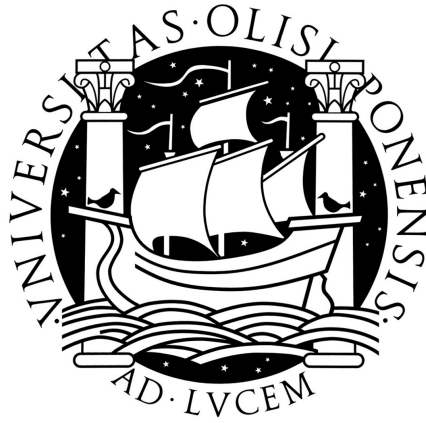


UNIVERSIDADE DE LISBOA
FACULDADE DE BELAS-ARTES



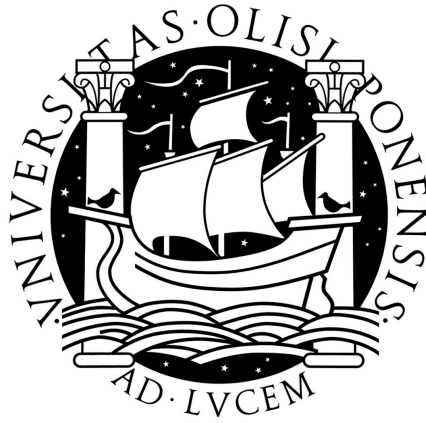
FOR LIFE TO GO EXACTLY AS PLANNED:
EM ARTE, QUANDO OS DADOS SÃO LANÇADOS

Anabela Pereira Bravo

MESTRADO EM ARTE MULTIMÉDIA - FOTOGRAFIA

2012

UNIVERSIDADE DE LISBOA
FACULDADE DE BELAS-ARTES



FOR LIFE TO GO EXACTLY AS PLANNED:
EM ARTE, QUANDO OS DADOS SÃO LANÇADOS

Anabela Pereira Bravo

MESTRADO EM ARTE MULTIMÉDIA – FOTOGRAFIA

Dissertação orientada pela Professora Doutora Maria João Gamito

2012

Agradeço a Maria João Gamito e Miguel Leal,
a Filipa Cordeiro, Luísa Baeta, Teresa Cortez e Sara Feio,
e aos meus pais.

Resumo: A presente dissertação, intitulada *For Life to go Exactly as Planned*, é um trabalho de natureza teórico-prática, que pretende entender os processos de produção artística com base na experimentação enquanto jogo confirmando a presença do acaso nas práticas artísticas. Outro dos seus objetivos é a compreensão do conceito de coleção, numa ligação estreita com a ideia de mapa e redes de ligação de informação. Para os atingir, recorre-se ao estudo da presença do acaso no mundo da arte, seguindo a investigação realizada por Miguel Leal e explora-se a ligação entre a arte e o conceito de jogo introduzido por Roger Caillois. Em seguida, reflete-se sobre a ideia de coleção segundo Jean Baudrillard e faz-se uma ligação com o conceito de rizoma, introduzido por Deleuze e Guattari. Aponta-se como referências no campo artístico os trabalhos de Aby Warburg. Os objectos artísticos que integram a dissertação são uma coleção de mais de 610 dados; um catálogo da coleção, sendo ele próprio um dado da coleção; e um conjunto de 36 mapas.

Palavras-chave: Acaso, jogo, dado, coleção, mapa, rizoma.

Abstract: This theoretical and practical dissertation, titled *For Life to go Exactly as Planned*, aims to understand the processes of artistic production based on experimentation while gaming, confirming the presence of chance in artistic practices and understand the processes of artistic production based on experimentation. It also wants to understand the concept of collection in connection with the idea of networks and map information. To address these propositions, the first step is to study the presence of chance in the art world, following the research already done by Miguel Leal and explore the connection between art and the game concept introduced by Roger Caillois. The following step is to research around the idea of collection as Jean Baudrillard presents it and its connection with the concept of rhizome, introduced by Deleuze and Guattari. Aby Warburg is a reference for the artistic work. The resulting work of art which integrates this dissertation is a collection of more than 610 dices, the catalog of the collection and a set of 36 maps.

Keywords: Chance, game, dice, collection, map, rhizome.

Índice

Resumo	iv
Abstract	v
Índice de figuras	vii
Introdução	1
1. “Human life is more governed by fortune than by reason”	
1.1. Breve contextualização do acaso na arte	05
1.2. O conceito de jogo e o ato de jogar	10
2. Uma estranha desordem organizada	
2.1. Recolectar e colecionar – o domínio das coisas	15
2.2. Atlas. Mapa. Inventário – o domínio da representação	18
3. <i>For Life to go Exactly as Planned</i>	
3.1. Genealogia do trabalho artístico	23
3.2. <i>For Life to go Exactly as Planned</i>	27
Conclusão	31
Referências	33

Índice de figuras

Figura 1 – Anabela Bravo, *Fotografia de um dado, à escada 1:1, para o catálogo* (2012)

Figura 2 – Anabela Bravo, *Mapa de Cotas* (2012)

Figura 3 – Anabela Bravo, *Mapa de Peso – 7, 8 e 9 gramas* (2012)

Introdução

A presente dissertação, *For Live to go Exactly as Planned*, é de natureza teórico-prática implicando por isso uma componente teórica, aqui presente e uma componente de carácter prático que será apresentada em formato expositivo, ambos desenvolvidos no decorrer do Mestrado em Arte Multimédia. A investigação forma-se na associação entre o trabalho de experimentação artística e a pesquisa e desenvolvimento teórico dos conceitos operativos aí envolvidos. Estas duas componentes foram sendo, ao longo do tempo, desenvolvidas em paralelo, influenciando-se mutuamente – se algumas vezes, a parte teórica abria caminhos para pensar a parte prática, também muitas vezes os desenvolvimentos na vertente prática obrigaram a novas investigações e a alterações na estrutura da componente teórica. Apenas no período próximo da finalização se optou por colocar um ponto final, primeiro na vertente teórica e só depois terminar a parte prática em conjunto com a apresentação. É assim importante pensar o trabalho artístico como um método válido de investigação e de produção de conhecimento ao mesmo tempo que a componente teórica é elucidativa dos pressupostos e resultados de toda a pesquisa efectuada.

Era objectivo inicial da presente investigação perceber de que forma o acaso está presente na arte ao longo da história e também na contemporaneidade. Era inicialmente importante perceber esta relação principalmente no seio do processo de produção artística, em tudo vinculado à ideia de experimentação. Enquanto artista, o meu próprio processo de trabalho está muito ligado à ideia de experimentação. Com este método de produção, todos os acasos que surgem no percurso são facilmente incluídos e ajudam eles próprios ao desenvolvimento do trabalho artístico.

Inicialmente, a investigação é realizada em torno da relação entre acaso e arte numa perspectiva mais histórica. As questões em torno desta relação não serão exaustivamente estudadas.

Assim, com esta dissertação, um dos objectivos é falar sobre o meu próprio processo de trabalho enquanto artista que se deixa contaminar pelos acasos que fortuitamente surgem durante o fazer – incluindo, não só os acasos derivados do próprio viver mas também aqueles que, de alguma forma, são primeiramente provocados pelo artista sem, no entanto, ter qualquer noção dos possíveis resultados finais.

For Live to go Exactly as Planned, frase escolhida para ser o título da presente dissertação é, ela própria, resultado de um feliz acaso. No decurso de uma das muitas experimentações realizadas a nível prático, foi necessário utilizar *polaroids* a preto e branco. Aquando da colocação do filme na máquina, cada *pack* do *The Impossible Project* traz uma frase ou desenho especial, na proteção que é libertada quando a máquina fica pronta a ser utilizada. *For Live to go Exactly as Planned* era a frase que vinha no *pack* utilizado e que por acaso me faz pensar e repensar o conceito de acaso em contraponto com o de controlo.

Logo no início da pesquisa ficou claro que existem diferentes tipos de acaso e que cada um deles interfere ou pode ser usado de diferentes formas pelo artista. Assim, foi crucial, após as pesquisas iniciais desta dissertação, a decisão de enveredar por um acaso sempre ligado ao conceito de jogo.

Exatamente por ser uma pesquisa em torno do acaso, este foi sempre bem vindo no decurso da investigação e foi determinando muitas das decisões a tomar. Assim, muito devido ao caminho tomado na componente prática, houve a necessidade de expandir o tema inicialmente proposto para que a componente teórica pudesse abarcar temas que surgiram posteriormente: os conceitos de mapa, de rede e de multiplicidade. Estes conceitos tornam-se imprescindíveis para a compreensão de um processo de trabalho profundamente intuitivo e nem sempre lógico ou aparentemente coerente de um ponto de vista exterior precisamente por se manter permeável a diferentes influências.

A estrutura adotada para a componente teórica consta da elaboração de três capítulos. O primeiro capítulo está dividido em dois subcapítulos: no primeiro fiz uma breve contextualização do acaso no mundo da arte, falando de diversos exemplos que demonstram a presença do acaso na prática artística desde a Antiguidade até aos tempos de hoje com base em escritos de diferentes autores. Ainda neste capítulo, falei da arte enquanto prática experimental, principalmente na arte contemporânea e de como esta vê a ideia de experimentação e indeterminação, um assunto intensamente explorado por Miguel Leal na sua recente dissertação de doutoramento. No segundo subcapítulo fiz uma introdução ao conceito de jogo e às categorias apresentadas por Roger Caillois, dando um maior ênfase aos jogos de azar (ou sorte) e ao ato de jogar enquanto conjunto de gestos experimentais que se repetem de forma autónoma do

sujeito. Ainda neste capítulo, falo introdutivamente do dado enquanto objecto, das suas diferentes formas e do simbolismo que o cerca.

Também o segundo capítulo está dividido em dois subcapítulos. No primeiro domina a ideia de recolectar e colecionar – entramos no domínio das coisas. É analisado o conceito de coleção e do objecto de coleção segundo Jean Baudrillard, explorando o lado mais possessivo do colecionador necessariamente diferente do simples acumulador. Ainda neste subcapítulo refero o conceito de lista prática e a ideia de ordem, conceitos agregados por Umberto Eco na sua *A Vertigem das Listas*. No segundo subcapítulo entrei no domínio da representação e introduzi o conceito de mapa numa contínua relação com o mundo da arte. Para concluir esta investigação, foi fundamental falar das representações contemporâneas da ideia de mapa enquanto rede múltipla de informação – gráfico, diagrama, esquema, catálogo. Foi imprescindível mencionar o conceito de rizoma introduzido por Deleuze e Guattari, utilizando como exemplo principal o incontornável *Atlas Mnemosyne*, de Aby Warburg, entre outros.

No terceiro e último capítulo refiro diretamente todo o desenvolvimento da componente prática deste projecto – o processo de trabalho é aqui desvendado não só no que diz respeito ao próprio fazer mas também no que diz respeito a dúvidas e decisões de natureza subjetiva. Também é neste capítulo que se relacionam os conceitos apresentados na componente teórica com o resultado obtido na vertente prática.

Ao longo deste trabalho, adotei o sistema de citação autor-data, sendo esta última, sempre que possível, o ano da primeira publicação do texto original. De acordo com o sistema de citação utilizado, a organização da bibliografia destaca, em primeiro lugar, o(s) nome(s) do(s) autor(es), seguido da data da publicação original, entre parênteses curvos. Seguem-se depois todas as referências respeitantes à edição efetivamente consultada. No caso de traduções, sempre que foi possível, indicou-se na bibliografia o título original e o nome do(s) tradutor(es).

Todas as traduções dos excertos citados ao longo de todo o trabalho são da minha responsabilidade, com exceção dos textos onde existe uma tradução para português e esta foi a versão consultada. Toda a dissertação foi escrita segundo as regras do Acordo Ortográfico de 1990 salvo em citações diretamente do português antes do presente acordo.

1. “Human life is more governed by fortune than by reason”¹

1.1. – Breve contextualização do acaso na arte

Plínio conta sobre o pintor Protógenes² que, querendo este representar a espuma de um cão ofegante numa das suas pinturas, tentou repetidas vezes atingir o resultado pretendido. Não conseguindo, acabou por atirar, em sinal de fúria, uma esponja à pintura. A esponja, atingindo em cheio a boca do cão, obteve sozinha aquilo que o pintor tinha desejado conseguir diversas vezes.

Esta história de Plínio é aceite como a primeira referência direta às questões do acaso na prática artística e como o mais antigo exemplo a expressar claramente um acaso ligado à ideia de fazer algo. Demonstra os efeitos e a força do acaso, numa estreita relação com a sorte e a inspiração do artista. Contudo, a expressão “acaso na arte” encerra em si vários significados e interpretações que se foram alterando ao longo do tempo. Por vezes, a ideia de acaso é adotada para definir tudo o que não se consegue explicar e, por isso, parece-me importante definir o que é o acaso no contexto da Arte.

Dario Gamboni (1954), no seu livro *Potential Images* (2002) distingue dois tipos de imagens: as imagens acidentais e as imagens potenciais. Ambas são enunciados visuais que se ligam à ideia de incerteza e indeterminação e partilham a “proeminência dada ao lado imaginativo da percepção” (Gamboni, 2002 : 16). As imagens potenciais são, com ou sem conteúdo específico, mais dependentes da ambiguidade suscitada no espectador pela sua volubilidade interpretativa – são imagens que dependem da interpretação, sempre subjetiva, do espectador para a sua realização final.

Mas o tipo de imagem que mais interessa nesta investigação e também a interpretação clássica mais documentada ao longo dos tempos em diversas culturas é a da “imagem feita pelo acaso” ou, segundo Gamboni, a imagem acidental. Falo de imagens que têm uma forte conexão com o processo criativo e que desde cedo foram integradas pelos artistas nos recorrentes estímulos à imaginação. São imagens que resultam da manifestação da percepção visual do Homem em confronto com as formas da natureza, ou seja, é a mente humana que identifica nas formas naturais (por

¹ David Hume (1711) – *On Suicide*. London, Penguin Books, 2005.

² Ver Plínio, o Velho, *Naturalis Historia*: Livro XXXV, 101-105.

exemplo, nas nuvens, na água, nas rochas ou nos troncos) algo que a imaginação reconhece como sendo outra coisa. Este tipo de imagens em tempos antigos era atribuído aos deuses ou a outros seres sobrenaturais.

No final da Antiguidade e durante o período do Renascimento, com os avanços iniciais no estudo da psicologia, mais propriamente na psicologia da percepção³, as imagens acidentais passaram a ser atribuídas diretamente ao poder do inconsciente humano. Um autorretrato em desenho, de Albrecht Dürer (1471-1528), feito em 1493, contém três elementos: a face do artista; a mão, com o polegar e mais dois dedos a fazer a forma de um “O”; e uma almofada. Do outro lado do autorretrato, Dürer desenhou (muito provavelmente) a mesma almofada seis vezes mas sempre disposta de diferente forma. As diversas formas que a almofada adquire fazem lembrar desde cabeças humanas, máscaras ou até animais. Apesar de não ser possível ter completa certeza, Dario Gamboni confirma a probabilidade de que não estejamos a falar de um ato involuntário por parte do artista mas sim de um efeito de representação que Dürer conhecia e até, quem sabe, enfatizou.

Testemunha-se assim que o esboço, além de preparação para uma obra, era também parte integrante de um processo de invenção. Era nele que o artista se permitia incorporar a presença do acaso. O esboço tem assim um papel muito importante, no contexto desta investigação, por ser um local onde a indeterminação e o acidental, como estímulo à imaginação, eram incorporados na prática artística. No entanto, qualquer sobrevalorização do acaso nessa prática, significaria desconsiderar a superioridade da própria atividade do pintor e do estatuto da pintura.

Portanto, até ao Renascimento, o artista era quem possuía a capacidade de descobrir, ou fingir que descobria, imagens *random* no mundo, usando posteriormente o seu trabalho como meio para enfatizar essa descoberta (JANSON, 1973 : 347). Ele não cria essas imagens, apenas as descobre. É já durante o Renascimento que se inicia um novo entendimento na relação entre a pintura enquanto atividade mental, por um lado e, por outro, a pintura como algo imerso no terreno da experiência e dos sentidos.

Alexander Cozens (1717-1786), em 1785, descreve no seu tratado *A New Method of Assisting the Invention in Drawing Original Compositions of Landscape* um novo método de desenho. Cozens sugeria que, depois da mente estar completamente absorvida por um tema de trabalho, se produzisse uma “mancha

³ A noção de percepção encontra-se numa relação próxima com o conceito de imaginação e tornou-se um elemento chave no desenvolvimento da psicologia da arte.

artificial” – um conjunto de manchas de tinta numa folha de papel em branco que, após estudadas, serviriam de sugestão composicional.

A “mancha artificial” de Cozens é uma forma de produção de acaso que abre o espectro ao permitir que seja o artista a produzir o seu próprio acaso em vez de apenas o procurar nas formas da natureza. No entanto, este método não pode ser considerado verdadeiramente acidental. A integração do acaso nesta metodologia dá-se através de um modelo operativo sistemático que procura alcançar a pureza da mancha e ao mesmo tempo controlar de alguma forma o seu poder de sugestão, incorporando imediatamente uma ideia de predeterminação do acaso que não se pretende.

A arte foi sempre revelando um falso distanciamento em relação à incorporação processual do indeterminado e do aleatório, ou seja, não admitia um papel ativo do acaso na prática artística. Esta atitude não pode ser separada do facto dos artistas do século XVIII e até XIX esconderem, de certa forma, os procedimentos da sua prática artística, considerando que todos os mecanismos usados até à concretização final da obra eram respeitantes apenas a si próprios.

As razões para tal ocultação podem ser simplesmente resultantes da falta de valor que se dava ao processo de trabalho ou ao receio de, ao admitirem a presença do acaso na parte de produção e desenvolvimento, verem negados os seus direitos de autoria (ainda muito rudimentares e indefinidos). Este receio é o que vai dar origem à transformação da imprevisibilidade e da incerteza no processo criativo nos sistemas de experimentação artística do século seguinte.

Resumindo e de um ponto de vista histórico, podemos separar o acaso na arte em dois grandes períodos: até aqui estamos perante um acaso pré-moderno (Leal, 2009 : 15), mais ligado ao indeterminado, a um saber oculto e transcendente – quase mágico. Daqui para a frente vamos encontrar um acaso dito moderno, já dessacralizado e atualizado com os princípios da física quântica.

Assim, após o aparecimento da modernidade, deixa de ser possível pensar a arte sem estabelecer uma ligação direta com a ideia de experimentação e a crescente presença da tecnologia no trabalho artístico. A arte moderna leva ao limite a necessidade de experimentar e, apesar de não ser um problema exclusivo dessa altura, será aí amplificado como uma forma de assinalar a sua autonomia processual.

É na passagem para o século XX que outras mudanças se dão na arte principalmente ao nível do estatuto do espetador, à sua participação subjetiva e

liberdade interpretativa. O artista passa a delegar conscientemente uma parte da criação conceptual da obra de arte nas mãos do espectador e, conseqüentemente, dá-se uma alteração na forma como o trabalho artístico comunica com o público.

Também a evolução de campos de investigação, como a filosofia ou a psicologia, contribuíram para o desenvolvimento de estudos, mais experimentais ou não, nas práticas artísticas da época. Os conceitos que mais vão interessar à Arte são a imaginação, a percepção visual, o inconsciente e a mente humana, os sonhos e a sua interpretação.

A história da arte moderna é então, em larga medida, uma história de trocas entre as artes. Todas elas tentaram de alguma forma escapar ao que lhes estava anteriormente atribuído, procurando novas alternativas, principalmente no que dizia respeito à flexibilidade operativa e à procura de um maior espaço para improvisação. Sintetizando, dá-se uma revolta da arte contra a dependência material de um território fechado e abre-se assim caminho a uma plasticidade operativa plural, alicerçada na ideia de experimentação.

Todas estas mudanças conduziram o modelo da prática artística pós-moderna e contemporânea a uma constante experimentação e tensão mas é preciso definir o que significa verdadeiramente experimentar no mundo da arte.

Segundo Miguel Leal (1967), no mundo artístico não há um método experimental como nas ciências mas há uma prática experimental (Leal, 2009 : 127). A intuição como método ou a improvisação como processo são meios de experimentação nas diferentes artes e, muitas vezes, forma de intensificar a indeterminação e surpresa dos resultados.

Assim, a experimentação artística não se faz para atingir um objectivo específico mas sim para desafiar os limites do seu próprio fazer/acontecer. Toda a experimentação artística tem algo de lúdico no sentido em que é como um jogo sem regras (Leal, 2009 : 42), um jogo que se joga com o intuito de desafiar os limites do próprio jogo. Ou seja, um jogo sem regras que se molda enquanto método e se impõe como uma espécie de paradoxo – a arte experimenta para construir um método que não é verdadeiramente um método, um jogo cujas regras são renegociadas a todo o momento, segundo a vontade do artista.

A ideia de experimentação na arte afasta-se da procura de uma resposta, é antes a ideia de tentar sucessivamente para falhar melhor. Experimentar é tentar,

tentar de novo, falhar outra vez. Não há uma admissão de derrota mas antes a afirmação de uma vitória circular, própria do jogo de experimentar. À sua própria maneira, a arte depende do acaso, daquilo que lhe acontece e da experimentação que conduz ao acontecimento. A experimentação é uma afirmação de liberdade. Como afirma Miguel Leal, não há experimentação sem acaso e não há arte sem experimentação (Leal, 2009 : 45).

Tal como foi dito anteriormente, a arte, desde a modernidade, vira com frequência as costas à técnica para dar mais atenção a uma plasticidade autónoma. A presença da tecnologia, nos seus diferentes níveis, torna-se evidente nas práticas artísticas e torna-se necessário estabelecer uma ligação entre experimentação e tecnologia. Assim, a dependência da experimentação face à presença da tecnologia é fundamental para a história dos desenvolvimentos mais recentes.

É na tecnologia que as práticas artísticas vão continuamente encontrar o terreno favorável ao impensado, ao aleatório e ao indeterminado. Com as experimentações técnicas e mecânicas, os artistas são os primeiros a reconhecer o esplendor da surpresa e da indeterminação que as imperfeições, as falhas e os acidentes da técnica, trazem. É o princípio de uma arte capaz de experimentar os seus *media* até ao limite, as máquinas e as suas imprevisibilidades, tirando partido da indeterminação para escapar à funcionalidade.

É assim que, perante o panorama artístico do século XX, George Brecht (1926-2008) define dois tipos de acaso: um onde a origem das imagens é desconhecida porque reside a um nível inconsciente do cérebro humano e outro onde as imagens resultam da utilização de um qualquer processo mecânico não (completamente) controlado pelo artista (Brecht, 1966 : 5).

Porque experimentar é algo que se faz sem regras, as ideias de repetição e de série, diretamente ligadas à ideia de irregularidade no acaso, da falha e do erro, são elementos fundamentais na produção artística. Ou seja, a experimentação faz-se com o intuito de desafiar os limites, recorrendo bastantes vezes à repetição dos gestos experimentais.

Podemos então afirmar que a arte contemporânea afirma o acaso e recusa impreterivelmente a segurança, escapando assim a qualquer previsão ou probabilidade. É o momento em que o artista deixa de ser guiado pela sua vontade e as suas ações passam a depender de outras causas.

1.2. O conceito de jogo e o ato de jogar

A palavra portuguesa *acaso* deriva do latim *a casu* que significa acidentalmente. Em geral, *acaso* pode ser entendido como a causa ou o conjunto de causas responsáveis por um determinado efeito e que não são entendíveis ou que não são totalmente compreendidas. É um universo de resultados possíveis, mesmo quando falamos de um universo hipotético.

Continuando com a associação etimológica, percebemos que azar vem do árabe *az-zahar* (jogo de dados); aleatório vem do latim *alea* (dado, jogo de dados, jogo de azar); e, por fim, a palavra jogo do latim *jocus* (divertimento) e jogar do latim *jocari* (gracejar).

Além da associação etimológica, arte e jogo também se associam pelo facto de ambos serem considerados actividades excepcionais, capazes de se situar fora da realidade como uma pausa provisória.

O termo jogo, do latim *jocus* (divertimento), designa uma actividade específica, livre e voluntária, sem consequências para a vida real, que se opõe à ideia de trabalho – é uma fantasia agradável, uma distração. É um sistema organizado em torno de princípios categóricos (Leal, 2009 : 29), obedecendo a regras estabelecidas, aceites de bom grado, que definem o que é ou não é do jogo, o permitido e o proibido, estabelecendo uma ordem estável num universo sem leis. A palavra *jogo* também designa “a totalidade das imagens, símbolos ou instrumentos necessários” (Caillois, 1958 : 10) à dita actividade. O domínio do jogo é, portanto, um universo reservado onde se desenvolvem actividades livres e voluntárias, fonte de alegria e divertimento. É uma actividade livre e incerta da qual a transgressão ou a imprevisibilidade fazem parte (Leal, 2009 : 29).

No seu livro *Os Jogos e os Homens* (1958), Roger Caillois (1913-1978), um filósofo e escritor francês do século XX, define o jogo como uma actividade: livre porque o jogador nunca pode ser obrigado a participar, podendo sim entrar e sair a qualquer momento; incerta no indeterminismo do desenrolar do jogo e nos resultados volúveis; delimitada no espaço próprio e no tempo; improdutiva, regulamentada por convenções que suspendem as leis normais e fictícias, criando uma outra realidade consciente.

As principais categorias apresentadas por Caillois para dividir os jogos são: *agôn*, *alea*, *mimicry* e *ilinx* (Caillois, 1958 : 31).

Agôn compreende todos os jogos de competição como, por exemplo, as provas desportivas, quer sejam corridas, lutas, futebol mas também damas, xadrez, bilhar, etc.. Neste tipo de competição existe sempre uma igualdade de oportunidades para os concorrentes e a rivalidade entre eles baseia-se numa única qualidade.

Oposto a *agôn* encontramos *alea*. É a rubrica onde o jogador tem menor participação na atividade já que de *alea* fazem parte todos os jogos que se baseiam numa decisão que não depende do jogador – jogos de azar. Neste tipo de jogos o jogador tenta vencer o destino, eliminar a injustiça do acaso – apostas, roletas, lotarias.

Os jogos de ilusão e universos imaginários estão na categoria *mimicry*. Aqui, Caillois insere os jogos de mímica e disfarce, jogos que vivem do prazer do jogador em se disfarçar, em fingir que é outro, em fazer-se passar por outro, em criar uma personagem – podemos pensar nos jogos de bonecas, máscaras e ilusionismo mas também nas artes do espectáculo em geral.

Ilinx compreende todos os jogos que buscam, de alguma forma, destruir a estabilidade da percepção, a vertigem, como acontece com os carroséis ou os escorregas, mas também o alpinismo e as acrobacias em geral.

Para este estudo, é a categoria *alea* de Caillois que mais importa. São os jogos onde o papel do azar se apresenta clara e indiscutivelmente. O jogador é inteiramente passivo e, negando o trabalho e o treino, arrisca numa aposta contra o destino – conta com tudo exceto com ele próprio. Demite-se da vontade própria em favor da espera passiva do curso da sorte. Nestes jogos especificamente, a superstição pode levar o jogador a desrespeitar a sorte e tentar prever o destino – tudo pode ser um bom ou mau presságio, sinal de boa ou má sorte.

Casinos, lotarias, corridas são locais onde *alea* se encontra presente de um ponto de vista socializante – a atração da multidão e da confusão. O jogador alucinado, já em estado de transe, procura a existência de uma vertigem singular onde não sente cansaço e se pode demitir completamente do seu querer. Existe assim uma aceitação prévia e incondicional do veredicto do destino (Caillois, 1958 : 98), tal como no momento em que se lançam os dados, seguidos dos segundos de espera, até à consagração ou à condenação.

O gosto pelos jogos chamados de azar subsiste perfeitamente inscrito no mundo contemporâneo, principalmente no fascínio de adquirir, de uma só vez e sem custos, uma fortuna instantânea – depender da decisão da sorte agrada à indolência e à impaciência (Caillois, 1958 : 170). Os jogos de azar têm tendência a substituir o trabalho – tornam-se um hábito, uma regra e, por isso são muitas as tentativas ao longo da história de os marginalizar (Serlin, 2005 : 51).

No início do século XIX predominava o que Jackson Lears, em entrevista com David Serlin, designa por *culture of control* (Serlin, 2005 : 51): uma altura em que o jogo se tornou uma prática não respeitável. Alguns estados dos Estados Unidos da América chegaram mesmo a proibir os jogos de azar, e o único risco que o capitalismo permitia eram os sistemas de especulação próprios do seu sistema. A verdade é que, com o capitalismo no início, prevalecia a ideia de que o trabalho árduo seria recompensado e que cada pessoa teria o que merecia – tentava-se prever o futuro enquanto se mantinha o controlo. No entanto, o desejo pelo risco e o incerto é tão natural como o desejo por estabilidade e previsibilidade e, ao contrário do que lhes era dito, as pessoas rapidamente se aperceberam que não ganhavam o que mereciam, que os seus méritos não eram recompensados. Assim, no século XX, principalmente após a Segunda Guerra Mundial e com o desenvolvimento do liberalismo, o estado, em vez de tentar acabar com a *culture of chance* procurou torná-la rentável em seu próprio proveito. Atualmente, os jogos de azar são controlados pelo estado, contribuindo para encher os cofres públicos mas as pessoas continuam a jogar na esperança que o jogo lhes traga a sorte grande, a tal recompensa que o capitalismo nunca trará – o presente grátis.

A combinação de *agôn* e *alea* como elementos primordiais e complementares, apesar de inicialmente contraditórios, são a base de um novo tipo de sociedade (Caillois, 1958 : 182). Uma sociedade que leva o indivíduo a competir a todo e qualquer preço na busca da vitória e do poder, a perda de identidade e a fuga à realidade – *jogo* e *realidade* perdem o equilíbrio.

Inicialmente ligados ao princípio do jogo do osso e mais tarde ao jogo de Gamão, os dados têm sido encontrados em relação com todas as grandes civilizações do mundo ocidental. Escavações e investigações apontam a Ásia, mais propriamente a Índia, como o local de origem dos dados.

O primeiro material utilizado para construir um dado foi, muito provavelmente de origem natural, resistente e maleável o suficiente para recriar a forma desejada – osso, madeira, marfim ou chumbo. Atualmente, os dados são majoritariamente feitos de plástico, por vezes, de metal ou madeira.

O formato mais clássico é o cubo, com seis faces, gravado com números árabes de um a seis. No entanto, existem imensas exceções, tanto no que é gravado nas faces como no próprio formato do objecto. As formas mais comuns são os sólidos de Platão, majoritariamente por serem simétricos – tetraedro, cubo, octaedro, dodecaedro e icosaedro; as variações mais incomuns são geralmente tipo pião ou outras variações com base nos dados mais comuns como, por exemplo, dados redondos e semiesféricos. Os dados multifacetados são referidos consoante o número das suas faces e assim, por exemplo, um *d32* é um dado com trinta e duas faces.

Em relação ao que é gravado, além dos números árabes, podemos encontrar mais usualmente dados coloridos, dados com figuras de animais, dados de póquer, dados com letras ou palavras, dados com operações matemáticas, dados com números romanos, dados com diversas variações de contagem (só números pares, por exemplo), dados com imagens do Kamasutra, dados específicos para jogos RPG⁴, entre outros.

A função de um dado é gerar um resultado aparentemente aleatório, que fica evidentemente restrito ao número de faces do dado em questão, através do seu lançamento. Assim, o ato de jogar o dado é sempre medida operativa de uma ação – lançar os dados, o que torna sensato trazer a importância do gesto para esta questão.

O lançamento de um dado é um gesto que ganha corpo na medida em que é expressão de uma intenção – lançar o dado com o intuito de obter um determinado resultado. Este gesto, quando repetido uma e outra vez, automatiza-se e torna-se a matéria plástica que pode ser manipulada. Ou seja, repete-se o gesto do lançamento a cada novo lance e é nesta repetição que o gesto se torna autónomo do sujeito que o produz, tornando-se involuntário. Henri Bergson (1900), no seu livro *O Riso: Ensaio sobre o Significado do Cómico*, evoca os efeitos da repetição e da automatização do gesto. O gesto presente em Bergson é um gesto esvaziado e repetido, distinto da simples ação por já não ser desejado mas por ser puro automatismo. Gestos

⁴ RPG – Role Playng Game, é um tipo de jogo, normalmente mais colaborativo e social do que competitivo, surgido no ano de 1974, onde os jogadores assumem o papel de uma personagem e criam a sua narrativa. Apesar de existir um sistema de regras predeterminadas, as escolhas dos jogadores para as suas personagens determinam a direção que o jogo toma.

esvaziados de qualquer ideia tangível ou instrumental, indecifráveis e vazios de uma qualquer finalidade. Só quando o gesto já não é um meio para atingir um fim é que se pode afirmar através do movimento repetido da mão do jogador que lança os dados – o gesto torna-se um *puro meio*, tal como Agamben⁵ o apresenta.

Assim, a experimentação dá-se a sentir através deste gesto que ganha corpo pela repetição exaustiva e pela sua conseqüente automatização. O método experimental presente na prática artística utiliza este mesmo gesto automatizado, como num jogo sem regras, esperando apenas o momento indeterminado e incerto da falha e do erro, da sorte e/ou do azar.

⁵ Ver AGAMBEN, Giorgio (1992) – “Notas sobre el gesto”, in *Medios sin fin: Notas sobre la política*. Madrid, Pre-Textos, 2001, pp. 47-56.

2. Uma estranha desordem organizada

2.1. Recoletar e Colecionar – o domínio das coisas

Segundo Jean Baudrillard (1929-2007), no seu livro *O Sistema dos Objetos* (1968), qualquer objeto tem basicamente duas funções: ser utilizado e ser possuído. A primeira está diretamente relacionada com a forma como o indivíduo experiencia, a nível prático, o mundo em que vive. Já a segunda, depende inteiramente do indivíduo e da totalização abstrata por ele realizada, sem a participação do mundo.

Ou seja, o objeto utilizado possui um carácter estritamente utilitário e prático, adquirindo por isso um estatuto social, dominado pela ideia de objeto utilitário tal como a conhecemos – o frigorífico, a cadeira, o bibelô. O objeto possuído é um objeto que deixa de ser especificado pela sua função e que, privado de utilidade, adquire um estatuto estritamente subjetivo.

Quando tal acontece, apenas um objeto não chega para satisfazer o sentimento de posse, a “abstração apaixonada” do indivíduo detentor. Assim, é preciso uma sucessão de objetos, todos com as mesmas características e relacionados entre si num sentimento de posse (quase fanático) finalmente instituído – o homem é senhor no seio dos seus objetos (Baudrillard, 1968 : 97). A concretização real da ideia de posse faz-se da intimidade com o objeto privilegiado, da sua procura e inserção numa determinada ordem dentro da coleção. Afinal, o objeto é aquilo que, no mundo, melhor se deixa personalizar: qualquer objeto pode ser possuído, ordenado e classificado.

O último objeto, aquele sem o qual a coleção não seria nada, adquire a sua força por meio da sua posição final no interior da coleção – o objeto conclusivo é assim símbolo da totalidade da coleção, da série completa, condição que o reveste de um valor excecional. A ausência deste objeto derradeiro é símbolo de uma perpétua procura por parte do colecionador e, apesar desta ausência ser vivida com sofrimento, ela permite escapar à conclusão da coleção e, conseqüentemente, à supressão definitiva da realidade e à morte do indivíduo.

A estrutura do sistema possessivo – a coleção – é então uma sucessão de objetos onde o verdadeiro último objeto é sempre o indivíduo possuidor. Ou seja, a verdadeira posse só se faz quando há uma integração mútua entre o objeto possuído e o indivíduo possuidor (Baudrillard, 1968 : 99).

Como já vimos, a ideia de coleção privada caracteriza-se inicialmente por ser uma acumulação de objetos distintos (Eco, 2009 : 170). À medida que vai progredindo, a coleção converte-se numa sucessão de objetos destituídos da sua função, que participam da mesma abstração e remetem uns para os outros e igualmente para o indivíduo que os detém – “uma organização mais ou menos complexa de objetos que se relacionam uns com os outros” (Baudrillard, 1968 : 95). Assim, a coleção, além de ser um sistema extremamente possessivo, é então o modo mais rudimentar de domínio do mundo exterior pelo indivíduo: é este quem seleciona, detém, organiza, classifica e manipula os objetos que quer na sua coleção.

Ao contrário do amador que se encanta com o diverso e o singular, e que se pode definir como um mero acumulador, o colecionador verdadeiramente dito torna-se o indivíduo que ama os objetos em função da sua ordem numa determinada série (Baudrillard, 1968 : 96), numa espécie de jogo passional⁶. Ou seja, além de remeterem uns para os outros, os objetos da coleção incluem uma relação com o exterior social e mais do que o valor do objeto por si, vale o momento em que é colocado no seu lugar específico dentro de uma série. Assim, o conceito de coleção pressupõe objetos frequentemente com valor de troca, objetos de conservação, comércio, exibição.

Portanto, o conceito de coleção jamais escapa à sua própria sistemática interna: a superioridade da motivação serial sobre a motivação do interesse, ou seja, a coleção é um processo que à partida está limitado de alguma forma. O prazer do colecionador advém assim da singularidade absoluta de cada elemento possuído – o objeto único, raro – e da possibilidade da série (Baudrillard, 1968 : 96).

Segundo Baudrillard, esta sucessão de objetos únicos numa coleção é uma espécie de jogo onde o indivíduo possuidor cria as suas próprias regras. Neste jogo, a posse do objeto satisfaz-se com a ideia do valor que o mesmo poderia ter para outros, efetivando a ideia de propriedade, e em frustrar essa possibilidade. Assim, o objeto assume uma posição de equivalente narcisista do eu (Baudrillard, 1968 : 111), prevenindo por meio de uma castração simbólica – um objeto perdido, por exemplo – a angústia da castração real do indivíduo.

Sendo a função fundamental da coleção o solucionar do tempo real numa dimensão sistemática, representando com isso “o perpétuo reinício de um ciclo” onde

⁶ Ver RHEIMS, Maurice (1959) – *The Strange Life of Objects* [La Vie étrange des objets], trad. David Pryce-Jones, New York, 1961.

o homem se entrega ao jogo do nascimento e da morte (Baudrillard, 1968 : 103), o que o colecionador encontra na coleção é a garantia de viver continuamente. Ou seja, o homem não consegue viver na irreversibilidade do nascimento e é a coleção que lhe possibilita viver continuamente, de uma forma cíclica e controlada, ultrapassando simbolicamente a sua existência real.

Umberto Eco (1932), no seu livro *A Vertigem das Listas* (2009), afirma que “(...) uma coleção é sempre aberta e poderia sempre ser enriquecida com outro elemento qualquer. Especialmente se, na base da coleção (...) estiver o gosto pela acumulação e pelo incremento *ad infinitum*” (Eco, 2009 : 165). Assim, o conceito de lista, catálogo ou enumeração é definido por Eco como uma forma de alinhar um infundável número de *coisas* sem tentar instaurar uma relação hierárquica entre elas.

O conceito, exposto por Eco, com mais interesse para este projeto é o conceito de lista prática que se caracteriza por conferir unidade a um conjunto de objetos que, por mais diferentes entre si, estão contextualmente ligados – “uma lista prática nunca é incongruente, desde que se identifique o critério de construção que a regula” (Eco, 2009 : 116). São exemplos de uma lista prática uma lista de compras, o catálogo de uma biblioteca, um inventário de objetos, a ementa de um restaurante, um dicionário, entre outros.

Esta tipologia de lista tem três características: uma puramente referencial, referindo-se a objetos do mundo exterior com o simples intuito de os nomear; é imperativamente finita já que tenciona listar todos os objetos aos quais se refere; e, por fim, não é alterável já que seria insensato acrescentar algo que não faz parte da lista *a priori*. A lista prática, ou seja a lista que enumera uma série de objetos vistos sob o mesmo ponto de vista, é uma lista que confere ordem e conseqüentemente uma alusão de forma (Eco, 2009 : 131). Mesmo dentro da pura ideia de acumulação sem sentido, como diria Baudrillard, é a existência desta lista que traz ordem através da enumeração.

As listas ditas práticas, e que podem dizer respeito a uma infinidade de propriedades, não são definidas pela essência dos objetos. Estas enumerações são utilizadas quando não possuímos uma definição por essência ou esta não nos satisfaz sendo, por isso próprias de um cultura primitiva que ainda não construiu hierarquias nem de géneros nem de espécies (Eco, 2009 : 218). Esta forma de representação

pressupõe um encaixe de classes e subclasses numa estrutura arborescente e centrada, ao contrário da lista por propriedades que tem em si uma estrutura rizomática (Deleuze e Guattari, 1980).

O próprio pensamento do ser humano “não é arborescente e o cérebro não é uma matéria enraizada nem ramificada” (Deleuze e Guattari, 1980 : 37). O mundo é visto como um “sistema dos sistemas” (Calvino, 1990 : 128) onde cada um desses sistemas individuais condiciona e é condicionado pelos outros possibilitando uma visão plural e multifacetada do mundo.

2.2. Atlas. Mapa. Inventário – o domínio da representação

A produção de mapas ocorre desde a pré-história, antes mesmo do surgimento da escrita, em placas de argila ou papiro. Ao longo da sua história, a cartografia foi evoluindo e desenvolvendo novas técnicas, sendo atualmente uma ferramenta fundamental em diversos aspetos da vida do Homem. Segundo a ICA – Associação Cartográfica Internacional, a cartografia é definida pelo conjunto de estudos e operações científicas, artísticas e técnicas, com vista à elaboração de cartas, planos ou outras formas de expressão e à sua utilização.

...Naquele império, a arte da cartografia alcançou tal perfeição que o mapa de uma única província ocupava uma cidade inteira, e o mapa do império uma província inteira. Com o tempo, estes mapas desmedidos não bastaram e os colégios de cartógrafos levantaram um mapa do império que tinha o tamanho do império e coincidia com ele ponto por ponto. Menos dedicadas ao estudo da cartografia, as gerações seguintes decidiram que esse dilatado mapa era inútil e não sem impiedade entregaram-no às inclemências do sol e dos invernos. Nos desertos do oeste perduram despedaçadas ruínas do mapa habitadas por animais e por mendigos; em todo o país não há outra relíquia das disciplinas geográficas. (Borges, 1982 : 117)

Jorge Luís Borges (1899-1986), no conto *Sobre o Rigor na Ciência*, fala-nos de uma sociedade de cartógrafos que decide criar um mapa do mundo tão detalhado, recriando com tanta perfeição todas as coisas, que este o cobria totalmente, tomando o seu lugar.

Este mapa, que coincide com a realidade que representa, encena os limites da representação cartográfica. A completa identificação entre a representação e o real produziria necessariamente a realização da representação e a negação da sua natureza representacional – seria a redução do mundo à sua própria imagem. Segundo as palavras de Baudrillard (1929-2007), no seu livro *Simulacros e Simulações* (1981),

Hoje a abstração já não é a do mapa, do espelho ou do conceito. A simulação já não é a simulação de um território, de um ser referencial, de uma substância. É a geração pelos modelos de um real sem origem nem realidade: hiper-real. O território já não precede o mapa, nem lhe sobrevive. É agora o mapa que precede o território – precessão dos simulacros – é ele que engendra o território cujos fragmentos apodrecem lentamente sobre a extensão do mapa. É o real, e não o mapa, cujos vestígios subsistem aqui e ali, nos desertos que já não são os do Império, mas o nosso. O deserto do próprio real. (Baudrillard, 1981 : 08)

A cartografia sempre foi considerada como um método objectivo e exato de representar a realidade mas, desde os anos 80, do século XX, até à contemporaneidade, diversos autores, tanto geógrafos como historiadores de arte, reclamam para os mapas o estatuto de objeto cultural.

A verdade é que a linguagem da cartografia sempre esteve de alguma forma ligada ao mundo artístico e, apesar de ter de obedecer a regras convencionais e a um idioma estandardizado, são os artistas que podem quebrar todas essas regras e trabalhar o conceito de forma livre.

Assim, desde os anos 60, do século XX, deu-se um aumento exponencial de artistas a trabalhar com o conceito de mapa – para estes artistas, o mapa torna-se conversor do espaço-tempo, um utensílio que permite estender o horizonte pictural e geográfico. Utilizado pelos artistas como substrato, o mapa assume-se como um espaço referencial e uma linguagem que combina a palavra e a imagem.

Contemporaneamente, perante uma crise de referência e território, o mapa assume múltiplas funções no mundo artístico, convocando uma pluralidade de espaços referenciais. O mapa passa a ser pensado enquanto grelha de coordenadas e medidas e torna-se num instrumento que permite que se ataquem os fundamentos da representação.

A dupla formada pelo filósofo Gilles Deleuze (1925-1995) e o psicanalista Felix Guattari (1930-1992) escreveu *Mil Planaltos: Capitalismo e Esquizofrenia* (1980) com o intuito de construir novos conceitos para pensar a contemporaneidade. Para tal, em vez de partirem de uma lógica binária e dualista, os autores propõem que se construa um pensamento através da ideia de múltiplo – surge assim *rizoma*, uma forma de pensar a ideia de mapa como uma anti-genealogia do espaço onde conflui uma multiplicidade espaço-temporal.

Rizoma é um termo utilizado na botânica para designar um tipo específico de caule que cresce horizontalmente e quase sempre a um nível subterrâneo. Ou seja, abstratamente pode ser definido como um conjunto de linhas subordinadas a um

ponto de alguma forma central, à verticalidade e horizontalidade. São linhas inseridas em sistemas segmentários e binários que se desenvolvem sob a forma de uma árvore. (Deleuze e Guattari, 1980).

Na concepção de Deleuze e Guattari, esta definição é largamente ampliada. Mas, por ser um conceito exaustivo e complexo, é importante analisar as diferentes características individualmente.

Princípio da conexão e da heterogeneidade: “qualquer ponto de um rizoma pode ser conectado com qualquer outro e tem de sê-lo” (Deleuze e Guattari, 1980 : 15). Deleuze e Guattari negam a genealogia, a ordem comum que segue o modelo da árvore. No rizoma não há pontos nem posições e nada remete necessariamente a outra coisa. Pelo contrário, estabelecem-se conexões estratificadas e territoriais que podem ligar tudo de forma transversal.

Princípio da multiplicidade: o múltiplo tratado como substantivo, sem qualquer relação para com o sujeito ou o objeto, apenas com grandezas e dimensões. Assim, a ideia de multiplicidade é constituída por todas as linhas que constituem o rizoma vistas de fora, sem quaisquer pontos ou posições definidas (Deleuze e Guattari, 1980 : 19).

Princípio da rutura assignificante: o rizoma pode ser quebrado e voltar a estabelecer-se com outras ligações (Deleuze e Guattari, 1980 : 21). Ou seja, não é genealógico e não é hierárquico. Não está sujeito a nenhum modelo generativo. Não tem início nem fim. Possui um número infinito de universos onde todas as possibilidades se realizam e todas as combinações são possíveis (Calvino, 1990 : 141).

Princípio de cartografia e de decalcomania: todos os sistemas arborescentes seguem uma lógica de reprodução de uma estrutura codificada – a estrutura arborescente que hierarquiza. Já o rizoma é um mapa aberto e desmontável que tem de ser (re)construído, mas que pode sempre ser modificável, com entradas e saídas múltiplas, pondo em jogo regimes de signos muito diferentes (Deleuze e Guattari, 1980 : 29). O próprio pensamento humano é descentralizado. Mesmo se pensarmos que o cérebro age enquanto elemento centralizador, o que constitui o pensamento humano é um sistema nervoso, probabilístico e incerto, e não apenas o cérebro.

Contudo, não podemos opor simplesmente os dois sistemas, produzindo assim um sistema binário. O sistema arborescente aplicado a um sistema rizomático ajuda a

estruturação, delimitando as multiplicidades segundo eixos de significância e de subjetivação. É assim que a memória de curto prazo, de tipo rizomático, completa a memória de longo prazo, de tipo arborescente.

O rizoma é feito de direções móveis sem hierarquia, é uma combinação anômala cujos resultados não podem ser organizados. O rizoma não tem início nem fim, apenas um meio. É multiplicidade infinita, uma “rede que liga todas as coisas” (Calvino, 1990 : 132). O exemplo mais demonstrativo da aplicação do conceito de rizoma é o projeto *Atlas Mnemosyne* (1924-29), do historiador Aby Warburg (1866-1929), instituído como uma nova forma iconográfica de pensar a história da arte. *Mnemosyne* define-se como um atlas ou um mapa da memória, pessoal e coletiva, que explora a relação entre diversas imagens, reproduções de obras de arte originalmente em diferentes formatos, abarcando o período entre o Renascimento e o início do século XX, que resultavam das inúmeras pesquisas realizadas por Warburg.

O mapa, que inicialmente servia como apoio para as suas aulas, era construído sobre uns painéis com fundo negro e cada um deles seria o “levantamento cartográfico” duma área histórica específica da história da arte (Von Drathen, 2000). Já a relação entre estas imagens era feita a partir delas próprias, da sua configuração visual e do seu sentido. Warburg percebe que toda a produção de cultura é o cruzamento de numerosas migrações e procura assim estabelecer conexões entre as imagens capazes de pôr em contato diferentes saberes num só lugar. O grande intuito era elevar todos os temas a um equivalente geral, relacionando memória, saberes e imagens.

O projeto foi para Warburg uma tentativa de ordenar, de conseguir pontos de referência, criando novas ligações e interações, com todas as outras áreas do saber. Um pouco como já vinha fazendo em vida, na sua biblioteca pessoal, com a lógica da “boa vizinhança”: em vez de organizar os seus livros por temas gerais e/ou alfabeticamente, Warburg organizava-os através da sua íntima e pessoal relação de leitura, dividida em quatro grandes afinidades: imagem – palavra – orientação – prática.

Para Warburg a história da arte não se define no sentido cronológico ou evolutivo da análise estilístico-formal mas sim através da involução morfológica que afeta todos os modos históricos e estilos (Silva, 2003 : 33). Assim, Warburg criou a sua própria história da arte com o projeto *Mnemosyne*, uma história da arte feita

apenas de imagens, sem texto, como um recurso para observar a história através de modelos alternativos.

Portanto, o *Atlas Mnemosyne*, de Warburg, enquanto tentativa visualmente confusa de organizar/ordenar, por meio de imagens, um conjunto de informação e saberes, pode ser facilmente explicada nos moldes de Umberto Eco quando este afirma que “a ‘mistura confusa’ é o preço que se paga, não para atingir a conclusão, mas para evitar a pobreza de todas as classificações arborescentes” (Eco, 2009 : 237).

Não era possível deixar de referir, mesmo que brevemente, a *Parallel Encyclopedia* (2007), de Batia Suter (1967), artista que vive e trabalha em Amsterdão. O livro, resultado de uma longa investigação, é constituído por um desmedido número de imagens provenientes de muitos outros livros como enciclopédias antigas, manuais de ciências, entre outros. Com quase seiscentas páginas, o livro de artista constrói sequências de imagens, de forma extremamente rítmica e, por isso, quase fílmica, onde os critérios de organização passam maioritariamente por afinidades funcionais ou iconográficas.

O interesse de Suter prende-se com o valor iconográfico das imagens mas também, e principalmente, com a forma como o cérebro humano processa toda a informação visual. Sabendo que o ser humano tem uma necessidade intrínseca de organização a nível simbólico, construindo diversas vezes relações entre as semelhanças visuais, interessa à artista perceber a relação que se cria entre a imagem e o valor que lhe é atribuído pelo ser humano.

Atualmente, a *World Wide Web* é a representação mais contemporânea do rizoma de Deleuze e Guattari – infinita por princípio, é um verdadeiro catálogo de informações que nos faz sentir onnipotentes (Eco, 2009 : 360). Uma rede de infinitas relações, passadas e futuras, que se propaga a partir de cada ponto e cada um destes pontos dá acesso a um novo mundo de relações.

Esta rede que liga todas as coisas implica uma multiplicação infinita das dimensões espaço e tempo (Calvino, 1990 : 132) – um tempo múltiplo e ramificado onde cabem infinitos universos contemporâneos, onde todas as possibilidades se realizam em todas as combinações possíveis. Assim, a *World Wide Web* é como um inventário de objetos, um catálogo de estilos que pode ser continuamente revolto e reordenado de todas as maneiras possíveis (Calvino, 1990 : 145).

3. For Life to go Exactly as Planned

3.1. Genealogia do trabalho artístico

Nas minhas memórias de criança figurava a imagem de um dado, de maiores dimensões que o normal, que servia de caixa para outros oito dados num formato mais pequeno. Foi já a investigar sobre o conceito de acaso no mundo da arte e a sua relação com o jogo, principalmente os jogos de azar, que reencontrei este conjunto de dados, até ali presentes apenas em recordações de infância. Decidi inserir este objecto utilitário no trabalho de investigação que estava a desenvolver e foi assim que surgiu a ideia de iniciar uma procura de diversos dados, todos com as mesmas características base, que se relacionassem entre si – criando assim uma coleção de dados.

Num momento inicial da coleção e com o intuito de criar alguns limites no crescimento desta, decidi delimitar com certeza o processo de inclusão de dados na coleção. Assim, foram excluídos todos os objetos (utilitários ou não) que são construídos em forma de dado ou que contêm de alguma forma dados e todos os utensílios que, dentro de um jogo específico, servem para lançar, agarrar ou guardar os dados.

No leque de dados que preenche os requisitos para fazer parte da coleção estão todos os dados que servem para jogar um qualquer jogo que necessite de os utilizar, independentemente do seu material de construção, cor, número de lados, tamanho, entre outros.

A coleção iniciou-se em abril de 2011 e, primeiramente, o processo de recolha passou por pedir a amigos e familiares para contribuírem com os seus dados antigos, eventualmente perdidos por casa. No role de ofertas, destaco os dados feitos de propósito para esta coleção: o de madeira, feito e pintado pelo artista Carlos Gaspar; o conjunto de dados em cortiça, feitos por um artesão e oferecidos pela Teresa Bravo; e o dado feito em Origami, feito e oferecido pela Catarina Gaspar.

Inicialmente também procurei nas lojas da minha zona de residência e em espaços de venda em segunda mão. Utilizando este último processo de recolha foi possível começar a reunir alguns dados de antigos jogos no entanto, todos com o formato típico – cubo de seis faces, com números romanos do um até ao seis.

Mais tarde, depois de esgotados estes dois recursos iniciais e procurando efectuar uma pesquisa mais assertiva, alguns dados foram adquiridos via *online*, tanto

em lojas como pela Amazon. Foi desta forma que consegui encontrar nomeadamente dados de maiores dimensões, caixas com grandes quantidades e até mesmo diferentes tipos de jogos que utilizam dados como, por exemplo, o jogo *Dice Dominoes* ou o *Diabolical*. Também adquiri, via *online*, alguns dados em segunda mão, utilizando o *Ebay*, optando por comprar pequenas coleções de outras pessoas e deixar-me surpreender. Destaco aqui o *pack* de trinta dados que comprei de uma só vez do qual faziam parte um dado completamente esférico e um dado com as faces brancas (sem qualquer inscrição).

Numa pesquisa ainda mais tardia, que primou evidentemente por uma procura mais específica, procurei encontrar dados mais exclusivos, singulares e até excêntricos. Faz parte deste role o dado de cem lados – *zocchihedron*, o conjunto de dados em braile, o dado insuflável ou o de esponja.

A coleção cresceu assim exponencialmente, muito em função do dia-a-dia, dos encontros fortuitos com dados e do ritmo das ofertas. A cada dado foi sendo atribuída uma cota para ajudar à individualização de cada elemento dentro da coleção. As cotas seguiram todas os seguintes termos:

- 1) Elemento abreviado, em letras maiúsculas, que simboliza o local de origem do dado, seguido de uma barra diagonal;
- 2) Uma contagem sucessiva de todas as compras efetuadas;
- 3) Separada da contagem anterior por um ponto, uma nova contagem sucessiva do número de dados diferentes inseridos dentro da primeira contagem;
- 4) Uma contagem sucessiva, utilizando as letras do alfabeto, em minúsculas, individualizando os dados que, dentro da contagem anterior, são iguais uns aos outros (utilizado apenas se necessário);
- 5) Porque o processo foi faseado, todas as cotas terminam com informação respetiva à sessão fotográfica realizada para fotografar os dados.
- 6) Exclusivamente para os dados oferecidos, podemos encontrar, no fim da cota e entre parênteses, a primeira letra do nome da pessoa que fez a oferta.

A coleção foi dada como terminada em outubro de 2012 e é constituída por 610 dados, no seu total. Concluída a coleção, foi organizado um catálogo que contém,

organizado por data de compra (segunda parte constituinte da cota), todos os dados que constituem a coleção, sem se repetirem.

O próprio catálogo, exteriormente falando, tem a aparência de um dado e assim tem a particularidade de, além de conter todos os dados da coleção, ele é o último dado da coleção – é o símbolo maior da coleção agora terminada e, por isso, tem um valor excepcional dentro da coleção.

Todos os diferentes dados pertencentes à coleção foram fotografados individualmente num estúdio de fotografia, em ambiente de luz artificial controlada, com uma máquina digital, acompanhados de uma escala – o intuito era a reprodução de todos os elementos da coleção de uma forma standardizada, equalizando entre si todos os dados, um pouco à semelhança dos catálogos de objetos que encontramos facilmente em diferentes lojas. Depois do tratamento digital, cada fotografia ficou com o formato quadrado do catálogo, à escala de 1:1.



Figura 1 – Fotografia de um dado, à escala 1:1, para o catálogo.

O catálogo, exteriormente em formato de cubo, quando aberto, possui na página do lado direito a imagem do respetivo dado enquanto o lado esquerdo contém a informação detalhada sobre o dado em questão, pela seguinte ordem:

- 1) Cota
- 2) Material
- 3) Cor
- 4) Número de faces
- 5) Forma geométrica dos lados
- 6) Medida do lado maior
- 7) Peso (no caso de o dado ser involucro de outros dados, é colocado o peso cheio e vazio)
- 8) Número de exemplares
- 9) Jogo para que é normalmente usado (apenas quando assim faz sentido)

A finalização do catálogo conclui o processo de recolha, inventariação e catalogação de todos os dados que constituem a coleção – chegámos assim ao fim da coleção. O passo seguinte foi trabalhar diretamente com os dados enquanto objeto, com o conceito de gesto e o ato de lançar os dados.

Assim, a partir do centro e mais ou menos a um metro e meio de altura do chão, todos os dados foram sendo sucessivamente lançados, num gesto autonomamente repetido e esvaziado de qualquer propósito, sobre uma folha de papel cenário com dois metros de altura por três metros de comprimento.

No fim de cada lançamento, antes de retirar e voltar a guardar os dados lançados, foi marcado na folha de papel, de igual forma para todos os dados, o local onde o dado caiu, a sua cota e a face que ficou virada para cima. Concluído todo o processo, a folha de papel cenário era um mapa de todos os lançamentos efetuados, sendo assim possível encontrar a localização de qualquer dado através da sua cota. O mapa contido na folha de papel foi posteriormente passado para formato digital, mantendo o tamanho original da folha.

A partir do mapa digital, procedeu-se a uma individualização dos dados segundo diversos critérios:

1. por local de compra: *amazon*, dados encontrados, *esty*, Tomtom, *ebay*, *gathering*, dados oferecidos;

2. por cor: amarelo, azul, branco, castanho, cinzento, cor-de-laranja, preto, cor-de-rosa, roxo, verde, vermelho e outras cores (como dourado, prateado, transparente, entre outros);
3. pela forma das faces: pentágono ou triângulo;
4. pelo peso: todos os dados com menos de uma grama, dados com peso compreendido entre uma e duas gramas, dados com o peso compreendido entre duas e três gramas, dados com o peso compreendido entre três e quatro gramas, dados com o peso compreendido entre quatro e cinco gramas, dados com o peso compreendido entre cinco e seis gramas, dados com o peso compreendido entre sete e dez gramas, todos os dados com mais de dez gramas;
5. pelo tamanho do lado maior: lado inferior a um centímetro, lado com um centímetro, lado com dois centímetros, lado maior que três centímetros;
6. pelo tipo de material: madeira, plástico ou outros materiais (nomeadamente papel, cortiça, madeira, entre outros).

Finda a seleção temos trinta e seis padrões diferentes que resultaram em trinta e seis mapas. É então preciso que em cada um destes modelos, seguindo o princípio da conexão e heterogeneidade, definido por Deleuze e Guattari, cada ponto constituinte seja unido por uma linha subtil a todos os outros pontos que constituem o desenho. Deste modo, a concretização de cada linha cria uma nova relação entre os dois pontos unidos. Quando todos os pontos estiverem ligados uns aos outros, com uma configuração múltipla, está formada a rede, com características rizomáticas, que representa o trabalho na sua totalidade.

Em formato de exposição, apenas um dos mapas é escolhido para ser desenhado na parede do espaço de exibição. A escolha do mapa é feita em função do formato da parede disponível no local – uma parede mais retangular comportará um desenho forçosamente diferente de uma parede com um formato mais quadrado. Escolhido o desenho, procede-se à sua execução nas paredes – o desenho é projetado na parede em tamanho real e, utilizando grafite em barra, realizam-se as linhas de conexão.

Do total dos dados que constituem a coleção, nem todos são mostrados fisicamente no espaço de exposição e a sua escolha está manifestamente depende do

mapa escolhido. Por exemplo, se for escolhido o mapa onde individualizamos anteriormente todos os dados verdes, então serão expostos paralelamente todos os dados da coleção excetuando os verdes. Ou seja, os dados que já estiverem incluídos no mapa não serão mostrados ao público de nenhuma outra forma a não ser pelo desenho. Assim, apesar de o público ter sempre acesso ao total de dados que faz parte da coleção, uma parte é mostrada através do(s) desenho(s) na(s) parede(s) enquanto a outra parte é apresentada com os dados em si, no local.

Apenas o catálogo, como símbolo maior da coleção enquanto um todo, tem um tratamento especial. Com uma pequena edição de cinco exemplares (mais um exemplar de autor), o catálogo tem uma caixa especialmente desenhada para o conter juntamente com uma pequena amostra de outros dados da coleção.

3.2. For Life to go Exactly as Planned

Todas as pessoas, ao longo da vida, são afetadas por lances de sorte ou de azar, baseadas em pequenas escolhas que são quase sempre ignoradas mas que nos levam sempre a uma consequência. Não podemos negar que, ao longo da vida, certas coisas nos fogem do controlo e na arte as coisas não são diferentes.

O trabalho aqui apresentado é resultado de uma investigação que procura explorar o acaso e o indeterminado nas práticas artísticas contemporâneas, mostrando que toda a criação artística é subjetiva e volátil, em relação direta com a vida e as escolhas do autor. Assim, também o trabalho artístico aqui apresentado é constituído em grande parte pelas minhas escolhas subjetivas enquanto artista quando confrontada com acasos resultantes não só do seu método de trabalho mas também do meu quotidiano.

Pegando na definição que Roger Caillois faz da categoria *alea* – o conjunto de jogos onde o jogador menos poder de decisão possui e onde mais está exposto aos caprichos do azar – construo uma relação entre o conceito de acaso e o de jogo, visualmente representado pela adoção do objeto dado, um objecto que possibilita gerar resultados aleatórios, no desenvolver da investigação.

Com um total de 610 dados, é assim constituída uma coleção de dados onde é possível encontrar dados de distintos tamanhos, feitos de diversos materiais e com diferentes cores, com diferentes números de faces o que implica necessariamente

diferentes formatos, e com diversas inscrições nas faces. Alguns destes dados servem necessariamente um determinado jogo, por vezes fácil de adivinhar através das memórias de infância, enquanto outros não servem nenhum propósito específico e foram adquiridos apenas pelo fascínio de uma qualquer característica.

O último objeto da coleção, o dado sem o qual a coleção nunca está efetivamente concluída, é também o catálogo que possui em si todos os outros dados. Assim, o catálogo da coleção, além de ter como função catalogar todos os dados pertencentes à dita coleção, é ainda o único que permite encerra-la. Este catálogo contém uma fotografia de cada dado nas páginas do lado direito e informação descritiva desse mesmo dado nas páginas do lado esquerdo (efetivamente a cota atribuída, o material de que é feito, a cor, o número de faces, a forma geométrica de cada lado, a medida do lado maior, o peso, o número de exemplares iguais existentes na coleção e, se for caso disso, o jogo para que é normalmente usado). A concretização deste catálogo conclui o processo de recolha, inventariação e catalogação do total da coleção.

É característica do dado enquanto objecto ser lançado com um determinado intuito, produzindo resultados aleatórios e é precisamente neste ato de lançar os dados que o gesto feito ganha corpo. Este corpo é o que está apresentado nos 36 mapas realizados ao longo desta pesquisa e que representam os lançamentos efetuados por mim ao longo da investigação.

Inicialmente, foi realizado um primeiro mapa que é constituído por todas as cotas de todos os dados da coleção. Os pontos que representam os mapas criam um padrão mais ou menos uniforme sobre toda a folha de papel existindo, no entanto, uma maior concentração de pontos no centro do mapa.

É a partir desde mapa inicial que surgem todos os outros. Existem diversos critérios de individualização e seleção dos pontos (dados) que se mantêm e dos que são eliminados em cada mapa. A partir da grelha de pontos final são traçadas finas linhas que vão de cada ponto a todos os outros pontos do mapa, criando assim uma rede onde todos os pontos estão ligados entre si, uma rede com características rizomáticas. Esta rede é infinita aos nossos olhos, é uma rede sem início nem fim, onde não existem hierarquias.

Conclusão

Na presente dissertação comecei por realizar o enquadramento teórico necessário para um melhor entendimento da componente prática por mim apresentada e que completa esta investigação. A abordagem realizada passou por definir e expor o conceito base inicial da investigação – o acaso na arte – enquadrado num período histórico e apoiado por exemplos artísticos.

Por estarmos perante um tema demasiado amplo, esta investigação não encerra de forma alguma o assunto exposto. A componente prática, inicialmente centrada na coleção, foi uma das alavancas que levou a que o conceito de acaso fosse orientado para a sua relação com o jogo.

Assim, muitos foram os temas ligados ao acaso na arte que não foi possível explorar diretamente nesta dissertação mas que de alguma forma figuraram em determinados momentos da investigação e que são eventuais caminhos para novas investigações. Um desses caminhos, que infelizmente não foi possível inserir nesta dissertação, prende-se com a ligação que o acaso possui com o aparecimento da tecnologia no seio das artes – a ideia de que o autor delega uma parte do processo de criação numa máquina (máquina fotográfica ou de filmar, por exemplo) e espera as falhas, as imperfeições e os acidentes que a técnica nos apresenta.

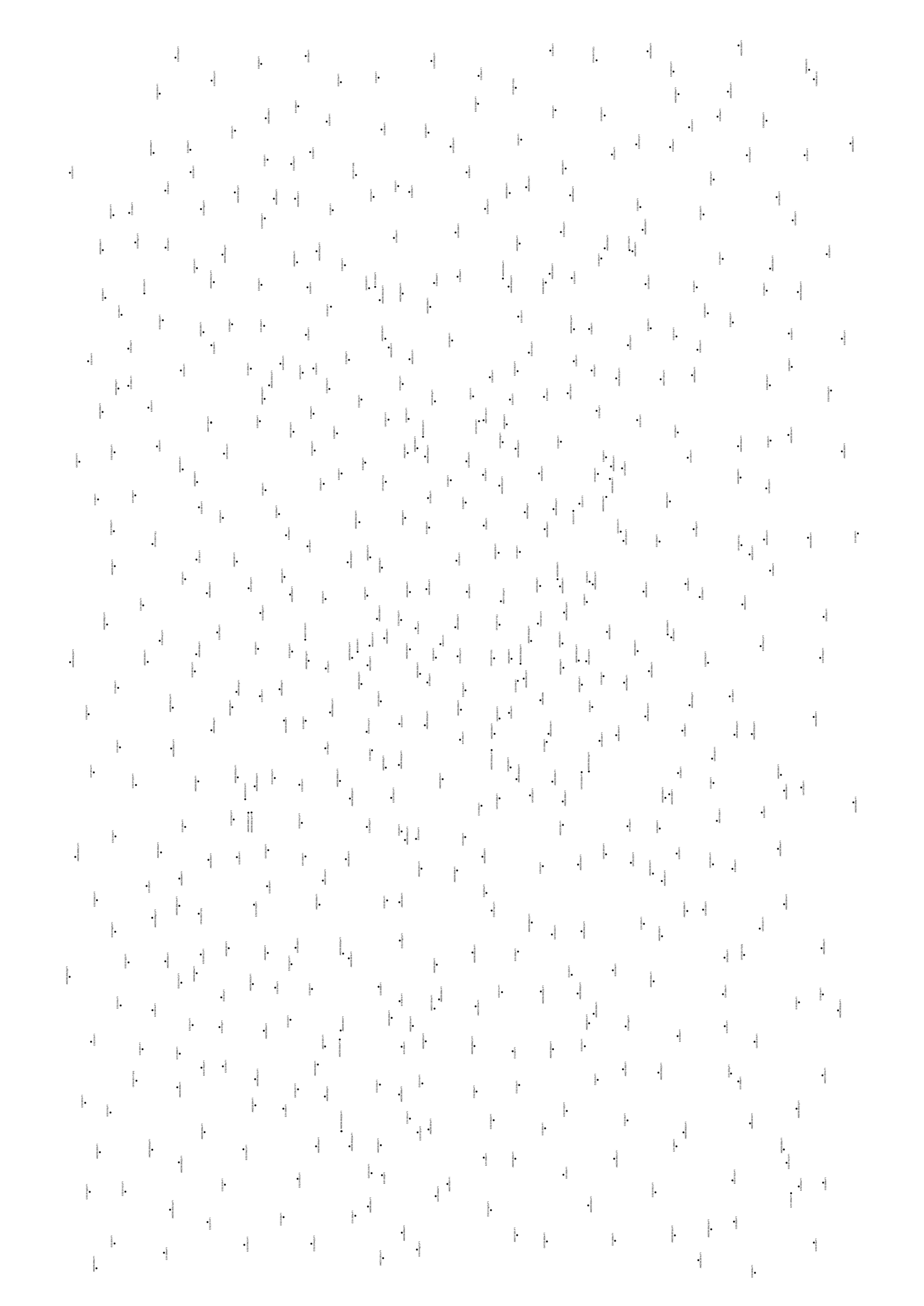
A maior intenção por detrás desta proposta de trabalho residiu na verdadeira aceitação, por parte das práticas artística, do conceito de acaso presente desde sempre na arte e no seu método experimental.

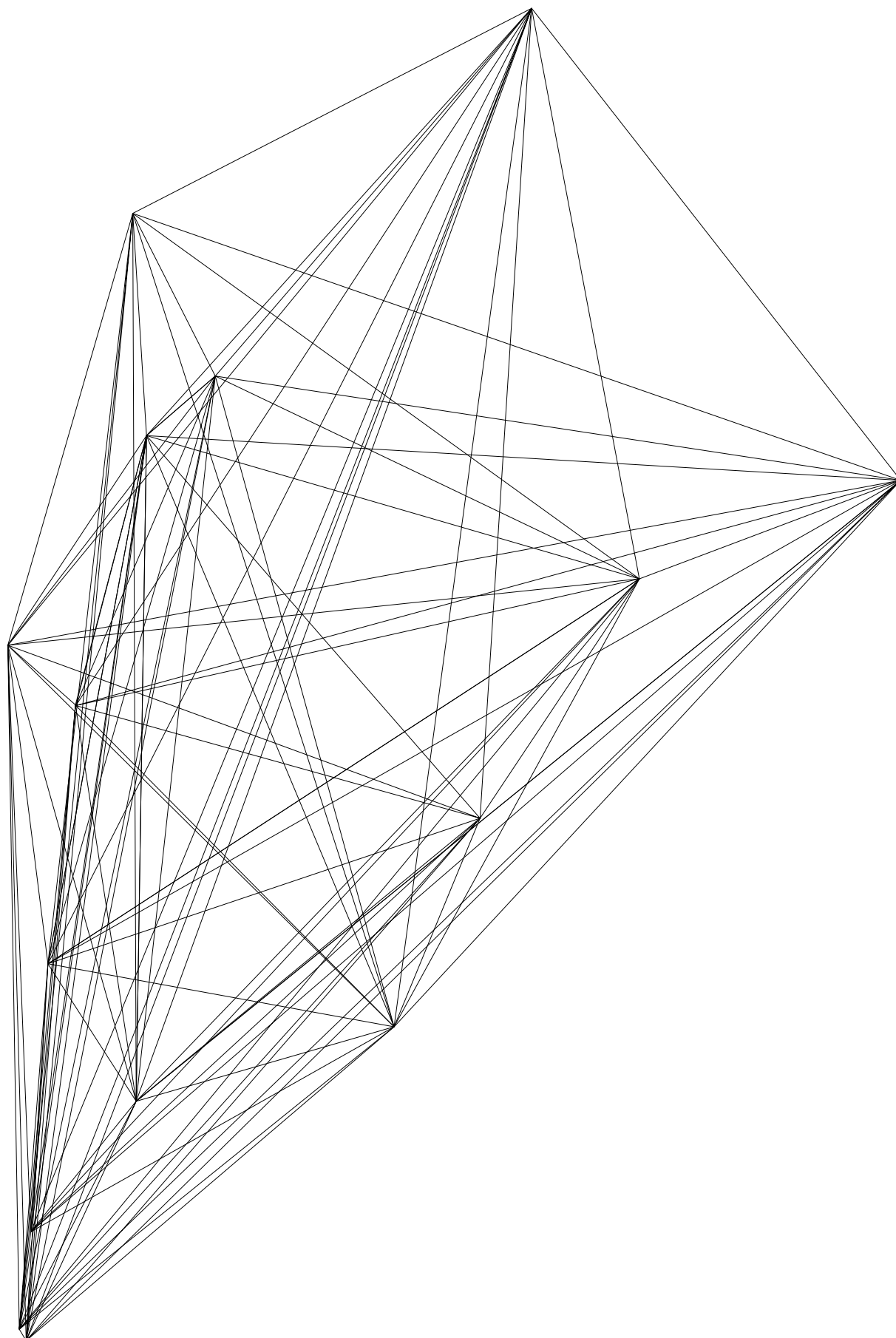
A nível prático, foram muitas as ideias de desenvolvimento que foram suspensas por ser quase impossível conseguir realizar tudo num, apesar de tudo, tão curto espaço de tempo. A individualização dos dados para a realização dos mapas foi realizada apenas para os princípios que constam do levantamento das características dos dados realizado para o catálogo. No entanto, existem inúmeras possibilidades de particularização que podem ainda vir a ser realizadas no futuro para a produção de novos mapas.

Existem ainda diferentes formas de utilizar a coleção e os seus dados, prosseguindo com a exploração do conceito de lançamento dos dados e do gesto associado. Em última instância, existe sempre a possibilidade de abrir novamente a

coleção e perpetuar eternamente a recolha de dados, nunca dando a coleção por terminada.

Mediante o trabalho desenvolvido, considero que os objetivos inicialmente propostos foram, de um modo geral, atingidos. O corpo de trabalho artístico aqui apresentado é auto-suficiente e representa em síntese esta investigação e a sua concretização. Também a componente teórica apresenta de forma esclarecedora toda a investigação levada a cabo no decurso do mestrado.





Referências:

- (2007). *Batia Suter: Parallel Encyclopedia*, Amesterdão, ROMA Publications.
- AGAMBEN, Giorgio (1992) – “Notas sobre el gesto” [Note sul gesto], trad. de Antonio Gimeno Cuspinera, in *Medios sin fin: Notas sobre la política*, Madrid, Pre-Textos, 2001, pp. 47-56.
- BAUDRILLARD, Jean (1968) – *O Sistema dos Objectos* [Le Système des objets], trad. de Zulmira Ribeiro Tavares, São Paulo, Editora Perspectiva, 2009.
- BAUDRILLARD, Jean (1981) – *Simulacros e Simulações* [Simulacres et Simulation], trad. de Maria João da Costa Pereira, Lisboa, Relógio D'Água, 1991.
- BENJAMIN, W., MARX, U., SCHWARZ, G., SCHWARZ, M., & WIZISLA, E. (2007). *Walter Benjamin's Archive: Images, Texts, Signs*, London, Verso.
- BERGSON, Henri (1900) – *O Riso: Ensaio sobre o Significado do Cómico* [Le Rire], trad. Guilherme de Castilho, Lisboa, Guimarães Editores, 1993.
- BORGES, Jorge Luís (1946) – “Sobre o Rigor na Ciência” in *História Universal da Infância*, Lisboa, Assírio e Alvim, 2001, p. 117.
- BRECHT, George (1966) – *Chance-Imagery*, Ubuweb, 2004, <http://www.ubu.com/historical/gb/brecht_chance.pdf> [consultado a: 14/6/2011].
- CAILLOIS, Roger (1958) – *Os Jogos e os Homens* [Les Jeux et les hommes], trad. de José Garcez Palha, Lisboa, Edições Cotovia, 1990.
- CALVINO, Italo (1990) – *Seis Propostas para o Próximo Milénio* [Lezioni Americane – Sei proposte per il prossimo millennio], trad. de José Colaço Barreiros, Lisboa, Teorema, 2006.
- CARROLL, Lewis (1876) – *A Caça ao Snark* [The Hunting of the Snark], trad. de Manuel Resende, Lisboa, Assírio & Alvim, 2003.
- COZENS, Alexander (1785) – “A New Method of Assisting the Invention in Drawing Original Compositions of Landscape”, in LEBENSZTEJN, Jean-Claude, *L'Art de la tache: Introduction à la nouvelle méthode d'Alexander Cozens*, Éditions du Limon, 1990, pp. 467-484 e ilustrações.
- CRUZ, Maria Teresa (1999) – “Experiência e experimentação: Notas sobre euforia e disforia a respeito da arte e da técnica”, *Revista de Comunicação e Linguagens*, 25-26 (Real vs. Virtual), Março de 1999, pp. 425-434.
- DELEUZE, Gilles e GUATTARI, Félix (1980) – *Mil Planaltos: Capitalismo e Esquizofrenia* [Mille plateaux: Capitalisme et schizophrénie 2], trad. de Joana Moraes Varela e Manuel Carrilho, Lisboa, Assírio & Alvim, 1995.
- DIDI-HUBERMAN, Georges (2010) – *Atlas. Como Levar el Mundo a Cuestas?*, Madrid, TF Editores e Museu Reina Sofia.
- ECO, Umberto (2009) – *A Vertigem das Listas* [La Vertigine della Lista], trad. de Virgílio Tenreiro Viseu, Lisboa, Difel.

- FEUVRE, Lisa Le (2010) – *Failure*, London, MIT Press.
- FOSTER, Hal (2002) – *Design and Crime (and Other Diatribes)*, London/New York, Verso, 2003.
- FOSTER, Hal (2004) – “An Archival Impulse”, *October*, 110, Fall 2004, pp. 3-22.
- GAMBONI, Dario (2002) – *Potential Images: Ambiguity and Indeterminacy in Modern Art*, London, Reaktion Books.
- GAMBONI, Dario (2005) – “Stumbling Over/Upon Art”, *Cabinet*, 19 (Chance), Fall 2005, pp. 58-65.
- GOETHE, Johann Wolfgang – *O Jogo das Nuvens*, trad. e ed. de João Barrento, Lisboa, Assírio & Alvim, 2003.
- HARMON, K., & CLEMANS, G. (2010). *The Map as Art: Contemporary Artists Explore Cartography*, New York, Princeton Architectural Press.
- IVERSEN, Margaret (2010) – *Chance*, London, MIT Press.
- JANSON, Horst W. (1973), “Chance Images”, in WIENER, Philip P., Ed., *Dictionary of the History of Ideas: Studies of Selected Pivotal Ideas*, Vol. 1, New York, Scribner’s, pp. 340-353.
- LEAL, Miguel (2009) – *A Imaginação Cega: Mecanismos de indeterminação na prática artística contemporânea*, dissertação de doutoramento, Porto, Faculdade de Belas-Artes da Universidade do Porto, 2ª edição, 2010.
- LIMA, Sílvio (1944) – *O Determinismo, o Acaso e a Previsão na História*, Coimbra, Publicações do Instituto de Estudos Filosóficos da Universidade de Coimbra.
- MALLARMÉ, Stéphane (1897) – *Un coup de dés jamais n’abolira le hasard* [fac- simile], [Plombières-des-Dijon], Éditions du Tiroir/Ulysse fin de siècle, 1996.
- MEREWETHER, Charles (2006) – *The Archive*, London, MIT Press.
- PAGLEN, T., GORDON, A., ROGERS, H., LEWINSON, S., CASAS, M., & PRINCE, J, et al. (2008). *An Atlas of Radical Cartography*, Canada, Journal of Aesthetics and Protest Press.
- ROSENBERG, D., & GRAFTON, A. (2012). *Cartographies of Time: A History of the Timeline*, New York, Princeton Architectural Press.
- RUELLE, David (1991) – *O acaso e o caos* [Hasard et chaos], trad. de Manuel Alberto, Lisboa, Relógio d’Água, 1993.
- SERLIN, David (2005) – Rolling the Dice: An interview with Jason Lears, in *Cabinet*, 19 (Chance), Fall 2005, pp. 51-55.
- SILVA, Vítor (2003) – “Aby Warburg 1886-1929: Projecto de uma Cartografia da História, da Arte e da Cultura”, in *Arte Teoria*, nº 4, Lisboa, pp. 27-43.

STRINDBERG, August (1894) – “On Chance in Artistic Creation”, trad. de Kjersti Board, *Cabinet*, 3 (Weather), Summer 2001, <http://www.cabinetmagazine.org/issues/3/i_strindberg.php> [consultado a: 10/6/2011].

VON DRATHEN, Doris (2000) – “Warburg e o seu potencial para a crítica de Arte – sobre o movimento do espectador”, in *Projecto Mnemosyne*, Encontros de Fotografia, Coimbra.

WARBURG, Aby – *Atlas Mnemosyne / Mnemosyne Atlas*, Madrid, Akal Ediciones, 2010.