, 2023



Fig. 15
Ponto cruz numa nuvem, 2025

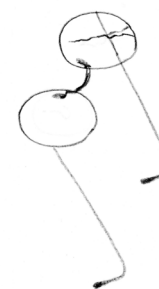


Fig. 18
Visão situada, 2025

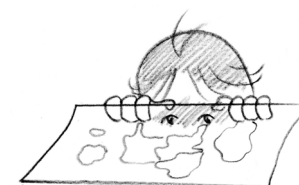


Fig. 21
Omnisciência, 2025

Índice de figuras

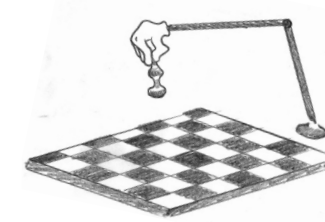


Fig. 14
Boca da Verdade, 2025
Desenho

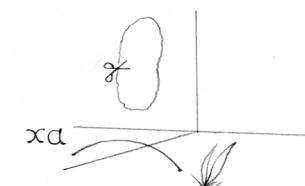


Fig. 13
Entre o ciência e poesia, 2025

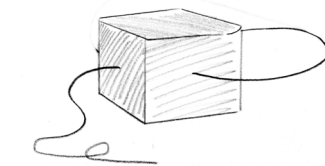


Fig. 17
Caixa preta, 2025

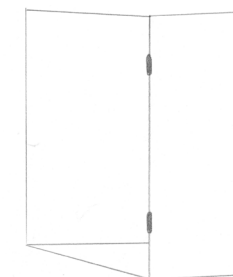


Fig. 16
Interface, 2025

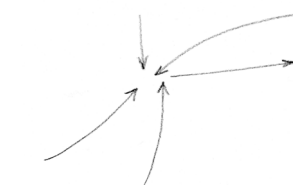


Fig. 20
Espaço literário, 2025

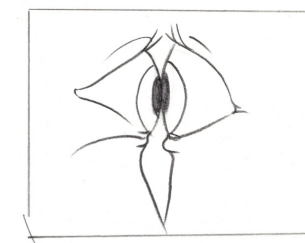


Fig. 19
Se calhar assim entende-se, 2025

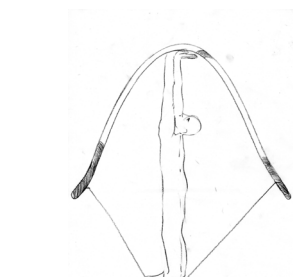


Fig. 22
Homo ludens, 2025

- Imagem 1: Highsmith, C. M., photographer. (2014) The Bocca Della Verita fortune-telling machine at the Ripley’s Believe It or Not attraction in Grand Prairie, Texas. Grand Prairie United States Texas, 2014. -09-10. [Photograph] Retrieved from the Library of Congress, <https://www.loc.gov/item/2015631245/>.
- Imagem 2: Digitalização da sina lida em Junho de 2024, no Senhor de Matosinhos, pela Boca da Verdade.
- Imagem 3: Fotografia da Aula Magna em Janeiro de 2025, durante a projecção do filme *Jogo desconhecido*.
- Imagem 4: Stills do filme *Jogo desconhecido*, 2025.
- Imagem 5: Racknitz, J. (1789). From book that tried to explain the illusions behind the Kempelen chess playing automaton (known as The Turk) after making reconstructions of the device. In Humboldt University Library. https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Racknitz_-_The_Turk_3.jpg#/media/File:Racknitz_-_The_Turk_3.jpg
- Imagem 6: Fotografia da encenação de *Exercício leve*, na Livraria Tra-
ma, em Março de 2025.
- Imagem 7: Facsimile da publicação *Exercício leve*, 2025.
- Imagem 8: Fotografia da instalação *Material Didático*, no Salão Nobre do Teatro Baltazar Dias, em Março de 2025.
- Imagem 9: Stills do vídeo *Material Didático*, 2024.
- Imagem 10: Digitalização de *Mapa de calor*, 2025
- Imagem 11, 12: Stills do vídeo *Diary of a telescope*, 2023
- Imagem 13: Fotografia do artigo *Mentira Oficiosa* no terceiro jornal da ArtWorks, 2025
- Imagem 14: Desenhos do artigo *Mentira Oficiosa*, 2025

No anexo

Imagens 15 e 16: Cortesia da Galeria Plato, 2024

Imagens 17, 18, 19 e 20: Cortesia de Carolina Grilo Santos, 2025

Imagens 21 e 22: Cortesia da Fisga Warehouse, 2025

Bibliografia consultada
&
Referências bibliográficas

- Angeleti, G. (2025, 7 de fevereiro). *Julieta Aranda: 'What is the time of dreaming?'*. The Art Newspaper. <https://www.theartnewspaper.com/2025/02/07/julieta-aranda-interview-museo-universitario-arte-contemporaneo/>
- Barthes, R. (1977). *Image, Music, Text* (S. Heath, Trad.). Fontana Press.
- Benedictus de Spinoza, Kisner, M. J., & Silverthorne, M. (2018). *Ética*. Cambridge University Press.
- Benjamin, W., & Barrento, J. (2004). *Imagens de pensamento*. Lisboa: Assírio & Alvim.
- Benjamin, W., & Demetz, P. (1986). *Reflections: essays, aphorisms, autobiographical writing*. Schocken Books.
- Benjamin, W. (1985). *Magia e técnica, arte e política: Ensaios sobre literatura e história da cultura* (S. P. Rouanet, Trad.; J. M. Gagnebin, Pref.; Vol.1, 3.^a ed.). Editora Brasiliense.
- Blanchot, M. (1989). *The space of literature* (A. Smock, Trad.). Lincoln; Londres: University of Nebraska Press.
- Bresson, R. (1997). *Notes on the Cinematographer*. Green Integer; Los Angeles, Califórnia.
- Breton, A., & Polizzotti, M. (2003). *André Breton: selections*. University of California Press.
- Bogalheiro, M. (Coord.). (2021). *Crítica das mediações totais - Perspectivas expandidas dos media*. Documenta.
- Cabanne, P., & Duchamp, M. (1987). *Dialogues with Marcel Duchamp*. Da Capo Press.

- Camus, A. (2012). *The myth of Sisyphus and other essays*. (Original publicado 1942). Vintage.
- Camus, A. (2019). *Create dangerously*. (Original publicado 1960). Vintage.
- Castro, A.E. 2021. “Do objecto técnico ao objecto selvagem: o objecto no centro da prática artística”, in Bogalheiro, M. (ed.) *Crítica das Mediações Totais: Perspectivas Expandidas dos Media*. Sistema Solar / Documenta (Livro-prémio: SOPCOM), pp. 183-199.
- Coombs, L., Schwulst, L., & Seu, M. (2022). *Multidimensional citation*. The Serving Library Journal, 17.
- Deleuze, G., & Guattari, F. (1996). *What is philosophy?*. Columbia University Press.
- Ferreira, V. (2011). *Manhã submersa*. (Original publicado 1990. Bertrand Editora.
- Giddings, S. (2024). *Toy theory*. MIT Press.
- Gombrich, E. H. (1971). *Meditations on a hobby horse or the roots of artistic form*. Phaidon.
- Groys, B. (2018). *In the flow*. Verso.
- Guigon, E., & Sebbag, G. (2013). *Sur l'objet surréaliste*. Les Presses du Réel.
- Hakim Bey. (2007). *T.A.Z.: Zone Temporaneamente Autonome*. Shake.
- Haraway, D. (1988). *Situated knowledges: The science question in feminism and the privilege of partial perspective*. Feminist Studies, 14(3), 575–599. <https://doi.org/10.2307/3178066>
- Hendricks, J. (Ed.). (2002). *O que é Fluxus? O que*

não é! O porquê. Centro Cultural Banco do Brasil.

Huizinga, J. (1938). *Homo Ludens: A Study of the Play-Element in Culture*. (Original publicado 1938). Angelico Press.

Hull, K. N. (1986). *What is human? Ursula LeGuin and science fiction's great theme*. Modern Fiction Studies, 32(1), 65–74. <http://www.jstor.org/stable/26281850>

Kellein, T. (1995). *Fluxus*. Thames and Hudson.

Kofman, A. (2018, 25 de outubro). *Bruno Latour, the Post-Truth Philosopher, Mounts a Defense of Science*. The New York Times Magazine. <https://www.nytimes.com/2018/10/25/bruno-latour-post-truth-philosopher-science.html>

Latour, B. (2018). *An inquiry into modes of existence: An anthropology of the moderns*. Harvard University Press.

Latour, B. (1996). *On actor-network theory: A few clarifications*. Soziale Welt, 47(4), 369–381. <http://www.jstor.org/stable/40878163>

Latour B. (1987). *Science in Action: How to Follow Scientists and Engineers through Society*. Cambridge, MA: Harvard University Press)

Latour, B., & Woolgar, S. (1986). *Laboratory life: The construction of scientific facts* (2nd ed.). Princeton University Press.

Le Guin, U. K. (1969). *The left hand of darkness*. Ace Books.

Le Guin, U. K. (1979). *The language of the night: Essays on fantasy and science fiction* (S. Wood, Ed., p.

154). Putnam.

Le, U. K., & Naimon, D. (2018). *Ursula K. Le Guin: conversations on writing*. Tin House Books.

Llansol, M. G. (2022). *Escrito nas margens: Livro de HORAS VIII*. Lisboa: Assírio & Alvim.

Lynch, D., & McKenna, K. (2018). *Room to dream*. Random House.

Martins, H. (2011). *Experimentum humanum: Civilização tecnológica e condição humana*. Relógio D'Água.

Martins, H. (2018). *The technocene*. Anthem Press.

Painlevé, J., Bellows, A. M., McDougall, M., & Berg, B. (2000). *Science is fiction*. Brico Press.

Pereira, G. (Org.). (2012). *Objetos selvagens*. Imprensa Nacional Casa da Moeda.

Purple Magazine. (2022, primavera/verão). *The will to power as disappearance*. Purple Magazine. <https://purple.fr/magazine/the-future-issue-37-s-s-2022/the-will-to-power-as-disappearance/>

Sanouillet, M., & Duchamp, M. (1975). *The essential writings of Marcel Duchamp*. Thames and Hudson.

Schleinker, A. (2014). *Rehearsed technology: The definition of technical toys in the early 20th century*. Icon, 20(2), 20–39. <http://www.jstor.org/stable/43488018>

Seu, M. (2023a). *Cyberfeminism index*. Inventory Press.

Seu, M. (2023b). *How to create an anti-canon with Mindy Seu* (Y. Sosnovskaya, entrevistadora) [Entrevista]. <https://zine.zora.co/mindy-seu-cyberfeminism-index>

Shelley, M. (1818). *Frankenstein*. Lackington, Hughes, Harding, Mavor & Jones.

Siegfried Zielinski. (2019). *Variations on media thinking*. University of Minnesota Press.

Simondon, G., Malaspina, C., & Rogove, J. (2017). *On the mode of existence of technical objects*. Minneapolis: University of Minnesota Press.

Vilém Flusser, Bec, L., & Institut Scientifique de Recherche Paranaturaliste. (2012). *Vampyroteuthis infernalis: a treatise, with a report by the Institut scientifique de recherche paranaturaliste*. University of Minnesota Press.

Villaverde Cabral, M., Mateus Jerónimo, H., & Garcia, J. L. (Orgs.). (2006). *Razão, Tempo e Tecnologia: Estudos em Homenagem a Hermínio Martins*. Imprensa de Ciências Sociais.

Weil, S. (2012). *The notebooks of Simone Weil*. Taylor and Francis.

Wenders, W. (Realizador). (1992). *The logic of images: essays and conversations*. Faber and Faber.

Referências filmográficas
&
Outros

Baldwin, J. (1963, 21 maio). *The moral responsibility of the artist* [Vídeo]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=PlnDbqLNv-M&t=1712s>

Deren, M., & Hammid, A. (Realizadores). (1943). *Mesher of the afternoon* [Filme curta-metragem]. Maya Deren Films.

Fischli, P., & Weiss, D. (Realizadores). (1987). *The way things go* [Filme curta-metragem]. T&C Film.

Kiarostami, A. (Realizador). (1987). *Where is the friend's house?* [Filme]. Kanoon.

Le Guin, U. K. (2015). *Ursula K. Le Guin: Listening to the Unheard Voices* [Vídeo]. YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=3_vzSgkjBEI

Lynch, D. (Realizador). (1997). *Lost highway* [Filme]. October Films; Asymmetrical Productions.

Malle, L. (Realizador). (1981). *My dinner with Andre* [Filme]. New Yorker Films.

Mekas, J. (Realizador). (2001). *As I was moving ahead Occasionally I Saw Brief Glimpses of Beauty* [Filme]. Jonas Mekas Foundation.

Oshii, M. (Realizador). (1995). *Ghost in the shell* [Anime filme]. Production I.G; Bandai Visual.

Painlevé, J. (Realizador). (2000). *Science is fiction: 23 films by Jean Painlevé* [Coleção de filmes]. The Criterion Collection.

Park, N. (Realizador). (1989). *Wallace & Gromit: A grand day out* [Filme curta-metragem de animação]. Aardman Animations.

RTP. (1978, 22 de novembro). *Perfil: Álvaro Lapa*

[Programa de televisão]. RTP. <https://arquivos.rtp.pt/conteudos/perfil-alvaro-lapa/>

Scott, R. (Realizador). (1982). *Blade runner* [Filme]. Warner Bros.; The Ladd Company.

Spielberg, S. (Realizador). (1993). *Jurassic Park* [Filme]. Universal Pictures; Amblin Entertainment.

Wenders, W. (Realizador). (1987). *Wings of desire* [Filme]. Road Movies Filmproduktion.

Wenders, W. (Realizador). (2023). *Perfect days* [Filme]. Master Mind Limited; Spoon Inc.; Wenders Images.

Anexo & Mesa de Operações



Nota: Entenda-se por Mesa de Operações uma cronologia da actividade prática que complementa a investigação apresentada.

Nesta mesa de operações, reunimos registos complementares aos casos de estudo, sempre que necessário.



O peso das coisas, 2023
Cimento, borracha, plástico e papel
Dimensões variáveis

Now that I am 1000 years old, I am ok with the order of things,

I am not particularly good at anything... I can hold a camera and press capture,

I am telling the truth.

I am actively here. I can tell you how many airplanes are crossing over our heads right now,

The world is in constant change,

But no one asks questions anymore.

I never did anything special. Other things mattered,

Time,

Trees,

Fresh fruit,

Running rivers,

I ran with horses,

I took my time when everyone was counting time,

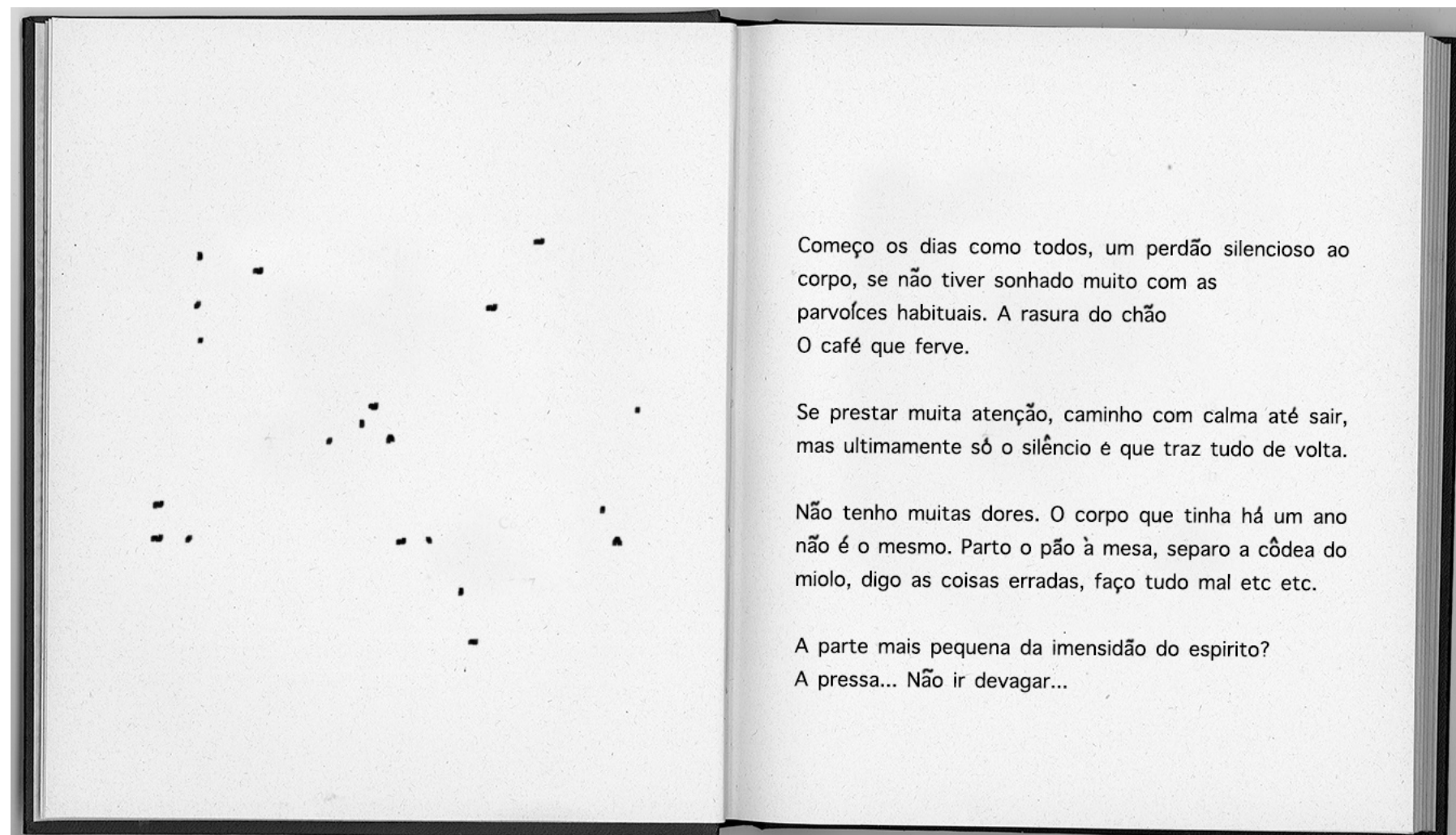
untouched things, Unrushed,

I've known different languages, those of the earthlings and of the ground,

connection

But when everything else failed, I turned to connection

1000 years ago
2''13'
HD, cor
2023





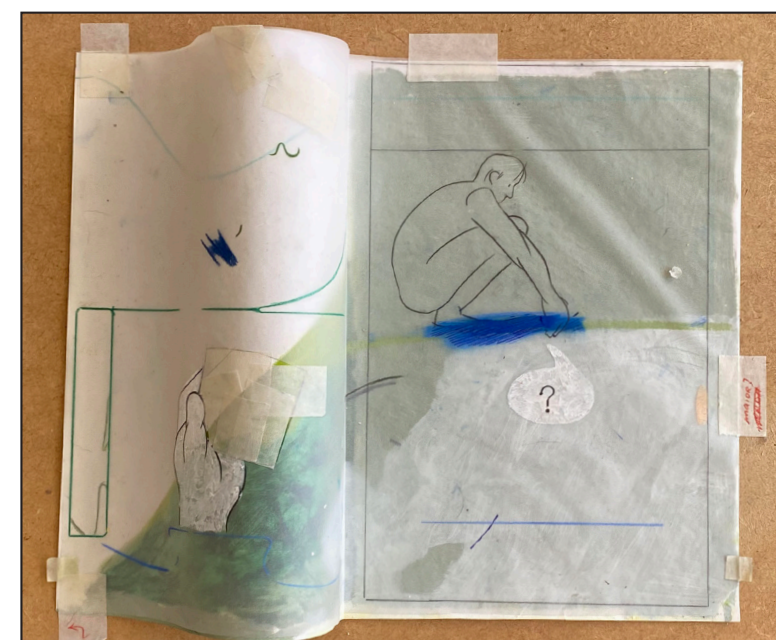
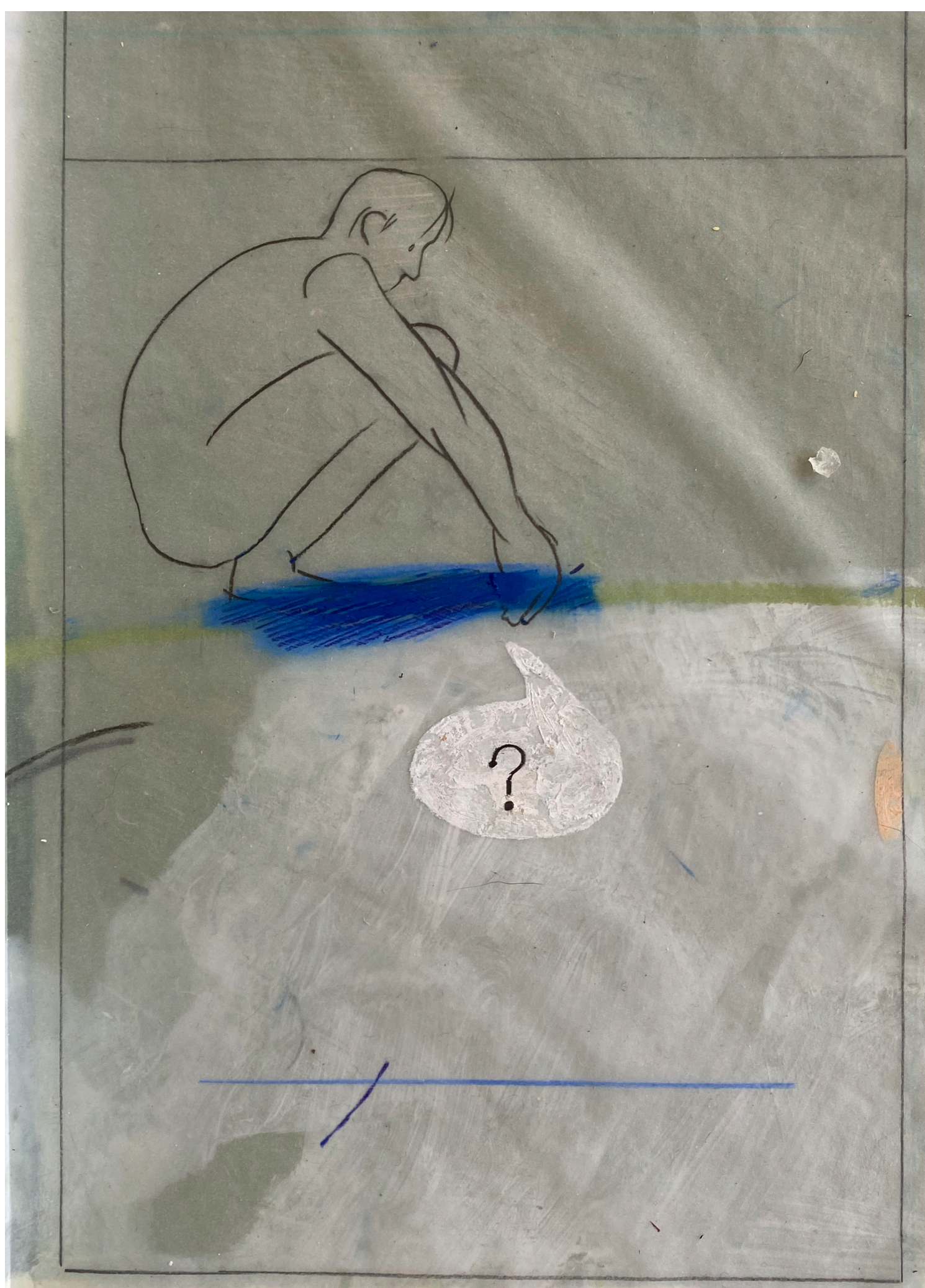
Mapa, 2024
Gesso, lápis de cor, pastel de óleo, tinta acrílica sobre papel
8x15cm



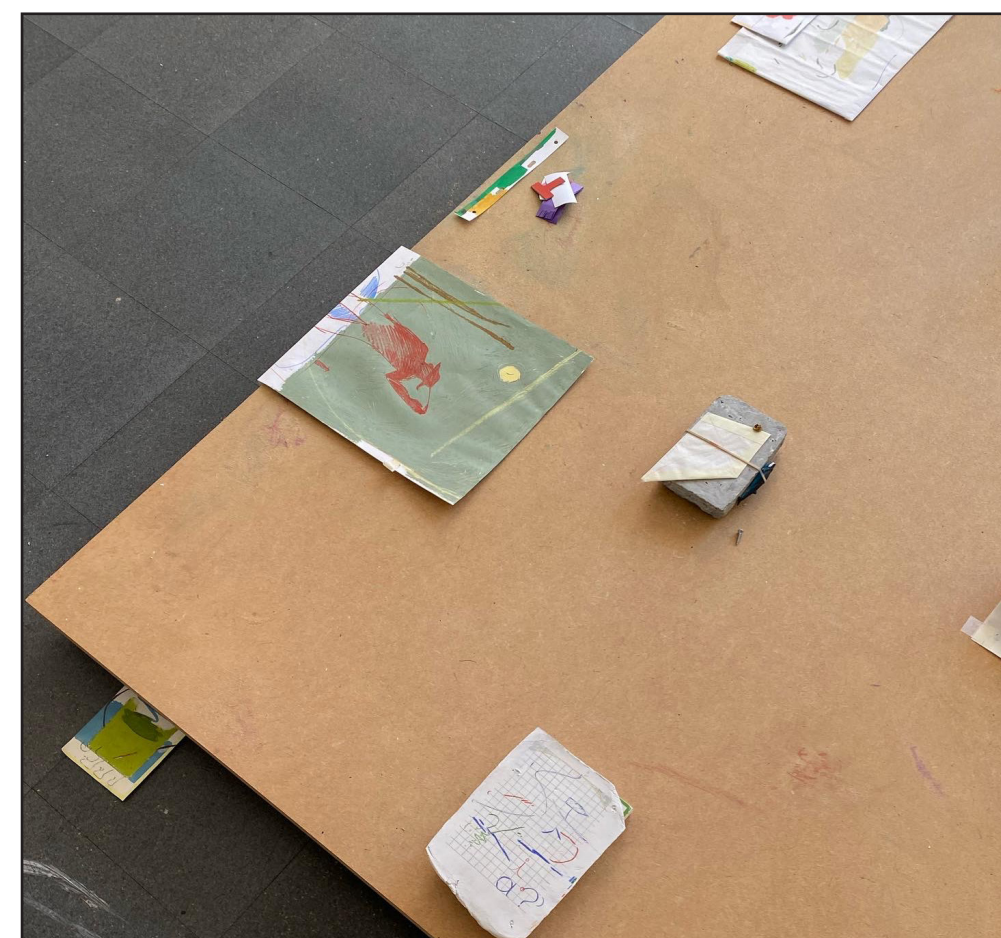
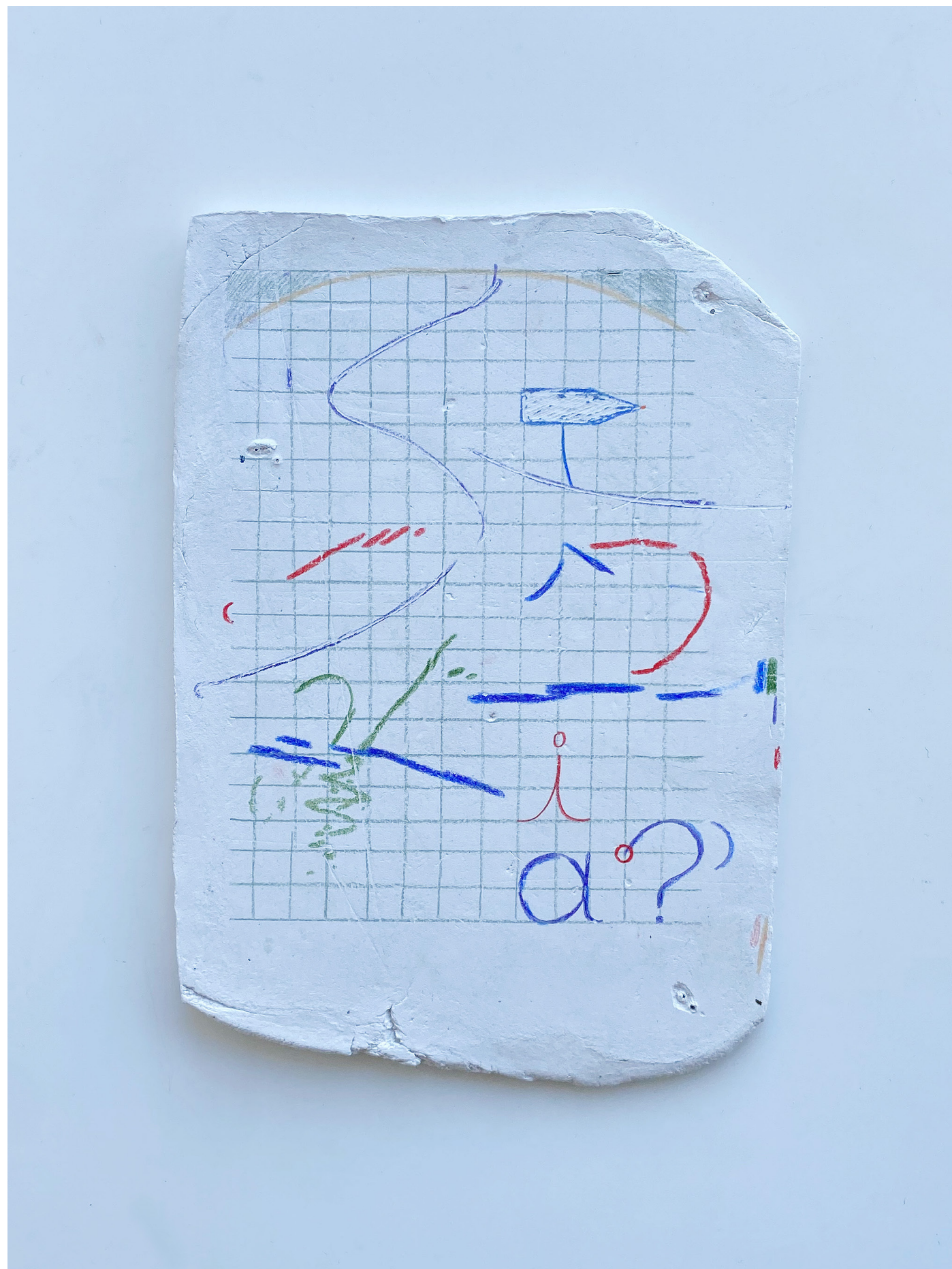
Fotografias do *open studio* que aconteceu em Novembro de 2023

Sem título, mas breve, 2023

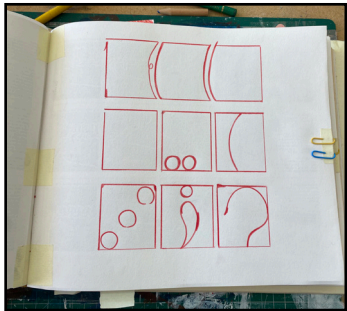
Barra de óleo, lápis de cor, grafite e tinta acrílica sobre papel vegetal
30x42cm



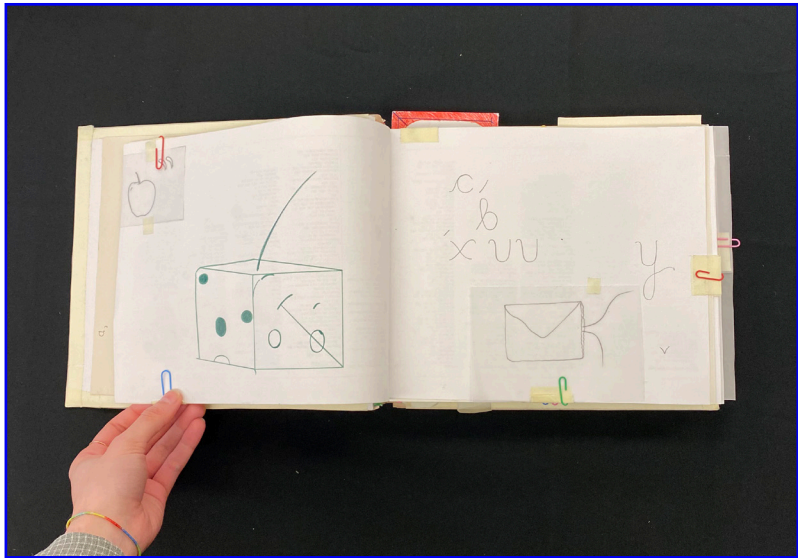
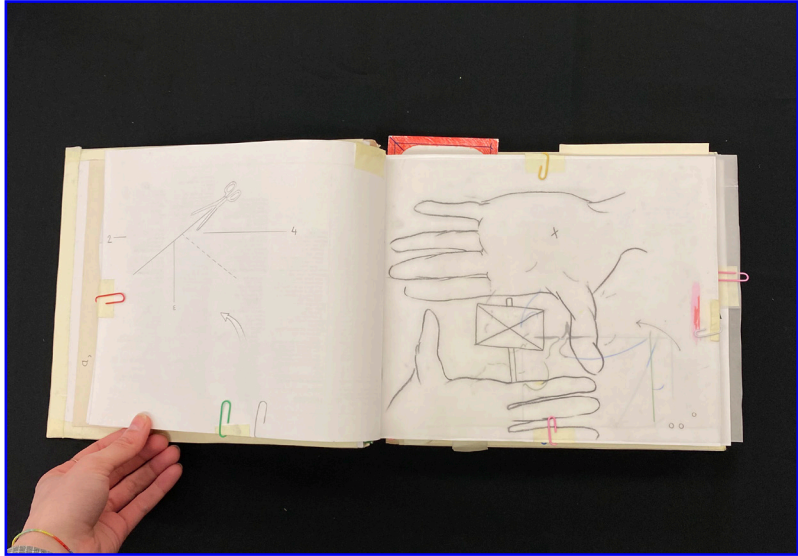
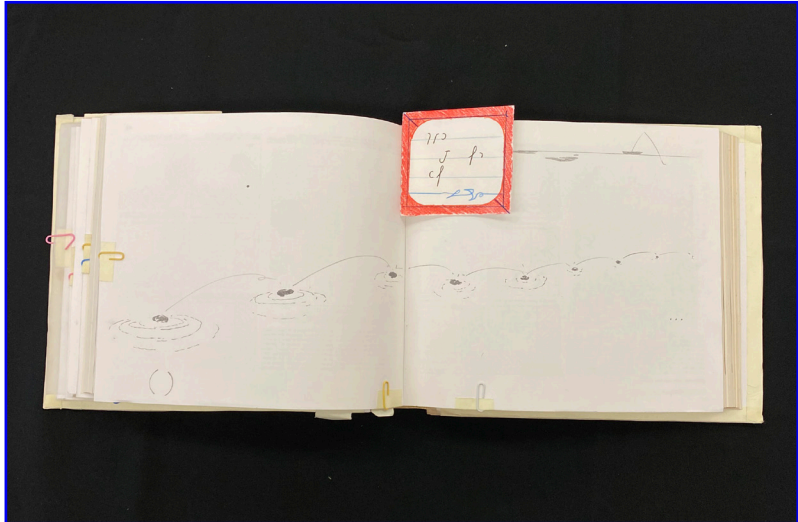
Fotografias do *open studio* que aconteceu em Novembro de 2023



O caminho é confuso, 2023
Lápis de cor sobre pasta de modelar
15x25cm



Glossário do espírito, 2024
Livro dos lavouros encontrado e transformado num índice de imagens



MONOLITHS FROM HEAVEN



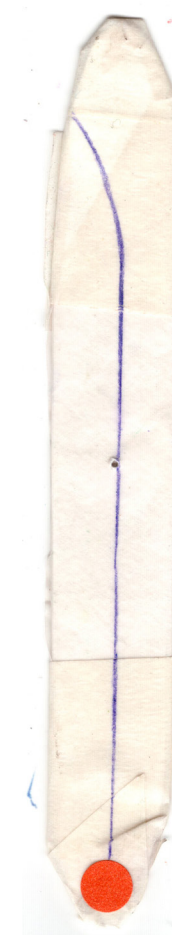
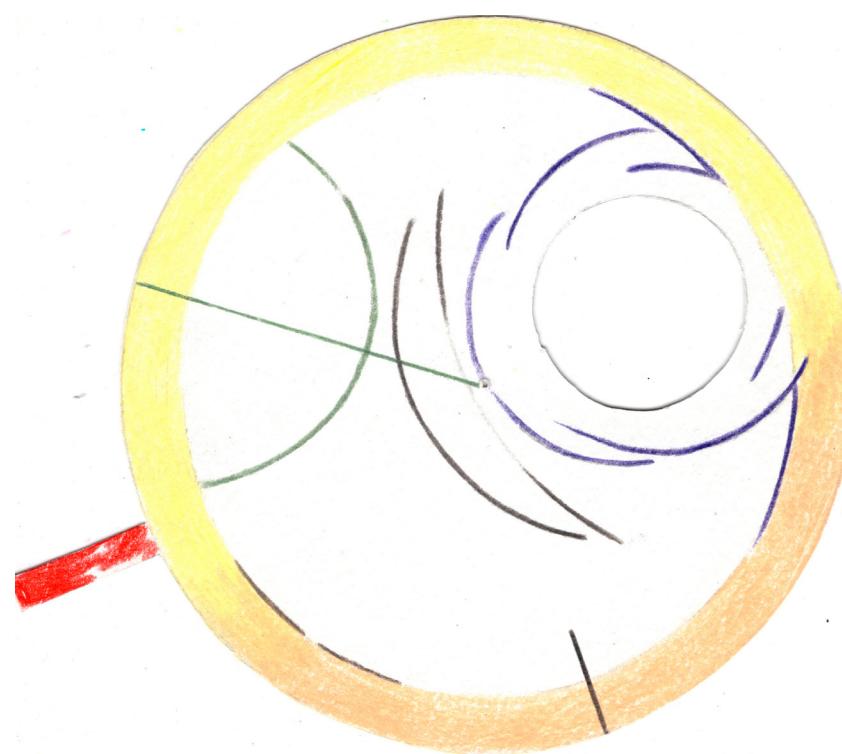
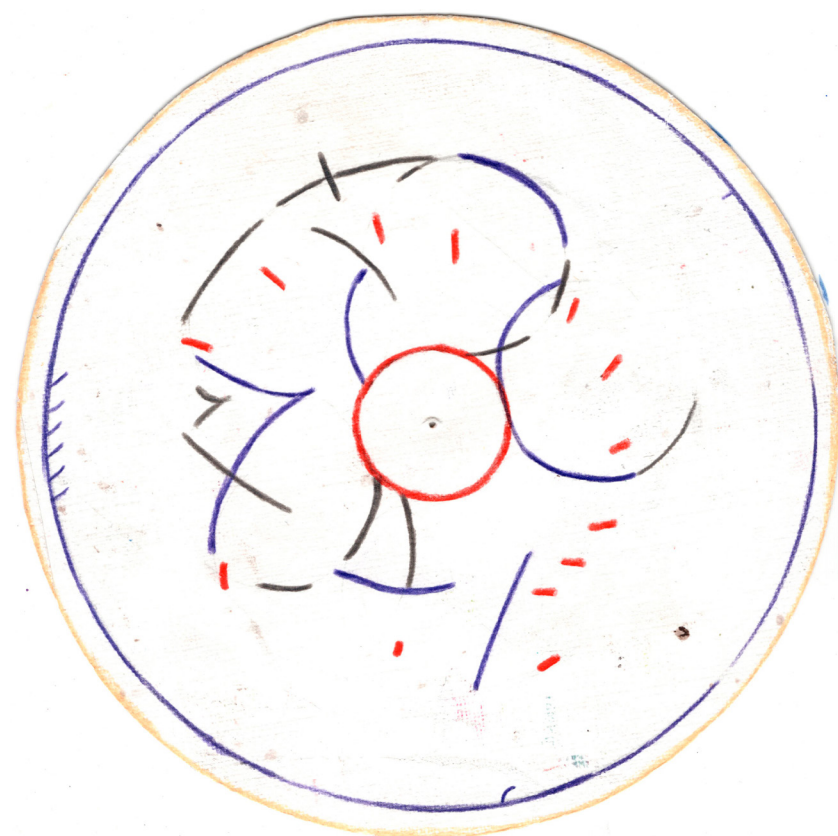
Anexo & Mesa de Operações



A ghost, an angel, a screen

2”31’
HD, cor, som
2023

Registo de um encontro entre 3 corpos no estúdio



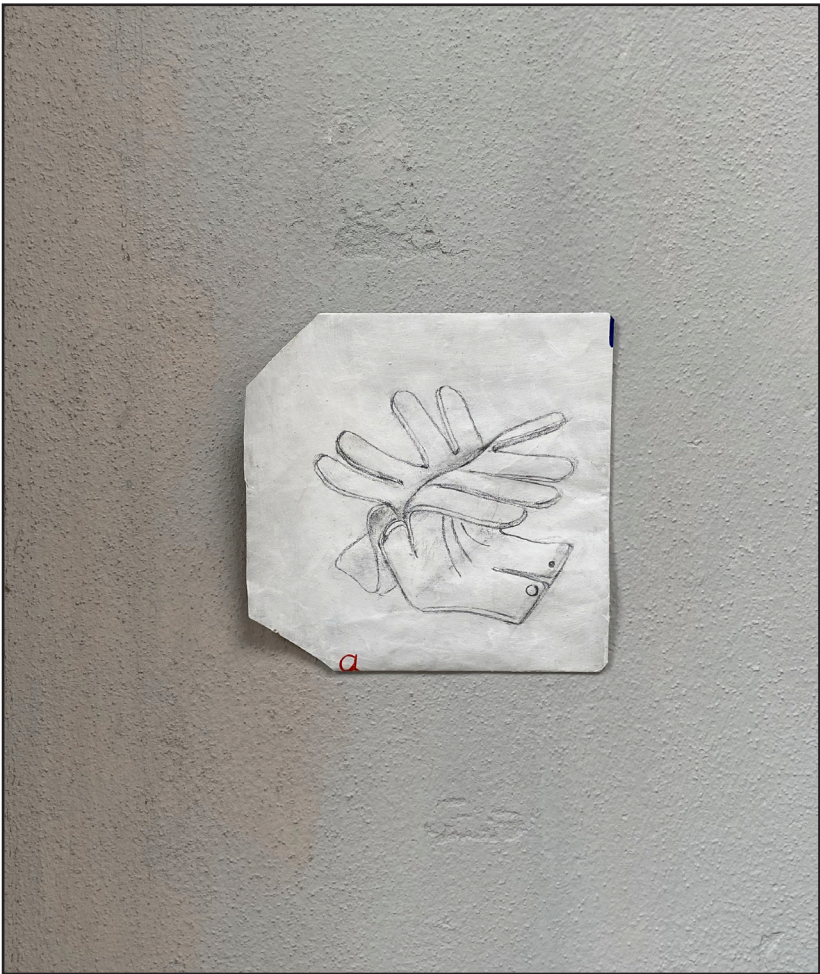
Aparelho, 2024
Lápis de cor sobre papel
O dispositivo sobrepõe-se e move-se

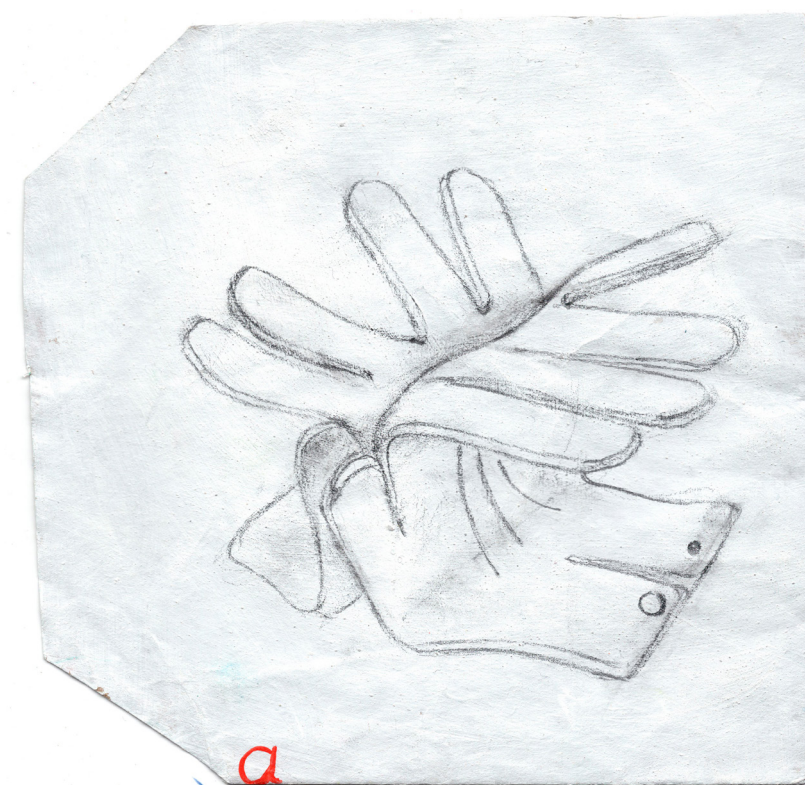
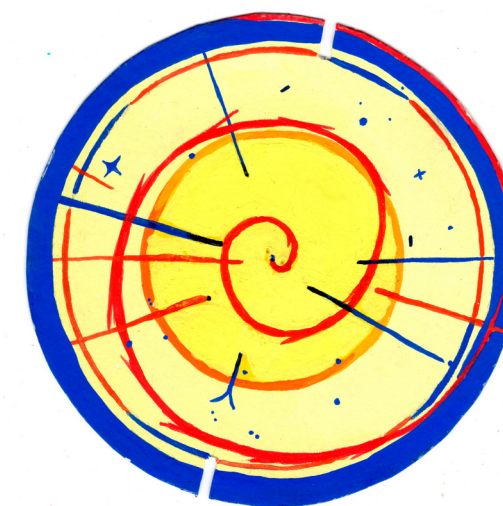
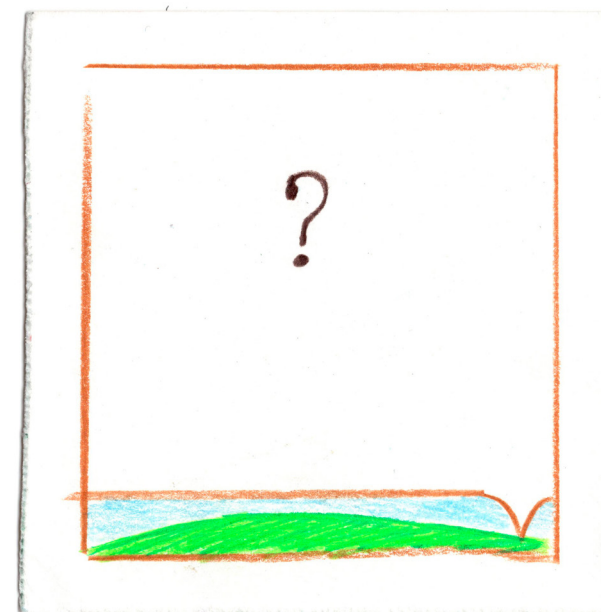




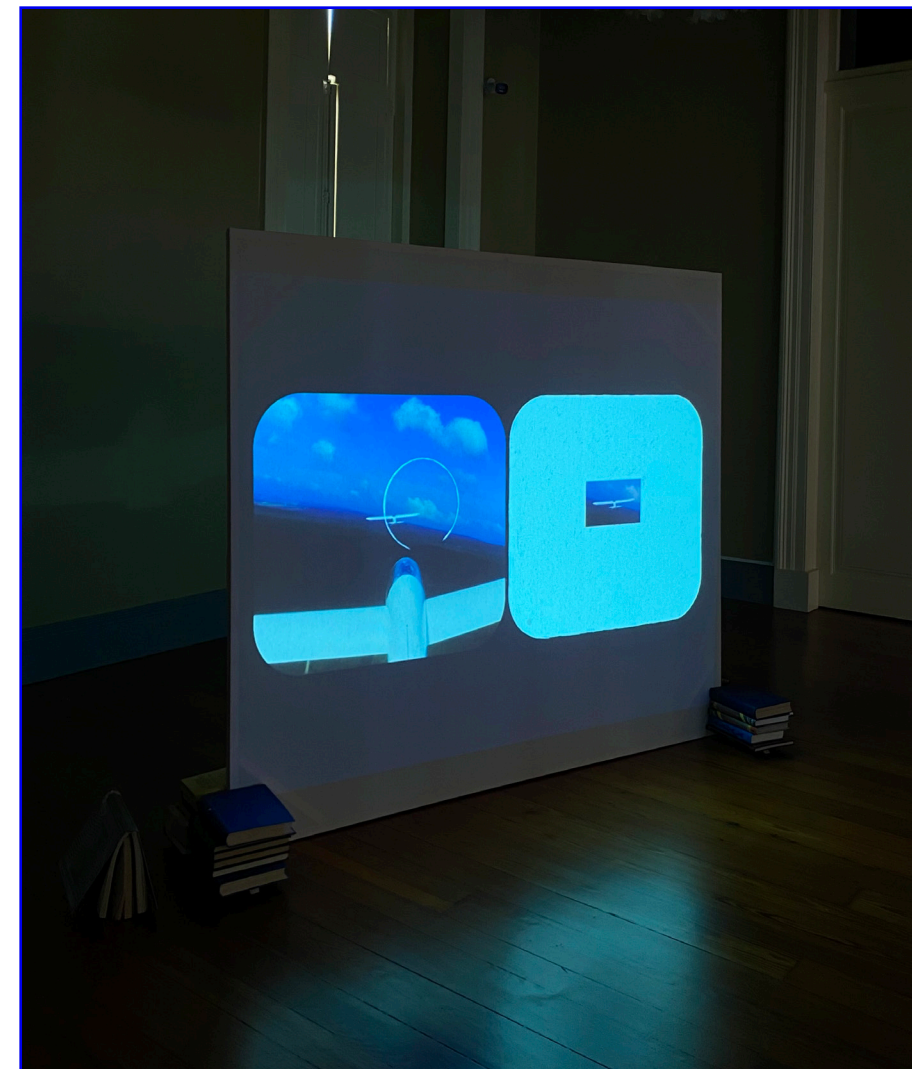
Fotografias das peças e intervenções na exposição colectiva “Aparição”, que aconteceu no Armazém da Livraria Térmita, no Porto, em Fevereiro de 2024





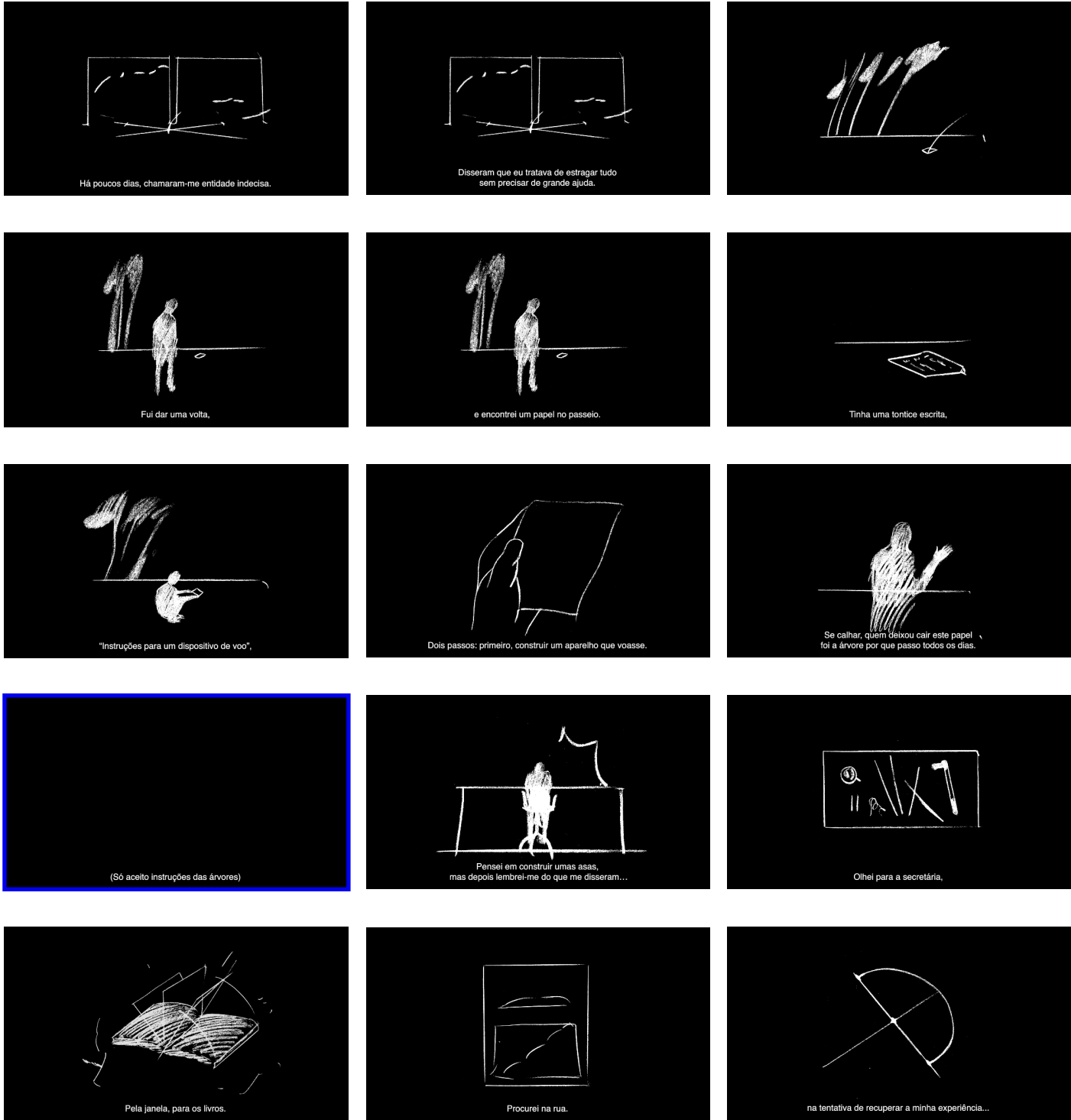


Quatro digitalizações de peças presentes na exposição “Aparição”, 2024

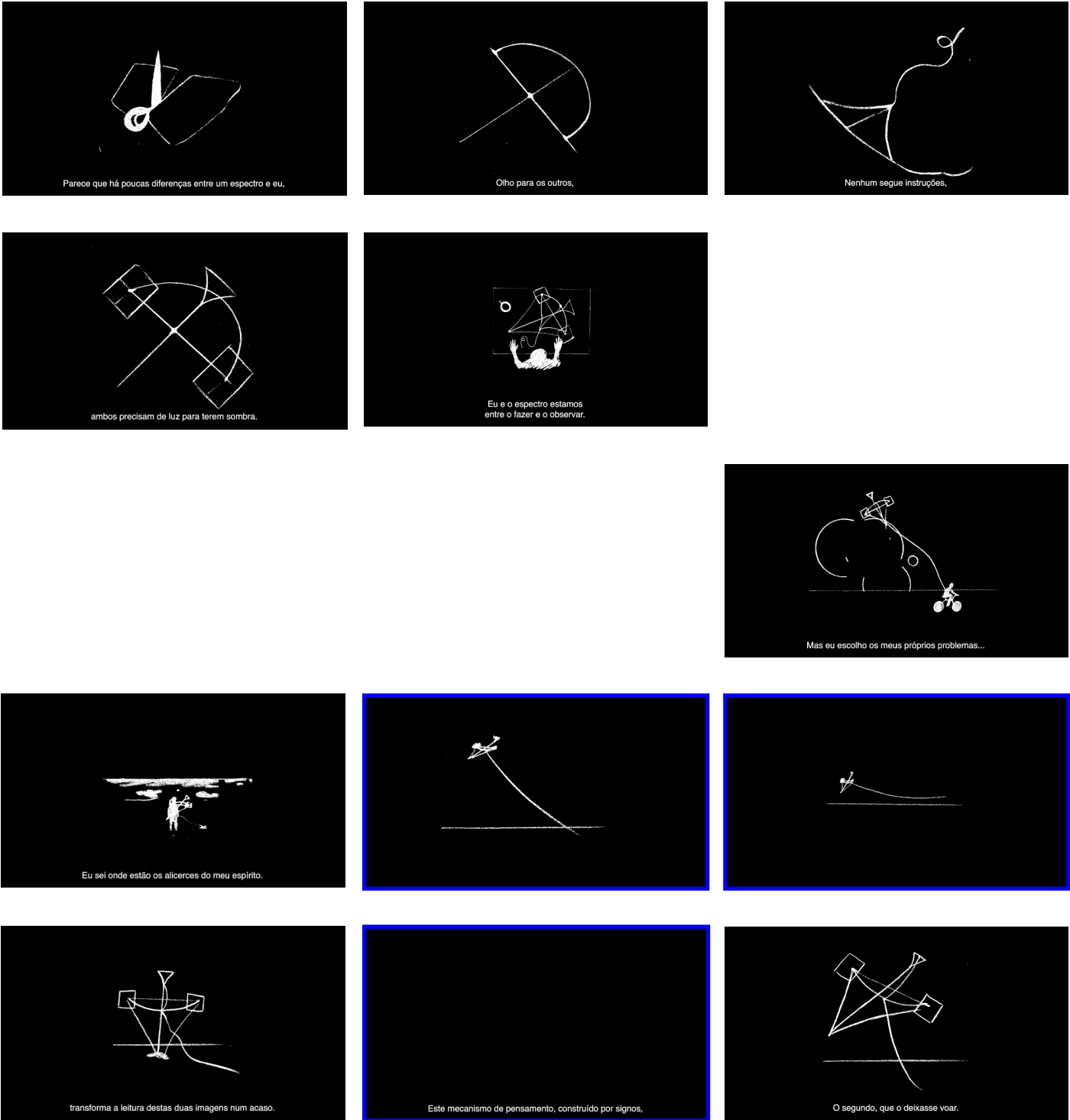


Fotografias da instalação *Material didático*, 2024
Tela em madeira e livros
Salão Nobre do Teatro Baltazar Dias, Funchal

MONOLITHS FROM HEAVEN



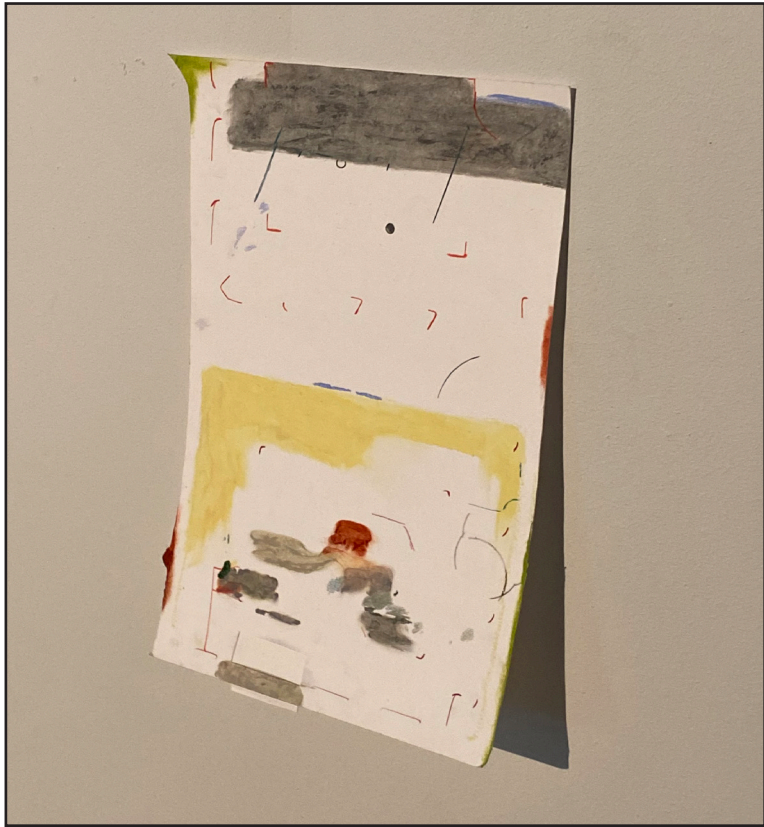
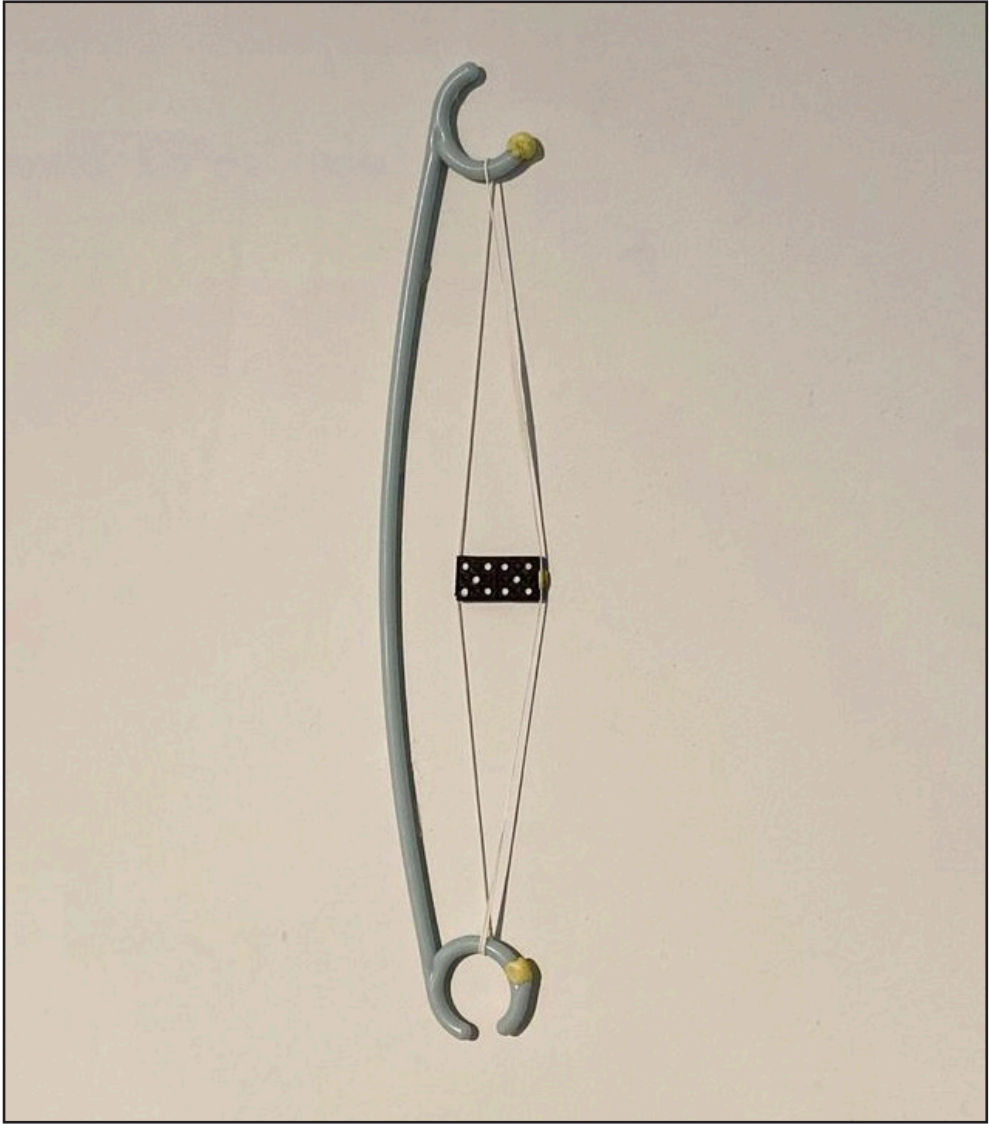
Anexo & Mesa de Operações

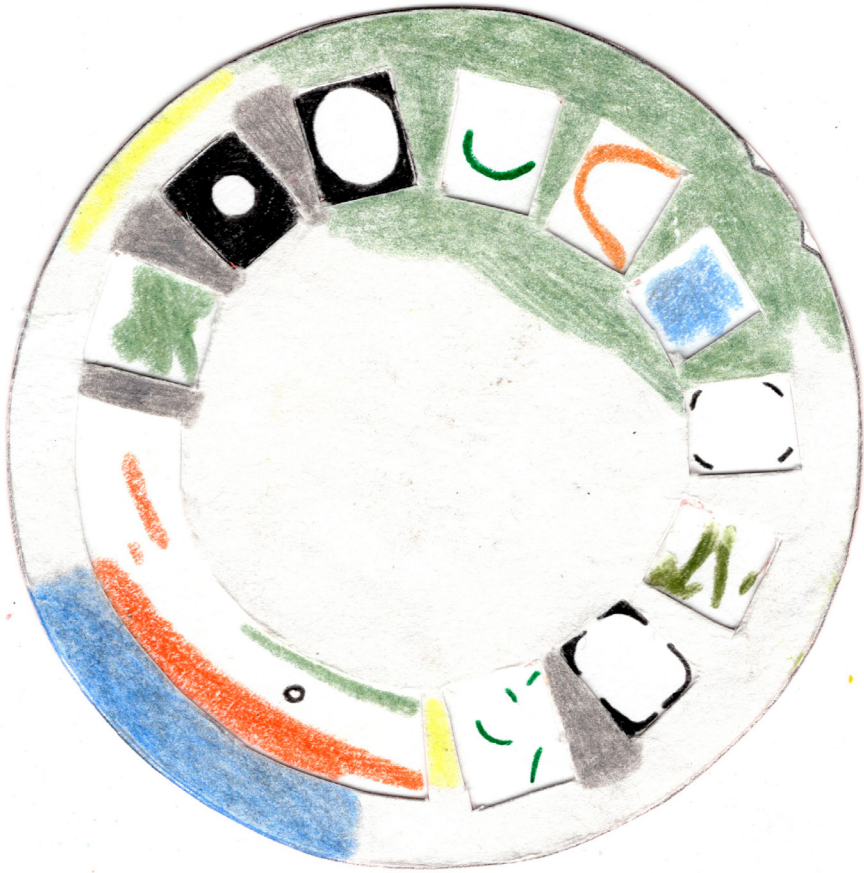


Problema
8”25’
HD, preto e branco
2024



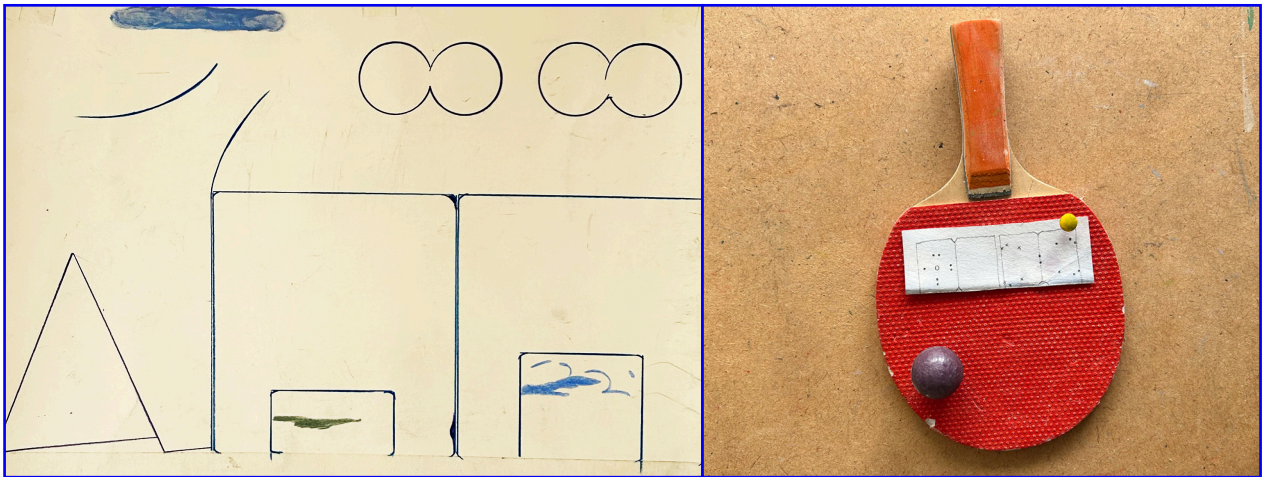
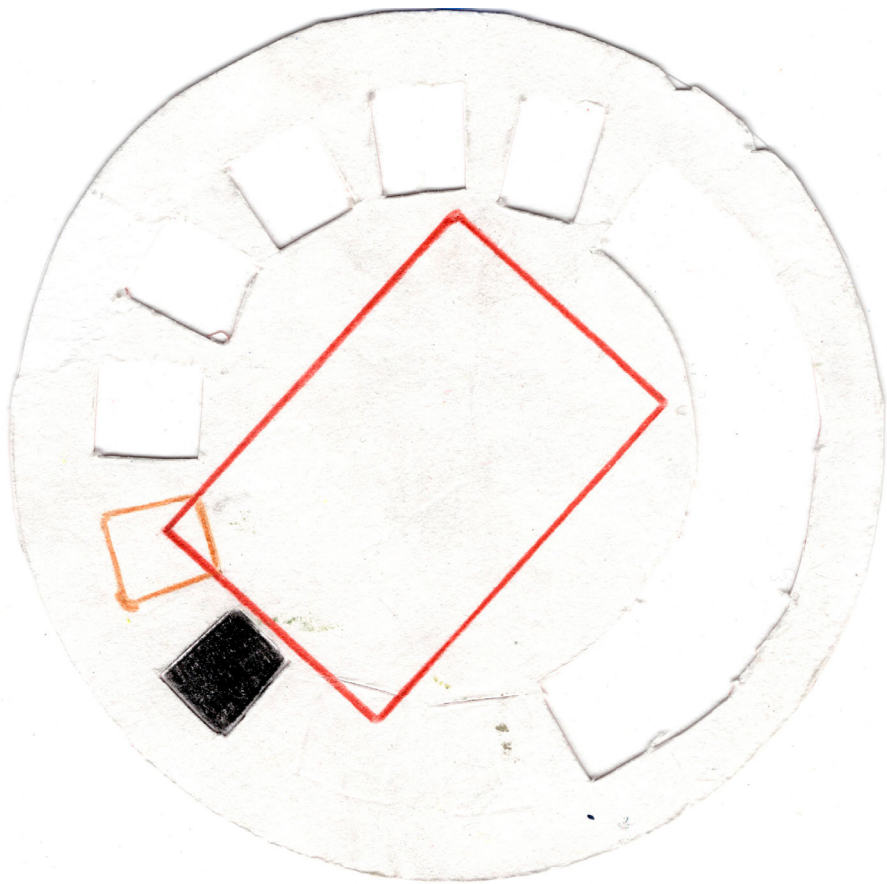
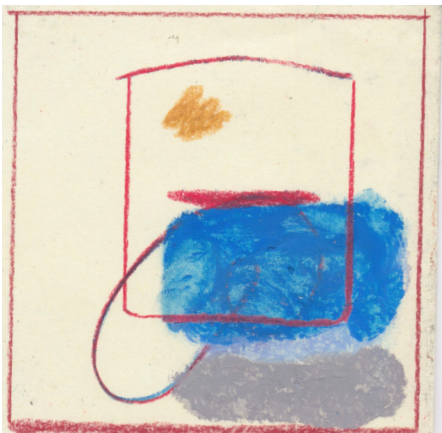
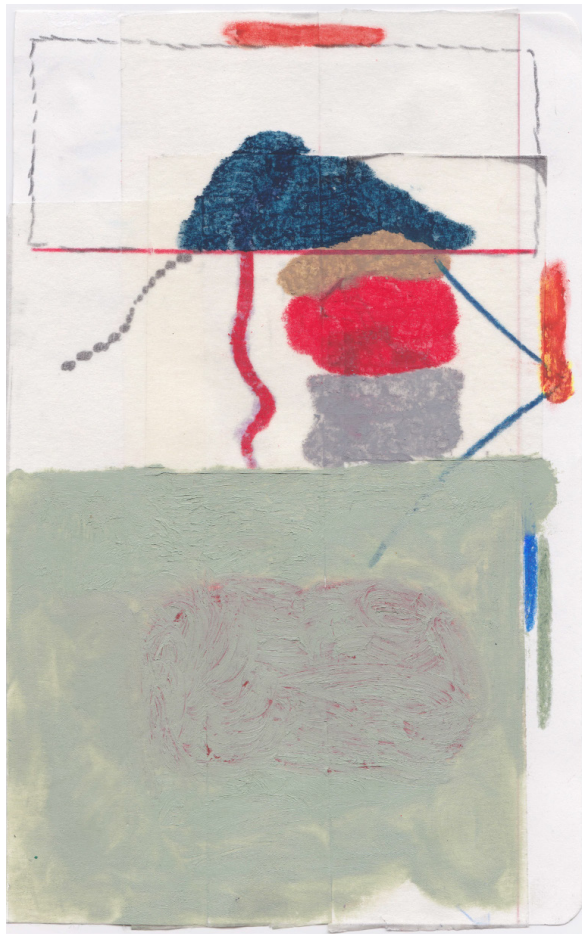
Fotografias da instalação *Dinner set*, 2024
Dentro da exposição colectiva “Sortido”, n’o Museu da FBAUP
A azul, acima, um registo no estúdio da experiência

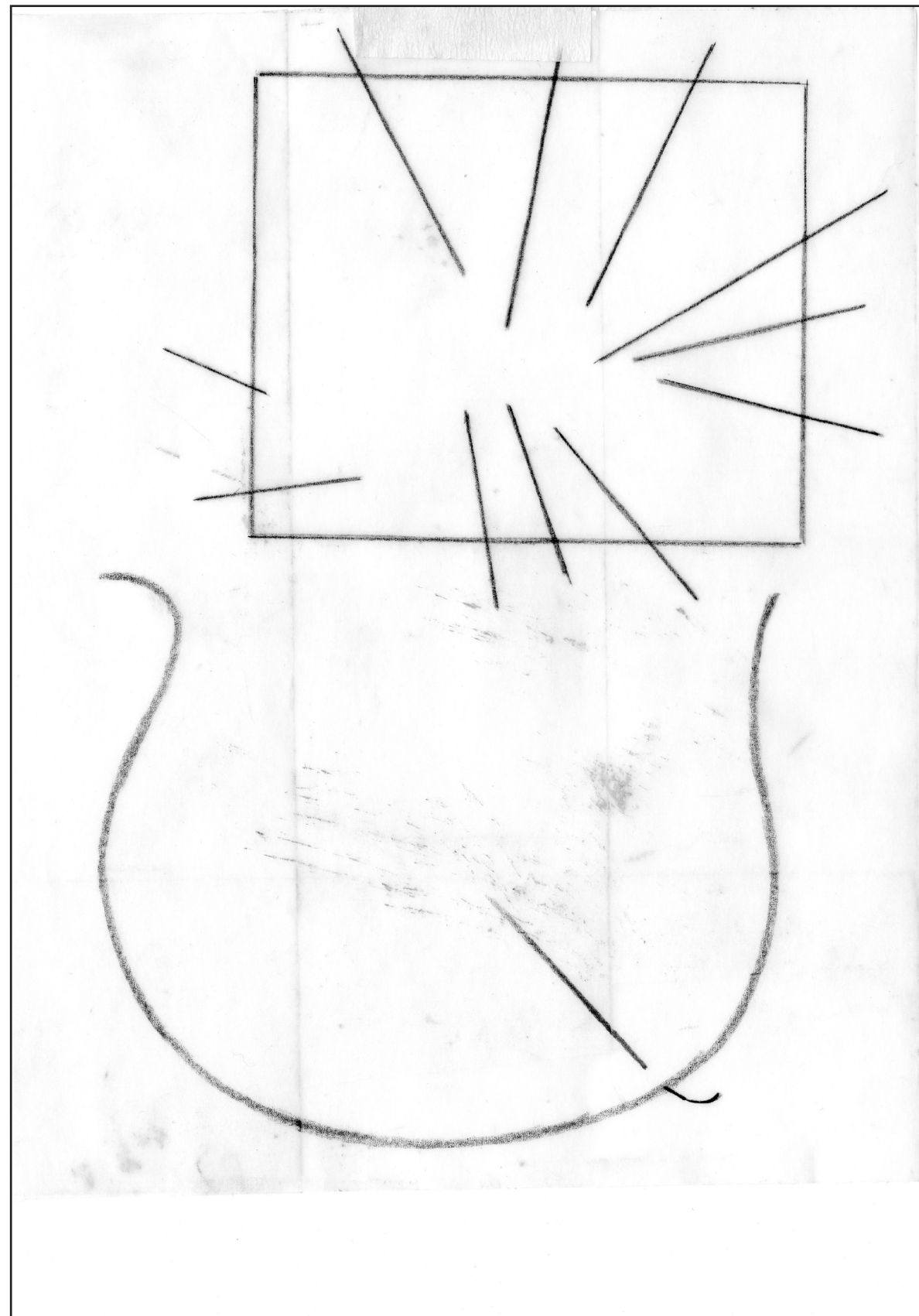
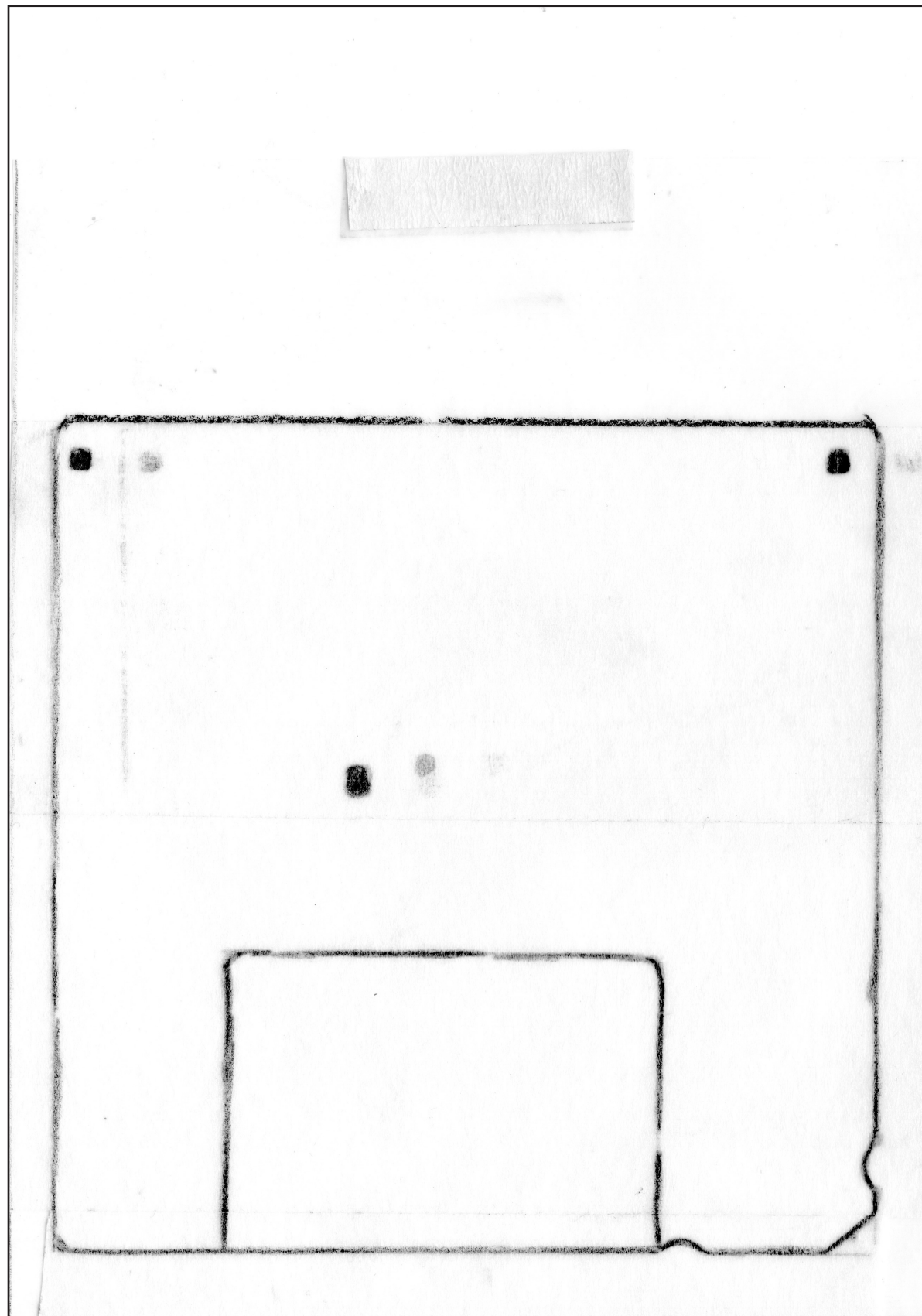




Partida (o vídeo integra a instalação *Dinner set*)
4''59'
HD, cor
2024

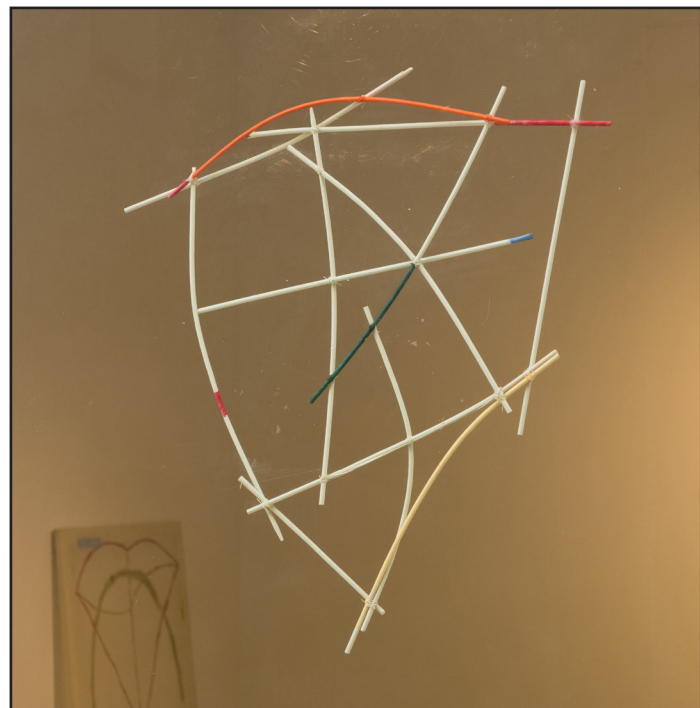
Digitalizações de desenhos de arquivo (2024-2025)
Abaixo, a azul, registros de experiências no estúdio





Sistemas, 2025
Grafite sobre papel vegetal e fita-cola
15x25cm

Fotografias das peças presentes na exposição “A Velocidade da Queda”,
que aconteceu na Galeria Plato em Évora, em Junho de 2024
A azul, em baixo, um registo de uma experiência no estúdio

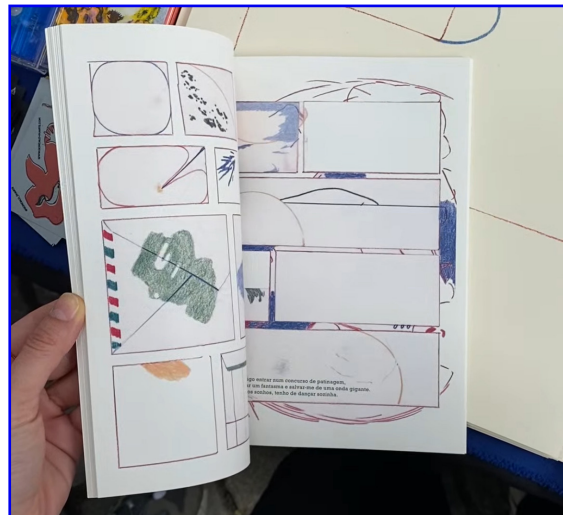


Img. 15

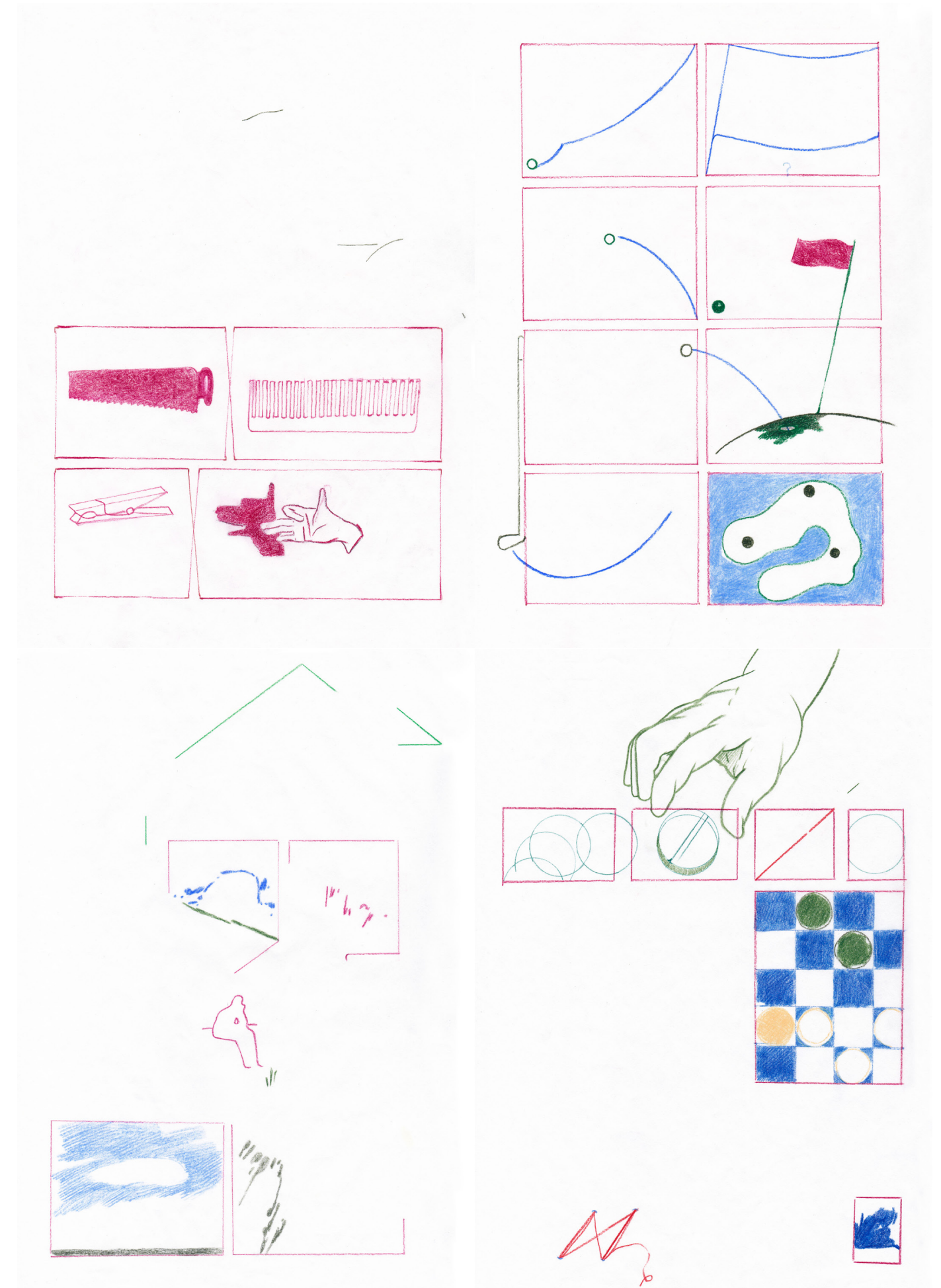


Img. 16



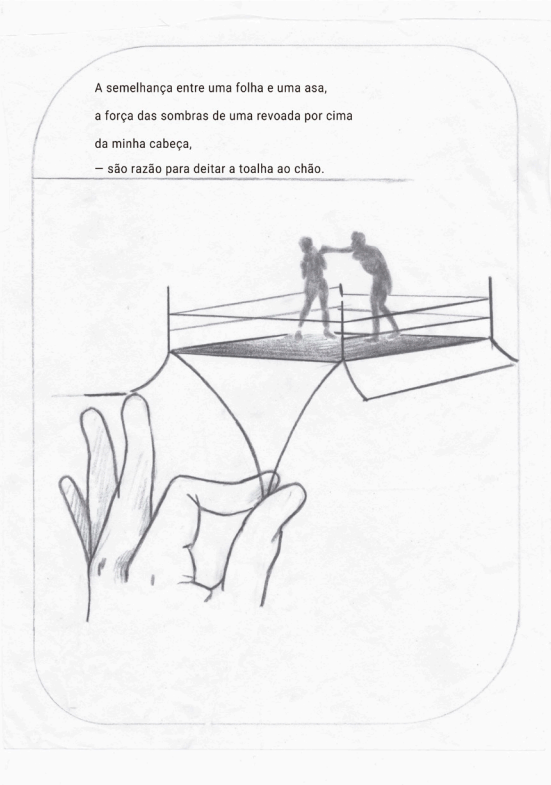
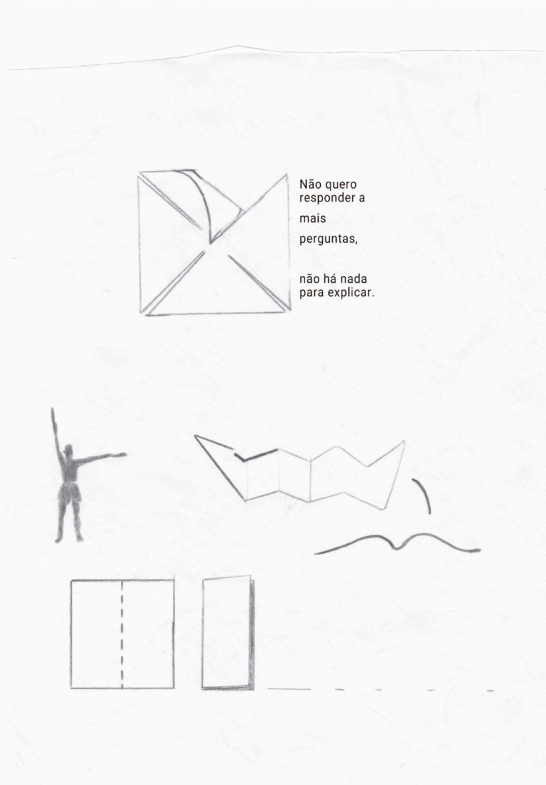
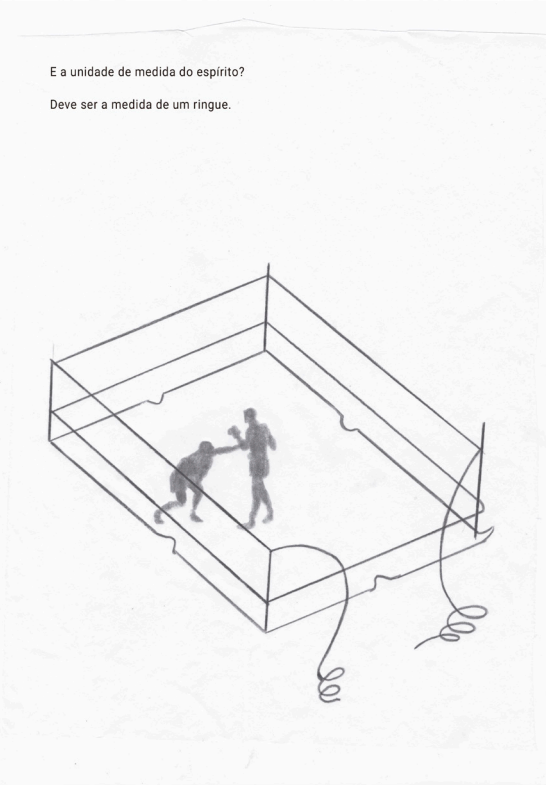
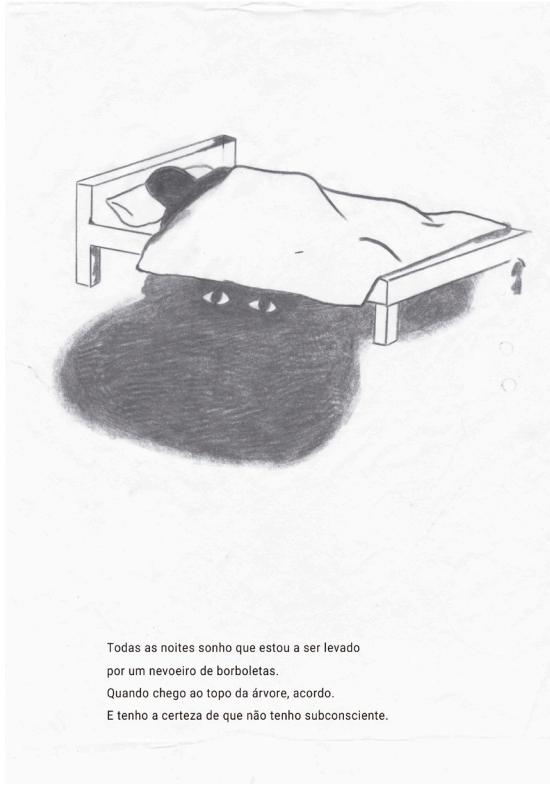
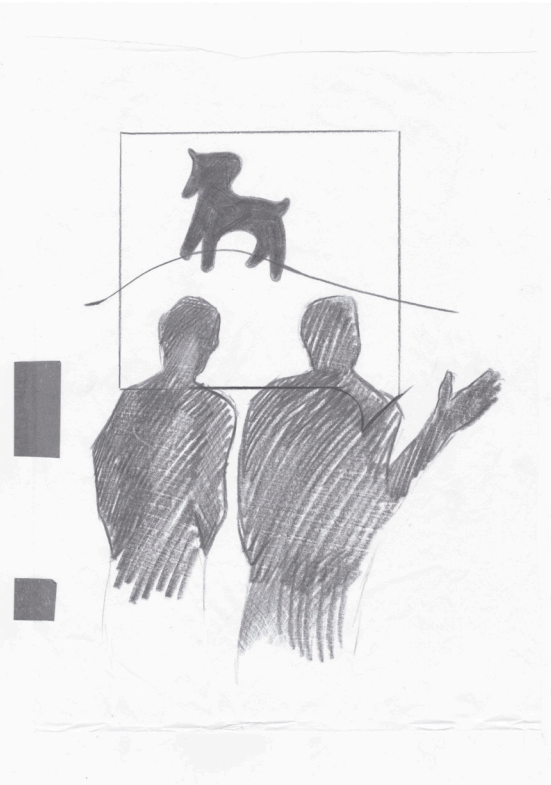
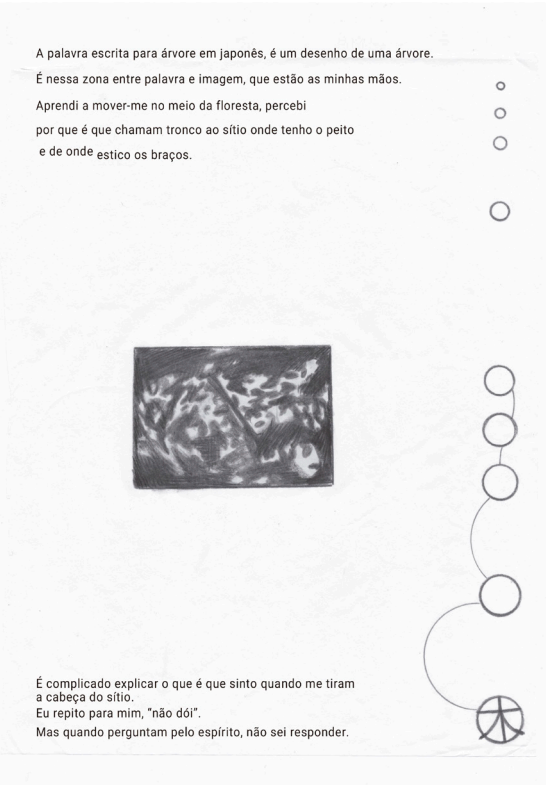
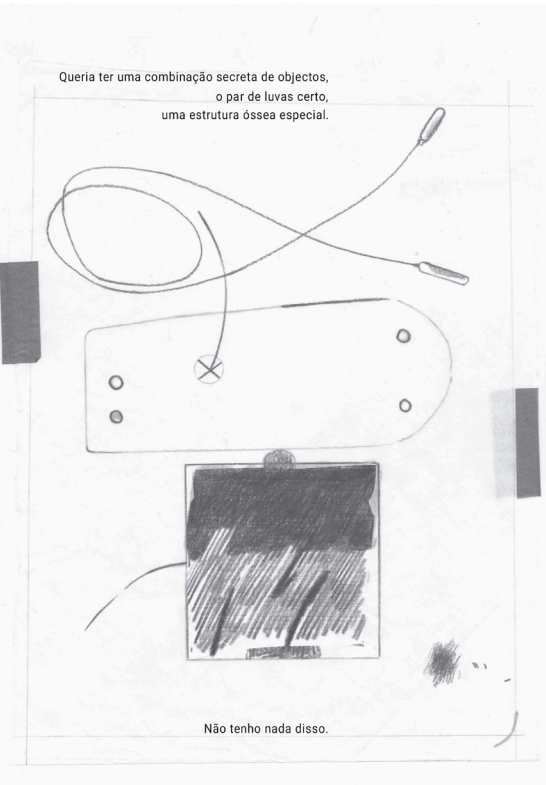
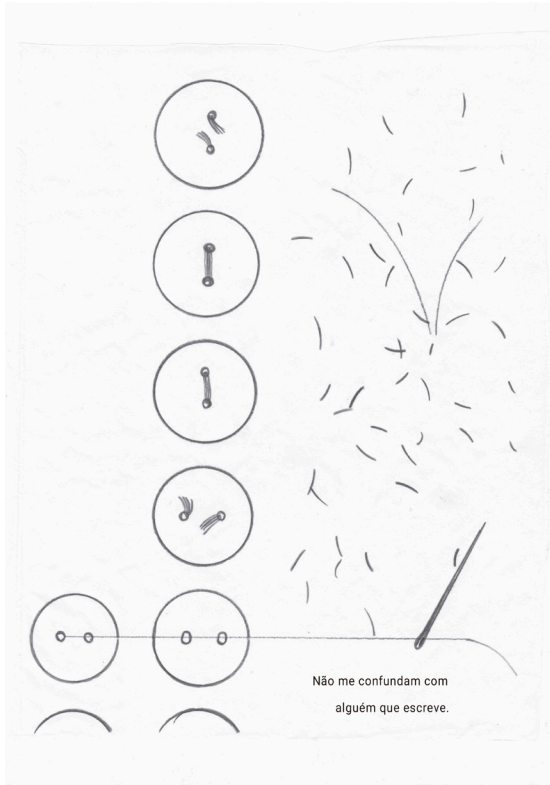


Digitalizações da publicação *Guarda-livros*,
editada em Junho de 2024 pela Edições da Ruína
A azul, em baixo, uma fotografia do objecto

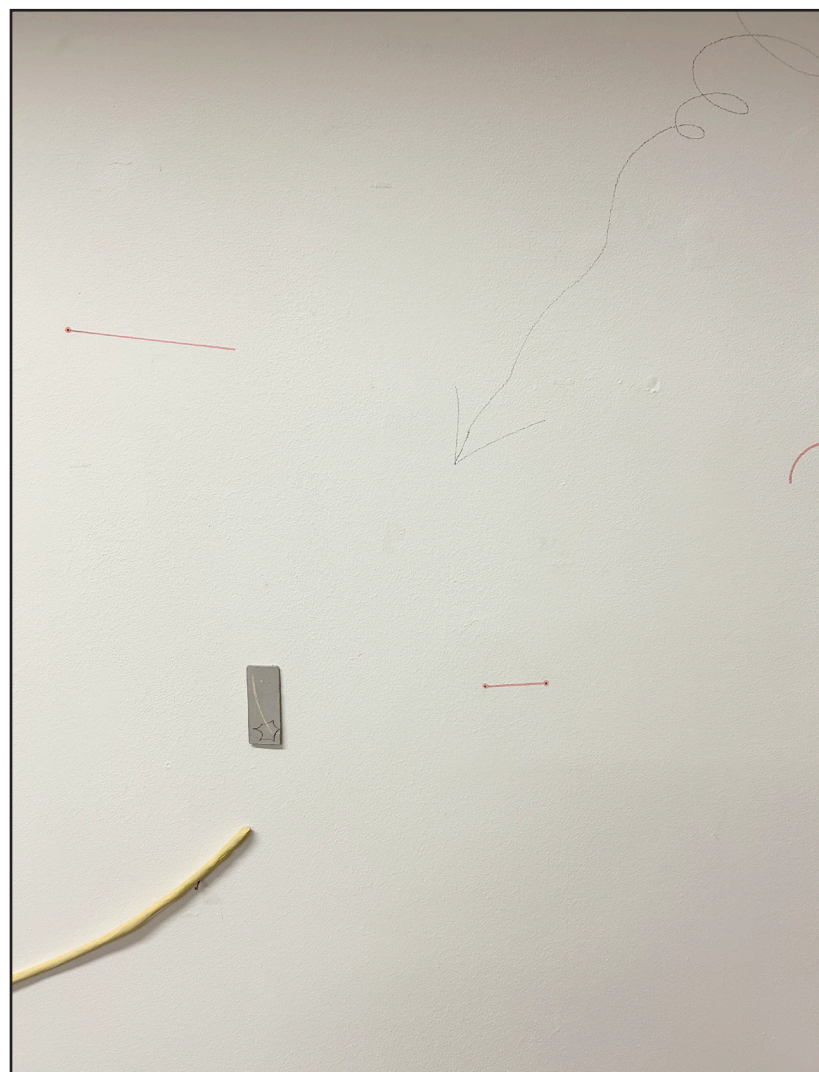




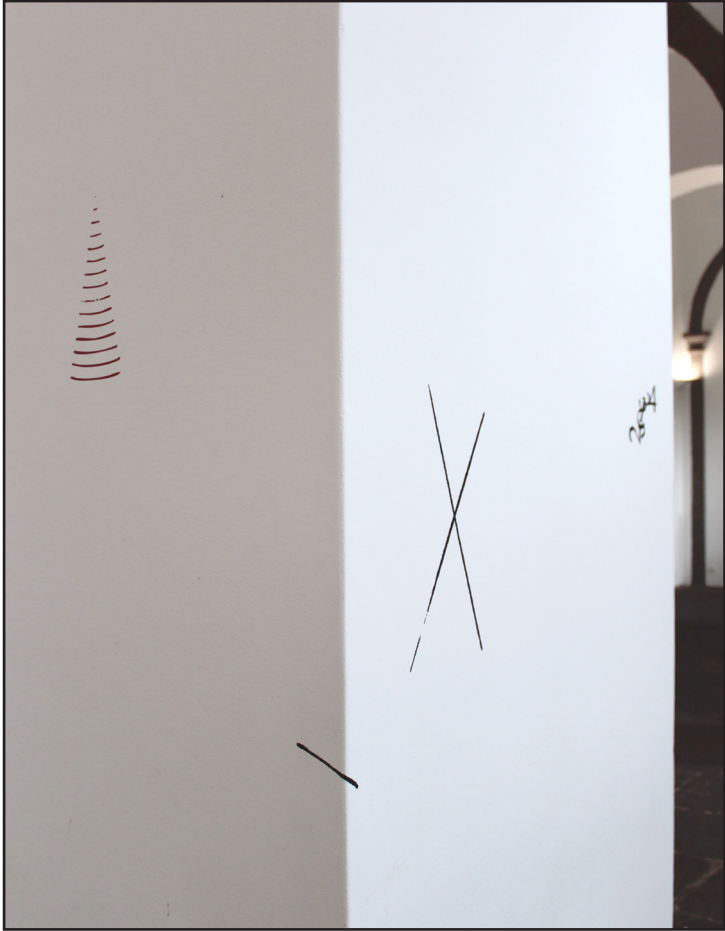
O gesto de acção directa, 2024
Pastel de óleo, tinta acrílica e lápis de cor sobre papel
70x65cm



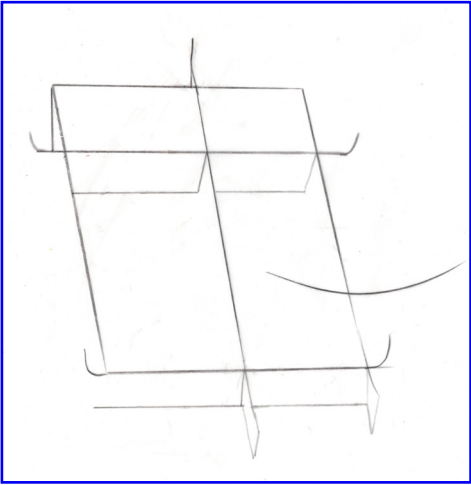
Lucky punch, 2024
Ensaio visual inserido na antologia “Quem é que tu pensas que és?” publicado pelo Colectivo Goteira
Abaixo, a azul, uma fotografia do objecto



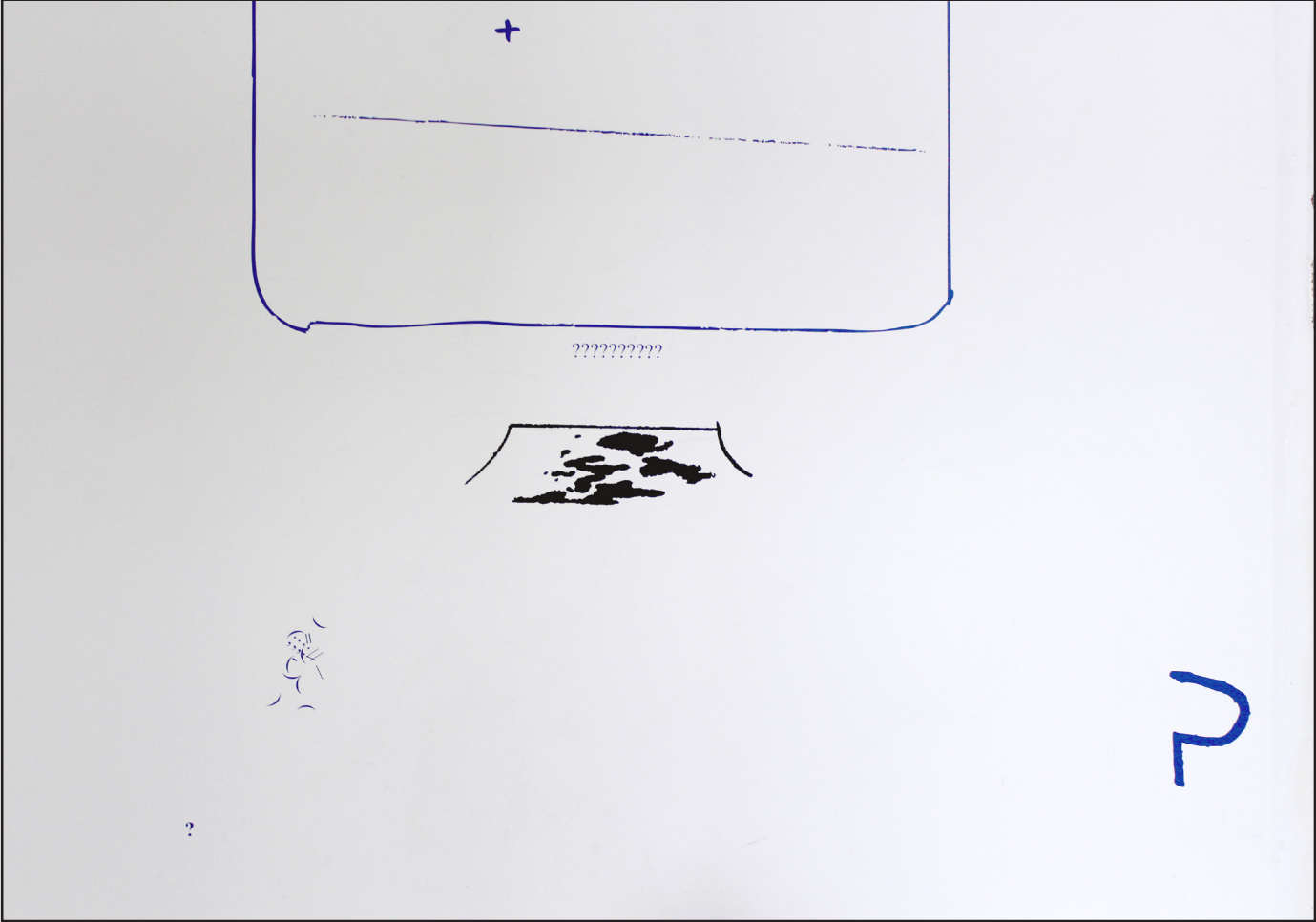
Fotografias da exposição “Exercício leve”, que aconteceu em Março de 2025 na Livraria Trama, no Porto
A exposição fez-se acompanhar pelo lançamento de uma publicação e uma performance

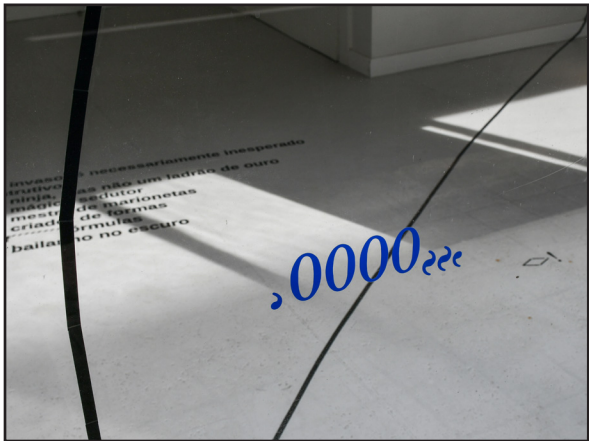


Fotografias do primeiro momento expositivo do projecto
“To measure currents, you need three basic tools”, que aconteceu em Março de
2025 na Sala dos Arcos do Colégio dos Jesuítas, no Funchal



Imgs. 17, 18, 19 e 20

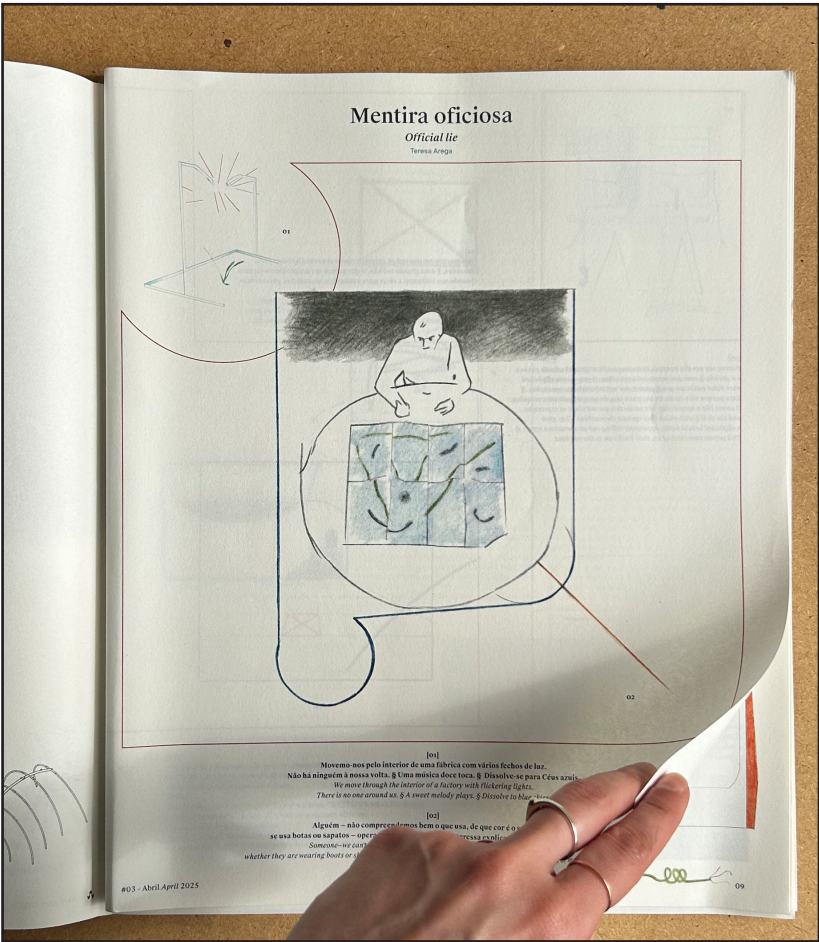
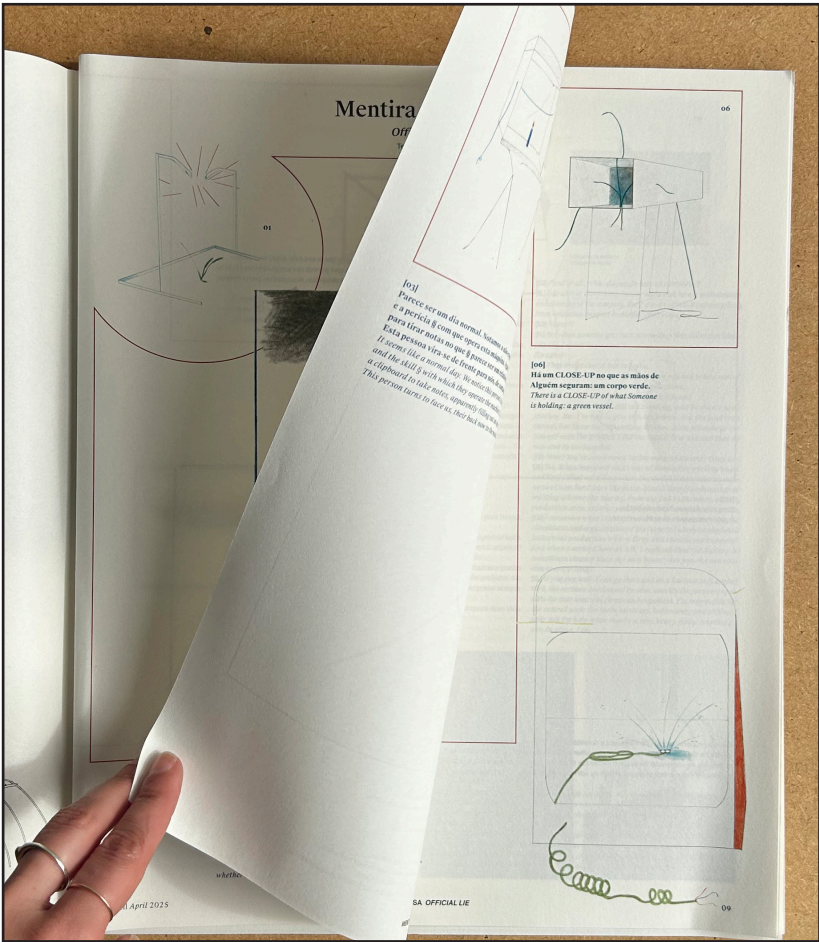
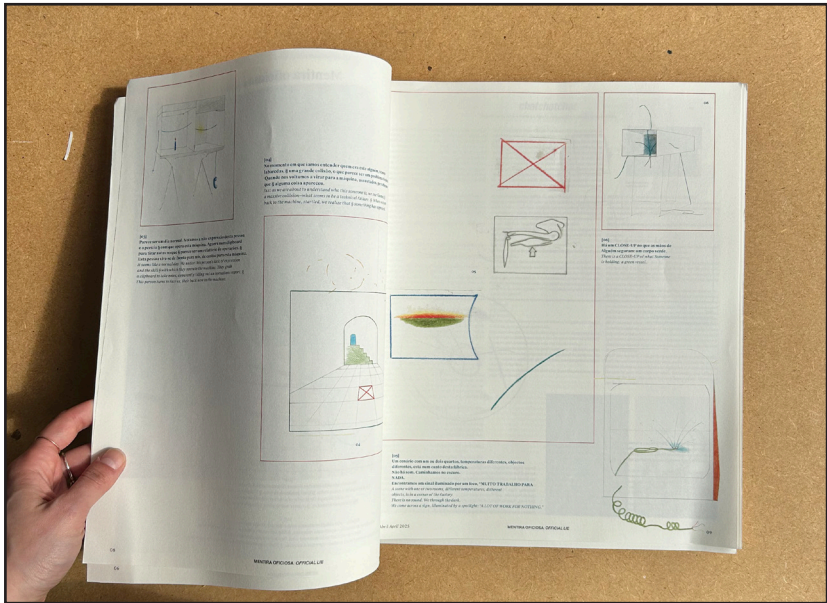




Imgs. 21 e 22



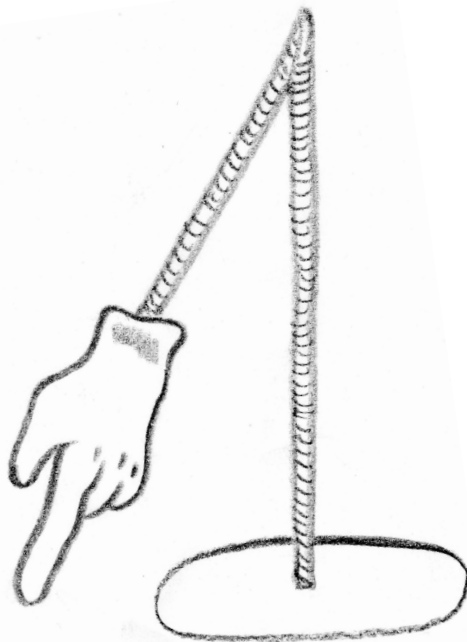
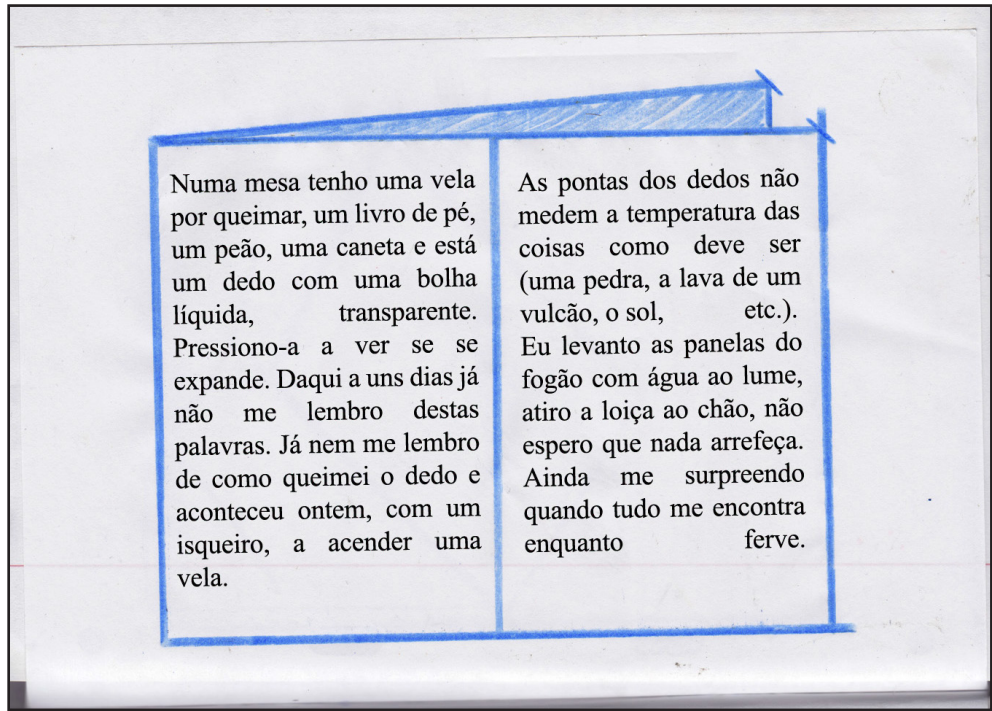
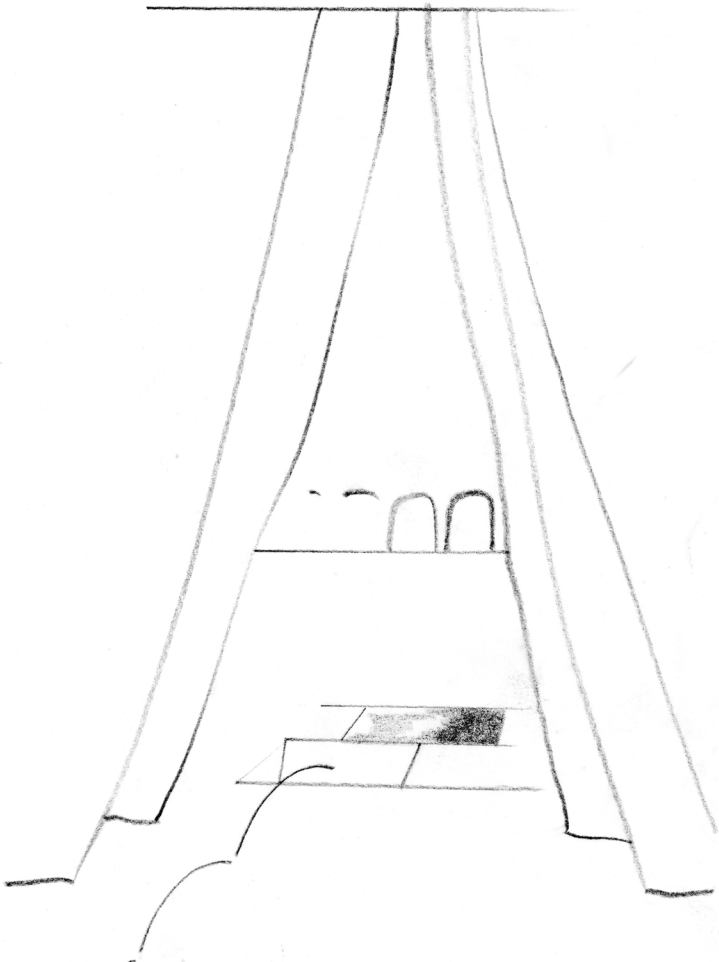
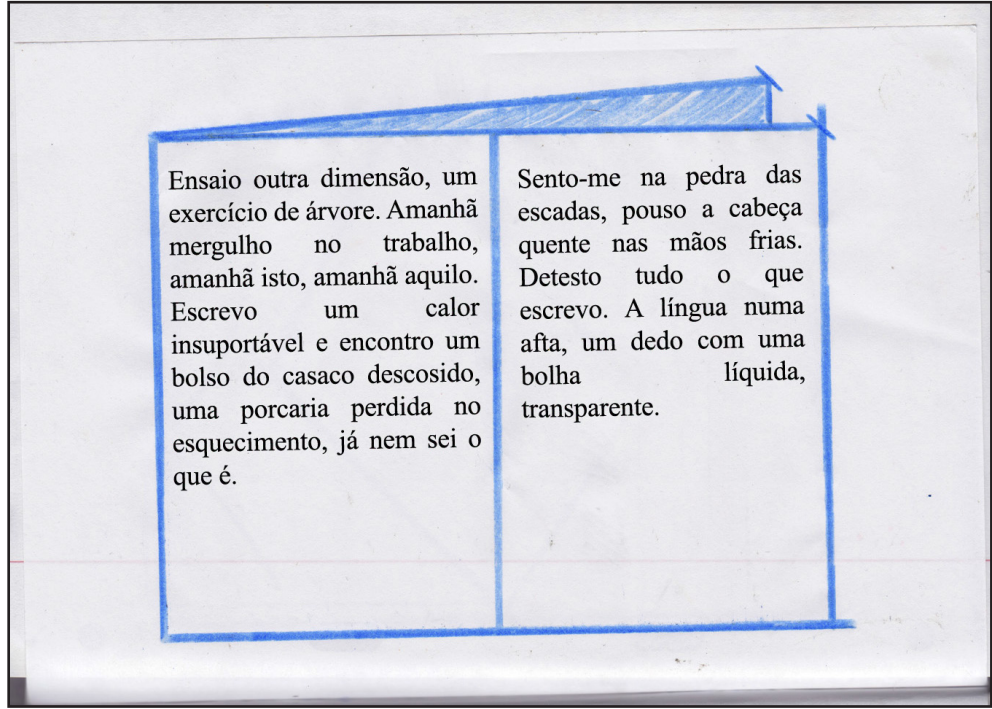
Fotografias do segundo momento expositivo do projecto
“To measure currents, you need three basic tools”, que aconteceu em Março de
2025 na Fiska Warehouse, no Porto

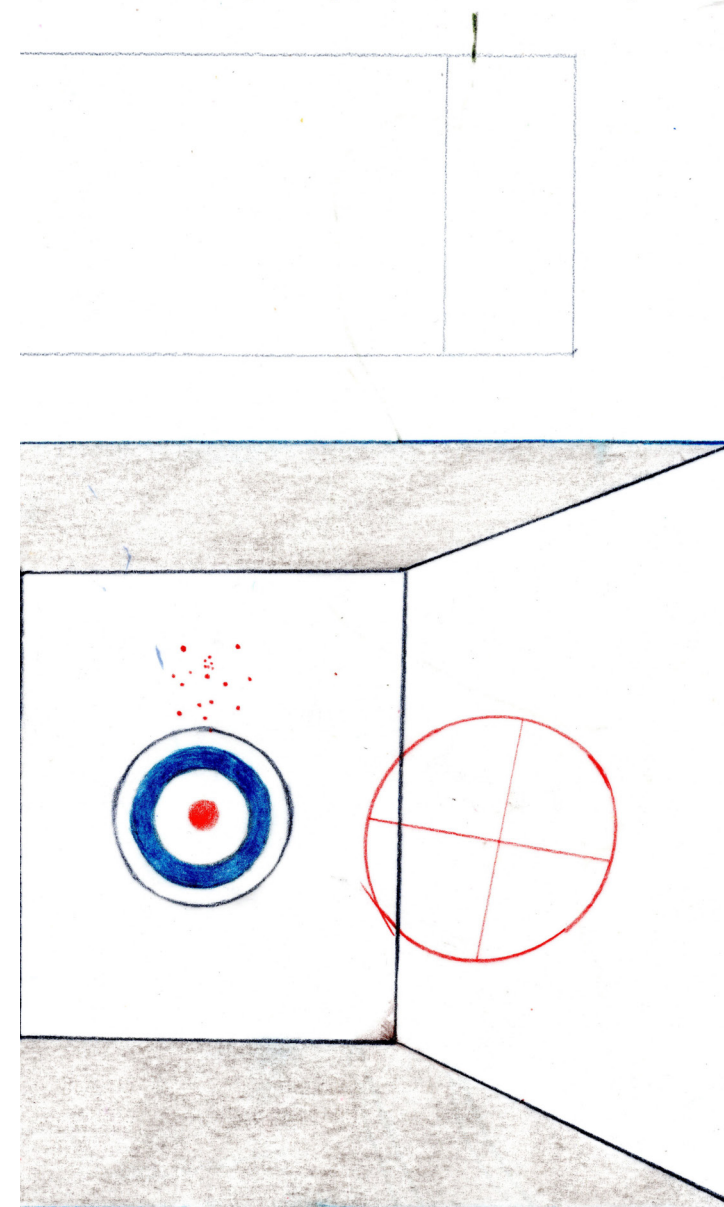
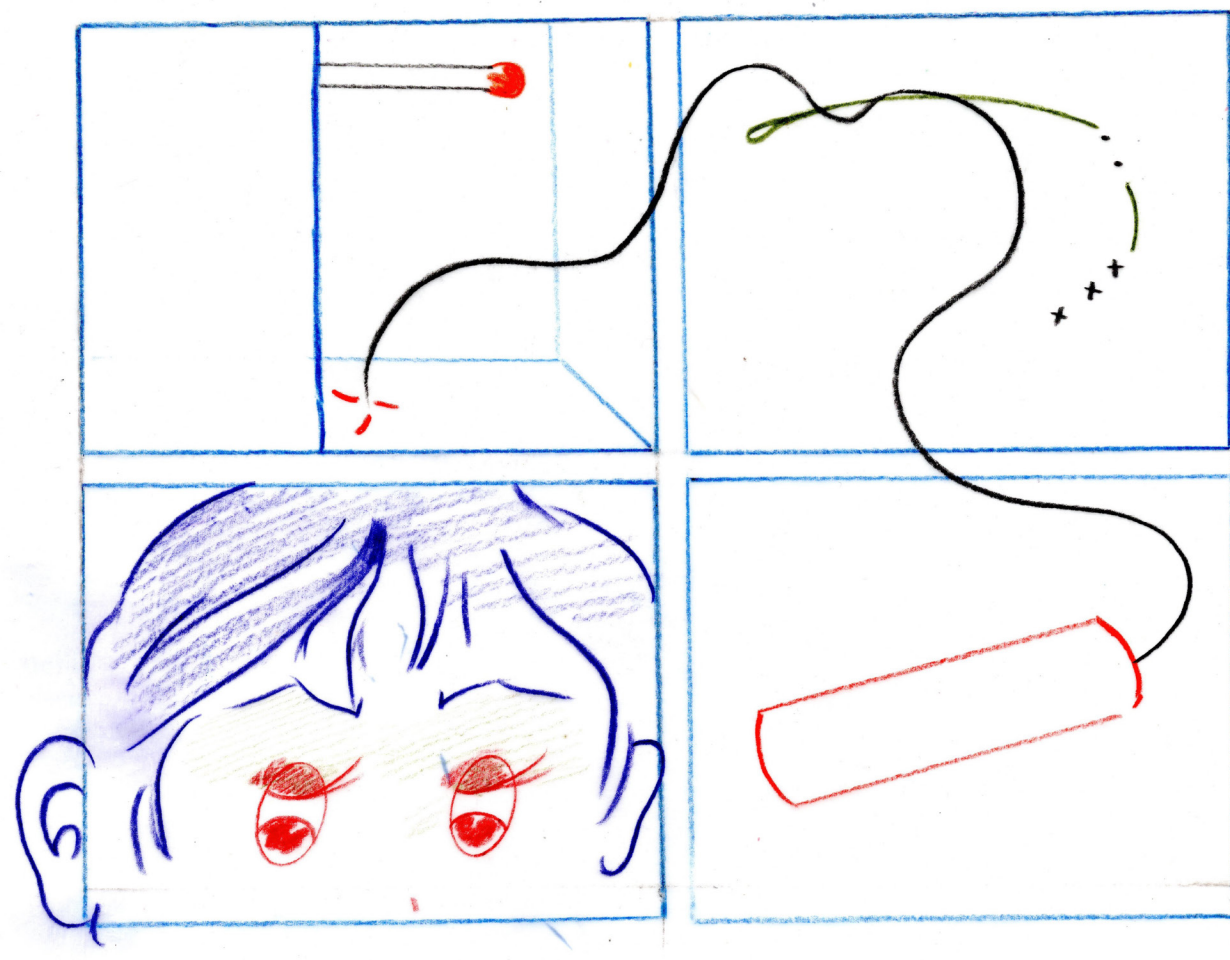


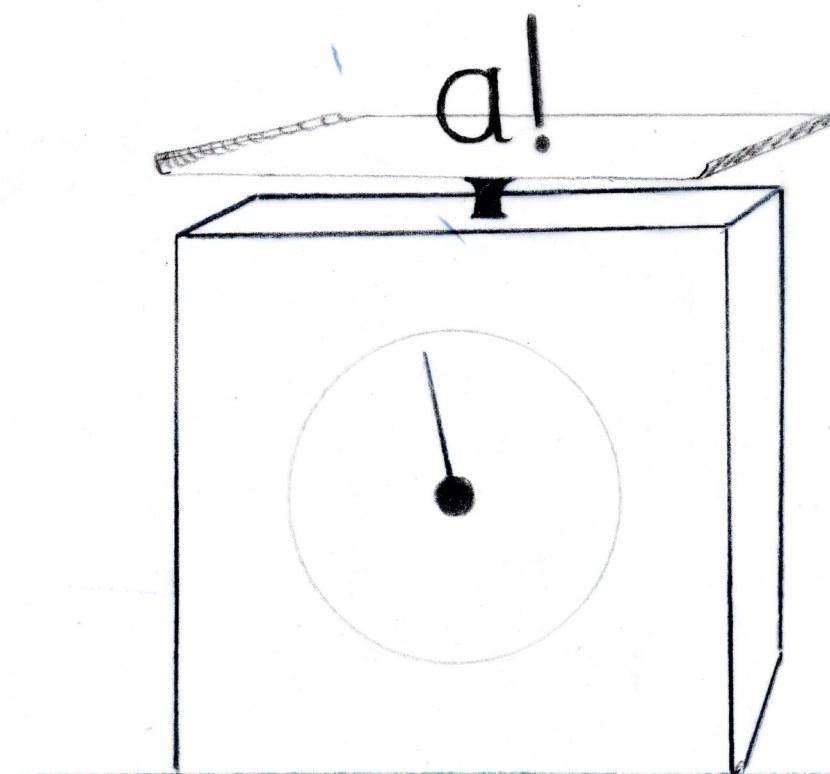
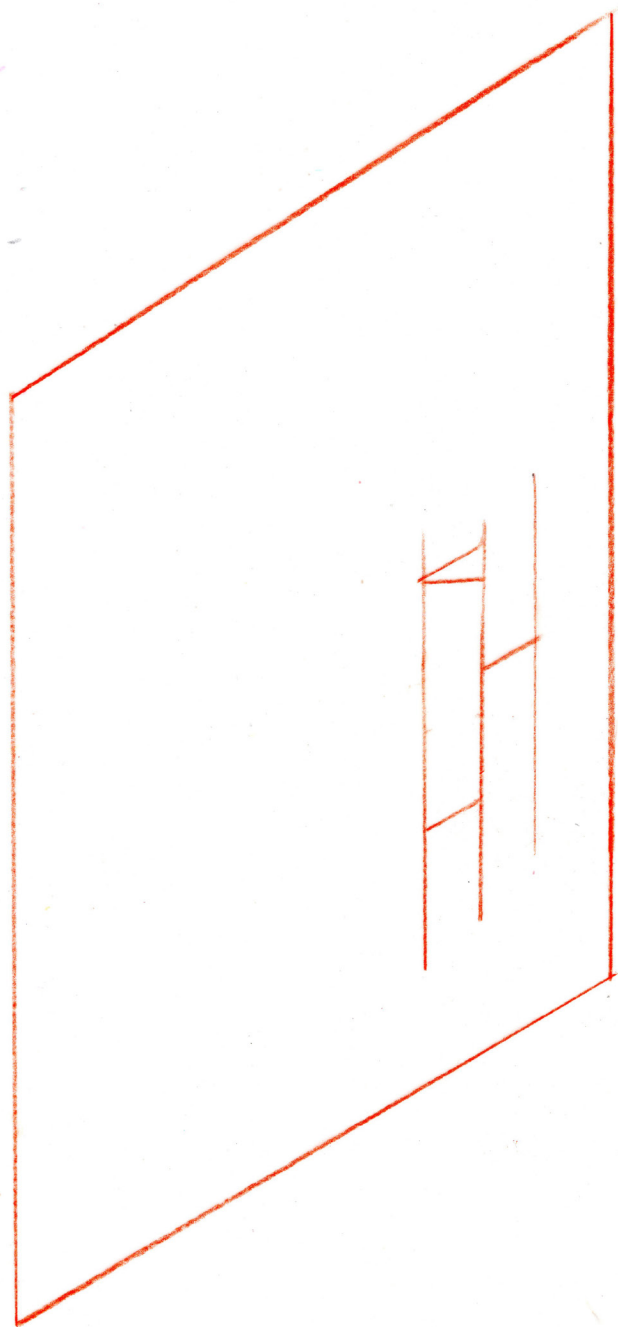
Fotografias do artigo *Mentira Oficiosa*, no jornal número 3 da ArtWorks, que saiu em Maio de 2025

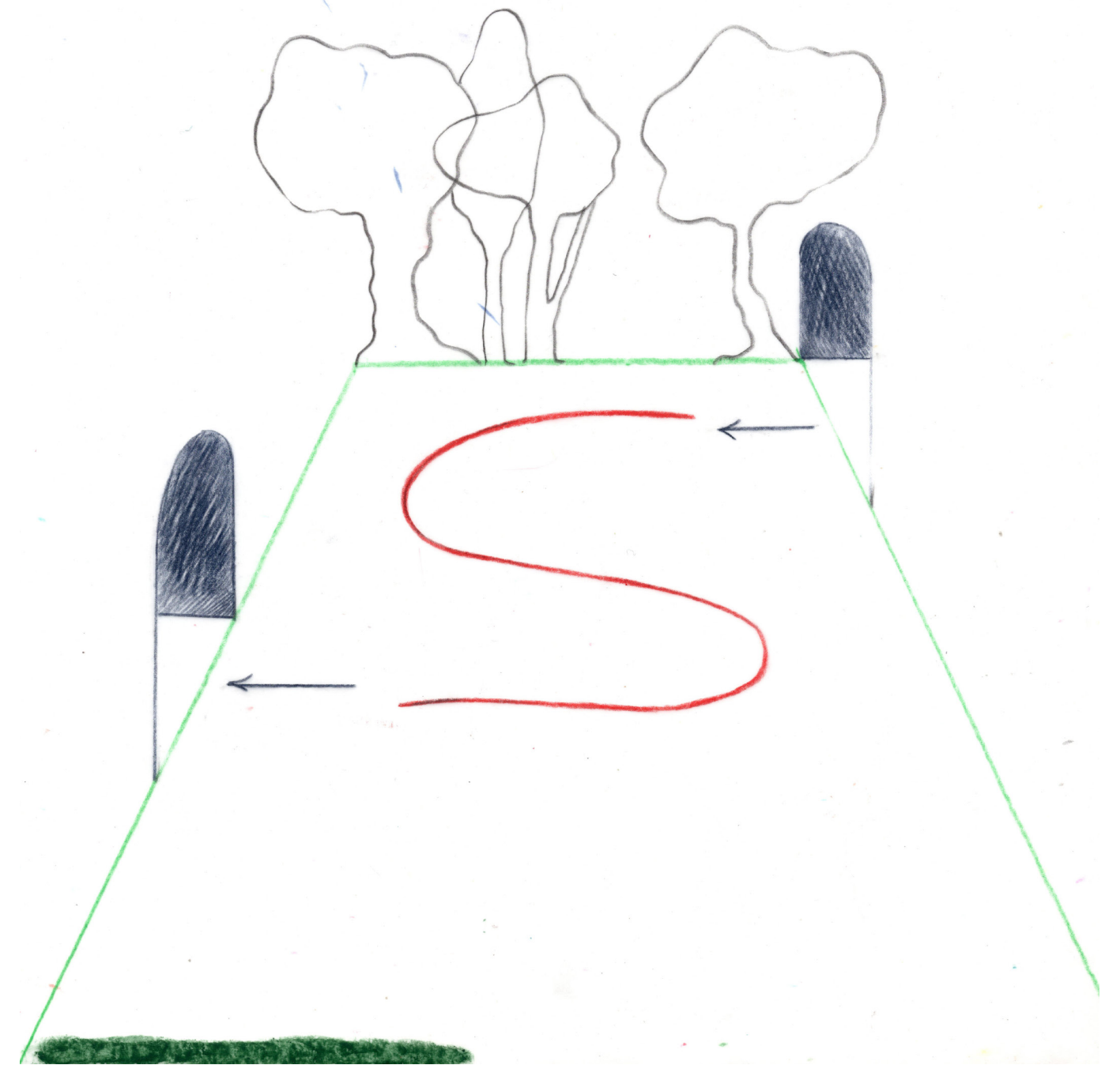
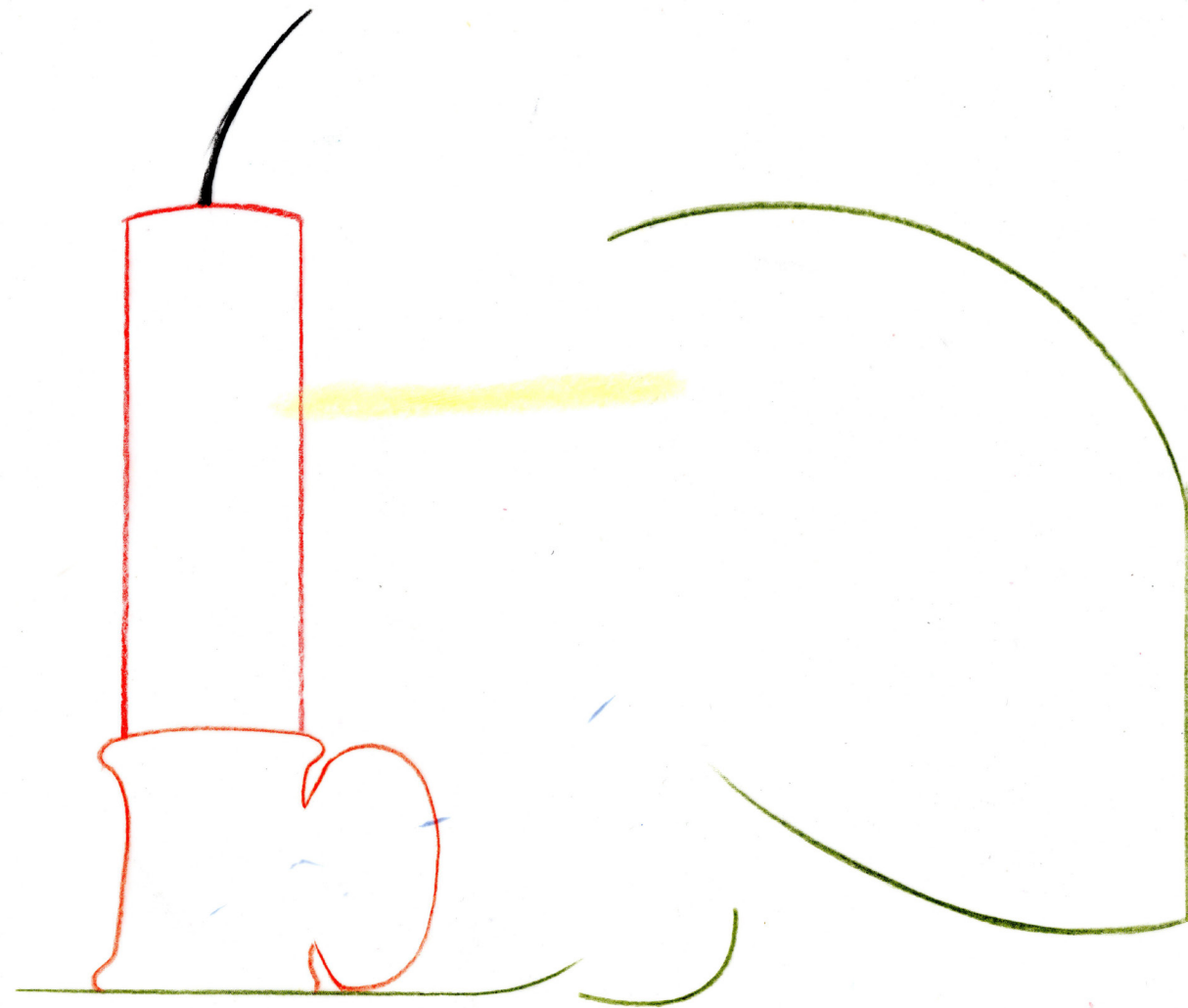
Ensaio, 2025
Digital

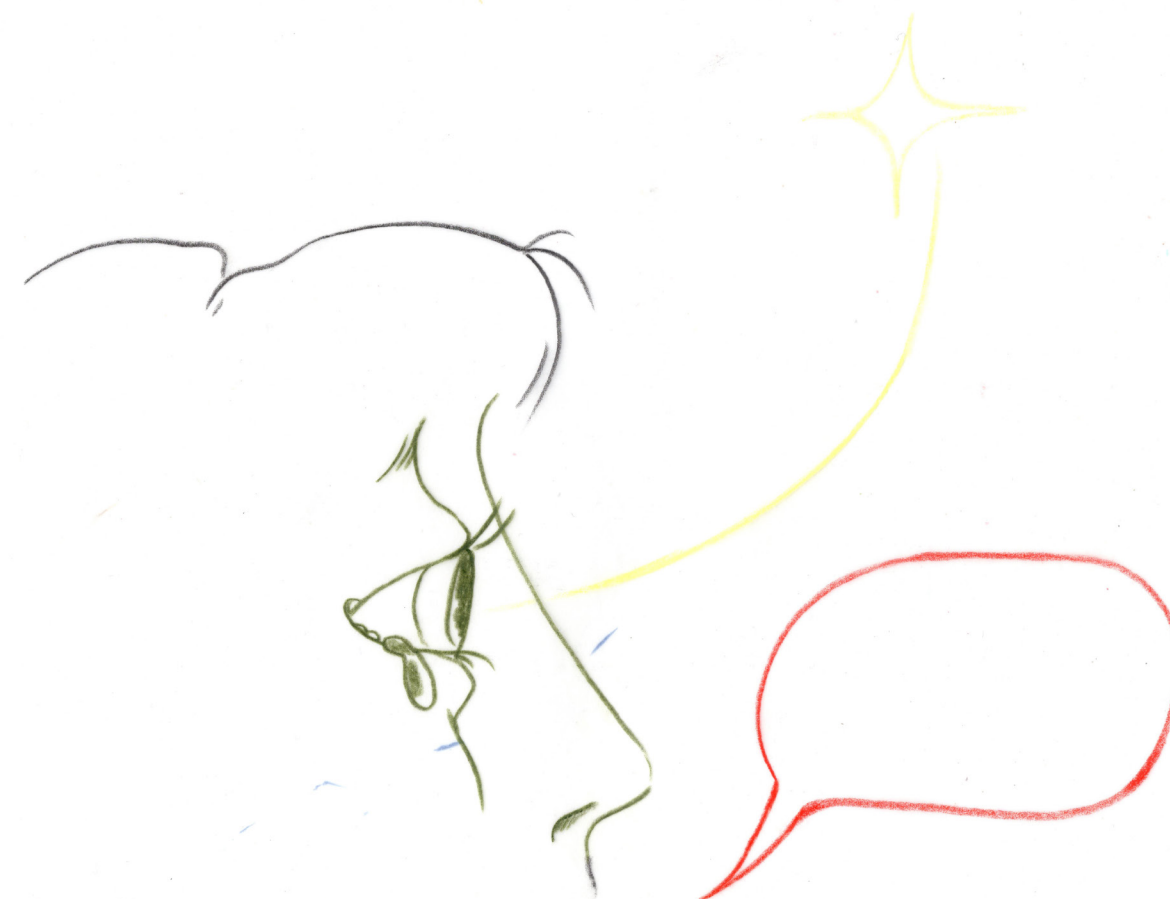
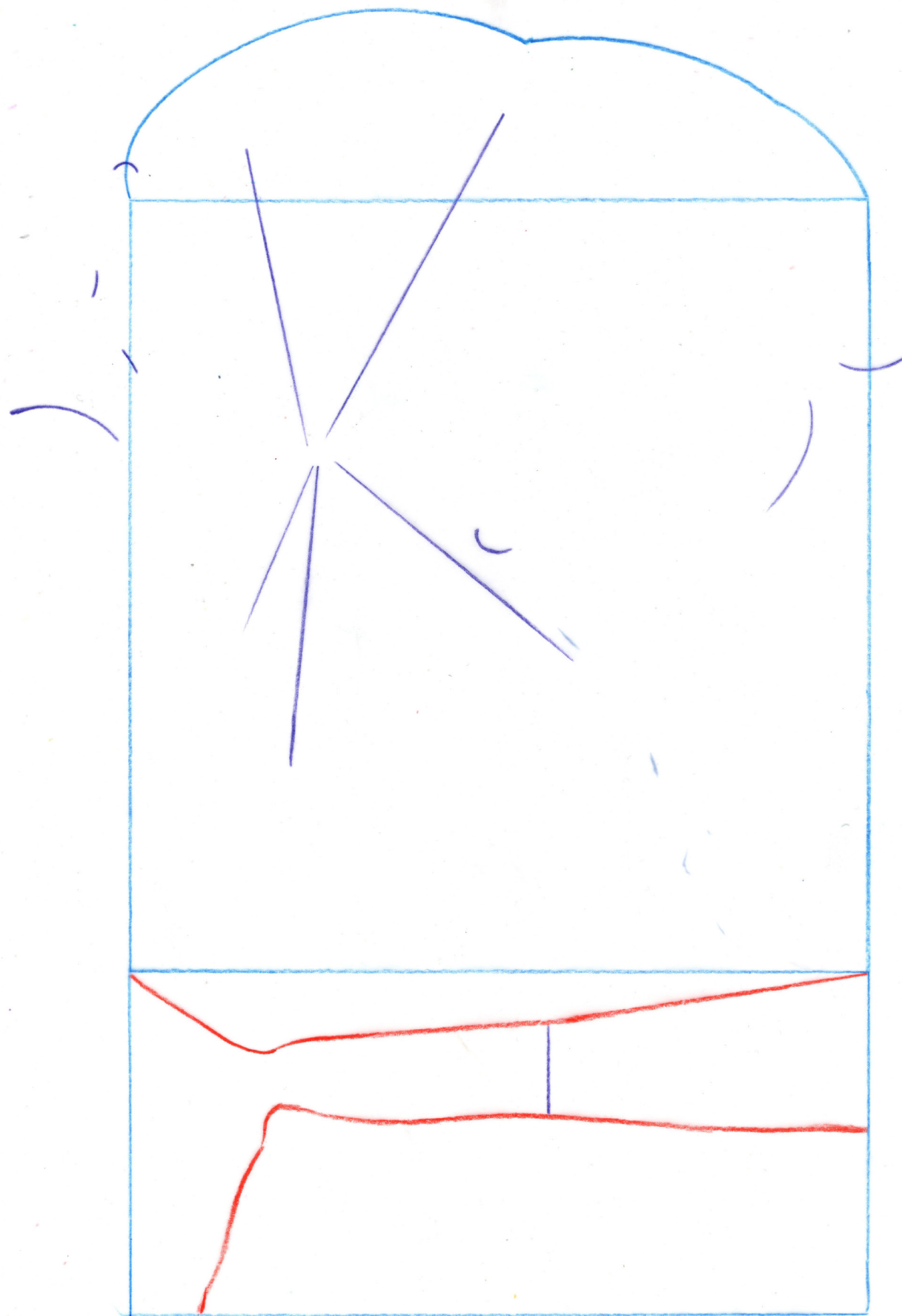
Desenhos de planeamento e de pensamento de objectos para a exposição
“Monoliths from heaven”, a acontecer em Outubro de 2025

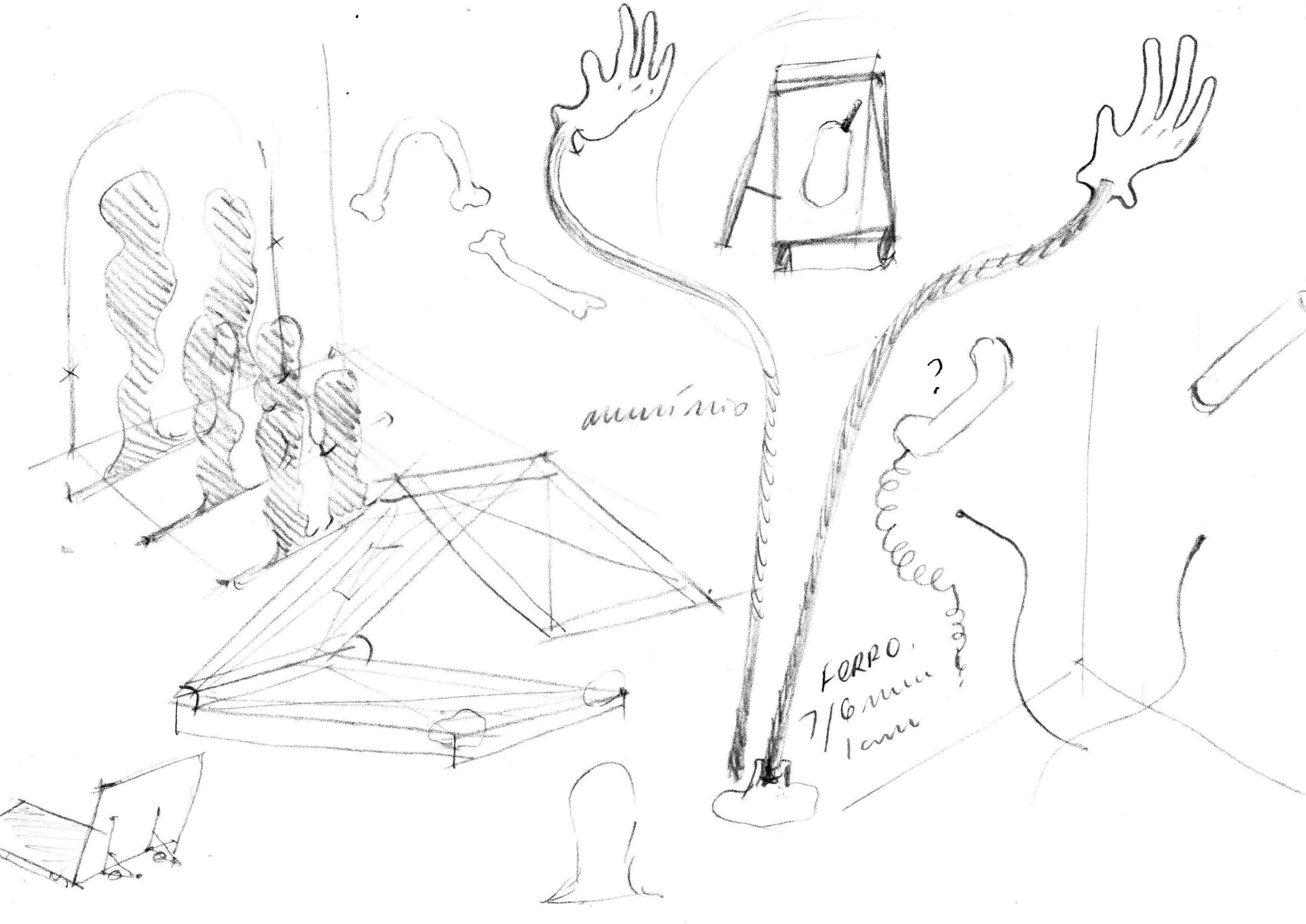












amuniro

FERRO.
7/6 mm
1 cm

?



Fotografias do momento expositivo *Monoliths from heaven*, que inaugurou na Fisga Warehouse a 17 de Outubro de 2025
Cortesia de Inês Araújo e José Costa

