

In *Öyvind Fahlström. Another Space for Painting*, MACBA, Actar, 2000; pp.333-341. Catálogo da retrospectiva da obra de *Öyvind Fahlström*: Museu d'Art Contemporani de Barcelona (Barcelona, Espanha, 2001), Centro Studi sull'arte Fondazione di San Michele (Lucca, Itália, 2001); Massachusetts Museum of Contemporary Art (North Adams, USA, 2001); BALTIC. Center for Contemporary Art (Newcastle, Inglaterra, 2002), Institut d'Art Contemporain (Villeurbanne, França, 2002).

Os mapas movediços de Öyvind Fahlström

Suely Rolnik

A arte também atinge este estado celestial que já nada guarda de pessoal nem de racional. À sua maneira, a arte diz o que dizem as crianças. Ela é feita de trajetos e devires, por isso faz mapas extensivos e intensivos.

Gilles Deleuze¹

De que China fala Miller, da antiga, da atual, de uma imaginária, ou bem de uma outra ainda que faria parte de um mapa movediço?

Gilles Deleuze e Félix Guattari²

O próprio da libido é circular pela história e a geografia, organizar formações de mundos e constelações de universos, derivar os continentes, povoá-los com raças, tribos e nações.

Gilles Deleuze³

Öyvind Fahlström – uma vida entre mundos. Vida de passagens. Nunca a terra natal, o repouso de uma familiaridade – de língua, de cultura, de gestos, de crenças. Imprescindível a construção de pontes sobre abismos de sentido, territórios inventados

¹ Gilles Deleuze, “Ce que les enfants disent”, in *Critique et Clinique*. Minuit, Paris, 1993; p. 86. Tradução brasileira de Peter Pál Pelbart: “O que dizem as crianças?” in *Crítica e Clínica*. Ed. 34, São Paulo, 1997; p.78.

² Gilles Deleuze e Félix Guattari, “1- Introduction: Rhizome”, in *Mille Plateaux. Capitalisme et Schizophrénie*. Minuit, Paris, 1980; p. 29. Tradução brasileira de Suely Rolnik: “Platô 1: Introdução: Rizoma”, in *Mil Platôs. Capitalismo e Esquizofrenia*. Ed. 34, vol.4, São Paulo, 1997; p.30.

³ Gilles Deleuze, “Ce que les enfants disent”, in *Critique et Clinique*. Minuit, Paris, 1993; p. 82. Tradução brasileira de Peter Pál Pelbart: “O que dizem as crianças?” in *Crítica e Clínica*. Ed. 34, São Paulo, 1997; p.74. (Nesta e em algumas outras citações de traduções publicadas, tomamos a liberdade de alterar algumas palavras tendo em vista outras opções de leitura do texto original).

entre paisagens. Como um patchwork infinito, que se refizesse inteiro a cada nova paisagem que se agrega⁴. Mapa do mundo continuamente redesenhado. A urgência da criação. Uma questão de sobrevivência.

Num primeiro nível, óbvio e visível: entre Suécia, Brasil, Paris, Roma e Nova York. Menino sueco no Brasil dos anos 30. Pré-adolescente que deixa os pais no Brasil para breves férias na Suécia e que, inesperadamente confrontado à eclosão da 2^a guerra mundial, fica impedido de voltar e por lá permanece até o fim dos anos 40. Ao trauma em dose dupla, lonjura da família aos onze anos e a guerra como entorno, se seguirá uma sucessão de migrações, acompanhando os ventos da produção de sentido no globo terrestre, distintas paisagens culturais impondo-se como bússola em dois momentos da segunda metade do século: Paris dos anos 50 e Nova York dos anos 60 e 70. Sempre repassando pela Suécia, sempre cruzando Roma. Morre prematuramente aos 47 anos de idade, bem antes da virada dos 80.

Neste entre países, espacial e geográfico, compõe-se para o artista um lugar, mais precisamente um não-lugar, este sim decisivo em sua trajetória: a posição de estrangeiro em todos os meios por onde perambulou, o terá posicionado num fora de foco, jamais simbiotizado por completo a qualquer mapa de realidade. Como ele próprio escreve, já em 1953, “a questão não é a de saber se o sistema é em si mesmo o Único Verdadeiro. Ele se torna isso porque o escolhemos e ele dá um bom resultado”⁵. De fato, a partir de seus vinte e um anos ele escolherá países, culturas, e os respectivos sistemas de sentido, em função de se constituírem como mapas que dêem “bons resultados” para orientar-se na existência; e só os adotará como “verdadeiros” enquanto mantiverem este rendimento vital. A desnaturalização de todos os mundos, todas as cartografias, desde sempre em sua vida, lhe traz a percepção precoce de seu caráter transitório e contingente. Seu caráter de invenção. Jogos, *games*, com suas regras, suas representações, seus personagens e o lugar que cabe a cada um como jogador, que enquanto tal podem ser recriados. Mapas e jogos, mapas como

⁴ Sobre a idéia de “patchwork”, cf. David Lapoujade, *William James. Empirisme et pragmatisme*. PUF, Paris, 1997; p. 72.

⁵ Öyvind Fahlström, “Hatila ragulpr pa fatskliaben” [1953], publicado em 1954. “Manifeste pour une poésie concrète”, in *Öyvind Fahlström*, Centre Georges Pompidou, Musée national d’art moderne; Paris, 1980; pp.12-17. Tradução: Manifesto por uma poesia concreta.

jogos a serem inventados e reinventados – primeiro dos temas recorrentes na obra de Fahlström.

No desvão entre os cenários configurados, onde a identificação minimamente satisfatória com qualquer um de seus personagens se inviabiliza, descortina-se para Fahlström um espaço intersticial, impalpável – aqui, não propriamente um espaço, mas um aquém e além do espaço, invisível mas não menos real. São as forças heterogêneas do mundo vibrando em seu corpo, produzindo novos estados intensivos. Quando a passagem de um estado intensivo a outro, expressa por sensações, não encontra correspondência nas sinalizações dos mapas disponíveis, a subjetividade se perde e se vê convocada a um trabalho de recriação de si e do mundo. Este tipo de experiência terá provavelmente acontecido reiteradas vezes ao longo da vida do artista – é o que nos leva a imaginar não só a presença insistente dos mapas em sua obra⁶, mas também inúmeras passagens de seus textos que direta ou indiretamente se referem a isso. Para ficar num exemplo apenas, no mesmo manifesto de seu concretismo nada formalista, ele escreve: “Não se trata somente de inverter a ordem das palavras, é preciso poder amassar toda a mecânica das frases à qual estamos habituados. E como o pensamento depende da linguagem, cada ataque à forma lingüística vigente torna-se em última instância um enriquecimento das maneiras de pensar gravadas pelo hábito, um elo desta evolução da língua e do pensamento que prossegue em permanência tanto no cotidiano quanto no campo literário ou científico.”⁷ Amassar as regras gramaticais do jogo da língua, para dela extrair outras possibilidades de expressão, que são também outras maneiras de viver. Uma língua que não é mais a das palavras, uma matéria que não é mais a das formas, uma afetibilidade que não é mais a dos sujeitos.⁸

⁶ Tal insistência aparece não só nas obras onde a presença do mapa é mais evidente, como *World Map*, de 1972, ou *At Five in the Afternoon (Chile2: The Coup. Words by Plath and Lorca)*, de 1974, mas em inúmeras outras, que são diagramas de figuras da atualidade, sejam elas líderes da política, da economia ou da cultura, ou objetos de toda espécie que povoam o imaginário da época. Exemplos: *The Little General (Pinball Machine)*, de 1967-68, *World Bank*, de 1971, *World Politics Monopoly*, de 1970; e muitas outras obras, as quais, pelo fato de se constituírem também como jogos onde o espectador é convidado a intervir, transformam-se em mapas instáveis, cuja criação é um traçado de cartografia.

⁷ Öyvind Fahlström, “Hatila ragulpr pa fatskliaben” [1953], publicado em 1954. “Manifeste pour une poésie concrète”, in *Öyvind Fahlström*, Centre Georges Pompidou, Musée national d’art moderne; Paris, 1980; pp.12-17. Tradução: Manifesto por uma poesia concreta.

⁸ Gilles Deleuze e Félix Guattari, “10: 1730 – Devenir-intense, devenir-animal, devenir-imperceptible”, in *Mille Plateaux. Capitalisme et Schizophrénie*. Minuit, Paris, 1980. Tradução brasileira de Suely Rolnik: “Platô 10: 1730 — Devir-intenso, devir-animal, devir-imperceptível”, in *Mil Platôs. Capitalismo e Esquizofrenia*. Ed. 34, vol.4, São Paulo, 1997.

Iniciação forçada de Fahlström a um aquém ou além do corpo vivido, deste corpo familiar da vida já acontecida e representada – suas potências já distribuídas em qualidades e estruturas numa cartografia instituída, com seus sujeitos, seus hábitos, suas significações, seus roteiros. Iniciação portanto ao “corpo vibrátil”⁹, este aquém ou além do corpo vivido, atravessado por intensidades, afetado por forças que vem do Fora: matéria informe, portadora de diferenças, que não se confunde com a realidade do mundo externo, em sua configuração empírica. Forças que pedem passagem, impondo-se como signos a serem decifrados através de um desenho de novas sinalizações da existência: um novo *World Map*.

Desde muito cedo Fahlström é obrigado a saber sem saber que abrir passagem para as forças, depende de decifrá-las, ou seja criar para elas um plano de consistência: materializar as sensações de modo a perceber e fazer perceber as forças, ver e fazer ver o invisível, condição para não cair prisioneiro dos vácuos de sentido¹⁰. Não seria a obra de arte um plano de consistência deste tipo? Não é este seu sentido? Obra que é também e indissociavelmente, de existência – criação de si e do mundo. Do desvão entre os cenários configurados, onde a identificação minimamente satisfatória com qualquer um de seus personagens se inviabiliza para o artista, o que irá se descortinar para ele será o desenvolvimento de novos contornos, que se produz entre as forças heterogêneas, dos diferentes meios que ele percorre. “*Entre* as coisas não designa uma correlação localizável que vai de uma para outra e reciprocamente, mas uma direção perpendicular, um movimento transversal que as arrasta uma e outra, riacho sem início nem fim, que rói suas duas margens e adquire velocidade pelo meio”, pontuam Deleuze e Guattari¹¹. Devires, processos de subjetivação e de significação, formando totalidades sempre provisórias – mapas movediços, já que sempre estremecidos por novas forças, novas sensações, que desencadearão novos devires. Como escreve o próprio Fahlström, ainda no mesmo

⁹ Conceito criado por S. Rolnik, que dá título a um de seus livros (*Corpo Vibrátil. Arte, política e subjetividade*. Cosac & Naify, São Paulo, 2001).

¹⁰ Cf. Gilles Deleuze, *Francis Bacon: Logique de la Sensation (2 vol)*. Ed. de la Différence, Paris, 1981. Sobre esta obra, cf. especialmente David Lapoujade: “Le Corps de la Sensation”, conferência proferida no seminário de S. Rolnik, no Núcleo de Pesquisa da Subjetividade, do Pós-Graduação de Psicologia Clínica da PUC/SP; São Paulo, junho de 2000.

¹¹ “1 - Introduction: Rhizome”, in *Mille Plateaux. Capitalisme et Schizophrénie*. Minuit, Paris, 1980; p. 37. Tradução brasileira de Suely Rolnik: “Platô 1: Introdução: Rizoma”, in *Mil Platôs. Capitalismo e Esquizofrenia*. Ed. 34, vol.4, São Paulo, 1997; p.37.

Manifesto: “Uma outra maneira de obter a unidade e a coesão é estender a lógica inventando novos acordes e novas conseqüências”.¹² Unidade e coesão a serem sempre refeitas, acordes polifônicos entre forças heterogêneas irreduzíveis.

Aqui já não se trata de jogos, *games*, formatados, mas de um brincar, *play*, onde o jogo se inventa ao mesmo tempo que suas regras, seus personagens e o lugar cambiante que cabe a cada um como jogador. Jogar e brincar, a diferença irremediável entre eles, tensão indomável e, no entanto, necessária – o segundo tema que podemos rastrear no conjunto da obra do artista. O destino inexorável do jogo, poder sobre a vida que a organiza e estratifica, é que mais cedo ou mais tarde ele terá perdido o sentido, desbancado pelas irrupções da potência de vida que acabam impondo uma mudança não só das regras, mas do próprio jogo como um todo. Ora, tal invenção depende da liberdade de brincar. Explicita-se aqui, uma afinidade entre a brincadeira e a obra de arte, o brincar da criança e o criar do artista – terceiro dos temas que atravessam a obra de Fahlström do começo ao fim. A presença desta questão é tão marcante na trajetória do artista que somos levados a abrir um parênteses para problematizá-la mais atentamente, de modo a preparar o terreno para retomá-la no âmbito da obra propriamente dita.

Não por acaso, “devir-criança” é o nome que Deleuze e Guattari darão para esta afirmação da potência criadora na subjetividade. Reencontrar uma infância como lugar da invenção, fábrica de uma sensibilidade criadora, manancial de possíveis. Eles também o chamam de “bloco de infância”, tomando sempre o cuidado de assinalar que isto nada tem a ver com lembranças de infância, retorno ou regressão à criança real que fomos – infância trivial do sujeito psicológico¹³, com seu “romance familiar” e os fantasmas que o assombram; sujeito que vê nos pais instâncias personificadas, e os investe como referência pessoal e absoluta. É que paralelamente ao aprendizado da adaptação aos meandros de uma cartografia estabelecida, que se faz por identificação, representação e imitação, a criança vive uma outra espécie de aprendizado. Desta vez é um aprendizado do mundo enquanto meio feito de matéria fluida, aquém e além de sua formatação, demarcadora de sujeitos,

¹² Öyvind Fahlström, “Hatila ragulpr pa fatskliaben” [1953], publicado em 1954. “Manifeste pour une poésie concrète”, in *Öyvind Fahlström*, Centre Georges Pompidou, Musée national d’art moderne; Paris, 1980; pp.12-17. Tradução: Manifesto por uma poesia concreta.

¹³ José Gil, “A infância no devir-outro”, in *Diferença e negação na poesia de Fernando Pessoa*, Relume Dumará, RJ, 2000.

objetos, hábitos e significados. Neste âmbito, inclusive os pais deixam de ser referências pessoais, e menos ainda absolutas, para existirem como meios entre outros quaisquer, com a única particularidade de funcionarem como seletores de meios, já que através deles algumas portas se abrem e outras se fecham ou nem sequer chegam a ser vislumbradas. Na inocência de uma constante experimentação, a criança explora os universos por onde passa, numa atividade febril de conexões e desconexões em função dos afetos mobilizados pelas forças que se agitam nestes universos variáveis. As brincadeiras são tentativas de formar um plano de consistência para estas passagens intensivas, que serão mais tarde substituídas pela criação cultural.

Brincadeiras e obras de arte, desta perspectiva, teriam em comum sua condição de cartografias, as quais a criança e o artista inventam, movidos pelos efeitos intensivos das forças do Fora em seu corpo vibrátil: devires a-paralelos de si mesmos e do meio, reconfigurações dos limites da subjetividade e seu território. Como escreve Deleuze, “a arte também [como a criança] atinge este estado celestial que já nada guarda de pessoal nem de racional. À sua maneira a arte diz o que dizem as crianças. Ela é feita de trajetos e devires, e também faz mapas extensivos e intensivos”¹⁴. Este é o aprendizado dos signos, que não passa pela reconhecimento, mas se dá por vibração, contaminação e invenção. Em vista disso, criança e artista em princípio seriam, mais do que quaisquer outros tipos de subjetividade, propensas a não restringir-se ao simples aprendizado das regras, para exercer a liberdade de enfrentamento dos signos e a urgência de decifrá-los num processo de criação.

O brincar e o criar assim entrelaçados evocam imediatamente a figura de Winnicott, psicanalista singular que considera este processo, que com Deleuze chamamos de “aprendizado dos signos”, essencial para um desenvolvimento satisfatório da criança. É que para ele um bom desenvolvimento não tem a ver com “saúde psíquica”, que se avalia segundo o critério da fidelidade a um código tendo, conseqüentemente, a filiação como referência absoluta, estabelecida como que de uma vez por todas. Isto redundaria num processo equilibrado de identificações do ego com imagens dos personagens que compõem o mapa oficial do meio, definido pela inserção sócio-econômica-cultural da família,

¹⁴ “Ce que les enfants disent”, in *Critique et Clinique*. Minuit, Paris, 1993. Tradução brasileira de Peter Pál Pelbart: “O que dizem as crianças?” in *Crítica e Clínica*. Ed. 34, São Paulo, 1997. (A palavra que figura entre colchetes foi incluída para maior clareza, pois o trecho citado refere-se a uma frase anterior do texto acima mencionado).

processo que se completaria pela construção de defesas mais eficientes e menos rígidas. Diferentemente disto, para o psicanalista inglês, um bom desenvolvimento tem a ver com a vida, sua potência de expansão, sua afirmação como força criadora, o que depende de um modo criativo de percepção – é isto o que daria sentido à existência e promoveria o sentimento de que a vida vale a pena ser vivida. O contrário de uma relação de complacência submissa, que provocaria um sentimento de futilidade associado à idéia de que nada tem importância. Não que o mundo, nesta política do desejo marcada por uma obediência estéril, deixe de ser percebido, mas ele o é apenas como aquilo a que devemos nos ajustar e nos adaptar. Isto pode mobilizar a sensação de estarmos tomados pela criatividade de alguém ou de uma força superior transcendental, inteiramente dissociados de nossa subjetividade, nossas sensações, nosso sonho.¹⁵

Este tipo de visão leva Winnicott a atribuir uma importância primordial à formação e sustentação na criança daquilo que ele chamará de “espaço potencial”, que se situa entre a realidade interna e o mundo externo, e não pertence a nenhum dos dois. Nesta área, segundo ele, a criança manipula os fenômenos externos, os seleciona, os investe a serviço do sonho, conferindo-lhes sentido. É a brincadeira que, se tudo andar bem, se transforma em brincadeira compartilhada para desembocar mais adiante na experiência cultural. De novo, a aproximação entre criança e artista, aqui em torno de uma certa dimensão da subjetividade que estaria especialmente ativa em ambos.

E a bola volta para Deleuze & Guattari, e não por acaso. Entre estes autores e Winnicott há sem dúvida uma ressonância ampla e fecunda que está por ser explorada, mas evidentemente esta não é a ambição do presente ensaio. Tal ressonância só nos interessa aqui para auxiliar na circunscrição de certas questões que atravessam a trajetória de Fahlström. Parte desta ressonância, já pudemos vislumbrar: a infância, tanto para a dupla de franceses quanto para seu vizinho inglês, não seria uma suposta etapa inferior no processo de maturação que caminharía em direção ao simbólico, seu suposto ponto culminante – região dos jogos e suas regras com seus mapas instituídos. Com diferentes abordagens, a infância é por eles concebida como vetor de subjetivação coextensivo à qualquer idade,

¹⁵ D. W. Winnicott, *Jeu et réalité. L'espace potentiel*, cap. V - “La créativité et ses origines”. Gallimard, Paris, 1975. Tradução brasileira de José Otávio de Aguiar Abreu e Vanedi Nobre: *O brincar e a realidade*. Imago, Rio de Janeiro, 1975. Título original: *Playing and reality*, Tavistock Publications Ltd, London, 1971.

vetor que aproximaria criança e artista, o brincar e o criar. Três pontos de ressonância entre os autores, em torno da idéia winnicottiana de espaço potencial, podem nos ajudar a avançar em nossa reflexão.

O primeiro ponto é a importância atribuída a este “entre” a subjetividade e o mundo, que Winnicott chama de espaço potencial. Se nos colocamos da perspectiva dos autores franceses para vislumbrar o que o psicanalista inglês circunscreve sob este nome, somos antes de mais nada levados a repensar os pólos entre os quais tal espaço se situa. No lugar de uma “realidade interna”, concebida como interioridade psíquica, o que veremos então é o invisível corpo vibrátil; e no lugar de um “mundo externo”, concebido como exterioridade espacial, o que veremos é o invisível “Fora intensivo”, ou seja, o mundo como matéria informe. Ora, entre as forças do mundo e o corpo vibrátil que as recolhe, não é propriamente um espaço o que se delinea, mas uma “zona de indeterminação ou incerteza”, na qual se produzem devires “em potencial” da subjetividade e do meio. Se faz sentido pensar o que Winnicott chama de espaço potencial como este manancial de devires, seria certamente mais rigoroso encontrar um nome para designá-lo que não implicasse uma noção espacial, algo como um “entre intensivo potencial”. Continuando a conversa com seu próprio palavreado, Winnicott diria: “A pesquisa, a criatividade e o sentimento de si só podem surgir da experiência informe, de um estado não integrado da personalidade. [...] A experiência informe, as pulsões criadoras, motoras e sensoriais são a trama da brincadeira, e é na base da brincadeira que se edifica toda a existência experiencial do homem.”¹⁶

O segundo ponto de ressonância seria a idéia de que é no acesso a este “entre intensivo potencial”, que criança e artista se aproximariam. É aí que ambos exerceriam seu poder de outrar-se¹⁷, através da criação: brincadeira, num caso, e obra de arte, no outro – dois modos de atualização das sensações, dois tipos de traçado de um plano de consistência.

O terceiro ponto de ressonância seria a idéia de clínica que, para os três pensadores, já distantes da tradição psicanalítica dominante, visaria a desobstrução desse

¹⁶ D. W. Winnicott, *Jeu et réalité. L'espace potentiel*, cap. IV - “Jouer. L'activité créative et la quête du soi”. Gallimard, Paris, 1975. Tradução brasileira de José Otávio de Aguiar Abreu e Venedi Nobre: *O brincar e a realidade*. Imago, Rio de Janeiro, 1975. Título original: *Playing and reality*, Tavistock Publications Ltd, London, 1971.

acesso ao entre intensivo potencial. Isto tornaria a clínica indissociável da crítica, enquanto reativação da força que problematiza e transforma a realidade, possibilidade aberta de invenção de devires, contra o poder dos fantasmas que mantêm a subjetividade sob a égide exclusiva de um jogo estabelecido qualquer e suas regras correspondentes, regida portanto fundamentalmente por um princípio moral. O que estaria sendo visado em última instância nesta concepção de “cura” é um modo de subjetivação regido por um princípio estético – a existência como obra de arte, que se cria e recria através de devires. Princípio que é também ético, já que aqui é a vida que atribui valores, tendo como única referência sua própria afirmação e expansão; diferentemente do que acontece sob regência de um supostamente saudável princípio moral, quando é o ego que atribui valores, tendo como referência o mapa de valores vigente.

Entendidas desta perspectiva, arte e clínica teriam uma tarefa tanto mais importante, na medida que no modo de subjetivação dominante no capitalismo, a potência de criação, dimensão essencial da vida, tem um destino duvidoso. Examinar brevemente este destino, bem como suas vicissitudes nos diferentes períodos da segunda metade do século, nos ajudará a situar a problemática desenvolvida por Fahlström em torno desta questão, e sua posição no panorama da arte de seu tempo.

A subjetividade no regime capitalista é convocada a conquistar agilidade de desidentificação com as cartografias estabelecidas: não só para absorver a mistura de repertórios que a atravessam vindos de toda parte o tempo todo, o mais óbvio, mas também e fundamentalmente, para conseguir abrir-se continuamente à mudança de repertório exigida para acompanhar a criação ininterrupta de novas órbitas do mercado, seja como produtora, ou como consumidora. A subjetividade é então lançada às forças do Fora e à constante experiência de passagens de estado intensivo no corpo vibrátil; isto em princípio estaria favorecendo um aprendizado dos signos e, *a fortiori*, a criação, que seria requisitada para operar um remapeamento da realidade, seu jogo, suas regras. Mas não é bem assim, pois neste processo de subjetivação é o jogo que submete a criação e não o contrário: o que comanda portanto é o aprendizado do jogo. É parte da lógica do mesmo sistema que estas subjetividades assim desmapeadas (seja como força de trabalho abstrata, seja como força

¹⁷ José Gil, “A infância no devir-outro”, in *Diferença e negação na poesia de Fernando Pessoa*, Relume Dumará, RJ, 2000.

de consumo abstrata) reconstituam o mais rapidamente possível um mapa, através do qual ganhem concretude. Esta reconstituição, porém, não deverá fazer-se através de uma criação singular que dê conta da nova realidade sensível que se produz a cada vez. No lugar disso, para ser admitida no mercado, ela deverá obrigatoriamente fazer-se através do consumo – não o consumo de um mapa qualquer, mas sim o de identidades *prêt-à-porter*. Tais identidades são feitas dos personagens que acompanham cada nova órbita do mercado que se cria, com os *scripts* e as cenografias correspondentes. Elas são veiculadas em qualquer parte do mundo onde esta órbita estiver sendo implantada, e só fazem sentido enquanto a mesma durar, tendo portanto data de validade. Espécie de kit para armar territórios de existência: instruções de uso destinadas às subjetividades que pretendam ser admitidas pela esfera de mercado em questão, as quais deverão remapear-se necessariamente segundo este padrão, independentemente do contexto cultural onde estiverem inseridas.

As estratégias dominantes para subjugar a criação ao jogo, bem como as estratégias de resistência a este destino da criação, vem variando ao longo das décadas. Os anos 60/70, durante os quais Fahlström viveu em Nova York, foram a época da reação ao modo de subjetivação então dominante, o tipo de família burguesa do *american way of life* triunfante do pós-guerra. Nesta espécie de configuração que teve seu apogeu nos anos 50, a vibratibilidade do corpo às forças do Fora estava a tal ponto anestesiada e a potência de criação de si e do mundo, a tal ponto travada, que este quadro passa a produzir na geração dos anos 60 uma total impossibilidade de identificação, um verdadeiro horror. A forma de resistir foi a afirmação ostensiva da potência de brincar/criar, uma convocação coletiva de blocos de infância, lançados como paralelepípedos contra a cultura da infantilização a que estava reduzida a subjetividade. Este movimento abarcava não só artistas, mas toda uma parcela da juventude que experimentava um outro modo de viver, à margem das cartografias estabelecidas e em sua transgressão – não por acaso o movimento se auto denominou “contracultura”. A potência criadora, nesta estratégia, realizava-se assim num suposto mundo fora daquele mundo empobrecido, exterioridade idealizada como natural ou pura, por oposição à realidade, seu jogo e suas regras, que os hippies diabolizavam inteiramente. Mantinha-se portanto nesta forma de resistência, a dissociação entre brincar e jogar, invertendo apenas os sinais: o brincar passava de um estatuto negativo para positivo e vice-versa. Talvez porque fosse ainda impossível naquele momento uma associação entre

estes dois vetores de subjetivação: o brincar estava tão interdito na realidade vigente, que era inconcebível reativá-lo diretamente; só dava para fazê-lo proliferar numa espécie de zona franca, que depois viria a contaminar o resto. Aquele mundo ainda não tinha perdido sentido o suficiente para rachar por dentro; foi preciso constituir uma espécie de mundo paralelo, marginal e maldito.

Já nos anos 80, pouco depois da morte de Fahlström, a potência de criar/brincar ganha terreno e deixa de ser maldita. Pelo contrário, a força criadora passa a ser festejada e investida, mas não para produzir sentido – cartografia de um novo mundo para uma nova sensibilidade, forjada numa nova constelação de forças. A potência de criar/brincar é aqui prioritariamente investida para produzir capital: seja pela criação de novas esferas de mercado, com seus produtos e suas identidades *prêt-à-porter*, seja por uma mais-valia de prestígio e glamour que se agrega ao valor de um nome quando este fica associado à arte. O nome, que tanto pode ser o de uma marca como de seu proprietário, ganha nesta associação o estatuto de *grife cult*, o que aumenta seu valor de mercado. Ambigüidade constitutiva do capitalismo de final do século, que incidiu e ainda incide especialmente na cultura, já que esta é por definição um campo rico em potência de criação. Nos primeiros momentos desta virada, ainda nos 80, tal ambigüidade captura os artistas: muitos deles se submetem sem crítica à cafetinagem do sistema, e até a desejam, fascinados pelo inédito prestígio, tanto mais glorioso, porque cada vez mais midiático, chegando alguns até a criar já submetidos às regras do jogo do mercado da arte¹⁸. São os yuppies que espalham-se também pelo terreno da cultura. Aprender a jogar o jogo, é o único que importa: conhecer as regras e manipulá-las com competência, visando sair vencedor. Já não é possível conceber a resistência por oposição à realidade instituída, pois quem não joga o jogo não é mediatizável e, com isso, é violentamente expelido de toda e qualquer órbita, não podendo tampouco sobreviver à margem, pois esta deixou de constituir um território de existência respirável, compartilhado e legitimado coletivamente. Impera o cinismo.

A década seguinte, os anos 90, encontra o campo da criação quase que totalmente submetido ao jogo, o que se verifica em grande parte das instituições consagradas à arte. É quando passam por exemplo a proliferar as exposições super midiáticas que se avaliam em função de uma contabilidade de bilheteria, imediatamente identificável pela extensão de

suas filas, vigiada e celebrada pela mídia. Porém, exatamente pelo fato desta situação ter chegado ao paroxismo, a ambigüidade do estatuto da criação começa a ser problematizada, já que nenhuma estratégia da arte digna deste nome sobrevive se evitar seu enfrentamento. Uma nova questão se coloca: como manter a força disruptiva do Fora intensivo, neste novo espaço que não é mais o de uma exterioridade marginal ao sistema dominante, mas de uma posição no espaço de circulação social e de consumo, ademais ultra-investida? Será que esta nova situação não ajudaria a desmisturar Fora intensivo e marginalidade? Criação e transgressão? Criação e negação? Nos ajudando assim a nos deslocar efetivamente da oposição entre criação e jogo, a sair o mais radicalmente possível da dialética entre opostos, em direção à imanência e aos devires?¹⁹

Começa a esboçar-se uma nova forma de resistência: ela se dá no próprio seio da ambigüidade do sistema. Trata-se de tolher o vetor perverso desta ambigüidade em favor da potência criadora: jogar o jogo para de dentro dele brincar, traçar uma linha de fuga. É a figura do artista que se beneficia da oportunidade de realização que o mercado de arte lhe oferece, mas tentando fazer valer nesta negociação sua força problematizadora. Artista que resiste à cafetinagem do capital, sem cair no *no man's land* da marginalidade. Artista que joga e brinca simultaneamente: não só a obra de arte realiza um devir das cartografias dominantes, mas todo e qualquer ato de resistência é um ato de criação e não mais de negação. Em suma, resistir não é mais opor-se, mas singularizar; criar é produzir não mais um suposto outro mundo fora deste mundo, mas sim aquilo que faz deste mundo um outro²⁰ – tarefa interminável.

Jogar e brincar, estes dois tipos de relação com a vida, que implicam no privilégio de duas diferentes dimensões da mesma, passam a ser vistos e vividos como

¹⁸ Cf. José Gil, “A confusão como conceito”, in *Os anos 80*. Culturgest, Lisboa, 1998.

¹⁹ Peter Pál Pelbart, “Literatura e loucura”, in *A vertigem por um fio. Políticas da Subjetividade*. Iluminuras, São Paulo, 2000. O texto original sofreu algumas alterações para utilizá-lo a serviço das idéias aqui discutidas. A título de informação, aqui segue o original: “Como manter a força disruptiva do Fora, neste novo espaço que não é mais o de uma exterioridade marginal ao sistema dominante, mas de uma posição no espaço de circulação social e de consumo, ademais ultra-investida? Será que esta nova situação não ajudaria a desmisturar Fora e marginalidade? Fora e transgressão? Fora e negação? Nos ajudando assim a sair mais radicalmente da dialética, em direção à imanência e aos devires?”.

²⁰ Idéia inspirada numa passagem do texto de Peter Pál Pelbart, “Literatura e loucura”, in *A vertigem por um fio. Políticas da Subjetividade*. Iluminuras, São Paulo, 2000.

complementares e necessários. Uma particularidade da língua grega para designar a vida²¹ pode nos ajudar a circunscrever a diferença entre jogar e brincar e a importância de ambos: é que são dois os termos para designá-la, referindo-se cada um deles a uma dimensão específica. *Zoé* é a vida enquanto simples fato de viver: dimensão da utilidade, do hábito, indispensável para que se possa integrar a uma comunidade e situar-se em seu mapa vigente, sem o que uma vida se inviabiliza. Esta seria a dimensão privilegiada quando se joga. Já *Bio* é a vida enquanto potência de variação de formas de viver: dimensão da criação, indispensável para que a vida encontre canais de expressão para seus movimentos, e não sucumba em pontos de estrangulamento que a debilitam e empobrecem. Esta seria a dimensão privilegiada quando se brinca.

A diferença entre o jogo e a brincadeira, a necessidade de existir destas duas maneiras, as estratégias para viabilizar estas duas políticas da existência, perseguem Fahlström durante toda sua vida, imprimindo as direções de seu modo de viver e também de sua trajetória como artista. Tema recorrente em seus textos e em seus trabalhos visuais, (tanto no conteúdo expresso, como na estratégia para expressá-lo), preocupação especialmente presente em sua posição no sistema da arte, a indissociabilidade entre jogo e brincadeira faz de Fahlström um artista que antecipa um futuro.

Como todo jovem dos anos 60, que seguisse os ventos contraculturais daquele período, Fahlström sabia que ficar apenas no jogo, era reduzir a vida à monotonia do puro automatismo: “Viver não é sobreviver”, dizia um slogan da época, espécie de palavra de ordem estampada nos muros do 68 parisiense. O artista sabia da importância fundamental do brincar, e enfatizou isto em toda sua obra. Para ele era evidente a necessidade de se fazer o que ele chamava de uma “revolução psicológica”, a qual “a revolução política (material) soviética não havia atingido”²². Revolução da subjetividade, em que se reativaria a potência de brincar/criar, o aprendizado dos signos para além da obediência cega aos mapas estabelecidos, fossem eles os pesados mapas da revolução proletária da União Soviética stalinista, investidos como absolutos e eternos, ou os mapas voláteis das

²¹ Cf. Francisco Ortega, comunicação oral no grupo de pesquisa “Subjetividade Contemporânea” da Associação Nacional dos Programas de Estudos Pós-Graduados em Psicologia, do qual F. Ortega e S. Rolnik são membros (Encontro nacional da ANPEPP em Serra Negra, abril de 2000).

identidades *prêt-à-porter* descartáveis do capitalismo pós-industrial. A importância política do brincar aparece de inúmeras formas no ideário e na obra de Falhström. Por exemplo sua proposta de se fazer “Casas de Prazer”, uma infinidade delas, aproveitando edificações abandonadas, ao invés de sólidas e comportadas Casas de Cultura²³, aponta para sua concepção de arte associada ao exercício do brincar e, portanto, a uma mudança de atitude na vida, que inclui o lúdico, o desejo e o prazer – arte como micropolítica.

Alguns exemplos desta concepção em suas obras são seus *Variable Paintings*, estratégia que ele repetirá até o final de sua vida. São pinturas nas quais alguns elementos encontram-se justapostos à tela por ímãs, o que permite deslocá-los, modificando assim a composição do todo, que torna-se cambiante, sempre provisório. O artista chamava tais elementos de “órgãos picturais”, e dizia que eram “partes de uma maquinária para fazer pintura”. O espectador era convidado a participar desta composição, podendo ele também deslocar os tais órgãos picturais, criando outros conjuntos orgânicos efêmeros, ativando através disso o exercício do brincar em sua própria subjetividade.

Também as instalações de Fahlström são em geral variáveis, ele aliás as chama de *Variable Structures*, cujos elementos ele distribui diferentemente no espaço, a cada nova exposição. É o caso de sua instalação de 1969, *Meatball Curtain (for R.Crumb)*²⁴, título

²² Öyvind Fahlström, “S.O.M.B.A. (Some of my Basic Assumptions)”; “Q.U.D.M.P. (Quelques-uns de mes postulats). Texte pour une peinture variable 1972-73”, in *Öyvind Fahlström*, Centre Georges Pompidou, Musée national d’art moderne; Paris, 1980; pp.86-91. Tradução: Alguns de meus pressupostos básicos.

²³ Öyvind Fahlström, “A propos des Maisons de Plaisir”, New York, 1967; in *Öyvind Fahlström*, Centre Georges Pompidou, Musée national d’art moderne; Paris, 1980; pp.55-57. Tradução: A propósito das casas de prazer.

²⁴ Instalação feita no âmbito de um projeto do Los Angeles County Museum of Art, que consistiu em convidar artistas para criarem uma obra com materiais e técnicas de uma empresa, que eles próprios escolhiam. Fahlström escolhe a *Heath and Company*, produtora de signos comerciais, grandes painéis luminosos para postos de gasolina e restaurantes de fast-food gênero *Kentucky Fried Chicken*, feitos de plásticos e metais. Em sua permanência em S. Francisco, ele descobre a série de *comics* intitulada *ZAP*, primeiros livros de HQs da contracultura hippy, descendentes mais radicais do *Mad Magazine*, famosa revista de quadrinhos de sátira social dos anos 50. Os *ZAP* haviam sido lançados dois anos antes, em 1967, mesmo ano da I Exposição de HQs, no Musée d’Arts Décoratifs em Paris. Desafiando o “Comic Code Authority of America”, os *ZAP* são os pioneiros dos quadrinhos underground, um componente fundamental da cultura da época. Entre seus autores destaca-se Robert Crumb, cujos personagens mais conhecidos são criados a partir deste período, inclusive *Mr. Natural*, lançado também em 1967. Numa atitude típica da contracultura, Crumb sempre se recusou a direcionar a carreira para obter benefícios financeiros ou de prestígio, pois isto significava compactuar com a cultura popular do *mainstream*, atitude que ele desprezava. Recusou inclusive fazer uma capa de LP dos Stones, porque odiava o grupo. Ele torna-se um ícone da contracultura com *Fritz the Cat*, mas sobretudo quando faz a capa de *Cheap Thrills*, do grupo Big Brother and The Holding Company.

inspirado numa história em quadrinhos de Robert Crumb²⁵, na qual almôndegas caem do céu sobre Los Angeles, atingindo a cabeça de transeuntes de todo tipo de classe e estrato social que perambulam distraidamente pela cidade. Ao serem tocados pelas almôndegas, aqueles personagens passivamente submetidos às regras do jogo do *american way of life*, são repentinamente tomados de felicidade e se põem a brincar. Um devir-criança, convocado nas almas infantilizadas que povoam a realidade vigente, anula instantaneamente sua anestesia e transforma por completo a paisagem. É evidente a alusão às “viagens” de LSD, que Crumb começa a fazer a partir de 1965²⁶, como se as almôndegas fossem pílulas de ácido caindo do céu, que ao tocar o corpo provocassem este tipo de “visão”. Mas a presença do LSD vai além, ela marca a própria percepção da realidade expressa em seus *comics* a partir deste momento: uma consciência lisérgica, radiografando o estado variável de vibratibilidade dos corpos às forças em jogo na paisagem urbana da época, inclusive a paisagem da própria cultura hippy. Esta radiografia sensível permitia avaliar o grau de potência vital que se afirmava em cada uma daquelas existências.

Mas não é só o título da instalação de Fahlström que remete a Crumb, ou as bolinhas/almôndegas colocadas na ponta de fios metálicos que parecem estar sendo arremessadas caoticamente para todos os lados, como a chuva de almôndegas que cai sobre a cidade na história que lhe serviu de inspiração (com a diferença de que as bolinhas de Fahlström pulam do chão). Também o desenho das esculturas/personagens da instalação lembram as figuras dos *comics* de Crumb, os movimentos de seus corpos e a dinâmica que se estabelece entre eles, especialmente num dos quadrinhos do próprio “Meatball”, onde se vê uma panorâmica da cidade com as almôndegas caindo por toda parte sobre as cabeças. Entretanto se os contornos dos personagens de Fahlström lembram tais figuras é enquanto formas abstratas que o artista delas extrai como emblemas de uma época, criando uma espécie de jardim de esculturas contraculturais. Como ele próprio escreve na ocasião: “Eu

²⁵ “Meatball”, in *ZAP Comix*, nº 0, San Francisco, october 1967.

²⁶ Fahlström também passa na época a fazer experiências de ácido. No mesmo ano de 1967, o artista cria uma obra, feita com uma placa de plástico de 89 x 127 x 15 cm, onde se lê “ESSO” e “LSD”, ambos desenhados segundo o logotipo da marca Esso. O título da obra é *ESSO – LSD*. Ainda no mesmo ano, o artista escreve textos que tratam do tema, entre os quais: “A propósito do LSD e da canabis” (*Dagens Nyheter*. Stockholm, 10/12/67), “Os hippies e a política” (*Dagens Nyheter*. Stockholm, 30/11/67), o ensaio-manifesto “A propósito das casas de prazer” (New York, 27/10/67) e “A oposição extática” (*Dagens Nyheter*. Stockholm, 06/09/67). Este último título evoca uma idéia de resistência como oposição, mas a oposição é entendida aqui como introdução do êxtase na vida cotidiana, concepção tipicamente contracultural.

queria que minhas figuras tivessem uma espécie de qualidade de exuberância e energia da vida americana, sua fatalidade e crueza, esta espécie de apatia e de qualidade animalésca que é tão bem retratada nos desenhos de Crumb, como o aspecto da loucura, o fator de êxtase”²⁷.

Se a incorporação não só dos *comics*, mas de toda espécie de linguagem da cultura de massa, remete imediatamente ao movimento Pop, a relação de Fahlström com este universo é bem particular: “eu queria utilizar, como material vital ‘livre’ não tendencioso, acontecimentos e personalidades contemporâneas”²⁸, comenta o artista em um de seus textos. Embora o Pop trouxesse a cultura de massa para os espaços privilegiados da “alta cultura”, freqüentemente o fazia de “modo tendencioso”, na medida em que o alvo de sua crítica era a própria linguagem deste tipo de cultura. Os artistas Pop, de um modo geral, estabeleciam em suas obras, uma espécie de distância fria e irônica em relação a este universo cultural. Visando apontar sua pobreza, sua estética kitsch, muitos deles o mantinham no ranking de “baixa cultura”, encampando de certa maneira a hierarquia de valores estabelecida. Já para Fahlström, aquelas eram linguagens como outras quaisquer, importantes por serem idiomas de seu/nosso tempo que povoam o cotidiano, utilizados para atualizar diferentes espécies de forças, e não só a força do empobrecimento cultural. Daí seu interesse pelos *comics* da tradição underground, que atualizavam através deste tipo de linguagem uma força problematizadora da sociedade americana. Um recorte do universo dos *comics*, bem como uma abordagem dos mesmos totalmente distintos de um Lichtenstein, por exemplo. É como se ao usar a linguagem das HQs em suas instalações, desenhos e pinturas, Fahlström intensificasse seu uso artístico crítico que começa com o ZAP. “Estive olhando bastante os *cartoon makers* underground. Eles tem uma espécie de exuberância e precisão e esta extrema expressividade de seu contorno”²⁹, escreve o artista na época de sua *Meatball Curtain*. Portanto, se este tipo de linguagem o interessava não era apenas enquanto elemento de uma cartografia da época, nem pelo fato de que uma tal familiaridade de código poderia favorecer o acesso do espectador para dele apropriar-se e

²⁷ Citado por Jane Livingston, in “Project for Art and Technology, Los Angeles County Museum”, 1971; in *Öyvind Fahlström – Die Installationen. The Installations*. Cantz, Köln, 1995; p. 68.

²⁸ Öyvind Fahlström, “Ö.F, Après les happenings” [1965], in *Öyvind Fahlström*, Centre Georges Pompidou, Musée national d’art moderne; Paris, 1980; pp.36-38. Tradução: Ö.F, Após os happenings.

com ele construir seu próprio sentido. É importante assinalar que também em termos formais, este meio de expressão o atraía: segundo ele, as tirinhas permitiam um jogo com a temporalidade e a narrativa, que se situaria entre o conto breve e o filme, que ele explorava em seu trabalho. Por estas e outras razões, o mapa cultural que distribuía os diferentes tipos de produção em baixa e alta cultura desterritorializava-se efetivamente em sua obra³⁰. Como é sabido, o próprio movimento Pop nunca incorporou Fahlström, e ele mesmo jamais reivindicou tal incorporação, embora mantivesse relações de amizade com alguns dos participantes do movimento, como Rauschemberg, em cujo antigo atelier ele morou quando mudou-se com bolsa para Nova York em 1961, e com quem chegou a fazer alguns trabalhos³¹.

No entanto, se por um lado é notória a sintonia de Fahlström com o ideário contracultural de seu tempo, privilegiando o brincar “contra” o jogar, há nele também uma importante diferença em relação a seus contemporâneos: talvez o fato de ter sempre vivido neste entre-mundos, o que o obrigava a um novo esforço de inserção e identificação a cada vez que mudava, o tenha feito intuir, de forma um tanto visionária, o romantismo restritivo da posição que defende exclusivamente a brincadeira, demonizando o jogo da realidade e suas convenções. O artista sabia que não há um “fora da realidade”, margem purificada dos conflitos e da crueldade: “enquanto você vive num sistema capitalista você é parte dele, que você faça arte ou dirija taxis”, escreve ele numa espécie de manifesto/declaração de seus pressupostos básicos.³²

O artista colocava-se na tensão da busca de um equilíbrio entre jogar e brincar, indispensáveis ambos, segundo ele, para a plena realização da vida, tanto na existência,

²⁹ Citado por Jane Livingston, in “Project for Art and Technology, Los Angeles County Museum”, 1971; in *Öyvind Fahlström – Die Installationen. The Installations*. Cantz, Köln, 1995; p. 68.

³⁰ Talvez esta liberdade de mistura que se expressa na obra de Fahlström, viesse da tradição cultural antropofágica de seu remoto passado brasileiro, pois além de ter vivido até os onze anos de idade no Brasil frequentando escolas locais, etc., o artista continuou mantendo um certo contato com a cultura do país, pelo menos em sua participação na Bienal de São Paulo de 1959, na qual inclusive sua obra foi premiada. Esta é, no entanto, apenas uma hipótese a ser pesquisada, o que não cabe no contexto do que nos ocupa no presente ensaio.

³¹ Exemplo: Fahlström participou com a performance *Kisses sweeter than Wine*, no evento *Nine Evenings: Theatre and Engineering* (Experiments in Art and Technology - E.A.T.), uma série de performances de nove artistas, apresentadas durante nove noites.

³² Öyvind Fahlström, “S.O.M.B.A. (Some of my Basic Assumptions)”; “Q.U.D.M.P. (Quelques-uns de mes postulats). Texte pour une peinture variable 1972-73”, in *Öyvind Fahlström*, Centre Georges Pompidou, Musée national d’art moderne; Paris, 1980; pp.86-91. Tradução: Alguns de meus pressupostos básicos.

como na obra. Esta era sua condição para “manipular o mundo” – quarto e último dos temas recorrentes em sua obra que estaremos circunscrevendo. Este tema engloba os três anteriormente apontados: 1) mapas são jogos, e enquanto tal, inventados e reinventáveis; 2) há uma tensão indomável e necessária entre jogar e brincar; 3) há uma sintonia entre brincar e criar e, por tabela, entre criança e artista, em torno de um certo vetor de subjetivação que os dois tem em comum. Manipular o mundo constitui um verdadeiro leitmotiv de seu trabalho, misto de liberdade de criar e compromisso de dar passagem às forças de seu tempo, tal como se apresentam no corpo. Nas palavras do próprio artista: “Jogos: a serem considerados como modelos realistas (e não como descrições ou símbolos) por exemplo de uma curva de vida, do equilíbrio do terror, do mecanismo de dupla codificação para apertar o botão da intervenção nuclear, etc... ou então como estruturas de regras inventadas livremente. Torna-se portanto importante sublinhar certas relações (por oposição à ‘forma livre’ onde tudo tem que poder ser posto em relação com tudo, e onde por princípio nada está portanto em relação com nada). Importância da repetição para mostrar que existe uma regra – donde o valor do espaço-tempo-estrutura e da forma variável. Charme da tensão e de sua resolução, da presença simultânea do conflito e do não-conflito (por oposição à ‘forma livre’, onde por princípio tudo é de igual valor).”³³

O direito e o poder de manipular o mundo, Fahlström não só o exerce em sua obra, mas também, através dela, tentará transmiti-lo ao espectador, criando as condições para que este seja, e não só o próprio artista, um “performer” de suas obras. “O papel de participação do espectador na pintura-jogo ganhará todo seu sentido tão logo estes trabalhos possam ser multiplicados num amplo número de réplicas, de modo que todos aqueles a quem isso interessa possam ter uma máquina de imagem em sua casa para ‘manipular o mundo’, que eles façam suas próprias escolhas ou sigam minhas decisões”³⁴, pontua o artista.

Inúmeras são as obras do artista que implicam nesta tensão não resolvida entre jogar e brincar. De fato, elas generosamente nos fazem viver a experiência de que os mapas da realidade estão aí para serem manipulados, pois que são eles mesmos produtos de

³³ Öyvind Fahlström, “Take care of the World” [1975] “Prendre soin du monde”, in *Öyvind Fahlström*, Centre Georges Pompidou, Musée national d’art moderne; Paris, 1980; pp.50-53. Tradução: Cuidar do mundo.

³⁴ Öyvind Fahlström, “Manipuler le monde” [s/d], in *Öyvind Fahlström*, Centre Georges Pompidou, Musée national d’art moderne, Paris, 1980; p. 34. Tradução: Manipular o mundo.

manipulação de mapas anteriores. A título de exemplo, me deterei em duas de suas instalações.

O pequeno General (Pinball Machine), criada em 1967³⁵, é a maior de um grupo de instalações escultóricas onde silhuetas flutuam em piscinas cujas águas são às vezes coloridas e cuja forma lembra as mesas retangulares de fliperama³⁶. Como se suas *Variable Paintings* tivessem deixado a parede, e conquistado a horizontal, e os tais órgãos picturais, tivessem ganhado vulto, liberdade de movimento e se tornado esculturais. Agora basta soprá-los, para que deslizem na superfície líquida do que antes era a tela, com a leveza de barcos à vela, aumentando o poder de participação do espectador. Mas desta vez, os tais órgãos esculturais que ele irá soprar são silhuetas fotográficas pintadas a óleo a partir de fontes da cultura de massa. Material de publicidade ordinária, fotos de jornais e revistas, onde figuras populares (de Charles De Gaulle a Shirley Temple, passando por Lindon Johnson, Moshe Dayan ou Che Guevara), convivem por exemplo com figuras do imaginário esquerdista (garrafa de Pepsi usada como coquetel molotov) ou com imagens debochadas (uma mulher sentada, nada sexy, de vestido de dona de casa desabotoado deixando à mostra seus seios caídos, que se masturba de pernas abertas e revira seus olhos de gozo; uma outra, estereotipadamente sexy, inteiramente nua de cabelo arrumado e sandálias de salto alto, que se debruça sobre um cartaz onde declara em letras garrafais ter sido estuprada por um homem do espaço sideral). Ícones da cultura de massa flutuam livremente nestes campo pictórico aquático, cada um com seu valor inscrito na placa de acrílico que lhe serve de suporte.

Várias das questões de Fahlström encontram-se aqui reunidas. O mundo é um vasto jogo de fliperama, onde a cada uma de suas figuras corresponde um valor. Só que aqui nada é fixo, nem as figuras nem a relação entre os valores: dependem do sopro criador de todos e de cada um. O espectador descobre-se participando do ato de cartografar o mundo, como um pequeno general que manipula o jogo com seu poder de brincar. Ativa-se assim em sua subjetividade um devir-criança, mas também e simultaneamente, um devir-artista, ao manejar uma “maquinária de fazer escultura”, como manejava nos *Variable Paintings*, uma

³⁵ Como várias de suas instalações, esta também foi exposta inúmeras vezes, montada de diferente maneira a cada vez, uma delas na *Documenta* de Kassel, em 1997.

³⁶ Algumas destas instalações são *Parkland Memorial* (1967), *The Dante-Virgil Skating Race* (1968), *Blue Pool* (68-69) e *Green Pool* (68-69).

“maquinária de fazer pintura”. Há igualmente aqui o modo singular de Fahlström expressar sua revolta Pop contra a sociedade de consumo. Ela se constrói, neste caso, através de uma crítica velada aos *Amusement Parks* (tipo DisneyWorld, etc), nos quais uma infantilização massiva, promovida pela infeliz associação entre mercado e familialismo, asfixia o devir-criança na sociedade americana. No entanto, o artista não pára no julgamento, ele vai além: a crítica aqui se faz ao mesmo tempo clínica. Além do artista mostrar que tudo está aí para ser manipulado, ele cria para o espectador, como vimos, a oportunidade de fazer ele próprio esta descoberta: ativar seu devir-criança na relação com a obra, desreificar o jogo da realidade e deslocar-se assim, mesmo que por alguns instantes, de sua submissão passiva.

Numa entrevista realizada em 1968³⁷, Fahlström declara: “Penso *The Little General (Pinball Machine)* como uma espécie de bilhar elétrico flutuante e modificado, no qual as figuras de acrílico numeradas, espalhadas por toda a superfície, correspondem àquelas coisas que acendem e disparam um flash, dando diferentes respostas, quando as bolas as atingem. Cada um deveria empurrar ou soprar as figuras flutuantes realmente em qualquer direção. Mas porque estes elementos são estáticos com diferentes valores, e além do mais com diferentes figuras sobre eles, que são emotivas e carregadas emocionalmente, pode-se relacioná-los e com eles construir constelações; por exemplo, Johnson apontando para a cicatriz de sua operação, e bem na frente dele, uma mulher se masturbando olhando para cima. Há inúmeros elementos deste tipo, diferentes e contrastantes.” O entrevistador comenta: “Mas a estrutura de jogo ou estrutura variável no entanto permite percebê-lo como uma realidade grotesca e absurda na qual todas as combinações são possíveis, e no todo, igualmente possíveis”. Mas Fahlström contesta este vale-tudo: “Sim todas as combinações entre elas mesmas, mas Johnson está sempre cruzando...”. De fato, há neste jogo/mapa elementos do jogo da realidade, por exemplo Johnson sempre cruzando, mas o desafio consiste em inventar exatamente com estes elementos a brincadeira que permitirá sonhar novas cartografias e manipular o mundo efetivamente.

Outra das inúmeras obras em que estas questões se colocam, é *At Five in the Afternoon (Chile 2: The Coup, Words by Plath and Lorca)*, de 1974. A silhueta imediatamente reconhecível do mapa do Chile é uma espécie de coluna vertebral ao longo da qual são espetados alfinetes feitos de fibra de vidro, em cujas pontas o artista fixa fatos

históricos, políticos e econômicos, mas também fatos poéticos, extraídos da imaginação de Plath e Lorca – todos de alguma maneira vinculados ao golpe militar que tomou conta daquele país na época. A imagem dos acontecimentos presos um a um nos alfinetes, feito insetos mortos, a nos lembrar o olhar classificatório e frio de um entomologista, decifra o modo como ficam os homens sob uma ditadura que os priva de sua vitalidade, ao seqüestrar sua potência criadora, para fixá-los num ilusório mapa de sentido eterno, alucinado pelas forças conservadoras que comandam este tipo de regime. Decifração indissociavelmente crítica e clínica: ao ganharem visibilidade, os alfinetes que congelam a realidade e a destituem de seu movimento, tornam-se agulhas de acupuntura que, aplicadas nestes pontos de estrangulamento, desobstruem as vias de circulação da energia vital, libertando-a de seu seqüestro. Um mapa dos afetos é o que Fahlström nos propoe aqui. A esse respeito ele comenta: “A perda do Chile não pode ser expressa retratando meramente uma sucessão de eventos.”³⁸ Isto não quer dizer que se trataria então de evocar fantasmas ou devaneios subjetivos: coisas do tipo identificar-se com o Chile, experimentar sentimentos de piedade ou de simpatia. Deleuze e Guattari nos ensinam que “o próprio da libido é circular pela história e a geografia, organizar formações de mundos e constelações de universos, derivar os continentes, povoá-los com raças, tribos e nações”³⁹: o Chile de Fahlström não é representativo, mas intensivo. Será preciso que o artista trace esta cartografia poético-afetiva do golpe que encerrou brutalmente a experiência coletiva inovadora que se desenvolvera sob a liderança de Salvador Allende, como sempre traçou suas cartografias para dar conta da tensão de momentos especialmente traumáticos de embate entre forças criadoras tentando furar os mapas estabelecidos e forças conservadoras, tentando mantê-los a qualquer preço – cartografia para atravessar mais um abismo de sentido e dele extrair uma nova potência.

Como comenta o discípulo e amigo Mike Kelley, “nestes seus trabalhos finais [...], Fahlström proclama a ‘realidade’ da arte. Fatos históricos são tão míticos quanto

³⁷ in *Öyvind Fahlström – Die Installationen. The Installations*. Cantz, Köln, 1995; p.50.

³⁸ “Notations 1974”, in *Fahlström*. Mailand: Multhipla Edizione, 1976. *Media* n° 5, New York, 1998; citado por Mike Kelley em seu ensaio “Myth Science”, in *Öyvind Fahlström – Die Installationen. The Installations*. Cantz, Köln, 1995; p. 25.

³⁹ Gilles Deleuze, “Ce que les enfants disent”, in *Critique et Clinique*. Minuit, Paris, 1993; p. 82. Tradução brasileira de Peter Pál Pelbart: “O que dizem as crianças?” in *Crítica e Clínica*. Ed. 34, São Paulo, 1997; p.74.

constructos literários; a arte no nível psíquico, é tão real quanto os dados terrenos. Apesar de funcionar num mundo simbólico, o artista afeta nossa percepção do mundo cotidiano. O problema do artista é arquitetar jogos suficientemente interessantes para transpor este hiato. O trabalho de Fahlström passa na prova do tempo porque faz exatamente isso.”⁴⁰

Equilibrar-se na corda bamba entre o jogo e a brincadeira, a reiteração de um mundo com seu respectivo mapa e o traçado cartográfico de um novo mundo a cada vez que isto se faz necessário, definiu a atitude básica de Fahlström, atitude que norteia sua vida e se coloca como questão que permeia sua obra como um todo, numa verdadeira obsessão. Um artista de seu tempo, praticando uma grande liberdade de experimentação, extremamente crítico do regime de vida dominante. Mas ao mesmo tempo, diferentemente de seus contemporâneos, ele zelava pela inserção de sua obra, não só ao absorver e problematizar as cartografias dominantes da época, ao invés de demonizá-las, mas também ao se permitir ter sua obra negociada por uma das mais importantes galerias na época, a *Sidney Janis*, a mesma responsável pela venda dos trabalhos de Mondrian. Esta atitude, muitas vezes incompreendida por seus contemporâneos, lhe valeu ser tachado de “radical chic”, ironia que ele nunca aceitou, defendendo-se sempre com argumentos que mostravam a clareza de sua consciência política e o rigor de sua postura.⁴¹

O que os detratores de Fahlström não viam na época é que, exatamente neste ponto, o artista estaria se adiantando a um tipo de problematização que só se colocaria quase duas décadas depois, em meados dos anos 90, e ainda continua a colocar-se na atualidade. A tentativa de manter-se na tensão entre brincar/criar e jogar/negociar, a busca de estratégias de problematização no interior da ambivalência dominante, ainda inconcebível nos anos 60/70, já encontrava-se presente em suas inquietações e materializada em sua obra.

⁴⁰ “Myth Science”, in *Öyvind Fahlström – Die Installationen. The Installations*. Cantz, Köln, 1995; p.25.

⁴¹ Em vários textos o artista discute esta acusação, como é o caso das anotações que se seguem, escritas em 1973: “Alguns vem me acusando de tentar vender minha ‘arte radical’ para pessoas e instituições ricas do Oeste. Com o mesmo argumento Costa-Gravas não deveria ter feito *Estado de Sítio* como filme comercial, alcançando um público muito amplo. Ou Peter Weiss deveria ser reprovado por receber *royalties* de peças sobre Vietnam e Trotsky. O artista visual no Oeste só pode alcançar uma audiência mais ampla através das galerias. Só depois de ficar conhecido através de exposições em galerias ele aparecerá em museus, publicará edições e livros de arte. Idealmente eu gostaria de estar apto para vender originais suficientemente caros para pagar a manufatura de múltiplos de massa, edições muito amplas, não assinadas, disponíveis pelo preço de um disco ou um livro, e criar um sistema de distribuição alternativo. A primeira tentativa nesta direção é minha reprodução (uma seção do desenho) de *World Map*, em newprint 80X100 cm, dobrado e inserido no número de maio de 72 da revista *Liberated Guardian* (7000 cópias, a 25 cents).” (“Radical Chic” [New York, 1973], in *Öyvind Fahlström – Die Installationen. The Installations*. Cantz, Köln, 1995; p. 78).

Fahlström, um artesão de “visões” só acessíveis aos habitantes dos entremeios. Muitas foram as fronteiras que o artista freqüentou. Fronteiras entre diferentes países, línguas, culturas, tempos; entre diferentes grupos, escolas, tendências; entre diferentes artes, mídias, linguagens⁴²; entre diferentes técnicas, materiais, recursos. E num outro registro: fronteiras entre a repetição do jogo e o experimental da brincadeira; entre a infantilização da sociedade de consumo e o disruptivo devir-criança; entre a existência pública e a contracultura marginal; entre a macropolítica do poder sobre a vida e a micropolítica da vida como poder de variação.

Nos desvãos entre os mapas fixos de sinalização da existência e os signos intempestivos das forças heterogêneas do Fora, convocando no corpo vibrátil a urgência de criar novas cartografias – Fahlström traça seus mapas de virtualidades, sobrepondo-se aos mapas reais, cujos percursos sua arte transforma⁴³. Sonhados nestes entremeios, seus mapas movediços prenunciam, já nos anos 60, a figura do artista contemporâneo.

⁴² O artista praticou teatro, performance, poesia, pintura, desenho, instalação, vídeo, TV, rádio, jornalismo, crítica e tradução.

⁴³ Gilles Deleuze, “Ce que les enfants disent”, in *Critique et Clinique*. Minuit, Paris, 1993. Tradução brasileira de Peter Pál Pelbart: “O que dizem as crianças?” in *Crítica e Clínica*. Ed. 34, São Paulo, 1997.