

O ARTISTA DEVE FAZER O QUE NÃO SABE: ENSAIO SOBRE JOGO, PROCESSUALIDADE E PROCESSOS CRIATIVOS

THE ARTIST MUST DO WHAT HE DOES NOT KNOW: ESSAY ABOUT PLAY, PROCESSUALITY AND CREATIVE PROCESSES

Edmilson Forte Miranda Júnior

Doutorando em Estudos Culturais no Departamento de Línguas e Culturas
da Universidade de Aveiro. <https://orcid.org/0000-0003-2370-2331>

Submetido: 15 de março de 2023

Aceito: 03 de outubro de 2023

Publicado: 17 de novembro de 2023

O ARTISTA DEVE FAZER O QUE NÃO SABE: ENSAIO SOBRE JOGO, PROCESSUALIDADE E PROCESSOS CRIATIVOS

Edmilson Forte Miranda Júnior¹

Resumo: Este ensaio propõe um jogo para investigar processos de criação a partir do questionamento sobre meu próprio método criativo. Trata-se da especulação sobre um projeto futuro que este texto pretende fundamentar. Para tanto, assumo a tarefa de aprender o método de outros artistas na produção de suas obras e aplicar esses métodos em releituras, buscando – a partir da observação, estudo, comparação e avaliação desses processos – desenvolver minha própria metodologia e produzir uma obra inédita. Método cartográfico e a experiência na prática da performance unem-se para construir uma experiência de criação coletiva. Proponho a metáfora de um jogo de sombras, que prevê, ao final do jogo, o deslocamento dessas sombras de seus corpos originais.

Palavras-chave: Arte; Cartografia; Jogo; Processo Criativo; Processualidade.

THE ARTIST MUST DO WHAT HE DOES NOT KNOW: ESSAY ABOUT PLAY, PROCESSUALITY AND CREATIVE PROCESSES

Abstract: This essay proposes a game to investigate creative processes by questioning my own creative method. It is the speculation of a future project that this text seeks to ground. To this end, I take on the task of learning the methods of other artists in the production of their works and applying these methods in re-readings, seeking to develop my own methodology from observing, studying, comparing, and evaluating these processes, and producing an unpublished work. The cartographic method and experience with performance practice come together to create an experience of collective creation. I propose the metaphor of a game of shadows which, at the end of the game, involves the displacement of these shadows from their original bodies.

Keywords: Art; Cartography; Game; Creative Process; Processuality.

¹ Doutorando em Estudos Culturais no Departamento de Línguas e Culturas da Universidade de Aveiro. Email: edmilson.miranda@ua.pt ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-2370-2331> / <https://doi.org/10.53930/27892182.dialogos.8.134>

PROPOSTAS

Proponho deslocar-me sistematicamente de minhas áreas comuns de atuação, assumindo a intuição como ponto de partida para o estudo de métodos de produção criativa. Tenho como referência meu trabalho com o Projeto Balbucio², coletivo de artistas voltado à pesquisa e desenvolvimento de projetos de arte contemporânea que atuou em Fortaleza, Ceará, Brasil entre 2003 e 2011. Minha formação em Comunicação e as experiências em Artes e Design, aproximaram-me dos conceitos que abordei na dissertação de mestrado: a “microfísica do poder” e a “vida como obra de arte”, de Michel Foucault (1998), relacionados com a noção de “designer de significados” de Vilém Flusser (2007). Atualmente, é a perspectiva adotada pelos Estudos Culturais que orienta minha pesquisa. Isto é, investigar o contexto no qual desenvolvem-se relações de poder em meio às expressões e transformações culturais para entender como expressões de minorias realçam resistências ao poder instituído. Observarei, portanto, processos criativos como expressões de potencial resistência, a produção de imagens feitas para solucionar problemas propostos por artistas visuais contemporâneos serve para investigar: 1. A produção de informação nova (Flusser, 2007); 2. a reprodução de estruturas de poder (Foucault, 1998, 1ª ed. 1979); 3. Uma realidade negociada entre ambos.

Essa produção funcionará para a pesquisa como o resultado prático dos processos verificados; ao observar aqueles que aceitarem fazer parte do processo: desafiar-se a construir novos modos de produzir.

Essa produção também é o fio que unirá os diferentes modos de interação dos participantes do projeto. Pretende-se escolher até quatro artistas, somando, comigo, cinco membros para o processo criativo. Cada um com experiência em determinada área das Artes Visuais e dispostos a terem seus processos investigados, permitindo que, durante o desenrolar da ação, eu aprenda sobre uma área (ou áreas) distinta(s).

Um jogo desenvolve-se a partir das seguintes regras iniciais, direcionadas, em princípio, aos cinco participantes: (1) Identificação de um grupo de artistas

² Portifólio disponível no link <http://balbucio.com> Acesso em 4 de julho de 2023.

dispostos a trabalhar no projeto; (2) Convite à abrir sua metodologia e processo criativo para a produção de formas de arte diferentes daquelas já experimentadas por mim; (3) Criação a partir de conhecimento novo, “os artistas devem fazer o que não sabem” (Chillida in Sáez, 2013, p. 190); (4) Partilha e ensino das novas práticas artísticas aprendidas para os outros membros do grupo. A primeira e a segunda regra partem de minha iniciativa, sendo todas as outras regras, para se atingir os objetivos do jogo, obrigatórias apenas para mim, e abertas para a participação voluntária dos demais.

O texto a seguir trará sete diferentes aspectos para especular sobre a existência como obra de arte e a invenção de novas possibilidades de vida (Deleuze, 1992, p. 124).

O tópico *Intenções* explora a noção de criatividade, o papel do artista e a coletividade como elemento indissociável do fazer artístico. Em seguida, *Sombra recortada* apresenta minha implicação pessoal ao descrever o trabalho artístico que antecede o experimento que proponho. O tópico *A sombra no mundo de Dante* elabora referências a respeito das narrativas construídas sobre a sombra e sua relação com a visualidade. Em *Método de criação* exponho as contribuições teóricas que o conceito de “processualidade” (Passos et al., 2010) empresta para organizar os argumentos aqui expostos. *Comunidade* expõe detalhes de minhas experiências artísticas e a importância do trabalho coletivo no processo de criação. O tópico *Cartografia* desenvolve como o conceito de Deleuze e Guattari (1995) fundamenta o emprego da subjetividade no trabalho de pesquisa-intervenção (Cintra et al., 2017). Já em *Programação*, utilizo as perspectivas de Foucault (1998), Deleuze (1992) e Flusser (2007) sobre a liberdade, para discutir o sistema que reconhece artistas em detrimento de outros criadores, e questionar: qual é a noção contemporânea de artista? Finalmente, em *Jogo Novo*, argumento em prol do *designer* de significados (Flusser, 2007, p. 159) e a sua vontade de resistência sob a forma de uma mudança de perspectiva. Assim, o experimento sobre processos criativos e a prática artística que proponho servirá de palco para este ensaio sobre as ideias em discussão nos tópicos.

INTENÇÕES

O que é criatividade? “tudo, absolutamente tudo (menos o que pertence à natureza) alguém sonhou antes, a realização desses sonhos é a criatividade.” (Sáez, 2013, p. 93). Ao procurar aprofundar essa noção sobre a criatividade decidi questionar minha própria produção. Investigar o papel do artista em meio às relações que desenvolve para produzir e para ser reconhecido como produtor de arte. Afinal, o que é preciso para ser um artista? Esta proposta almeja identificar a natureza dos processos criativos investigando o meu lugar nesse processo. Partindo do funcionamento do processo inventivo, sem a necessidade de definir ou dissecar os resultados da criação, mas sim saber mais sobre o próprio processo, enquanto ele desenvolve-se. Para tanto, decidi investigar os limites individuais de um pequeno grupo de pessoas. Artistas – eu especificamente – dispostos a desafiarem-se.

A intenção é aprender e incorporar à minha prática artística elementos que ainda não domino: cinema, pintura, escultura, costura, maquiagem... E partilhar – com artistas que queiram travar conhecimentos comigo – o que já experimentei: dispositivo, performance, desenho, histórias em quadrinhos... Pretendo, a partir desse processo, tornar-me um artista melhor, partindo da premissa assumida pelo escultor e gravurista Eduardo Chillida sobre o que os artistas devem fazer: o que não sabem (Sáez, 2013, p. 190). Realizarei releituras que serão expostas durante o processo.

Portanto, os recursos dedicados à produção desse projeto seriam convertidos em formação para outros além de mim. O que seria uma pesquisa individual é ampliada para uma realização coletiva, que conta a história de encontros e apresenta trabalhos desenvolvidos através deles. O processo é coletivo, a pesquisa é alimentada por esse processo e eu, enquanto proponente, assumo a responsabilidade de ser parte do *corpus* que analisarei. Diferente do pesquisador participante, serei o participante pesquisador.

SOMBRA RECORTADA

Performances, desenhos feitos no chão, *stickers*, instalações interativas envolvendo câmeras e divãs ou sistemas digitais e projeções. As experiências que proponho desde 2003 são permeadas pelo envolvimento com múltiplas referências, abordam especificidades do trabalho com mídias impressas, mídias audiovisuais, *op art* e arte interativa. Existe, em minhas obras, um eixo capaz de unir os conceitos e as estratégias de apresentação da maioria de minhas ações: a imagem. Mais especificamente, a produção de resultados imagéticos para resolução de cada um dos problemas propostos.

Em 24 de junho de 2008, na calçada em frente à entrada do Teatro José de Alencar em Fortaleza no Ceará, realizei meu primeiro trabalho individual. Após várias experiências de criação junto do coletivo do qual fazia parte. Meu primeiro trabalho solo chamou-se 96010033518 (Por onde anda a luz)³, e consistia em desenhar com números as sombras dos que estivessem dispostos a fazer parte da obra.

O processo por mim adotado foi simples: vou até um transeunte. Peço-lhe a sombra, que me deixe desenhá-la no chão, apenas a silhueta de sua figura. Peço-lhe que, caso concorde, fique imóvel por alguns instantes e deixe que eu marque essa imagem com giz branco, aquele para quadro negro. Essa silhueta é preenchida com números que seguem numa linha em espiral partindo da borda ao centro, do que corresponde aos pés na figura e seguindo para cima. Não é necessário especificar a origem dos números, basta que tenham correspondência com a vida: a própria idade, a data de algum evento marcante, placas, senhas, códigos.

Cada detalhe dobra e curva é preenchida por eles, números do corpo: medidas, peso, altura, idade; números da lembrança: datas significativas, momentos com hora e dia nunca esquecidos; números de ligação com a cidade: registro geral, cadastro de pessoa física, título de eleitor, carteira de habilitação. Todos parecem os mesmos quando colocados enfileirados ao longo da forma, seguindo o traçado, numa linha única em direção ao centro até alcançarem a

³ Disponível em <http://balbucio.com/?p=1740> Acesso em 12 março de 2023.

si mesmos, indo e vindo como vão e vêm todos que caminham pela cidade. Apago as marcas do primeiro giz. Só o preto da cera permanece.

O processo se repete, o momento de parar depende do número de pessoas dispostas a deixar sua marca. É importante que sejam voluntários como moradores ou frequentadores cotidianos, basta que estejam no momento da ação, que cumpram seu papel na narrativa que se constrói à medida que aquele recorte temporal acontece.

Recorto as sombras dividindo-as do corpo, desabilitando seu caráter de contiguidade, procurando reavaliar a visão dos corpos sobre a pedra. Números desenhados com giz no chão da praça José de Alencar “transcrevendo” a sombra de pessoas na praça.

Poderia ser qualquer espaço urbano – é interessante que seja. A escolha da praça José de Alencar se deve a uma particularidade desse espaço: em frente ao mais importante teatro da capital, desde muito tempo, os chamados artistas de rua dividiam espaço com religiosos, engraxates, camelôs, ambulantes e mais alguns trabalhadores informais, dividiam espaço, inclusive, com os vários artistas: músicos, atores, dentre outros, que se apresentam no teatro homônimo a praça. Todos, em frente ao prédio histórico, tentam chamar a atenção de uma plateia um tanto desinteressada e apressada demais, um tanto disposta a doar minutos para toda sorte de apresentações, discursos e produtos populares anunciados a todos. O espaço da praça é o palco.

A SOMBRA NO MUNDO DE DANTE

É visível a presença da sombra como ideia base para uma série de discussões no meio artístico, seja nos estudos dos períodos Barroco, Rococó e Renascentista, ou nas produções da *Op art*. Michael Baxandall dedicou o livro *Sombras e Luzes* (1997) para a discussão a respeito do papel das sombras na experiência visual. Ele utilizou para isso uma justaposição das noções modernas de sombra às noções do século XIII. Baxandall tomou proveito de uma tensão entre noções para investigar a contribuição das sombras para o regime de visualidade. Para tanto, partiu de uma ampla abordagem, desde

teorias oitocentistas à ciência cognitiva contemporânea, gerando um extenso trabalho de investigação. Dessas noções, um elemento no texto de Baxandall me chamou atenção: a presença da sombra como o indício da tridimensionalidade, que mantém relação física direta, indicial, com o corpo, em contato direto com o chão, estendendo-se, seguindo formas e movimentos. Das sombras é que surgem as formas que percebo objetivamente, por meio delas tenho acesso à noção de volume. Do mesmo modo, se levarmos em conta que luz também é matéria, sua ausência: a sombra, estabelece uma ilusão de contato com as estruturas em redor. Meu objetivo com isso é – sem querer aprofundar questões da física aplicada – trazer a ampliação do que entendo como sombra. É tomar como premissa a ideia de que a silhueta¹, pelo seu caráter indefinido, assume uma forma fugidia e fluida como a da sombra. Não se trata de dizer que silhueta e sombra são a mesma coisa. Mas, sim, tentar entender, partindo da ideia de sombra, essa forma que a obra propõe como guia para o processo.

Hans Belting considera a sombra como elemento importante na construção de uma visão antropológica da imagem. Para tanto, ele desenvolve uma análise baseada na obra de Dante Alighieri, a Divina Comédia. Na apresentação da “Teoria da imagem de Dante” (Belting, 2007, p. 233) Belting descreve o encontro de Dante com uma figura singular: Dante encontra no mundo dos mortos um guia, Virgílio, a sombra do homem que fora antes, um morto com quem pode falar. Em Dante surgem dois conceitos que caracterizam a ideia de vida após a morte: a sombra na cultura antiga – Virgílio – e a alma na cultura cristã – Beatriz. Sombra e alma são representações de uma ideia de vida após a morte (Belting, 2007, p. 234). Ambas, a sombra e a alma, são o indício de um corpo ausente. Assim como a imagem.

Historicamente, o surgimento das imagens teria sido uma forma do homem lidar com a ausência do corpo, a morte teria sido o catalisador da necessidade de produzir imagens, as primeiras teriam sido uma forma de lidar com a mortalidade. “A produção de imagens foi a resposta a uma ameaça existencial para os seres humanos, quando deviam confrontar o rosto da imagem com a ausência de rosto da morte” (Belting, 2007, p. 234). Essa relação com a ausência caracteriza algo da essência da imagem, sem a qual

não faria sentido. Belting considera que “sem a referência que fazem à morte as imagens esvaziariam seu sentido tornar-se-iam em um engano, pois sem o parâmetro da morte careceriam de referência” (Belting, 2007, p. 235).

A experiência da sombra é um momento comum ao homem. Todos em algum momento da vida, normalmente na infância, já tiveram uma sensação de estranhamento provocada pela sombra. Semelhante talvez ao estranhamento que a criança sente na primeira vez que se percebe em frente ao espelho. “Todos experimentamos a sombra, cada qual com seu próprio corpo, quando a luz direta do sol projeta sobre o solo uma sombra que nos duplica” (Belting, 2007, p. 235). Essa experiência deve fazer parte de um momento constitutivo da formação, uma etapa da série de descobertas na construção de uma identidade.

A presença da sombra é “a demonstração visível da presença de um corpo sem o qual não poderia existir” (Belting, 2007, p. 235). Ela funciona como uma marca que indica uma presença diferente da indicada pelo rastro, isso porque o corpo e a sombra estão ligados no espaço e no tempo. O rastro, por sua vez, é desligado do corpo, existe depois dele. Somente a representação de uma sombra poderia estar desligada do corpo. A produção de uma imagem da sombra poderia ser uma representação dessa tentativa de recorte. Há uma lenda sobre a invenção da pintura, na qual se afirma que a primeira criação de uma imagem na humanidade teria sido a de uma sombra.

Segundo Plínio, uma jovem de Corinto inventou a pintura traçando o contorno da sombra de seu amado antes de ele partir para a guerra. [...] Segundo esta lenda, a primeira criação em imagem de toda a humanidade foi a representação de uma sombra. (Belting, 2007, p. 235, tradução minha).

A sombra funcionaria então como um índice da realidade, característica atribuída, muito tempo depois, à fotografia. Ambas implicitamente carregam o tipo de ausência que é constitutiva da imagem (Belting, 2007, p. 236).

As sombras do mundo de Dante funcionavam como corpos virtuais. A palavra “virtual” é adequada na história de Dante porque as imagens desses corpos não existiam empiricamente, estavam além disso, era como se as almas houvessem sido insufladas na nova “forma” das sombras (Belting, 2007, p. 236). Deste modo surgiram corpos virtuais similares aos que, na atualidade, encontra-se no ambiente tecnológico do ciberespaço (Belting, 2007, p. 236).

A imagem física e a imagem poética proporcionam ao corpo ausente um novo meio de existência (Belting, 2007, p. 237). A sombra poderia então ser encarada como um meio, o veículo pelo qual a ausência era superada. É a recordação de um corpo. As almas, no entanto, não se definiam como recordações porque não podiam se transformar em imagens de um corpo (Belting, 2007, p. 237). As sombras e as imagens dos mortos em Dante são diferentes do que é chamado de alma pela teologia cristã. Para os cristãos a alma não tem uma forma característica ou um rosto, sua imagem é o seu corpo. O corpo que, após a morte, permanece aguardando o dia da ressurreição. “Nas crenças cristãs sobre os mortos, Dante encontrou pouco apoio para o seu projeto de animar almas em imagens similares às da vida ou em imagens de sombra.” (Belting, 2007, p. 238).

A estratégia definida por Dante para superar esse problema de identificação das almas foi a conquista de um novo terreno na teoria das imagens, a imagem estaria, em uma ocasião, em analogia com a sombra e, em outra, em contraposição com o corpo. Ambos os casos se sustentam na relação com o corpo, no qual a sombra está implícita (Belting, 2007, p. 239). A imagem e sombra indicam um corpo do qual são diferentes, existem a partir de uma ausência.

“A sombra é simultaneamente confirmação e raptó do corpo, é um índice, assim como uma manifestação fugaz e mutável, uma negação do corpo, cujos contornos e substância se dissolvem.” (Belting, 2007, p. 239). A sombra é, portanto, um elemento adequado para uma investigação sobre a criação de imagens.

Proponho investigar momentos sobre a Criatividade a partir da observação da confluência de processos em que os métodos e habilidades de determinados artistas serão tomados como parte de um novo processo. Serei a sombra seguindo os passos de artistas e produzindo a virtualização desses passos, na formação de novos caminhos e na reordenação de processos distintos que buscam o novo.

Propõe-se uma pesquisa sobre o processo artístico coletivo, com o objetivo de procurar entender as especificidades contidas durante o reordenamento desses processos e as transformações provocadas pelos seus resultados supostamente inovadores, tendo como foco o processo de criação e motivados pela necessidade de entender o espaço destinado ao artista, contemporâneo e o ambiente que o reconhece como tal.

MÉTODO DE CRIAÇÃO

Criatividade. Um tema amplo e presente nas mais diversas realizações humanas, abordado na presente proposta como ponto de partida para o estudo da noção de Processualidade. Na intenção de contribuir para diferentes campos de conhecimento – visto que também contam com a criatividade como combustível para as suas produções – minha proposta trata do processo criativo e as transformações provocadas pelos seus resultados supostamente inovadores, tendo como foco o processo de criação de um grupo de artistas. Pretendo abordar o tema da criatividade a partir de um viés dinâmico. A saber, inicialmente a noção de criatividade será encarada sob um ponto de vista emprestado do senso comum: a visão da criatividade como algo original, novo, genial, inédito no mundo, e absolutamente diferente de qualquer outra coisa criada.

Para tanto, a pesquisa se baseia em três aspectos: 1. Criatividade como algo que gera curiosidade, que usualmente chama a atenção; 2. Criatividade como algo que evoca um incômodo. A percepção de algo criativo que habitualmente nos desloca, faz-nos pensar, estimula nossa imaginação, ou, pelo menos, nos faz pensar melhor sobre algo; 3. Criatividade como algo que envolve sinergia. Os processos criativos, nesse sentido, são encarados como o resultado da confluência de múltiplos elementos, os quais, atuando em conjunto, produzem um modo diferente de articulação.

Para trabalhar esses aspectos, me apoio na Cartografia de Deleuze e Guatarri (1995) exposta no trabalho organizado por Eduardo Passos, Virgínia Kastrup e Liliana da Escóssia (2010), em conjunto com a “Crítica de Processo” desenvolvida por Cecília Almeida Salles (2006). A proposta se constrói sob a égide da própria “Processualidade” (Passos et al., 2010) como elemento de criação na pesquisa. Pesquisa que assume um lugar de fala e um recorte específico, relacionando o meu percurso individual com as contribuições dos diálogos surgidos entre os campos da Comunicação e da Arte. Um professor do curso de Publicidade, publicitário cuja experiência profissional sempre foi dentro da área e artista pertencente a um coletivo desarticulado. Indivíduo cuja

pesquisa foi focada na produção artística pessoal e na observação do processo criativo. E que procura observar a relação desse processo com a produção de imagens, especificamente as que se caracterizam como pertencente às produções do campo das Artes Visuais, criadas para solucionar problemas propostos por artistas contemporâneos.

A criatividade será então abordada utilizando cinco momentos. Assim chamados para evidenciar o caráter de simultaneidade entre o desenvolvimento criativo e seus resultados, cada momento avança na direção do seguinte, completando-se e indicando a noção de Criatividade como um processo. Quando for dito “criatividade é” não se trata de uma tentativa de definição, mas de um modo escolhido, na falta de outro melhor, como recurso didático. “Criatividade é” significará algo como: “é também...” ou, “é um dos modos pelos quais podemos entender o conjunto de suas características...” ou ainda, “pode ser analisada sob esse ponto de vista...” Dito isso, trabalho com o seguinte: 1. Criatividade é resolução de problemas; 2. Criatividade é um cultivo; 3. Criatividade é o reconhecimento de padrões; 4. Criatividade é a capacidade de acessar um determinado estado de consciência; 5. Criatividade é um processo, uma movência e uma série de ações, dinâmicas e constantemente mutáveis. Pretendo investigar esses momentos sobre a Criatividade a partir da observação da confluência de processos em que os métodos e habilidades de determinados artistas serão desafiados. Essa dinâmica é uma tentativa de atualizar processos experimentados por mim durante os anos em que tive os primeiros contatos com a prática artística.

A escolha dos participantes advém do afeto. Isso porque, além de procurar conhecer os participantes com os quais travarei contato pela primeira vez, busco tomar como referência o coletivo de artistas do qual fiz parte, o Balbucio⁴. O grupo e o seu processo criativo serão a referência para análise dos métodos construídos durante o contato entre os artistas convidados.

⁴ O grupo está desarticulado, mas ainda existem os registros de seus trabalhos online. Disponíveis em <<http://balbucio.com/>> acesso em 26 Ago 2017.

COMUNIDADE

Minhas experiências na criação, pesquisa e produção artísticas foram todas iniciadas no trabalho com o Balbucio (2003-2011), grupo de artistas que trabalhava sempre dialogando com os modos de representação contemporânea e com os inúmeros cruzamentos possíveis a partir da multiplicidade de propostas estéticas. Coletivamente criou e produziu performances, *happenings*, instalações, vídeos, intervenções, seminários, exposições de filmes, oficinas, *workshops* e exposições. No campo da pesquisa, interessávamos pelas possibilidades comunicativas do corpo, da performance e das suas inter-relações com as tecnologias de produção, transmissão e armazenamento de informação.

Em todos os casos, o grupo se comprometia e assinava todas as apresentações em conjunto. Nesse processo, surgiu um método que faz parte de meu processo de criação até hoje e que, por falta de um nome diferente, comparo com algo que já existe: a gambiarra. Por geralmente nos envolvermos em todas as etapas do processo, nosso trabalho exigia usar a criatividade para responder às exigências de produção. Não havia um protocolo para o que queríamos criar, por isso o improvisado era, muitas vezes, nosso modo de agir. Isso significava procurar o jeito mais barato e eficiente para realizar nossas ideias. Assumimos a gambiarra como método de criação e passamos a utilizar o que estivesse disponível e próximo, o que fosse mais prático, útil, e com o maior aproveitamento possível de tempo e de recursos.

A gambiarra que eu faço diz respeito ao atalho, ao uso de subterfúgios ou métodos temporários – e até mesmo pouco ortodoxos – para alcançar, talvez mais rapidamente, determinado objetivo. Talvez por isso exista também, no dicionário, o sentido de “extensão puxada fraudulentamente para furtar energia elétrica; gato”⁵. Normalmente relacionada a trabalhos com eletricidade, a gambiarra me ajudou com problemas técnicos que, embora não garantam uma solução definitiva, são capazes de resolver de forma rápida e relativamente barata uma questão, como puxar uma extensão de fio elétrico

⁵ Grande Dicionário Houaiss da Língua Portuguesa disponível em <<http://houaiss.uol.com.br/>> Acesso em 15 Ago 2016.

para garantir a iluminação necessária. Não é uma garantia de realização da obra, exigindo inclusive mais atenção para a manutenção, mas é uma forma de lidar com o processo de criação.

CARTOGRAFIA

A cartografia aparece no volume 1 do livro *Mil Platôs* (Deleuze & Guattari, 1995) relacionada ao conceito de rizoma, conceito emprestado da botânica para observar as produções sociais como linhas que se espalham abertamente sobre o terreno, compondo um emaranhado de conexões e atravessamentos sobrepostos. Neste sentido, o termo cartografia é tomado da geografia para propor o mapeamento dessas linhas. Como explica Sueli Rolnik,

Para os geógrafos, a cartografia – diferentemente do mapa: representação de um todo estático – é um desenho que acompanha e se faz ao mesmo tempo que os movimentos de transformação da paisagem. Paisagens psicossociais também são cartografáveis. A cartografia, nesse caso, acompanha e se faz ao mesmo tempo que o desmanchamento de certos mundos – sua perda de sentido – e a formação de outros: mundos que se criam para expressar afetos contemporâneos, em relação aos quais os universos vigentes tornaram-se obsoletos.

Sendo tarefa do cartógrafo dar língua para afetos que pedem passagem, dele se espera basicamente que esteja mergulhado nas intensidades de seu tempo e que, atento às linguagens que encontra, devore as que lhe parecerem elementos possíveis para a composição das cartografias que se fazem necessárias. O cartógrafo é, antes de tudo, um antropófago. (Rolnik, 2011, p. 23).

Aplicada como método de investigação a cartografia é útil para uma abordagem mais subjetiva do objeto, numa análise fundamentada na pesquisa-intervenção (Cintra et al., 2017). Nesse sentido, é importante considerar a relação intrínseca entre sujeito e objeto, tanto a subjetividade do autor de uma obra pesquisada quanto a subjetividade do investigador implicam diretamente na produção de conhecimento, e o método cartográfico conta com isso. O que, por sua vez, diferencia a cartografia de uma metodologia que pretenda neutralidade e distância entre pesquisador e objeto pesquisado.

A terceira pista do método cartográfico busca no método sisudo do rigor científico a leveza original que consta em sua origem. A inventividade e a imaginação são o que impulsiona a pesquisa. De uma ideia, uma suposição, é que começa o processo de pesquisa, de experimentação e de comprovação para a produção de ciência. É esse então o desafio na proposta do método cartográfico: “desenvolver práticas de acompanhamento de processos inventivos e de produção de subjetividades” (Passos et al., 2010, p. 56).

Minha proposta é um desafio autoimposto, a tentativa de me reconhecer como artista, visto que, embora nunca tenha feito um curso superior em Belas Artes ou algo semelhante, estudei e realizei performances, *happening* e instalações de trabalhos com *op art*, *web art* e *site specific*; participei da construção de instalações sem ter tido aulas de engenharia, atuei sem ter frequentado classes de teatro, montei vídeos sem nunca ter sido aluno de uma graduação ou curso para tal.

Sou um comunicólogo cuja produção é focada na análise crítica de experiências artísticas, minhas próprias experiências são objetos⁶ e objetivos de estudo. Sou motivado, na construção da presente proposta, pela necessidade de entender meu lugar enquanto artista. Qual seria o parâmetro para distinguir um Artista dentro do atual mercado de incentivo às artes chamadas Contemporâneas? Para tanto, decidi me colocar novamente⁷ como o “Cartógrafo” e habitar um território desconhecido. Escolhi ser um *artista melhor*.

Como já havia feito antes e, do mesmo modo que observei em produções contemporâneas, precisei me deslocar, encontrar um novo espaço dentro do mesmo território, uma nova maneira de enxergar o objeto sobre o qual já havia

⁶ Embora pareçam tratar do mesmo aspecto utilizo as duas palavras: “objeto” e “objetivo”, na tentativa de deixar clara a diferença específica no sentido de “objetivo” como *aquilo que se pretende alcançar quando se realiza uma ação; alvo, fim, propósito*. E “objeto” como o que é usualmente associado àquele *assunto sobre o qual versa uma pesquisa ou ciência*. Ambas as definições foram retiradas do Grande Dicionário Houaiss da Língua Portuguesa disponível em <<http://houaiss.uol.com.br/>>. Acesso em 15 Ago 2022.

⁷ Me refiro a dissertação *Sombra Projetada*, produzida em 2013 para a obtenção do título de Mestre no Programa de Pós-Graduação em Comunicação, na linha de Fotografia e Audiovisual da Universidade Federal do Ceará - UFC. Disponível em <<http://www.repositorio.ufc.br/bitstream/riufc/7893/1/2013-DIS-EFMJUNIOR.pdf>> acessado dia 27 de agosto de 2022.

me debruçado tantas vezes. Para a cartografia, “sempre que um cartógrafo entra em campo há processos em curso. A pesquisa de campo requer a habitação de um território que, em princípio, ele não habita” (Passos et al., 2010, p. 56). Portanto minha intenção é lidar com uma nova perspectiva, uma troca de habilidades e tentativa de produção de conhecimento. Com a interação entre mentes dispostas a lidar com o que, em princípio não dominam, almejo encontrar um novo modo de ser. E, com isso, novas maneiras de produzir arte.

PROGRAMAÇÃO

As possibilidades de produção de informação nova (Flusser, 2007), junto à proposta da vida como obra de arte (Deleuze, 1992) discutem novas maneiras de aproveitar a ferramenta que nos instrumentaliza para “enfrentar” a instrumentalização. Encaram a transformação dos modos de produção criativa de maneira semelhante ao modo que propostas artísticas se preocupam – dentre outros aspectos – em apresentar novos rumos para o uso das diversas possibilidades técnicas e tecnológicas. E, além disso, são pistas para a multiplicidade, possibilidades de evitar a simplificação, no sentido de algo que impede a potencialidade que nos é inerente. A intenção é aproveitar ao máximo as combinações possíveis no jogo, jogar aproveitando ao máximo o jogo em si. É buscar a liberdade no processo.

Embora reconheça que Flusser tem uma genealogia filosófica diferente de Foucault e Deleuze, principalmente no que diz respeito ao lugar da máquina em suas filosofias⁸, minha ideia é que as perspectivas de Foucault, Deleuze e Flusser sobre a liberdade possam me ajudar a entender processos de criação contemporâneos, especialmente o lugar do artista nesses processos

⁸ A máquina, para Flusser, é o ponto de partida para uma revolução, os meios podem ser o caminho pelo qual a informação nova pode emergir (Flusser, 2007, p. 159). Enquanto em Deleuze – quando discute a sociedade disciplinar e a de controle a partir do trabalho de Foucault – a variação dos tipos de máquina seria o indício de algo mais profundo: “Não é uma evolução tecnológica sem ser, mais profundamente, uma mutação do capitalismo” (Deleuze, 1992, p. 227).

e como funciona atualmente o sistema que reconhece artistas em detrimento de outros criadores. Toca-se, portanto, na noção contemporânea de artista, que acredito ser diferente de noções preconcebidas.

Desenvolvi em minha dissertação de mestrado uma pesquisa focada no uso da ferramenta tecnológica como meio para potencializar modos diferentes de criação, especificamente um projeto de instalação interativa criado por mim como metáfora para as ideias encontradas na relação entre as noções de “vida como obra de arte” (Deleuze, 1992) e “designers de significados” (Flusser, 2007). Na pesquisa que este texto propõe, tenciono essas mesmas ideias, mas agora, mais próximo da mão do que da ferramenta. O foco seria nos usuários ou, para Flusser: programadores. Como a sublimação⁹ de suas experiências – o que os artistas sabem fazer deve dar lugar ao que não sabem – poderia converter-se em potencial para a criação. Libertarmo-nos do que já conhecemos poderia produzir significados genuinamente novos? Mais do que observar esse processo pretendo senti-lo, e escrever sobre isso. Daí a relevância da minha necessidade de ser parte do objeto a ser discutido. Além dos meios como caminhos para potencializar a produção de informação nova (Flusser, 2007, p. 159), quero agora me aproximar do entendimento deleuzeano de que a variação dos tipos de máquina seria o indício de algo mais profundo (Deleuze, 1992, p. 227).

JOGO NOVO

Para Deleuze, um dos pontos essenciais nos estudos de Foucault era o que denominamos pensar. Ele entendeu o pensamento como arquivo – “Pensar é, primeiramente, ver e falar, mas com a condição de que o olho não permaneça nas coisas e se eleve até as ‘visibilidades’, e de que a linguagem não fique nas palavras ou frases e se eleve até os enunciados.” (Deleuze, 1992, p. 123, grifos do autor) – e, além, pensamento como poder.

⁹ Utilizo aqui a palavra “Sublimação” como a modificação da orientação original de determinado impulso ou energia, no caso a especialidade ou habilidades próprias de cada artista, em outro sentido. Modificação ou desvio produzido a partir da assunção de novas habilidades artísticas, que não foram experimentadas pelos participantes do projeto.

Pensar é poder, isto é, estender as relações de força, com a condição de compreender que as relações de força não se reduzem à violência, mas constituem ações sobre ações, ou seja atos, tais como ‘incitar, induzir, desviar, facilitar ou dificultar, ampliar ou limitar, tornar mais ou menos provável...’. É o pensamento como estratégia. (Deleuze, 1992, p. 124, grifos do autor).

Deleuze apresenta com isso a descoberta do pensamento como “processo de subjetivação”. Diferente de um retorno ao sujeito, o que surge é a constituição de formas de existência, “ou, como dizia Nietzsche, a invenção de novas possibilidades de vida” (Deleuze, 1992, p. 124); ele fala da vida como obra de arte. Contudo, a existência não como sujeito, a existência como obra de arte e a invenção de novas possibilidades de vida (Deleuze, 1992, p. 124) são também pistas de uma resistência ao poder. Isso acontece quando se percebe – no pensamento de Foucault – a busca por esse elemento resistente, essa natureza subversiva surgida dentro do próprio exercício de poder. Refiro-me ao modo como o poder produz aquilo que o enfrenta, pelo simples fato de que é preciso haver poder para que haja resistência, algo que se estende, como é explicado pelo próprio Foucault em seu livro *Microfísica do poder* (1998, 1ª ed. 1979), mais especificamente quando fala da relação entre corpo e poder.

O domínio, a consciência de seu próprio corpo só puderam ser adquiridos pelo efeito do investimento do corpo pelo poder: a ginástica, os exercícios, o desenvolvimento muscular, a nudez, a exaltação do belo corpo... [...] Mas, a partir do momento em que o poder produziu este efeito, como consequência direta de suas conquistas, emerge inevitavelmente a reivindicação de seu próprio corpo contra o poder, a saúde contra a economia, o prazer contra as normas morais da sexualidade, do casamento, do pudor. E assim, o que tornava forte o poder passa a ser aquilo porque ele é atacado... (Foucault, 1998, p. 146).

E esse raciocínio segue com a presença do poder no corpo, visto nos trabalhos de Foucault sobre as instituições disciplinares: hospícios, casernas, prisões, hospitais, escolas. Ideias que mais tarde constroem o entendimento, guiado por Deleuze, de uma sociedade de controle surgindo como desenvolvimento dessa sociedade disciplinar. Por agora, interessa-me a emergência do ataque ao poder que surge dele próprio. Entendo esse ataque como uma reação dos corpos atingidos pelo poder, os focos de resistência que citei acima.

Relaciono essa reação com a resistência à intenção do aparelho presente na filosofia de Vilém Flusser, o enfrentamento da lógica do programa feito pela inventividade daquele que deixa de ser funcionário submetido a essa lógica e torna-se criador (Flusser, 2008, pp. 74–76).

Partindo do trabalho apresentado em *Filosofia da caixa-preta* (Flusser, 2011, 1ª ed. 2001), tomo a máquina fotográfica como um modelo geral de aparelho. Para Flusser, seria ela o primeiro aparelho capaz de dispensar o homem do conhecimento técnico completo sobre o seu funcionamento (Flusser, 2011). O aparelho é parte, na relação com o homem, de um jogo onde ambos, homem (funcionário) e máquina fotográfica (aparelho), têm objetivos definidos e acabam, por meio da fotografia, por se confundir em uma amálgama.

Agora o homem não necessita mais compreender a programação do aparelho para utilizá-lo. Apenas dominar o “input e output da caixa”. (Flusser, 2011, p. 44) Compreender apenas o necessário para realizar a função do aparelho, sem que, para isso, precise saber exatamente o que se passa no interior da *caixa-preta*. “Funcionários dominam jogos para os quais não podem ser totalmente competentes.” (Flusser, 2011, p. 44) Apresenta-se, assim, o confronto entre funcionário e aparelho.

O funcionário não está mais cercado de instrumentos como os artesãos ou submisso à máquina como no processo industrial. Mas parece penetrar no aparelho numa tentativa de esgotar o “programa”, descobrir como acontecem os processos dentro dessa máquina. (Flusser, 2011, p. 43) Age dentro do jogo. No entanto, nesse jogo, o aparelho vem mantendo certa vantagem porque submete seu funcionário por meio do programa, envolvendo-o em seu processo.

Esse jogo parece se explicar na dinâmica entre aparelho, programa e funcionário. Conduzidos pelo jogo, entendido por Flusser como jogo de poder, cada elemento funciona como peça de um processo que vai demonstrar-se infinito.

O poder passou do proprietário para o programador de sistemas. Quem possui o aparelho não exerce o poder, mas quem o programa e quem realiza o programa. O jogo com símbolos passa a ser jogo do poder. Trata-se de jogo hierarquicamente estruturado. O fotógrafo exerce poder sobre quem vê suas fotografias, programando os receptores. O aparelho fotográfico

exerce poder sobre o fotógrafo. A indústria fotográfica exerce poder sobre o aparelho. E assim *ad infinitum*. (Flusser, 2011, p. 47, grifos do autor).

Essa dinâmica se estende nas relações sociais quando retomamos a ideia de Foucault sobre as formas disciplinares de exercício de poder.

Nesse sentido, seriam os homens as peças inscritas dentro do jogo proposto pelo programa apresentado pelos aparelhos. A função do aparelho acabaria por exercer a força de um poder controlador, que não permite enfrentamento. “Não é factível para o receptor interromper a transmissão simplesmente desligando o seu aparelho e passar, assim, da condição de objeto à condição de sujeito. Para isso ele teria que desistir de sua função e segregar-se socialmente” (Flusser, 2007, p. 157). O propósito dos aparelhos é o de tornar-se independente da humanidade (Flusser, 2011, p. 96).

Contra a automação surgem os criadores, buscando inserir no processo intenções humanas, distintas da intenção puramente automática dos aparelhos. Os aparelhos, em contrapartida, inserem esse esforço de volta no jogo, em proveito de seu funcionamento. E o fazem automaticamente, sempre procurando aperfeiçoar-se. Para Flusser, a tarefa de uma filosofia da fotografia é revelar esse jogo (Flusser, 2011, p. 98).

Jogar está sendo usado aqui no sentido empregado por Flusser quando se refere ao papel do “artista” na atuação frente à realidade dos programas agindo sobre funcionários. É o “artista” agindo como um “jogador que se engaja em opor ao jogo cego de informação e desinformação lá de fora, um jogo oposto: um jogo que delibere informação nova” (Flusser, 2008, p. 126). O “lá fora” de que fala Flusser é o acaso universal, a entropia pela qual a própria vida veio a existir. Portanto, em meio ao jogo caótico, a ideia de Flusser é propor um jogo novo.

O método a que recorre nesse jogo não é o de uma “inspiração” qualquer (divina ou anti-divina), mas sim o do diálogo com os outros e consigo mesmo: um diálogo que lhe permita elaborar informações já armazenadas. Devemos imaginar esse jogo produtivo de informações dentro de uma rede dialógica tornada atualmente tecnicamente viável graças à telemática e a seus *gadgets* (Flusser, 2008, p. 126).

Flusser sugere a possibilidade de outro tipo de humanidade. Eu sugiro a possibilidade de novos artistas, ou ainda, uma visão diferente sobre o artista contemporâneo e seu espaço de atuação. Ele indica que é possível um “diálogo cósmico sobre aparelhos”, diálogo que acontece pelos próprios aparelhos e que, sobre e através deles, poderia resultar em uma “competência” superior (Flusser, 2008, p. 126). A ideia seria de que esse “diálogo cósmico” poderia conquistar o controle sobre os aparelhos e programá-los segundo decisões humanas. É o “engajamento em prol da sociedade de programadores” (Flusser, 2008, p. 110).

Seria uma pista para a subversão do *status quo*, uma proposta de mudança partindo de uma variação de perspectiva. Seria necessário que, tomando a distância necessária, observássemos de fora (Flusser, 2008, p. 110). E, com isso, mudar.

Essa nova perspectiva abriria as percepções justamente pela potência dialógica que ganha das imagens técnicas. Nessa possibilidade de reinterpretação, os próprios aparelhos, os gadgets, seriam a matéria-prima para uma produção de diálogos com uma riqueza criadora inimaginável (Flusser, 2008, p. 120). “Seríamos, de repente, ‘todos artistas’ (aqui, o termo ‘arte’ engloba ciência, política e filosofia).” (Flusser, 2008, p. 120). É então nos gadgets, de acordo com Flusser, que o engajamento revolucionário deve se concentrar. Devemos assumir uma postura crítica perante eles e invertê-los na direção de nossa liberdade (Flusser, 2008, pp. 120-121).

Surge, portanto, a aproximação com a vida como obra de arte, de Foucault. Com a visão de que, para a criação de resistência, se faz necessária uma modificação da maneira como nos relacionamos com o mundo. Para Foucault, essa maneira parte do sujeito. Em Flusser, isso acontece no engajamento de criadores. Em ambos, enxergo a produção de “designers de significados” (Flusser, 2007, p. 159): artistas capazes de propor repensando o próprio sistema a ser transformado. Uma sociedade de jogadores (Flusser, 2011, p. 123). “O artista deixa de ser visto enquanto criador e passa a ser visto enquanto jogador que brinca com pedaços disponíveis de informação” (Flusser, 2011, p. 126). Essa brincadeira produz o imprevisto. A criação ou a simbolização parte também disso. Produzindo as realidades que consolidarão nossas formas de encarar o mundo. A proposta de Flusser é, como

em Foucault, uma vontade de resistência sob a forma de uma mudança de perspectiva. Mudança na direção de uma busca pela liberdade. Liberdade como a do brincar. Ou como a do fazer arte.

Assim, escolho agir como designer de significados (Flusser, 2007, p. 159) sobre o processo artístico de outros e do meu próprio. Pretendo entender as especificidades contidas durante o reordenamento desses processos e as transformações provocadas pelos seus resultados supostamente inovadores, tendo como foco o processo de criação e motivado pela necessidade de entender o processo criativo. Proponho um jogo, que seja somado ao ambiente onde esse processo se desenvolve e que, internamente, possa revelar os detalhes de sua estrutura. Seria a possibilidade de alcançar o trabalho de outros, e com isso construir novos trabalhos. Como sombras que se descolam de seus corpos para formar novas criaturas, como virtualizações de imagens que assumem vida nova.

REFERÊNCIAS

- Baxandall, M. (1997). *Sombras e luzes*. (A. de P. Danesi (Trad.). São Paulo: Editora da Universidade de São Paulo.
- Belting, H. (2007). *Antropologia de la imagen*. (1ª ed. 2001) (G. M. V. Espinosa (trad.)). Katz Editores.
- Cintra, A. M. S., Mesquita, L. P. de, Matumoto, S., & Fortuna, C. M. (2017). Cartografia nas pesquisas científicas: uma revisão integrativa. *Fractal: Revista de Psicologia*, 29(1), 45-53. <https://doi.org/10.22409/1984-0292/v29i1/1453>
- Deleuze, G. (1992). *Conversações (1972-1990)*. (P. P. Pelbart (Trad.). 34.
- Deleuze, G., & Guattari, F. (1995). Mil platôs vol. 1: Capitalismo e esquizofrenia. Em A. G. Neto & C. P. Costa (Trads.), *Mana* (Número 2). Editora 34.
- Flusser, V. (2007). *O mundo codificado: por uma filosofia do design e da comunicação*. (R. Abi-Sâmara (Trad.). Cosac Naify.
- Flusser, V. (2008). *O universo das imagens técnicas: elogio da superficialidade* (1ª edição em 1985). Annablume.

Flusser, V. (2011). *Filosofia da caixa-preta: ensaios para uma futura filosofia da fotografia*. (1ª ed. 1983). Annablume.

Foucault, M. (1998). *Microfísica do poder*. (1ª ed. 1979) (Roberto Machado (Ed.); R. Machado (Trad.); 13ª. Edições Graal.

Passos, E., Kastrup, V., & Escóssia, L. da. (2010). *Pistas do método da cartografia: Pesquisa-Intervenção e produção de subjetividade*. E. Passos, V. Kastrup, & L. da Escóssia (Eds.). Sulina.

Rolnik, S. (2011). *Cartografia sentimental: transformações contemporâneas do desejo*. Porto Alegre: editora UFRGS.

Sáez, J. (2013). *A Arte: Conversas imaginárias com minha mãe*. M. Stahel (Trad.). WMF Martins Fontes.

Salles, C. A. (2006). *Redes de criação: construção da obra de arte*. Editora Horizonte.

Direitos Autorais (c) 2023 Edmilson Forte Miranda Júnior



Este texto está protegido por uma licença [Creative Commons](#)

Você tem o direito de Compartilhar - copiar e redistribuir o material em qualquer suporte ou formato - e Adaptar o documento - remixar, transformar, e criar a partir do material - para qualquer fim, mesmo que comercial, desde que cumpra a condição de:

Atribuição: Você deve atribuir o devido crédito, fornecer um link para a licença, e indicar se foram feitas alterações. Você pode fazê-lo de qualquer forma razoável, mas não de uma forma que sugira que o licenciante o apoia ou aprova o seu uso.

[Resumodalicença](#) [Textocompletodalicença](#)