

A CIÊNCIA FICTÍCIA

Deixemos claro, de início, que não estamos falando de ficção científica (*science fiction*), mas exatamente do contrário. A ficção científica é uma livre fabulação de um escritor ou cineasta, tentando imaginar cenários futuristas utópicos, sem necessidade, entretanto, de qualquer base científica. Já a ciência fictícia (*fiction science*) é um trabalho de um rigor absoluto, estreitamente baseado em modelos lógicos ou matemáticos, mas que, em lugar de buscar alguma pretensa verdade sobre o mundo, coloca-se a serviço do delírio, faz emergir o impossível e, acima de tudo, parodia a própria ciência. Pensamos em algo assim como a *Cantatrix Sopranica*, do escritor francês contemporâneo Georges Perec, uma coleção de artigos “científicos” rigorosíssimos, com *abstract*, palavras-chave, gráficos, equações matemáticas e tudo, mas que trata de temas absurdos ou hilariantes, como um estudo de balística analisando a trajetória de um tomate de um ponto qualquer da platéia até a face esquerda de uma soprano, ou o levantamento estatístico da concentração de borrachudos numa ilha deserta, metro cúbico por metro cúbico, durante todos os dias do ano. Trabalhando quase a vida toda como bibliotecário de uma universidade, Perec logo se deu conta dos formalismos, das convenções, da esterilidade e até mesmo da enganação de boa parte dos textos científicos e decide fazer algo como uma ciência *fake*, uma ciência tragicômica, tão rigorosa quanto absurda, tão bem fundamentada teoricamente quando delirantemente gratuita. Como Lewis Carroll, um matemático que adorava os paradoxos inexplicáveis e levava a lógica aos limites da desrazão absoluta.

Há algo de ciência fictícia na obra de Regina Silveira e essa talvez seja uma forma de perceber uma grande coerência nos trabalhos dessa artista. É preciso reconhecer, para começar, que essa obra toda é bastante *informada*, no sentido de que ela acumula um grande conhecimento sobre a história da arte e sobre seus principais personagens, fruto talvez do passado da artista como professora de arte, mas também tem uma sólida base em matemática, ciências

físicas e biológicas, filosofia, literatura, arquitetura, teoria cultural, ciências sociais, política etc. Silveira pode ser caracterizada como uma artista de um rigor sem tréguas; tudo o que ela faz é estudado, pesquisado, projetado, referenciado na história, calculado milimetricamente, testado em maquetes e assim por diante. Constitui um espetáculo à parte vê-la trabalhando com seus ajudantes. Suas projeções de sombras, as distorções de imagens, as perspectivas vertiginosas que nos dão a impressão de estarmos caindo no abismo, os efeitos de tridimensionalidade e monumentalidade são todos rigorosamente baseados na geometria, na óptica, sobretudo na perspectiva renascentista e suas distorções anamórficas. O livro clássico de Jurgis Baltrusaitis *Anamorphic Art* ocupa um lugar de destaque em seu estúdio, como se fosse uma referência constante. Mas tudo isso está na obra de Silveira a serviço da produção de alucinações, pesadelos, paradoxos visuais e toda sorte de aberrações que possam desafiar a razão e a realidade. Em *Quimera* (2003), uma lâmpada acesa emite uma sombra negra em vez de luz. Da mesma forma, *Solombra* (1990) mostra uma grande janela ensolarada que, paradoxalmente, deixa entrar uma sombra preta no interior do edifício. A artista não se cansa de questionar a perspectiva e seus modelos ilusionistas, trabalha com objetos e seres inexistentes, constrói bestiários absurdos e aterrorizadores, simula falsos labirintos ou abismos em vertiginosos “olhos de pássaro”. É como se toda a sabedoria acumulada pela humanidade pudesse ser utilizada para promover a loucura: uma geometria do pânico.

Vejamos o caso de *Teorema da Gaveta* (2002), obra realizada para o Instituto de Matemática e Computação da Universidade de São Paulo. O título já é paródico em si, ainda mais considerando que a obra está na parede de uma escola de matemática. Ali temos a impossível geometria de uma gaveta distorcida de forma paradoxal. A obra lembra a figura geométrica do hipercubo, ou seja, um cubo projetado no espaço quadridimensional e não no bi- ou tridimensional, um insistente desafio na matemática. Se o nosso conhecido cubo tridimensional tem seis faces quadradas e planas, no hipercubo cada face é, por sua vez, um cubo. Um experiência semelhante foi tentada em 1954 por Salvador Dalí, se bem que numa concepção ainda figurativa. Dalí buscou, em seu *Corpus*

Hypercubicus, representar um Cristo pregado numa cruz hipercúbica, construída com a ajuda do matemático Thomas Banchoff. Está bem, mas a gaveta kafkiana de Silveira está mais de acordo com um paradoxo matemático do que uma cena bíblica.

Uma questão lógica e filosófica central na obra de Regina Silveira é a do *índice*. Essa questão foi enfrentada de forma sistemática pelo filósofo e logicista americano Charles Peirce, sobretudo em seus escritos sobre semiótica. O índice é a marca ou o rastro que algo ou alguém deixa ao passar, ou seja, é uma imagem que se refere ao seu objeto por conexão física, ao contrário do *ícone*, que é uma imagem imaginada por um pintor, ou do *símbolo*, que é uma imagem resultante de uma convenção coletiva (como uma placa de trânsito). Exemplos típicos de índices são as pegadas deixadas no chão por algum animal, as impressões digitais, utilizadas pela polícia, e a antiga técnica da máscara mortuária. A sombra também pode ser considerada um índice, desde que não estejamos vendo o ser ou objeto que a produz. Para Peirce, também a fotografia pode ser considerada um tipo de índice, já que o que ela registra é a marca ou o traço de algo que posou para a câmera no momento do clique. Mas o que marca o índice, paradoxalmente, é a ausência do objeto a que a imagem se refere. A pegada só existe depois que o animal se foi, pois enquanto ele está parado sobre ela, a pegada ainda não se formou. Portanto, o índice é uma prova de que a coisa existiu, mas é uma prova por *ausência*. Silveira sabe utilizar muito bem a característica de *ausência* do índice. Em *In Asentia: MD* (1993), temos vários objetos utilizados por Marcel Duchamp em suas esculturas, mas eles estão presentes somente em forma de sombras. Na verdade, são fantasmas das esculturas. O traço ou índice coloca sempre uma questão de tempo e efemeridade. Ele é sempre algo passado, algo que esteve, mas já não está. É como muitos (Roland Barthes, Susan Sontag, André Bazin) definem a fotografia: como o traço daquilo que já se foi, o signo da morte.

Grande parte da obra de Regina Silveira é constituída de pegadas, marcas, sombras, índices de todas as espécies, mas esses índices estão em lugares impossíveis, como paredes e tetos. *Tropel* (1998) e *Tropel (invertido)* (2009) são

trabalhos que utilizam uma das técnicas prediletas da artista: o vinil adesivo cortado com base em desenhos gerados em computador e impressos através de plotter. Em ambas as intervenções em edifícios públicos, ela aplicou uma grande quantidade de vinil recortado, primeiro no prédio da Bienal de São Paulo e depois no Museu de Arte em Espaços Públicos de Koege (Dinamarca). Eram pegadas de animais super-dimensionadas, dispostas de tal maneira que o desenho vai se expandindo de forma dramática em direção ao teto. É como se um bando de animais de diferentes espécies, em pânico ou confusão, tivessem subido as paredes do prédio, deixando ali suas pegadas negras (*tropel* é o nome que se dá ao ruído de muitos pés ou patas correndo, como em “tropel de cavalos”). Nos dois casos, os animais parecem estar fugindo em pânico de alguma tragédia. A perspectiva exageradamente aumentada e o gigantismo das pegadas dão uma dramaticidade incrível às fachadas dos edifícios, de tal forma que é impossível ficar indiferente a essas imagens. Em *Derrapando* (2004), Silveira ornamentou as paredes do Centro Cultural Espanha, em Montevideo, com marcas de pneus, como se o tráfego da cidade tivesse contaminado o edifício e projetado nele as ruas urbanas (há outras versões feitas para o Museu de Arte Moderna de São Paulo e para a Trienal Poligráfica de San Juan). Mas mamíferos e carros não sobem paredes ou andam de cabeça para baixo em tetos. Daí o absurdo dessas imagens e o seu caráter de ficção.

Uma variação do tema dos índices são os insetos representados apenas através das suas silhuetas negras. Esses trabalhos têm tudo a ver com a tradição do teatro de sombras e das sombras chinesas, de longa tradição na história da cultura humana. Em *Mundus Admirabilis* (2007), por exemplo, ela “tatuou” o edifício cúbico de vidro do Centro Cultural Banco do Brasil de Brasília com aterrorizadoras silhuetas desses insetos agigantados. Silveira trabalha muitas vezes em escala arquitetural, ou até mesmo em escala urbana. Ela transforma edifícios insípidos em miragens oníricas, com um gigantismo assustador, em termos de extensão, amplitude e importância. Mas mesmo em suas obras mais minimalistas, a perversão não está afastada. É muito comum na obra de Silveira as porcelanas e talheres finos repletos de silhuetas de insetos, como se estivessem

contaminados por uma praga. Obras como essas realizam a essência daquilo que chamamos de *sublime*: algo que é, ao mesmo tempo, incrivelmente belo e apocalipticamente assustador.

Se estamos falando de ciência fictícia, uma variante indispensável é a ciência aplicada, ou seja, a tecnologia. Nos últimos anos, temos visto multiplicarem-se em todo o mundo as exposições, festivais, encontros, museus e centros culturais dedicados exclusivamente a experiências que se dão no ponto de interseção entre arte, ciência e tecnologia, campo esse que alguns convencionaram denominar as *poéticas tecnológicas*. É difícil resistir à tentação de olhar o gigantesco trabalho artístico de Regina Silveira sob esse prisma e analisar o viés particular que ela adotou para enfrentar o desafio colocado por essa complexa interseção. Ao contrário do que muitos podem supor, não se trata de um engajamento recente num campo que, de repente, começou a tornar-se hegemônico no universo artístico do século XXI. Desde os anos 1970 e 80, além de seu trabalho com gravura, serigrafia e desenho, Regina Silveira vem se dedicando também a experiências com as mais diversas mídias e tecnologias, como a fotografia, a microficha, o painel eletrônico, o vídeo, o vídeo-texto e, um pouco mais tarde (1991), o computador. Ela, portanto, já estava lá, quando as poéticas tecnológicas ainda tinham um caráter marginal ou quase underground dentro do espectro mais geral da arte contemporânea. Em 1982, ela organiza e também participa da primeira mostra de arte em microficha, *Artemicro*, para o Museu da Imagem e do Som de São Paulo. O seu originalíssimo trabalho nessa exposição já antecipava, em mais de 20 anos, toda a discussão atual sobre a arte do banco de dados, do colecionismo e do fichamento de informações, como também é o caso do pioneiro *The File Room*, de Muntadas.

Silveira foi também uma das pioneiras da vídeo-arte no Brasil: suas três primeiras obras videográficas acabadas remontam a 1977, mas ela já vinha experimentando com essa tecnologia desde 1974. Com recursos tecnológicos do Museu de Arte Contemporâneo (MAC), na época dirigido por Walter Zanini, do Centro de Estudos e Artes Visuais (Aster), que ela própria criou junto com outros artistas, e do estúdio Cockpit, criado pelo artista Roberto Sandoval, todos de São

Paulo, ela realiza um consistente corpo de trabalhos videográficos, caracterizados pela extrema economia de meios, pelo hiper-minimalismo e por um preciso aporte conceitual. Em *Campo* (1977), por exemplo, Silveira traça figuras geométricas imaginárias apenas com o próprio dedo, que percorre todo o campo de visão da câmera, sem jamais ultrapassá-lo, construindo quadriláteros e linhas transversais, mas tudo virtual, pois o dedo não deixa marca nenhuma pelos caminhos que percorre. Uma boa parte da obra de Silveira, como vimos, é constituída de objetos ausentes, só ficando deles o rastro ou a sombra. Aqui o que está ausente é a própria imagem. A tela fica branca e vazia o tempo todo e o espectador deve imaginar o desenho que o dedo estaria traçando, se este pudesse deixar algum traço na tela. *Artifício* (1977) é outra experiência de apagamento da imagem. O vídeo mostra apenas a palavra “artifício” escrita na tela. Mas essa palavra está escrita sobre fitas transparentes. Uma mão entra em campo várias vezes e vai arrancando as fitas uma a uma, de tal maneira que a palavra vai desaparecendo da tela até restar apenas o campo vazio. Uma terceira experiência de apagamento é *Objetoculto* (1977): uma máscara negra oculta quase toda a imagem, deixando apenas uma pequena fresta central, onde se pode adivinhar a presença de um rosto quase invisível. Essa mesma técnica seria usada sistematicamente pelo videoartista alemão Marcel Odenbach, mas muitos anos mais tarde. Em plena ditadura militar e durante a vigência da censura federal, Silveira faz ainda *A Arte de Desenhar* (1981), um repertório de ofensas e obscenidades representado através de gestos manuais de agressão bastante conhecidos do público brasileiro. Já em *Morfás* (1981), objetos banais de cozinha ou de banheiro, captados *big close-up* e em *travelings*, se transformam em criaturas aberrantes, como monstros arrancados de algum sórdido bestiário.

O computador sempre esteve presente na vida da artista, desde o seu *début* semi-digital e semi-ciberspacial com o vídeo-texto, mas em geral o computador é para ela mais um instrumento de trabalho do que uma mídia de apresentação. Ainda assim, Silveira aventurou-se pela rede telemática e pela realidade artificial em algumas circunstâncias. Um bom exemplo é *Descendo a Escada* (2002), obra realizada para um evento de arte e tecnologia em São Paulo, *Emoção Art.ficial*. O

tema da escada labiríntica e vertiginosa, construída através de distorções da perspectiva, sugerindo abismos abaixo do chão, é uma constante na obra da artista. Esse tema da escada que se afunda em direção a lugar nenhum já estava presente, por exemplo, em *Escada Inexplicável* (1999) e também em *The Other Staircases* (2003), em que Silveira “continua” a escada da Biblioteca Pública de Nova York com uma escadaria *fake*, absurda e amedrontadora, à maneira de Escher ou Piranesi. Na versão digital, a escada é interativa e gira à medida que o visitante se aventura em direção ao espaço escuro de degraus abaixo. O que já era vertiginoso torna-se aqui acrofóbico (de acrofobia, medo de alturas). A escada em caracol tem quatro “andares” arrepiantes e, como se isso não fosse suficiente, uma trilha sonora simula “passos” de caminhantes ausentes que estariam perdidos no labirinto.

Rosalind Krauss, em seu livro *Art in the Age of the Post-Medium Condition* (2000), observa que muitos artistas contemporâneos (mas ela está se referindo principalmente a Marcel Broodthaers) não se definem mais por mídias ou por campos artísticos específicos, ou seja, eles já não são mais artistas plásticos, fotógrafos, cineastas ou vídeo-artistas simplesmente. Pelo contrário, eles trabalham com conceitos ou projetos que atravessam todas as especialidades, de modo que os meios utilizados variam de acordo com as exigências de cada projeto e são sempre múltiplos ou associados uns aos outros. É isso que Krauss chama de “condição pós-midiática”: as obras agora já não são mais *media specific*: elas são maiores que os meios, elas os atravessam e os ultrapassam. Em alguns casos, elas criam os seus próprios meios e suportes, como é o caso de alguns trabalhos de Regina Silveira, que utilizam a própria cidade de São Paulo como “tela” e, com um projetor montado sobre um caminhão, é possível “tatuá-la” a cidade com enigmáticas imagens em movimento. Esse é o caso de *Super Herói Night and Day* (1997), que consiste na projeção de um Super Homem sobrevoando a cidade, *Transit* (2001), projeção de moscas sobre os prédios, como se a cidade estivesse contaminada por uma peste, e *UFO* (2006), que simula a descida de um disco voador.

Em todos esses exemplos, temos a performance de uma artista que pratica uma estranha forma de ciência, mais próxima da alquimia do que da química, mais afinada com a estória do que com a história, mais ideografia do que ideologia, a meio caminho entre a astronomia e a astrologia. Ciência fictícia.

Arlindo Machado

In *Regina Silveira*, Editora Charta, Milano/New York, 2011