

Obsolescência e inoperatividade: a arte como contrafluxo da mediação

Miguel Leal *

(Faculdade de Belas Artes da Universidade do Porto)

LEAL, Miguel – *Obsolescência e inoperatividade: a arte como contrafluxo da mediação*. In *Interact: Revista Online de Arte, Cultura e Tecnologia*, nº 18, agosto 2011. Centro de Estudos de Comunicação e Linguagens. ISSN 2182-1402. [Em linha]. Disponível em: <http://interact.com.pt/18/obsolescencia-e-inoperatividade/>.

*When they become obsolete, forms of communication become
an index of an understanding of the world lost to us.*

Stan Douglas¹

Tal como vem sendo considerada no campo da arte, a obsolescência é em geral associada a uma arqueologia do que se encontra já fora-de-moda, a uma tentativa de olhar para os *media* através da sua história, em busca de uma operatividade que possa escapar à mediação intensiva de uma atualidade desses mesmos *media*. Ao que parece, é esse entendimento arqueológico que podemos encontrar, por exemplo, na persistência da singular presença física dos aparatos de projeção ligados a uma recuperação da película cinematográfica, na recorrente utilização do diapositivo e dos velhos processos da fotografia analógica ou, de um modo mais geral, na sobrevivência e reativação estética de outros dispositivos técnicos que se viram em algum momento ultrapassados nos favores de uma mediação massificada. Nesse âmbito normativo de uma obsolescência que vem sendo aceite e incorporada pelo sistema das artes, repare-se, entre outras, nas obras de James Coleman, Stan Douglas, William Kentridge, Allan Sekula, Tacita Dean, Christian Marclay, ou, mais perto de nós, da dupla João Maria Gusmão e Pedro Paiva², para se perceber como essa arqueologia do obsoleto se tornou, para muitos artistas, um verdadeiro método, não se detendo apenas no *suporte tecnológico* das obras mas estendendo-se também ao seu olhar sobre o mundo, muitas vezes através da recuperação de sonhos, utopias, personagens ou lugares falhados

¹ Em conversa com Diana Thater, 1997 (in AAVV, *Press Play: Contemporary Artists in Conversation*, Londres e Nova Iorque, Phaidon Press, 2005, pp. 135-149; p. 137 para esta citação).

² Por facilidade de argumentação e porque o alcance deste texto é outro, limitamo-nos a indicar aqui nomes que vêm sendo associados, quase canonicamente, a esta descoberta/recuperação do obsoleto pelas artes plásticas.

ou esquecidos pela história. Não sendo fácil delimitar as motivações que conduzem a esta aproximação ao obsoleto, podemos contudo imaginar que dependem, em grande parte, de um questionamento da função dos *media* e da sua operatividade. Com efeito, as recentes e repetidas mudanças dos modelos tecnológicos que regem a mediação, em ciclos cada vez mais apertados, permitem a coexistência e o confronto entre diferentes eras mediais. A chegada de novos *media* não varre de vez com aqueles que os precederam, apenas leva a uma distinta arrumação dos seus usos e da sua operatividade em diferentes contextos, como se percebe por essa recuperação de velhos *media*, outrora novos, a que vamos assistindo no território das artes plásticas.



João Maria Gusmão e Pedro Paiva
Spaghetti Tornado, 2010 Filme 16mm, cor, sem som, 2'47''
Produzido pela Fondazione Brodbeck, Catania, Itália.
Cortesia Galeria Graça Brandão

O batimento sincopado de som e luz tão característico das máquinas de projetar película de 8, 16 ou 35 mm e o som, também ritmado, dos já descontinuados *Kodak Ekapro* ou *Ekatalite*, ou dos ainda mais antigos *Kodak*

*Carousel*³, são hoje uma constante nos museus, galerias e grandes bienais. Num primeiro momento, o regresso da película e do diapositivo, entre outros *media* de antanho (ou nem tanto), criou um efeito surpreendente, obrigando as instituições a recuperarem desesperadamente os equipamentos que se encontravam abandonados a um canto. Ao mesmo tempo, várias obras de artistas das décadas de 1960 e 70, umas mais esquecidas do que outras, voltaram a ver a luz, literalmente. Entretanto, esse efeito foi-se desvanecendo e quase se pode dizer que o carácter reativo dessa recuperação se perdeu. Não só há uma noção de *estilo* associada à utilização desses meios por certos artistas contemporâneos como todo o aparato cénico se transformou em algo de tranquilizador, familiar e nostálgico⁴, por vezes mesmo num fenómeno de moda, comprovando como os curtos ciclos da reapropriação dos dispositivos pelo *improfanável*⁵ não dão quaisquer tréguas.

Os artistas tiram partido da obsolescência dos *media* com diferentes objetivos. Muitas vezes, trata-se apenas de recuperar o controlo dos processos, num ambiente tecnológico como o atual, excessivamente marcado pelas regras ditadas pela indústria. Noutras alturas, essa opção resulta da necessidade de ultrapassar uma pirotecnia e uma histriónica próprias daquilo que é novo, porque em parte só aquilo que se torna obsoleto, no sentido de que já não responde a uma exigência de atualidade, se pode tornar operativo. Todavia, aceitar e incorporar a obsolescência traz consigo outros problemas. Trabalhar com uma tecnologia obsoleta significa amiúde que o grau de especialização e dependência aumentam proporcionalmente ao seu envelhecimento. Esse efeito é ainda mais relevante sob a influência das tecnologias digitais, nas quais *hardware* e *software* se sujeitam a intensos ritmos de crescimento e atualização, ao ponto de a sua operacionalidade se poder tornar impossível, por incompatibilidade entre diferentes gerações de dispositivos ou, mais radicalmente, devido àquilo que é talvez a sua derradeira obsolescência: a morte dos *media*.

Por tudo o que o que acabámos de expor, este é o momento certo para lembrar como, à margem do discurso mais oficial sobre a descoberta da obsolescência

³ Projetores de diapositivos com um tambor circular horizontal, muito utilizados em projeções sincronizadas e/ou em *loop*. Apesar da sua popularidade em alguns meios restritos, ou justamente por causa dela, a Kodak descontinuou em definitivo este produto, nas suas diferentes versões, em 2004, o que torna a sua manutenção cada vez mais difícil.

⁴ Com a curiosidade de se tratar de uma nostalgia indiretamente induzida, sobretudo para uma geração mais recente de artistas para a qual alguns desses dispositivos aparecem como a recuperação nostálgica de um mundo tecnológico e medial que não poderia nunca ter sido o seu.

⁵ Sobre a profanação dos dispositivos como forma libertação e a necessidade de profanar continuamente essa esfera do improfanável em que muitos dispositivos hegemónicos da atualidade se especializaram, capturando a todo o momento a própria profanação como coisa sua, ver Giorgio Agamben, *Profanazioni*, 2005 (*Profanações*, Lisboa, Edições Cotovia, 2006; sobretudo o último capítulo, «Elogio da Profanação», pp. 103-133).

que vem sendo ensaiada por algumas das práticas artísticas contemporâneas, têm surgido outras hipóteses de trabalho que nos permitem ganhar distância crítica, situando o problema em toda a sua complexidade. Na verdade, parecem-nos pouco reduzir a questão da obsolescência às oposições entre velho e novo, entre resistência e dissolução, entre autonomia e sujeição, entre liberdade e rendição; em especial porque, desse modo, a obsolescência vai sendo colocada na perspectiva exclusiva de uma história diferencial da medialidade na arte⁶.

Não será, pelo menos em parte, a ausência de uma reflexão sobre a aceleração na recomposição, substituição e decadência dos *media* a precipitar a difícil relação da prática artística com a medialidade que lhe é intrínseca? Na realidade, *outras* histórias há — inevitavelmente entrelaçadas com as narrativas da arte, mas nem sempre objeto da atenção necessária, da história dos *media* à história da técnica, da cultura dos *media* à arte dos *media* — que revelam um distinto entendimento da obsolescência, já não na perspectiva exclusiva dos *media* da arte mas no âmbito mais alargado da mediação. Da noção de *media variáveis*⁷ aos *media imaginários* de Eric Kluitenberg⁸, dos *dead media* de Bruce Sterling⁹ à *remediação* de Bolter e Grusin¹⁰, da específica *arqueologia dos media* proposta por Erkki Huhtamo¹¹ à *variantologia* de

⁶ Para uma imagem possível de um entendimento diferencial da pós-medialidade própria da arte, veja-se Rosalind Krauss, *A Voyage on the North Sea: Art in the Age of the Post-Medium Condition* (Londres, Thames & Hudson, 1999).

⁷ Consultar o sítio <http://variablemedia.net/>, onde se pode ler, em jeito de apresentação do projecto e da noção de *variable media*: «For artists working in ephemeral formats who want posterity to experience their work more directly than through second-hand documentation or anecdote, the variable media paradigm encourages artists to define their work so that the work can be translated once its current medium is obsolete. ¶This requires artists to envision acceptable forms their work might take in new mediums, and to pass on guidelines for recasting work in a new form once the original has expired.» Em directa ligação com este projecto, ver também a publicação *Permanence Through Change: The Variable Media Approach/L'Approche des médias variables: La permanence par le changement* (Depocas et al., Nova Iorque e Montréal, Solomon R. Guggenheim Museum/Daniel Langlois Foundation, 2003, in <http://www.variablemedia.net/pdf/Permanence.pdf>).

⁸ Eric Kluitenberg (org.), *Book of Imaginary Media: Excavating the Dream of the Ultimate Communication Medium* (Roterdão, NAI Publishers/De Balie, 2006).

⁹ Consultar o sítio <http://www.deadmedia.org/> ou o artigo «Media Paleontology», do mesmo Bruce Sterling (in Kluitenberg, *op. cit.*, pp. 57-73).

¹⁰ Jay Bolter e Richard Grusin, *Remediation: Understanding New Media* (Cambridge (Mass.) e Londres, The MIT Press, 1999).

¹¹ Ver, como introdução, Eric Huhtamo, «From Kaleidoscomaniac to Cybernerd: Towards an Archeology of the Media», 1994 (*Leonardo*, 30: 3, 1997, pp. 221-224), «Resurrecting the Technological Past: An Introduction to the Archeology of Media Art» (1995), este último com tradução para português, na *Revista de Comunicação e Linguagens*, n.º 28 (Outubro de 2000, pp. 311-318).

Siegfried Zielinski¹², entre outros, há toda uma série de questionamentos recentes da inevitável obsolescência dos *media* que olham sem receio para o confronto entre o velho e o novo, encontrando tantas vezes o novo no velho para melhor compreender o velho no novo. O que nos ensina a arqueologia dos *media*, em todas as suas implicações, é que estes devem ser pensados tendo em conta o seu carácter cíclico e recorrente, por oposição ao desenvolvimento linear e cronológico subjacente ao seu ideal histórico. Os ensinamentos de uma arqueologia dos *media* são pois fundamentais para uma crítica a todos os modelos que se sustentam numa clara divisão entre um antes e um depois, um novo e um velho. No entanto, a própria arqueologia dos *media*, tal como é encarada por alguns dos autores referidos, não deixa de continuar demasiado refém da pretensa especificidade dos problemas daquilo que se designa, no geral, como tecnocultura ou, de um modo mais específico, como arte dos *media*, categoria que deve justamente ser questionada.

Se a um modelo exclusivista e mais oficial, que defende a importância estética de uma certa atualidade da obsolescência, preso ainda da retórica modernista do *medium*, acrescentarmos essas outras propostas que não recusam pensar o espectro alargado dos *media*, por mais ameaçadores que estas possam ser, talvez se obtenha então um quadro mais completo para a compreensão do papel e da importância para a arte da obsolescência dos *media*. Os discursos antagónicos de defesa de uma pós-medialidade — de um lado a retórica exclusivista da arte e dos seus *media* diferenciais e, do outro, a retórica abrangente dos novos *media*, da tecnologia e da comunicação —, ao encontrarem-se finalmente num mesmo plano, completam-se como realização do *plural singular da arte*¹³ sem o qual o complexo espectro da prática artística contemporânea não poderá ser compreendido.

A experimentação da arte não se faz sem os seus *media*, mas parece difícil escolher o seu passado unicamente como refúgio ou reserva crítica dos receios face ao que há-de vir, até porque não há refúgios seguros ou permanentes e, como nos diz Agamben, a esfera do improfanável virá mais tarde ou mais cedo a esvaziar os gestos da arte¹⁴. Somente a sua reinvenção permanente, como um mutante, lhe permitirá escapar ao abraço fatal que esse esvaziamento representa. Apenas mergulhando de olhos fechados nos *media*, procurando compreendê-los como eles são, conseguiremos *profanar esse improfanável*,

¹² Ver *Variantology 1: On Deep Time Relations of Arts, Sciences and Technologies* (Zielinski e Wagnermaier (orgs.), Colónia, Walther König, 2005) ou as suas sequelas *Variantology 2* (2007) e *Variantology 3* (2008); ver também *Archäologie der Medien: Zur Tiefenzeit des Technischen Hörens und Sehens* (Zielinski, 2002), tradução inglesa *Deep Time of the Media: Toward an Archaeology of Hearing and Seeing by Technical Means* (Cambridge (Mass.)/Londres, The MIT Press, 2006).

¹³ Cf. Jean Luc Nancy, *Les Muses*, Paris, Gallimard, 1994.

¹⁴ Agamben, *op. cit.*

uma e outra vez. Semelhante empreendimento só será possível se deixarmos de encarar aquilo a que convencionámos chamar, de um lado, *arte contemporânea* e, do outro, *arte dos media (media art)* como duas histórias que concorrem entre si, passando a considerar, em alternativa, que essas histórias são agora, para o bem e para o mal, uma mesma história, uma mesma realidade¹⁵.

Não se julgue, no entanto, que este é um problema novo. Encontra-se, é certo, amplificado pela recente aceleração tecnológica mas os seus sinais detetavam-se já no surrealismo, por exemplo, com a sua aproximação ao arcaico, ao estranho e ao maravilhoso que aí se associavam a um passado tecnológico, às coisas obsoletas. Tratar-se-ia de uma forma de nos ligar, «através do irracional, com o outro lado do progresso, com os seus destroços, os seus detritos, com o seu refugio», transformando a ideia do *progresso como obsolescência* numa arma poderosa contra a uniformidade tecnológica de um mundo do qual o tempo parece ter sido eliminado¹⁶. Capazes de ver o modo como a obsolescência contribuiu, no surrealismo e várias vezes depois dele, para uma recuperação do passado, em parte como forma de confrontar o presente e a fetichização da mercadoria, podemos talvez concluir que cada convulsão técnica traz para a arte novos e diferentes entendimentos da atualidade do obsoleto, assim renovando e desfazendo, à vez, as esperanças na força que se liberta daquilo que se gastou com tempo e/ou com o uso.

Em suma, para muitos artistas a obsolescência dos *media* é hoje uma vantagem funcional. Até certo ponto, podemos dizer de um *medium* que quanto mais obsoleto mais operativo, no sentido experimental da prática artística, que frequentemente precisa de se *desfascinar* primeiro para poder depois tirar pleno partido da técnica; ou, seguindo a conhecida fórmula de Hollis Frampton, dizer também que *nenhuma atividade se pode tornar uma arte até que a sua época própria tenha terminado, fazendo-a cair em total obsolescência*¹⁷. A

¹⁵ Ver o painel de discussão «Media Art Undone», incluído no programa do festival *Transmediale 07* (Berlim, Fevereiro de 2007); transcrição disponível em http://www.mikro-in-berlin.de/wiki/tiki-index.php?page_ref_id=1.

¹⁶ Rosalind Krauss, *The Optical Unconscious*, p. 34 (Cambridge (Mass.) e Londres, The MIT Press, 1993).

¹⁷ «What I am suggesting, to put it quite simply, is that no activity can become an art until its proper epoch has ended and it has dwindled, as an aid for survival, into total obsolescence.» (Hollis Frampton, 1971; «For a Metahistory of Film: Commonplace Notes and Hypotheses», in *Circles of Confusion: Film, Photography, Video. Texts 1968-1980*, Nova Iorque, Visual Studies Workshop, 1983, pp. 107-116, p.112 para esta citação). Ver também «The Invention Without a Future» (conferência de 1979, publicada em *October*, n.º 109, Verão de 2004, pp. 64-75). Nestes textos Frampton discute aquilo que, na perspetiva da sua anunciada obsolescência, se pode considerar o *futuro passado* do cinema. No texto de 1971 o cinema aparece como o último sobrevivente da *Era da Máquina* — «Cinema is the Last Machine» (p. 113) —, sugerindo Frampton que o momento em que o cinema conheceu a sua obsolescência foi também aquele em que tombou para o lado da arte. Repare-se pois como a discussão de Frampton é importante para contextualizar as nossas hipóteses sobre a obsolescência e a operatividade

obsolescência será assim um modo de afirmar que a experimentação só é possível fora de qualquer fascínio pela novidade. Mas esta tendência é, como sabemos, traiçoeira. A obsolescência como método só parcialmente pode ser vista como forma de resistência. Em movimentos cíclicos, até o obsoleto é reabsorvido como novidade. Deveremos por isso acrescentar que a experimentação de que falávamos se deve libertar não só do fascínio pelo novo como da nostalgia pelo seu passado, que é uma outra forma de impor a ditadura do novo.

Esta é, ainda assim, apenas uma das faces da obsolescência.



João Maria Gusmão e Pedro Paiva
Breve História da Lentidão e da Vertigem
Vista da exposição na Galeria Graça Brandão, Lisboa, Janeiro-Março de 2011
Cortesia Galeria Graça Brandão

Propomo-nos utilizar aqui de forma ambígua as ideias de inoperatividade¹⁸ e obsolescência dos *media*. De facto, sejam os *media* profanados pelo tempo ou pelo uso, em qualquer dos casos o resultado é sempre uma inoperatividade que os transforma em coisa obsoleta, no sentido preciso da coisa que caiu em desuso, que se tornou arcaica ou ultrapassada e que, por isso, se vê depreciada na particular e exigente economia dos *media*. Paradoxalmente, as

dos *media*. Por outro lado, o modo como hoje as tecnologias digitais tomaram conta do cinema poderia trazer-nos ainda outros desenvolvimentos para a análise destas questões.

¹⁸ *Inoperosità* no original italiano de Agamben, termo utilizado recorrentemente por este como imagem do que resulta da profanação e desactivação dos dispositivos no seu sentido mais lato; pelo nosso lado preferimos traduzi-lo como *inoperatividade* em alternativa a *inoperância* ou *inoperacionalidade* (ver Agamben *op. cit.*; bem como *Che cos'è un dispositivo?*, Roma, Nottetempo, 2006).

qualidades que lhes permitem transformar-se noutra coisa advêm dessa inadaptação a um tempo que é o da atualidade. Há, pois, uma dimensão autopoiética nesse movimento de retroversão mediante o qual os *media* são maquinalmente dirigidos por um desejo de abolição. Trata-se de uma alteridade pela qual os *media* se sentem atraídos, sendo a emergência da sua inoperatividade conduzida muitas vezes pela avaria, a catástrofe ou a morte. É este o ser-outro da sombra dos *media*. A sombra do erro, do acidente e da falha, numa formulação que inverte a negatividade que frequentemente se atribui à tecnologia. A rutura que aqui propomos não é apenas formal mas ontológica, implicando uma abertura à complementaridade, à surpresa e à desregulação¹⁹.

A cada novo movimento de incorporação, o uso da tecnologia — do qual, historicamente, a arte também participa — representa quase sempre um papel tranquilizador, domesticador e disciplinador. De modo semelhante, uma tecnologia tornada obsoleta pode revelar-se apaziguadora face à estranheza deslocada e inquietante de novos *media* e de novos regimes de mediação. Mas há também um carácter enganador nos aspetos tranquilizadores de uma obsolescência dos *media*. Se, por um lado, esses *media* se revelam familiares, transmitindo por isso uma certa segurança, por outro, talvez causem um efeito de estranhamento, semelhante ao *unheimlich*, o sentimento de algo ameaçadoramente estranho de que nos falava Freud em 1919²⁰. Esta hipótese permite-nos somar um outro nível de leitura à ideia de uma inoperatividade (com o seu fascínio desfascinado) que se liberta da disfuncionalização e obsolescência dos *media*. Aliás, poderemos mesmo questionar até que ponto não será na familiaridade que caracteriza a inoperatividade dos *media*, na sua obsolescência, que se esconde uma espécie de inconsciente tecnológico mais profundo — uma espécie de topologia accidental, disfuncional e, por conseguinte, estranha e inquietante — que acaba por se constituir como contrafluxo à superficialidade que assombra os *media* e a mediação.

¹⁹ Elaboramos aqui à distância a partir do conceito de *heterógenese maquínica* de Félix Guattari (ver *Chaosmose*, Paris, Éditions Galilée, 1992, em especial pp. 53-84).

²⁰ Sigmund Freud (1919), «O Sentimento de algo Ameaçadoramente Estranho» [*Das Unheimlich*] (in *Textos Essenciais sobre Literatura, Arte e Psicanálise*, Mem Martins, Publicações Europa-América, 1994, pp. 209-242).

*[Miguel Leal](#) (n. 1967) é artista plástico e vive e trabalha no Porto. Fundador e co-director da [Virose](#), uma estrutura interdisciplinar dedicada a arte e aos *media*.

É actualmente professor na Faculdade de Belas Artes da Universidade do Porto e investigador do [i2ADS](#).

Este artigo é uma versão adaptada de parte do 4.º capítulo da tese *A Imaginação Cega: Mecanismos de Indeterminação na Arte Contemporânea*, Porto, Faculdade de Belas Artes, Universidade do Porto, 2009.

Obsolescência e inoperatividade: a arte como contrafluxo da mediação

Miguel Leal *

(Faculdade de Belas Artes da Universidade do Porto)

LEAL, Miguel – *Obsolescência e inoperatividade: a arte como contrafluxo da mediação*. In Interact: Revista Online de Arte, Cultura e Tecnologia, nº 18, agosto 2011. Centro de Estudos de Comunicação e Linguagens. ISSN 2182-1402. [Em linha]. Disponível em: <http://interact.com.pt/18/obsolescencia-e-inoperatividade/>.

When they become obsolete, forms of communication become an index of an understanding of the world lost to us.

Stan Douglas¹

Tal como vem sendo considerada no campo da arte, a obsolescência é em geral associada a uma arqueologia do que se encontra já fora-de-moda, a uma tentativa de olhar para os *media* através da sua história, em busca de uma operatividade que possa escapar à mediação intensiva de uma atualidade desses mesmos *media*. Ao que parece, é esse entendimento arqueológico que podemos encontrar, por exemplo, na persistência da singular presença física dos aparatos de projeção ligados a uma recuperação da película cinematográfica, na recorrente utilização do diapositivo e dos velhos processos da fotografia analógica ou, de um modo mais geral, na sobrevivência e reativação estética de outros dispositivos técnicos que se viram em algum momento ultrapassados nos favores de uma mediação massificada. Nesse âmbito normativo de uma obsolescência que vem sendo aceite e incorporada pelo sistema das artes, repare-se, entre outras, nas obras de James Coleman, Stan Douglas, William Kentridge, Allan Sekula, Tacita Dean, Christian Marclay, ou, mais perto de nós, da dupla João Maria Gusmão e Pedro Paiva², para se perceber como essa arqueologia do obsoleto se tornou, para muitos artistas, um verdadeiro método, não se detendo apenas no *suporte tecnológico* das obras mas estendendo-se também ao seu olhar sobre o mundo, muitas vezes através da recuperação de sonhos, utopias, personagens ou lugares falhados

¹ Em conversa com Diana Thater, 1997 (in AAVV, *Press Play: Contemporary Artists in Conversation*, Londres e Nova Iorque, Phaidon Press, 2005, pp. 135-149; p. 137 para esta citação).

² Por facilidade de argumentação e porque o alcance deste texto é outro, limitamo-nos a indicar aqui nomes que vêm sendo associados, quase canonicamente, a esta descoberta/recuperação do obsoleto pelas artes plásticas.

ou esquecidos pela história. Não sendo fácil delimitar as motivações que conduzem a esta aproximação ao obsoleto, podemos contudo imaginar que dependem, em grande parte, de um questionamento da função dos *media* e da sua operatividade. Com efeito, as recentes e repetidas mudanças dos modelos tecnológicos que regem a mediação, em ciclos cada vez mais apertados, permitem a coexistência e o confronto entre diferentes eras mediais. A chegada de novos *media* não varre de vez com aqueles que os precederam, apenas leva a uma distinta arrumação dos seus usos e da sua operatividade em diferentes contextos, como se percebe por essa recuperação de velhos *media*, outrora novos, a que vamos assistindo no território das artes plásticas.



João Maria Gusmão e Pedro Paiva
Spaghetti Tornado, 2010 Filme 16mm, cor, sem som, 2'47''
Produzido pela Fondazione Brodbeck, Catania, Itália.
Cortesia Galeria Graça Brandão

O batimento sincopado de som e luz tão característico das máquinas de projetar película de 8, 16 ou 35 mm e o som, também ritmado, dos já descontinuados *Kodak Ekatapro* ou *Ekatalite*, ou dos ainda mais antigos *Kodak*

*Carousel*³, são hoje uma constante nos museus, galerias e grandes bienais. Num primeiro momento, o regresso da película e do diapositivo, entre outros *media* de antanho (ou nem tanto), criou um efeito surpreendente, obrigando as instituições a recuperarem desesperadamente os equipamentos que se encontravam abandonados a um canto. Ao mesmo tempo, várias obras de artistas das décadas de 1960 e 70, umas mais esquecidas do que outras, voltaram a ver a luz, literalmente. Entretanto, esse efeito foi-se desvanecendo e quase se pode dizer que o carácter reativo dessa recuperação se perdeu. Não só há uma noção de *estilo* associada à utilização desses meios por certos artistas contemporâneos como todo o aparato cénico se transformou em algo de tranquilizador, familiar e nostálgico⁴, por vezes mesmo num fenómeno de moda, comprovando como os curtos ciclos da reapropriação dos dispositivos pelo *improfanável*⁵ não dão quaisquer tréguas.

Os artistas tiram partido da obsolescência dos *media* com diferentes objetivos. Muitas vezes, trata-se apenas de recuperar o controlo dos processos, num ambiente tecnológico como o atual, excessivamente marcado pelas regras ditadas pela indústria. Noutras alturas, essa opção resulta da necessidade de ultrapassar uma pirotecnia e uma histriónica próprias daquilo que é novo, porque em parte só aquilo que se torna obsoleto, no sentido de que já não responde a uma exigência de atualidade, se pode tornar operativo. Todavia, aceitar e incorporar a obsolescência traz consigo outros problemas. Trabalhar com uma tecnologia obsoleta significa amiúde que o grau de especialização e dependência aumentam proporcionalmente ao seu envelhecimento. Esse efeito é ainda mais relevante sob a influência das tecnologias digitais, nas quais *hardware* e *software* se sujeitam a intensos ritmos de crescimento e atualização, ao ponto de a sua operacionalidade se poder tornar impossível, por incompatibilidade entre diferentes gerações de dispositivos ou, mais radicalmente, devido àquilo que é talvez a sua derradeira obsolescência: a morte dos *media*.

Por tudo o que o que acabámos de expor, este é o momento certo para lembrar como, à margem do discurso mais oficial sobre a descoberta da obsolescência

³ Projetores de diapositivos com um tambor circular horizontal, muito utilizados em projeções sincronizadas e/ou em *loop*. Apesar da sua popularidade em alguns meios restritos, ou justamente por causa dela, a Kodak descontinuou em definitivo este produto, nas suas diferentes versões, em 2004, o que torna a sua manutenção cada vez mais difícil.

⁴ Com a curiosidade de se tratar de uma nostalgia indiretamente induzida, sobretudo para uma geração mais recente de artistas para a qual alguns desses dispositivos aparecem como a recuperação nostálgica de um mundo tecnológico e medial que não poderia nunca ter sido o seu.

⁵ Sobre a profanação dos dispositivos como forma libertação e a necessidade de profanar continuamente essa esfera do improfanável em que muitos dispositivos hegemónicos da atualidade se especializaram, capturando a todo o momento a própria profanação como coisa sua, ver Giorgio Agamben, *Profanazioni*, 2005 (*Profanações*, Lisboa, Edições Cotovia, 2006; sobretudo o último capítulo, «Elogio da Profanação», pp. 103-133).

que vem sendo ensaiada por algumas das práticas artísticas contemporâneas, têm surgido outras hipóteses de trabalho que nos permitem ganhar distância crítica, situando o problema em toda a sua complexidade. Na verdade, parecem-nos pouco reduzir a questão da obsolescência às oposições entre velho e novo, entre resistência e dissolução, entre autonomia e sujeição, entre liberdade e rendição; em especial porque, desse modo, a obsolescência vai sendo colocada na perspectiva exclusiva de uma história diferencial da medialidade na arte⁶.

Não será, pelo menos em parte, a ausência de uma reflexão sobre a aceleração na recomposição, substituição e decadência dos *media* a precipitar a difícil relação da prática artística com a medialidade que lhe é intrínseca? Na realidade, *outras* histórias há — inevitavelmente entrelaçadas com as narrativas da arte, mas nem sempre objeto da atenção necessária, da história dos *media* à história da técnica, da cultura dos *media* à arte dos *media* — que revelam um distinto entendimento da obsolescência, já não na perspectiva exclusiva dos *media* da arte mas no âmbito mais alargado da mediação. Da noção de *media variáveis*⁷ aos *media imaginários* de Eric Kluitenberg⁸, dos *dead media* de Bruce Sterling⁹ à *remediação* de Bolter e Grusin¹⁰, da específica *arqueologia dos media* proposta por Erkki Huhtamo¹¹ à *variantologia* de

⁶ Para uma imagem possível de um entendimento diferencial da pós-medialidade própria da arte, veja-se Rosalind Krauss, *A Voyage on the North Sea: Art in the Age of the Post-Medium Condition* (Londres, Thames & Hudson, 1999).

⁷ Consultar o sítio <http://variablemedia.net/>, onde se pode ler, em jeito de apresentação do projecto e da noção de *variable media*: «For artists working in ephemeral formats who want posterity to experience their work more directly than through second-hand documentation or anecdote, the variable media paradigm encourages artists to define their work so that the work can be translated once its current medium is obsolete. ¶This requires artists to envision acceptable forms their work might take in new mediums, and to pass on guidelines for recasting work in a new form once the original has expired.» Em directa ligação com este projecto, ver também a publicação *Permanence Through Change: The Variable Media Approach/L'Approche des médias variables: La permanence par le changement* (Depocas et al., Nova Iorque e Montréal, Solomon R. Guggenheim Museum/Daniel Langlois Foundation, 2003, in <http://www.variablemedia.net/pdf/Permanence.pdf>).

⁸ Eric Kluitenberg (org.), *Book of Imaginary Media: Excavating the Dream of the Ultimate Communication Medium* (Roterdão, NAI Publishers/De Balie, 2006).

⁹ Consultar o sítio <http://www.deadmedia.org/> ou o artigo «Media Paleontology», do mesmo Bruce Sterling (in Kluitenberg, *op. cit.*, pp. 57-73).

¹⁰ Jay Bolter e Richard Grusin, *Remediation: Understanding New Media* (Cambridge (Mass.) e Londres, The MIT Press, 1999).

¹¹ Ver, como introdução, Eric Huhtamo, «From Kaleidoscomaniac to Cybernerd: Towards an Archeology of the Media», 1994 (*Leonardo*, 30: 3, 1997, pp. 221-224), «Resurrecting the Technological Past: An Introduction to the Archeology of Media Art» (1995), este último com tradução para português, na *Revista de Comunicação e Linguagens*, n.º 28 (Outubro de 2000, pp. 311-318).

Siegfried Zielinski¹², entre outros, há toda uma série de questionamentos recentes da inevitável obsolescência dos *media* que olham sem receio para o confronto entre o velho e o novo, encontrando tantas vezes o novo no velho para melhor compreender o velho no novo. O que nos ensina a arqueologia dos *media*, em todas as suas implicações, é que estes devem ser pensados tendo em conta o seu carácter cíclico e recorrente, por oposição ao desenvolvimento linear e cronológico subjacente ao seu ideal histórico. Os ensinamentos de uma arqueologia dos *media* são pois fundamentais para uma crítica a todos os modelos que se sustentam numa clara divisão entre um antes e um depois, um novo e um velho. No entanto, a própria arqueologia dos *media*, tal como é encarada por alguns dos autores referidos, não deixa de continuar demasiado refém da pretensa especificidade dos problemas daquilo que se designa, no geral, como tecnocultura ou, de um modo mais específico, como arte dos *media*, categoria que deve justamente ser questionada.

Se a um modelo exclusivista e mais oficial, que defende a importância estética de uma certa atualidade da obsolescência, preso ainda da retórica modernista do *medium*, acrescentarmos essas outras propostas que não recusam pensar o espectro alargado dos *media*, por mais ameaçadores que estas possam ser, talvez se obtenha então um quadro mais completo para a compreensão do papel e da importância para a arte da obsolescência dos *media*. Os discursos antagónicos de defesa de uma pós-medialidade — de um lado a retórica exclusivista da arte e dos seus *media* diferenciais e, do outro, a retórica abrangente dos novos *media*, da tecnologia e da comunicação —, ao encontrarem-se finalmente num mesmo plano, completam-se como realização do *plural singular da arte*¹³ sem o qual o complexo espectro da prática artística contemporânea não poderá ser compreendido.

A experimentação da arte não se faz sem os seus *media*, mas parece difícil escolher o seu passado unicamente como refúgio ou reserva crítica dos receios face ao que há-de vir, até porque não há refúgios seguros ou permanentes e, como nos diz Agamben, a esfera do improfanável virá mais tarde ou mais cedo a esvaziar os gestos da arte¹⁴. Somente a sua reinvenção permanente, como um mutante, lhe permitirá escapar ao abraço fatal que esse esvaziamento representa. Apenas mergulhando de olhos fechados nos *media*, procurando compreendê-los como eles são, conseguiremos *profanar esse improfanável*,

¹² Ver *Variantology 1: On Deep Time Relations of Arts, Sciences and Technologies* (Zielinski e Wagnermaier (orgs.), Colónia, Walther König, 2005) ou as suas sequelas *Variantology 2* (2007) e *Variantology 3* (2008); ver também *Archäologie der Medien: Zur Tiefenzeit des Technischen Hörens und Sehens* (Zielinski, 2002), tradução inglesa *Deep Time of the Media: Toward an Archaeology of Hearing and Seeing by Technical Means* (Cambridge (Mass.)/Londres, The MIT Press, 2006).

¹³ Cf. Jean Luc Nancy, *Les Muses*, Paris, Gallimard, 1994.

¹⁴ Agamben, *op. cit.*

uma e outra vez. Semelhante empreendimento só será possível se deixarmos de encarar aquilo a que convencionámos chamar, de um lado, *arte contemporânea* e, do outro, *arte dos media (media art)* como duas histórias que concorrem entre si, passando a considerar, em alternativa, que essas histórias são agora, para o bem e para o mal, uma mesma história, uma mesma realidade¹⁵.

Não se julgue, no entanto, que este é um problema novo. Encontra-se, é certo, amplificado pela recente aceleração tecnológica mas os seus sinais detetavam-se já no surrealismo, por exemplo, com a sua aproximação ao arcaico, ao estranho e ao maravilhoso que aí se associavam a um passado tecnológico, às coisas obsoletas. Tratar-se-ia de uma forma de nos ligar, «através do irracional, com o outro lado do progresso, com os seus destroços, os seus detritos, com o seu refugio», transformando a ideia do *progresso como obsolescência* numa arma poderosa contra a uniformidade tecnológica de um mundo do qual o tempo parece ter sido eliminado¹⁶. Capazes de ver o modo como a obsolescência contribuiu, no surrealismo e várias vezes depois dele, para uma recuperação do passado, em parte como forma de confrontar o presente e a fetichização da mercadoria, podemos talvez concluir que cada convulsão técnica traz para a arte novos e diferentes entendimentos da atualidade do obsoleto, assim renovando e desfazendo, à vez, as esperanças na força que se liberta daquilo que se gastou com tempo e/ou com o uso.

Em suma, para muitos artistas a obsolescência dos *media* é hoje uma vantagem funcional. Até certo ponto, podemos dizer de um *medium* que quanto mais obsoleto mais operativo, no sentido experimental da prática artística, que frequentemente precisa de se *desfascinar* primeiro para poder depois tirar pleno partido da técnica; ou, seguindo a conhecida fórmula de Hollis Frampton, dizer também que *nenhuma atividade se pode tornar uma arte até que a sua época própria tenha terminado, fazendo-a cair em total obsolescência*¹⁷. A

¹⁵ Ver o painel de discussão «Media Art Undone», incluído no programa do festival *Transmediale 07* (Berlim, Fevereiro de 2007); transcrição disponível em http://www.mikro-in-berlin.de/wiki/tiki-index.php?page_ref_id=1.

¹⁶ Rosalind Krauss, *The Optical Unconscious*, p. 34 (Cambridge (Mass.) e Londres, The MIT Press, 1993).

¹⁷ «What I am suggesting, to put it quite simply, is that no activity can become an art until its proper epoch has ended and it has dwindled, as an aid for survival, into total obsolescence.» (Hollis Frampton, 1971; «For a Metahistory of Film: Commonplace Notes and Hypotheses», in *Circles of Confusion: Film, Photography, Video. Texts 1968-1980*, Nova Iorque, Visual Studies Workshop, 1983, pp. 107-116, p.112 para esta citação). Ver também «The Invention Without a Future» (conferência de 1979, publicada em *October*, n.º 109, Verão de 2004, pp. 64-75). Nestes textos Frampton discute aquilo que, na perspetiva da sua anunciada obsolescência, se pode considerar o *futuro passado* do cinema. No texto de 1971 o cinema aparece como o último sobrevivente da *Era da Máquina* — «Cinema is the Last Machine» (p. 113) —, sugerindo Frampton que o momento em que o cinema conheceu a sua obsolescência foi também aquele em que tombou para o lado da arte. Repare-se pois como a discussão de Frampton é importante para contextualizar as nossas hipóteses sobre a obsolescência e a operatividade

obsolescência será assim um modo de afirmar que a experimentação só é possível fora de qualquer fascínio pela novidade. Mas esta tendência é, como sabemos, traiçoeira. A obsolescência como método só parcialmente pode ser vista como forma de resistência. Em movimentos cíclicos, até o obsoleto é reabsorvido como novidade. Deveremos por isso acrescentar que a experimentação de que falávamos se deve libertar não só do fascínio pelo novo como da nostalgia pelo seu passado, que é uma outra forma de impor a ditadura do novo.

Esta é, ainda assim, apenas uma das faces da obsolescência.



João Maria Gusmão e Pedro Paiva
Breve História da Lentidão e da Vertigem
Vista da exposição na Galeria Graça Brandão, Lisboa, Janeiro-Março de 2011
Cortesia Galeria Graça Brandão

Propomo-nos utilizar aqui de forma ambígua as ideias de inoperatividade¹⁸ e obsolescência dos *media*. De facto, sejam os *media* profanados pelo tempo ou pelo uso, em qualquer dos casos o resultado é sempre uma inoperatividade que os transforma em coisa obsoleta, no sentido preciso da coisa que caiu em desuso, que se tornou arcaica ou ultrapassada e que, por isso, se vê depreciada na particular e exigente economia dos *media*. Paradoxalmente, as

dos *media*. Por outro lado, o modo como hoje as tecnologias digitais tomaram conta do cinema poderia trazer-nos ainda outros desenvolvimentos para a análise destas questões.

¹⁸ *Inoperosità* no original italiano de Agamben, termo utilizado recorrentemente por este como imagem do que resulta da profanação e desactivação dos dispositivos no seu sentido mais lato; pelo nosso lado preferimos traduzi-lo como *inoperatividade* em alternativa a *inoperância* ou *inoperacionalidade* (ver Agamben *op. cit.*; bem como *Che cos'è un dispositivo?*, Roma, Nottetempo, 2006).

qualidades que lhes permitem transformar-se noutra coisa advêm dessa inadaptação a um tempo que é o da atualidade. Há, pois, uma dimensão autopoiética nesse movimento de retroversão mediante o qual os *media* são maquinalmente dirigidos por um desejo de abolição. Trata-se de uma alteridade pela qual os *media* se sentem atraídos, sendo a emergência da sua inoperatividade conduzida muitas vezes pela avaria, a catástrofe ou a morte. É este o ser-outro da sombra dos *media*. A sombra do erro, do acidente e da falha, numa formulação que inverte a negatividade que frequentemente se atribui à tecnologia. A rutura que aqui propomos não é apenas formal mas ontológica, implicando uma abertura à complementaridade, à surpresa e à desregulação¹⁹.

A cada novo movimento de incorporação, o uso da tecnologia — do qual, historicamente, a arte também participa — representa quase sempre um papel tranquilizador, domesticador e disciplinador. De modo semelhante, uma tecnologia tornada obsoleta pode revelar-se apaziguadora face à estranheza deslocada e inquietante de novos *media* e de novos regimes de mediação. Mas há também um carácter enganador nos aspetos tranquilizadores de uma obsolescência dos *media*. Se, por um lado, esses *media* se revelam familiares, transmitindo por isso uma certa segurança, por outro, talvez causem um efeito de estranhamento, semelhante ao *unheimlich*, o sentimento de algo ameaçadoramente estranho de que nos falava Freud em 1919²⁰. Esta hipótese permite-nos somar um outro nível de leitura à ideia de uma inoperatividade (com o seu fascínio desfascinado) que se liberta da disfuncionalização e obsolescência dos *media*. Aliás, poderemos mesmo questionar até que ponto não será na familiaridade que caracteriza a inoperatividade dos *media*, na sua obsolescência, que se esconde uma espécie de inconsciente tecnológico mais profundo — uma espécie de topologia accidental, disfuncional e, por conseguinte, estranha e inquietante — que acaba por se constituir como contrafluxo à superficialidade que assombra os *media* e a mediação.

¹⁹ Elaboramos aqui à distância a partir do conceito de *heterógenese maquínica* de Félix Guattari (ver *Chaosmose*, Paris, Éditions Galilée, 1992, em especial pp. 53-84).

²⁰ Sigmund Freud (1919), «O Sentimento de algo Ameaçadoramente Estranho» [*Das Unheimlich*] (in *Textos Essenciais sobre Literatura, Arte e Psicanálise*, Mem Martins, Publicações Europa-América, 1994, pp. 209-242).

*[Miguel Leal](#) (n. 1967) é artista plástico e vive e trabalha no Porto. Fundador e co-director da [Virose](#), uma estrutura interdisciplinar dedicada a arte e aos *media*.

É actualmente professor na Faculdade de Belas Artes da Universidade do Porto e investigador do [i2ADS](#).

Este artigo é uma versão adaptada de parte do 4.º capítulo da tese *A Imaginação Cega: Mecanismos de Indeterminação na Arte Contemporânea*, Porto, Faculdade de Belas Artes, Universidade do Porto, 2009.