

EXPLORAR OS LIMITES

Fátima Sales
Carlos Faustino
Maria Covadonga Barreiro
Editores



EXPLORAR OS LIMITES

Fátima Sales
Carlos Faustino
Maria Covadonga Barreiro
Editores

Edições do CEEA /6

Título

EXPLORAR OS LIMITES

Editores

Fátima Sales, Carlos Faustino e Maria Covadonga Barreiro

© os autores e CESAP/CEAA, 2013

Arranjo gráfico

Jorge Cunha Pimentel e Joana Couto

Composição

Joana Couto

Edição

CEAA | Centro de Estudos Arnaldo Araújo da CESAP/ESAP

Propriedade

Cooperativa de Ensino Superior Artístico do Porto

Impressão e Acabamento

Gráfica Maiadouro

1ª edição Porto, Dezembro 2013

Tiragem: 500 exemplares

ISBN: 978-972-8784-55-3

Depósito Legal: 368858/13

Este livro foi sujeito a um processo duplamente cego de arbitragem científica (peer review). Revisores científicos: Alexandra Ai Quintas, Assunção Pestana, Claudia Marisa, Joana Cunha Leal e Margarida Brito Alves

Esta publicação é financiada por fundos nacionais através da FCT - Fundação para a Ciência e Tecnologia no âmbito do projecto PEst-OE/EAT/UI4041/2014

A obtenção dos direitos de reprodução de outras imagens é da exclusiva responsabilidade dos autores dos textos a que as mesmas estão associadas, não se responsabilizando os editores por qualquer utilização indevida e respectivas consequências

Centro de Estudos Arnaldo Araújo

Escola Superior Artística do Porto

Largo de S. Domingos, 80

4050-545 PORTO, PORTUGAL

Telef: 223392130; Fax: 223392139

e-mail: ceaa@esap.pt

www.ceaa.pt

ÍNDICE

NOTA INTRODUTÓRIA <i>Fátima Sales</i>	9
FAZER ARTE DE BASES-DE-DADOS <i>João Cruz</i>	11
COMPLEXIDADE, OS LIMITES DO CONTROLO <i>Carlos Faustino</i>	25
VIDEOJOGO – TRANSFORMACIONAL DA EXPERIÊNCIA ESTÉTICA <i>Sandra Araújo</i>	35
Y LA PALABRA SE HIZO CARNE <i>Yolanda Herranz Pascual</i>	45
HELENA ALMEIDA. EL PROPIO CUERPO COMO LUGAR DE CONFRONTACIÓN CON EL LÍMITE <i>Sonia Tourón</i>	67
MÁQUINAS POÉTICAS. MECANISMOS PARA EL ARTE <i>Maria Covadonga Barreiro</i>	77
OS LIMITES DA DRAMATURGIA <i>Marta Freitas</i>	97
OS LIMITES? QUE LIMITES? <i>Eduarda Neves</i>	105
AUTORES	115
ABSTRACTS	119

EXPLORAR OS LIMITES

NOTA INTRODUTÓRIA

FÁTIMA SALES

Sob a temática *Explorar os Limites*, realizou-se a 24 e 29 de Março de 2011 o Encontro do CEAA/6. Configurando-se numa conferência internacional, apresentava como objectivos questionar os territórios moveidivos da artes e reflectir sobre os seus limites.

O encontro surgiu porque se considerou a pertinência da temática, assim como o debate que a mesma poderia suscitar, razão que nos levou também a editar este livro com a mesma temática.

As formas artísticas têm demonstrado uma capacidade para a exploração dos limites, fronteiras ou margens do seu território. Alteram-se os limites, misturam-se os géneros, fluindo até já não ser possível definir as obras de forma unilateral. O “mundo da arte alargada” de que falava Rosenberg é, na verdade, um mundo de arte, simultaneamente, expansivo e permeável. Os géneros coexistem sem se excluírem e paradoxalmente a arte, tão empenhada na sua independência, afirma-se estabelecendo relações ambíguas.

Os artistas contemporâneos são pragmáticos, insubmissos, mas extremamente hábeis para forjar os seus próprios instrumentos e métodos. Adaptam e exploram técnicas novas, sem memória, logo sem dimensão cultural.

As transformações mais profundas produzem-se, contudo, na percepção do tempo, do espaço e da natureza física dos objectos, que são o resultado da relação do artista com os fluxos de conhecimento acelerado. A exploração do espaço virtual, confronta-o com novas formas de expressão que juntam arte, tecnologia e ciência. Esta convergência coloca-se também como objectivo de reflexão e debate.

Precisamente, João Cruz, investiga o momento cultural em que as práticas artísticas baseadas em conceitos próximos da teoria da informação e em processos relacionados com bases-de-dados, se tornam omnipresentes.

Carlos Faustino interessa-se pela “Arte Generativa”, associando-lhe criticamente dois casos extremos de complexidade: a “algorítmica” e a “efectiva”, que se traduzem respetivamente numa posição estruturada, com regras baseadas na simetria, ou na completa aleatoriedade.

Sandra Araújo, dos videojogos aos Art Games, feitos por artistas como obras de arte, explora, para além da interactividade e dos efeitos gráficos, a diversidade e a complexidade de uma experiência estética renovada feita de estímulos e emoções.

Yolanda Herranz Pascual, partindo da sua prática artística pessoal, explora uma série de conceitos e ideias que confirmam, um interesse pela exploração dos limites, pela hibridação e expansão dos territórios artísticos.

Sonia Tourón Estévez conduz a obra de Helena Almeida, artista que trabalha nos limites de todas as disciplinas, ao conceito de intermédia.

Maria Covadonga Barreiro explora, tal como afirma “com o olhar fascinado”, o universo artístico das máquinas e dos mecanismos.

Marta Freitas, reflecte sobre a escrita do teatro hoje nas suas múltiplas implicações e interferências culturais, políticas e pedagógicas.

Eduarda Neves, por último, coloca uma interrogação especialmente pertinente, alimentando uma vitalidade que permite detectar novos perfis de pensamento.

FAZER ARTE DE BASES-DE-DADOS

JOÃO CRUZ

O desenvolvimento da automação dos procedimentos empresariais nos escritórios das grandes corporações contribuiu para o aparecimento do termo base-de-dados durante a década de 1970.

(Cook et al. 2005)

Na procura de uma definição sobre base-de-dados e o quanto as suas raízes se entrelaçam com a nossa sociedade, Christiane Paul (2007:95) afirma que, embora a base-de-dados seja compreendida na actualidade como um sistema de arquivo controlado por computador, na sua génese trata-se essencialmente de um conjunto estruturado de dados na tradição de outros “contentores de dados” como por exemplo os livros, as bibliotecas, os arquivos ou os Wunderkammer (Gabinete de Curiosidades renascentista). Já Selena Sol (1998), citado por Paul (ibid.), retrocede ainda mais na história referindo tempos remotos, muito antes do aparecimento dos computadores, e o facto da informação colhida por um determinado grupo de pessoas encontrar-se armazenada na sabedoria e nas histórias dos seus membros mais velhos e sábios. Eram estes os contentores de informação e conhecimento nestas sociedades. O acesso aos mesmos seria

realizado nos mais diversos contextos mas, tal como hoje introduzimos uma série de palavras num motor de busca para procurar ou aceder a informação, Sol afirma que a “fogueira” seria em tempos imemoriais o contexto onde os elementos mais jovens acederiam ao conhecimento armazenado pelos mais velhos, substituindo a palavra introduzida num formulário de busca ou numa linha de comando de um programa de computador, pelo simples “Conte-nos-acerca-daquele-tempo-em-que” (Sol 1998).

Sob esta perspectiva a base-de dados apresenta-se-nos como um contentor cuja morfologia nos é mais próxima e assumindo formas tangíveis mais familiares ou mesmo humanas, de armazenar o real em blocos de memória passíveis de agenciamento. O acesso a esses blocos de memória, definidos como dados—do Latim “*datum*”, aquilo que nos é dado e em oposição a “*factum*”, aquilo que é feito ou produzido (Frieling 2005:188)—implica de uma forma geral um interesse específico na transformação desses dados em informação, de acordo com os objectivos de quem opera os mecanismos e deduz ou interpreta os resultados.

A novas formas de abstrair a complexidade do real correspondem novos mecanismos de o armazenar e comunicar, num ciclo crescente de quantidade, complexidade e sofisticação. Isto é, para processar o real surgem novas formas de inscrição, codificação e distribuição desse mesmo real, por sua vez implicando um crescimento exponencial dos dados resultantes desse fenómeno de abstracção e, em consequência, o desenvolvimento de formas mais sofisticadas de os armazenar e tornar operacionais.

Vitoria Vesna afirma em *Database Aesthetics* (2000) que nos encontramos imersos numa segunda vaga de sobrecarga de informação, sendo esta um verdadeiro ‘*tsunami*’ quando comparada com a primeira, a não tão distante invenção da imprensa. A materialização do conhecimento, isto é, o seu armazenamento físico por exemplo em livros, representa um fenómeno que retrocede no tempo a aquilo

a que Brett Stallbaum (2004) refere como ‘des-corporização’ da informação. Este fenómeno da abstracção dos objectos do mundo real em unidades discretas de dados e o excedente de informação associado, é a raiz distante do debate actual acerca das bases-de-dados, do seu tamanho colossal e da realidade à qual é suposto referirem-se.

Aludindo à abstracção e divisão do trabalho e do capital, Gere (2002:19-20) apresenta a máquina de escrever, inventada no fim do século XIX, como um produto paradigmático do sistema no qual foi desenvolvido. Ou seja, ao responder às necessidades das actividades comerciais ao lidarem com cada vez mais informação, a máquina de escrever standardiza e mecaniza a produção de linguagem, reduzindo os elementos dos quais esta é composta a signos abstractos passíveis de armazenamento e comunicação com maior fluidez. Gere compara as operações essenciais ao Capitalismo, fundamentalmente predicadas na abstracção, standardização e mecanização, à máquina de escrever e, por extensão, à máquina de Turing, cujo conceito permitiria reduzir fenómenos díspares a uma mesma linguagem universal, antecipando a criação do computador.

Este fenómeno de abstracção da realidade e a sua consequente codificação irá estender-se ao trabalho, cuja divisão em unidades discretas, intercambiáveis e codificáveis, representa o advento da automação dos processos industriais, com a consequente diminuição da mão-de-obra especializada e até mesmo humana (Gere 2002:22). Para Gere a abstracção, ou processo de ‘semiotização’ da realidade, está intimamente ligada à necessidade de promover a circulação dos signos resultantes deste processo, conduzindo ao desenvolvimento de tecnologias de comunicação e representação com um elevado grau de sofisticação, e estabelecendo uma ligação definitiva entre o Capitalismo e as tecnologias da informação e da comunicação.

Sobre esta relação Gere (2002:35) afirma que foi a expansão do Capitalismo

que produziu a necessidade da criação de meios tecnológicos para lidar com a crescente quantidade e complexidade de informação que as empresas passaram a ter de gerir, tanto ao nível da produção e comunicação de signos como ao de armazenamento e conversão de outros fenómenos em signos.

Se os resultados da codificação do real (e conseqüente comunicação e armazenamento) pressupõem de uma forma geral um fundo de conhecimento acessível através das suas manifestações físicas—arquivos, livros, bibliotecas, colecções e museus—, outros aspectos desta codificação, especificamente quando envolve o controlo dos indivíduos, apresenta implicações sociais profundas e actuais.

Gere afirma que a Revolução Industrial, motor do desenvolvimento dos sistemas de comunicação e informação, também se caracteriza pela semiotização das pessoas, agora agregadas na sociedade de massas. A transformação dos indivíduos em unidades discretas passíveis de serem examinadas, documentadas e assim controladas e disciplinadas (Foucault, citado em Gere 2002:36), culmina no processo de recolha de informação sobre a sociedade e os seus indivíduos do qual o census é um exemplo paradigmático.

A máquina de tabular de Holerith (1890), um antecedente do computador moderno usado no census e que permitia manipular, classificar e armazenar grandes quantidades de informação, é para Gere um produto exemplar da sociedade disciplinar e ‘panóptica’ descrita por Foucault. No sistema enunciado, os indivíduos são convertidos em unidades de dados ‘digitais’ e a sua individualidade racionalizada e normalizada num sistema de signos que os homogeneíza como uma massa e os torna em dados intercambiáveis (Gere 2002:38), armazenados e arquivados em bases-de-dados.

DeLanda (2003:9) argumenta que a abordagem de Michel Foucault ao arquivo

constitui em grande parte uma tentativa de responder à questão relativa aos processos de codificação em arquivos, conduzidos por uma estratégia que, de forma deliberada, opera e é exterior à problemática da legitimação. Segundo o autor, isto acontece num momento de viragem no tempo em que o limiar da descrição baixou de forma a incluir informação relativa às pessoas comuns e através de um processo de objectificação dos sujeitos como indivíduos, cuja história poderia a partir de então assumir a forma de um ficheiro num arquivo, mapeando o seu desvio da norma (DeLanda 2003:11).

Esse autor cita a utilização profusa do arquivo com propósitos disciplinares em Foucault: um arquivo agora considerado como algo sobre o qual operar e, sobretudo como algo, com implicações no futuro dos indivíduos que o constituem. Antes, ser observado e descrito constituía um privilégio de alguns, uma relação que os métodos disciplinares vêm inverter, baixando o limiar de quem é descrito, e fazendo dessa descrição um meio de controlo e um método de dominação (Foucault 1979:191).

Para Mark Poster (1990:2-7) estas mudanças profundas no tecido social agudizam-se com a conquista do tempo e do espaço pelos meios electrónicos. A dimensão espaço-temporal não mais restringe a troca de informação. Propõe novas formas de interacção social e variações nas estruturas de troca simbólica que caracterizam a passagem do que denomina o “modo de produção” proposto por Marx, para o “modo de informação” característico de uma cultura que eleva a importância da informação a um nível de fetichismo sem precedentes. Poster (ibid.) afirma ainda que cada método utilizado na preservação ou transmissão de informação tem uma intervenção profunda na rede de relações que constituem uma sociedade, e que esta a partir de uma determinada dimensão já só é passível de governação e expansão através de registos escritos e um sistema de informação barato, durável e eficiente.

Por outro lado, Stalbaum (2004) defende que a informação terá sido sempre des-corporizada, sendo no entanto também evidente o estreitamento de relações entre a virtualidade e o real, algo que é uma característica dos finais do século XX e que não tem paralelo em qualquer outro ponto da história. Stalbaum recua historicamente até à civilização Suméria para referir que, num sentido alargado, as placas de argila onde está gravada a escrita cuneiforme constituirão as primeiras folhas de cálculo. As primeiras formas de escrita e imagética instanciam uma des-corporização ao nível do referente que, obviamente, é também assinalável na própria linguagem. Para o autor esta problemática tem sido uma questão da Estética desde Platão (*mimesis*) atravessando a Semiótica (o signo como uma combinação de significante/significado), e no pensamento Pós-Moderno – talvez de forma mais notória no trabalho de Jean Baudrillard, onde o signo se torna ascendente e começa ele próprio a substituir realidade por precedência (Stalbaum, 2004).

Para Stalbaum (2004) os “dados e a informação têm qualidades próprias como representações simbólicas calculáveis, capturando a mensurabilidade do real e não só se encontram des-corporizadas” – seja qual for a materialidade que assumam, em relação ao sujeito a que se referem – “como são ainda passíveis de registo e transmissão de um estado para o outro”, propagadas entre indivíduos e locais, através de redes computacionais ou infra-estruturas comunicacionais.

Poster (1990:71) cita um estudo realizado por James Rule em 1974 acerca de armazenamento de dados em grandes instituições, onde se conclui que as bases-de-dados permitem uma reconstituição detalhada das actividades diárias de qualquer indivíduo. Para Poster, a base-de-dados afirma-se como o grande contentor de linguagem do ‘modo de informação’, e as suas qualidades linguísticas e as correspondentes implicações políticas são, na sua opinião, melhor analisadas e compreendidas a partir da problematização da interdependência entre linguagem e acção, patente nas teorias de Michel Foucault.

Aquilo a que Poster (1990:93) chama os circuitos de comunicação actuais, próprios do modo de informação, e as bases-de-dados por estes geradas, constituem um reforço do *panóptico* de Bentham, enunciado anteriormente por Foucault. Esta actualização do *panóptico* Foucaultiano em *superpanóptico*, constitui-se de igual forma como um sistema de vigilância. Vigia-se sem paredes, janelas, torres e guardas, num contexto em que os avanços quantitativos nas tecnologias de vigilância resultam numa mudança qualitativa na microfísica do poder (Poster 1990: *ibid.*). Nas palavras de Poster, a ‘população’ não só se encontra disciplinada pela vigilância, como participa activamente nesse processo, fornecendo alegremente os seus dados a partir da sua própria casa e alimentando as base-de-dados das estruturas de consumo.

As bases-de-dados como super-estruturas em dialéctica constante com o real, contendo-o ou implicando-o, são neste sentido matéria sensível e objecto de teorização e de abordagem artística. Num comentário ao que constituirá a especificidade de uma base-de-dados no que às práticas artísticas concerne, Manovich afirma que isso será algo que caberá aos artistas descobrir, mas que das características possíveis para definir essa especificidade poderemos considerar a escala, a complexidade, o tamanho e a densidade, no sentido em que uma das diferenças fundamentais entre a base-de-dados dos media digitais e os outros processos semelhantes de organizar dados, como um álbum fotográfico, um catálogo, um arquivo, uma biblioteca ou uma enciclopédia, é precisamente a escala humana que essas formas de arquivo ainda possuem, contendo um número limitado de registos, aos quais podemos aceder directamente utilizando o corpo humano como interface.

Por outro lado, uma base-de-dados digital comum é de tal forma gigantesca que não é passível de ser apresentada na sua totalidade de uma vez só, existindo para além da percepção e cognição humanas. Esta condição que a escala não-humana representa, é para Manovich (2002a) a qualidade essencial que torna as bases-

de-dados controladas por computador em algo atraente para exploração através de práticas artísticas. Além disso, afirma ainda que as bases-de-dados constituem a tecnologia ideal para os artistas representarem a complexidade da sociedade moderna ligada globalmente em rede.

Para Eugene Thacker a transição da estrutura formal do arquivo para a estrutura formal da base-de-dados, dos processos de armazenamento dos media mecânicos para os media digitais, dos sistemas conectados parcialmente para sistemas totalmente conectados, não constitui a base-de-dados como um mero repositório de informação. De acordo com Thacker, as funções do arquivo ultrapassam largamente o registo e a preservação de informação, tornando possível uma série de extensões própria da flexibilidade de utilizações a que se dispõe ao tornar a informação produtiva, proliferativa e morfológica. Thacker (2000) afirma que com a base-de-dados a informação torna-se também organizada, classificada e taxonomizada de acordo com uma vasta panóplia de utilizações de enorme flexibilidade e que na base-de-dados a informação jaz latente, pronta a ser perspectivada, reconfigurada e comentada.

Se Thacker expõe as diferenças fundamentais das mudanças de paradigma resultantes das evoluções tecnológicas que concernem os repositórios de informação, no sentido de uma filosofia totalmente nova em relação à operacionalidade dos dados armazenados, Victoria Vesna afirma que, no campo artístico, mesmo as formas de arquivo clássicas terão sido tema e materiais caros a diversos artistas e através de múltiplas abordagens.

O excedente de informação que a autora enuncia como requerendo o desenvolvimento de uma filosofia específica relacionada com a manipulação de grandes quantidades de informação (Vesna 2007:ix) tem também implicações de nível conceptual que emergem em várias práticas exploratórias das bases-de-dados, a maior parte das quais implicando uma abordagem visual aos dados, com

ou sem o intuito de informar (Whitelaw 2007), e particularmente envolvendo tecnologias de rede, e por isso lidando com enormes quantidades de informação.

Esta problemática é particularmente pertinente nas abordagens artísticas de carácter exploratório às bases-de-dados, no sentido do desenvolvimento de estratégias que proporcionem novos contextos e novas formas de significação, emergentes da interacção directa com conjuntos de dados cujas características são ricas e complexas.

Porém, e numa perspectiva histórica, Vesna afirma que os artistas há muito terão reconhecido as potencialidades estéticas e conceptuais das bases-de-dados, utilizando de forma deliberada arquivos nas suas práticas, tendo as bases-de-dados e os arquivos muitas vezes constituindo comentários *ready-made* (termo hoje usado livre e literalmente, para lá do contexto primeiro criado por Marcel Duchamp) de natureza política ou social. Mesmo os próprios locais que habitualmente armazenam os trabalhos se transformam em *ready-made*, tendo esta dinâmica entre espaço público e privado dos espaços expositivos, e de resto a própria mecânica das instituições artísticas, sido material para comentário por parte dos artistas em vários domínios ao longo do século XX.

Vesna (2000) considera *Boîte-en-Valise* (1935-42, com actualizações até 1968) de Marcel Duchamp (1887-1968) como a primeira crítica às práticas museológicas, e nos anos de 1970 e 1980 outros artistas como Richard Artschwager (1923), Louise Lawler (1947), Marcel Broodthaers (1924-1976), e Martin Kippenberger (1953-1997) comentaram as práticas museológicas, utilizando o arquivo ou mesmo a embalagem das obras como mecanismos conceptuais. A autora refere ainda que Andy Warhol no seu projecto *Time Capsules* (1974) –que consiste numa enorme multiplicidade de documentos do seu quotidiano e muito semelhante ao mais ambicioso *Chronofile* (1920-1983) de Buckminster Fuller (1895-1983)–se revela também um adepto da documentação da sua própria

vida e da sua expressão em objectos artísticos.

Embora, como exemplifica Vesna, a prática de fazer arte de bases-de-dados se revele em vários aspectos das práticas artísticas do século passado, a expressão “Fazer Arte de Bases-de-dados”, que denomina este artigo, foi igualmente tema de uma série de *master classes* acerca de trabalhar e reflectir sobre formas de lidar com a informação nas artes, realizadas em 2002/-2003 pelo V2_ (Roterdão, Holanda) em colaboração com o ZKM (Karlsruhe, Alemanha), o C3 (Budapeste, Hungria) e o *Ars Electronica Center* (Linz, Áustria). Alex Adriaansens, responsável conceptual do projecto, afirma que quer o processo de armazenagem de informação se realize com o propósito de controlo ou com o de produzir conhecimento, essa informação só ganha vida quando ligada e combinada de forma inteligente.

Para Adriaansens (2003:3-4) existem duas formas na maneira como lidamos com a informação que são do interesse da arte: uma acontece no contexto do museu e relaciona-se com as questões de acesso digital aos arquivos e colecções de modo a operacionalizá-los como geradores de conhecimento para o público e para as instituições; e a outra diz respeito ao interesse dos artistas nos materiais que residem nos arquivos digitais por razões significativamente diferentes, nomeadamente o re-processamento do material arquivado em novas formas de arte. Adriaansens contextualiza a série de *master classes Making Art of Databases*, como uma tentativa de desvelar criticamente a forma gratuita e superficial como os termos “informação” e “conhecimento” são utilizados como um “maná” de soluções para uma série de problemas económicos, sociais e políticos. Acrescentaríamos ainda que essa combinação e conjugação é tanto mais interessante quando nos fornece discernimento em tempo-real sobre a realidade que nos rodeia e na qual participamos e moldamos de forma activa.

Um dos exemplos pioneiros da utilização de uma base-de-dados, criada e acedida em tempo-real através da utilização do computador, é a peça de Hans Haacke

de 1971, *Visitors' Profile*, *Directions 3: Eight Artists*, *Milwaukee Art Centre*, June 19 through August 8, 1971. A peça é parte de uma série de Haacke denominada *Real Time Systems* que, de acordo com Edward A. Shanken (2002:435) foi inspirada em conversas com Jack Burnham. No artigo “*Real Time Systems*” Burnham estabelece uma diferença entre o conceito de “tempo ideal”, no qual a contemplação estética da beleza tem lugar num isolamento teórico das contingências temporais do valor, e o “tempo real” na base do imediato, do interactivo e necessariamente contigente com a troca de informação.

Visitors' Profile surge em harmonia com a definição de Haacke acerca do seu trabalho como constituindo uma análise e uma reflexão sobre as estruturas sociais. A peça faz uso de um conjunto de questões que são colocadas aos visitantes das suas exposições, parte delas são de carácter demográfico e outras incidem sobre questões políticas e sociais. Desde finais da década de 1960, o artista realiza uma série de questionários aos visitantes das suas exposições das quais *Visitors' Profile* (1971), compilada durante a exposição *Directions 3: Eight Artists at the Milwaukee Art Center*, foi a primeira na qual as respostas aos questionários foram processadas por computador, permitindo a projecção dos resultados em tempo real e deste modo a criação de um ciclo de *feedback* completo entre o público e a obra.

Originalmente, a versão assistida por computador de *Visitors' Profile* tinha sido planeada para a exposição *Software*, comissariada por Jack Burnham para o *Jewish Museum* em 1970, na qual a peça assistida por computador calcularia os dados estatísticos em tempo real e de forma responsiva, reunindo e avaliando a informação acerca do que de uma forma mais abrangente são as relações sistemáticas entre arte e sociedade (Shanken 2002:435). Devido a uma falha técnica no equipamento, a versão assistida por computador não funcionou em *Software* e foi posta em prática em 1971 na exposição no *Milwaukee Art Centre*.

Em *Software*, Haacke apresentou também a peça *News*, de 1969, na qual várias máquinas de Telétipo imprimem em tempo real um fluxo constante de informação de carácter local, nacional e internacional (Shanken 2002:435). Haacke afirma no texto da exposição que é a velocidade de processamento do computador que torna possível uma avaliação e projecção estatística dos dados actualizada e em tempo real, tornando possível a emergência do perfil do visitante da exposição.

O aspecto que faz a diferença na versão assistida por computador de *Visitors' Profile* é o facto de Haacke ter criado um sistema dinâmico em que a base-de-dados é criada e processada em tempo-real de forma a obter uma perspectiva sobre os aspectos que esta armazena. O conteúdo da base-de-dados, os seus dados, são revelados em tempo-real a quem os forneceu e que assim tem oportunidade de os interpretar, isto é, de os transformar em informação que o contém e o transcende como indivíduo, paralelamente reflectindo sobre a natureza da arte e das instituições que a alberga.

Manovich (2002b:40) comentando a análise que Erwin Panofsky faz da perspectiva linear como constituindo a “forma simbólica” da era moderna, propõe a base-de-dados como a nova forma simbólica da era do computador e uma nova forma de estruturar a nossa experiência do mundo. Para Manovich, e como referimos anteriormente, as bases-de-dados constituem a tecnologia ideal para os artistas representarem a complexidade da sociedade conectada globalmente, permitindo ainda a coexistência de diferentes pontos de vista, perspectivados pelos diferentes interfaces que com elas interagem e logo diferentes modelos do mundo, diferentes ontologias e potencialmente, diferentes formas de Ética.

Tivemos a oportunidade de demonstrar o quão entretecidas as bases-de-dados estão na sociedade, funcionando a muitos níveis como um repositório da realidade que nos rodeia, directamente influenciando nesta e desta produzindo um registo constante. Como contentores de dados ou informação em estado

bruto, revelam uma escala colossal em constante crescendo, tendendo para o armazenamento da totalidade da nossa existência numa teia interconectada pronta a ser perspectivada e perscrutada nos seus mais diversos aspectos e fazendo emergir toda uma série de padrões reveladores sobre as dinâmicas do mundo.

As tensões socio-políticas que identificámos na génese das bases-de-dados e o seu impacto na materialidade do real, torna-as uma oportunidade para a exploração artística, sendo tão importante o encontrar formas dinâmicas de interagir com a sua imensidão como o desenvolver de uma abordagem crítica a partir da qual se pode mediar uma relação proactiva com este fenómeno, tal é a sua proliferação na sociedade em que vivemos.

Ora empenhando-se criticamente nos aspectos socio-políticos ou socio-económicos da base-de-dados—vista como um repositório das dinâmicas sociais ou explorando as relações entre os corpos-de-dados virtuais, mais concretamente dados em formato digital—e no seu impacto na realidade material, a anterior complexidade própria das bases-de-dados de tal forma colossais que teriam lugar para além da percepção humana existindo numa escala não-humana (Manovich 2002a), encontram-se finalmente sob escrutínio, revelando-se na maior parte dos casos no contexto de práticas artísticas que lhes exploram as possibilidades e os limites.

* (*O autor agradece a revisão do artigo a Fátima Séneca.*)

Referências Bibliográficas

- ADRIAANSENS, Alex. "Foreword." *Making Art of Databases*. Ed. Joke Brouwer, Arjen Mulder, and Susan Charlot. Rotterdam, NL: V2_Publishing/NAi Publishers, 2003. Print.
- COOK, Sarah, Steve Dietz, and Anthony Kiendl. "Database Imaginary Exhibition." *Database Imaginary 2004*. Web. 13 Nov. 2008. <<http://www.databaseimaginary.org/>>.
- DELANDA, Manuel. "The Archive Before and After Foucault." *Information is Alive*. Ed. Joke Brouwer, Arjen Mulder, & Susan Charlton. Rotterdam, NL: V2_Publishing/NAi Publishers, 2003. 8-13. Print.
- FOUCAULT, Michel. *Discipline and Punish*. 1977. Trans. Alan Sheridan. New York: Vintage Books, 1995. Print.
- FRIELING, Rudolf. "Database and Context: Artistic Strategies within a Dynamic field of Action." *aRt & D Research and Development in Art*. Ed. Joke Brouwer et al. Rotterdam, NL: V2_Publishing/NAi Publishers, 2005. Print.
- GERE, Charlie. *Digital Culture*. London: Reaktion Books, 2002. Print.
- MANOVICH, Lev. "The Anti-Sublime Ideal in Data Art / Data Visualisation as New Abstraction and Anti-Sublime." Aug. 2002a. Web. 22 Oct. 2009. <http://www.manovich.net/DOCS/data_art.doc>.
- MANOVICH, Lev. *The Language of New Media*. Cambridge, Massachusetts: The MIT Press, 2002b.
- PAUL, Christiane. "The Database as System and Cultural Form: Anatomies of Cultural Narratives." 1999. *Database aesthetics: art in the age of information overflow*. Ed. Vitoria Vesna. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2007. 95-109. Print.
- POSTER, Mark. *The Mode of Information*. Chicago, IL/US: The University of Chicago Press, 1990. Print.
- SELENA, Sol. "Introduction to Databases for the Web: Pt. 1." *Database Journal 16 Aug*. 1998. Web. 18 May 2008. <<http://www.databasejournal.com/sqltec/article.php/1428721/Introduction-to-Databases-for-the-Web-Pt-1.htm>>.
- SHANKEN, Edward A. "Art in the Information Age: Technology and Conceptual Art." *Leonardo 2002*: 433- 438. Print.
- STALBAUM, Brett. "An Interpretive Framework for Contemporary Database Practice in the Arts." 2004. Web. 19 Mar. 2007. <http://www.paintersflat.net/database_interpret.html>.
- THAKER, Eugene. "Database/Body: Bioinformatics, Biopolitics, and Totally Connected Media Systems." 2000. Web. 27 Apr. 2007. <<http://switch.sjsu.edu/web/v5n3/E-1.html>>.
- VESNA, Vitoria. "Database Aesthetics: Of Containers, Chronofiles, Time Capsules, Xanadu, Alexandria and the World Brain." Ed. S. Gill Karamjit, David Smith, & Janet Vaux. *AI-Society: The Journal of Human-Centred and Machine Intelligence (2000)*: n. pag. Web. 10 Mar. 2007. <http://vv.arts.ucla.edu/AL_Society/vesna_essay.html>.
- WHITELAW, Mitchell. "Art Against Information: Case Studies in Data Practice." 2007. Print. Web. <<http://eleven.fibreculturejournal.org/fcj-067-art-against-information-case-studies-in-data-practice/>>.

COMPLEXIDADE, OS LIMITES DO CONTROLO

CARLOS FAUSTINO

“Randomness generates everything”¹

Murray Gell-Mann diz-nos o seguinte, “ (...) *algo quase inteiramente aleatório, com praticamente nenhuma regularidade, teria como índice de complexidade efectiva perto de zero. Tal como algo completamente regular, uma sequencia de bits, consistiria inteiramente em zeros. A complexidade efectiva poderá ser elevada apenas numa região intermédia entre a ordem absoluta e a completa desordem.*” (Gell-Mann 1995)

É no seio dos sistemas iminentemente desordenados que Margaret Boden identifica três tipos de aleatoriedade – Aleatoriedade-A, Aleatoriedade-E e Aleatoriedade-R. (Boden 2004)

Parafraseando Miguel Carvalhais, a primeira categoria – Aleatoriedade-A – é caracterizada pela falta de uma qualquer estrutura ou ordem, resultando numa ‘aleatoriedade absoluta’. A segunda categoria – Aleatoriedade-E – partilha

¹ Aleatoriedade gera tudo” por Marcus Chown em Random Reality.

algumas semelhanças com a anterior, no entanto, é definida pela ausência de uma explicação de uma aparente inexistência de uma estrutura num dado sistema, destacando assim, a ignorância. A terceira categoria – Aleatoriedade-R – resume-se na ausência de uma ordem ou estrutura que se torna relevante para uma dada consideração individual. (Carvalhois 2010)

Por outro lado, Kenny Verbeeck indica-nos dois tipos de aleatoriedade – a aleatoriedade que é encontrada em fenómenos naturais, nos quais não nos é possível ter o controlo dos mesmos; e o conceito científico de aleatoriedade, através do qual o ser humano tenta construir o *aleatório* através da formulação de equações e transformações. (Verbeeck 2006)

Na tentativa de recriar, por meios digitais, o que Verbeeck denomina de ‘aleatoriedade pura’, o autor chega à conclusão de que esse feito não é possível, visto que as operações computacionais são baseadas na lógica e na razão. A possibilidade de uma maior aproximação digital ao conceito de aleatório puro, só é exequível através da aplicação de um algoritmo “auto-referente”, isto é, criando uma ligação entre um evento e o seguinte, ou então através de informação arbitrária, proveniente de uma influencia física, exterior ao algoritmo. (Verbeeck 2006)

Recorrendo à “*aleatoriedade artificial*”, é possível dissecá-la e identificar três graus.

Usando o exemplo que Verbeeck indica na sua dissertação, cada grau corresponde a uma grelha com 121 pontos. Numa primeira etapa, encontramos um esquema perfeito e rectilíneo, na segunda etapa – um esquema um tanto confuso, com alguns desvios nas coordenadas dos pontos da grelha. Finalmente, na última etapa, confrontámo-nos com uma grelha com os 121 pontos em posições completamente aleatórias. Em termos da escala de ruído, encontramos no

segundo grau os seguintes parâmetros – (0.03, 0.01) – e no terceiro grau – (0.3, 0.1), estes valores têm como precedência os – (0.0, 0.0) – correspondendo à grelha retilínea perfeita.

No entanto, e se tivermos em consideração que todo e qualquer processo computacional é determinístico, caímos numa situação anunciada por Edward Lorenz – “Apenas aparenta ser aleatório”. (Lorenz 1995)

Um evento que seja simulado digitalmente com o intuito de gerar aleatoriedade, irá resultar num processo, iminentemente, caótico. É possível definir e identificar o impulso inicial, se todo o processo generativo for executado numa plataforma digital, sem eventuais inputs suplementares e ainda que a previsão do resultado não seja exequível por um ser humano, é concretizável com mais ou menos demora, com uma maior ou menor margem de erro, por meio digital.

Stelios Manousakis apresenta-nos uma diferenciação entre sistemas determinísticos e não-determinísticos, mediante a definição de Aleatoriedade de Lorenz, isto é, “*ausência de determinismo*”. (Lorenz 1995)

Manousakis apresenta-nos esta distinção através de Sistemas de Lindenmayer, ou L-Systems. A descrição de um sistema determinístico, tem por base a presença de uma palavra ou símbolo, sempre à esquerda da regra de produção, significando que a palavra ou símbolo anterior é substituído pelo seu sucessor. (Manousakis 2006)

Antecessor – Sucessor

Alfabeto : V: A B

n=0 : B

n=1 : A

n=2 : AB

n=3 : ABA

n=4 : ABAAB

n=5 : ABAABABA

Por outro lado, os sistemas não-determinísticos, baseiam-se na função $\pi: P \rightarrow (0,1)$, que é a probabilidade da distribuição, mapeando o conjunto de produções com o conjunto de probabilidades de produção. Sendo assim, para cada letra “a” $\approx V$, a soma de probabilidades das produções com o mesmo antecessor “a” é igual a 1.

A derivação de $\mu \rightarrow v$ é chamada de derivação estocástica em $G(\pi)$ se para cada ocorrência da letra “a” na palavra μ , a probabilidade de aplicação da produção “p” com o antecessor “a” é igual a $\pi(p)$.

Diferentes produções com o mesmo antecessor podem ser aplicadas a várias ocorrências da mesma letra numa só etapa, causando diferentes resultados. (Manousakis 2006)

Antecessor — *probabilidade %* Sucessor

Alfabeto : V: A B

Regras de Produção:

P1: A — 70% AB

P2: A — 30% BA

P3: B — A

Podendo assim produzir as seguintes etapas:

n=0 : A

n=1 : AB

n=2 : ABA

n=3 : BAAAB

n=4 : ABAABBAA

Ou então:

n=0 : A

n=1 : BA

n=2 : AAB

n=3 : ABABA

n=4 : BAABAAAB

Tendo o mesmo ponto de partida, segundo as regras de um sistema não-determinístico, é possível obter diferentes resultados.

Wolfram expõe quatro comportamentos básicos, usando como exemplo autómatos celulares. Poderemos dividir as quatro classes, sendo que as duas primeiras exibem características de sistemas simples, com um elevado grau de redundância. Por outro lado, as classes 3 e 4 são alvo de uma maior complexidade. Ostentam um menor grau de redundância, sabendo que, a classe 3 está completamente isenta. Deste modo, a única forma de descrição de um sistema com estes parâmetros é apresentando o sistema por si só. (Carvalhais 2010)

A classe 3, aparenta ser puramente aleatória, no entanto, Wolfram realça a palavra “aparente”, porque o desenvolvimento das etapas evolucionárias de um sistema de classe 3 é estritamente determinístico, pois é baseado em processos computacionais. Sendo assim, citando Margaret Boden, a aleatoriedade é compreendida pelos determinista como não sendo mais do que *“um unicórnio, um conceito intrigante que não se aplica a nada no universo real”*. (Boden 2004)

Recorrendo à definição de aleatoriedade, descrita por Lorenz, “uma sequência de eventos aleatórios é uma sequência em que qualquer coisa que possa acontecer, pode acontecer no passo seguinte.” (Lorenz 1995) Mais uma vez, tal como podemos comprovar na demonstração dos sistemas não-determinísticos, referidos anteriormente, a progressão do sistema é sempre realizada por etapas através das quais, estão implicadas uma série de regras, sendo estas mais ou menos complexas, causando inevitavelmente um sistema caótico e não, aleatório.

Chaitin elabora igualmente uma definição de aleatoriedade, em que a denomina de “A” definição de aleatório. Segundo este autor, os objectos aleatórios num conjunto, são os que apresentam a maior complexidade. (Chaitin 2001)

Pelo que já foi apresentado, os sistemas aleatórios apresentam um elevado grau de simplicidade. É nesta situação que poderemos atribuir o conceito de Aleatoriedade-E, desenvolvido por Boden, isto porque a tese defendida baseia-se na incompreensão de um dado sistema e perante tal, categoriza-se de aleatório.

Philip Galanter, baseado em Gary Flake, afirma que “os sistemas existem num ‘continuum’ entre uma extraordinária ordem e desordem. Ambos os sistemas altamente ordenados ou desordenados são simples. Os sistemas complexos exibem uma mistura de ordem e desordem.” (Galanter 2003)

Desta forma, Gary Flake determina os sistemas genéticos e a vida artificial como sistemas extremamente complexos. (Flake 1998)

Segundo o pressuposto de Flake, o aleatório é um sistema simples. Assim sendo, de acordo com Kevin Kelly, defendendo os sistemas simples, “para obter algo a partir do nada, o controlo deve manter-se no fundo, dentro da simplicidade”. (Kelly 1994)

Recorrendo ao conceito de aleatório, Verbeeck designa duas razões para a utilização da aleatoriedade na arte. Por um lado, a aleatoriedade pode ser encarada como um factor de separação entre o artista e o resultado final e por outro lado, citando Verbeeck, uma “voz no processo criativo”, originando um diálogo construtivo com o resultado dos acontecimentos aleatórios. (Verbeeck 2006)

Analisando a primeira justificação da utilização do aleatório na arte, anunciada por Verbeeck, chego à conclusão de que existem inúmeros sistemas determinísticos que conseguem alcançar estes parâmetros. Galanter faculta o exemplo do artista Jasper Johns, com a sua obra Grey Alphabets. (Galanter 2006). No caso em análise, é criada uma grelha com um determinado número de células. O artista

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	...
A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	...
B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	...
C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	...
D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	...
E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	...
F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	...
G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	...
H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	...
I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	...
...

Figura 1. Grey Alphabets por Jasper Johns.
Grelha criada de forma a que as sequências alfabéticas ordenadas intersectem-se

organiza as letras do alfabeto, de forma a que intersectem sequências ordenadas. (Galanter 2006) A regra estipulada para a geração da tabela é efectivamente simples e passível de ser perceptível mediante um olhar sobre a mesma.

Podemos igualmente debruçarmo-nos sobre um outro artista, Paul Hertz, cuja obra contém uma série de trabalhos executados sobre papel. Examinando o número 41 da sua colectânea dentro deste género, intitulado de Shiva, notamos que estamos perante uma obra pintada com tinta e acrílico em papel, respeitando uma série de regras. Regras essas, que “são usadas na escrita de caracteres chineses”. Segundo a informação cedida pelo artista, “a ordem das pinceladas foi pré-determinada antes do início, executando posteriormente a grelha a tinta preta e as diagonais como que uma performance. As horizontais e verticais em particular, seguem a ordem das pinceladas usadas para os caracteres chineses. As cores que foram seleccionadas para as interações ópticas e para a definição das

proporções – baseadas na série de Fibonacci – foram usadas através da mistura dos primários”. (Hertz)

É possível identificar neste último exemplo, um sistema extremamente simples, baseado em regras pré-estabelecidas e bastante popularizadas, tal como a sequência de Fibonacci, causando assim um certo distanciamento entre o artista e a obra, atribuindo a si próprio um papel meramente técnico.

Os dois exemplos apresentados anteriormente são, eminentemente, determinísticos.

Em relação ao uso da aleatoriedade no campo da Arte, podemos ter em consideração o artista John Cage, com a sua famosa peça 4’33”.

Na obra – 4’33” – Cage está perante uma série de músicos e a partir do momento em que, como maestro, faz o primeiro gesto de abertura da peça, a inexistência do suposto conteúdo musical subsequente, intriga a audiência e é neste preciso momento em que a obra começa.

Perante esta situação, é impossível conseguir ter uma previsão exacta do resultado final, cuja duração tem apenas quatro minutos e trinta e três segundos. É exactamente neste momento que “qualquer coisa que possa acontecer, pode acontecer no passo seguinte”. (Lorenz 1995)

Verbeeck afirma o seguinte, a “Aleatoriedade tem a ver com o facto do artista não escolher, tem a ver com a inserção de uma voz externa no acto criativo.” (Verbeeck 2006)

Este tipo de resposta, este resultado performativo por parte da audiência é completamente impossível de ser simulado digitalmente, de forma a conseguir

obter o mesmo resultado, isto porque, de acordo com a multiplicidade de vezes que a peça foi reproduzida, os resultados são obviamente diferentes e continuarão a sê-lo.

Cage usa o tempo como único instrumento de composição musical, conjuntamente com a escolha do local e a duração exacta da performance para a obtenção de um qualquer resultado sonoro proveniente do espaço onde se encontra e dentro da duração pré-determinada. (Verbeeck 2006)

No seu livro *Lectures and Writings - Silence*, Cage diz o seguinte:

“Música não significa nada como uma coisa.

Um trabalho finalizado é exactamente isso, requer ressurreição.

A responsabilidade do artista consiste em aperfeiçoar o seu trabalho, de forma a torná-lo atractivamente desinteressante.” (Cage 1973)

Neste pequeno excerto temos a possibilidade de identificar a recusa de uma obra finalizada, com uma dada estrutura, mediante os cânones mais conservadores. Cage não se interessa pelo aspecto formal aparentemente organizado, mas sim pela interacção entre a sua criação e o público, ao mesmo tempo que incentiva uma constante re-reprodução do que foi a obra.

A necessidade de ter um factor externo interventivo, como factor surpresa, sem ser possível uma previsão do que irá acontecer, mediante uma determinada acção do artista, é algo que faz com que a conceptualização de uma obra de arte se torne apelativa, mesmo chegando ao ponto que Cage enuncia de “atractivamente desinteressante”.

A urgência de criar algo que foge ao controlo do artista torna-se cada vez maior, exibindo um comportamento que torna a tentativa de simulação por meio digital absolutamente impraticável.

Referências Bibliográficas

- BODEN, M. (2004). *Creative Mind - myths and mechanisms*. London, Routledge - Taylor & Francis Group.
- CAGE, J. (1973). *Lectures and Writings - Silence*. Connecticut, Wesleyan University Press.
- CARVALHAIS, M. (2010). *Towards a Model for Artificial Aesthetics - Contributions to the Study of Creative Practices in Procedural and Computational Systems. Art and Design*. Porto, Universidade do Porto, Faculdade de Belas Artes. Doctor of Philosophy in Art and Design.
- CHAITIN, G. J. (2001). *Exploring Randomness*. London, Springer-Verlag London.
- FLAKE, G. W. (1998). *The Computational Beauty of Nature: Computer Explorations of Fractals, Chaos, Complex Systems and Adaptation*. Cambridge U.S.A., MIT Press.
- GALANTER, P. (2003). *What is Generative Art? - Complexity Theory as a context for Art Theory. Interactive Telecommunications Program*. New York.
- GALANTER, P. (2006). "Generative Art and Rules-based Art". *Vague Terrain 03*.
- GELL-MANN, M. (1995). *What is Complexity? Complexity*. vol.1.
- HERTZ, P. "Shiva". Retrieved 14/03/2011, from <http://ignotus.com/worksonpaper/pages/siva.html>.
- KELLY, K. (1994). *Out of Control - The New Biology of Machines*.
- LORENZ, E. (1995). *The Essence of Chaos*. Seattle, University of Washington Press.
- MANOUSAKIS, S. (2006). *Musical L-Systems*. Sonology, The Royal Conservatory, The Hague.
- VERBEECK, K. (2006). *Randomness as a Generative Principle in Art and Architecture*. Department of Architecture. Cambridge, Massachusetts Institute of Technology. Master Thesis.

VIDEOJOGO - TRANSFORMACIONAL DA EXPERIÊNCIA ESTÉTICA

SANDRA ARAÚJO

Nos últimos 40 anos os videogames evoluíram de tal forma que a característica fundamental que os definia nos seus primórdios – a interatividade – é praticamente o alegado comum que resta dos primórdios exemplares com o atual estado de desenvolvimento de plataformas e assombrosos efeitos gráficos. Não é só à evolução tecnológica que se deve a popularidade dos videogames nos nossos dias mas também a sua diversidade. A sua previsível evolução em temas mais amplos e complexos partilha proporcionalmente dos avanços audiovisuais e conseqüentemente na forma como interagimos como os videogames. A emergência contínua de extensões do próprio Homem determinam uma espécie de implosão do espaço e do tempo. Esta dissolução espacial já não tem o ponto de fuga renascentista como horizonte possível, mas sim uma geografia glocalizada tele-presente e instantânea.

A indústria dos videogames está a capitalizar os seus dividendos em relação ao cinema e a expandir-se para outros contextos. Os jogos estão virtualmente, mesmo no sentido literal da palavra, em todo o lado. Desde o ativismo político

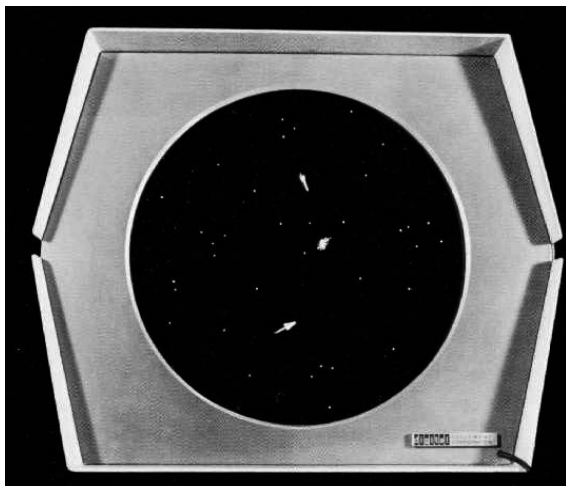


Figura 1. Plataforma DEC PDP-1, *Spacewar!*, 1961.

sagaz¹, à sua integração como metodologia de ensino nas escolas², na investigação científica no contexto do comportamento de organismos vivos³ e na expansão dos limites da arte através dos media digitais.

Neste sentido, surgem os Art Games, feitos por artistas como obras de arte e manifestando, comparativamente aos jogos comerciais, diversidade e complexidade nos temas e abordagens formais. Não se trata de negar a arte e qualidade dos jogos do circuito comercial, nem menosprezar o talento e habilidade na sua concepção e produção, mas sim diferenciar quanto ao propósito artístico de uns e a intencionalidade de entretenimento de outros.

¹ <http://www.darfurisdying.com/>.

² Joaquim R. Carvalho e Filipe M. Penicheiro (2009), Jogos de Computador no Ensino da História. Disponível em http://coimbra.academia.edu/FilipePenicheiro/Papers/363751/_Jogos_de_Computador_no_Ensino_da_Historia.

³ Ingmar Riedel-Krusse, Alice M. Chung, Burak Dura, Andrea L. Hamilton e Byung C. Lee, "Design, engineering and utility of biotic games," Lab Chip 11, nº 1 (2011): 14-22. Disponível vídeo de apresentação em http://www.youtube.com/watch?v=f2Ux4pQH7KY&feature=player_embedded.

O **ecrá** tornou-se o suporte da convergência visual mediada por tecnologia. Na rede ecrânica, também o interface dos jogos ‘transformou os nossos modos de vida, a nossa relação com a informação, e espaçotempo, as viagens e o consumo: tornou-se um instrumento de comunicação e de informação, um intermediário quase inevitável na nossa relação com o mundo e os outros.’⁴ A realidade assemelha-se a uma construção, e a ficção e universos construídos afiguram-se à realidade. O **aparelhamento técnico** da percepção não incide, apenas, sobre a visão, mas prolonga-se como modelo sensorial. Desde a criação do Spacewar!⁵, em 1961, a nossa relação com os interfaces de entretenimento tem evoluído do mais elementar first-person shooter (FPS) para dispositivos como o Microsoft Kinect⁶, em que a nossa interação física com os jogos pode limitar-se a estar em frente da televisão e mover o corpo.

A **jogabilidade**⁷ nas diversas plataformas estende-se a teclados, joysticks, ratos, através da PlayStation 3 e os controladores de jogo da Xbox 360, tateando em ecrãs táteis do iPhone ou Nintendo DS ou através dos controladores com sensores de movimento da Nintendo Wii e PlayStation Move. Há ainda a possibilidade de abolir qualquer esforço físico através do uso de um headset que facilita o controlo diretamente a partir do cérebro.

E no aproveitamento do recorrente lançamento de filmes em 3D, está anunciado para breve o lançamento da Nintendo 3DS⁸ sem a obrigatoriedade de usar

⁴ Gilles Lipovetsky e Jean Serroy, *O Ecrã Global: cultura mediática e cinema na era hipermoderna* (Lisboa: Edições 70, 2010), 251.

⁵ Foi o primeiro videojogo criado em 1961 no MIT, por Steve ‘Slug’Russell, Martin ‘Shag’ Graetz, Wayne Witaenem e Alan Kotok e com posterior introdução de recursos adicionais desenvolvidos pelos programadores Dan Edwards e Peter Samson. Foi inicialmente concebido para o computador DEC PDP-1 e jogado entre os alunos do MIT. O código original do jogo é de domínio público, o que no entanto não impediu que este extrapolasse para os jogos de arcade nos anos 60 e transformasse num clássico.

⁶ <http://en.wikipedia.org/wiki/Kinect>.

⁷ Quando ‘game’ e ‘play’ se juntam no nome ‘gameplay’ estamos perante o processo que tem lugar quando um jogo é jogado, a atividade que é produzida no tempo como resultado do envolvimento do sujeito com as regras, objetos e atividades de jogo.

⁸ Estará disponível no mercado europeu em Março de 2011, segundo comunicado no evento Nintendo Conference 2010, disponível em <http://www.nintendo.co.jp/n10/conference2010/3ds/lineupMovHigh.html>.

óculos polarizados para perceber as imagens estereoscópicas. Os jogos digitais tornaram-se a forma dominante de jogo recreativo nos finais do século XX, e no centro de todo este entretenimento está a interatividade. Esta nova qualidade perceptiva responde a uma necessidade histórica da natureza humana, em que ‘as tarefas que são apresentadas ao aparelho de percepção humana, em épocas de mudança histórica, não podem ser resolvidas por meios apenas visuais, ou seja, da contemplação.’⁹ Este desdobramento do mundo transforma todo o acontecimento em espetáculo.

O artista de hoje, acima de tudo, **programa** formas mais do que as compõe. De um imenso universo de objetos materiais / virtuais, remistura formas preexistentes; utiliza data¹⁰ e consequentemente o **algoritmo**.

Os artistas que rejeitam o objeto tradicional de arte encontram no computador uma nova classe de possibilidades em vez da determinação / objetificação de um objeto individual. No entanto, o ato de programar é uma possível relação de interação entre o espectador e a obra continua a gerar um fator de imprevisibilidade limitado, pois a estrutura da obra estabelecida pelo artista tende a ser dominada pelos detalhes relegados a alguma contingência social, psicológica, física ou matemática.

Poderá não existir aleatoriedade absoluta mas, formalmente, evidencia-se um novo nível de abstração.

A apropriação de qualquer coisa, mesmo no extremo da sua metáfora visual, passa a ser o catalisador na criação de uma obra. Nos Art Games, a intencionalidade

⁹ Walter Benjamin, *A Obra de Arte na Era da sua Reprodutibilidade Técnica* (Lisboa: Relógio d'Água, 1992), 101.

¹⁰ Refere-se à recolha de informação organizada, normalmente resultante da experiência ou observação de outras informações dentro de um sistema de computador, ou de um conjunto de instalações. Pode consistir em números, palavras ou imagens, mediações e observações de um conjunto de variáveis. Usado em ciência informática, representa-se como uma sequência de símbolos traçados a partir do alfabeto binário.

do artista tanto se pode deslocar no sentido do processo criativo da criação de uma narrativa imersiva como a inserção de um objeto num novo cenário, considerando-o como um elemento integrante de uma narrativa. Tome-se como exemplo, antecedente ao uso de ferramentas digitais para este efeito, o bigode que Duchamp rabiscou na Mona Lisa:

*'Pode usar-se qualquer elemento, não importa de onde eles são tirados, para fazer novas combinações. ... Pode usar-se qualquer coisa. Será desnecessário dizer que ninguém fica limitado a corrigir uma obra ou a integrar diferentes fragmentos fora-de-prazo em novas obras; a pessoa pode também alterar o significado desses fragmentos do modo que achar apropriado, deixando os imbecis com as suas servis referências às citações.'*¹¹

Os Art Games, segundo a definição de Tiffany Holmes¹² contêm duas das seguintes características: uma forma definida de ganhar ou experienciar sucesso através de um desafio mental, tais como a passagem de uma série de níveis (que podem ou não ser hierárquicos) ou interpretar um personagem central ou ícone que representa o jogador. A maioria destes jogos não é viciante nem tem por objetivo ser jogada várias vezes, no sentido de o utilizador dominar o jogo, mas sim induzir algum comentário / interpretação no jogador sobre determinado aspecto formal ou tema. Geralmente são jogáveis online e destinados a um jogador que interage com a interface, mas que nem sempre as suas ações / comandos produzem efeito sobre o que se passa no jogo. Pode revelar-se como uma estratégia de manter o utilizador ocupado enquanto ouve uma história de Jorge Luis Borge, como em 'The Intruder'¹³ de Natalie Bookchin ou aguardar a aparição de Nossa Senhora na Cova da Iria, em 'Fátima'¹⁴ de Joana Sobral,

¹¹ Guy Debord, Situationist International Anthology (Berkeley: Bureau of Public Streets, 1981), 9.

¹² Tiffany Holmes, Arcade Classics Spawn Art? Current Trends in the Art Game Genre, 2003. Disponível em <http://hypertext.rmit.edu.au/dac/papers/Holmes.pdf>.

¹³ Desenvolvido em 1999 e jogável em <http://bookchin.net/intruder/index.html>.

¹⁴ Desenvolvido em 2010 e jogável em <http://playfatima.net/> e com ligação para o Facebook.

enquanto se apascentam ovelhas. Outros subgêneros nos Art Games podem surgir na sua categorização entre considerações temáticas e aspectos estéticos ou formais. Em 2008 Alexander Galloway criou o jogo interativo ‘Kriegspiel’¹⁵ baseado no jogo de tabuleiro ‘The Game of War’ (1978) de Guy Debord, que indiciava a estratégia política como representativa da totalidade de fatores envolvidos em manobras de guerra, à qual apelidou de ‘dialética de todos os conflitos’.

Modificações ou game MOD¹⁶ também fazem parte das intervenções dos artistas em jogos preexistentes, tais como as táticas hacktivistas de ‘Velvet-Strike’¹⁷ ou na desconstrução formal de ‘Untitled Game’¹⁸ que reduz os complexos elementos gráficos do jogo original num ambiente visual minimal. Encorajar os jogadores a expandir os videojogos fomenta o hacking como parte integrante e estímulo de ‘uma nova economia cultural que transcende a normal relação entre produtores e consumidores ou entre estratégias e táticas’.¹⁹

A **ludologia**²⁰ é a ciência emergente que tem vindo a investigar a significância dos jogos e atividade de jogar como fenómeno social. No entanto, a integração dos jogos apenas no âmbito dos estudos sociais relega o seu enquadramento à luz das narrativas digitais, tais como a literatura e a teoria do cinema, descurando a interação como sua principal característica.

¹⁵ Jogável em <http://r-s-g.org/kriegspiel/about.php>.

¹⁶ No universo dos jogos, é o termo pelo qual é designado um jogo que foi produzido a partir de outro, então, para indicar a alteração de alguns elementos de um jogo. Neste caso, os mods podem ser desenvolvidos por outros utilizadores ou pelos próprios criadores do jogo original.

¹⁷ Jogo modificado a partir do popular ‘Counter-Strike’. Desenvolvido por Anne-Marie Schleiner, Joan Leandre e Brody Condon em 2002 e disponível em <http://www.opencore.net/velvet-strike/>.

¹⁸ Desconstrução gráfica e alteração do software do clássico FPS ‘Quake’, desenvolvido pelo coletivo artístico jodi.org, entre 1996-2001. Disponível para download em <http://www.untitled-game.org/download.html>.

¹⁹ Lev Manovich, *The Language of New Media* (Cambridge, MA.: The MIT Press, 2001), 245.

²⁰ Termo associado pela primeira vez aos jogos de computador num artigo de Gonzalo Frasca em 1998. Até aí, o termo apenas se referia à realidade dos jogos de tabuleiro. Em 2001, Espen Aarseth define esse ano como o início dos estudos dos jogos de computador num editorial da publicação on-line *Game Studies*.

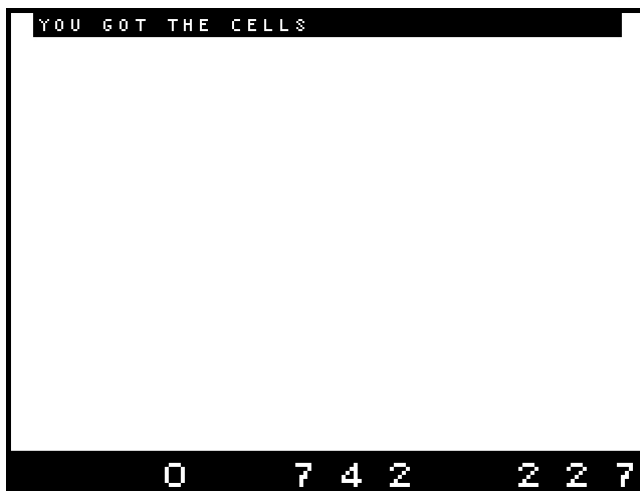


Figura 2. Game MOD, jodi.org, 'Untitled Game (Arena version)', 1996-2001.

*'Os ambientes digitais são procedimentais, participativos, espaciais e enciclopédicos. As duas primeiras propriedades correspondem, em grande parte, ao que queremos dizer com o uso vaga da palavra interativo; as suas propriedades restantes ajudam a fazer as criações digitais parecerem tão exploráveis e extensas quanto o mundo real, correspondendo, em muito, ao que temos em mente quando dizemos que o ciberespaço é imersivo.'*²¹

Neste sentido, o computador, e por inerência os videogames, como ferramentas para modelar sistemas que refletem ideias sobre como o mundo se organiza, e em que o encantamento das simulações computadorizadas vem de uma tentativa similar de representar a complexidade. Integrar o espaço lúdico no contexto

²¹ Janet H. Murray, *Hamlet no Holodeck: o futuro da narrativa no ciberespaço* (São Paulo: Itaú Cultural: Unesp, 2003), 78.



Figura 3. Synthetic Performance, 0100101110101101.org, 'Reenactment of Marina Abramovic and Ulay's *Imponderabilia*', 2007.

artístico ou fomenta-lo como experiência estética através dos Art Games passa por promover 'uma atividade incerta porque o seu resultado e curso não se encontram determinados a priori e permitem inovações por iniciativa do jogador'.²² Os jogos podem ser considerados em paralelismo direto com o happening²³, numa confluência de naturezas sensoriais que nem sempre permite a distância de reflexão entre o objeto de arte e o espectador. As 'Synthetic Performances'²⁴ do

²² Patrícia Gouveia, *Artes e Jogos Digitais: estética e design da experiência lúdica* (Lisboa, Edições Universitárias Lusófonas), 15.

²³ O happening ou ato de transição está aberto à atividade configurativa. Teve origem no mesmo clima estético e político que a arte da performance, sendo, no entanto um fenómeno bastante diferente desta. Foi criado e performatizado de forma a transformar a noção de arte: transpor a barreira entre arte e vida. Os happenings não são considerados arte no sentido tradicional do termo pois são um jogo de repetição das rotinas do dia-a-dia. Os happenings têm participantes e as pessoas fazem parte do ambiente destes, tal como os jogos não requerem uma audiência ao contrário da arte da performance e do teatro.

²⁴ Estas performances digitais têm vindo a ser realizadas no Second Life desde 2007, tanto como reinterpretações de performances canónicas de outros artistas como criações dos próprios. Disponíveis em <http://www.0100101110101101.org/home/reenactments/index.html> e <http://www.0100101110101101.org/home/performances/index.html>.

grupo 0100101110101101. org no Second Life parecem transcender o espaço sacralizado dos museus, galerias e bienais, convidando os utilizadores, jogadores e visitantes a ligarem-se ao mundo virtual através de avatars e tornarem o seu ato numa experiência estética transformacional.

A validação dos Art Games não concorre para o estatuto da autoridade da cultura artística, pois 'o visitante do museu não procura uma experiência estética pura, mas sobretudo estímulos renovados, emoções secundárias que criam um tempo de recriação'.²⁵ Lá se encontram os símbolos / obras da nossa cultura hipercapitalista - estáticas, ávidas de admiração e reconhecimento do génio - mas que em abono da verdade, este comportamento se nivela comparativamente ao consumo dos produtos mais vulgares.

Os videojogos estão assimilados na nossa espiral hipertecnológica, tanto pelo mérito dos valores exorbitantes que encaixam os jogos comerciais, quer pelo seu potencial na urgência e insaciável renovação das indústrias culturais. Não se deslumbra motivo contrário para não capitalizar sobre a imagem do hacker como um herói cyberpunk nos anos 80 ou até mesmo com a recente abertura de um museu dedicado aos videogame.²⁶

²⁵ Gilles Lipovetsky e Jean Serroy, *A Cultura-Mundo: resposta a uma sociedade desorientada* (Lisboa: Edições 70), 132.

²⁶ Inaugurou em 2011 uma coleção permanente sobre jogos. <http://www.computerspielemuseum.de/>.

Referências Bibliográficas

- AARSETH, Espen. "Computer Games Studies: Year One." *Game Studies: the international journal of computer game research*, vol. 1, nº1, Julho, 2001, [http:// gamestudies.org/0101/editorial.html](http://gamestudies.org/0101/editorial.html).
- BENJAMIN, Walter. *A Obra de Arte na Era da sua Reprodutibilidade Técnica*. Lisboa: Relógio 'Água, 1992.
- DEBORD, Guy. *Situationist International Anthology*. Berkeley: Bureau of Public Streets, 1981.
- ESKELINEN, Markku. e Ragnhild Tronstad. "Video games and Configurative Performances." In *The VideoGame Theory Reader*, ed. M. J. P. Wolf e B. Perron, 195-220. NY: London: Routledge, 2003.
- FRASCA, Gonzalo. "Ludology meets Narratology: Similitude and differences between (vídeo)games and narrative." *Parnasso*, nº3 (1998): 365-371. [http:// www.ludology.org/articles/ludology.html](http://www.ludology.org/articles/ludology.html).
- GERE, Charlie. *Digital Culture*. London: Reaktion Books, 2008.
- GOUVEIA, Patrícia. *Estética e Jogos Digitais: estética e design da experiência lúdica*. Lisboa: Edições Universitárias Lusófonas, 2010.
- HOLMES, Tiffany. "Arcade Classics Spwan Art? Current Trends in the Art Game Genre". 2003 [http:// hypertext.rmit.edu.au/dac/papers/Holmes.pdf](http://hypertext.rmit.edu.au/dac/papers/Holmes.pdf).
- LIPOVETSKY, Gilles e Jean Serroy. *A Cultura-Mundo: resposta a uma sociedade desorientada*. Lisboa: Edições 70, 2010.
- LIPOVETSKY, Gilles e Jean Serroy. *O Ecrã Global: cultura mediática e cinema na era hipermoderna*. Lisboa: Edições 70, 2010.
- MANOVICH, Lev. *The Language of New Media*. Cambridge, MA.: The MIT Press, 2001.
- MOTT, Tony. *1001 Video Games You Must Play Before You Die*. London: Octopus Publishing, 2010.
- MURRAY, Janet H. *Hamlet no Holodeck: o futuro da narrativa no ciberespaço*. São Paulo: Itaú Cultural: Unesp, 2003.
- RIEDEL-KRUSE, Ingmar H., Alice M. Chung, Burak Dura, Andrea L. Hamilton, e Byung C. Lee. "Design, engineering and utility of biotic games." *Lab Chip* 11, nº 1 (2011): 14-22.
- SHIRKY, Clay. *Cognitive Surplus: Creativity and generosity in a connected age*. London: Allen Lane, 2010.

Y LA PALABRA SE HIZO CARNE

YOLANDA HERRANZ PASCUAL

En el principio existía la Palabra y la Palabra estaba con Dios, y la Palabra era Dios.

Ella estaba en el principio con Dios.

Todo se hizo por ella y sin ella no se hizo nada de cuanto existe.

*En ella estaba la vida y la vida era la luz de los hombres,
y la luz brilla en las tinieblas, y las tinieblas no la vencieron.*

(...)

La Palabra era la luz verdadera que ilumina a todo hombre que viene a este mundo.

En el mundo estaba, y el mundo fue hecho por ella, y el mundo no la conoció.

Vino a su casa, y los suyos no la recibieron.¹

Juan el Bautista

INTRODUCCIÓN

A través de este texto nos aproximaremos a determinados aspectos de nuestro

¹ Juan el Bautista 1, 1-18, La Biblia; Los Evangelios, El Nuevo Testamento.

proyecto artístico personal, deteniéndonos, especialmente, en las cuestiones que se dirigen hacia la exploración de los límites oscilantes entre las disciplinas. Consideramos esos *lugares* situados en los márgenes, en los cantos, en los filos de lo establecido como *otros lados* de exploración, que suscitan un especial interés para la creación artística actual.

Conceptos como: repetición, seriación, combinación, contaminación, montaje, intervención, instalación... hibridan y expanden territorios. Hoy, la creación se sitúa, muchas veces, en las aberturas, en los huecos y en las grietas que se están generando, aún ahora, entre las esferas del dibujo, el grabado, el diseño, la poesía, la pintura, la escultura...

Desde este espacio de creación, nuestra propuesta artística confirma un interés específico por el problema de lo escultórico que se define por la reflexión sobre el espacio real y expositivo; aunque se da contaminada, porque nuestro proyecto comporta una mirada pictórica que se concreta en el trabajo con el muro. Así mismo, la obra se contagia de las fluctuaciones referidas a memoria y función que comporta el objeto encontrado y, además, se encarna en la palabra.

**EL VERBO, LA PALABRA ERA DIOS
(ETERNO PRINCIPIO ABSOLUTO)
Y LA PALABRA SE HIZO CARNE
EL VERBO ES ACCIÓN
DIOS ES CREACIÓN
LA CREACIÓN ES ACCIÓN PURA
EL ARTE ES CREACIÓN
LA ESCULTURA ES PENSAMIENTO Y ES ACCIÓN
EN LA CREACIÓN, LA ACCIÓN SE HACE CUERPO**

En mi trabajo, la escultura se define como un territorio de implicación personal,



Foto 1. *Me hace falta besarte para empezar a quererte Me hace falta pegarte para empezar a tenerte*, 2007.
Texto, madera y serigrafía oro sobre aluminio lacado rojo sangre.
74 x 320 x 3 cm.

de reflexión sobre *lo otro*, de intervención sobre el mundo, de transformación de lo social.

CONTEXTO

En primer lugar, he querido dar unos cuantos datos, a modo de pinceladas, que contextualicen, no sólo mi proyecto artístico, sino también el de otras artistas cuya producción plástica –vinculada con cuestiones de género– se realiza de forma significativa desde la década de los **90**.

Mi proyecto artístico surge y se sitúa en un marco definido por tres aspectos fundamentales: **género, escultura y contexto español**.

Género

La teoría feminista fue pionera, desde los años **60** en el desenmascaramiento de la *política sexual* que construye la realidad en todas las sociedades que conocemos,

y pionera también en la puesta a punto de **un nuevo instrumento de análisis** que abría puertas insospechadas para la evaluación crítica de las construcciones culturales. Este instrumento fue **el género**.

Debemos tener en cuenta que hablar de mujeres artistas es hablar de artistas mujeres de la segunda mitad del siglo XX.

Hasta los **70** parece ser que nadie se había dado cuenta de que estábamos creando.

Los **70** fueron años de activismo, de ideas y de revisión.

Este periodo fue realmente vital para todas las mujeres artistas, ya que las teorías surgidas del movimiento feminista, nos hicieron preocuparnos de nuestras propias historias, y nos empujaron a desarrollar **un mirar hacia sí**, para generar un arte propio que, a la vez, redundaba en una creación más consciente de nuestra situación en el mundo y, además, aún más personal.

De esa nueva mirada divergente, somos herederas todas las artistas actuales que vivimos la creación.

Escultura

La escultura es el lenguaje artístico en el que situó **mi proyecto de creación**.

La escultura es quizás –entre todos los medios de expresión artística tradicionales– la que más honda transformación sufre durante la época contemporánea; pero el punto álgido de esta radical transformación se produjo a partir de **mediados de los 60** a través de movimientos vanguardistas como el **mínimal**, el **póvera**, el **land art** y sobre todo el más radical: el arte conceptual, que postulaba la desmaterialización de la obra y la preponderancia de la idea frente a la materialización.

Este programa y la aplicación de esta idea subvirtieron por completo todos los géneros artísticos, diluyendo las fronteras sintácticas y generando hasta hoy una constante redefinición de los límites.

Contexto español. Los 70, el fin de la dictadura.

Esta década que estuvo atravesada por la paradoja, proporcionó muy pocos jóvenes escultores relevantes: **Sergi Aguiar, Miquel Navarro...**

Entre los que fueron visibles **no aparece de forma significativa ninguna mujer.**

A partir de **1976** con la nueva situación política en España se produce un fenómeno doble:

- Una, la entrada en crisis del fuerte contenido ideológico y teórico correspondiente a la fase del periodo anterior y
- Dos, la posibilidad de nuevas expectativas que, con el paso del tiempo, no llegarían a concretarse.

Los 80 es la década de las autonomías.

En el contexto español destacan, además de nombres propios como **Juan Muñoz**, otros vinculados a dos comunidades de peso artístico. La denominada escultura vasca y escultura valenciana.

En los años **80**, destacan por su visibilidad la obra de tres mujeres: **Susana Solano, Cristina Iglesias** y **Ángeles Marco.**

A mediados de los **90** en nuestro país se produce un cambio generacional, que la crítica considera ya consolidado, y es en este nuevo contexto cuando comienza a suscitarse el interés por el trabajo realizado por mujeres artistas. Tres de las que adquieren una proyección más internacional son: **Ana Laura Aláez, Marina Núñez** y **Susi Gómez.**



Foto 2. *Manos de mujer en cruz*, 2008. Serie: “Manos de mujer (con la A de adúltera)”. Texto, clavos y fotografía. 15 x 15 x 6 cm. c/u. Instalación: 160,6 x 159 x 6 cm.

Una... y otra y otra y otra y otra vez más ... aún, 2008. Serie: “Aúnes, Todavía y Sin embargos”. Texto madera y polvo de cobre. 1,5 x 100 x 400 cm. Instalación específica para la exposición: “Más AÚn... y ... AÚn Más”. Instituto Cervantes de Milán (Italia).

Debido a esta situación se fueron construyendo una serie de discursos, de prácticas, de síntomas y de objetos que respondían a referentes artísticos ya reconocidos internacionalmente:

Nos referimos por ejemplo a la violenta desnudez del cuerpo de **Kiki Smith**, la evocación abstracta de **Eva Hesse**, el cuerpo ritual de **Ana Mendieta**, la intensa presencia de los espacios de **Louise Bourgeois**, el intimismo manual de **Anette Lemieux**, la imagen mediatizada de **Cindy Sherman**, las ficciones vitales de **Sophie Calle** y muchas otras entre las que también se encuentran: **Frida Kalho**, **Marina Abramovic**, **Orlan**, **Guerrilla Girls**, **Jenny Holzer**, **Bárbara Kruger**... y más.

Todas estas referencias, con la novedad que suponían y los debates que se provocaron, dieron lugar a trabajos de gran interés.



Foto 3. *Azar Raza*, 2005.
Texto, aluminio lacado y serigrafía sobre papel.
120 x 120 x 2 cm.

En España, todas las artistas de esta última generación desarrollan de forma personal una estética post-conceptual y aunque en sus muestras prevalece la instalación y la fotografía, no ignoran también otros medios a los que recurren para construir diferentes discursos estructurados preferentemente hacia temas referidos **al cuerpo y la identidad** tal y como ocurre paralelamente en la escena internacional.

LA ESCULTURA HOY,

CUENTA POCO COMO PROCEDIMIENTO Y MUCHO COMO ACONTECIMIENTO

LA PALABRA ENCARNADA

EL VERBO ES ACCIÓN

PRE-POSICIONES / PRO-POSICIONES

APROXIMACIÓN A UN QUEHACER ARTÍSTICO PERSONAL

A través de estas páginas trataré de aproximaros a mi proyecto artístico y a los procesos creativos que enmarcan mi obra. En mi proyecto, **la palabra** constituye el material central de su formulación. En ella se concentran los núcleos de significación y de sentido.

Nos acercaremos a los aspectos relativos a mi posicionamiento vital y propuesta de creación. Es, el mío, un proyecto artístico implicado emocional e intelectualmente con la propia existencia y ligado al análisis de su estrecha vinculación con cuestiones de género. Desde este marco de reflexión y de accionamiento, analizaremos algunos proyectos artísticos que he ido desarrollado desde 1990 hasta 1997:

- ***El Cuerpo Humano: Racismo / Mujer* (1990-1992)**
- ***Pronunciamiento y/o Pasión* (1992-1994)**
- ***Tomar la Palabra* (1994-1997)**
- ***Distancias y/o Diferencias* (1993-2001)**
- ***Cuerpo: Elementos, Pulsiones y Destierros* (1994-2014)**
- ***Pre-posiciones / Pro-posiciones con mi cuerpo* (1996-2014)**

Mi obra se sitúa en los quiebros, en los espacios entre los límites de las distintas disciplinas artísticas. Los elementos que materializan y hacen cuerpo la obra, esto es: las letras (con sus formas modulares...), las palabras (en singular y plural...), los textos (con sus formulaciones matemáticas...), los objetos (prefabricados...) aluden a procesos indisolublemente ligados a la reproducción (modelo-copia) aunque en su planteamiento y utilización en el proyecto artístico se niega, muchas veces, su posibilidad de multiplicidad es decir, su capacidad de multiplicación.

El arte es un arma muy poderosa. Como artista me planteo la responsabilidad que implica tener en las manos ese poder. El arte es un medio de transformación del *yo* y de *lo otro*. Desde planteamientos que abordan como núcleo central las



Foto 4. *Modelo a medida*, 1993-2007.
Serie: "El cuerpo de la artista". Proyecto: "Pre-posiciones / Pro-posiciones con mi cuerpo."
Texto, fotografía y aluminio anodizado 50 x 75 x 2 cm.

cuestiones de género, considero la escultura como un puente entre el yo y el mundo con incidencia directa en lo social.

Mi obra surge de un espacio de cuestionamiento en el que se asume la oscilación entre dos posiciones: mi compromiso con la vida (como ser humano y como mujer) y la búsqueda de la coherencia consigo misma (como mujer y como artista).

CONCIBO LA "CREACIÓN" COMO UN NEXO INDISOLUBLE QUE AÚNA "PENSAMIENTO" Y "ACCIÓN"

EL CUERPO HUMANO: RACISMO / MUJER (1990-1992)

En el proyecto *El cuerpo humano* estructuramos un plano de equivalencias entre las diferencias sociales (de discriminación) por razón de raza o de sexo.

En las obras incluidas en este proyecto, los mensajes son más sociales, críticos y reivindicativos, que en obras anteriores aunque se proponen desde lo personal, casi íntimo, y apoyados por las estrategias del juego y la ironía. No van dirigidos al gran público sino a grupos reducidos, cercanos, de proximidad cotidiana; por esto, las esculturas han sido ideadas para recintos arquitectónicos recogidos y cubiertos.

El propio soporte textual elegido –felpudo– es un objeto de uso común, prefabricado, con una función práctica y diaria para las personas. Su ubicación habitual es sobre el suelo, ocupando lugares públicos de tránsito, en viviendas (interiores arquitectónicos). Son escenarios donde pisamos, nos detenemos, nos limpiamos antes de ocupar un lugar habitado (vivienda).

Los felpudos son reductos espaciales, territorios cargados de simbolismo y sentido. Los que intervienen en este proyecto son de caucho:

- su formato rectangular,
- su configuración plana,
- su color negro,
- su cuerpo blando/deformable,
- su función como felpudo,

configuran a este objeto como soporte abarrotado de significados, matizando los sentidos de las problemáticas: "Racismo" y "Mujer", y añadiendo, en cada obra, una fluctuación entre texto y objeto.

Este vínculo evocador genera unas piezas en las que aquellos interfieren entre sí, configurando una nueva unidad de significado: la escultura.

"NO ME PISES" es la primera obra realizada para las series "Racismo" y "Mujer". Su ubicación correcta es sobre el suelo, impidiendo el paso en la puerta de entrada al recinto de exposición. El felpudo cubrirá el territorio-frontera de la

entrada, invadiendo parcialmente la sala y la antesala de exhibición.

Como escultura generatriz, es la única obra, de este proyecto, no abierta, sino cerrada en sí misma, donde el material ya no funciona como soporte general de la obra, sino que es un soporte específico, con una carga connotativa muy fuerte. Es un circuito de significados que opera por contraposición de dos elementos realmente contrarios.

"NO ME PISES" funciona sin dar opción a una elección. Cualquier alternativa debe ser asumida por el espectador bajo su propia responsabilidad; de esta forma, colocamos al que mira en una encerrona sin escapatoria.

En esta obra es en la que el caucho está usado con más propiedad. El felpudo no funciona ya como recurso para realizar una pieza, sino que, en esta escultura, tiene una connotación muy precisa. El felpudo no es un soporte, es un elemento con significación.

El fin del felpudo no es simplemente ser pisado, sino más bien está hecho para ser "pisoteado"; este dato radicaliza el significado y lo recarga de connotaciones. Es, ésta, una forma de pisar despreciativa, a la que acompañan diferentes sentidos: avergonzar, ofender, humillar, doblegar, someter, vejar, denigrar, ultrajar... Al visualizar la frase, "no me pises", se produce una reverberación en la mente del espectador-lector, al que involucra haciéndole sujeto y reo de la agresión.

La función del material y la afirmación negativa del texto se enfrentan sin solución. Esto genera una ambivalencia irresoluble entre un acto sugerido por el material, que es el de pisar el felpudo y el mandato escrito: "no me pises".

"NO ME PISES" ES UNA METÁFORA QUE TRASCIENDE SU SIGNIFICADO HACIA UNA SÚPLICA, PETICIÓN, MANDATO Y ORDEN DE RECUPERACIÓN DE DIGNIDAD PARA EL SER HUMANO.

PRONUNCIAMIENTO Y/O PASIÓN (1994-1997)

LABIO LOVE es pronunciamiento y/o pasión como posibilidad.

Labio de amor es nombre y título de una serie que clausura un mensaje contenido en el "sentido" que emana de las relaciones y confrontaciones del material textual.

Sus claves de juego **crítico/irónico/poético** sitúan al lector/voyeur/observador, ante su impasividad, su insolidaridad, su falta de pronunciamiento hacia esta violencia continuada en la que discurre nuestra existencia diaria.

Sus distintas articulaciones espaciales (en las que se concreta física y plásticamente el proyecto), sus estrategias de pronunciamientos y silencios hacen presencia consciente nuestra negativa a admitirnos como cómplices y ejecutores de la agresión.

La visión de la imagen textual destierra fuera de nosotros al "culpable" del acto. En este juego de equilibrios, entre la obligación y la comodidad que regla el individuo, ni siquiera el "**tú**" se encuentra complicado; la segunda persona (tú) implica cercanía y reconocimiento, y el "yo" no asume el riesgo de esta relación tan próxima al "**mi**".

Es por esto, que cada uno de nosotros desplazamos la acción/agresión lo más lejos posible: hacia esa tercera persona, a "**él**", hacia un sujeto con la suficiente distancia como para que se diluyan sus rasgos, su personalidad, en ese límite de lo colectivo.

Cinco textos (**LA VI, LABIO, LA VIO, LA VIOLO, LABIO LOVE**) en mayúsculas y un signo (labio) (huella con posibilidad de rotar) constituyen el material de confrontación básico en la definición de los significados y en la generación helicoidal de significaciones y sentidos.

La conexión, la lectura se estructura a través de la yuxtaposición por pares

de significantes demarcados, acotados, aislados en recintos rectangulares. Su discurrir lineal define la discusión temporal en una evolución formal del texto, en la que cada término se constituye por el aumento o alteración de alguna grafía. La formulación de crecimiento terminológico se apoya, pues, en el concepto de "evolución", entendida ésta como generación de algo partiendo de lo anterior.

Cada conjunto oral mantiene una identidad sonora: **V = B** (fonemas equivalentes).

Cada agrupación escrita se configura sumando al anterior una o dos letras.

LA **V**I LA **B**IO LA **V**IO LA **V**IOLO LA **B**IO LOVE

El *in crescendo* sonoro, matemático-lingüístico estructura el desarrollo de la "tragedia" en la que cada lector –que se reconoce en su mirar (LA VI)– evita su implicación en el drama, manteniéndose como *voyeur* del acto agresivo.

Situamos continuamente al "yo" en la distancia de la observación sin involucrarse en el acontecimiento [(yo) LA VI]. Siempre es el "otro" el que ejecuta la acción [(él) LA VIOLO]. El "otro" diferenciado, alejado del "yo" transgrede la pasión del mirar [(él) LA VIO] y la convierte en acción-agresión [(él) LA VIOLO].

La espiral sinfín del deseo (poder-placer) demarca su trayectoria y nos reconduce de la pasión/visión a la acción/agresión.

En la evolución del texto y durante su lectura (en sus recorridos) se encuentra implicado el tiempo como transcurso (como sucesión).

La temporalidad definida por el verbo se concentra en el pasado (como acontecimiento).

TOMAR LA PALABRA (1994-1997)

Mi trabajo artístico se sitúa en esas fronteras en las que lo mental es provocado

por una profunda relación vivencial, en la que el hombre y el medio, el hombre y el hombre, son claves apoyadas en una plataforma social.

La propuesta escultórica **Tomar la Palabra** centra su reflexión en torno a seis conceptos, que definen acciones humanas.

El juego teminológico-lingüístico se restablece entre un binomio de trilogías:

QUERER	SABER
TENER	DEBER
PODER	PLACER

Dos triángulos conceptuales relacionados –“entre sí” y “frente a”– por dos materiales: latón y aluminio, cuyo color –oro/plata– opera con su carga simbólica, materializando las relaciones de los términos.

QUERER TENER PODER DEBER SABER PLACER, cada marco, cada pieza funciona como el anverso y el reverso de una moneda, poniendo frente a nosotros una dualidad interna, el doble significado del contenido:

**como estructura social y
como fuerza personal.**

Seis conceptos, seis textos entre los que se establecen combinaciones, variaciones, permutaciones y formulaciones matemáticas como estrategia operativa de articulación, que genera significado y sentido. La fuerza dramática reside en que se excede la percepción consciente de su lectura.

PODER QUERER TENER SABER PLACER DEBER, son:

Seis palabras,

Seis textos,

Seis, verbos,
Seis infinitivos,
Seis acciones,
Seis pasiones,
Seis significados que redefinen sus contenidos, a veces duales, generando, con sus vínculos y confrontaciones, nuevos niveles de sentido más amplio.

Seis significantes.

Seis acotaciones, que operan como contenedores, como marcos de espejo, como espacios de mirada... como recintos de lectura con los que se enfrenta la mente del observador.

La configuración de las piezas queda definida, en la exposición, por las confrontaciones terminológicas. Son asociaciones insistentes, donde los conceptos establecen rimas de significación. El montaje se articula en relación a las características arquitectónicas específicas del espacio.

La vinculación entre los espacios se establece –entre otras– a través de columnas de lectura vertical y de hileras de lectura horizontal. Las obras demarcan los recorridos del espectador, definen los ritmos de intensidad, acotan los silencios y detienen las miradas.

DISTANCIAS Y/O DIFERENCIAS (1993-2001)

Todas las distancias son abismos en la diferencia.

Este proyecto centra su reflexión en el espacio definido por las contradicciones originadas en la búsqueda de la “identidad” humana. Esta insostenible distancia se desplaza por las paradojas que están siendo constantemente afirmadas en “igualdad” bajo la ley y las “diferencias” vividas en la coexistencia entre géneros. La instalación aborda esa laguna abismal que se establece entre: la norma y la realidad, lo reglado y lo deseado, el derecho y la convivencia, lo natural y lo

social... Ecos y reflexiones de las proyecciones demarcadas sobre ambos lados del espejo de la realidad cotidiana.

La “palabra” se constituye: en el material central de la escultura [nivel poético (apariencias / realidades)], en la herramienta para construirse [nivel irónico (identidades / género)], en el arma para la lucha [nivel crítico (diversidades / razas)]. Las cotas de significado se gestan a partir de la semejanza entre los dos términos del enunciado:

UNO MÁS UNO IGUAL A DOS UNO MÁS UNA IGUAL A UNO
UNAMÍNIMA VARIACIÓN GENERA LA MÁXIMA SIGNIFICACIÓN

Un cambio de género: [UNO] -> [UNA] y un cambio de número: [UNO] -> [DOS] definen los niveles críticos de sentido.

Son dos maneras antagónicas de entender la relación; dos opciones contrapuestas; dos proyectos que se excluyen mutuamente; dos proposiciones contrarias que delimitan su inmenso alejamiento, y que, sin embargo, están expresadas formalmente con elementos del mismo valor.

La repetición modular de significantes casi idénticos guía nuestra mirada. La aparente igualdad entre dos visiones cara a cara –en paralelo– confronta el conflicto contenido entre los niveles de significado comprendidos en ambos marcos textuales. Entre estas dos lecturas, entre estas dos miradas, entre estas dos realidades, entre estos dos modelos de pensamiento, es donde se sitúa el espacio de reflexión; es decir, en la profunda grieta que se produce entre la igualdad aparente de los significantes y el inabarcable desvío entre apariencias y vivencias. Dos ideologías son propuestas, dos realidades se enmarcan en el muro mediante la estrategia de una aparente identidad.

UNO + UNO = DOS UNO + UNA = UNO

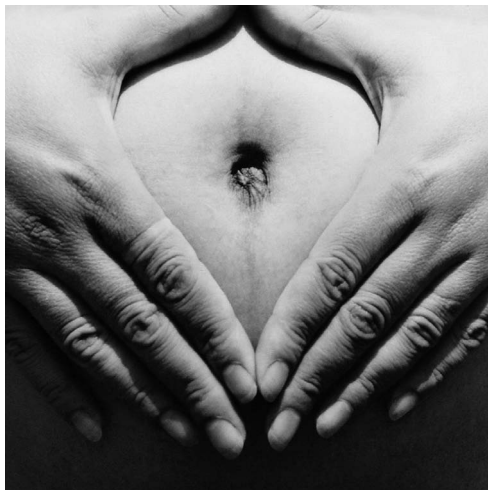


Foto 5. *Dibujando con las manos sobre mi vientre*, 1999.
Serie: "El cuerpo de la artista". Proyecto: "Pre-posiciones / Pro-posiciones con mi cuerpo".
Fotografía 50 x 50 cm.

El peso, la cualidad y el acabado del metal fundido son los que determinan, físicamente, la materialización de la obra. Con ella, se intenta penetrar en un espacio fronterizo, introduciéndonos en esa "tierra de nadie", generando una instalación que oscila entre el territorio de lo pictórico y lo escultórico. La propuesta se concreta sobre el muro (plano de las idealidades), con una visión en relieve frontal (de calidad pictórica), a través de una lectura evocadora (matemático-poética); sin embargo, el tratamiento y la ocupación del espacio se resuelven desde una concepción específicamente escultórica: por una parte, en el juego de recorridos, aproximaciones y distanciamientos; y por otra, de miradas, donde la luz y sus reflejos sobre la superficie pulida del texto, resitúan el rol de implicación del espectador-lector con la pieza.

ENTORNO AL CUERPO / ENTORNO AL TIEMPO (1996-2014)

Desde 2004, mi reflexión artística se centra, aún más, entorno a dos espacios



Foto 6. *Flujo y Sangre*, 2003.
Texto, cristal, líquidos, madera, pintura y oro.
35 x 12 x 5 cm.

problemáticos fundamentales en la creación actual y en la escultura: el cuerpo y el tiempo.

Los proyectos más significativos en los que he estado trabajando desde mediados del 2000, son:

- ***Manos de mujer (con la A de adúltera)* (2004-2014)**
- ***Pese al paso del tiempo* (2005-2007)**
- ***Más Aún... y ...Aún Más* (2006-2014)**
- ***Entretejiendo dolores* (2007-2014)**
- ***...en un suspiro...* (2008-2014)**

Todo objeto de arte autónomo es político porque representa actitudes y valores.

Por lo tanto, y especialmente las obras centradas en la referencia al cuerpo, son

políticas en cuanto que son utilizadas por muchos y muchas artistas para influir en nuestras opiniones, en nuestros actos, en nuestra visión diferente del mundo. La experiencia del cuerpo constituye una herramienta poderosa de conocimiento de lo real. En la creación artística actual el cuerpo se instaura en un espacio de certezas, en el que el creador es perfectamente consciente de sus limitaciones, de su fisicidad y de su materialidad y adquiere, en el hecho artístico, pleno dominio sobre cada uno de sus actos.

La propia percepción de las limitaciones corporales y de los determinantes temporales, además de la consciencia de la vulnerabilidad nos ha situado en un ámbito dominado por la incertidumbre.

Desde el punto de vista feminista, la utilización del cuerpo de la propia artista como centro de la acción artística le permite reapropiarse de ella misma.

El cuerpo como concepto es necesariamente una abstracción. Cada uno de nosotros permanece envuelto en un cuerpo específico, sometido a su propia dinámica, a sus fuerzas y a sus debilidades.

Pese al paso del tiempo, finalmente, cada persona debe enfrentarse a su propia realidad corporal. Esta divergencia genera una gran ansiedad para el individuo y un espacio de reflexión de fuerte interés artístico, porque en su raíz yace la constancia de la eventualidad de la muerte.

Del cuerpo nos interesa, también, lo visceral, lo animal, lo sexual, lo intuitivo, lo emocional...

Definimos nuestro cuerpo como un territorio de batalla y lo utilizamos como un arma precisa y muy poderosa, que es enfocada en dos direcciones:



Foto 7. *Sangre y Bilis*, 2001.
Texto, cristal, escayola, pintura, líquidos y plata.
44 x 44 x 11 cm.

- **Una**, hacia la ampliación de las visiones de lo humano y
- **Dos**: a subvertir las prácticas institucionales y culturales represivas.

Y dirigiendo, específicamente, ese enfoque hacia aquellos espacios que definen la degradación del cuerpo y la mente de la mujer.

Muchas artistas actuales tenemos como centro de interés común: el cuerpo como problema y como material central en nuestro proyecto artístico.

Nos podemos aproximar a estos aspectos desde conceptos distintos y, a veces, también divergentes: Podemos tratar:

- El cuerpo como modelo.
- El cuerpo como relación.
- El cuerpo como lugar.

- El cuerpo como límite.
- El cuerpo como acción.
- El cuerpo como resistencia.
- El cuerpo como memoria.
- El cuerpo como pasión.
- El cuerpo como proposición.

La exploración de este territorio de batalla –propio y nuestro– definido como cuerpo, se hace, muchas veces, a tientas, tratando de encontrar nuevos significados y relaciones mas profundas.

*“Sólo el cuerpo ‘se’ trasciende con una vida que ‘se piensa’,
que produce aquella, el alma –y no al revés”.*²

Pere Salabert

**HE DIRIGIDO MI CREACIÓN HACIA ESE LÍMITE DE LAS COSAS...
DE LAS PALABRAS...
DONDE HABITA SUSPENDIDO EL SENTIDO**

² Salabert, Pere (2004) *La redención de la carne*, Cendeac, Murcia, p. 128.

HELENA ALMEIDA. EL PROPIO CUERPO COMO LUGAR DE CONFRONTACIÓN CON EL LÍMITE

SONIA TOURÓN

En su niñez, Helena Almeida pasó mucho tiempo haciendo de modelo para su padre, el famoso escultor Leopoldo de Almeida. Esta tarea en el ámbito doméstico, bien pudo haberle aportado el conocimiento necesario para saber qué se necesita para ser una escultura. Más allá de esto, se podría decir que Helena Almeida es obra en sí misma. Es pintura, escultura y dibujo a la vez. Es más, se ha pasado toda su vida artística convirtiendo su obra en un agujero negro, donde todo es absorbido irremediabilmente. Primero su cuerpo, después su espacio de trabajo y los elementos cotidianos de su entorno. Incluso su marido, que es quien la fotografía, ha terminado dentro de su obra. Las maneras han sido múltiples, pero giran en torno a situarse ella misma en su obra como elemento que ejecuta y experimenta, que vive y que siente el tiempo y espacio que la rodea.

Nacida en Lisboa en 1934 es una de las artistas más reconocidas del arte portugués contemporáneo. Durante más de cuarenta años, su trabajo artístico se ha distinguido por ser un lenguaje expresivo en el que confluyen diversas disciplinas. Aunque generalmente aparece referenciada como fotógrafa, su trabajo evoluciona desde la pintura, también se caracteriza por manejar elementos del

body art, la **performance**, etc. Objetivamente, sus piezas podrían pertenecer a todas estas tendencias, pero en realidad no son ninguna de ellas plenamente, sino que, se convierten en una propuesta basada en el cruzamiento intermedia en su estado más puro. La autora opta por trabajar en los límites de todas las disciplinas, creando un lenguaje propio.

Nos centramos en la obra de esta artista portuguesa desde la consideración de su cuerpo como eje central y desde donde se mueven el resto de elementos que componen su obra: medio, espacio, tiempo, acción, proceso. Un cuerpo que lleva a su trabajo a una continua confrontación con el límite.

Su trabajos de los años 60 estaban realizados en soporte pictórico. En este momento ya manifestaba un interés continuo de desmontar el bastidor, de darle la vuelta, de colocarle elementos como telas y cortinas sobre él. En definitiva, comenzaba a cuestionar los mecanismos de representación establecidos, a romper los límites del soporte. En torno a 1968, sus obras eran telas rasgadas que dejan ver la pared o obras donde ella aparecería relacionándose con el soporte o con el propio acto pictórico, muy próxima a conceptos del Nouveau-Réalisme, movimiento de vanguardia de estos años.

Estas primeras imágenes tienen que ver con su universo artístico, con el hecho mismo de pintar, el atelier, de ella misma como artista. En este proceso de deconstrucción del acto pictórico vemos ejemplos de cómo decide convertirse, poco a poco, en lienzo.

La primera obra realizada por Helena Almeida en soporte fotográfico es *Tela rosa para vestir*, de 1969. Isabel Carlos expone en su texto de la exposición que muestra el trabajo de Helena Almeida en la Fundación telefónica: *Esta fotografía supone el despertar de la consciencia de que desmontar y deconstruir el soporte de la pintura no le era suficiente y que debía combatir también, de algún modo, la exterioridad y la tiranía de ésta. Combatir la distancia existente en pintura entre el ser y su representación, la tiranía del cuerpo ausente del pintor que se pasa la*

*vida representando otros cuerpos, o que, por el contrario, cae en otra trampa: la del autorretrato.*¹ Así, la vemos en plena declaración de intenciones, comunicándonos que a partir de ese momento ella será el soporte, objeto y sujeto de su trabajo. Después de esta búsqueda inicial, decidirá con todas sus consecuencias que ella misma, su materialidad, será eje central de su trabajo. *la obra es mi cuerpo, mi cuerpo es mi obra.*² Justificando esta actitud preformativa, no puede pasar desapercibido que, en el resto de Europa y Estados Unidos, en estos años 60 y 70, tuvo su apogeo la performance, el arte conceptual, además de proliferar las propuestas de mujeres artistas que manifestaban sus reivindicaciones a través de su condición femenina.

La temática de sus obras recorre desde la propia historia del arte o del acto artístico, hasta reflexiones sobre lo femenino en particular, lo humano en general o sus relaciones personales. Estas temáticas siempre son tomadas desde su cuerpo subjetivo pero no como un autorretrato. Su imagen es la de una mujer, un cuerpo, no su imagen o su cuerpo. No veremos en ella el paso del tiempo, de hecho, su expresión casi siempre permanece oculta.

Si nos detenemos mínimamente en el desarrollo de su propuesta artística, vemos cómo ha pasado por diferentes etapas bien definidas y con una coherencia extraordinaria:

Durante la década de los 70, después de esta búsqueda, mencionada anteriormente, a través de la destrucción del lienzo, concluyó identificándose ella misma con el cuadro-objeto, en obras como *Desenho Habitado* o *Pintura Habitada*, ambas de 1975. Estas obras surgen del creciente y reiterado deseo de comunicar ese cuerpo -objeto de su experiencia- con el exterior. Ella misma es la pintura y busca invadir el exterior haciéndolo suyo. Desde el interior de la obra Almeida nos sumerge en una narración onírica. De hecho, en algún

¹ DE CORRAL, María (2000) "Charla entre Helena Almeida y María de Corral", en *Helena Almeida*, CGAC, Centro Galego de Arte Contemporánea, Santiago de Compostela, pp. 14-34.

² *Ibidem*.

momento nos mira desde dentro, con su lienzo, como si nosotros estuviéramos en el verdadero interior de la obra.

En estos años, todavía utiliza fragmentos de su anatomía como representantes de “hacer” artístico, su manos en *Desenho Habitado*, 1977 son sujetos de acción que manejan los objetos y los espacios. Es la mano que ella define como creadora, la que experimenta con el cambio en el modo de representación; el hilo dibujando que se vuelve materia tridimensional.

Tanto ante la tridimensionalidad de la línea *Desenho Habitado*, 1977, como cuando abre la pintura *Tela Habitada*, 1977, o la deja “salir” *Negro Agudo*, 1983 nos encontramos frente a trabajos ejemplares de la indiferenciación entre obra y cuerpo de la artista, de un continuum entre ambos, algo que ya se anuncia claramente en los propios títulos. La autorreferencialidad se hace visible en su universo como la repetición constante: *mi pintura es mi cuerpo, mi obra es mi cuerpo*³. Se evidencia de esta forma el deseo de que pintura y dibujo se conviertan en cuerpo, de que se anule su separación con la obra.

La manera en la que se autorepresenta es otro elemento relevante en su trabajo. Se caracteriza por la *intrusión en la representación*, la intervención consciente en la disyuntiva de lo real / la pintura. Mientras Helena Almeida se introduce en el cuadro, los procedimientos de la pintura se sitúan en el exterior de la imagen, sobre la fotografía en blanco y negro. En ocasiones la artista deviene una gran mancha negra, dejándose contaminar por brochazos de color que ensucian sus formas.

Son importantes en su trabajo las paradojas en la representación a las que llega con sus pinturas a partir del medio fotográfico. En su serie de mediados de los años 70 titulada *Pintura Habitada* pone de manifiesto la relevancia del tiempo en los dos medios. La pintura azul que aplica a las fotografías de sí misma,

³ CARLOS, Isabel (2008) “Emociones en Estado Fotográfico” en *Helena Almeida. Tela rosa para vestir*, Fundación Telefónica, Madrid, p.12.

sosteniendo un pincel fue un segundo paso en la acción analítica, de manera que la diferencia temporal y la diferencia en la forma de representación de los dos actos se refleja en una pintura que pretende mostrar un proceso pictórico como acción simultánea. Almeida pinta la acción de una fotografía que había sido escenificada precisamente para esa misma aplicación de pintura. Se abre así, una doble presencia de realidades anteriores y posteriores a la acción fotográfica. Cada imagen es la presencia de varios tiempos y varios espacios que nos mantienen en una sensación de un solo instante contenido y perpetuo.

Ella misma nos dice que *Al situar al artista en el espacio real y a los espectadores en el espacio virtual, éstos hacen las veces de soporte, por lo que se convierten en un espacio imaginario*⁴.

Tampoco debemos olvidar que la reproducción de la fotografía no intenta captar el detalle ni conservar la minuciosidad del medio, de hecho, se vuelven también pictóricas, pues el contraste y el grano de la ampliación sólo nos deja ver manchas negras y grandes oposiciones de color.

A parte de la pintura, la escultura también está presente en la forma de aparecer un cuerpo como una masa objetual negra sobre un fondo neutro *Dentro de mim*, 2001, o el medio cinematográfico a través de la secuencialidad que remite a la composición de los fotogramas de una película, o del dibujo por el deseo de conseguir aislar la línea y mostrarla de una forma clara y fuerte. Todos estos registros le sirven para cortocircuitar la imagen a través del entrelazado de los medios artísticos.

Pero las acciones a veces van más allá de un gesto dramático, en la obra *Ouverte*, 1979, la voz ausente atraviesa el plano del cuadro para intentar llegar hasta nosotros. Su rostro encuadrado en la imagen con los labios pintados escribiendo un texto, nos envían palabras en silencio: escúchame. Es un dialogo directo con el espectador, un salto temporal y espacial de su voz a través de los labios.

⁴ Catálogo (2008) *Helena Almeida. Tela rosa para vestir*, Fundación Telefónica, Madrid, p. 144.

De hecho, Helena supo captar de su experiencia infantil con su padre, el gusto por la quietud y externalidad de la escultura y mantener sus propias convicciones por el movimiento y la interioridad. Un resultado perfecto de movimientos de ida y vuelta.

En los años 80, su obra da un giro hacia la concepción de su cuerpo como una masa estructural negra. Elimina el color, se fotografía de cuerpo entero y cambia por completo de escala en las reproducciones, haciéndose de gran tamaño. En este momento su intención es acabar con la pintura o el dibujo; todo es espacio y masa. En las piezas *Negro Espeso*, 1983, casi inerte, se convierte en vehículo de expresión tanto pictórica como escultórica. Se vuelve una mancha negra, en expresión convulsa y dramática dentro de un espacio que la acoge y la maneja. Utiliza su cuerpo como objeto inerte o con la fuerza reservada, sin ninguna expresión exterior, toda la fuerza parece acumularse en esa huella negra que se transforma en protagonista. Utiliza telas y ropas negras que la ocultan dentro de esa gran mancha móvil y que ocupan el espacio; ella sólo es un apéndice. Aquí, la narratividad reside en la expresión de los objetos y de las formas. Saltando del campo pictórico y adentrándose en el escultórico, realiza una serie de fotografías en las que se convierte en protagonista absoluto dentro de un espacio.

El suyo es un cuerpo presencia, en la medida en que en sus obras no responde ni a la categoría de personaje o máscara ni a la de autorretrato. Como dice Emidio Rosa Oliveira, *...es un cuerpo desnarcisado, ocupado en los quehaceres del espacio y moviéndose en la frontera movediza del trazo, de la línea y de la mancha*⁵.

Decide utilizar la fotografía porque le posibilita registrar su imagen dentro de

⁵ Rosa Oliveira, Emidio (2008) "Las envolturas y los límites móviles del cuerpo" en *Helena Almeida. Tela rosa para vestir*, Fundación Telefónica, Madrid, p. 234.

la obra, pero una imagen que detiene el tiempo y lo convierte en espacio. Las acciones que lleva a cabo se representan a través de una ficción que establecen un interior y un exterior que vibran continuamente en la obra.

Almeida utiliza su cuerpo como elemento que busca los límites desde varios puntos de vista:

- El límite en el medio empleado, moviéndose dramáticamente entre la pintura, el dibujo y la escultura.
- El límite en el gesto, pues su teatralización de las posturas o hacen sino enfatizar la dramática sensación de su cuerpo en el espacio.
- El límite en el espacio, ya que genera múltiples espacios con un tiempo discontinuo y genera narraciones no lineales a través de la fragmentación y de la secuencialidad.

En los 90, amplía su objetivo a la arquitectura circundante, su atelier. Comienza a construir pequeñas narraciones oníricas donde se relaciona con su espacio de trabajo, y con objetos cotidianos a los que se enfrenta a un mismo nivel. Otro elemento nuevo es la mancha de pigmento, que a modo de mancha pictórica que recobra vida, se relaciona con ella, la persigue, la atrapa o se convierte en su rastro o sombra. De alguna manera, la pintura se materializa, objetualiza y cobra vida (movimiento en el tiempo y en el espacio). *Saida Azul*, 1995, es el título de un conjunto de series realizadas a mediados de los 90. En ellas trata su realidad física ante el espacio que la rodea. Vestida de negro se nos presenta un cuerpo estático, vacío de su interior que vacía el espacio. Toda la fuerza emocional se arremolina en el interior de la artista, mostrándonos un cuerpo contenido. Se trata de una artista que se basa en el proceso, aunque éste siempre permanece oculto. El proceso como tal es privado. Más que crear obras para lugares específicos, la artista afirma que su sitio es el estudio y el estudio su mundo. Crea obras específicas para su espacio y tiene como referencia de las obras que hace el espacio en el que las ha hecho, dando pie a un espacio de reconocimiento cotidiano. En el estudio, Almeida trabaja siempre con su marido Artur Rosa.

Dibuja bocetos y, más recientemente, filma videos para dirigir a su colaborador hacia la resolución final de la obra.

Helena Almeida encuentra en la imagen fotográfica, una manera de alejarse del espectador, ella misma controla su cuerpo en privado. El espectador no tiene acceso al transcurrir de la acciones.

Formalmente, convierte la documentación de una acción en obra en sí, a través de estrategias como la manipulación de la imagen-papel; o del uso de series o metanarraciones, más allá de un posible orden temporal de las acciones; así como el uso de la imagen como una acción eternamente congelada. Almeida experimenta con los dos espacios que se crean entre el espectador y el ejecutor de la acción, entre el dentro y el fuera, entre las dos realidades que se crean en la obra dando lugar a una tensión al relacionarse entre sí.

La artista somete todo su proceso creativo a una imagen preconcebida, realizando minuciosos bocetos hasta encontrar la representación deseada.

En las obras realizadas hacia el 2000, Almeida da un paso más en su deseo de incluirlo todo dentro de la obra. A través de la manipulación de espejos, juega con la inclusión del espacio circundante de su taller en diferentes partes de su cuerpo. Así, o sus brazos sujetan un taburete, o es cruzada por una nueva dimensión de la arquitectura que la rodea.

Como aporta Peggy Phelan en el último catálogo de la artista “En la serie titulada *Dentro de mim*, 2001, Almeida fija espejos a su cuerpo y camina por su estudio. Al desplazarse, las escenas que refleja el espejo amplían el volumen del estudio, convirtiéndolo así en un espacio que es la vez material y reflejo. La materialidad de la arquitectura del estudio se transforma en una especie de punto cero a partir del que Almeida aprende a narrar su viaje hacia y desde el interior. Se podría considerar que una de las características de su obra es un cierto planteamiento de finales de la época surrealista, como ocurre cuando se cuelga un espejo de los hombros y éste refleja un taburete elevado, sugiriendo así que contiene tanto el

espejo como el taburete (*Dentro de mim*, 2000).⁶

En estos años Helena se vuelve un bloque compacto y denso. Su cuerpo tridimensional dentro de su obra busca su propia postura en su espacio. Pulsiones de seducción, de muerte y de deseo expreso de volar inundan una nueva obra más trágica y solitaria que la anterior. Parece que atrapa otra vez la línea, que la dibuja, con escenas que fraccionan su cuerpo, lo hacen más inestable, o que lo materializan en condiciones de peso y gravedad. Ella misma se cuestiona cómo: (...) *llegar más allá de los límites del cuerpo. Miramos al cuerpo y vemos que acaba abruptamente en los pies y las manos. Acaba allí. No hay nada más. Es como el borde de un acantilado sobre el mar. Termina abruptamente.*⁷

En las piezas en torno al 2006, se incluyen variaciones muy importantes que reflejan el deseo de la artista de continuar incluyéndolo todo dentro de la obra. Según el texto de Isabel Carlos en el catálogo de la Artista correspondiente a la exposición en la Fundación Telefónica, comenta:

“Su marido, Artur Rosa, es quien ha tomado siempre las fotografías de Helena Almeida. La explicación que da la artista es tan simple como significativa: *siempre es él porque es importante que las fotografías tengan lugar en el espacio físico en que las pensé y las proyecté, y por tanto tiene que ser alguien próximo a mí.* Pero el que era próximo, el “otro” que estuvo siempre con ella, ha pasado ahora a estar en el mismo lado. Ha sido un proceso gradual: primero fue tan sólo un brazo o una pierna cruzando el espacio **Dois Espaços**, de 2006, hasta que llegó **A Conversa** y **Abraço**, ambas de 2007, obras creadas especialmente para esta exposición y en las que los dos cuerpos, el de Helena y el de Artur, aparecen cogidos el uno al otro, subidos a un taburete en un equilibrio inestable, como si en el abrazo cada uno fuera la única posibilidad de salvación para el otro. O bien aparecen de pie, enlazados en una especie de abrazo-danza pero con una enorme gravitas: el

⁶ PHELAN, Peggy (2005) “Helena Almeida: Nuestro interior” en *Intus*, Civilização Editora, Barcelos (Portugal), p. 82.

⁷ Catálogo (2008) *Helena Almeida. Tela rosa para vestir*, Fundación Telefónica, Madrid, p. 116.

peso de dos personas que ya no son tan jóvenes y el peso de la acción que tiene algo de urgente, de acto último y final. Estas imágenes son emociones en estado fotográfico, la mancha es más negra que nunca y representan la continuidad uno del otro sin que los límites de donde empieza y acaba cada uno puedan definirse.”⁸

Parece una escultura compacta en un espacio vacío, pura densidad, elemento pesado dentro de un espacio inmenso. Su trabajo se radicaliza en relación al estudio de su cuerpo y del espacio como masas compactas llenas de subjetividad.

Finalmente, en las últimas piezas que presentó hace unos meses en la galería madrileña Helga de Alvear, se introduce un nuevo elemento, el reflejo en el agua. Ya no es presencia, sino que todo es reproducción deformada a través del reflejo. Así, al transitar por este intenso camino, solo queda la duda de hacia dónde continuará su trayectoria. Viendo cómo su obra navega desde la representación hasta la visión múltiple de su cuerpo mezclado con todo lo que la rodea, sólo nos queda su reflexión:

*Yo tengo una trayectoria circular, y los círculos vuelven, por supuesto. El trabajo nunca está hecho; se tiene que trabajar de nuevo. Lo que a mí me interesa es siempre la misma cosa: el espacio. La casa, el tejado, la esquina, el suelo: el espacio físico de la tela. Pero sobre lo que quiero trabajar es sobre las emociones. Las emociones constituyen diferentes maneras de contar una historia.*⁹

⁸ CARLOS, Isabel (2008) “Emociones en Estado Fotográfico” en *Helena Almeida. Tela rosa para vestir*, Fundación Telefónica, Madrid, p. 27.

⁹ Catálogo (2008) *Helena Almeida. Tela rosa para vestir*, Fundación Telefónica, Madrid, p. 112.

MÁQUINAS POÉTICAS. MECANISMOS PARA EL ARTE

MARIA COVADONGA BARREIRO

En el diagnóstico del presente, debe introducirse una dimensión cinética y cinestésica porque, sin esta dimensión, todo discurso sobre la modernidad pasará completamente por alto aquello que en la modernidad es más real¹.

Máquinas que son aparatos que son ingenios que son modos de pensar.

Repensar. La máquina. La imagen. El arte. Todo².

Las obras que mencionaremos en esta comunicación quedan definidas dentro del marco artístico por dos aspectos fundamentales: la noción específica de máquina y el concepto general de movimiento; pues la presencia de este tipo de mecanismos en el ámbito expositivo supone una puesta en escena, la representación de una acción, y una experiencia de recepción intensa y directa: el objeto máquina dialoga con el espectador y el espacio mientras realiza su *performance* y su presencia se dilata en el tiempo y en la memoria de quien lo observa.

¹ Peter Sloterdijk en André Lepecki, 2009 – *Agotar la danza. Performance y política del movimiento*. Madrid: Universidad de Alcalá, p. 13.

² Joaquim Dols, “Ingenio”, en AAVV, 2003 – *Revista Fabrikart. Arte, tecnología, industria y sociedad*, nº3. Bilbao: Universidad del País Vasco, p. 7.

Así, en principio entendemos el movimiento, de manera general, como el desplazamiento de una cosa en el espacio. Sin embargo, para los filósofos griegos, preocupados en reivindicar una realidad constantemente cambiante y en establecer las tesis del devenir, movimiento es toda modificación de un objeto o cosa; y que, por supuesto, puede ser también la de su posición en el espacio. De esta forma, el término que más se aproximaría al concepto griego de movimiento sería “cambio” (“Lo mismo es vida y muerte, velar y dormir, juventud y vejez; aquellas cosas se cambian en éstas y éstas en aquéllas”³).

Por otro lado, se atribuye a Benjamin Franklin la primera utilización de la locución latina *Homo faber* para formalizar la denominación del hombre en tanto que fabricante de utensilios o herramientas. Así pues, este *Homo Faber* de Franklin se une al *Homo Sapiens* de Linneo (*Systema naturae*, 1758) para construir la imagen del antepasado pensante a la vez que fabricante (*Homo sapiens faber*), pues comprobamos que ya desde el principio de la humanidad el hombre creaba sus máquinas, tan sencillas, que incluso puede llegar a costarnos el hecho de considerarlas como tales; eran máquinas simples, donde la fuerza humana se ejercía directamente para acometer el control de una acción determinada y la persona debía de asumir en todo momento el dominio de ésta.

Cabe aclarar, entonces, que una máquina, de manera genérica, sería un conjunto de elementos que interactúan entre ellos y que son capaces de realizar un trabajo o aplicar una fuerza; por otra parte, mecanismo sería ese conjunto de elementos que sirve para transmitir movimientos y fuerzas y que, normalmente, conforman la máquina.

Como figura clave y precedente de la aparición de máquinas vinculadas al contexto artístico aparece Leonardo da Vinci. Lo que hasta hoy nos ha llegado de él, además de sus fantásticas pinturas y anotaciones, son sus cuadernos de dibujos (los códices) que constituyen el legado gráfico que nos permite un acercamiento

³ Heráclito, Fr. 88 (Citado según G. S. Kirk / J. E. Raven / M. Schofield, 1978 – *Los filósofos presocráticos. Historia crítica y selección de textos*. Parte I. Madrid: Gredos, p. 220).

a sus investigaciones de una manera profunda y detallada. Leonardo estudió en ellos numerosos aspectos de la vida, del hombre y de la naturaleza tratando la cuestión del movimiento desde una doble vertiente artística y científica.

En cierta manera, el movimiento parece ser el sutil hilo conductor de toda su obra, entendido no sólo por su representación superficial, sino como estudio profundo de las causas que lo motivan. Para él movimiento es sinónimo de vida, y acercarse a las razones que lo generan sería como poder asomarse, de alguna manera, al origen de la misma: “El movimiento es la principal manifestación de la vida. Todo lo que vive se mueve, y dado que se mueven no sólo hombres y animales, sino también el agua, el aire, el fuego y hasta las piedras, toda la Naturaleza parece animada por un soplo vital determinado por la infusión de energías impalpables, *espirituales*, en el cuerpo de los *elementos* materiales”⁴.

Actualmente podemos ver en numerosas exposiciones las máquinas ideadas por Leonardo y reconstruidas a través de sus dibujos, donde el artista se descubre como el origen de las ideas que se manejan en la tecnología moderna. Sus diseños incluyen máquinas bélicas, hidráulicas, máquinas de trabajo, máquinas escénicas, instrumentos musicales... pero las máquinas y mecanismos diseñados por Leonardo no sólo responden a la superación de las necesidades de su época, sino también a aspiraciones que podrían considerarse muchas veces ideales o utópicas, como es el deseo de volar.

Así que, sin perder la referencia fundamental que supone Leonardo, nos referiremos a partir de ahora, y específicamente, a la relación entre el artista contemporáneo y la máquina. Para ello, nos interesa atender a un aspecto fundamental que parece caracterizar muchas de estas propuestas: la consideración del juego como parte del proceso de creación y recepción de la obra, así como la adopción del juguete como objeto de proyección estética y expresiva por parte de muchos artistas. Pues a partir de numerosos ejemplos vemos cómo juego y

⁴ Augusto Marionioni en AA.VV, 1994 – *Dibujos. La invención y el arte en el lenguaje de las imágenes*. Madrid: Debate, p.132 (Las cursivas pertenecen al autor).

arte comparten similitudes y cómo el hecho de jugar se sitúa en el origen del acto creador.

Poéticas del juego y experimentos mecánicos

... la obra de arte tiene su verdadero ser en el hecho de que se convierte en una experiencia que modifica al que la experimenta. El “sujeto” de la experiencia del arte, lo que permanece y queda constante, no es la subjetividad del que experimenta sino la obra de arte misma. Y éste es precisamente el punto en el que se vuelve significativo el modo de ser del juego. Pues éste posee una esencia propia, independiente de la experiencia de los que juegan⁵.

Pensadores como Romano Guardini (*El espíritu de la liturgia*, 1918) o Johan Huizinga (*Homo Ludens*, 1938) han destacado el papel primordial que el juego tiene en la cultura humana, fijándose específicamente en el elemento lúdico que está presente en el ritual. El elemento lúdico del arte no debe, entonces, ser considerado de una manera negativa, como un acto banal o carente de fines u objetivos, sino todo lo contrario, como impulso creador libre y espontáneo. George Gadamer abordó a todas estas cuestiones que relacionan arte y juego en su libro *La actualidad de lo bello* (1977), donde se refiere al “jugar” como actividad humana indispensable que mantiene, además, una estrecha relación con el movimiento. Señala Gadamer que la palabra juego remite, en un principio, a la noción de “vaivén”, de ir y venir, de movimiento que se mantiene independiente a cualquier fin, libre, sin sujeción alguna a metas concretas.

Nos detendremos entonces en la obra del artista norteamericano Alexander Calder, que es señal de un carácter alegre, abierto y divertido y en ella se condensa la presencia ineludible del juego: “Quiero hacer cosas que diviertan cuando se vean”⁶, decía el artista. Pues si célebres son las esculturas *móviles y estables* de

⁵ Hans George Gadamer, 1993 – *Verdad y método I*. Salamanca: Ediciones Sígueme, p.71.

⁶ Alexander Calder en Jacob Baal-Teshuva, 1998 – *Calder*. Köln: Taschen, p. 76.

Calder, mucho menos conocida es su fascinación por el circo, que lo llevó a confeccionar una pista sobre la que fue añadiendo personajes hasta conformar una compañía completa.

Calder elaboraba sus muñecos y figuras de forma autónoma y específica con materiales de desecho (equilibristas, domadores, animales, funambulistas, lanzadores de cuchillos, bailarinas...). Y en las funciones, que se desarrollaban en su taller de manera periódica, mientras su mujer se encargaba de poner la música al espectáculo, un simpático y entusiasta Calder actuaba de maestro de ceremonias accionando sus muñecos y realizando número tras número ante la atenta y sorprendida mirada del público asistente. Alrededor del *Cirque Calder* se reunieron artistas e intelectuales desde 1926 hasta la muerte del escultor en 1976⁷.

Además de este fascinante trabajo, aparecen también otros artistas que encuentran en lo lúdico un pilar fundamental de su quehacer escultórico. Son, en la mayoría de los casos, creadores que exploran una vía científico-artística, de experimentación, para mostrar y desentrañar las leyes de los acontecimientos y accidentes cotidianos.

Paradigmático en este sentido sería Jean Tinguely, escultor suizo conocido, sobre todo, por sus máquinas y sus elaborados aparatos mecánicos que realizaba con objetos de desecho, que diseñaba sin ningún otro propósito más que el de realizar movimientos aleatorios o el de autodestruirse mientras funcionan. A mediados de los cincuenta comenzaría a realizar construcciones espaciales con varillas en movimiento o elementos giratorios, y a realizar sus “máquinas de dibujar” productoras de dibujos abstractos y precursoras de lo que él mismo denominaría “meta-máticas” (*Metamatics*).

⁷ El realizador Carlos Vilardebó rodó en 1961 un breve documental titulado *El Circo de Calder*, donde podemos hacernos una idea más completa de este circo y presenciar una de sus sesiones donde el artista prepara la pista y los personajes y acciona los mecanismos que propician cada uno de los números del espectáculo.

Decía Tinguely: “La máquina es un instrumento que me permite ser poeta. Si tienes en cuenta a la máquina (la respetas), si entras en un juego mutuo con ella, entonces quizás, puedas construir una completamente espontánea, por espontánea quiero decir libre”⁸.

Las investigaciones sobre los movimientos de las máquinas realizadas por este escultor alcanzaron un apogeo imprevisto con la obra *Homenaje a Nueva York* expuesta en 1960 y consistente en una enorme instalación compuesta, entre otras cosas, por un piano, cincuenta ruedas de bicicleta, un globo sonda, una bocina de coche, una lata de gasolina diseñada para encenderse mediante una vela, y un rollo de papel en el que la máquina realizaba dibujos automáticos. Poco tiempo después de su puesta en marcha, e inesperadamente, el artefacto entero quedó envuelto en llamas, pero a pesar del dramático resultado, *Homenaje a Nueva York* causó sensación, y a éste le siguieron otras esculturas mecánicas, como *Estudio para el fin del mundo*, o la *Fontaine Igor Stravinski*, que construyó con su mujer, la artista Niki de Saint Phalle en 1983 para la plaza adyacente al Centre George Pompidou en París –“Tinguely transformó la máquina en un teatro del mundo en el que la desbordante ansia de vivir, pero también la angustia metafísica, se descargan en las vibraciones y sonidos de las piezas mecánicas, objetos de chatarrerías y baratijas”⁹.

Por otro lado, los artistas suizos Peter Fischli y David Weiss trabajan juntos desde finales de los años setenta, siendo su trabajo más conocido la película *Der Lauf der Dinge* (*El curso de las cosas*, 1987), presentada por primera vez en la Documenta VIII de Kassel. En ella ocurren sorpresivas combinaciones de objetos heterogéneos y se suceden una serie de acciones y reacciones encadenadas que parecen ser consecuencia de anteriores estudios de estos artistas sobre el

⁸ Traducido de: “The machine is an instrument that permits me to be poetic. If you enter into a game with the machine, then perhaps you can make a truly joyous machine –by joyous I mean free”. Jean Tinguely, en Laurence Sillars, 2009 – *Joyous machines: Michael Landy and Jean Tinguely*. Liverpool: Tate Liverpool, p. 9.

⁹ Manfred Schneckeburger, en AAVV, 2005 – *Arte del siglo XX*. Vol. II. Köln: Taschen, p. 506.

equilibrio de carácter humorístico. Durante media hora, uno se siente cautivado por una incesante muestra cinética de causas y efectos, donde la gravedad, las reacciones químicas o los vertidos de líquidos inflamables desempeñan un papel fundamental. *El curso de las cosas* es una obra mágica y destructiva y, quizás por esto, en más de una ocasión el crítico y filósofo Arthur Danto ha descrito esta pieza como la “metáfora de una voluntad divina, invisible, dirigiendo el orden visible de la cosas”¹⁰.

El también artista suizo Roman Signer se define a sí mismo como un *Homo faber*, como hemos anotado anteriormente, y su trabajo opera con las tres dimensiones espaciales y el tiempo dando origen a fenómenos efímeros e intangibles, registrados en vídeo y fotografías: “A la manera de un moderno Leonardo da Vinci explora la naturaleza e intenta interactuar con ella para explorar los límites de la potencia de lo humano. intenta, en definitiva, conseguir que la quietud pasiva se transforme en conocimiento activo”¹¹. El agua, el aire y el fuego juegan un papel fundamental como fuerza escultórica al mismo tiempo que el artista nos sorprende con un curioso abanico de procesos aplicados a objetos de origen industrial (un contenedor, un kayak, unos ventiladores domésticos, globos...). La cuidada selección de estos objetos cargados de energía, esenciales para la construcción de su discurso escultórico, da a su obra un carácter único que obliga a reflexionar, como ocurría con el vídeo de Fischli & Weiss, sobre las causas y sus efectos.

La máquina y el cuerpo: Encuentros, hibridaciones y confusiones

*Lo que sucede en estos nuevos cuerpos del imaginario artístico actual –
maniqués, muñecos, androides, animales de goma, cyborgs, clones, prótesis,*

¹⁰ Arthur Danto en AAVV, 2006 – *Instalaciones y nuevos medios en la Colección del IVAM. Espacio, tiempo, espectador*. Valencia: IVAM, Institut Valencià d'Art Modern, p. 154.

¹¹ Manuel Oliveira, “Roman Signer y las leyes de la energía”, en AAVV, 2006 – *Roman Signer*. Santiago de Compostela: CGAC, Centro Galego de Arte Contemporáneo, pp. 91 y 92.

*robots, mutantes, cuerpos siderales, globos, máscaras, monstruos, telecuerpos, fantasmas— es que ya no hay cuerpo. Son simulacros*¹².

En otro orden de cosas, trataremos de ver ahora de qué manera la máquina se asimila al cuerpo y de qué forma esta asimilación aparece reflejada en el arte. Pues entendemos por integración hombre-máquina un tipo de relación entre el sistema humano y el mecánico en el que se evidencia una disolución de los límites entre ambos sistemas. Es razonable pensar que esta pérdida, confusión o mezcla de fronteras puede ocurrir en dos sentidos: o el humano tiende a la máquina o la máquina se acerca al humano. Y es nuestro interés trasladar estos dos escenarios a la manera en que esta integración sucede en el arte, bien sea mediante la utilización de máquinas como prótesis o habitáculos (como prolongaciones o proyecciones maquinales del cuerpo), o bien mediante la utilización de autómatas, muñecos o títeres que simulan tener vida o asumen características propias de lo humano.

De esta forma, empezamos hablando del primer supuesto y definimos la prótesis como una pieza o artilugio destinado a reemplazar parcial o totalmente un órgano o miembro del cuerpo humano. Así pues, la creación de nuevos artefactos destinados a completar las carencias prestacionales de nuestro cuerpo, genera la creación de todo tipo de prótesis motoras, sensoriales, sincréticas e interactivas. Y también cuando hablamos de habitáculos, entendemos éstos como prótesis: estructuras artificiales que sustituyen, complementan o potencian una determinada prestación del organismo, transformándose en una prolongación del mismo. Así es como lo mecánico y lo artificial parecen relacionarse continuamente en pos de una mejora de las condiciones humanas. Hablaremos entonces de artistas que tratan en su obra el concepto de prótesis y de mecanismo aplicado a lo corpóreo desde una perspectiva personal. Y es el

¹² Piedad Solans, “Del espejo a la pantalla. Derivas de la identidad” en Domingo Hernández Sánchez (ed.), 2003 - *Arte, cuerpo y tecnología*, Salamanca: Ediciones Universidad de Salamanca, p. 157.

“propio cuerpo”, el cuerpo del artista, biológico o experiencial, el que interviene o posibilita estas piezas.

Como ocurre con las obras de Rebecca Horn, artista que tras realizar unas primeras *performances* centradas en acciones corporales donde reflexiona en torno a la fragilidad y vulnerabilidad humana, comienza a introducir en sus obras dos elementos fundamentales: las esculturas cinéticas heredadas de las máquinas de Jean Tinguely, y el cine.

Marcada por el trauma físico, en todas sus películas parece latir una continua obsesión por el cuerpo imperfecto; no obstante, Horn piensa sus objetos en términos de aislamiento, protección y curación, y construye estructuras y aparatos poéticos (armaduras, vendas o prótesis donde aparecen de manera recurrente las plumas) que posibilitan una nueva experiencia sensorial: “Cuernos gigantes, varas gigantes ceñidas a la cabeza, convierten al hombre en un torpe monstruo que se desplaza dificultosamente por el paisaje. De hecho, es la prótesis la que crea el impedimento. Pero en su fatal acoplamiento con el hombre, se convierte realmente en una parte de su cuerpo”¹³.

El cuerpo también es el punto de partida en la obra de Jana Sterbak, puesto que los objetos que fabrica y los materiales que utiliza en sus obras sugieren siempre unas relaciones íntimas con éste: órganos modelados, vestidos hechos de carne, distintos tipos de jaulas y otros mecanismos de contención generan significados que aluden inevitablemente a lo corporal. Sterbak provoca estrategias creativas para contrarrestar las limitaciones físicas del cuerpo al mismo tiempo que se representa a sí misma y a sus deseos: “En la obra de Sterbak se han observado varios temas recurrentes: el cuerpo humano y sus ‘envoltorios’, la precaria constitución del sujeto y la fragilidad de las intersubjetividades, los seres humanos lidiando con artilugios electrónicos y su irónico ‘control / dependencia’

¹³ Martin Mosebach, “Del objeto en movimiento a la imagen en movimiento. Rebecca Horn y el cine” en AAVV, 2000 – *Rebecca Horn*. Santiago de Compostela: CGAC, Centro Gallego de Arte Contemporáneo, p. 100.

en relación con todo tipo de armazones y andamiajes –desde el más sencillo hasta el más perfeccionado– de los cuales ignoramos si están añadidos y, por lo tanto, se pueden separar o si forman una parte integrante de nuestra condición histórica”¹⁴. Es el sueño de la maquinaria que completa y perfecciona el cuerpo humano liberándolo de las limitaciones de la debilidad física, aunque, sin embargo, en seguida descubrimos que esta liberación es sólo aparente, ficticia.

Otra de las artistas más representativas del panorama artístico internacional, Mona Hatoum, encarna en su biografía las constantes que marcan la traumática experiencia del exilio: el desplazamiento y la destrucción de la idea tradicional que tenemos del “hogar”. Los objetos que propone Hatoum acogen gran carga simbólica y todo aquello que debería resultarnos conocido y acogedor se transforma en lejano e inquietante (*unheimlich*, en términos “freudianos”). Esto es lo que ocurre en instalaciones como *Home (Casa, 1999)* o *Sous tension (Sobre tensión, 1999)*, que nos presentan entornos domésticos donde numerosos artículos de cocina aparecen interconectados y electrificados, volviéndose así, al mismo tiempo, inútiles y peligrosos: “El trabajo con utensilios de cocina es una prolongación de mi relación con el objeto cotidiano –el objeto prefabricado asistido, convertido en un objeto extraño y a veces amenazador”¹⁵, nos dice la artista.

Entroncando con esta consideración de hogar o casa, nos acercamos a los habitáculos como prótesis maquinicas del cuerpo; esto es, como extensiones o envoltorios del mismo, pues, si recordamos la definición de Le Corbusier (*Hacia una arquitectura, 1923*), la casa es una “máquina de habitar”. De ahí que en adelante hablaremos de artistas o grupos artísticos que se refieran a estos habitáculos en tanto que prótesis habitables.

¹⁴ Walter Moser –“Difracciones barrocas en la obra de Jana Sterbak”, en: AAVV, 2006 – *Jana Sterbak. De la performance al video*. Victoria: Artium, Centro-Museo Vasco de Arte Contemporáneo, p. 29.

¹⁵ Mona Hatoum entrevistada por Jo Glencross, en Londres el verano de 1999, en AAVV, 2002 – *Mona Hatoum*. Santiago de Compostela: CGAC, Centro Galego de Arte Contemporánea, p. 65.

Es el caso del artista Krzysztof Wodiczko, conocido fundamentalmente por sus polémicas proyecciones sobre construcciones arquitectónicas. Sin embargo, su producción no se limita a estas proyecciones públicas, ya que su formación como diseñador industrial le ha permitido crear un tipo de objetos móviles que también pueden inscribirse en el “arte público” de contenido claramente crítico. El *Vehículo Homeless* y el *Poliscar* son, quizá, los diseños más conocidos entre los distintos prototipos creados por Wodiczko, unos vehículos ideados como una especie de carros que servirían a los “sin techo” de Nueva York para trasladar sus pertenencias y a la vez como vivienda, ya que, basados en el diseño del carro de compras como una unidad compacta para dormir, también contemplan el reciclaje, los artículos personales almacenados y el baño. El último objetivo de este artista es poner de relieve las contradicciones de nuestro tiempo y nuestro entorno.

Desde 1995, el artista y arquitecto Josep van Lieshout trabaja bajo el nombre Atelier van Lieshout (AVL) para resaltar el hecho de que todas sus obras son el resultado de un esfuerzo de colaboradores. En la última década AVL ha diseñado una gran variedad de objetos que se apoyan en la noción de habitar, desde casas móviles, baños modulares, muebles y objetos funcionales. Es este un grupo de artistas interdisciplinar que parece disolver, con sus trabajos, las fronteras entre arquitectura, diseño, arte y ciencia. Son bien conocidas sus obras interactivas de grandes dimensiones, y sus sencillas esculturas que interactúan con el concepto de presencia y ausencia de gente; más que como unidad aislada, presentan el cuerpo humano como una red de intercambios donde lo biológico choca con lo mecánico y donde lo orgánico se fusiona con lo arquitectónico.

Al hilo de los vehículos de Wodiczko, así como muchos de los trabajos de AVL, cabría preguntarse: “¿Cómo, entonces, pensar en habitar los espacios? La perpetuidad se ha vuelto un imposible. El sujeto posmoderno habita sus lugares siempre de prestado, perpetua vida en alquiler donde no cabe otra salida que estetizar transitoriamente algo que no nos pertenece. Es el triunfo del mundo

como *instalación*”¹⁶.

Pero si continuamos hablando de prótesis es inevitable mencionar el trabajo de Stelarc, cuyo planteamiento escapa a lo meramente mecánico para ser de alguna manera “hipertecnológico”. Este artista piensa que el cuerpo humano es insuficiente y obsoleto, y bajo esta premisa busca explorar y extender el concepto del cuerpo y su relación con la tecnología a través de lo que llama la “interfaz hombre-máquina”, que incorpora internet, sonidos, música, video y ordenadores.

Podemos mencionar trabajos como *Third Hand (Tercera Mano, 1981)*, *Extra Ear (Tercera oreja, 1999)*, *Stomach Sculpture (Escultura Estomacal, 1993)* o *Muscle Machine (Máquina Muscular, 2003)*, un robot híbrido de seis patas que funciona con presión neumática y se acciona mediante sensores, de cinco metros de diámetro. En su texto “Visiones parásitas. Experiencias alternantes, íntimas e involuntarias” Stelarc nos da las claves que dirigen estas obras: “Hubo un tiempo en que la piel, en su carácter de superficie, era el principio del mundo y el límite del ser humano. Pero actualmente, estirada, atravesada y penetrada por la tecnología, la piel deja de ser una superficie tersa y sensual que protege un lugar o una pantalla. La piel ya no es algo cerrado. Con la ruptura de la superficie y de la piel, la diferencia entre el interior y el exterior desaparece. (...). La piel, como interfaz, es obsoleta. Tal vez el significado de lo 'ciber' radique precisamente en el desprendimiento de la piel del cuerpo. A medida que el cuerpo se cubre con membranas equipadas con mecanismos sensoriales y dispositivos de *input* y *output* diferentes, surge la posibilidad de una interactividad más intensa e íntima. Subjetivamente, el cuerpo se vive a sí mismo como un sistema en expansión, y no como una estructura cerrada. El yo pasa a situarse más allá de la piel. El cuerpo se vuelve vacío en parte debido a esta expansión. Pero este vacío no se debe a una carencia, sino a la ampliación de sus capacidades, a sus nuevas

¹⁶ Alberto Ruiz de Samaniego, “El artista y la ciudad”, en AAVV, 1997 – *A escultura actual de Galicia*. Santiago de Compostela: Xunta de Galicia, p. 178 (Las cursivas pertenecen al autor).

antenas sensoriales y a su funcionamiento remoto”¹⁷...

Para finalizar esta exposición, hablaremos de aquellas representaciones humanas o animales que, construidas con sistemas mecánicos más o menos complejos, son dotadas de movimiento y parecieran querer simular la existencia real, ser vivientes. Por tanto, en principio hablaremos de títeres y marionetas, para dar paso a aquellos muñecos y criaturas que, pese a evidenciar lo artificial de su existencia y no dejar de ser pequeños juguetes dotados de motores, parecen tener un alma particular (en todo caso, serán representaciones más bien rudimentarias si pensamos en la expansión robótica y cibernética que vivimos en la época actual. En el prólogo que Roman Paska dedica al ensayo de Heinrich von Kleist, *Sobre el teatro de marionetas* (2005), se habla de la relación simbólica entre el títere y el humano, pues éste ha actuado como símbolo del hombre manipulado por las fuerzas superiores o seres (metáfora en la que el títere es estructuralmente intercambiable con su propio manipulador). Roman Paska señala también la diferencia fundamental que existe entre la cultura oriental y occidental a este respecto, pues mientras que las culturas asiática y africana garantizan la alteridad innata del títere, su propia identidad independiente, la marioneta europea tiene en el hombre su punto de referencia estético, llegando a considerarse un representante humano disminuido, artificial. Sin embargo, la fascinación que ejerce el teatro de marionetas se debe a la posibilidad de animación de objetos carentes de vida a través de la intervención de una persona –lo esencial es el uso del objeto-títere, la acción del manipulador que da relevancia a dicho objeto–. Actualmente la artista francesa Annete Messenger realiza grandes instalaciones con mecanismos eléctricos que requieren grandes espacios y complejos sistemas como ya se entreveía en *Articulados-Desarticulados* (2001-2002), instalación

¹⁷ Stelarc, 1999 – “Visiones parásitas. Experiencias alternantes, íntimas e involuntarias” (Publicado por primera vez en: <http://www.stelarc.va.com.au/parasite/paravisions.htm>). [Disponible en: <http://www.mecad.org/e-journal/archivo/numero1/stelarc.htm>].

presentada en la Documenta XI de Kassel donde incorporan mecanismos eléctricos que mueven a los personajes: marionetas de tela, calaveras y trozos de cuerpos automatizados con cuerdas y poleas. Pero será su instalación *Casino*, basada en la figura de Pinocho, la que ha sido premiada con el León de Oro de la Bienal de Venecia de 2005 a la mejor participación nacional. Dicha instalación consiste en una enorme sábana roja que se ilumina al tiempo que, por debajo de ella, comienzan a asomar animales o monstruos marinos; en el fondo de la sala, sobre un telón se proyecta un reloj invertido que, sin embargo, marca la hora exacta, y por una pequeña abertura en la pared surge un viento que corre bajo el lienzo de la sala y hace que éste ondee como una especie de mar rojo mientras desde el techo se despliegan, lentamente, numerosos muñequitos metálicos. A la luz de esta instalación, Catherine Grenier nos dice que, “al desarrollar en la habitación un teatro del mundo, la obra de Annette Messager da la vuelta al guante de la historia del arte y vuelve a tomar posesión de un territorio originario, de un arca protegida, asaltada por los fulgores de lo imaginario”¹⁸.

El artista Christian Boltanski, por su parte, comenzaría a trabajar con títeres en espectáculos modestos para niños, y este interés por la niñez, su capacidad para dar vida a la marioneta, así como el manejo del escenario con luces y sombras de las marionetas indonesas, aparecerían más tarde en su obra artística. Con el tiempo, además de reafirmar su gusto por la fotografía y los objetos usados como manera de indagar en las huellas de la memoria, lo hará también por la fabricación de figuras frágiles construidas a partir de cartones coloreados y alambres, que utilizará para la proyección de sombras que irradian encanto mágico e infantil, como ocurre en *Théâtre d'Ombres* (*Teatro de Sombras*, 1985) o en *Leçons de Ténèbres* (*Lecciones de tinieblas*, 1986), donde: “El parpadeo de sombras de las pequeñas figuras y la luz de las velas tienen una réplica en las alturas. Otras dos figuras, también de hojalata, giran desplazadas por un motor.

¹⁸ Catherine Grenier “El territorio ilimitado de un arte hecho en casa” en AAVV, 1999 – *Annette Messager. La procesión va por dentro*. Madrid: Palacio de Velázquez, p. 78.

Las vemos sólo desde abajo, y desdobladas en sus sombras. (...) Boltanski ha construido, en definitiva, *un gran teatro de la metamorfosis*¹⁹.

El artista Tony Oursler, sin embargo, crea formas tridimensionales sobre las que realiza proyecciones de vídeo, formalizando especies de marionetas o muñecos parlantes a través de la construcción de cuerpos y objetos sencillos, que se van haciendo complejos por la acumulación de elementos y referencias. Sobre esta suerte de títeres proyecta imágenes en movimiento, vídeos a veces rodados con actores profesionales y de los que en ocasiones sólo toma partes de sus cuerpos, manos, ojos, boca... El miedo, la ansiedad, la paranoia o los problemas medioambientales son algunos de los temas alrededor de los que gira su práctica artística. En palabras del propio artista: “El cine y la televisión reconstruyen constantemente el cuerpo humano, corte tras corte, y sin embargo el espectador permite que su maltrecha forma se introduzca lentamente en el guión. Lo divertido es ver hasta donde puede llegar, ¿hasta dónde puede llegar el espectador? Este es mi subtexto visual... y más tarde fue la base de mis maniqués”²⁰.

Un caso curioso y muy actual de creación de vida artificial autómatas mediante mecanismos son las criaturas del holandés Theo Jansen, quien, desde hace quince años se dedica a crear toda una nueva forma de vida y existencia, los *Strandbeest* (bestias de la playa). Hechas a partir de materiales de la era industrial –tubos de plástico flexible, cinta adhesiva...– simulan ser elementos orgánicos que, nacidos de un ordenador en forma de algoritmo, no requieren motores, sensores o ninguna clase de tecnología avanzada para cobrar vida; únicamente se mueven gracias a la fuerza del viento. Theo Jansen sueña que un día las criaturas de la playa no le necesitarán para seguir evolucionando: “He llegado a empatizar

¹⁹ José JIMÉNEZ, “Teatro de metamorfosis”, en AAVV, 1996 – *Christian Boltanski. Advenimiento y otros tiempos*. Santiago de Compostela: CGAC, Centro Galego de Arte Contemporáneo, p. 58 (Las cursivas pertenecen al autor)

²⁰ Tony Oursler entrevistado por Mike Kelly, “Un guión inacabable. Conversación con Tony Oursler”, en AAVV, 2001 – *Tony Oursler*. Barcelona: Polígrafa, p. 103.

con el Creador. No en la lucha con la materia, sino en el puro placer de crear. No se puede imaginar la excitación que se siente cuando algo funciona, incluso aunque no sea más que un detalle”²¹.

En una época deslumbrada por la revolución digital su obra puede resultar rudimentaria, sobre todo si la comparamos con la sofisticada producción de elementos tecnológicos que se suceden en el campo del arte robótico. Pero, al mismo tiempo, cuando la convivencia entre la técnica y la naturaleza en favor de la sostenibilidad es una prioridad urgente, sus diseños resultan más relevantes que nunca.

Acercarse al límite

En la época de “superabundancia” tecnológica que vivimos se vuelve necesario un replanteamiento de nuestra relación con la técnica, así como de los usos y funciones sociales y culturales de ésta. En esta reflexión o puesta en cuestión, el arte –afectado por la nueva configuración técnica de la cultura– debería asumir un papel relevante, ya que, en un mundo continuamente cambiante, se ve obligado a repensarse y resituarse ante la multitud de nuevos procedimientos técnicos y posibilidades estéticas que se le presentan.

Así las cosas, en una época límite de coexistencia entre lo físico y lo virtual, esta comunicación se plantea como una aproximación al estudio de la aparición de máquinas en el arte, de aquellos artefactos que reivindican su calidad física y material como objetos que se resisten a desaparecer en un mundo digital, distribuido.

No hemos querido, por tanto, dejarnos fascinar por la seducción de la tecnología, por la novedad de lo último, ni adentrarnos en actuales derivas predictivas de tipo fantástico, sino más bien lo hemos hecho por aquellas formas de creación mecánica que se resisten a desaparecer y defienden su existencia precaria en medio

²¹ Theo Jansen, “Stransbeest”, en AAVV, 2008 – *Máquinas y almas. Arte digital y nuevos medios*. Madrid: Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía, p. 144. (Las cursivas pertenecen al autor).

de la cada vez más perfeccionada e increíble tecnología. Pues, como dijo Arthur C. Clarke, “cualquier tecnología lo suficientemente avanzada es indistinguible de la magia”²², y la magia supone lógicas indemostrables que resultan por lo tanto inexplicables, herméticas, huidizas.

Hemos querido situar un determinado posicionamiento que reconoce las últimas novedades y el estado actual de la cuestión, pero mira hacia atrás; un planteamiento que podría identificarse en ocasiones con lo que ha dado en llamarse *low tech* o baja tecnología, que no es sino una actitud a veces cercana al reciclaje y al bajo coste que intensifica el discurso estético eludiendo la seducción futurista y las fechas de caducidad de aquellos aparatos incapaces de sobrevivir al paso del tiempo.

Dentro de la hipertrofia tecnológica que muchas veces parece invadir nuestras vidas e influir en los planteamientos y procesos artísticos, la apuesta por dirigir la mirada a esta especie de baja tecnología y aparatos obsoletos, dista de ser una mirada sentimental y nostálgica sino, por el contrario, una suerte de discurso crítico gestado desde los márgenes de la “cibercultura” actual. Es una mirada que permite, por un momento, apartarse de los condicionamientos técnicos y desmitificar la fascinación que generan los últimos y más novedosos aparatos y medios, favoreciendo así el verdadero diálogo y comunicación efectiva con la obra.

La absoluta fascinación del hombre por lo nuevo, por lo desconocido, es el origen mismo del desarrollo, del progreso y de toda esa aventura, no siempre alegre, que ha sido la historia de la humanidad. Fascinación por el fuego, por la primera punta de lanza, fascinación por la primera flecha que puede matar a un enemigo lejano, y sobre todo cada vez más, fascinación por la máquina, por la tecnología, por el futuro. Porque la máquina es el deseo completo: es lo nuevo, pero es también el símbolo del progreso, y desde luego una especie de espejo para el hombre y, sobre todo, implica un deseo cada

²² Arthur C. Clarke en Mark Dery, 1998 – *Velocidad de escape*. Madrid: Siruela, p. 58.

vez más cercano de alcanzar la perfección. En la tecnología como en ningún otro terreno el hombre busca la máxima rentabilidad, la belleza completa y la perfección como único objetivo. Cada generación de máquinas es más perfecta. El ordenador, como máquina más desarrollada, es el mejor ejemplo: una máquina con memoria, una máquina que efectúa cálculos mejor que el hombre, cuya memoria es impensable para un ser humano, con una velocidad en sus procesos infinita, una máquina de la que se espera que juegue al ajedrez, nos ayude a guisar, y a la vez dé la hora, que sirva como máquina entre las máquinas. El progreso debe ser esto, una máquina que nos acompañe”²³.

²³ Rosa Olivares, “Máquinas sensibles” en AAVV, 2008 – *Exit. Imagen y cultura*, nº 31: *Máquinas*. Madrid: Exit publicaciones, p.16.

Referencias Bibliográficas

- André Lepecki, 2009. *Agotar la danza. Performance y política del movimiento*. Madrid: Universidad de Alcalá.
- AAVV, 1997. *A escultura actual de Galicia*. Santiago de Compostela: Xunta de Galicia.
- AAVV, 2005. *Arte del siglo XX*. Vol. II. Köln: Taschen.
- AAVV, 1998. *Alexander Calder*. Barcelona: Ediciones Polígrafa.
- AAVV, 1997. *Annette Messager. La procesión va por dentro*, Madrid: Palacio de Velázquez.
- AAVV, 2004. *Calder: la gravedad y la gracia*. Madrid: MNCARS, Museo Nacinal Centro de Arte Reina Sofía.
- AA.VV, 1994. *Dibujos. La invención y el arte en el lenguaje de las imágenes*. Madrid: Debate.
- AAVV, 1992. *El universo de Calder*. Valencia: IVAM, Centre Julio González.
- AAVV, 2008. *Exit. Imagen y cultura*, nº 31: Máquinas. Madrid: Exit Publicaciones.
- AAVV, 2008. *Homo Ludens Ludens. Tercera entrega de la trilogía del juego*. Gijón: Laboral, Centro de Arte y Creación Industrial.
- AAVV, 1999. *Infancia y Arte Moderno*. Valencia: IVAM, Centre Julio González.
- AAVV, 2006. *Instalaciones y nuevos medios en la Colección del IVAM*. Espacio, tiempo, espectador. Valencia: IVAM, Institut Valencià d'Art Modern.
- AAVV, 1995. *Jana Sterback. Velleitas*. Barcelona: Fundació Antoni Tàpies.
- AAVV, 2008. *Jean Tinguely. Retrospectiva*. Valencia: IVAM, Institut Valencià d'Art Modern.
- AAVV, 1992. *Krzysztof Wodiczko. Instruments, projections, vehicles*. Barcelona: Fundació Antoni Tàpies.
- AAVV, 2000. *L'esprit de Tinguely*. Bonn: Kunstmuseum Wolfsburg.
- AAVV, 2010. *Los juguetes de las vanguardias*. Málaga: Museo Picasso.
- AAVV, 2007. *Máquinas y almas*. Madrid: MNCARS, Museo Nacinal Centro de Arte Reina Sofía.
- AAVV, 1997. *Mona Hatoum*. Londres: Phaidon.
- AAVV, 2000. *Rebecca Horn*. Santiago de Compostela: CGAC, Centro Galego de Arte Contemporáneo.
- AAVV, 2007. *Roman Signer. Esculturas e instalaciones*. Santiago de Compostela: CGAC, Centro Galego de Arte Contemporáneo.
- AAVV, 2001. *Tony Oursler*. Barcelona: Polígrafa.
- Didier Semin, 1997. *Christian Boltanski*. Londres: Phaidon.
- Domingo Hernández Sánchez (ed.), 2003. *Arte, cuerpo y tecnología*, Salamanca: Ediciones Universidad de Salamanca.
- Hans George Gadamer, 1993. *Verdad y método I*. Salamanca: Ediciones Sígueme.
- Heinrich Von Kleist, 1988. *Sobre el teatro de marionetas y otros ensayos de filosofía*. Madrid: Hisperión.
- G. S. Kirk / J. E. Raven / M. Schofield, 1978. *Los filósofos presocráticos. Historia crítica y selección de textos*. Parte I. Madrid: Gredos.
- Jacob Baal-Teshuva, 1998. *Calder*. Köln: Taschen.
- Joaquim Dols, "Ingenio", en AAVV, 2003. *Revista Fabrikart. Arte, tecnología, industria y sociedad*, nº3. Bilbao: Universidad del País Vasco.
- Kenneth Clark, 1986. *Leonardo da Vinci*. Madrid, Alianza.
- Laurence Sillars, 2009. *Joyous machines: Michael Landy and Jean Tinguely*. Liverpool: Tate Liverpool.
- Leonardo da Vinci, 2003. *Cuaderno de notas*. Madrid: Edimat.
- Lewis Mumford, 2010. *El mito de la máquina: técnicas y evolución humana*. Logroño: Pepitas de Calabaza.
- Mark Dery, 1998. *Velocidad de escape*. Madrid: Siruela.
- Paul Valéry, 1996. *Escritos sobre Leonardo da Vinci*. Madrid: Visor.
- Stelarc, 1994. *Corpo tecnológico*. Bolonia: Baskerville.
- Stelarc, 1999. "Visiones parásitas. Experiencias alternantes, íntimas e involuntarias" (Publicado por primera vez en: <http://www.stelarc.va.com.au/parasite/paravisions.htm>). [Disponible en: <http://www.mecad.org/e-journal/archivo/numero1/stelarc.htm>].
- Sigvard Strandh, 1984. *Historia de la máquina*. Santander: Raíces.

OS LIMITES DA DRAMATURGIA

MARTA FREITAS

É com o actor – aquele que se apresenta ao público, que dá o corpo e a voz a personagens tão próximas quão distantes do seu verdadeiro ser, aquele que se expõe aos gestos e às palavras que outros propõem, ou que, outras vezes, o próprio propõe, aquele que usa o espaço cénico, que se coloca nas luzes, que reage ao som ou faz o silêncio – que o teatro começa. Não sem um público, está claro (ainda que um único espectador), que assista ao *modus operandi* do actor.

Tal como é descrito por Anne Ubersfeld (1998), um dos paradoxos do “teatro de texto” é que é uma arte de uma pessoa só, de um grande criador (Molière, Sófocles, Shakespeare...), mas que necessita do contributo activo e criativo de muitas outras pessoas. O produto final, tal como é apresentado ao público, dispensa reflexões sobre como se chegou até aí. O espectador comum (e podemos interrogar-nos sobre quem é o espectador moderno comum) absorve o espectáculo com mais ou menos permeabilidade, sem se interrogar se a acção veio depois ou antes do texto, ou sobre quais foram as primeiras impressões do actor em relação ao mesmo (Stanislavsky, 2004). Ao tratar-se de um “clássico” (válido para o espectador que já o leu ou o viu representado) a curiosidade encerra-se na descoberta da forma como o encenador “resolveu” a passagem do texto à cena. No caso de um texto escrito na actualidade, ainda não editado e em

situação de estreia, a expectativa prende-se mais com a história e com a forma como o espectador se identifica, ou não, com a mesma, não invalidando uma análise, ainda que mais superficial, sobre a relação do texto com a acção.

Jean-Pierre Ryngaert (1992) refere, na sua *Introdução à análise do teatro*, que o texto e a representação estão ligados por relações complexas, e que cabe à dramaturgia o trabalho de passar o texto para o palco e, posteriormente, para o público. Esta passagem envolve uma série de métodos que diferem de encenador para encenador, e que, no limite, se pode caracterizar, por ausência de método. O trabalho de dramaturgia (que pode, ou não, ser feito na presença e com o contributo do autor, quando este está disponível durante o processo de ensaios) pode, tal como já foi dito, partir do texto ou da acção.

Quando o texto é ponto de partida para a descoberta da acção, vulgo “trabalho de mesa”, a leitura lança a discussão e desenho da cena, através da análise da estrutura da peça, das suas unidades de tempo e lugar, das relações entre as personagens e mesmo dos traços das personagens. Neste método, quando a peça em análise é um “clássico”, recorre-se muitas vezes a análises anteriores, à escuta de “especialistas” (ou deveríamos antes chamar “estudiosos”?) naquele autor, à contextualização histórica, e, no meu entender, de forma mais abusiva, a especulações arriscadas sobre as intenções secretas do autor ao escrever esta ou aquela frase. Ao tratar-se de um texto contemporâneo, esta análise mais “racional” da peça é tanto menor quanto mais recente é o trabalho do dramaturgo em questão. Talvez por esta razão, não obstante o método de trabalho de cada encenador, seja mais representativo o “trabalho de mesa” em textos antigos, do que em textos modernos. Em contraponto, o texto moderno poderá ser mais facilmente alvo de uma descoberta menos “racional” e mais “reactiva”, onde a acção pode ser, sem pudor, usada como ponto de partida para a descoberta do texto, baseada na nossa experiência pessoal e naquilo que esperamos que o público entenda. Jean Pierre Ryngaert (1998) aponta outras dificuldades na interpretação e análise de

textos dramáticos de períodos históricos diferentes, defendendo que a liberdade que um director tem quando lê um clássico “é benéfica, pois o distanciamento histórico torna esse trabalho frequentemente indispensável. No caso de textos contemporâneos, essa liberdade torna-se mais problemática”, surpreendendo frequentemente os autores que aceitam com dificuldade os caminhos que, por vezes, os seus textos seguem, não compreendendo a necessidade de algumas adaptações.

A dramaturgia, no seu trabalho de passar o texto para a cena, depende, naturalmente, de inúmeros factores que, independentemente do método usado, têm como objectivo final apresentar ao público determinados aspectos que o encenador quer ver realçados. Estes aspectos podem ser a sua visão sobre a peça, ou sobre determinado pormenor da peça, assim como pode ser não assumir qualquer verdade e deixar que o espectador decida aquilo que quer captar da história. A forma como determinado texto é passado para cena desenvolve-se ainda através de uma série de “relações intratextuais” que envolvem o relacionamento entre a acção física e outros elementos do espectáculo: espaço, figurino, objectos, luz, som, e palavra (Bonfitto, 2009).

O dramaturgo vivo, que escreve para determinada companhia e elenco e que, por isso mesmo, está desde o início presente no processo, pode ter aqui um papel muito importante. A sua participação activa no decorrer dos ensaios abre uma série de opções que não eram possíveis, caso estejamos a trabalhar sobre um texto editado de um autor “ausente”. “O dramaturgo, mais do que exercer a função de autor da obra, constitui-se como o intérprete textual das experiências vividas durante o processo. Os ruídos ou flutuações podem surgir a qualquer momento e cabe ao dramaturgo assimilá-los ou não no corpo dramático da peça. Para tanto, é fundamental um exercício de escuta incessante praticado pelo dramaturgo. Afinal, ele é a própria ‘antena’ do processo” (Rewald, 2005). Sobre este ponto gostaria de me debruçar um pouco mais aprofundamente.

Ao aceitarmos a convenção de que o texto teatral só atinge o seu real valor quando posto em cena, estamos a aceitar a ideia de que a finalidade máxima de um texto dramático deve ser a sua interpretação, realizada por actores para um determinado público. Assim, a questão da edição das peças serve principalmente o objectivo de registar o texto de forma a que este possa ser representado mais vezes por diferentes pessoas, e não tanto, tal como acontece com um romance, para poder chegar ao maior número de leitores possível. O dramaturgo, ao escrever para a acção (para a cena) só saberá se o texto realmente resulta se o vir experimentado pelos actores. Esta será talvez a forma ideal de escrita dramática. A possibilidade de experimentar o texto antes de o registar (ou seja, antes de o editar, numa altura em que as alterações já não serão possíveis, exceptuando uma adaptação cuidadosa que não ponha em causa a identidade do texto) é talvez a condição ideal de escrita para teatro. Tenho tido, várias vezes, a oportunidade de experimentar este processo de escrita para determinada companhia ou elenco. Na maior parte dos casos, é uma experiência muito gratificante. A passagem do texto escrito para o texto interpretado permite adequar melhor as palavras; eliminar material supérfluo ou difícil de enquadrar; corrigir o ritmo das cenas com a introdução de novas pausas e silêncios; enriquecer o perfil psicológico das personagens; transformar, acrescentar ou eliminar didascálias; descobrir novas fórmulas através da reescrita de cenas; ou descobrir uma cena em falta, através da improvisação decorrente das cenas experimentadas. Esta possibilidade pode ser considerada um “luxo” a que o dramaturgo deve estar aberto e capaz de se deixar contaminar com o real impacto das palavras que escreveu. Não quer isto dizer que, por vezes, este trabalho de partilha antes do “parto” não apresente dificuldades. Não é tão invulgar quanto isso o dramaturgo ter de explicar ao actor porque é que, apesar de ser mais fácil usar a palavra x em vez da palavra y, a primeira, no todo, não assume o valor da segunda. Ou então justificar o porquê de determinado “corte” ser fatal no impacto simbólico da cena. Este diálogo e ajuste constantes são tarefas que valem a pena, quando e experimentação tem, como real objectivo, uma tentativa prévia de passagem de texto à cena.

A escrita “por encomenda” oferece limites que podem ser transformados em desafios interessantes. “Quero que escrevas uma peça sobre isto” pode ser a possibilidade de o dramaturgo escrever sobre algo que nunca consideraria, se escrevesse por “conta própria”, sem a “encomenda”. Por outro lado, torna o acto de escrever mais realizado, na medida em que conquista a sua passagem à cena. Quanto mais distante for o processo de escrita da sua experimentação, mais surpresas podem surgir aquando da estreia da peça. Por exemplo, escrever um texto para um protagonista homem, cujo papel, por opção ou necessidade, passa a ser representado por uma mulher pode inverter por completo o impacto que o dramaturgo imaginou ao escrever a peça, mas também pode ter efeitos inesperados na abordagem da mesma. No caso de uma personagem que é um travesti masculino (o homem que se veste de mulher), a opção do encenador de que este papel seja representado por uma actriz, em vez de ser por um actor, pode ter efeitos surpreendentes.

Outro aspecto sobre o qual importa reflectir, quando pensamos na dramaturgia e nos seus limites, refere-se à questão do género. De facto, os textos contemporâneos fogem à forma imposta pelo género, fogem a um rótulo mais específico do que o de “texto contemporâneo”, podendo aqui caber tanto, que corremos o risco de ter tão pouco... Na verdade – sem querer impor qualquer tipo de “verdade” que não a da minha visão pessoal – o “texto contemporâneo” atrai tanto, quanto pode assustar. É verdade que o dramaturgo contemporâneo deixa de ter que cumprir regras de forma ou de estilo, podendo partir de um exercício de escrita que, por exemplo, misture a *Poética* de Aristóteles com o teatro musical da Broadway, justificando isso mesmo se entrevistado acerca do seu objecto artístico final. Ou, pelo contrário, o mesmo dramaturgo pode simplesmente ter escrito esta mesma peça (sem se interrogar muito sobre as origens ou fusões do seu “género”) e encontrar num artigo de crítica de teatro uma frase deste tipo “esta peça contém a essência da contemporaneidade, fundindo numa só obra as sábias lições de a *Poética* de Aristóteles, com a máquina que é o teatro musical da grande

Broadway...”. Esta leitura, quando forçada e desancorada de factos objectivos, a nada mais serve do que ao saciar do desejo de retorno ao conforto da “forma”.

O texto dramático contemporâneo não tem forma, não obriga a convenções, não se serve de regras de pontuação ou de estrutura, o que, à primeira vista, poderá significar que qualquer texto é texto dramático desde que seja posto em cena. Isto parece-nos tão verdadeiro quanto o facto de um actor parado no meio do palco, durante uma hora, sem emitir uma palavra ou gesto, observado por um espectador, estar a “fazer” teatro. O texto dito pelo actor é texto dramático – esta parece ser então a única convenção da dramaturgia contemporânea.

Em oposição à aparente ausência de limites associada à “forma”, a tarefa actual de escrever para teatro não está livre de condicionantes. As questões económicas inerentes à produção teatral estão, inequivocamente, a afastar-nos das possibilidades dos numerosos elencos clássicos, onde o número de personagens não dispensava a presença de vários actores. De facto, escrever hoje para teatro, significa ter em linha de conta que, para se ver a sua peça representada, é necessário construir enredos que não dependam de muitas personagens, ou, caso dependam, que estejam construídos com engenharia suficiente para que o mesmo actor possa ficar responsável por diferentes papéis. Os monólogos têm vindo a proliferar entre as companhias e já não é muito comum encontrar espectáculos com mais do que três ou quatro actores, exceptuando nos teatros nacionais, ou em companhias com maior sustentabilidade financeira. A tendência para a redução do número de personagens, ainda que possa ser discutível em termos de interferência no interesse das histórias (dependendo da forma como está construído, um monólogo pode conter tanta acção ou conflito como um texto com dez personagens), não fica à margem de determinados “incómodos”, nomeadamente no reflexo que tem no ensino de futuros actores. Qualquer professor da disciplina de interpretação reconhecerá certamente a dificuldade em escolher um texto contemporâneo onde todos os alunos possam

desenvolver a sua personagem, sem terem de a “partilhar”, ou sem terem de assumir desequilíbrios enormes na distribuição de papéis. A solução passa, muitas vezes, por fazer uma recolha de diferentes textos, ou uma adaptação de um determinado texto, no sentido de tornar possível uma oferta equilibrada de oportunidades de aprendizagem.

Para reflectir, hoje, sobre a escrita para teatro, há que reflectir sobre o papel do teatro na sociedade contemporânea; reflectir sobre as intenções políticas em relação à cultura em geral, às artes, e ao teatro em particular; reflectir sobre a formação de públicos como a formação geral de um povo. A dramaturgia portuguesa (aqui referindo-se concretamente à escrita de textos dramáticos) não parece ser, deste ponto de vista, prioridade, quer pelo número, quer pela divulgação dos textos escritos e/ou editados.

* *(Este texto foi escrito de acordo com a antiga ortografia.)*

Referências Bibliográficas

- BONFITTO, Matteo, 2009. *O actor-compositor*, São Paulo: Coleção Estudos, Ed. Perspectiva S. A..
- REWALD, Rubens, 2005. *Caos / Dramaturgia*, São Paulo: Coleção Estudos, Ed. Perspectiva S. A..
- RYNGAERT, Jean-Pierre, 1992. *Introdução à análise do teatro*, Lisboa: Ed. ASA.
- RYNGAERT, Jean-Pierre, 1998. *Ler o teatro contemporâneo*, São Paulo: Ed. Martins Fontes.
- STANISLAVSKY, Constantin, 2004. *A criação de um papel*, Rio de Janeiro: Ed. Civilização Brasileira.
- UBERSFELD, Anne, 1998. *Semiotica teatral*, Madrid: Ed. Cátedra, S. A..

OS LIMITES? QUE LIMITES?*

EDUARDA NEVES

O Auto-retrato e a máquina da desterritorialização capitalista.

Limites? Que limites?

“As pessoas admiráveis nas quais o sistema se personifica são bem conhecidas por não serem aquilo que são; tornaram-se grandes homens ao descer abaixo da realidade da mais pequena vida individual, e cada qual o sabe.” (Guy Debord)¹

“A questão do futuro da revolução é uma má questão, pois enquanto cada um a vai colocando, há muitas pessoas que não se tornam revolucionárias. Está feita precisamente para isso, para impedir a questão do devir-revolucionário das pessoas, a todos os níveis, em qualquer lugar.” (Gilles Deleuze e Claire Parnet)²

*Este artigo enquadra-se no processo de investigação da nossa tese de doutoramento concluída em 2012.

¹ Guy Debord – *A sociedade do Espectáculo*. Lisboa: Mobilis in Mobile, 1991, p. 45.

² Gilles Deleuze e Claire Parnet – *Diálogos*. Valencia: Pre-Textos, 2004, p. 166.

O tema da identidade, alimentado pelos media, foi-se progressivamente impondo sobretudo na segunda metade do século XX. A sua explícita manifestação na prática artística do auto-retrato objectiva-se em cartografias e territórios despercebidos³, em indícios referenciais ou puras ausências. Já não se trata da invocação da presença, da identificação do modelo ou de um realismo tecnicamente idealizado, nem tão pouco da procura de uma imutável essência.

O auto-retrato contemporâneo, aproximando-se do *homo pshycologicus*, expressa a capacidade humana para representar ficções, contra uma suposta transparência do pensamento. Neste âmbito, a imagem fotográfica dissemina-se como ferramenta que problematiza a percepção do artista em relação a si mesmo: “se bem que os avanços das tecnologias baseadas nas lentes permitiram a artistas como Acconci ou Nauman explorar a reprodução instantânea (...) do vídeo, como ferramenta para a análise de questões de falso reconhecimento e de alienação do eu; essa alienação foi sempre uma parte inerente à própria imagem fotográfica. Estava já lá em 1924, nas justaposições de montagem da própria imagem do diagrama de O Construtor, de El Lissitsky. Estava lá em 1928, no auto-retrato sem título que Renger-Patzch fez através do seu reflexo distorcido num farol de automóvel e no uso que André Breton fez de umas fotografias que tinha usado para seguir a sua própria pista mais do que para se representar no auto-retrato autobiográfico Nadja, no qual tentou responder à questão “quem sou eu?” colocando esta outra: quem persigo?”⁴

Entre exercícios que traduzem a manipulação da imagem ou o hiper-realismo desrealizante que desafia o espectador, o auto-retrato opera neste fluxo de códigos visuais que confronta disciplinas e géneros, se apropria de acções e objectos do quotidiano. Confrontações contemporâneas que mantêm uma relação privilegiada com a memória, seja ela individual, social ou colectiva. Num artigo pu-

³ No sentido em que escapam à percepção ou são imperceptíveis.

⁴ Harriet Riches – “Esa soy yo? Rastreando el yo en el arte contemporáneo”, Exit Express – *Autorrepresentación. Rastros del yo en el arte contemporáneo*. Madrid: Olivares & Asociados, S.L., nº 43, Abril, 2009, p.26-27.

blicado na revista EXIT, diz José Luis Brea que “a própria biografia, é o efeito e o valor em alta no mundo contemporâneo, o produto mais vendido - e por certo o que mais falta – nos tempos do capitalismo globalizado. Como dizia Ulrich Beck, nada há que se deseje tanto nas sociedades actuais como – de facto, o que mais falta – ter “uma vida própria”.⁵ É mais à frente, equacionando o lugar da identidade na economia capitalista, recorda o que designou noutra lugar como “princípio arquimédico” do novo “capitalismo das identidades”, uma equação teórica que definiria a sua linha de flutuação no contraste entre o que a “nova fase” desaloja – todo o potencial das velhas máquinas genéricas de produção de identidade, os velhos e antiquados programas essencialistas/fundacionalistas – e o volume de (efeito de) identidade que no seu deslocamento o Novo capitalismo tenta induzir.⁶

A identidade como mercadoria política na época da globalização, configura as contingências e os declínios do sujeito. Através da imagem fotográfica somos convidados a redefinir singularidades de aparente inacessibilidade e a, interminavelmente, proceder à tarefa da desocultação. Enquanto território de experimentação, o auto-retrato expõe-se como mecanismo que reflecte a necessidade permanente que o poder manifesta de produzir e reproduzir o aparentemente diferente no campo da economia das identidades. A alquimia da identidade é a da mercadoria, mas não só; o artista torna-se um operário produtivo pois é assalariado de um capitalista, de um agente do espectáculo, como diria Debord e não, como Marx advertiu, porque produz ideias. Enriquece aquele para quem trabalha, dando a este mais em trabalho do que o que em troca recebe como salário. Torna-se criador de mais-valia. De acordo com Marx e Engels “o processo de produção capitalista não é só uma produção de mercadorias. É um processo que absorve trabalho não pago e transforma os meios de produção em meios de

⁵ José Luis Brea - “Fábricas de Identidad (retóricas del autorretrato)”, EXIT- *Autorretratos*, nº 10, Madrid, 2003, p. 84.

⁶ José Luis Brea - “Fábricas de Identidad (retóricas del autorretrato)”, EXIT- *Autorretratos*, nº 10, Madrid, 2003, p. 9.

absorção do trabalho não pago. Daí resulta que o carácter específico do trabalho produtivo não tem qualquer ligação com o conteúdo determinado do trabalho, com a sua utilidade particular ou com o valor de uso especial com que se apresenta. O mesmo género de trabalho pode ser produtivo ou improdutivo.”⁷

Tudo se transforma em moeda, em objecto de compra e venda, tornando-se a circulação nessa grande cornucópia social.⁸ As mercadorias equivalem-se na troca: um objecto artístico pode ter o mesmo valor de troca de uma lata de cerveja, apesar da objectiva diferença entre os respectivos valores de uso. A apropriação da mais-valia por outro, que não o produtor, caracteriza o capitalismo. A isto Marx chamou exploração. É sempre do poder que se trata e não apenas da sociedade capitalista, pois no sistema socialista soviético assistimos ao mesmo tipo de acumulação de capital.⁹

O auto-retrato, ocupando um posicionamento no domínio da economia política, reivindica o que o sistema capitalista espera e necessita que seja reivindicado. Alain Badiou destaca o que Deleuze já dissera claramente: “(...) a desterritorialização capitalista necessita de uma permanente reterritorialização. O capital exige, para que o seu princípio de movimento torne homogéneo o seu espaço de exercício, um surgimento permanente de identidades subjectivas e territorializadas, que, no fundo, nada reclamam para além de um direito de exposição idêntico aos outros, segundo uniformes prerrogativas de mercado. É a lógica capitalista do equivalente geral e a lógica cultural e identitária de comunidades e minorias¹⁰. Ou, na versão de Peter Sloterdijk, “quem quer o poder, tem de servir os poderosos até se tornar indispensável.”¹¹

⁷ Marx-Engels - “Teorias sobre a Mais-valia”, tomo I, in - *Sobre Literatura e Arte*. Lisboa: Editorial Estampa, 1974, p. 75.

⁸ Marx - “O Capital, livro I”, in - *Sobre Literatura e Arte*. Lisboa: Editorial Estampa, 1974, p. 58.

⁹ “Sociedade industrial ou sociedade capitalista? Não saberia responder senão dizendo que estas formas de poder se encontram também nas sociedades socialistas: a transferência foi imediata.” (“El ojo del poder”, Entrevista con Michel Foucault in Maria Jesus Miranda - *Bentham en España*. Madrid: Las ediciones de La Piqueta, 1989, p. 22).

¹⁰ Alain Badiou - *Saint Paul: La Fondation de L'Université*. Paris: PUF, p. 11.

¹¹ Peter Sloterdijk - *Palácio de Cristal. Para uma Teoria Filosófica da Globalização*. Lisboa: Relógio d'Água Editores, 2008, p. 68.

Este “conhece-te a ti mesmo”, travestido de crítica imanente e retorno socrático, constitui motivação suficiente para o desenvolvimento da indústria da subjectividade. Ao auto-retrato subjaz as marcas da modernidade: o interesse pela subjectividade (o humanismo), o pressuposto de que o Homem se inventa a si mesmo (o idealismo), o sujeito define-se pelas suas representações, ao que hoje adicionamos a marca da desinibição pois, no espaço discursivo da arte (apenas aparentemente desfasado do espaço económico, social ou político), a palavra Inovação soa a algo já usado e menos vendável.

Tal como a Novidade - mas não o *Homem Novo* - constitui uma exigência para o artista moderno, a Desinibição é actualmente um requisito específico do auto-retrato e do artista que, “sem culpa”, já não pretende modernamente inovar mas sim, contemporaneamente, desinibir sem limites. Afirma Sloterdijk que o “único slogan forte de desinibição que, após o empalidecer das ideologias, abre em todo o mundo a passagem para a prática, leva, em resumo, o nome de inovação. Raros são os que têm consciência do facto de aquilo que assim se apresenta constituir um vestígio das antigas “leis da história”. Desde que o Homem Novo foi retirado do Mercado numa operação de recolha de produtos defeituosos, as novidades técnicas, as novidades de procedimento e as novidades de design constituem as mais poderosas atracções para todos os que estão condenados a perguntar: que fazer para chegar ao cume? Aquele que inova pode estar certo: a qualquer momento, o lema da sua acção poderá tornar-se o princípio de uma legislação universal”¹².

Através da imagem se exprime a obrigação de exteriorizar uma qualquer interioridade, de exhibir um qualquer secretismo que inquieta. A câmara, domesticada pela dualidade interior-exterior, remonta à prática anatómica, aqui como que reinventada tecnologicamente.

Trata-se do excesso de confissão pública, do partilhar segredos sem que nada haja em comum, a estratégia de um acordo sobre coisa nenhuma: “Entre esse segredo

¹² Peter Sloterdijk – *Palácio de Cristal...*, p. 74.

e aquilo a que habitualmente se chama “segredo”, embora sejam heterogéneos, há uma analogia que me faz preferir o segredo, à palavra pública, à exibição, à fenomenicidade. Tenho o gosto do segredo, o que tem decerto a ver com a não-pertença; tenho um movimento de temor ou terror diante de um espaço público que não dê espaço ao segredo. Para mim, exigir que se faça sair tudo à praça e não haja foro íntimo, é já o fazer-se totalitária da democracia. Posso transformar o que disse em ética política: se não se mantiver o direito ao segredo, entrar-se-á num espaço totalitário.”¹³

A câmara, ao serviço da máquina capitalista, entra no domínio do segredo. Sabemos que, desde o século XIX, a fotografia se afirmou como instrumento ao serviço da economia capitalista e do controle da informação, tal como a rádio, o cinema ou a imprensa. Rentabilidade, competitividade, especulação ou expansão dominaram desde cedo a indústria e o mercado da fotografia. Desde os anos cinquenta do século XIX (quando Talbot cria a primeira fábrica de revelação fotográfica do mundo, estabelecendo dessa forma uma relação económica com os produtores de materiais de fotografia, tal como película, câmaras, entre outros), até à dependência de multinacionais como a Kodak ou a Fuji, o mercado das instituições económicas da fotografia alia-se aos sistemas culturais e ideológicos dominantes.

A hiper-visibilidade que enclausura a imagem fotográfica e o auto-retrato à dicotomia interior-exterior, enquadra-se neste regime de verdade e na lógica do capitalismo: “Este é o sonho mais profundo da arquitectura do capitalismo, como se pode ver nos centros comerciais. No Japão, integraram-se mesmo pistas de ski em salas enormes e construíram-se praias atlânticas sob uma grande cúpula. A lógica da abolição do exterior é inerente ao capitalismo, na medida em que o capitalismo compreendeu que não busca a aventura mas a segurança. O exterior não lhe interessa e deixa-o àqueles que são suficientemente pobres e

¹³ Jacques Derrida, Maurizio Ferraris – *O Gosto do Segredo*. Lisboa: Fim de Século-Edições, 2006, p. 78-79.

miseráveis.”¹⁴

Hoje, como ontem, fluxo de dinheiro e mercadorias, objectos artísticos que circulam nos sistemas de controlo. O capitalismo projecta a vida no poder de compra. O comunismo surge como etapa a ser superada pelo capitalismo, por um qualquer erro de dialéctica¹⁵. Como mostrou Sloterdijk, o comunismo e o seu ressentimento contra a propriedade privada dos meios de produção, não inviabilizou o facto de a economia moderna ser, sobretudo, uma economia da propriedade. Os próprios movimentos que se reclamaram de Marx tentaram distribuir mais justamente a riqueza, mas essa batalha moral não aboliu o fluxo do capital: ”De facto, o comunismo não produziu uma sociedade pós-capitalista, mas uma sociedade pós-monetária que, de acordo com Boris Groys, abandonou esse meio cardinal que era o dinheiro para o substituir pela língua pura do comando, assemelhando-se nisso a um despotismo oriental (e a um reinado estropiado dos filósofos)”. Consequentemente, “os movimentos de extrema-esquerda derivados de Marx (tal como alguns dos seus rivais fascistas de direita) nunca em momento algum conseguiram desfazer-se da sua desconfiança relativamente à riqueza enquanto tal (...). As suas faltas económicas foram sempre também confissões psicopolíticas.”¹⁶ Conta o autor que Friedrich Engels utilizou durante mais de três décadas os fracos lucros da sua fábrica de Manchester para a sobrevivência

¹⁴ Peter Sloterdijk – *Se a Europa Acordar. Reflexões sobre o Programa duma Potência Mundial no Termo da sua Ausência Política*. Lisboa: Relógio D’Água Editores, 2008, p. 74.

¹⁵ “Uma vez aceite a metáfora do “palácio de cristal” como emblema para as ambições finais da modernidade, podemos refundar a simetria muitas vezes assinalada e muitas vezes negada entre o programa capitalista e o programa socialista: o socialismo/comunismo era muito simplesmente o Segundo estaleiro do projecto de palácio. Encerrado o seu ciclo, torna-se evidente que o comunismo era uma etapa na via do consumismo. (...) Do capitalismo, porém, só agora se pode dizer que representou sempre mais do que uma “relação de produção”; desde sempre, a sua pregnância ultrapassou amplamente o que a figura intelectual do “mercado mundial” podia designar. Ele implica o projecto que consiste em transpor a totalidade da vida do trabalho, dos desejos e da expressão artística dos seres para a imanência do poder de compra.” (Peter Sloterdijk – *Palácio de Cristal...* p. 191).

¹⁶ Peter Sloterdijk - *Cólera e Tempo*. Lisboa: Relógio d’ Água, 2010, p. 46-47. “(...) a alma dos abastados se revolta a justo título contra si própria quando não encontra meio de sair do círculo da insaciabilidade. Mesmo os ademanos culturais que caracterizam esse meio em nada alteram a situação: regra geral, o interesse pela arte mais não é do que o facto domingueiro da cupidéz. A alma dos possidentes só se curaria do desprezo de si nos belos actos que reconquistam o assentimento interno da parte nobre da alma.” (Idem, p. 47-48).

em Londres da família Marx, enquanto este os utilizava para recusar o que tornava Engels necessário e possível. Sem pretender ver esses gestos como paternalistas ou típicos das propostas burguesas da reforma, Sloterdijk neles antevê “o horizonte metacapitalista que se perfila sempre que o capital se volta contra si próprio.”¹⁷

Entre a sociedade disciplinar estudada por Michel Foucault e a sociedade de controlo¹⁸, estudada por Deleuze¹⁹, a distinção opera-se através do dinheiro. Para este autor passamos da moeda cunhada a partir do molde do ouro como número-padrão para o controlo ondulatório, para as trocas flutuantes. A serpente, diz Deleuze, substitui a toupeira.

Neste âmbito, não será por acaso que a arte tenha abandonado “os meios fechados para entrar nos circuitos abertos da banca. (...). A corrupção adquire aqui uma nova força. O serviço de venda tornou-se o centro ou a “alma” da empresa. Informam-nos que as empresas têm uma alma, o que é de facto a notícia mais aterradora do mundo. O marketing é agora o instrumento do controlo social e forma a raça mais imprudente dos nossos senhores. O controlo é a curto prazo e de rotação rápida, mas também contínuo e ilimitado, enquanto a disciplina era de longa duração, infinita e descontínua.”²⁰

A interioridade torna-se o espaço de circulação do capital. O auto-retrato oferece as suas desinibições ao capitalismo global. A arte torna-se um equivalente da criação e esta um equivalente da comunicação. Tudo deve ser visto para ser consumido, tudo deve ser claro para ser comunicável: os vasos comunicantes, como

¹⁷ Peter Sloterdijk – *Côlera e Tempo...*, p. 48.

¹⁸ Sobre esta questão seguimos de perto Gilles Deleuze – “Post-scriptum, sobre as sociedades de controlo” in *Conversações*. Lisboa: Fim de Século, 2003, p. 239- 46.

¹⁹ “É certo que entramos em sociedades de “controlo”, que já não são exactamente disciplinares. Foucault é muitas vezes considerado como o pensador das sociedades de disciplina, e da sua técnica principal, o encerramento (não só o hospital e a prisão, mas também a escola, a fábrica, a caserna). Mas, de facto é ele um dos primeiros a dizer que as sociedades disciplinares são aquilo que estamos em vias de deixar para trás, aquilo que estamos a deixar de ser. Entramos em sociedades de controlo, que funcionam já não por encerramento, mas por controlo contínuo e comunicação instantânea.” (Gilles Deleuze – *Conversações*. Lisboa: Fim de Século, 2003, p. 234).

²⁰ Gilles Deleuze - “*Post-scriptum...*”, p. 245.

anéis de serpente, protegem o controlo de qualquer interrupção e asseguram a passagem.

Subvertendo as teses mecanicistas Deleuze e Guattari produzem um conceito de máquina que não apenas representa mas produz o funcionamento do homem e da natureza. A máquina é a própria realidade na sua produção de desejo e de socius; o inconsciente constitui-se como campo de fluxos livres e não codificados: “Já não há homem nem natureza, mas unicamente um processo que os produz um no outro, e liga as máquinas. Há por todo o lado máquinas produtoras ou desejantes, máquinas esquizofrénicas, toda a vida genérica: eu e não-eu, exterior e interior, já nada querem dizer (...) Se o desejo produz, produz real. Se o desejo é produtor, só o pode ser a realidade e da realidade. (...) Não existe nenhuma forma de existência particular a que possamos chamar realidade psíquica. Como diz Marx, não há falta, o que há é paixão.”²¹

Em vez da *falta*, Deleuze fala-nos da dinâmica e do poder das multiplicidades e das diferenças. Em vez da investigação sobre o que isto significa, uma investigação sobre como isto funciona. Trata-se de ultrapassar o *autos*, procurar o que nele se desloca de si mesmo. Animal desterritorializado, para escapar à máquina binária, como diria Guattari. Só deslocando os elementos é que deles se pode fugir, neles encontrando – sejam dois ou mais - uma brecha que tornará o conjunto numa multiplicidade, num agenciamento com os seus códigos e territorialidades, as suas repressões e poderes.

Se o potencial crítico e político da fotografia reside na possibilidade de o seu in-

²¹ Gilles Deleuze e Félix Guattari - *O Anti-Édipo...*, p. 31 “Ao desejo não falta nada, não lhe falta o seu objecto. É antes o sujeito que falta ao desejo, ou o desejo que não tem sujeito fixo, é sempre a repressão que cria o sujeito fixo. O desejo e o seu objecto são uma só e a mesma coisa: a máquina, enquanto máquina de máquina. O desejo é máquina, o objecto do desejo é também máquina conectada, de modo que o produto é extraído do produzir, e qualquer coisa no produto se afasta do produzir, que vai dar ao sujeito nómada e vagabundo um resto.” (Idem, p.31).

consciente óptico²² tornar manifesto o interesse escondido de uma economia da representação, então, nas palavras de Brea, “a fotografia situa-se do lado do que resiste à pretensão simbólica que organiza a economia ocidental do signo (...). O trabalho da fotografia cumpre-se precisamente à margem de uma ordem da representação para cuja desconstrução contribui. A pretensão simbólica que dá suporte a uma forma generalizada de organização do mundo – a do capitalismo – ganha fundamento na estabilidade da economia do sentido – e esta, por sua vez, assegura-se na firme organicidade da forma artística, na completude e estabilidade da sua aparência efectiva.”²³

²² Como sublinha o autor, esta noção é diferentemente utilizada por Walter Benjamin e Rosalind Krauss. Para Krauss “O inconsciente óptico reivindicará para si esta dimensão opaca, repetitiva, temporal, desdobrar-se-á na lógica modernista só para atravessar o seu núcleo, para o desfazer, para o reconfigurar de outra maneira. Como ocorre com a relação entre o Esquema L de Lacan e o Grupo de Klein, que não é de recusa, mas de dialéctica. (...) Este livro intitular-se-á O inconsciente óptico (The Optical Unconscious). Se este título rima com O inconsciente político (The Political Unconscious) não é casual. É uma rima composta pela estúpida simplicidade de um esquema artificioso e extravagante.” (Rosalind Krauss – *El inconsciente óptico*. Madrid: Editorial Tecnos, S.A, 1997, p.39-40).

Na obra de Benjamin esta noção centra-se na ideia de que com a fotografia “a um espaço conscientemente explorado pelo homem se substitui um espaço em que ele penetrou inconscientemente. Se é vulgar dar-mo-nos conta, ainda que muito sumariamente, do modo de andar das pessoas, já nada podemos saber da sua atitude na fracção de segundo de cada passo. Mas a fotografia, com os seus meios auxiliares, - o retardador, a ampliação – capta esse momento. Só conhecemos este inconsciente óptico através da fotografia, tal como conhecemos o inconsciente pulsional através da psicanálise”. (Walter Benjamin – *A Modernidade*. Lisboa: Assírio e Alvim, 2006, p. 246).

²³ José Luis Brea – “El inconsciente óptico y el segundo obturador. in *La fotografía en la era de su computerización, Papel Alpha. Cuadernos de fotografía*. nº 1, 1996, p. 22.

AUTORES

CARLOS FAUSTINO

Licenciado em Cinema e Audiovisual na Escola Superior Artística do Porto. Desenvolve o Mestrado em Estudos Artísticos na Faculdade de Belas Artes da Universidade do Porto. É investigador integrado no Centro de Estudos Arnaldo Araújo e investigador colaborador no Centro de Investigação em Artes e Comunicação. Obteve uma Bolsa de Integração em Investigação no Departamento de Teoria, História, Crítica e Práticas de Arte Contemporânea no Centro de Estudos Arnaldo Araújo. Tem publicado a comunicação – On Violence – no âmbito da Conferência Internacional de Cinema de Avanca (2010), bem como o artigo – Para um Médium do Real – na revista brasileira de arte e educação Fundarte (2011).

EDUARDA NEVES

Nasceu no Porto. Licenciada em Filosofia pela Universidade do Porto. Doutorada pela UNED-Madrid, no Departamento de Filosofia e Filosofia Social e Política, com a tese *Sobre o Auto-Retrato. Fotografia e Modos de Subjectivação*. Professora Auxiliar na Escola Superior Artística do Porto, instituição onde lecciona desde 1987 nas áreas de Artes Visuais e Artes Performativas. Tem apresentado comunicações, participado em

diversas mesas redondas e publicado nestas áreas. Por convite da Fundação de Serralves, concebeu e orientou diversos cursos. Como investigadora responsável pelo grupo de investigação em Arte e Estudos Críticos do CEEA (www.ceea.pt), uID 4041 FCT, desde 2013, tem desenvolvido investigação, predominantemente na área de Artes Visuais.

FÁTIMA SALES

Centro de vinculação: CEEA/ESAP (uID 4041 da FCT). Licenciada em História, variante Arqueologia (FLUP, 1986). Doutorada em Arquitectura Moderna e Restauro (ETSA/UVA, 2000). Título da tese doutoral: *Januário Godinho na Arquitectura Portuguesa ou a Outra Face da Modernidade*. Docente da ESAP (desde 1987). Professora Auxiliar (desde 2001). Coordenadora da Secção Autónoma de Teoria e História da ESAP (2010/2012). Investigadora responsável (IR) do Grupo de Teoria, Crítica, História e Práticas de Arte Contemporânea do Centro de Estudos Arnaldo Araújo e membro da sua Direcção (2010/2012). Bolseira da FCT, Programa PRAXIS XXI (1995-1999). Colabora com a ULVNE, Curso de Arquitectura (desde 1995) e onde actualmente faz Orientação de Dissertação e Trabalho de Projecto. É autora de

várias publicações nacionais e internacionais e integra a equipa de organização de diversos encontros científicos.

JOÃO CRUZ

Licenciado em Design de Comunicação (1994), Mestre em Arte Multimédia (2002) e Doutorado em Arte e Design (2011) pela Faculdade de Belas Artes da Universidade do Porto. Nos últimos 15 anos leccionou Design de Comunicação, audiovisuais e Cultura Digital nas licenciaturas da FBAUP, e a mestrados e doutoramentos da Universidade do Porto. É membro fundador da Crónica (2003), uma media-label com sede no Porto, e da Colônia (2010), um estúdio de Design multidisciplinar englobando uma loja e uma micro-galeria.

MARIA COVADONGA BARREIRO

Nace en Ares (A Coruña), en 1983 y cursa estudios de Bellas Artes en Pontevedra donde obtiene, en 2006, el título de Licenciada. Por su trayectoria académica ha sido galardonada con el Premio Fin de Carrera de la Universidad de Vigo y el Premio Extraordinario de la Comunidad Autónoma de Galicia, otorgado por la Xunta de Galicia. Desde el año 2012, es Doctora con Mención Internacional por la Universidad de Vigo, por su Tesis titulada “Máquinas poéticas y artefactos: Mecánicas del movimiento en la creación artística contemporánea (Actitudes / Utopías)” dirigida por la Dra. Yolanda Herranz Pascual, y con la que obtiene, además, el Premio Extraordinario de Doctorado de la Universidad de Vigo, y el Premio Provincial a la Investigación, otorgado por la Diputación de Pontevedra.

Por su trabajo artístico, desde el año 2001 participa en numerosas exposiciones colectivas de ámbito nacional e internacional, y ha sido premiada y seleccionada en diferentes certámenes. Entre ellos, es importante señalar su presencia en la primera fase del proyecto para la Muestra de jóvenes artistas europeos, organizada por la Asociación Internacional de Críticos de Arte (AICA), así como su selección en la convocatoria Tentaciones 2007, en el marco de la Feria Internacional de Gravado y Ediciones de Arte Contemporáneo “Estampa 2007” (Madrid).

Actualmente, forma parte del Grupo de

Investigación “ES2” de la Universidad de Vigo, dirigido por la Dra. Yolanda Herranz Pascual y el Dr. Jesús Pastor Bravo, y del Grupo “Arte e Estudos Críticos” del Centro de Estudos Arnaldo Araújo de la Escola Superior Artística de Porto, dirigido por la Dra. Eduarda Neves.

MARTA FREITAS

Licenciou-se em Interpretação (ESMAE), e em Psicologia (UM). Fez o Mestrado e Doutoramento em Ciências Cognitivas (UM). Como dramaturga conta já com 16 peças suas levadas a cena. Coordena oficinas de escrita criativa e de escrita para teatro. Paralelamente, tem vindo a desenvolver uma sólida carreira de atriz. É coordenadora da Secção de Teatro do Dep. de Teatro e Cinema da ESAP, onde também lecciona, e docente em cursos profissionais artísticos. É fundadora e diretora da empresa cultural Bastidor Público (Menção Honrosa no Prémio Nac. das Indústrias Criativas 2011), e da Mundo Razoável (companhia residente da CEC'2012). É programadora e diretora artística do Programa Cultural da Rota do Românico, “Palcos do Românico”.

SANDRA ARAÚJO

Nasce no Porto. Artista visual. Formada em Artes Visuais - Fotografia pela ESAP e a frequentar o Mestrado em Design da Imagem na FBAUP, investigando a interseção entre arte, ciência e tecnologia.

SONIA TOURÓN

Es Licenciada en Bellas Artes en la especialidad de Escultura (2002) y Audiovisuales (2004) en Facultad de Bellas Artes de Pontevedra, Universidad de Vigo. Forma parte del Grupo de Investigación ES2, de la Universidad de Vigo y está elaborando la Tesis Doctoral titulada: “La fotografía y el cuerpo del artista: acción/representación” gracias a la Beca de Posgrado para la Formación de Profesorado Universitario (F.P.U.), Ministerio de Ciencia e Innovación, Gobierno de España. Ha impartido docencia en la Facultad de Bellas Artes de Pontevedra como Investigadora en Formación y Profesora Invitada en asignaturas como Arte e Imagen Electrónica o

Acciones e Intervenciones. En 2009 realizó una Estancia de Investigación en el CEEA (Centro de Estudios Arnaldo Araujo), Oporto. Ha realizado diferentes exposiciones individuales y colectivas y recibido premios y becas entre los que destacan: (2007) Participación en Tentaciones en Estampa'07 y premiada por la Fundación Pilar i Joan Miró a Mallorca. (2008) Premio Nuevos Valores de la Diputación de Pontevedra en la especialidad de Fotografía. Loop'08, International Festival & Fair for Videoart, Barcelona. X Muestra Internacional de Arte Contemporáneo, Unión Fenosa, A Coruña. (08-09) exposición itinerante Oito_artistas.gal con sedes en España y Portugal.

YOLANDA HERRANZ PASCUAL

(1957) Baracaldo, Vizcaya (ESPAÑA). Catedrática de Escultura en la Facultad de Bellas Artes de Pontevedra, Universidad de Vigo. Desde 1995, es Co-Directora del Grupo de Investigación ES2 de la Universidad de Vigo. Tiene Tres Tramos de Investigación (Sexenios) concedidos por la CNEAI. Miembro activo de la Cátedra Caixanova de Estudios Feministas de la Universidad de Vigo, desde su fundación en el año 2000 hasta el 2011. Su trayectoria artística comienza en 1979, y desde entonces ha expuesto con regularidad. Su creación, de marcado carácter conceptual, se desarrolla en proyectos artísticos que han sido expuestos en cerca de doscientas exposiciones en Europa (Alemania, Austria, Bélgica, Grecia, Islandia, Italia, Lituania, Luxemburgo, Noruega, Polonia, Portugal, Reino Unido, Suiza), en América (Canadá, Colombia, Costa Rica, Cuba, Brasil, Nicaragua, USA) en Rusia y en Japón. Su obra se encuentra representada en diferentes Museos e Instituciones de prestigio de diferentes países. Yolanda Herranz trabaja con toda la potencialidad poética del lenguaje. El texto se instaura como material central de sus proyectos. Sus propuestas establecen un puente entre la creación artística y el espectador que, trascendiendo el juego lingüístico, crea un campo de interrelación visual y conceptual en el que se aúnan referencias pictóricas, objetuales y escultóricas desde una obra volcada sobre la palabra.

ABSTRACTS

MAKING DATABASE ART

João Cruz

The term database appeared in the 1970s with the growth of automation in the context of corporate procedures. Database related procedures belong to the broader framework of the expansion of capitalism in the wake of the Industrial Revolution. Industrial processes and market expansion brought about specific needs in terms of creation of forms and mechanisms to deal with a growing amount of information; with its communication and storage. Information storage created databases, whose size increased exponentially in the context of digital technology. Databases store data, which are information in a raw state.

Artistic practices based on concepts that are close to information theories are contemporary of the term *database*, however, with the growth of computation and generalized access to large amounts of organized information, the term would finally enter into popular culture. Considering that the will for database organization is an ancient feature of human civilization, this conference analyzes the cultural moment in which it became omnipresent and which artistic practices resort to it.

COMPLEXITY, THE LIMITS OF CONTROL

Carlos Faustino

This paper aims at developing the concept of Complexity within what could be called 'Generative Art'. After laying out the limits of Algorithmic Complexity and Effective Complexity, including practical examples, a critical position will be developed on the two opposite poles in contrast with an eventual intermediate point. On the one hand, a structured position with rules that are essentially based on symmetry; on the other, complete randomness. The pole that corresponds to complete randomness will be taken into fuller consideration – as contemporary artists, such as John Cage, have chosen this factor more often.

VIDEOGAME – TRANSFORMING THE AESTHETICAL EXPERIENCE

Sandra Araújo

In the last 40 years, videogames evolved to such an extent that their fundamental defining characteristic – interactivity – is practically just a common legacy vis-à-vis the current state of astonishing platforms and graphic effects. The current popularity of videogames is not only due to technological evolution but to their tremendous diversity as well. In this sense, Art

Games have appeared, made by artists as artworks and depicting a greater variety and complexity of themes and formal approaches when compared to commercial games.

Fore and foremost, today's artists program forms rather than composing them. Out of an immense universe of material/virtual objects, they remix pre-existing forms; they use data and algorithms. Artists who reject the traditional art object find in computers a new class of possibilities, instead of the determination/objectification of an individual object.

Games can be seen in direct parallel with *happenings*, in a convergence of sensorial natures that sometimes does not allow for a reflecting distance between the art object and the viewer. The validation of Art Games does not contribute to the authority status of artistic culture, because 'the museum visitor does not seek for a pure aesthetical experience, but mostly for renewed stimuli, secondary emotions that create a recreational time'. In the museum stand the symbols/works of our hyper-capitalist culture – static, avid for admiration and the recognition of genius – however, the truth is that such behaviour is at the same level of the consumption of more trivial products.

AND THE WORD BECAME FLESH

Yolanda Herranz Pascual

In this lecture we will analyze certain aspects of our personal artistic project, with a particular focus on the questions dealing with the exploration of fluctuating limits between disciplines. We consider those places located at the margins, at the corners, at edges of established approaches as possibilities for exploration that are of special interest to current artistic creation.

Concepts such as: repetition, seriality, combination, contamination, montage, intervention, installation... hybridize and expand territories. Today, creation often takes place in the abysses, in the hollows and gaps that still occur between the areas of printmaking, drawing, design, poetry, painting, sculpture...

From this space of creation, our artistic proposal confirms a specific interest in the problem of the sculptural which is defined by a reflection on real space and exhibition space; a contaminated reflection, because our project involves a pictorial

gaze that materializes in the work with the wall. Nevertheless, the work is contaminated by the aforementioned fluctuations between memory and function present in the found object and embodied in the word.

In my work, sculpture is defined as a territory of personal involvement, of reflection on the Other, of intervention on the world, of transformation of the social.

HELENA ALMEIDA. THE BODY AS PLACE OF CONFRONTATION WITH THE LIMIT

Sonia Tourón

The oeuvre of Portuguese artist Helena Almeida (n. 1934 -) is characterized by a technical mix between the photographic and the pictorial – with her own body as the main, recurring motif. Her works are characterized by hybridization between body art, performance, conceptualism, photography and painting. Her series could belong to all of these artistic currents, but in fact are none of them in full, as they constitute a proposal based upon a drift and an intersection of media in its purest form. The artist chooses to work at the limits of every discipline, to create her own language. Her point of departure is the body, but her mode of self-representation is another relevant element in her work, constituting an intrusion into representation.

POETIC MACHINES. MECHANISMS FOR ART

Maria Covadonga Barreiro

Our theme emerges from the interest in objectual artistic pieces imbued with movement, especially those object-machines or mechanisms that convey a certain poetic atmosphere. Ours is a brief review covering the appearance of mechanical and mobile elements in art, from the period of the avant-gardes to their continued, contemporary presence. At a time, our time, dominated by technology, the screen, the digital and the virtual this approach presupposes a brief retrospective look. The gaze of fascination with the mechanical, with the precarious artefacts, gadgets or machines, as well as the interest in the real presence and direct experience of self-involved objects and mechanisms, governed by a movement that is often fragile and unstable.

OS LIMITES DA DRAMATURGIA

Marta Freitas

In order to reflect, today, on writing for theater, it is necessary to reflect on the theater's role in the contemporary society, reflect also on the political intentions towards culture, arts, and theater in particular; reflect on the public's education as the general people's education. This article aims to reflect on the current state of theater, its possibilities and limitations.

LIMITS? WHAT LIMITS?

Eduarda Neves

From the illusion of the similitude of reality to the illusion of the representation of identity. The unsolvable tension between reference and representation. Self-portrait, identity and machine of capitalist de-territorialisation. Technically speaking, what is left of the subject? Limits? What limits?



Encontros do CEEA/6

Explorar os limites

24 e 29 de Março de 2011
Sala de Actos da ESAP



CEEA | Centro de Estudos Arnaldo Araújo
Escola Superior Artística do Porto

Grupo de Investigação de Teoria, Crítica, História e Práticas de Arte Contemporânea
Apóio Mestrados em Teatro e Artes Visuais e Intermédia da ESAP

FCT
Fundação para a Ciência e a Tecnologia
intermédios e diversificados, apoiando e promovendo o conhecimento

 **esap**
escola superior
artística do porto

 **cesap**
cooperativa
de ensino superior
da região do porto

CEEA | Centro de Estudos Arnaldo Araújo, 2013