

**SOBRE CERTAS MÁQUINAS NA ARTE CONTEMPORÂNEA E SEUS
FANTASMAS NA HISTÓRIA DA ARTE**

**ABOUT CERTAIN MACHINES IN CONTEMPORARY ART AND THEIR GHOSTS
IN THE HISTORY OF ART**

Rosangela Miranda Cherem / UDESC
Anna Karoline Moraes / UDESC

RESUMO

O trabalho apresenta dois artistas contemporâneos que abordam a problemática da máquina: Rogério Negrão e Diego de los Campos. O primeiro traz como referência as máquinas projetadas no começo do século XX, indagando sua funcionalidade para refazê-las como estruturas imaginativas que demandam um ato poético que se estende ao espectador. O segundo concebe o gesto de desenhar e sua materialização através de uma máquina como o desempenho de uma unidade móvel que produz fluxo. Em ambos persiste o sobressalto poético causado pela apreensão estética destes engenhos portadores de formas fantasmáticas que projetam o desejo de criação engendrado ao longo da modernidade e em particular a partir das experimentações procedidas pelas vanguardas.

PALAVRAS- CHAVES: máquinas; fantasmas; arte contemporânea.

ABSTRACT

The work presents two contemporary artists that approach the problematic of the machine: Rogério Negrão and Diego de los Campos. The first one refers to the machines projected at the beginning of the twentieth century, investigating their functionality to remake them as imaginative structures that demand a poetic act that extends to the viewer. The second conceives the gesture of drawing and its materialization through a machine like the performance of a mobile unit that produces flow. In both cases, the poetic astonishment caused by the aesthetic apprehension of these ingenious carriers of phantasmatic forms that project the desire for creation engendered throughout modernity and in particular from the experiments carried out by the avant-gardes.

KEYWORDS: machines; ghosts; contemporary art.

Entre a pseudo função e a meta função, uma máquina outra.

Rogério Negrão, paulista radicado em Joinville, SC, apresenta no Museu de Arte de Joinville e depois na Fundação Cultural BADESC em Florianópolis, no ano de 2017, a Exposição intitulada *Máquinas do abismo*, com curadoria do artista e professor Carlos Franzoi. Seus trabalhos são desdobramento de duas atuações: como artista visual atuando desde 2006 e como designer, cuja pesquisa começou em 2015 e tomou como base sua experiência ligada ao design de produtos, partindo de desenho de patentes de máquinas concebidas no início do século XX.

Nos trabalhos apresentados nestas duas ocasiões comparecem vídeos, desenhos em cartazes, objetos feitos com lâmpadas, canos, compensados, manivelas, pêndulos, pequenos tanques e recipientes, etc. Por vezes, lembrando projetos e protótipos, reconhecemos uma série de máquinas com elevada dose poética, tal como se observa a partir de títulos: *Compactador de lucidez; Purificador de erros; Captador de aparências e afinidades; Estabilizador de imprevistos; Reversor de rejeição; Neutralizador de medo.*

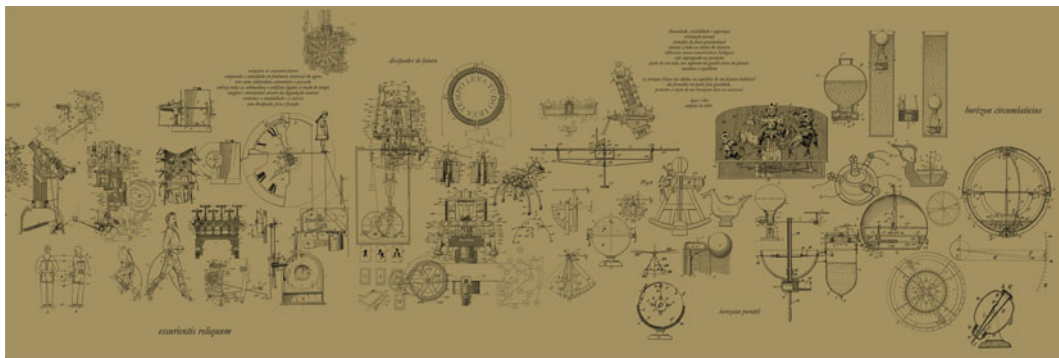


Figura 1
 Rogério Negrão (2016)
 Máquinas 1
 Impressão sobre kraft 300g/m²
 1,2 x 8m
 Acervo do artista

Combinação entre folder e manual de instrução, o público recebe um pequeno cartaz, tamanho A3, intitulado *Instruções do mundo e dos objetos materiais*. De um lado é possível reconhecer o desenho impresso de mecanismos, cujo funcionamento aparece matematicamente indicado através de medidas estipulando comprimentos, ângulos e raios. A figuração de um olho visto de frente e uma cabeça humana vista de lado, não parece ganhar destaque entre o desenho de lentes e cilindros,

pêndulos, setas e discos. No verso encontra-se um alentado texto, onde se lê no início: “não recomendamos seguir as instruções. Não haverá partes suficientes nem sequência lógica que faça sentido, a menos que se queira desta forma (...) não haverá entendimento sem a execução(...)”¹. Trata-se de um manual inoperante, que se auto invalida, considerando o reverso das regras e a negação da lógica funcional:

portadores deste manual devem estabelecer prioridades em relação aos seus critérios decisórios, não implicando em dano ou prejuízo em caso de desistência não justificada (...). Sérios danos podem ocorrer, caso não sejam seguidos os procedimentos descritos neste manual. Cada usuário deve estabelecer e respeitar suas próprias intenções (...)².

Desafiados por nossas próprias regras e desejos, estamos diante de máquinas de imaginar máquinas: “Objetos materiais transformados ou não, fazem parte do denso cenário ilusório, usado para construção do processo que se mistura ao agente processador (...)”³.

Assim, o conceito de máquina proposto pelo artista como um objeto reconhecido que pressupõe uma estrutura funcional destinada a produzir algo é perturbado por uma estrutura pseudo funcional, cujas detalhes informacionais nada produzem com finalidade utilitária, resultando num estímulo à imaginação e acionando camadas de significante em detrimento do significado. A eficiência e o bom resultado são substituídos por uma meta funcionalidade, uma vez que no lugar de produtos concretos, incidem objetos vagos que frustram qualquer serventia tecnológica, racional ou prática, demandando que o objeto e seu desempenho sejam considerados em outro campo de possibilidades: Anarquia de produção ou instinto de morte?

Entre o gesto de produzir objetos irreprodutíveis e a máquina de pensar.

Em 2016 Diego de los Campos apresenta no Museu de Arte de Santa Catarina a exposição *Desenhos de um real*. Formado na Faculdade de Artes da Universidade da República Uruguai (1997) e vivendo em Florianópolis desde 1999, na ocasião expositiva, este projeto completava dez anos desde que se propôs a produzir desenhos com o intuito de vender pelo preço de um real cada, renovando e apresentando a série em diferentes galerias, museus e feiras de arte, sendo a mesma oferecida, inclusive, no mercado online.

CHEREM, Rosangela; SILVA, Anna Karoline Moraes. Sobre certas máquinas na Arte Contemporânea e seus fantasmas na História da Arte, In Anais do 27º Encontro da Associação Nacional de Pesquisadores em Artes Plásticas, 27º, 2018, São Paulo. Anais do 27º Encontro da Anpap. São Paulo: Universidade Estadual Paulista (UNESP), Instituto de Artes, 2018. p.472-487.

Partindo da constatação de que, comparado a outros profissionais, para viver com um salário mensal digno, um artista deveria receber por mês o equivalente a quatro mil reais, dividiu horas trabalhadas por desenhos produzidos, concluindo que se trabalhasse 25 dias por mês, deveria elaborar 4 mil desenhos e vendê-los a um real. Inicialmente trabalhava com diferentes tamanhos de papéis reaproveitados e disponíveis em seu ateliê, recorrendo a diferentes técnicas de desenho com uso de grafite, nanquim, lápis de cor, extrato de noqueira, giz de cera, caneta, aquarela, entre outros. Mas, ao longo dos anos, padronizou o tamanho do papel para A5, medida equivalente a 21x14cm ou uma folha sulfite dobrada ao meio. Em média, cada desenho é elaborado a cada 3 minutos, o que acaba adquirindo uma estética de *desenho rápido*, mas sem perder a expressividade do traço e do gesto. O artista estima ter produzido cerca de 15 mil originais, numerados e assinados. Dentre muitos outros trabalhos que realizou nos últimos anos, incluindo meios como vídeo, animação, desenho e arte sonora, continua produzindo, não na escala de 8 horas por dia, mas sempre que expõe este projeto⁴.

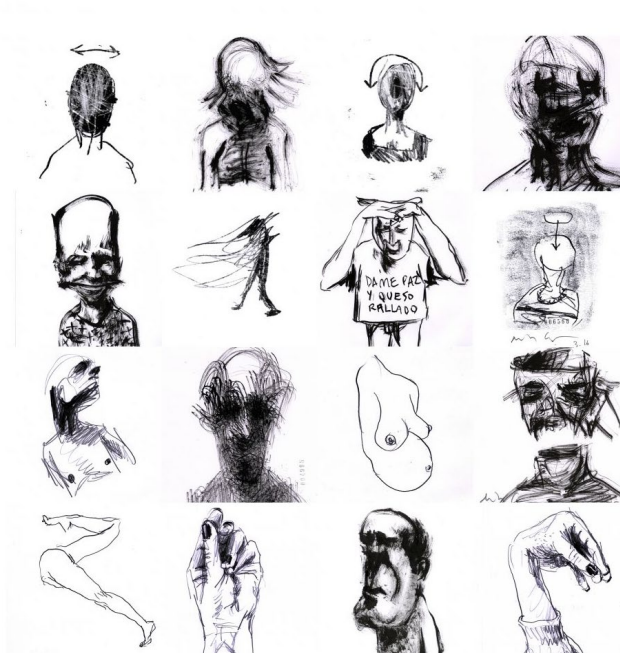


Figura 2
 Diego de los Campos (2006-2016)
 Desenhos de um real.
 Desenho sobre papel.
 21 x 14 cm (cada)
 Acervo do artista

CHEREM, Rosangela; SILVA, Anna Karoline Moraes. Sobre certas máquinas na Arte Contemporânea e seus fantasmas na História da Arte, In Anais do 27º Encontro da Associação Nacional de Pesquisadores em Artes Plásticas, 27º, 2018, São Paulo. Anais do 27º Encontro da Anpap. São Paulo: Universidade Estadual Paulista (UNESP), Instituto de Artes, 2018. p.472-487.

Ocorre que, ao se impor a simples tarefas de fazer um desenho conforme um tempo previsto, Diego de los Campos se coloca como operário numa fábrica de desenhar. Operando como uma máquina, coloca-se numa escala de produção industrial, cuja energia motora transforma a matéria prima em objeto comercializável. Bem verdade que opta por não produzir múltiplos, mas em fazer seus desenhos na condição de objetos únicos, uma vez que não se permite copiar e nem imprimir os desenhos já realizados, mas produzir desenhos novos e originais, devidamente numerados e assinados. Tal concepção advém das máquinas de desenhar inventadas em 1993 como extensão de sua produção. Em 2002, chega a expor desenhos produzidos apenas por uma numa exposição intitulada *Desenhos de não eu*. No caso da série *Desenhos de um real*, o projeto se configura como uma mistura de reflexões sobre criação e autoria, significado do gesto artístico, relação entre desenho e escrita, retratos imaginados, corpos humanóides, etc⁵.



Figura 3
Diego de los Campos (2006-2016)
Desenhos de um real.
Desenho sobre papel.
21 x 14 cm (cada)
Acervo do artista

Sobre os fantasmas que se guardam nas máquinas artísticas.

Consideremos o fato de que Rogério Negrão se volta para o desenho de patentes de máquinas concebidas no início do século XX. Consideremos o fato de Diego de Los Campos ter criado uma máquina para continuar produzindo desenhos a serem vendidos pelo preço de um real. Agora procuremos reconhecer nas duas concepções artísticas sobre máquinas, uma parte da história da arte como história de fantasmas para adultos. Vejamos se isto é possível.

Começemos pelos escritos de Aby Warburg (WAIZBORT, 2015) em grande parte constituídos como textos em processo, compostos de anotações sistematizadas e registros de conferências, onde procurou estabelecer aproximações conceituais entre Burckhardt e de Nietzsche, tramando tanto os conhecimentos acerca da cultura do renascimento, como também as concepções filosóficas que lhe permitiam estudar a razão dos findos oitocentos em contraponto à tragédia grega. Com ambas as referências, nem simples diletante e nem mero especialista, montou uma constelação de problemas, reconhecendo a sobrevivência das forças irracionais, recolocando o problema da tradição-transmissão cultural e considerando as ondas ou vibrações do passado que afetam o presente.

Tais questões o levaram a considerar o paradoxo de que as imagens são, concomitantemente, clausura e escapatória do tempo. Recusando situar a história da arte num campo cronológico-evolutivo, Warburg problematizou o conceito *Nacheleben* (DIDI-HUBERMAN, 2002) como um tipo de espectralidade que sobrevive pelas complexas estratificações da memória, buscando nas formas imagéticas, tanto sintomas compartilhados, como evidências, vestígios e indícios singulares. Apreendidas em seus efeitos de balança, de um lado incidiriam as plausibilidades históricas e, de outro, o caráter intempestivo e anacrônico com que o mais remoto comparece e se atualiza.

Encarando a questão da temporalidade contida nas obras de arte, mais recentemente Didi Huberman (2006) reafirma que as mesmas possuem mais memória do que história, pois o tempo não se reduz à linearidade eucrônica, sendo que a memória é feita de tempos descontínuos e heterogêneos, existindo na contradança da cronologia. Dito de outro modo, toda obra carrega consigo um pretérito e também uma projeção em direção à posteridade, sendo que nela

permanece uma fagulha explosiva daquilo que um dia foi, fazendo com que o passado não cesse de se reconfigurar como abertura. Desse modo, as imagens passam a ser concebidas como questões irresolutas que retornam sob certas contingências e persistências.

Entre Warburg e Didi Huberman, encontramos a noção benjaminiana de tempo impuro, apreendido por meio de afinidades empáticas e semelhanças inverificáveis, bem como a noção borgeana de temporalidade labiríntica e chegamos ao entendimento de que cada época traz consigo infinitas possibilidades de encontros com o passado, bem como prefigura potencialidades futuras. Daí decorre a noção de uma história fantasmal, como sintoma que permite interrogar a relação da obra com o tempo. Nem conceito semiológico, nem conceito clínico, trata-se de uma noção operatória que se afirma como potência, refutando tanto a mera consecutividade temporal como a última palavra ao presente (DIDI-HUBERMAN, 2006). É quando a imagem se torna portadora de um fundo oblívio a que as figuras pertencem. Eis enfim, a história da arte como história de fantasmas que se conta aos adultos.

Ainda no campo dos espectros. Observemos mais um fragmento do folder- cartaz intitulado Instruções do mundo e dos objetos materiais, de Rogério Negrão:

A execução, no entanto, está relacionada à leitura das instruções, permitindo seguir corretamente a tarefa ou o procedimento descrito. O que se processa na execução é o próprio entendimento (...) dos objetos materiais devem-se considerar suas frestas e contra formas como setas direcionadoras para o invisível⁶.

Assim, suas máquinas, como também suas instruções de uso, consistem em engrenagens de provocação do existente, espécie de contra- máquina e de contra-manual lançado em direção a um outro momento.

Bem verdade que história da arte das vanguardas está repleta de estruturas antinaturais e criaturas sem nome. É o caso de certos arranjos instáveis de Brancusi, das formas estraçalhadas à maneira de Henri Moore, dos objetos autônomos e experimentais de Bárbara Hepword e das *concreções* de Jean Harp. Em tais objetos parece prevalecer um estranhamento diante de construções assentadas num estado de pré-lógico, tal como pode também ser exemplificado no

CHEREM, Rosangela; SILVA, Anna Karoline Moraes. Sobre certas máquinas na Arte Contemporânea e seus fantasmas na História da Arte, In Anais do 27º Encontro da Associação Nacional de Pesquisadores em Artes Plásticas, 27º, 2018, São Paulo. Anais do 27º Encontro da Anpap. São Paulo: Universidade Estadual Paulista (UNESP), Instituto de Artes, 2018. p.472-487.

caso dos objetos *Merz* de Kurtz Schwinters. Kafka deu ao ser que inventou o nome de *Odradek*, definido-o como um ser-coisa que ultrapassa a mais palável das realidades, um ser inexistente que sobrevive ao existente. Borges denominou de *Zahir* um contingente de seres ou coisas que têm a virtude de serem inolvidáveis, o verso e o reverso e as duas coisas, uma face que se superpõe à outra. Ferreira Gullar explicou o *não-objeto* como não sendo *um anti-objeto*, mas um objeto especial em que se pretende realizada a síntese de experiências sensoriais e mentais: um corpo que se dá à percepção como pura aparência. Reconhecendo-os como objetos singulares para os quais a denominação de pintura e escultura já não era suficiente, identificava-os nos contra-relevos de Tatlin e Rodchenko, pelas formas suprematistas de Malevitch, Lygia Clark e Amílcar de Castro.

É neste sentido que as formas- máquinas de Rogério Negrão permitem o retorno de empreitadas advindas de outras temporalidades, desfazendo identificações e enquadramentos, hierarquias e classificações, desafiando o espectador, ainda que lhe ofereça a ilusão de uma familiaridade contida no título da obra. Considere-se o caso da obra *Nivelador de Destinos no Horizonte Portátil* (vidro, água, madeira, plástico e metal 38 cm x 18 cm x 18 cm) onde sobre um pedestal o espectador reconhece uma garrafa de vidro com água possui em seu interior um pendulo vermelho ou a obra *Neutralizador de Medo* (madeira, metal, plástico e água 100 cm x 55 cm x 55 cm), onde uma manivela permite que uma estrutura semi- aberta de compensado possa ser girada e produza um som. Se é verdade que as coisas não se encontram com as palavras, o que o artista parece demandar é que o espectador estipule os motivos e sentidos de uma conexão possível, situada entre o título da obra e a presença do objeto. É quando a máquina deixa de ser aquilo com que ele se depara para ser algo que aciona em si próprio, seja um sentimento, um raciocínio, uma percepção, uma lembrança.



Figura 4
Rogério Negrão(2017)
Nivelador de Destinos no Horizonte Portátil
Vidro, água, madeira, plástico e metal.
38 cm x 18 cm x 18 cm.
Acervo do artista

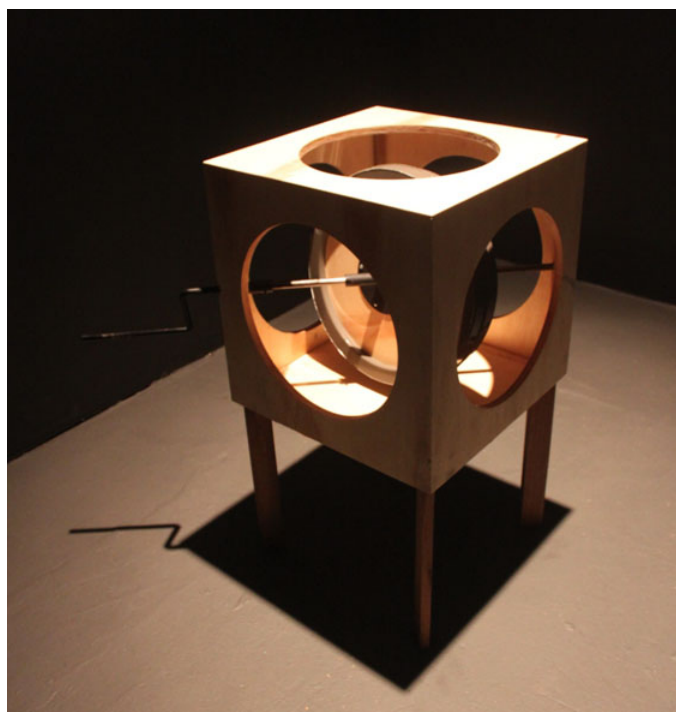


Figura 5
Rogério Negrão (2016)
Neutralizador de medo
Madeira, metal, plástico e água.
100 cm x 55 cm x 55 cm.
Acervo do artista

A máquina de fazer desaparecer- reaparecer um pensamento artístico.

Discordando do entendimento de que o gesto artístico é produzido por um ser mediúnico, situado num labirinto que está para além do tempo e do espaço e que cria como quem caminha em direção a uma clareira, em *O ato criador* Marcel Duchamp reconhece o gesto do artista através de duas pontas. Numa delas está o que acontece através de uma série de esforços, sofrimentos, satisfações, recusas, decisões que não são totalmente conscientes ao artista. Disto resulta um coeficiente entre a intenção e sua realização, ou seja, o que permanece inexpresso embora intencionado e o que o artista consegue realizar, embora não de modo completamente consciente e premeditado. Na outra ponta está o que acontece quando o espectador experimenta a transformação da matéria inerte em obra de arte, cabendo-lhe o papel de determinar qual o peso da mesma na balança estética (DUCHAMP,2004). Assim, reconhece uma espécie de unidade móvel capaz de acionar um fluxo entre o pensamento e o artista, o artista e a obra, a obra e o espectador, o espectador e o pensamento: máquinas capazes de pensar, sentir, desejar. Não à toa, o próprio objeto máquina como moedor de café e de chocolate são figurados em diversos de seus trabalhos, sendo *O grande vidro*, o mais conhecido deles.

No caso dos desenhos de Diego de los Campos, caberia perguntar sobre o possível sentido artístico contido nos desenhos obtidos por uma exaustiva produção em série, ampliada pelo movimento maquínico. Como uma sorte de anedota da criação, opera como um recurso do artista que não cessa de produzir desenhos e se amplia com a máquina que desenha. O desenho da máquina consiste num desenho seu, uma vez que, além de conceber e construir toda a estrutura, finalizou-a com sua assinatura:

Quando desenho é como se instalasse um programa em mim, que me permite desenhar fluidamente sem pensar, como uma máquina. Menos que um gesto, entendo este ato como uma lógica de produção, como uma sequência de movimentos⁷.

Ainda conforme observa o artista:

o desenho feito na máquina é com frequência mais trabalhoso que fazê-lo manualmente. Isto porque as máquinas requerem muito esforço e trabalho para serem produzidas. Não as produzo com o intuito de aliviar meu trabalho de desenhar: elas são feitas também

CHEREM, Rosangela; SILVA, Anna Karoline Moraes. Sobre certas máquinas na Arte Contemporânea e seus fantasmas na História da Arte, In Anais do 27º Encontro da Associação Nacional de Pesquisadores em Artes Plásticas, 27º, 2018, São Paulo. Anais do 27º Encontro da Anpap. São Paulo: Universidade Estadual Paulista (UNESP), Instituto de Artes, 2018. p.472-487.

por seu valor estético, sua funcionalidade e por ampliar as reflexões sobre o desenho. A máquina me ensina a fazer um desenho como uma máquina: ela também é o processo. Elas são perecíveis, talvez por isso o impulso de desenhar a mão sempre vence. A máquina é mais uma ferramenta, que não se supera por permanecer fazendo o mesmo⁸.

Cabe lembrar que, mais recentemente, este artista prossegue, não só produzindo máquinas de desenhar, mas passa a produzir na linguagem de programação, criando programas operacionais que desenharam no computador e salvam o arquivo para posterior impressão: aqui o trabalho se configura como uma gravura digital. Para criar desenhos que trabalhem de forma randômica e desigual, com o intuito de criar desenhos únicos na linguagem computacional, concebe um *fator de bagunça* na programação, que desestrutura a linearidade binária do computador e se aproxima daquilo que seria o gesto do artista, tanto no desenho à mão, na produção de máquina de desenhar, e em outros trabalhos de sua autoria. Ao abordar uma correspondência do ato criativo nos diferentes suportes, lê-se no seu manuscrito:

O projeto Desenhos de um Real problematiza o valor da obra de arte e, com isso, a remuneração do trabalho do artista(...). Mas o interessante é que há a preocupação de se manter o valor da originalidade, já que as máquinas que crio não sabem fazer dois desenhos iguais. Agora, no que tenho feito com Processing, a máquina é virtual, sendo que para viabilizar um desenho vendável, tenho que imprimir, ou seja, usar outra máquina que necessita de um custo. Isto, na escala de vendas em que trabalho, tornaria o processo mais caro e não conseguiria vender por apenas um real. A lógica de usar o Arduíno para fazer as máquinas, o Processing para fazer as gravuras digitais, é muito similar⁹.

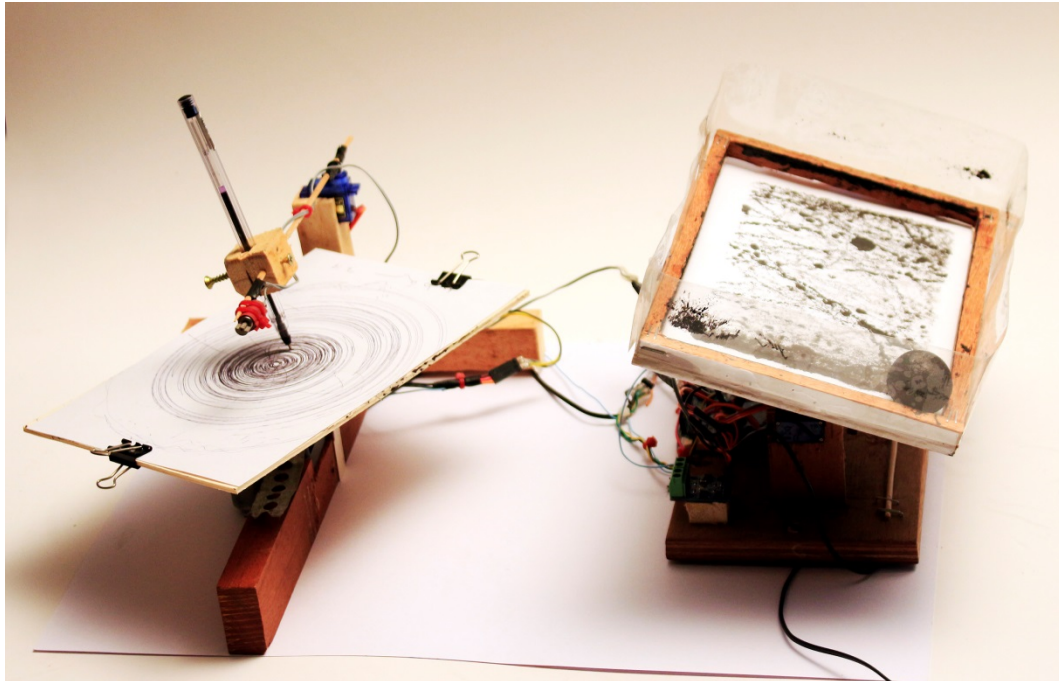


Figura 6
Diego de los Campos (2016)
Máquinas de desenhar.
Madeira, metal, motor, cabos, suporte para papel.
100 cm x 55 cm x 55 cm.

Acervo do artista

Engenhocas lúdicas como contumacias poéticas.

Espantosa máquina de imaginação, Xul Solar ganhava a vida como astrólogo. Amigo de escritores como Borges, Bioy Casares, Macedônio Fernandez, Oliverio Gironde e de pintores como Berni, Pettoruti e Raúl Soldi, além dos mais de vinte idiomas que falava, criou dois outros: a panlíngua, com raiz na astrologia e na numerologia, e o neocriolo, mistura de português, espanhol, inglês, latim e alemão. No museu que leva seu nome estão dezenas de seus quadros, sendo que também é possível reconhecer a materialização de suas imagens em inventos como o panxadrez, cujas regras incluem notas musicais e símbolos planetários e um teclado de piano composto de três fileiras de chaves com cores e relevos com uma escala musical de seis notas. Assim, o pintor, escultor, escritor, músico, inventor, esoterista e lingüista argentino parece ter se colocado em constante movimento criativo e suas figurações maquínicas parecem se constituir nas unidades mais cabais deste fluxo.

Para além do oceano Atlântico e 50 anos mais jovem do que Xul Solar, o adolescente Jean Tinguely apaixonou-se pela construção dos moinhos que via nos arredores de Basileia: a água de uma roda acionando martelos que percutiam em latas de conserva. Mais adiante, enquanto trabalhava como decorador na Basileia e em Zurique, criou estruturas animadas em arame, trabalhando na desmaterialização dos objetos em movimento. Nos anos 50, além de eventos performáticos, as exposições em que apresentou suas engrenagens cinéticas e sonoras, sendo que algumas desenhavam e outras se auto- destruíam, provocando indignação no público, pois o caráter de imperfeição e inoperância colocava em cheque a eficiência da produção industrial. Assim, ocorre que, na ironia constitutiva destes objetos, reconhecia a própria obsolescência e a desconstrução- reconstrução lúdica em detrimento das promessas de avanço tecnológico. Igualmente, ao produzir máquinas com movimentos descoordenados, com formas e funções avariadas e inúteis com uso de rodas e engrenagens simulando uma função, confrontava a valorização do gestual artístico, discurso proveniente do expressionismo abstrato vigente na época.

Não é difícil encontrar os elementos que permitem uma comparação entre a enganosa eficácia das máquinas produzidas por Rogério Negrão. Também não é difícil reconhecer na máquina de desenhar de Diego de los Campos a tarefa de produzir a consistência eficiente de produção. Em ambos persiste o sobressalto poético causado pela apreensão estética da máquina: engenhocas a que se poderia chamar de formas fantasmáticas que projetam o desejo de criação.

Bem verdade que as engrenagens maquinicas projetadas por diferentes artistas do século XX e XXI podem ser ampliadas num percurso mais longo, cujo fio se estender até Leonardo da Vinci. Porém, se para este humanista havia uma funcionalidade destinada à ampliação dos recursos técnicos e do próprio mundo a ser conhecido, os artistas que comparecem neste texto parecem apresentar outro tipo de interesse. Assim, por exemplo, quando construtivistas colocaram a questão da relação arte e tecnologia industrial, outros sentidos se fizeram presentes, tais como um olhar desejoso de atualidade a partir da experimentação de novos materiais e proposições estéticas, porém reconhecendo a capacidade imaginativa e sensível no amago do objeto criado.

É o caso do húngaro de nascimento, Moholy-Nagy, professor na escola Bauhaus que buscou integrar tecnologia e indústria no design e nas artes visuais, antes de mudar-se para Londres e depois para Chicago. Influenciado pelo Construtivismo Russo, seus objetos destinavam-se a produzir movimento e som, mostrar os efeitos da luz e projetar sombras são bastante interessantes para pensar um objeto para além da escultura. Também parece ter sido o caso de outro professor da Bauhaus, o russo Naum Gabo, preocupado em combinar a abstração geométrica com uma organização dinâmica da forma em pequenos relevos e construções esculturais, além trabalhos cinéticos que assimilaram materiais como nylon, arame, lucite, bem como materiais semitransparentes, vidro e metal.

Em seu Manifesto Realista Construtivista, afirmou sua crença no poder da escultura construtivista para expressar a experiência humana e a espiritualidade em sintonia com a modernidade, progresso social e avanços na ciência e tecnologia. Trazendo um repertório da engenharia, interessado em superar o cubismo e o futurismo, criticou o uso decorativo estático de cor, linha, volume e massa sólida em favor de um novo elemento, preferindo os ritmos cinéticos através da percepção do tempo real. Seu principal interesse era a exploração do tempo e do espaço como elementos de construção, sendo os via como uma matéria sólida. Frágeis mas equilibrados, em seus trabalhos procurou contornar o caos europeu do entre-guerras. Assim, chegamos ao entendimento de que, se persiste uma elevada carga imaginativa que atravessa a modernidade, as mesmas também se constituem como resposta ao tempo e meio de cada artista.

Figurações renitentes do desejo de ultrapassar a precariedade humana.

Bioy Casares (1986) tinha 26 anos quando publicou em 1940 um romance policial sobre uma máquina de produzir imagens, cujo prólogo coube a Borges. Um fugitivo numa ilha do pacífico, lugar de quarentena de uma epidemia letal e também cenário devastado por uma guerra e/ou radiações, encontra um grupo de turistas que se divertem, entre eles, Faustina. Vínculos são estabelecidos entre os naufragos e o exilado, narrador de uma espécie de diário e apaixonado por uma mulher que todos os dias olha o crepúsculo. Ocorre que o que ele vê são projeções de seres já extintos pela radioatividade, mas preservados por um cientista igualmente morto, chamado Morel, inventor da máquina de espectros que continua funcionando.

Quando descobre, o protagonista estuda a máquina e se grava, juntando-se às imagens, antes que a radiação também o afete.

E se nos for dada a possibilidade de imortalizar as nossas vivências imortalizando-nos a nós mesmos? (...) E um dia acabará por existir um aparelho mais completo. O pensado e o sentido durante a vida – ou nos tempos de exposição – será como um alfabeto, com o qual a imagem continuará a aperceber-se de tudo (...) (BIOY-CASARES, 1986, p.35).

Desse modo, o autor deslinda o fato de que toda máquina é artefato que conversa com o tempo e está eivada de projeções:

O facto de não podermos compreender nada fora do tempo e do espaço talvez sugira que a nossa vida não é sensivelmente distinta da sobrevivência a obter por meio de tal aparelho (...) o homem escolherá um sítio afastado, agradável, reunir-se-á com as pessoas a quem mais quiser e perdurará num íntimo paraíso (...). Pode pensar-se que a nossa vida é como uma semana destas imagens e que volta a repetir-se em mundos contíguos (...) (IBIDEM, p.68).

Alegoria da própria obra de arte, Casares fala de uma estrutura que permite interferir no passado, transformando-o em paraíso, onde o tempo implacável de Cronos, torna-se subdivisível e abre as portas para infinitos paraísos: “Ao homem que invente uma máquina capaz de reunir as presenças desconjuntadas, farei uma súplica: procure-nos a Faustine e a mim, faça-me entrar no céu da consciência de Faustine. Será um ato piedoso” (BIOY-CASARES, 1986, p. 93).

Eis a ideia de que máquinas são unidades móveis que produzem fluxo e de que, assim compreendido, somos máquinas desejanter (DELEUZE, G. & GUATARRI, F, 1966). Diante disto, a arte comparece menos como um resultado e mais como uma engrenagem que alimenta e faz girar a roda das projeções, sendo não somente direcionadas para um horizonte futuro mais promissor, como também portadoras de sonhos pretéritos irrealizados, situados no horizonte infinitamente possível de uma existência outra.

Notas

¹ NEGRÃO, Rogério. Instruções do mundo e dos objetos materiais. In: Máquinas do abismo. Florianópolis, Fundação Cultural BADESC, 2017 (folder de exposição).

² IDEM.

³ IDEM.

⁴ Dados fornecidos pelo artista, Diego de los Campos, a partir de seus registros pessoais.

⁵ IDEM.

⁶ NEGRÃO, Rogério. Op. cit.

⁷ Dados fornecidos pelo artista, Diego de los Campos, a partir de seus registros pessoais.

⁸ IDEM.

⁹ IDEM.

Referências

- BAUDRILLARD, Jean. *O sistema dos objetos*. São Paulo: PERSPECTIVA, 2000.
- CASARES, Bioy. *A invenção de Morel*. Rio de Janeiro: Rocco, 1986.
- DELEUZE, G. & GUATARRI, F.. *O anti-Edipo*. Capitalismo e esquizofrenia. Rio de Janeiro: Assírio & Alvim, 1966.
- DIDI-HUBERMAN, Georges. *L'Image Survivante*. Histoire de l'art et temps de fantoms selon Aby Warburg. Paris: Les Éditions de Minuit, 2002.
- DIDI-HUBERMAN, Georges. Apertura. In: *Ante el tiempo*. Buenos Aires: Adriana Hidalgo, 2006.
- DUCHAMP, Marcel. O Ato Criador In: BATTCKOCK, Gregory. *A Nova Arte*. São Paulo: Perspectiva, 2004.
- WAZBORT, Leopoldo (org.). *História de fantasma para gente grande*. Aby Warburg. Escritos, esboços, conferências. São Paulo: Cia das Letras, 2015.

Rosangela Miranda Cherem

Doutora em História pela USP (1998) e Doutora em Literatura pela UFSC (2006); Profa. na linha de Teoria e História da Arte no Programa de PPGAV- CEART- UDESC; coordenadora do Grupo Imagem-acontecimento; orienta, possui pesquisas e publicações sobre História das Sensibilidades e Percepções Modernas e Contemporâneas; desenvolve pesquisa intitulada Acervos e Arquivos Artísticos em Santa Catarina, Implicações e Conexões. Associada da ANPAP desde 2007.

Anna Karoline Moraes

Mestranda em Artes Visuais na linha de Teoria e História da Arte do PPGAV/UDESC (2017-2019), e possui Bacharelado em Artes Visuais pela UDESC (2013). Desenvolve pesquisa sobre o desenho contemporâneo, além de promover cursos e oficinas sobre desenho.