

ERRO

Erro

Uma exposição de
Maria Helena e João Bento Soares

Um elogio ao *Erro* (ou o que se interpreta por *Erro*), à imprevisibilidade e às imperfeições. A distância entre aquilo que se prevê, o processo e o resultado, alimentado pela beleza do incerto.

A ideia de errar é geralmente algo a ser evitado. Significa que o objectivo não foi atingido, é o oposto do sucesso, não é o “desejável”. No entanto, o processo criativo é dependente de erros, com eles surge a evolução, reflexão e um ponto de partida para o passo seguinte - “Não existem erros, eles são apenas as próximas novas ideias” *John Coltrane*.

Podemos registar o Erro como linguagem visual, intrínseca na vida diária, na habilidade de reconhecer acidentes e interpretá-los de forma produtiva - os felizes acidentes – “*we live in a world of accidents, the things we produce have a tendency to malfunction as much as they function... Yet malfunctions and failure are not signs of improper production*”¹. O filósofo *Odo Maquard* reflecte no livro *The Defence of the Accidental*, sobre a forma de como os acidentes nos tornam “humanos”, que sem eles, perderíamos a nossa noção de liberdade. Os Futuristas observavam a Indústria como fonte de inspiração e beleza, usando sinfonias de variadas máquinas, carros, fábricas, etc, como material de experimentação. Na era pós-digital, música e imagens têm sido criadas através de erros de aplicação, falhas de sistema, distorções, onde as máquinas são os compositores das matérias-primas. Estes acidentes são um vislumbre da nossa ilusão sobre o controlo da tecnologia, sendo que esta tecnologia é criada pelo Homem, logo, imperfeita.

Por outro lado, podemos usar o Erro através de um sistema, ao criar condições para a imprevisibilidade: *John Cage*, em 1951 começou por usar o método *IChing*² ou mesmo frequências de rádio, como ferramentas de criação, na tentativa de criar um estado totalmente experimental, sem foco no seu próprio ego e que deixasse espaço para o “acaso”; os poemas Dadaístas de *Tristan Tzara*; a escrita automática de *André Breton* ou a literatura experimental de *William Burroughs*; o grupo de realizadores de cinema *Dogma95*³; os filmes de *Harmony Korine*, onde para filmar *Julien Donkey-Boy*, usou um sistema giratório aleatório, para determinar o local de rodagem de cada dia; o jogo surrealista *Exquisite Corpse*⁴, entre muitos outros.

O ponto de partida para a exposição foi peça *Misplaced Mistakes*, fruto das falhas de uma máquina fotográfica digital, que começou por criar imagens que, mais tarde, chamamos de *paisagens*. Cada fotografia é uma interpretação falhada da realidade, pela máquina, que de forma aleatória, reagiu apenas à luz.

Posteriormente, as imagens foram colecionadas em vídeo.

O *Erro* percorre toda a exposição de várias formas: na série de Maria Helena, sob a forma de interpretações da actividade cerebral inconsciente, deixando que fossem as suas imagens e sensações oníricas a ditar cada peça. Estas imagens reflectem o poder do desconhecido na imensidão de informação de diariamente absorvemos. São o que resta de uma memória captada, catalogada e por fim, guardada.

“...E se eles estivessem na nossa pele, olhá-los para eles como imperfeições?” O trabalho de João Bento Soares começou por uma análise, pondo em hipótese os nossos órgãos internos estarem à face da pele. Damos por adquirido o funcionamento do corpo, como a respiração e o bater do coração, mas não temos a consciência do peso e espaço que ocupam, ou mesmo das suas deformações. Por contraste, surge a exploração do “perfeito” retratado numa explosão de branco puro.

O painel acontece quase como um *Exquisite Corpse*, juntando as imagens de cada um, numa única peça, repleta de mutações, ramificações e erros genéticos como base deste trabalho. Cada peça vive individualmente, criando novos significados e contextos, em conjunto.

Maria Helena
João Bento Soares

¹ in “The art of the accident”, Brouwer, Joke ed., (1998) Rotterdam.

² Texto clássico chinês composto de várias camadas, sobrepostas ao longo do tempo.

³ Movimento cinematográfico internacional lançado a partir de um manifesto.

⁴ Um papel é dobrado em várias zonas, em que cada jogador acrescenta elementos, desconhecendo a contribuição do jogador anterior, conhecendo apenas onde ela termina.