

arenario

Lanterna com gota de água, 2013

Fotografia: Teresa Santos

Col. Museo Nacional Reina Sofia, Madrid



FRANCISCO TROPA

arenario

textos | texts | textes

FRANÇOIS PIRON

MARIA FILOMENA MOLDER

NUNO CRESPO

DOCUMENTA

Índice | Index | Indice

Abertura Opening Ouverture, NUNO CRESPO	11-16
FRANÇOIS PIRON	29
Jogadores, vagabundos, ourives e pedreiros, MARIA FILOMENA MOLDER	43
As máquinas de movimento perpétuo. Conversa entre Francisco Tropa e Nuno Crespo	59
FRANÇOIS PIRON	87
Gamblers, Vagrants, Goldsmiths and Masons, MARIA FILOMENA MOLDER	99
The Perpetual Motion Machines. Conversation Between Francisco Tropa and Nuno Crespo	123
FRANÇOIS PIRON.....	149
Joueurs, vagabonds, orfèvres et maçons, MARIA FILOMENA MOLDER	165
Les machines au mouvement perpétuel. Francisco Tropa en conversation avec Nuno Crespo	189

Abertura

NUNO CRESPO

Por mais que tentemos, o trabalho de Francisco Tropa (n. Lisboa, 1968) não se deixa apresentar através da sua condução a um conjunto determinado de gestos, objectos ou conceitos. A sua natureza é ser um campo amplo onde se conjugam diferentes experiências humanas. Uma arena, um «arenario» como lhe chama o artista, um espaço aberto onde se dá um corpo-a-corpo (real e virtual) entre o humano e a arte e que é palco do mistério — cujo drama se desenvolve pelo menos desde Lascaux — que se constitui de cada vez que um de nós enfrenta uma obra de arte e é por ela enfrentado.

A exposição que esteve na origem deste livro propôs, *a partir de* uma única obra, explorar o trabalho deste artista *segundo* a ideia das imagens, da sua fabricação e da sua existência enquanto lugares reais. A obra pertence à família das lanternas de Tropa e nessa família são convocadas ideias axiais para o mundo contemporâneo. Um mundo tomado pelas imagens digitais que transportam no seu interior, e como sua condição, dispositivos de controlo, de subjugação e de poder.

As imagens quase primitivas que Tropa faz acontecer — e as suas imagens são sempre uma espécie de acontecimento — reenviam insistentemente ao corpo humano e inscrevem-se no seu plano material de finitude. Plano este do qual as imagens virtuais, puramente espectrais e desencarnadas, parecem estar arredadas. Neste sentido, estas obras — sobre as quais o artista fala longamente na conversa que aqui se publica — podem entender-se também como dispositivos críticos relativamente aos modos contemporâneos de produção de imagens. Mas dizer isto não arreda do trabalho deste artista o modo como, de forma tão brilhante, nele se conjugam realidade, encantamento e poesia.

Algumas palavras de agradecimento a toda a equipa que produziu a exposição do Francisco Tropa na Escola das Artes da Universidade Católica Portuguesa e que marcou o início de um novo ciclo de programação dedicado a

explorar as diferentes modalidades de investigação em artes. Depois ao CITAR e ao Centro de Criatividade Digital, que em conjunto têm feito do programa expositivo e do plano de edições a ele associado um eixo determinante da sua actividade de investigação. Uma palavra especial de agradecimento à Câmara Municipal do Porto, que através do seu programa de apoio à programação artística, Criatório, apoia a programação expositiva da galeria de exposição da EA. E um enorme agradecimento ao Manuel Rosa e a toda a equipa da editora Sistema Solar pelo empenho e qualidade que colocam nestes livros.

Todos os nossos programas e actividades não seriam possíveis sem o apoio constante da reitoria da Universidade Católica Portuguesa a que agradeço na pessoa da Magnífica Reitora Prof.^a Doutora Isabel Capelo Gil e da presidência do Centro Regional do Porto da Universidade Católica Portuguesa a que agradeço na pessoa da sua presidente Prof.^a Doutora Isabel Braga da Cruz.

Um agradecimento às galerias Quadrado Azul (Porto e Lisboa), Gregor Podnar (Berlim) e Jocelyn Wolff (Paris).

Um agradecimento muito especial a Maria Filomena Molder e a François Piron pelos seus contributos para esta publicação que são um incentivo notável para a ampliação da compreensão do trabalho deste artista.

Finalmente, um agradecimento muito especial ao Francisco Tropa pelo modo generoso, entusiasta e tão estimulante com que aceitou o nosso convite e nos proporcionou um momento importante de experiência sensível e provocou a nossa imaginação a aprofundar o reino das imagens, das sombras e dos mecanismos primitivos de produzir imagens poéticas.

Opening

NUNO CRESPO

Try as we might, presentation of the work of Francisco Tropa (b. Lisbon, 1968) does not lend itself to a determined set of gestures, objects or concepts. Its nature is rather that of an open field where various human experiences converge. An arena, or “arenario” as the artist calls it: an open space where a body-to-body experience takes place (real and virtual) between human and art; a stage for a mystery whose drama has grown since at least Lascaux, and which is constituted anew each time one of us confronts a work of art and is confronted by it in turn.

The exhibition that gave rise to this book proposed an exploration of this artist’s oeuvre *through* a single work and *according to* the idea of images, their fabrication and their existence as real places. The work in question is one of Tropa’s lanterns, a set of works which invokes several axial ideas relating to the contemporary world. A world overrun by digital images that carry within themselves, as part of their very condition, means of control, subjugation and power.

The almost primitive images that Tropa enables — his images are always a kind of event — refer insistently to the human body and are inscribed in a plane of material finitude. A plane from which virtual images, purely spectral and disembodied, seem to have been removed. In this sense, these works — about which the artist speaks at length in the conversation included here — can also be understood as critical devices about contemporary modes of production of images themselves, though saying this in no way takes away from the way in which reality, enchantment and poetry are so brilliantly combined in the artist’s work.

A few words of thanks are due to the whole team that contributed to producing Francisco Tropa’s exhibition at the School of Arts of the Catholic University of Portugal, an exhibition which marked the beginning of a new cycle of programming dedicated to exploring different modes of research in the arts. We

also offer our thanks to CITAR and the Digital Creativity Centre (CCD), which together have made the exhibition programme and publishing plan associated with it a central axis of their research activity. A special word of thanks also to Porto City Council, which through its support initiative for artistic programming, Criatório, supports the exhibition programme of the EA exhibition gallery. And a huge thanks to Manuel Rosa and the whole team at Sistema Solar publishing house for the commitment and quality they have put into these books.

All our programmes and activities would not be possible without the ongoing support of the rector of the Catholic University of Portugal, which I thank in the person of Professor Isabel Capelo Gil, and the presidency of the Regional Centre of Porto of the Catholic University of Portugal, which I thank in the person of Professor Isabel Braga da Cruz.

A special thanks also to the galleries Quadrado Azul (Porto and Lisbon), Gregor Podnar (Berlin) and Jocelyn Wolff (Paris).

A very special thanks to Maria Filomena Molder and François Piron for their additions to this publication, which are a remarkable contribution to broadening understanding of this artist's work.

And finally, a very special thanks to Francisco Tropa himself for the generous, enthusiastic and highly stimulating way in which he accepted our invitation and provided us with important moments of sensory experience, provoking our imaginations to delve into the realm of images, shadows and the primitive mechanisms of producing poetic images.

Ouverture

NUNO CRESPO

Malgré tous nos efforts, le travail de Francisco Tropa (né à Lisbonne en 1968) se révèle pourtant impossible à présenter sous la forme d'un chemin menant à un ensemble déterminé de gestes, d'objets ou de concepts. Son travail est un vaste champ où se conjuguent différentes expériences humaines. Une arène, un « arénaire » comme l'appelle l'artiste, un espace ouvert où l'être humain et l'art se livrent un corps à corps (réel et virtuel), une scène du mystère — dont le drame se développe au moins depuis Lascaux — qui se constitue chaque fois que l'un de nous se trouve face à une œuvre d'art et que celle-ci le questionne.

L'exposition à l'origine de ce livre propose, à *partir d'*une seule œuvre, d'explorer le travail de cet artiste *selon* l'idée que les images, leur fabrication et leur existence sont des lieux réels. Cette œuvre est issue de la famille des lanternes de Tropa, où sont invoquées des idées transversales au monde contemporain. Un monde pris d'assaut par les images numériques dont la condition est de porter en elles des dispositifs de contrôle, d'assujettissement et de pouvoir.

Les images presque primitives que Tropa fait advenir — et ses images sont toujours une sorte d'événement — renvoient avec force au corps humain et s'inscrivent dans son plan matériel de finitude. Plan duquel les images virtuelles, purement fantomatiques et désincarnées, semblent être éloignées. En ce sens, ces œuvres — à propos desquelles l'artiste s'exprime longuement dans la conversation que nous publions dans cet ouvrage — peuvent également s'envisager comme des dispositifs critiques relatifs aux modes contemporains de production d'images. Mais cette affirmation ne sépare pas du travail de cet artiste la manière dont il parvient aussi brillamment à y conjuguer réalité, enchantement et poésie.

Nous souhaitons adresser quelques mots de remerciement à toute l'équipe en charge de la production de l'exposition de Francisco Tropa à l'École d'art de l'Universidade Católica Portuguesa de Porto. Exposition qui a inauguré un nou-

veau cycle de programmation consacré à l'exploration des différentes modalités de recherche dans le domaine des arts. Notre gratitude va également au CITAR et au Centro de Criatividade Digital qui ensemble ont fait du programme d'exposition et du plan d'éditions qui y est associé un axe déterminant de leur activité de recherche. En outre, nous remercions particulièrement la mairie de Porto, qui par le biais de son programme d'aide à la programmation artistique, Criatório, soutient la programmation de la galerie d'exposition de l'EA. Mille mercis à Manuel Rosa et à l'ensemble de l'équipe de la maison d'édition Sistema Solar, pour leur implication dans la qualité de ces livres.

Tous nos programmes et nos activités ne seraient pas possibles sans le soutien indéfectible du rectorat de l'Universidade Católica Portuguesa et de la présidence du Centre régional de Porto de l'Universidade Católica Portuguesa, auxquels nous exprimons notre reconnaissance en les personnes de, respectivement, madame le recteur Isabel Capelo Gil et madame la présidente Isabel Braga da Cruz.

Nous remercions aussi les galeries Quadrado Azul (Porto et Lisbonne), Gregor Podnar (Berlin) et Jocelyn Wolff (Paris).

Un remerciement spécial à Maria Filomena Molder et à François Piron pour leurs contributions remarquables à cette publication qui ont permis d'élargir la compréhension du travail de cet artiste.

Enfin, nous souhaitons exprimer toute notre gratitude à Francisco Tropa pour la manière généreuse, enthousiaste et si stimulante avec laquelle il a accepté notre invitation, pour nous avoir offert un précieux moment d'expérience sensible et avoir incité notre imagination à plonger en profondeur dans le règne des images, des ombres et des mécanismes primitifs de création d'images poétiques.

Lanterna com ampulheta, 2018

L'invitation aux musées, Serralves / Centre National de la Danse (CND), Paris

Photographie: Marc Domage

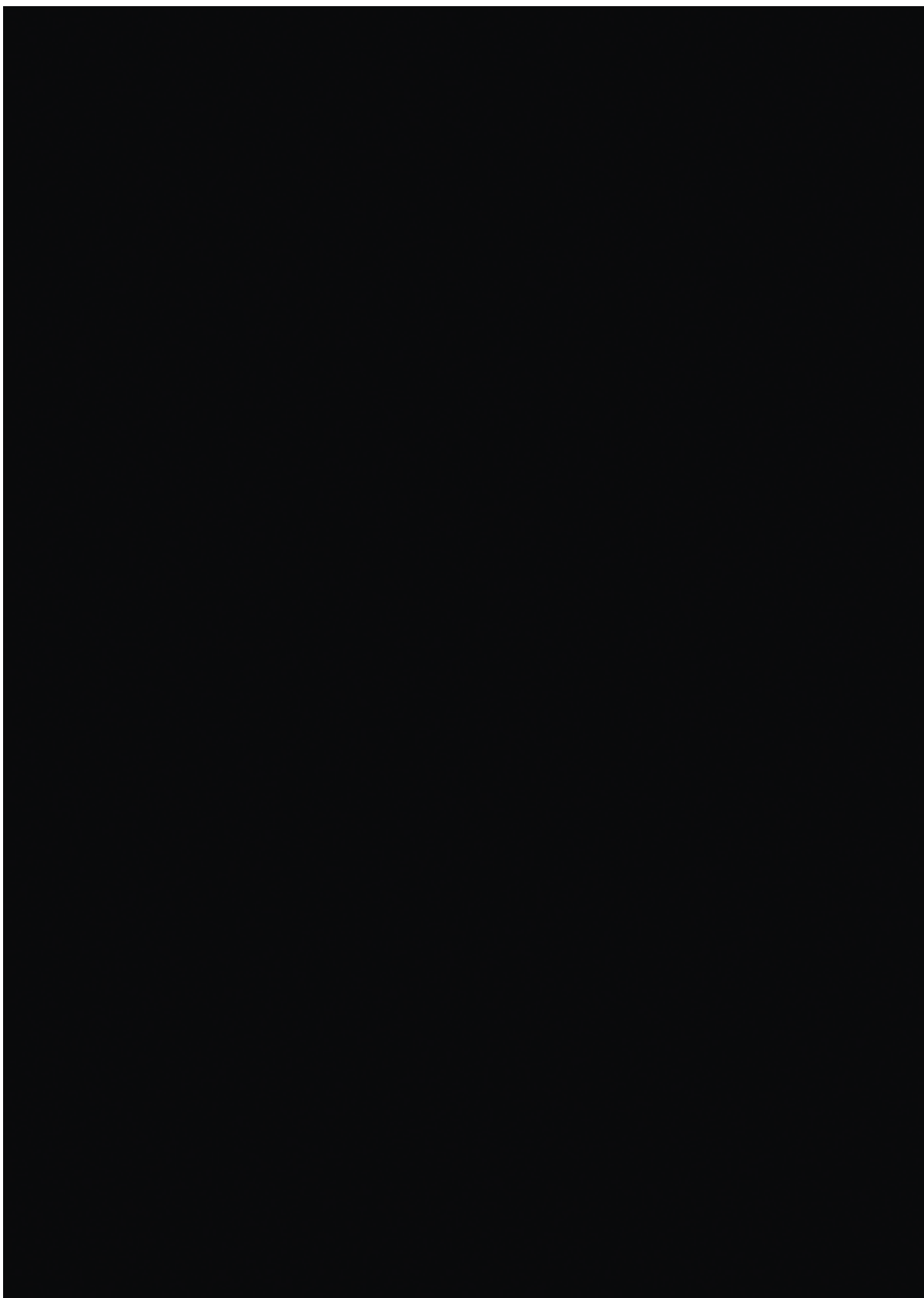
Col. Philadelphia Museum of Art















Lanterna com ampulheta, 2017

Arenario, Sala de Exposições da Escola das Artes – UCP, Porto

Fotografia: Filipe Braga

Col. particular, Évora

Francisco Tropa manifesta um interesse constante pelas concepções cosmológicas pré-modernas e os seus modos de representação, cujas formas adapta regularmente em muitos dos seus trabalhos. Um conjunto de serigrafias intitulado *Terra Platonica* (2015), parte da série de obras agrupadas sob o título hermético *TSAE* (Tesouros Submersos do Antigo Egipto), interpreta, por exemplo, a descrição do universo de Constantino de Antioquia, autor de uma *Topografia Cristã* em dez livros, que data do século VI. A obra descreve um cosmos dividido em dois espaços sobrepostos, cuja parte superior é um paraíso em forma de abóbada. A Terra, paralelepípedica, semelhante a um tabernáculo, está fixada à abóbada pelas suas extremidades. Embora a sua concepção se baseie numa contestação das representações pré-cristãs do universo, o autor descreve, ainda assim, uma Terra cúbica, semelhante na forma à da analogia de Platão no *Timeu*, que associa o cubo à Terra e o dodecaedro ao cosmos. A imagem é retomada, no fim do século XVI, no *Mysterium Cosmographicum* de Kepler, que propõe um sistema solar onde os volumes geométricos dos sólidos platónicos se encaixam uns nos outros.

As representações geométricas do universo, ainda utilizadas nas especulações actuais, abundam desde os filósofos pré-socráticos. Anaximandro de Mileto concebe uma Terra cilíndrica, suspensa no grande turbilhão do espaço. A sua superfície é o mundo habitável, bordejado por um oceano circular. Arquimedes, por seu turno, tenta medir o tamanho do universo ao procurar determinar quantos grãos de areia poderiam preenchê-lo. Ao utilizar o título *Arenario* para um conjunto de obras e uma exposição, Francisco Tropa faz referência a esses sistemas antigos, que têm a virtude de ligar o infinitamente pequeno e o infinitamente grande, os humores do corpo e as propriedades cósmicas, o mundo dos vivos e o dos mortos, de modos muito mais intrincados do que aqueles que são

autorizados pela racionalidade moderna e pelas categorizações dos domínios do saber contemporâneo. Estas concepções do mundo antigo, apesar dos seus erros, são vestígios da formação de um espírito científico, mas no seio de um mundo onde as passagens entre o domínio dos homens e o domínio sobre-humano das divindades são ainda numerosas, embora sempre perigosas. Estas concepções alteram a concepção do tempo, diferente segundo os homens e os deuses, segundo os vivos e os mortos, que coexistem no mesmo universo. Hoje, estas narrativas antigas parecem-nos enredos de ficção científica, mundos alternativos onde nos podemos projectar.

Explorar esse material antigo é, para Tropa, um meio de mostrar que nenhuma dessas representações do mundo está totalmente ultrapassada ou caduca, que elas persistem como potencialidades na imaginação.

Sendo um artista para quem a construção e a representação não estabelecem uma relação hierárquica, Tropa põe a noção de projecção no centro da sua actividade escultórica, pois permite ligar o microcosmo e o macrocosmo. Após ter aprisionado teias de aranha ou fragmentos de penas de pássaro entre os vidros de um diapositivo, para projectar a sua sombra, debruçou-se sobre o fabrico de objectos luminosos que projectam imagens. São aparelhos capazes de projectar imagens não já a partir de um suporte bidimensional, como o diapositivo, mas de um objecto em movimento — gravitacional ou mecânico — colocado entre uma lâmpada e uma lupa, e transformado numa imagem ampliada e invertida, como no interior de uma *camera obscura* na qual os espectadores tivessem sido fechados. Tal como formulou Sérgio Mah, comissário da exposição do pavilhão português realizado por Francisco Tropa para a Bienal de Veneza de 2011, Tropa recusa a divisão, teorizada no *Laokoon* de Lessing, entre as artes do espaço e as artes do tempo. As suas «lanternas», em especial, propõem uma experiência de vaivém entre o espectáculo de uma imagem projectada, em movimento, e a contemplação do objecto que a gera, o dispositivo de visão. «Um movimento circular entre a imagem e o dispositivo», diz Tropa numa conversa com André Maranhã.

A imagem projectada não é um filme e não passa por um negativo, mas por um jogo de lâmpadas-ampolas e de lentes entre as quais são inseridos objectos. Trata-se de um sistema óptico semelhante a um sistema solar, cujo objecto cria um eclipse, captado em tempo real.

Na sua conversa com Maranhã, Tropa declara que, no seio das lanternas, «os diferentes mecanismos pressupõem, de cada vez, a tentativa de dar a ver diferentes formas de medida do tempo».

Com efeito, o que ele coloca diante das lupas das suas lanternas são dispositivos gota a gota, escoamentos de areia, mecanismos de relojoaria que são formas — imemoriais — de representar, simbolizar e calcular o tempo. As clepsidras, usadas desde a Antiguidade, eram recipientes que podiam servir para medir uma determinada duração através do escoamento da água por um orifício. A dimensão dos depósitos era calculada, assim, em função da duração a determinar: a dimensão de um discurso, de um jogo ou de outra actividade humana.

A lanterna em destaque nesta publicação foi fabricada em várias versões, sucessivamente aperfeiçoadas. Ela projecta a sombra de uma ampulheta cujos grãos de areia vemos passar, desmesuradamente ampliados, pelo estrangulamento central, à medida que a duna de areia invertida da ampola inferior se desintegra a pouco e pouco e que os grãos se precipitam de baixo para cima, rumo à ampola superior.

A versão mais sofisticada, e definitiva, deste micromundo ao contrário inclui um dispositivo que permite que a ampulheta seja virada mecanicamente logo que a areia tenha passado completamente de uma ampola para a outra. Assim, o dispositivo concretiza aquilo que a ampulheta sugere em termos da passagem do tempo: linear e cíclica *ao mesmo tempo*, simultaneamente irreversível e reversível.

O cálculo do tempo, cada vez mais preciso, e a sua distribuição por horas, minutos e segundos, foi uma das acções que mais contribuíram para a secularização dos seres humanos, arrancando-os ao ritmo imposto pelas religiões. As ampulhetas permitem também cartografar o mundo, ao estimar as distâncias através do cálculo da velocidade, em especial a dos barcos. Elas permitem a exactidão das experiências científicas através da sua cronometragem. Introduzem um novo paradigma social ao estabelecer um tempo de trabalho e a sua remuneração, que já não são fixados apenas pelo nascer e pelo pôr do Sol, ou pelo sino da igreja (ou a chamada do muezim). Paradoxalmente, instrumentos de medida como a ampulheta são representados simbolicamente na pintura como as ferramentas de uma passagem do tempo que conduz inexoravelmente à morte, e que representa a finitude da existência. A ampulheta, porém, tem

conotações diferentes: nas *vanitates*, é o objecto que anuncia a morte, símbolo do tempo concedido que chegou ao fim, ou então figura como objecto de meditação, sinónimo de vida contemplativa. Noutros casos, como na *Melencolia* de Dürer, segundo a interpretação de Panofsky¹, é objecto de conhecimento e de progresso.

Na maior parte das *vanitates*, as ampulhetas são representadas em pleno escoamento, como se o seu funcionamento não requeresse intervenção humana, ausente dessas naturezas-mortas simbólicas. Na *vanitas*, o tempo é representado em suspensão: a areia a correr, um fruto meio descascado, um *bouquet* que murcha ou uma mosca pousada na borda de uma mesa, prestes a levantar voo, ilustram o carácter transitório da existência.

Diz-se que o físico alemão renascentista Athanasius Kircher foi o inventor da lanterna mágica, cuja origem evoca na obra *Oedipus Aegyptiacus* (c. 1655), a propósito das supostas miragens que os magos gregos e egípcios produziam para impressionar os frequentadores dos seus templos. Kircher cita Teodoreto de Ciro, bispo de Antioquia por volta de 445, que relata que esses padres faziam aparecer regularmente espectros sobre as paredes dos templos, mas que as sombras dos mortos apareciam invertidas. «Assim ficava provado que, nas condições habituais, as famosas sombras dos defuntos eram projecções luminosas obtidas pelo processo da câmara escura», concluem Noël Arnaud e François Caradec na sua antologia das mistificações², considerando a *camera obscura* ao mesmo tempo como espectáculo popular de terror e como subterfúgio ideológico.

Cinema primitivo, a lanterna mágica de Francisco Tropa propõe o espectáculo da passagem do tempo, mas sem medida e indefinidamente, de modo mecânico.

Tão-pouco escapa ao artista a semelhança material entre o conteúdo da ampulheta e o seu contentor de vidro, feito de areia. Um mesmo material em dois estados. De resto, a areia da ampulheta apenas o é por analogia: é feita, na verdade, de pó de mármore, cascas de ovo trituradas ou pó de chumbo ou zinco, que reagem pouco às variações de temperatura e humidade. Simbolicamente,

1 *Saturne et la mélancolie*, publicado sob a direcção de Raymond Klibansky, Erwin Panofsky e Fritz Saxl, com tradução de Fabienne Durand-Bogaert, Paris, Gallimard, 1989.

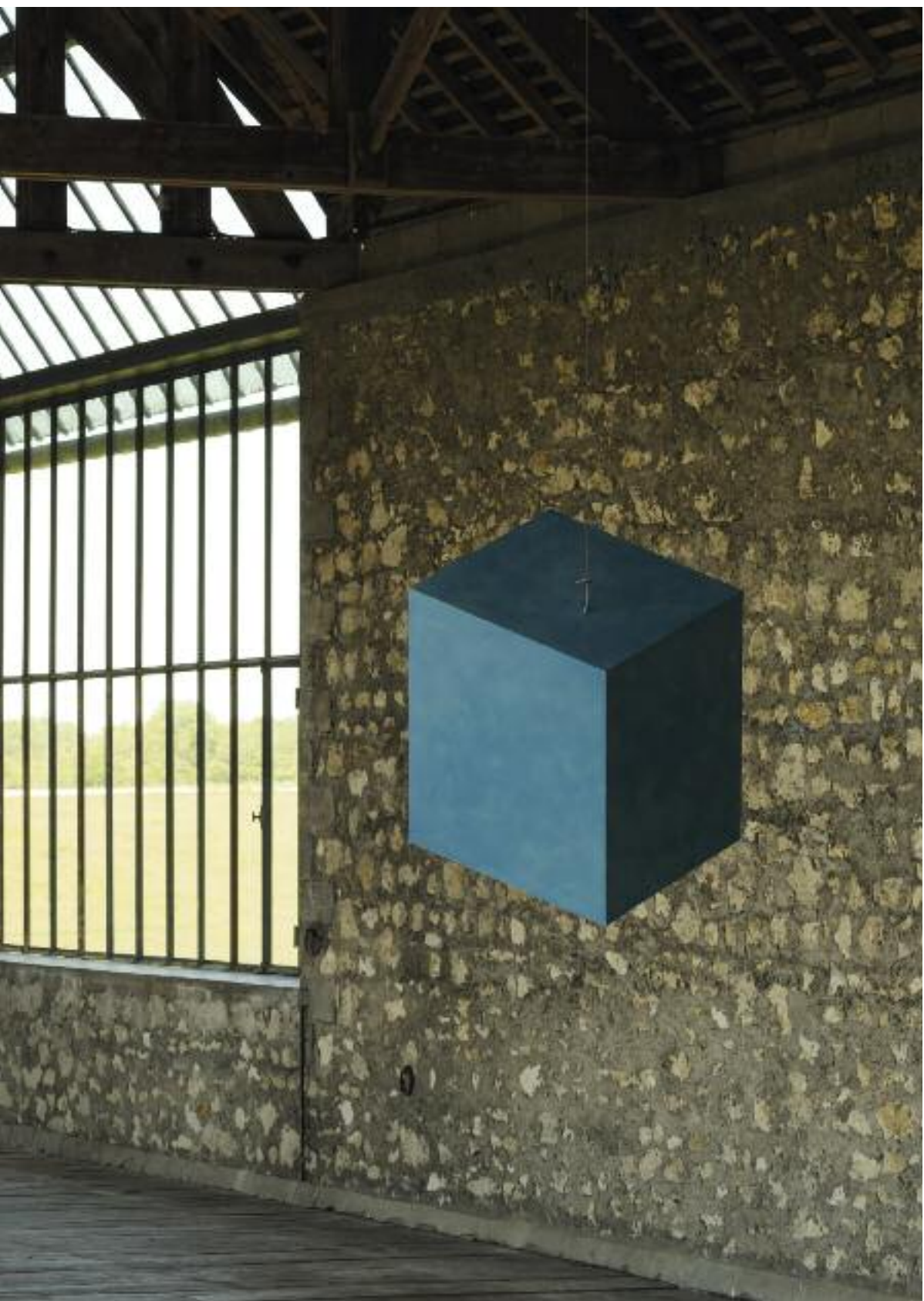
2 *Encyclopédie des farces et attrapes et des mystifications*, publicada sob a direcção de François Caradec e Noël Arnaud, Paris, Jean-Jacques Pauvert, 1964.

porém, essas ampolas de vidro são como um corpo alternadamente vazio e cheio, como um *moule mâlic* de Duchamp, projectado no Grande Vidro. Francisco Tropa tomou de empréstimo a Duchamp o cruzamento entre o método científico (objectos em funcionamento, sistemas ópticos), as referências pré-modernas (à alquimia medieval, em particular) e a inspiração literária traduzida em linguagem plástica, de modo a escapar à sua condição de pintor. Tropa partilha com Duchamp o fascínio pelas cenas imóveis dos romances de Raymond Roussel, onde, num tempo interrompido, num lugar fechado, os mortos, ressuscitados mecanicamente, revivem eternamente o momento de oscilação entre a vida e a morte³, como um teatro de autómatos sobre um relógio astronómico.

3 Raymond Roussel, *Locus Solus*, Paris, Librairie Alphonse Lemerre, 1914.

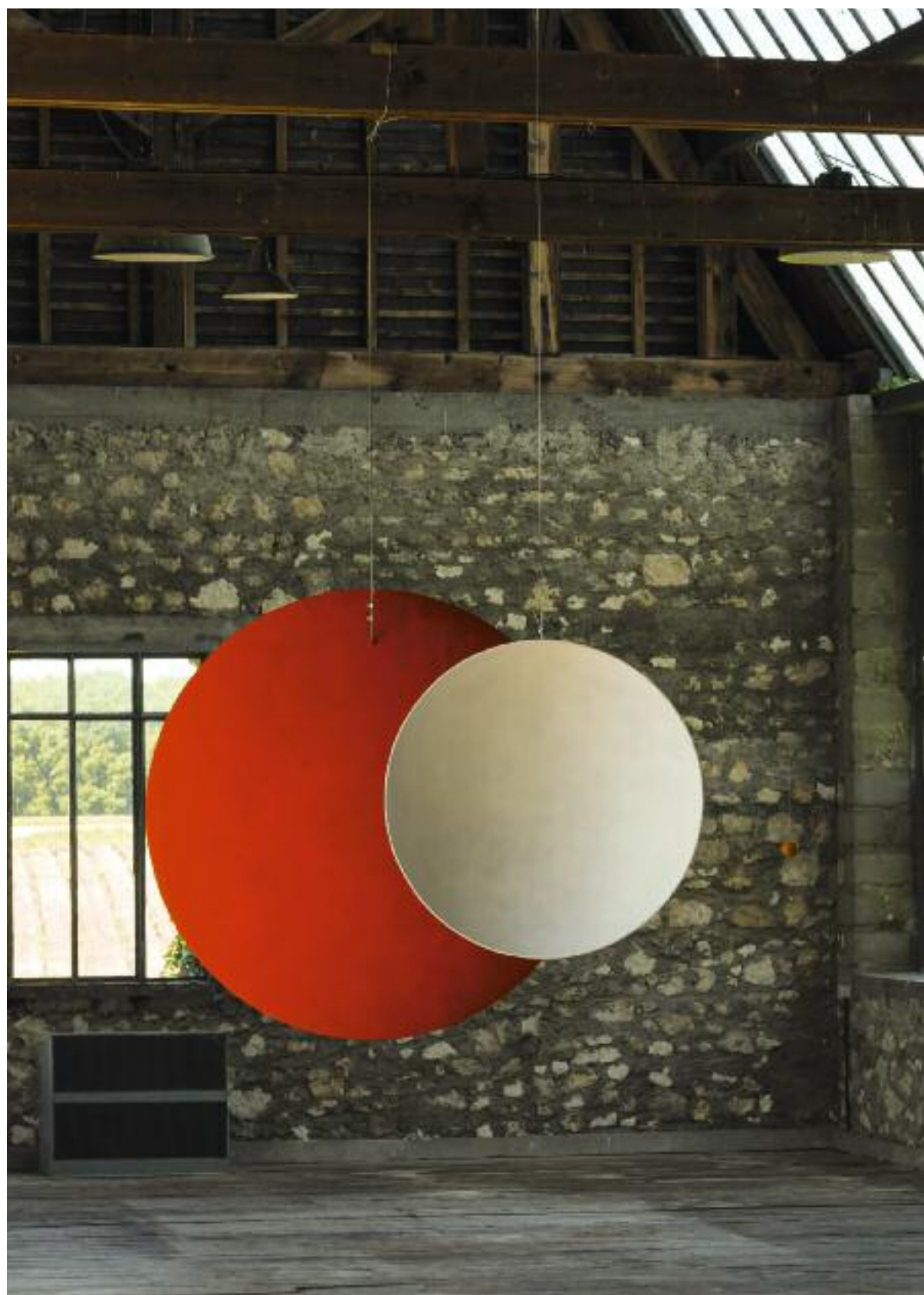
Le songe de Scipion, 2015
Atelier Calder, Saché, França
Photographie: François Doury
Col. Tatxo Benet Ferran, Barcelona

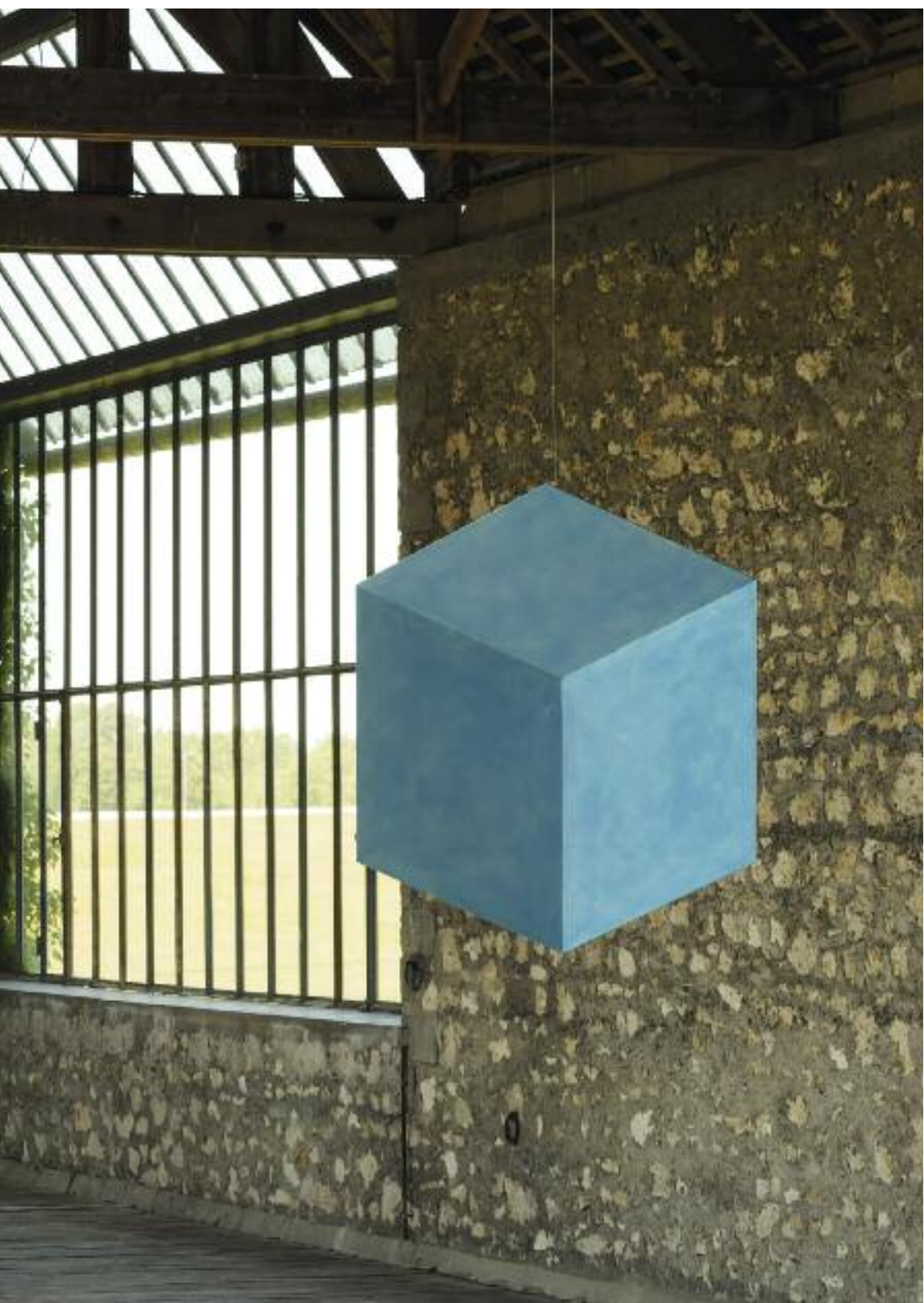












Jogadores, vagabundos, ourives e pedreiros

MARIA FILOMENA MOLDER

Tempos livres ou não há analogias falsas

A «bousillage» é um hábito criado por operários vidreiros franceses de aproveitar os tempos livres, nos quais realizavam, por sua própria conta, os «bousillés», peças de vidro, a que se entregavam com toda a perícia e imaginação. Essas peças, únicas, que nunca entravam no circuito comercial, serviam para pagar alguma dívida ou presentear alguém próximo¹. Aqui é preciso determo-nos no sopro no qual os tempos livres são arrancados ao seu próprio vazio. Muito curioso é que «bousillage» seja também o nome de uma espécie de argamassa, mistura de lama e ervas, usada para preencher os vazios das construções.

Jogadores, vagabundos, ourives e pedreiros

Inesquecíveis são as figuras ocultas que se entrelaçam — como nas charadas — nos trios de palavras de seis letras cada uma, distribuídos em duas linhas nos tabuleiros lúdicos, dirigidas aos jogadores de dados em todo o Império Romano, gravações em pedra, duradouras², que tanto lembram os sinais efêmeros que os vagabundos deixavam uns aos outros em tempos que já lá vão, só legíveis por eles mesmos ou por quem soubesse, como é o caso de Sherlock Holmes. Da família dos primeiros são os contrastes dos metais preciosos e também as marcas dos pedreiros. Acrescente-se ainda o tesouro colocado com a pri-

1 Foi na obra *L'invention du quotidien* de Michel de Certeau que encontrei esta referência à «bousillage» e aos «bousillés».

2 Reproduzidas no catálogo de *O Pirgo de Chaves*. Leia-se o artigo de Sérgio Carneiro.

meira pedra nos fundamentos da construção, em vista de a proteger (ainda se fala disto em *As Afinidades Electivas* de Goethe). Morridos os poucos que tinham tido notícia directa desse tesouro sacrificial, ninguém estaria em condições de o reconstituir. Não é seguramente por acaso que os pedreiros tenham dado origem a sociedades secretas. Comunicações aéreas e subterrâneas que atravessam a obra de Francisco Tropa.

Os que conseguimos apanhar, deixámo-los lá.
Os que não conseguimos apanhar, trazêmo-los connosco

Isto é um enigma grego arcaico. Conta-se que, por causa da vergonha sentida por não ter conseguido decifrá-lo, Homero terá morrido (fontes: Heraclito e Aristóteles). Como em muitos outros enigmas, a razão é pouca para tanto aparato. Mas talvez mais do que em outros, logo que se descobre a solução, deparamos com o elemento grotesco da vida e o seu jogo incorrigível, do género morrer por pouca coisa. Lá iremos. Pertencem a esta estirpe alguns procedimentos das obras de Francisco Tropa, o que se acentua com alguns títulos das exposições. E ainda mais quando os títulos governam os procedimentos, como é o caso de *O Bigode Escondido na Barba* (com as suas três partes).

Numa certa manhã um grupo de jovens pescadores, a caminho da sua faina, encontra Homero sentado numa rocha. Isto passa-se na ilha de Io, lugar de nascimento da mãe de Homero e para onde ele se dirigiu nos anos de velhice, obedecendo à palavra do oráculo. Curioso, o poeta esperou pelo regresso dos pescadores. Ao fim da tarde aproximaram-se dele de mãos a abanar. «— Então, como correu o dia?» Responderam eles: «— Os que conseguimos apanhar, deixámo-los lá. Os que não conseguimos apanhar, trazêmo-los connosco.» A perplexidade de Homero crescia a cada momento do seu silêncio, finalmente a escuridão envolveu-o. A solução do enigma é simples: apanhados ou deixados, eis os piolhos, que os jovens pescadores se entretiverem a catar uns aos outros, já que a pesca não corra de feição.

Uma questão de escala

Lembre-se um dos episódios da série televisiva *Twilight Zone* — aquela hora entre cão e lobo que tinga a atmosfera de tantas exposições de Francisco Tropa —, em que uma nave vinda da Terra desce num planeta desconhecido, que é nem mais nem menos o armário da cozinha de uma gigante interestelar. Não se inveja a sorte! Ou as variações de escala de *As Viagens de Gulliver* ou de *Alice no País das Maravilhas*. E ainda o conto de Kafka «A muralha da China», no qual se trata da execução de um mapa cujo tamanho acaba por coincidir com o da própria China, tão bem aproveitado por Ângelo de Sousa, nas suas admiráveis considerações sobre abstracção/figuração, como exemplo extremo de figuração, insusceptível de pedras-de-toque, em que a representação coincidiria com o objecto: a escala 1/1, chamada escala real ou natural.³

Ampliações e reduções de escala são operações constantes nas séries de Francisco Tropa. Lembrem-se as reduções dos mecanismos de *La moustache cachée dans la barbe* — *Le Grand Café*; as ampliações da mosca morta ou da folha já seca em projecção de *Scenario*, uma artificiosa projecção, pois a mosca ou a folha são visíveis na base da lanterna mágica respectiva, em ecrãs também artificiosos, feitos de estuque e madeira. Mas também a escala 1/1 faz valer os seus direitos em exemplos inúmeros, eis alguns: os ramos de árvore ainda em *Scenario* ou as maçãs e os ossos de *O Pirgo de Chaves*, em que o molde *d'après nature* reina, fazendo intervir formas paradoxais da relação entre arte e natureza. Em casos-limite, a escala 1/1 expande-se sob formas teatrais ou performativas como em *L'Orage* (onde a figura do maquinista reforça a trama dramática). Demorem-nos nos ossos, pois eles são, desde sempre, o pasto preferido das três operações: escala 1/1, redução e ampliação. Embora, ao aparecer na mesma série — por exemplo, em *La moustache cachée dans la barbe* — *Le Grand Café* —, elas cumpram funções estéticas diferentes, a seta vai direita ao mesmo alvo: a apropriação da efemeridade. Voltaremos a isto.

3 Catálogo *Intersticial: Diálogos no Espaço entre Acontecimentos. Arte Portuguesa na Coleção de Norlinda e José Lima*, Centro de Arte Oliva.

A humorística força que devora força

Dá que pensar que seja Goethe o autor da determinação da natureza como devoração irrefreável, cuja seriedade é abalada de cabo a raso. Reuni aqui dois temas que aparecem em dois textos diferentes e muito distantes no tempo. O primeiro, «a força que devora força», aparece numa crítica impiedosa, intitulada «As Belas-Artes», que o jovem Goethe (tinha vinte e três anos) dirige a uma obra de Johann Georg Sulzer, esteta famoso da época, intitulada *Teoria Geral das Belas-Artes, segundo a Ordem Alfabética dos Termos da Arte*. Por sua vez, a qualidade humorística da natureza é apresentada num texto da velhice «Esclarecimentos sobre o ensaio aforístico “A natureza”» (estamos em 1828, ele morre em 1832), ensaio cuja autoria lhe tinha sido atribuída. Goethe responde dizendo que não se lembra de ter escrito tal, embora se reveja nalguns aspectos, como é o caso de uma inclinação para o panteísmo, aparecendo a natureza como um ser «inescrutável, incondicionado, humorístico, autocontraditório». Em ambos os casos se aponta para a desproporção desmedida entre aquele que nasce (cada um de nós) e aquela que é nascimento constante, aquela que não pára de se contradizer, a natureza. Nós nascemos e morremos nela, num caso como noutra as forças devoram-se sem qualquer finalidade a não ser manter o seu jogo interno.

Mas Goethe acrescenta que a essa visão da natureza, para se reconhecer inteiramente nela, faltam duas forças motrizes essenciais, a saber, a polaridade e a intensificação. Dizendo respeito uma àquele género de opostos que não conhecem superação nem síntese (por exemplo, dia/noite; luz/escuridão; sístole/diástole; inspiração/expiração; contracção/expansão), e a outra aos novos aspectos que a rítmica dos pares de opostos engendra.

Masculin Féminin

Eis uma outra polaridade que dá o título a um filme de Jean-Luc Godard de 1966. Mas pensando bem, todos os outros filmes que conheço dele poderiam ter esse título como subtítulo. Trata-se de deixar entrever as linhas de rumo de uma rosa-dos-ventos *in progress* das relações entre homens e mulheres, mulheres e mulheres, homens e homens. No caso, e segundo o próprio Godard, «a geração

dos filhos de Marx e da Coca-cola» (eles mais afeitos a Marx, à guerra do Vietname e à luta pelos direitos dos negros; elas mais amigas da Coca-cola e do *yé-yé*). Para o que nos interessa esse título não poderia vir mais a propósito, pois permite desaguar em *A Fonte* de Duchamp, na qual um urinol sofreu uma rotação de 90° e com isso foi alterada não só a sua função (o que não é o mais decisivo, aliás), mas o seu poder evocativo, pois transformou um receptáculo da urina masculina num vislumbre, um desenho imaginário, dos órgãos genitais internos da mulher, o útero, as trompas de Falópio, os ovários: uma fonte.

Desde as suas primeiras exposições que encontramos na obra de Francisco Tropa efeitos de longo curso deste género de deslocação e conversão. Através de mecanismos e elementos (a água, em particular), as forças do par masculino-feminino insinuam-se, como linhas de rumo, nas suas encenações. O caso mais extremo talvez seja a peça *Mexilhões no Baloço* de 1998, paródia da pintura de Fragonard *O Baloço* ou *Os Incidentes Felizes do Balanço* de 1767.

O estado de passagem ou como se faz uma colecção

Não conseguindo tomar conta do mundo, o coleccionador selecciona partes dele, apropria-se delas, guarda-as e mostra-as (ou esconde-as, é sempre assim, ou uma coisa ou outra, mas o sentido é o mesmo). Além disso, reserva-se o direito de deslocar essas partes, de jogar com uma desordem por si próprio provocada, ou então decide-se pela relação inalienável entre a peça e o lugar de deposição, isto é, nenhuma peça pode sair do sítio onde aterrou pela primeira vez, uma ordem inamovível (o parêntesis anterior aplica-se também aqui).

Alguns artistas são da estirpe dos coleccionadores que mostram e que deslocam, é o caso de Francisco Tropa, a quem a atribuição da função de maquinista teatral também calhava bem. Em vez de mundo poderíamos falar do par contínuo/descontínuo, em que o descontínuo, por mais que se encontrem efeitos do contínuo, parece sempre tomar a dianteira. As variações de escala que o artista leva a cabo são recursos para tentar vencer o descontínuo, gesto que se repercute no tirar de um lado para pôr no outro ou no incluir na próxima série o que pertencia à anterior: ao mesmo tempo, transporte e coreografia.

O jogo da dissolução

Num surpreendente ensaio da juventude (datado entre 1920 e 1921), não publicado em vida, Walter Benjamin faz um retrato inaudito da imaginação [*Phantasie*], sobretudo se tivermos em conta a tradição alemã na qual a imaginação [*Einbildungskraft*] foi concebida e em que ele se formou: de Kant a Schiller e a Goethe. É próprio dessa tradição e da sua recepção, aliás ainda não concluída, o vínculo entre imaginação e forma. Ora é precisamente esse vínculo que Benjamin põe em causa. Das palavras que os Alemães usam para falar de forma, *Gestalt*, *Gestaltung*, *Bildung* e *Form*, Benjamin selecciona as duas primeiras, começando com uma observação que nos deixa perplexos: «A língua alemã não dispõe de uma palavra própria para as formas [*Gestalten*] da imaginação [*Phantasie*].»

Ouvimos soar de imediato um sinal de alarme: então as formas/figuras da imaginação não são propriamente formas? Uma linha depois, todas as nossas dúvidas são varridas: «de facto, a imaginação não tem nada a ver com formas ou formações [*Gestaltungen*]». E, no entanto, ainda há lugar para sossegar o alarme. Vejamos. É que a palavra imaginação vem da *imaginatio*, versão latina da *phantasia* grega (que vem de *pháos*, luz), a faculdade dos *phantasmata*, não criaturas nocturnas endiabradas, que aparecem enfiadas em lençóis, mas as imagens na sua plenitude e variedade inteiras, enquanto aparição, visão e sonho, desde Aristóteles até aos Estóicos. Na verdade, *Einbildungskraft*, à letra, «a força de formar imagens», é a versão alemã da palavra latina que permitiu a Kant livrar a faculdade do ânimo de qualquer investida mais onírica e indisciplinada da *Phantasie*, que no seu século se estabilizava. E, no entanto, a palavra *Phantasie* manteve a sua nobreza primitiva. Daí a afirmação de Benjamin, que se segue às já citadas: «Talvez num certo sentido se deva considerar apropriada única e exclusivamente a palavra “manifestação” [*Erscheinung*].»

Só que o sossego trazido pelo jogo etimológico é sol de pouca dura e, *out of the blue*, começa a tempestade: «poderíamos, ao invés, descrever as manifestações da imaginação como deformação do já formado [*Entstaltung des Gestalteten*]. É uma característica própria da imaginação/fantasia jogar com as formas o jogo da dissolução.» Eis-nos no olho do furacão.

Deformar, dissolver são os actos da fantasia, mas seguindo uma lei *princeps*: a imaginação ou fantasia deforma, porém nunca destrói, isto é, as formas dissolvem-se, mas a imaginação continua íntegra e, se isso não acontecer, tornar-se-á

fantástica. Benjamin esclarece: «Objectos fantásticos surgem quando o processo de deformação não se desenvolve a partir do coração da própria forma.» E acrescenta entre parêntesis: «A única forma legítima de fantástico é o grotesco, no qual a imaginação não deforma de um modo destrutivo, mas sobreforma [*überstaltet*] destrutivamente.» Aliás, o grotesco, que Benjamin assinala como uma forma marginal no domínio da imaginação, é aquele recurso-limite da fantasia em que ela «se esforça de novo para se tornar acto de dar forma».

Finalmente, se é evidência inabalável para Benjamin que não há obra de arte sem as operações de deformar e dissipar formas preexistentes, também está convencido de que «ela [a imaginação ou fantasia] é sempre incapaz de construir uma obra de arte, porque, enquanto um agente de deformação, tem sempre de se vincular a qualquer coisa de formado para lá dela própria», quer dizer, se a imaginação funda em vários graus as obras de arte, ela não fornece operadores de construção, pois pelo seu poder de deformação ela faz entrar na obra, alimentando-a, aquilo que está formado, aquilo que está para lá da obra e poderá sempre resistir-lhe. Isolada do poder de construir, «a imaginação só conhece transições que mudam constantemente».

O teatro do mundo abandonado e as ruínas decifradas ou espaço e matéria

Continuamos com o texto de Benjamin sobre a fantasia, acentuando aspectos que se adivinhavam entre as linhas citadas, agora manifestos nas linhas que se seguem. As transições em mudança constante reerguem-se como se cintilassem pela primeira vez: «a deformação imaginativa não conduz à morte, mas imortaliza a ruína que leva a cabo em infinitas séries de transições». Por outro lado, a dissolução sem fim transfigura-se numa imagem derradeira: «Esta deformação mostra, além disso, o mundo apanhado no processo de uma dissolução sem fim; e isto quer dizer, eterna efemeridade. É como o pôr-do-sol num teatro abandonado do mundo com as suas ruínas decifradas. É a dissolução sem fim de um aparecer purificado da beleza, livre de qualquer sedução.»

Aqui, a visão histórico-teológica de Benjamin toma a dianteira, quer dizer, na tarefa de compreensão da dissolução imaginativa entrevemos pela primeira

vez uma redenção, aninhada nas «ruínas decifradas». Além disso, a dissolução sem fim não se deixa interpretar exclusivamente como marca da efemeridade, da eterna efemeridade, ela dá a ver «um aparecer purificado da beleza, livre de qualquer sedução».

Assinalem-se três aspectos eminentes da obra de Francisco Tropa e que se revêem nestas passagens benjaminianas.

Primeiro: é seu propósito manifesto e latente apagar os vestígios de qualquer autoria e dificultar qualquer felicidade interpretativa imediata (embora não a possa impedir, claro).

Segundo: também ele procura «um aparecer purificado da beleza, livre de qualquer sedução», também ele o sabe sujeito à dissolução sem fim. O lusco-fusco, a hora entre cão e lobo, a luz do ocaso reinam nesse teatro abandonado do mundo, *Scenario* ou outro título, com as «suas ruínas decifradas», sem intérprete.

Terceiro: a arte é uma interrupção da dissolução sem fim, uma forma insubmissa de delírio, capaz de imortalizar a ruína.

O borrão universal

Das allgemeine Brouillon (em alemão) é a tentativa esplendorosa, por absolutamente falhada, de reabilitar o gesto enciclopédico, na época em que ele se tornara uma impossibilidade nos termos, a época que investia a fundo perdido na dissipação do fundo comum que ligava entre si os saberes e as artes. Coube ao primeiro romantismo alemão o privilégio deste gesto heróico e *démodé*, no caso, a Novalis. Como quer que seja, essa honra foi acompanhada por uma consciência aguda do seu insucesso, para o qual aponta o estado de «borrão», que nunca haveria de ser passado a limpo. São inúmeras as designações de disciplinas que nunca viram a luz do dia. Alguns exemplos: «Doutrina experimental», «Matemática musical», «Doutrina da inteligência», «Patologia lógica», «Música química», «Teoria da queda».

Além disso, a atenção demorada à *mechanê* inscreve o projecto enciclopédico em esboço, tão desajeitada como certamente, na sua época, a época da maravilha dos mecanismos e do amor pelos autómatos, do Barão d'Holbach a Casanova. O anão escondido que manobrava o mecanismo oculto do famoso, invencível, jogador de xadrez abre uma brecha na confiança no poder do meca-

nismo. Em «O conceito de história» Benjamin faz dele o gesto astuto da teologia movendo as figuras nas casas do tabuleiro da história, burlando as expectativas humanas, ignorantes das rodas dentadas que lhes desfazem as jogadas.

É propósito de Francisco Tropa dissolver os limites e as fronteiras entre gêneros artísticos, criando uma espécie de borrão que também não poderá ser passado a limpo. Por outro lado, nos seus mecanismos inúmeros em que a sorte se joga, o anão (suspensa a teologia) foi incorporado, embora a astúcia continue a fazer das suas, mediada pelo amor dos mestres de ofício, senhores dos segredos da terra e das suas entranhas.

Tempo, necessidade e acaso

A necessidade é uma lei férrea que o tempo, enquanto sucessão, exala. Ninguém lhe escapa (nem deuses nem homens, como os Gregos bem sabiam). Uma pedra-de-toque é suficiente: aquilo que aconteceu não pode deixar de ter acontecido, isto é, não é possível inverter a pegada do tempo. E, no entanto, pela imaginação e pelo desejo há quem consiga fazer o caminho às arrecuas, com os perigos inerentes: desequilibrar-se e cair num buraco fundo. É que o rompimento da lei do tempo (mesmo imaginativo e alimentado pelo ímpeto do desejo) abre rasgões no tecido da nossa vida e, então, a violência que se agita no seu poço esguicha, indomável. A necessidade é uma domesticação dessa violência. Sem a domesticação a nossa vida seria invivível, apenas com ela, insuportável. Aquele que se aventura aí terá de surpreender o antídoto que, sem domesticar a violência, não a oculte, resgatando dessa força os seus efeitos criativos. Qual é ele? O acaso. Na criança que joga aos dados, o acaso ascende à realeza.⁴

O busílis

— Lembras-te de alguma coisa?

— Não, esqueci-me de tudo.

4 Vénia a Heraclito através de Giorgio Colli.

— Tomaste notas?

— De início rabisquei umas palavras que, mais tarde, como é meu hábito, levaria horas ou mesmo dias a decifrar.

— E acabas por fazer batota e substituir uma ou outra por qualquer outra no recurso do momento.

— Não, não sou capaz. Ficam para ali, ilegíveis, às vezes um círculo vermelho à volta.

— E agora, o que vais fazer?

— Safar-me.

(ouve-se a porta da rua a fechar-se)

As faúlhas da abstracção (Oferta)

«O que é concreto apaga o pensamento, a abstracção acende-o. Toda a antítese é abstracta, toda a síntese concreta (a síntese apaga o pensamento).»

WALTER BENJAMIN, *As Passagens de Paris* [Oº, 72]
(trad. João Barrento)

Geant

(performé par Alice Tropa)

Festival Move, Centre Georges Pompidou, Paris, 2018

Photographie: François Doury

CAFÉ
caffè / caffetteria







As máquinas de movimento perpétuo. Conversa entre Francisco Tropa e Nuno Crespo

Arenario (2017) de Francisco Tropa pertence a uma família de obras deste artista que tem o título genérico de *Lanternas*. Trata-se de mecanismos misteriosos que criam imagens sedutoras e encantatórias com o poder de transportar o seu espectador para zonas especiais da sua sensibilidade e imaginação. Não sabemos bem como classificar estes objectos, no interior dos quais se engendram não só fantasmas das próprias coisas — as suas imagens projectadas —, mas onde igualmente se criam espaços de possibilidade de diferentes existências. Objectos mágicos que se localizam entre a escultura e os dispositivos produtores de imagens do cinema primitivo.

Independentemente da categoria onde localizamos estas obras de Tropa, elas sintetizam muitos dos interesses e das tensões que este artista tem vindo a desenvolver no seu trabalho.

Esta «lanterna» serviu de pretexto para conversar com o artista acerca dos seus processos de trabalho e sobre o modo como tem vindo a desenvolver a sua pesquisa e prática artística.

Uma das coisas que sempre me interessou no trabalho que tens vindo a fazer é a maneira como as tuas esculturas se relacionam com as imagens que produzem ou, mais especificamente no caso das lanternas, com as condições formais que possibilitam o aparecimento das imagens. Consegues explicar o que se passa com este tipo de fenómeno?

Todas as obras de arte produzem imagens e a Forma é o suporte dos mecanismos que desempenham esse trabalho — ela tem de fazer existir a obra e manter ao mesmo tempo toda essa mecânica em acção.

As lanternas que tenho fabricado e aperfeiçoado nos últimos anos enquadram-se neste pensamento e podem ser, numa primeira leitura, a analogia deste tipo de relações, pois uma imagem é efectivamente formada a partir de um modelo natural que foi introduzido no interior do dispositivo-escultura.

Não achas que acentuas demasiado o predomínio da imagem sobre outras experiências estéticas? Sobretudo no nosso tempo em que as imagens se banalizaram e se tornaram meios superficiais de comunicação...

Acho que essa vulgarização é mais uma razão para sublinhar a validade e importância da imagem que é criada pelas obras de arte e que nada tem que ver com as imagens comerciais e afins com as quais temos, infelizmente, de conviver diariamente.

A obra de arte cria uma imagem intemporal formada através dos sentidos, da inteligência e da memória do observador e, por mais estranho que pareça, este processo nada tem que ver com os instrumentos da comunicação.

O que queres dizer com modelo natural no caso das tuas lanternas?

Foi a forma que encontrei para nomear os elementos que saltaram intactos da natureza para o interior das esculturas. São eles que vão produzir as imagens projectadas no caso específico das obras a que chamo lanternas. Por exemplo: uma gota de água, uma teia de aranha... Elementos que não foram modificados e que, sem qualquer mediação, projectam a sua imagem ampliada.

Ainda bem que falas de natureza. Muitas vezes alguns componentes das tuas esculturas criam a ilusão de serem de natureza orgânica quando, por exemplo, passas a bronze uma laranja ou uma pedra. Qual é a função que esta duplicação de elementos naturais possui na tua prática?

Uma das primeiras obras que realizei em bronze foi feita a partir de um esqueleto de anatomia que serviu de modelo e do qual desmontei o conjunto dos ossos que fazem parte do corpo humano. Nas inúmeras visitas que fiz à fundição, fui-me apercebendo, ao observar os diversos estádios do processo, de que aquilo de que andava à procura estava ali, a acontecer à minha frente, na própria oficina de fundição, com aquelas pessoas em torno daqueles ossinhos, a levar daqui para acolá, a calcar a areia e a construir as caixas para os moldes que depois, no final do

processo, recebiam o metal incandescente que formava a réplica perfeita de um crânio ou de uma vértebra.

Percebi que estava ali algo precioso, com uma grande sofisticação formal, e que para preservar a beleza daquelas acções e objectos tinha de ter bastante cuidado com a escolha do modelo que lhes ia entregar.

Acabei por realizar uma série de réplicas de objectos naturais e de outros onde a minha intervenção foi realizada de forma a ficar praticamente imperceptível. As obras *Scripta* e *Gigante* foram realizadas desta forma e deram origem a uma série de outros trabalhos de semelhante tipologia onde utilizo réplicas em bronze, com diferentes escalas, que por vezes são pintadas e onde a ideia de jogo vai ser desenvolvida.

Ainda sobre as tuas «máquinas de fazer imagem», vejo que «arenario» é uma palavra de que te serviste várias vezes e com a qual é fácil estabelecer relações metafóricas imaginando que estás a propor, por exemplo, que uma imagem é uma arena convocando o dinamismo da luta, da vitória, da derrota, etc.

Percebo que faz sentido evocar a arena como um ecrã onde uma imagem se forma, mas o que realmente me fez utilizar esta palavra é um aspecto ligeiramente diferente daquilo que sugeres. Dei com ela enquanto trabalhava em *Scenario* [projecto realizado para a representação oficial portuguesa na Bienal de Veneza em 2011] e pesquisava alguns elementos sobre a origem do teatro, mais tarde ela foi o título de uma pequena peça em bronze e de uma exposição que fiz na galeria Jocelyn Wolff em 2014.

Na sua forma latina, «arenario» não nomeia um objecto em particular, mas uma entidade indefinida que vai tomar esse nome quando aparece numa superfície lisa de areia. O exemplo que se utiliza é normalmente a figura do gladiador quando surge na arena, mas também a flor que cresce nas dunas pode ser um «arenario». O que me surpreendeu nesta palavra é que, vendo bem, além de não definir o objecto, ela também não define propriamente um lugar, ou seja, o que define é tão vasto que pode ser praticamente qualquer lugar. Achei espantoso e ainda por cima, como dizes, uma belíssima metáfora sobre a arte...

E será que consegues explicar a maneira como surgem os títulos das tuas obras?

Não surgem todos da mesma maneira, acho que não existe um procedimento predeterminado ou uma regra a seguir cegamente. Normalmente encon-

tro-os porque estou a trabalhar num determinado assunto e eles aparecem. Às vezes encontro-os antes da realização da obra e podem influenciar a sua estrutura, outras vezes aparecem depois da obra concluída e vão ter importância na leitura, mas é verdade que tento sempre encontrar um título e que ele pode ser importante. No meu caso, o título das obras é como se fosse um cartão-de-visita, daqueles que se usavam antigamente e se trocavam em situações formais, com o nome da pessoa, a morada e a profissão.

Existe outra palavra latina que pode servir de exemplo, pois deu origem a uma série de trabalhos todos ligados à ideia de jogo: *scripta*¹ vem do nome de um jogo romano muito popular por todo o império e que se chamava *Ludus Duodecim Scriptorum* ou *Duodecim Scripta*, que quer dizer, literalmente, jogo dos doze pontos ou das doze marcas.

O curioso é que, em particular, *scripta* é o nome que se dava aos desenhos circulares que definem a pontuação nos dados de jogar, que aliás se mantêm inalterados até aos dias de hoje. Estas marcas, pequenos círculos gravados na superfície lisa de osso, quase sem altura nem profundidade, eram conhecidas por serem a morada do acaso.

Apercebo-me, pelo que tens dito, e também por alguns trabalhos que conheço teus, de que a ideia de jogo é algo a que dás a maior importância. Esse interesse relaciona-se com algum procedimento específico ligado à disciplina da escultura?

Bom... suspeito que a arte e o jogo nascem no mesmo lugar... mas em todo o caso, aquilo que me tem fascinado mais recentemente, agora que perguntas, tem menos que ver com a parte lúdica ou processual que o jogo possa ter. Interessa-me, sobretudo, a enorme facilidade que o jogo tem em simular um espaço ou mesmo inventar um lugar imaginário.

Esta é uma das razões pela qual a arte e o jogo são disciplinas que estão próximas e partilham alguns dos seus mecanismos, sobretudo aqueles que estão ligados à construção das figuras da representação.

O que aconteceu foi que encontrei ao longo dos anos elementos que fui ligando e que descobri possuírem ecos de outras coisas que aprecio no campo

1 *Scripta* também nomeia o acto de escrever e dá origem à palavra *Scriptor*, curiosa linhagem que nos faz pensar também nas tabuinhas de escrita romanas onde o entalhe na cera era efectuado por intermédio de um estilete (*stylus*).

artístico. Obviamente, o que ocorreu depois foi um processo de contaminação em que uma parte da minha prática artística vai reflectir esse interesse.

E os tabuleiros de jogo, que são uma presença constante no teu trabalho, servem como espaço de possibilidade da escultura?, como se estivesses a operar uma demarcação entre o espaço do mundo e o espaço da arte?, sendo que, como em qualquer jogo, o que acontece no terreno delimitado pelo jogo não se prolonga nem tem expressão fora dele...

Hum... Não estou assim tão seguro de que não existam algumas passagens entre esses mundos todos...

Os tabuleiros de que falas não são propriamente tabuleiros de jogo. É verdade que esses elementos têm seguramente essa origem, mas o que resta da figura original é simplesmente o desenho que vai ajudar a delimitar um espaço (algo muito parecido com o mapa do oceano publicado em *The Hunting of the Snark* de 1876, por Lewis Carroll). As regras do jogo também desapareceram e foram substituídas por umas simples e breves instruções e os dados também não existem...

No final, aquilo que é oferecido resume-se a um campo vazio e a um conjunto de elementos que defino, um jogo de elementos que são dispostos sobre um campo, e assim voltámos outra vez ao domínio da escultura.

Numa das obras que surge amiúde nas tuas exposições utiliza, como já referiste anteriormente, ossos do corpo humano no contexto de um jogo visual que se vai desenvolvendo mas que nunca se cristaliza numa só configuração. É uma alegoria ao corpo vivo? Uma forma de recordar o destino humano? O que é?

Historicamente pode ser isso tudo, encontramos ossinhos do corpo humano nos mais antigos e variados exemplos da história da escultura porque grande parte dela está ligada ao ritual funerário e, por essa razão, também está ligada à representação do corpo e, mais especificamente, à representação do corpo na passagem entre a vida e a morte.

No início, este tema interessou-me porque as suas figuras canónicas são muito conhecidas e estão tão carregadas de sentidos que, de certa forma, se vulgarizaram. Por outro lado, senti que mesmo assim existia naqueles ossinhos qualquer coisa que não se oferecia logo assim à primeira vista (um pouco como o famoso diamante

escondido num enorme lustre de vidrinhos) e que merecia um pouco mais de atenção e de trabalho para descobrir se ainda era possível tratar com uma certa leveza uma figura tão pesada como aquela.

O trabalho na fundição ajudou, pois permitiu um vislumbre real do que ali estava em potência. Depois descobri aspectos curiosíssimos acerca de alguns ossos e da sua relação com o jogo e com a arte, que vieram ajudar a aproximar mais uma vez estas duas disciplinas, de uma forma que no início nunca teria podido suspeitar.

Posso dar um pequeno exemplo com um ossinho que se chama *talus*. É um osso importante na articulação do pé, pois é ele que permite que o corpo se movimente e se equilibre. Este osso, no mundo greco-romano, tem o nome de *astragalus* e na sua versão caprina era utilizado como dado de jogar com uma pontuação, salvo erro de um a quatro correspondendo aos quatro lados mais direitos do ossinho. É muito bonito perceber que esta figura ancestral que põe em movimento a sorte é a mesma que possibilita o movimento do corpo.²

Reparo que em alguns casos o corpo quase se torna uma presença abstracta, mas noutros a presença da morte é a própria experiência da obra. Como, por exemplo, na tua obra Vanitas onde um crânio está simplesmente suspenso por uma corda sem qualquer outro elemento na composição.

Essa obra vai buscar uma tipologia que podemos encontrar sobretudo na tradição da pintura do século XVI. Se bem me lembro, queria fabricar uma pequena escultura que fizesse eco àquela maneira de representar um objecto simbólico. Lembro-me de a ter ensaiado primeiro com o bronze patinado, mas depois decidi pintar o crânio em *trompe l'œil* precisamente para ir buscar também alguma da sensação pictórica que podia ser dada pela superfície.

Há uma outra obra tua (Vanitas e vanitatis umbra, 2003) onde abordas o mesmo tema e em que a ideia de morte só surge indirectamente, nesta vanitas somos confrontados com um jogo lógico e geométrico só perturbado pela efemeridade da chama de uma vela acesa...

2 Quase impossível não nos lembrarmos do filme *Gradiva* de Raymonde Carasco, filmado em Pompeia no final dos anos 70.

Embora seja uma obra anterior, foi concebida a partir do mesmo tema, agora utilizando a mais simples das formas canónicas, a chama de uma vela, que vai ser também a única fonte de luminosidade.

É ela que vai produzir o desenho geométrico de que falas com as sombras dos restantes elementos, mas depois existe o factor humano, pois é uma das poucas obras minhas onde o observador tem fisicamente parte activa, pois com a sua deambulação pela sala vai movendo os elementos que estão suspensos e que por isso vão mudar o desenho das suas sombras projectadas. Curiosamente, inspirei-me na descrição de um sonho que li de um curandeiro índio pertencente a uma tribo da floresta amazónica. Nesse sonho-visão, uma espécie de portas abrem-se no ar, suspensas no centro da aldeia e por elas sai um grupo de jaguares tocadores de flauta que trazem com eles poderes mágicos...

Como descreves o teu processo de trabalho? Tens uma metodologia?

Também não tenho uma metodologia... lamento!

Tenho alguns procedimentos que se foram desenvolvendo ao longo do tempo e com a prática no *atelier*, e tudo o resto, descobri que me eram por vezes muito úteis em termos de organização, mas nada que racionalmente se possa definir como um método a seguir.

O que posso tentar descrever sucintamente é a forma como fui construindo alguns dos meus trabalhos mais extensos, nomeadamente *L'Orage*, 1999-2003, *A Assembleia de Euclides*, 2003-2006, *TSAE*, 2008-2014, e *O Bigode Escondido na Barba*, 2015-2020, no qual trabalhei nos últimos cinco anos.

E as obras ficam concluídas no momento da sua apresentação ou, de algum modo, continuam a possuir algum eco?

Depende muito das obras. Por exemplo, todos os trabalhos com os títulos *Gigante e Scripta*, de que já falámos, continuam a ser um foco de interesse e, dada a sua natureza performativa que por vezes vai acrescentar um carácter efémero às apresentações, nunca se configuraram como projectos fechados e continuam a ser para mim um lugar bastante rico de experimentação.

Quase todos os outros projectos que referi anteriormente são constituídos por blocos de trabalho que desenvolvo durante um certo tempo, que às vezes até pode ser bastante longo, e são normalmente compostos por obras independentes

que se vão articulando dentro de um conjunto, mas que também podem ser apresentadas individualmente. Essas obras podem ser desenvolvidas a partir de um tema, de uma ideia, ou de um interesse qualquer que me fez começar a trabalhar, e se por acaso acontece ser convidado a rerepresentar um projecto anterior, ou parte dele, realizo normalmente pequenos ajustes na sua articulação e já me aconteceu voltar a desenhar elementos que me apeteceu apresentar de outra maneira.

Podes dar mais exemplos?

Por exemplo, *L'Orage* nasceu a partir da tempestade que assolou grande parte da França em Dezembro de 1999. Nessa altura eu estava em Paris e num edifício perto da rua onde eu habitava caiu um enorme andaime, que se soltou da fachada em obras de renovação nesse momento.

Esse incidente coincidiu com umas leituras que estava a fazer da obra de um escritor de que gosto muito, e sobretudo de um livro, *La vie mode d'emploi* [Georges Perec, 1978], que, finalmente, também vai acabar por ter alguma influência na concepção do projecto.

Abreviando... resolvi construir um projecto em que a estrutura geral era dada por esse rebatimento acidental da fachada de um prédio e onde a organização dos restantes elementos iria ser dada por uma colecção de objectos heteróclitos que fui reunindo, todos pertencentes a pessoas da minha família que eu tinha conhecido e das quais eu possuía uma memória vivida através do objecto seleccionado. Essa teia de relações altamente subjectivas e de carácter pessoal, sobreposta às qualidades intrínsecas dos objectos coleccionados e à estrutura vagamente geométrica dada pelo andaime tombado foram os instrumentos dos quais eu me servi para elaborar e construir o projecto, que foi apresentado no Centro de Arte Moderna da Fundação Calouste Gulbenkian em 2003.

E A Assembleia de Euclides também teve uma concepção semelhante?

A Assembleia de Euclides tem uma estrutura bastante diferente. Construí esse projecto para ser uma grande alegoria sobre a Arte e o fazer artístico.

Apresenta-se como uma grande escultura-mecanismo dividida em duas partes que podem efectivamente ser postas em movimento por dois actores.

A primeira parte do projecto, *O Transe do Ciclista*, foi apresentada pela primeira vez em 2005 por ocasião da LisboaPhoto e desdobrada no espaço da

Galeria Quadrado Azul, no Porto, no decorrer do mesmo ano. A segunda, com o título *A Marca do Seio*, teve lugar no espaço da Culturgest, também no Porto, em 2006.

Em ambos os momentos foi executada como elemento central uma estrutura em alvenaria que, na *Marca do Seio*, vai tomar a forma de um pedaço de muro caiado onde uma paliçada em madeira e uma cortina em tecido espesso vão formar uma pequena construção. É no seu interior, na penumbra, que por intermédio de uma lente colocada num pequeno orifício aberto na cortina se vai formar a imagem projectada de um detalhe da figura feminina, que assumindo uma pose clássica, no exterior, aguarda...

Ao mesmo tempo, o ciclista pedala e vai ganhando velocidade. Por vezes, o seu corpo endireita-se e as mãos largam o guiador da bicicleta. A personagem parece mergulhar então num enigmático e bizarro teatro de mímica... uma espécie de transe. Por detrás dele, observamos o contorno em areia de uma praia, algumas pedras e cinco troncos de pinheiro desenham as verticais de uma floresta... A composição faz vagamente lembrar um cenário de um estúdio dos primórdios da fotografia onde os retratados se mantinham em pose, imóveis durante o tempo que levava a sensibilização do negativo fotográfico...

Não esqueçamos a alusão à famosa cave em Pompeia (a cave da casa de Diomedes) onde foi encontrada numa parede a impressão intacta de um seio deixada na cinza petrificada da erupção...

Mas muitos fantasmas continuam escondidos nas múltiplas facetas desta obra, construída como uma manta de retalhos que eu fui cosendo pouco a pouco com inúmeras referências que podem ir de Jean Rouch, a Jacques Tati ou de Pompeia a Lascaux.

Essa viagem temporal à arte antiga, a um certo momento que julgamos ser o momento originário da arte, expande-se, por exemplo, na exposição TSAE, que em 2014 apresentaste no Pavilhão Branco do Museu da Cidade de Lisboa.

TSAE³ é o acrónimo de *Tesouros Submersos do Antigo Egipto*, que é uma grande ficção sobre um achado arqueológico encontrado em tempo e lugar incer-

3 Este trabalho toma a forma de uma exposição que vi em Madrid com um título idêntico e que era o exemplo típico da exposição «chave na mão» itinerante que vemos, infelizmente, proliferar, e que por vezes são até organizadas por empresas especializadas.

tos por uma equipa de arqueólogos que vai reunir todos os achados numa grande exposição.

A exposição estava organizada em quatro partes, cada uma delas correspondente a uma zona distinta da escavação:

«Parte submersa»;

«Câmara violada»;

«Terra platónica»;

«Poço — Ministério dos Negócios Estrangeiros».

Cada um destes títulos reúne um grupo de obras que foi organizado por diferentes tipologias.

Na «Parte submersa» encontramos artefactos fabricados em diversos materiais, mas a maior parte estava incompleta e foi reconstruída com alguma dificuldade. Tinha sido espalhada e enterrada pelo tempo na areia do leito do rio e foi misturada com outros tipos de fragmentos difíceis de categorizar dificultando o processo de catalogação.

Na «Câmara violada», a primeira sala que foi descoberta, o que se encontrou foram objectos que dificilmente se conseguiriam retirar do lugar, estando grande parte cravada na própria arquitectura. Também encontrámos utensílios que foram provavelmente abandonados durante o saque do local. É bastante provável que alguns destes elementos possuísem uma parte ornamental que também desapareceu com os elementos portáteis que eventualmente pudessem ter existido no local.

Na única sala encontrada intacta, e à qual chamámos «Terra platónica», encontrou-se um conjunto de volumes que continham uma série de esculturas-instrumento fabricadas em latão, vidro e madeira e que hoje julgamos podem ser representações de alguma arquitectura cultural já desaparecida. Foi nessa sala onde também foram encontradas as únicas representações murais que permitem datar com alguma certeza todo o complexo: um conjunto de seis imagens que, repetidas com pequenas variações, formam um padrão e que, sendo ele por sua vez repetido, vai formar o friso na cornija existente em todo o perímetro da sala.

Por fim, e já numa fase posterior à escavação foram feitas sondagens numa formação natural à qual tivemos acesso por uma pequena abertura que existia no pavimento da última sala. Nessa gruta natural foram descobertos numerosos

achados que foram agora reunidos num *dossier* que se encontra na posse do «Ministério dos Negócios Estrangeiros» [ainda em estudo].

Este diálogo com objectos escondidos e perdidos no tempo, que convoca uma certa ideia romântica e nostálgica de arqueologia, é um lugar permanente nas tuas obras? Além de Lascaux e da tua versão dos tesouros do Egipto que acabas de descrever, também encontraste no Pirgo de Chaves [exposição no Museu Gulbenkian em 2019, em colaboração com o arqueólogo Sérgio Carneiro] motivos de trabalho escultórico. Porque te interessa esta arte de um tempo em que os objectos artísticos nem eram bem arte, mas dispositivos simbólicos complexos?

São dois projectos muito diferentes... Na narrativa dos Tesouros Submersos, a ideia de uma expedição arqueológica serviu precisamente para criar uma estrutura que tentava questionar algumas das formas preconcebidas de olhar o objecto artístico. Fui-me apercebendo, ao longo do tempo, e em particular com a experiência que tive como professor de escultura, de que existe uma série de preconceitos generalizados em relação à forma de observar a arte que afectam não só a liberdade inata de olhar mas também a formação dos artistas. Foi por isso que criei aqueles quatro estádios, cada um deles com uma forma de ver (e de fazer) e com o papel do autor (aparentemente) desvanecido. Assim a leitura perdia as suas balizas habituais e o jogo podia talvez desenrolar-se de outra forma...

A escavação também me permitiu fazer uma boa analogia com mais uma ideia tola bastante em voga, a de que o objecto artístico se constitui sobrepondo camada com camada de sentido tornando a obra de arte uma espécie de mil-folhas⁴ pronto a ser decorticado.

4 A imagem é aqui particularmente forte, mas remete para duas metáforas de proveniência um tanto ou quanto distinta. A de uma epiderme espessa como a da cortiça no sobreiro, e a de uma pele feita da proliferação de lâminas sobrepostas, como no exemplo de pastelaria que referes. Curiosamente a metáfora dos sucessivos véus foi justamente a adoptada desde muito cedo pela Ciência quando toma como divisa o conhecido fragmento de Heraclito *physis kryptesthai philei*, ou seja, «a natureza gosta de se esconder». O papel da ciência, e dos seus officiantes, seria assim ir retirando os infindáveis véus com que a natureza se esconde. Dá-se o caso de que o próprio aforismo de Heraclito é passível de diferentes interpretações e, em alternativa à mais consagrada, é possível ler em *physis* nascimento em vez de natureza, em *kryptesthai*, de onde provém o termo cripta, ler morte em lugar de esconder, e em *philei*, uma tendência para, alternando com o verbo gostar ou amar. Tal permite traduzir a mesma máxima como: «o que faz nascer tende a fazer morrer», o que, de bom grado, se poderia aceitar como divisa da Arte.

Finalmente o Antigo Egipto surge no título por duas razões: a primeira, porque vai facilmente activar no observador uma expectativa mais ou menos definida daquilo que ele espera ver mesmo antes de ter entrado na exposição, basta ler a frase do título e qualquer um de nós imagina as pirâmides de Gizé, o rio Nilo, algumas palmeiras e o ambiente obscuro do museu do Cairo... A segunda razão foi a regra que impus a mim próprio de jamais utilizar, na realização dos objectos que formavam os diferentes conjuntos, qualquer alusão formal a algo egípcio. A exposição era apreendida a partir desse jogo de tensões entre a imagem daquilo que esperávamos ir ver com aquilo que efectivamente estava ali à nossa espera.⁵

O Pirgo de Chaves é o projecto de uma exposição, que nasceu em 2008, aquando da minha visita à cidade de Chaves onde o arqueólogo Sérgio Carneiro realizava a escavação das Termas Mediciniais Romanas.

A razão principal da minha visita, além de uma amizade de longa data, foi a descoberta de um curioso e raríssimo objecto encontrado praticamente intacto numa das condutas de escoamento de uma das piscinas de água quente. Trata-se de um pequeno objecto em bronze utilizado para jogar, a que os romanos chamavam pirgo (ou turrícula). O objecto é muito interessante, não só pela sua raridade mas sobretudo pela enorme complexidade que vai permitir múltiplas leituras.

Acrescento aqui um pequeno excerto da descrição feita por Sérgio Carneiro e publicada no livrinho editado pela Fundação por ocasião da exposição:

«Trata-se de uma pequena torre em bronze com degraus no seu interior executada em *opus interrabile*, uma técnica originária do Oriente Próximo e generalizada por todo o Império durante o século IV d.C., que consistia em recortar uma placa metálica de maneira a formar um padrão geométrico ou vegetalista rendilhado[...] Era também comum a inclusão de letras formando inscrições».

SÉRGIO CARNEIRO, *Francisco Tropa, O Pirgo de Chaves*,
Fundação Calouste Gulbenkian, 2019

5 Engraçado é que a fábula resultou melhor do que eu esperava e era frequente algum público reclamar, perguntando a razão pela qual as legendas das obras eram tão incompletas, pois era uma grande lacuna não ser possível identificar o período, a dinastia, etc.

Para dizer a verdade, não foi só o pirgo que foi encontrado, é bastante provável que tenha sido um sismo a fazer ruir a abóbada de tijolo que cobria a piscina principal, soterrando nesse instante quem estivesse no local. Quando a escavação na piscina foi realizada, ao retirar-se o entulho que a cobria foram encontrados os esqueletos de dois corpos, o de uma mulher adulta e o de um jovem adolescente, provavelmente mãe e filho que, no torpor do banho termal, jogavam nas escadas da piscina. Os dois pequeninos dados em osso também foram encontrados e um tabuleiro de XII Scripta continua gravado na pedra de um dos bordos da piscina.

Não se resiste a imaginar a cena que traz até nós um instante congelado no tempo tal qual como aconteceu em Pompeia com a erupção do Vesúvio em 79 d.C.

E foi assim que nasceu a ideia desta exposição, que foi sendo apurada nas inúmeras conversas que depois fomos tendo ao longo dos anos sobre a ideia de jogo, arte e das suas ancestrais relações.

Finalmente em 2019, altura em que a escavação se finalizava, achei que tinha reunido um conjunto apreciável de obras que, pela sua diversidade e pertinência, faziam sentido mostrar em conjunto com um achado arqueológico daquela importância.

Alguma vez desenvolveste algum trabalho a partir do título?

Sim, *O Bigode Escondido na Barba* é o exemplo de um projecto que começou efectivamente pela descoberta do seu título, que li algures num jornal satírico como comentário sarcástico a uma situação qualquer passada durante um debate na Assembleia da República. A frase não era exactamente a mesma, pois eu acabei por ter de a modificar ligeiramente e no início não percebi porque é que ela não me saía da cabeça. Depois, pouco a pouco, comecei a prestar mais atenção à imagem que se formava de vez em quando, e fui percebendo o que é que aquela frase tinha que me fazia ficar ali a remoer...

Quando descobri, fez-me imenso lembrar um livrinho de Paul Scheerbart que eu tinha lido há uns anos (*The Perpetual Motion Machine* de 1910) e lembro-me de, nessa altura, ter tentado trabalhar algo a partir desse texto, mas desisti, pois era demasiado difícil pegar naquilo sem estragar.

Uns anos mais tarde surgiu a ocasião com esta inusitada descoberta e o projecto sempre acabou por existir, dividido em três momentos distintos que foram apresentados independentemente:

- «Colecção»;
- «Café»;
- «O Coração e os Pulmões».

Apresentados respectivamente na Fundação Carmona e Costa em Lisboa; Galerie Jocelyn Wolff em Paris e no Centre d'art contemporain – Le Grand Café em St. Nazaire; na Galeria Quadrado Azul em Lisboa e na Gregor Podnar Gallery em Berlim.

Gostava de te fazer uma última pergunta acerca de colaborações. Desenvolves alguns trabalhos em diálogo ou colaboração com outros artistas? Curadores? Escritores?

Sim, é algo que até acontece com alguma frequência, mas quase sempre com pessoas com as quais tenho uma certa cumplicidade...

Tenho trabalhado muitas vezes com os Osso Exótico, um grupo de amigos que trabalha em torno da música contemporânea, e realizei recentemente alguns trabalhos onde as minhas obras eram manipuladas por bailarinos profissionais e onde foi muito interessante para mim perceber melhor como funcionavam alguns dos mecanismos ligados às artes performativas. E, obviamente, também participei em projectos colectivos criados de raiz para uma determinada situação ou ideia, que surgiram por convite, por minha própria iniciativa ou de amigos próximos e onde a autoria acabou por ser partilhada não só com eles, mas também com pessoas vindas de outras disciplinas. Mas a questão da autoria nunca me interessou por aí além, sempre achei que a leitura das obras é mais interessante se não for realizada a partir da figura do artista... Acho que tem mais graça ver essa personagem diluída mesmo sabendo de antemão que nalguns casos é difícil dissociar o autor da sua obra, e alguns deles são seguramente interessantes de conhecer em profundidade...

Três Moscas

(com Jorge Queiroz, Pedro Morais, André Maranhã e René Bértholo)

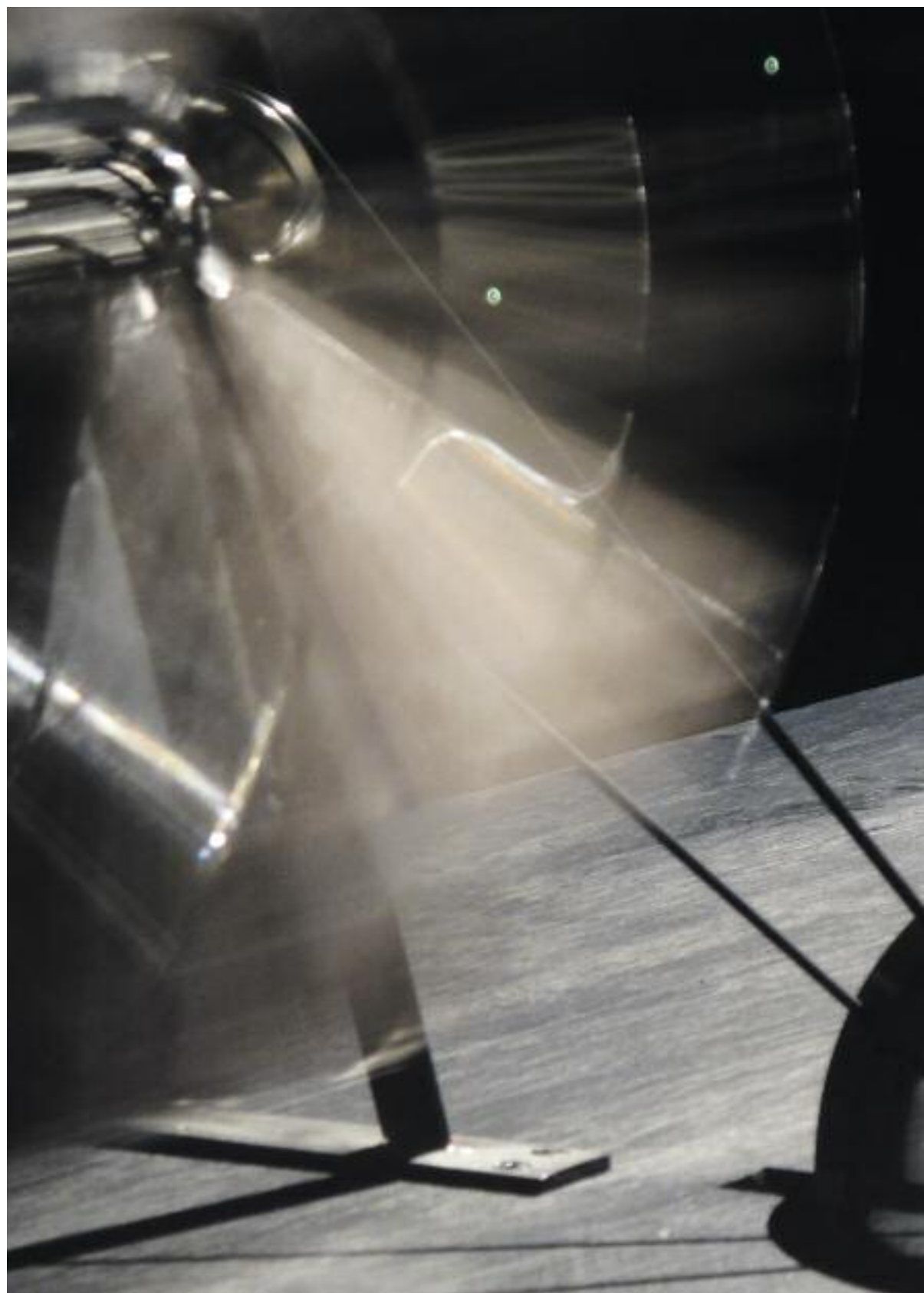
Locus Solus – impressões de Raymond Roussel, Auditório do Museu de Serralves, Porto, 2013

Nouvelles impressions de Raymond Roussel, Palais de Tokyo, Paris, 2013























Francisco Tropa displays a continuing interest in pre-modern cosmological concepts and the ways in which they were presented, regularly adapting their forms in many of his works. For example, a series of silk screen prints titled *Terra Platonica* (2015), which forms part of the ensemble of works grouped together under the enigmatic title *TSAE* [Submerged Treasures of Ancient Egypt], is an interpretation of the description of the universe contained in *Christian Topography*, a work in ten volumes written by Constantine of Antioch in the sixth century. Constantine describes a cosmos divided into two superimposed spaces: above, the heavens take the form of a vault, while the Earth below — in the shape of a rectangular box like a tabernacle — is attached to the vault along its top edges. Although his idea was based on a challenge to pre-Christian representations of the universe, nonetheless the description of earth as cuboid in form is similar to Plato's analogy in the *Timaeus*, where the cube is associated with the Earth and the dodecahedron with the cosmos. This was revisited at the end of the sixteenth century by Kepler in the *Mysterium Cosmographicum*, which proposed a solar system in which the different geometric volumes of the Platonic solids were nested inside each other.

Geometric representations of the universe, still the subject of some speculative thinking today, have been common since the pre-Socratic philosophers. Anaximander of Miletus envisaged a cylindrical Earth, suspended in the great whirlwind of space. Its surface was the habitable world, ringed by a circular ocean. Meanwhile Archimedes tried to measure the size of the universe by attempting to determine how many grains of sand could fit into it. When Francisco Tropa borrowed the title of Archimedes' opus for the ensemble of works and exhibition *Arénaire* (Arenarius, or Sand Reckoner), he was making reference to these ancient systems, which had the virtue of connecting the infinitely small with the infinitely huge, the humours of the body with cosmic properties, the

world of the living with the world of the dead, in much more intricate ways than are permitted by modern rationality and compartmentalised fields of contemporary knowledge. Despite the errors they contain, these ancient world concepts are tokens of the development of a scientific spirit, but they emanate from a world where there were still many points of connection, dangerous though they might always be, between the human domain and the superhuman domain of the gods. Here the concept of time is altered, reflecting the difference between humans and gods, the living and the dead, all coexisting in the same universe. These ancient narratives, seen from today's perspective, are like science-fiction texts: alternative worlds into which we can project ourselves.

For Tropa, exploring this ancient material is a way of demonstrating that none of these representations of the world are completely outdated or obsolete, but that they endure as potentialities in the imaginary.

As an artist for whom construction and representation have no hierarchical relationship, Tropa places the notion of projection at the centre of his sculptural work, chiefly because it enables a connection between the micro- and the macrocosm. After trapping spiders' webs or fragments of birds' wings between microscope slides so as to project their shadows, he turned to making luminescent objects that could become image projectors: instead of starting with a two-dimensional support such as a slide, this apparatus is capable of projecting an object that moves, either as a result of gravity or by mechanical means. Placed between a lamp and a magnifying glass, the object is transformed into an enlarged and inverted image, as though inside a camera obscura into which the viewer is plunged. As described by Sérgio Mah, curator of the Portuguese pavilion that Francisco Tropa created for the 2011 Venice Biennale, Tropa rejects the division between the spatial and the temporal arts that Lessing proposes in his *Laocoon*. In particular, his "lanterns" offer an experience of switching between the sight of a projected moving image and the contemplation of the object that is its source, the viewing device. "A circular movement between the image and the apparatus" as Tropa expressed it, in an interview with André Maranhã.

The projected image is not a film and does not involve a negative, but rather a play of lightbulbs and lenses between which objects are inserted, producing an optical system similar to a solar system, in which the object creates an eclipse, seen in real time.

In his interview with Maranha, Tropa explained that in the lanterns “the different mechanisms presuppose an attempt to show, on each occasion, different ways of measuring time.”

Thus, in front of his lanterns’ magnifying glasses, he places systems of dripping water and flowing sand, as well as clock mechanisms: throughout history, all of these have been used to represent, symbolise and calculate the passing of time. First used in antiquity, clepsydras were receptacles used for measuring a period of time by means of water flowing through an aperture. The size of the vessels was calculated according to the length of time to be determined: the length of a speech, a game, or some other human activity.

The lantern which is the subject of this publication has been through several versions, refined each time. It projects the shadow of an hourglass, in which it is possible to see, disproportionately enlarged, the grains of sand passing through the bottleneck, as the small inverted heap of sand in the lower bulb gradually erodes and the grains of sand pour upwards into the top bulb.

The most sophisticated — and definitive — version of this inverted micro-world includes a mechanism enabling the hourglass to be turned over once the sand has completely passed from one bulb to the other. In this way, the mechanism aligns with the hourglass’s allusion to the passage of time: linear and cyclical *at the same time*, simultaneously irreversible *and* reversible.

One of the steps most clearly responsible for the secularisation of human beings, weaning them away from the rhythm imposed by religions, was the increasingly accurate calculation of time and its division into hours, minutes and seconds. Hourglasses also enabled the world to be mapped, by determining distances based on calculations of speed, especially the speed of ships. Their timings enabled more accurate scientific experiments. They laid the foundation for a new social paradigm, by establishing the length of working hours and their associated remuneration, which were no longer regulated only by sunrise and sunset or by the church bell (or the call of the muezzin). Paradoxically, instruments of measurement such as the hourglass make a symbolic appearance in paintings as the tools of a passage of time that leads inexorably to death, representing the finite nature of life. However, the hourglass has different connotations: in vanitas paintings, it denotes death, the symbol of allotted time coming to an end, but it can also be an object of meditation, a synonym for the con-

templative life. Elsewhere, as in Dürer's *Melencolia*, according to Panofsky's interpretation, it represents knowledge and progress.¹

In most vanitas paintings, hourglasses are depicted with the sand flowing through them, as though human intervention — absent in these symbolic still lifes — had no part in their operation. Time in a vanitas painting is shown in suspension: the transitory nature of existence is expressed in the flow of the sand, a half-peeled piece of fruit, a withered bouquet, or a fly on the edge of a table, about to take wing.

It is said that the German Renaissance physician Athanasius Kircher invented the magic lantern. He alludes to its origin in *Oedipus Aegyptiacus* (around 1655), where he describes the so-called mirages produced by Greek and Egyptian magi to impress followers in their temples. Kircher cites Theodoret of Cyrrhus, bishop of Antioch in around 445, who reports that these priests regularly caused spectres to appear on the temple walls, but that the shadows of the dead only ever appeared in reverse. Noël Arnaud and François Caradec concluded, in their anthology of hoaxes, that “it was thus proven that in normal conditions the so-called shadows of the dead were light projections obtained by means of a camera obscura procedure” — considering the camera obscura to be both a popular spectacle of terror and a form of ideological subterfuge.²

A primitive form of cinema, Francisco Tropa's lantern invites us to participate in the spectacle of the passage of time, but in an unmeasured, indefinite, mechanical way.

The material similarity between the contents of the hourglass and the glass container itself, which is made from sand, does not escape the artist. The same material in two states. However, the sand in the hourglass is only sand by analogy: it is actually composed of powdered marble, crushed eggshells, and lead and zinc oxides, which react minimally to changes in temperature and humidity. Yet symbolically, these glass bulbs are like a body that is alternately filled and emptied, like one of the “malic moulds” produced by Marcel Duchamp for

1 Raymond Klibansky, Erwin Panofsky and Fritz Saxl, eds., *Saturn et la mélancolie*, trans. Fabienne Durand-Bogaert (Paris: Gallimard, 1989); published in English as *Saturn and Melancholy* (New York: Basic Books, 1964).

2 François Caradec and Noël Arnaud, eds., *Encyclopédie des farces et attrapes et des mystifications* (Paris: Jean-Jaques Pauvert, 1964).

Large Glass. In order to escape the condition of a painter, Francisco Tropa has hijacked Duchamp's positioning, combining scientific method (working objects, optical systems), pre-modern references (especially to medieval alchemy) and literary inspiration translated into a plastic idiom. Tropa shares with Duchamp a fascination for the frozen scenes of Raymond Roussel's novels, enclosed environments where time stops and the dead, mechanically resuscitated, endlessly relive the tipping point between life and death, like an automaton theatre on an astronomical clock.³

3 Raymond Roussel, *Locus Solus* (Paris: Librairie Alphonse Lemerre, 1914).

Antipodes

Atelier Calder, Saché, França, 2015

Photographie: François Doury











Gamblers, Vagrants, Goldsmiths and Masons

MARIA FILOMENA MOLDER

Free times, or there are no false analogies

“Bousillage” is a tradition of French glass-workers, who used their free time to make “bousillés”, glass pieces on which they lavished all their skill and imagination. These unique pieces, which were kept out of the market, were used to pay certain debts or as gifts to close friends¹. Here, we must dwell awhile on the breath whereby free times are released from their own emptiness. Curiously, “bousillage” is also the name of a sort of mortar, a mixture of clay and grass that is employed to fill in empty spaces in a construction.

Gamblers, vagrants, goldsmiths and masons

Quite unforgettable are the occult figures that entwine, charade-like, in the trios of six-letter words organised in two lines on game boards, aimed at die-casters all across the Roman Empire, carved in stone and long-lasting², so evocative of the ephemeral signs vagrants used to communicate in ancient times, which could only be read by themselves or by others in the know, as was the case of Sherlock Holmes. Akin to the first ones are the hallmarks of precious metals, and also mason’s marks. To this should also be added the treasure that in ancient times was buried together with the foundation stone of a building, with the intention of protecting it (it is mentioned as late as Goethe’s *Elective*

1 I came across the concepts of “bousillage” and “bousillés” in Michel de Certeau’s *L’invention du quotidien*.

2 Reproduced on the catalogue of *O Pirgo de Chaves*. Sérgio Carneiro’s essay should also be consulted.

Affinities). Once the few who had direct knowledge of that sacrificial treasure had died, no-one would be able to recover it. Certainly, it is not by chance that masons have been at the source of secret societies. Such aerial and subterranean communications run through Francisco Tropa's work.

We have what we did not find; what we did find
we left behind

The above is an ancient Greek riddle. It is told that Homer died out of shame for failing to decipher it (sources: Heraclitus and Aristotle). As with many other riddles, there is little reason for so much drama. But, perhaps more so than with others, as soon as the solution is revealed, we find ourselves confronted with the grotesque element in life and its incorrigible workings, like dying over nothing much. We will get there presently. Some procedures in Francisco Tropa's works belong to this lineage, which is enhanced by certain exhibition titles, particularly when the titles rule the procedures, as in the case of *O Bigode Escondido na Barba* [The Moustache Hidden in the Beard] (with its three parts).

One morning, a group of young fishermen, on their way to work, encountered Homer sitting on a rock. This happened on the isle of Ios, the birthplace of Homer's mother, where he went to live in his old age, in obedience to the oracle's words. Feeling curious, the poet waited for the fishermen's return. In late afternoon, they came to him empty-handed. "So, how was your catch?" They replied: "We have what we did not find; what we did find we left behind." Homer's perplexity grew with each moment of his silence; finally, darkness engulfed him. The answer to the riddle is simple: what the young fishermen brought with them or left behind were lice, which they had spent their time picking, since the fishing was bad.

A matter of scale

Let us remember one episode from the *Twilight Zone* TV series — twilight, that hour between dog and wolf that tints the atmosphere of so many of Francisco

Tropa's exhibitions —, in which a ship from Earth lands on an unknown planet that is actually the kitchen cupboard of an interstellar giantess. Talk about unlucky! Or the variations in scale of *Gulliver's Travels* or *Alice in Wonderland*. And there is also Kafka's "The Great Wall of China", a short story about the creation of a map whose size ends up coinciding with the size of China itself, which Ângelo de Sousa used in his admirable considerations on abstraction/figuration as an extreme instance of figuration, free from touchstones, in which a depiction would coincide with its object: the 1:1 scale, also known as actual or natural scale.³

Scale enlargements and reductions are a constant feature in Francisco Tropa's series. There are the reductions of the mechanisms in *La moustache cachée dans la barbe — Le Grand Café*; the projection of the enlargements of the dead fly and dry leaf in *Scenario*, a contrived projection, since both the fly and the leaf can be seen at the bottom of their respective magic lanterns, on equally contrived screens, made with stucco and wood. But the 1:1 scale also asserts its rights in countless occasions, here are a few of them: the tree-branches, still in *Scenario*, or the apples and bones of *O Pirgo de Chaves*, in which casts from nature dominate, bringing into play paradoxical variations on the relationship between art and nature. In borderline cases, the 1:1 scale expands itself under theatrical or performative forms, as in *L'Orage* (where the stagehand's figure enhances the dramatic plot). Let us linger awhile on the bones, for they have always been the favourite fuel of the three operations: 1:1 scale, reduction and enlargement. Even though they fulfil different aesthetic tasks within the same series — see, for instance, *La moustache cachée dans la barbe — Le Grand Café* —, the arrow always goes straight to the same target: the appropriation of ephemerality. We will return to this.

The humorous force that devours force

It is thought-provoking that it was Goethe who defined nature as uncontrollable devouring, its seriousness shaken from top to bottom. I have assem-

3 V. *Intersticial: Diálogos no Espaço entre Acontecimentos. Arte Portuguesa na Coleção de Norlinda e José Lima*, Centro de Arte Oliva.

bled here two subjects that were taken from two texts separated by a wide expanse of time. The first, “the force that devours force”, appeared in a remorseless critique, entitled “The Fine Arts”, which the young Goethe (he was twenty-three at the time) directed against *General Theory of the Fine Arts, in Accordance with the Alphabetical Order of Art Terms*, a book by Johann Georg Sulzer, a famous aesthete of the time. As for the humorous quality of nature, it appears in a text from his old age, “Clarifications concerning the ’Nature’ aphoristic essay” (written in 1828; Goethe would die in 1832). The essay’s authorship had been attributed to Goethe, but he states that he has no memory of having written it, even though he agrees with some points in it, namely a tendency to pantheism, with nature being described as an “inscrutable, unconditioned, humorous, self-contradictory” being. Both instances highlight the immeasurable disproportion between the one who is born (each one of us) and the one who is constant birth, the one who ceaselessly self-contradicts, nature. We are born and we die in it; in both cases, the forces devour one another with no other purpose than to maintain their interplay.

But Goethe adds that, in order to fully recognise himself in that vision of nature, it would have to comprise two essential driving forces, namely polarity and intensification. The first concerns that sort of opposites that know neither exceedance nor synthesis (for instance: day/night; light/darkness; systole/diastole; inspiration/expiration; contraction/expansion) while the second comprises the new aspects born out of the rhythm generated by the pairs of opposites.

Masculin Féminin

Here we have another polarity, which is also the title of a 1966 film by Jean-Luc Godard. But, come to think of it, all the other Godard films I have seen could have that title as their subtitle. They are all concerned with affording glimpses into the course lines of an in-progress compass rose of the relationships between men and women, women and women, men and men. In this case, and according to Godard himself, “the generation of the children of Marx and Coca-cola” (the males are more into Marx, the Vietnam war and the civil rights struggle; the females prefer Coca-cola and pop music). For our intentions,

this title comes quite handy, because it allows us to flow into Duchamp's *Fountain*, in which a urinal undergoes an 90° rotation that changes not only its function (which is not the most important thing, actually), but its evocative power, because it has turned a receptacle for male urine into a glimpse, an imaginary depiction of a woman's inner genital organs — the womb, the Fallopian tubes, the ovaries: a fountain.

Ever since his earliest exhibitions, Francisco Tropa's work displays the long-term effects of this type of dislocation and conversion. Through various mechanisms and elements (especially water), the forces of the male-female pair weave themselves, like course lines, into his creations. The most extreme case of that is perhaps *Mexilhões no Baloço* (1998), a piece that parodies Fragonard's painting *The Happy Accidents of the Swing* (1767).

The state of passage, or how a collection is made

Unable to encompass the world, collectors select parts of it, take possession of them, keep them and show them (or conceal them; it is always like this, either one or the other, but the meaning is the same). Besides this, they reserve themselves the right to move these parts around, to play with a disorder they themselves caused, or else they decide that there is an irrevocable connection between the piece and its place; i.e. no piece can ever leave the place where it landed originally, an immovable order (the previous parenthesis also applies here).

Some artists are like those collectors who show things and move them around; such is the case of Francisco Tropa, who could also be fittingly termed a stagehand. In his case, we could replace the world with a continuous/discontinuous pairing in which the discontinuous, regardless of how many effects of the continuous we observe, always appears to take the lead. The variations in scale that the artist performs are attempts at overcoming the discontinuous, a gesture that is reflected in such actions as moving something from one place to another or including in the next series something from the previous one: transport and choreography at the same time.

The game of dissolution

In a surprising essay from his youth (dated between 1920 and 1921) that was not published during his lifetime, Walter Benjamin draws an unprecedented portrait of the imagination [*Phantasie*], especially if we take into consideration the German tradition in which the concept of imagination [*Einbildungskraft*] was developed, the same tradition that formed him: from Kant to Schiller and Goethe. Proper to that tradition and its reception, which actually continues today, is the connection between imagination and form. And it is precisely that link that Benjamin brings into question. Out of the words the Germans use to discuss form, *Gestalt*, *Gestaltung*, *Bildung* and *Form*, Benjamin selects the first two, beginning with an observation that leaves us dumbstruck: “The German language possesses no native term to describe the forms [*Gestalten*] of the imagination [*Phantasie*].”

At once, alarm bells ring: so, the forms/figures of the imagination are not properly forms? One line later, all our doubts are swept away: “in fact imagination has nothing to do with forms or formations [*Gestaltungen*]”. And yet, these alarm bells can still be silenced. Let us see. In fact, the word “imagination” comes from *imaginatio*, the Latin version of the Greek *phantasia* (which comes from *pháos*, light), the faculty of the *phantasmata*, not mischievous nocturnal creatures wrapped in sheets, but images in their full range of variety, as apparitions, visions and dreams, from Aristotle to the Stoics. In fact, *Einbildungskraft*, which means literally “the power of forming images”, is the German version of the Latin word that allowed Kant to separate this faculty of the mind from the more oneiric and indisciplined forms of *Phantasie*, which was in the process of defining itself during his time. And yet, the word *Phantasie* managed to preserve its primitive nobility. Hence this assertion by Benjamin, which follows the previously quoted words: “Only the word ‘manifestation’ [*Erscheinung*] may in one specific sense be regarded as such.”

But the peace brought by this etymological exercise is short-lived: out of the blue, the tempest strikes: “we might [...] describe the manifestations of the imagination as the de-formation of what has been formed [*Entstaltung des Gestalteten*]. It is characteristic of all imagination that it plays a game of dissolution with its forms.” We are now in the eye of the hurricane.

To de-form and dissolve are the actions of fantasy, but they obey a basic law: the imagination or fantasy de-forms but never destroys, that is to say, the forms dissolve, but the imagination remains integral; otherwise, it becomes fantastic. Benjamin explains: “Fantastic objects arise where the process of deformation does not proceed from within the heart of the form itself.” And he parenthetically adds: “The only legitimate form of the fantastic is the grotesque, in which the imagination does not de-form in a destructive fashion but destructively overforms [*überstaltet*].” In fact, the grotesque, which Benjamin describes as “a marginal form in the realm of the imagination”, is the last resort of fantasy whenever it “strives once again to become form”.

Finally, while it is unshakeably evident to Benjamin’s mind that there is no work of art without the de-formation and dissipation of pre-existing forms, he is also convinced that “imagination [or fantasy] is always incapable of constructing a work of art because as a de-forming agent it must always refer to something formed beyond itself”, i.e. while imagination is in varying degrees at the foundation of all works of art, it does not furnish them with constructive operators, using instead its power of deformation to bring into the work, thereby nourishing it, that which is already formed, that which is beyond the work and may always withstand it. Isolated from the ability to construct, “The imagination knows only constantly changing transitions.”

The abandoned theatre of the world and its deciphered ruins, or space and matter

We will continue to explore Benjamin’s text on fantasy, highlighting points that could be glimpsed between the quoted lines, and now become manifestos in the following lines. The transitions in constant change come up again, scintillating like it was the first time: “[imaginative de-formation] never leads to death, but immortalises the doom it brings about in an unending series of transitions”. On the other hand, the unending dissolution is transfigured into a final image: “This deformation shows further [...] the world caught up in the process of unending dissolution; and this means eternal ephemerality. It is like the sun setting over the abandoned theatre of the world with its deciphered

ruins. It is the unending dissolution of the purified appearance of beauty, freed from all seduction.”

Here, Benjamin’s historical-theological vision takes the lead; by this I mean that, in the task of comprehending imaginative dissolution, we glimpse for the first time a redemption, nestled in the “deciphered ruins”. Besides that, the unending dissolution cannot be read solely as a sign of ephemerality, of eternal ephemerality, since it also reveals “the purified appearance of beauty, freed from all seduction”.

Let us now list three eminent features of Francisco Tropa’s work that can be associated to these Benjaminian passages.

First: he has the manifest and latent intention to erase all traces of authorship, thus hampering any immediate interpretative felicity (though being unable to impede it, of course).

Second: he too searches for “the purified appearance of beauty, freed from all seduction”, while also knowing it to be subject to unending dissolution. The twilight, the time between dog and wolf, the setting sun reigns over the abandoned theatre of the world, that scenario of “deciphered ruins” without a performer.

Third: art is an interruption of the unending dissolution, an insubordinate form of delirium, with the power to immortalise ruin.

The universal draft

Das allgemeine Brouillon (in German) is the splendid, and thoroughly failed, attempt to rehabilitate the encyclopedic stance at a time when it had become an impossibility in terms, a time that was fully committed to dissipating the common ground between the sciences and the arts. The honour of this heroic and *démodé* gesture fell to early German Romanticism, more precisely to Novalis. In any case, that honour was accompanied by an acute awareness of its failure, as indicated by its condition of a “draft” that would never become a clean copy. There are countless names of subjects that never saw the light of day. A few instances: “Experimental doctrine”, “Musical mathematics”, “Doctrine of intelligence”, “Logical pathology”, “Chemical music”, “Theory of the fall”.

Besides this, the lingering focus on the *mechanê* clumsily and distinctly inscribes this draft of an encyclopedic project in its time, a time that marvelled at mechanisms and loved automata, from Baron d'Holbach to Casanova. The concealed dwarf who operated the occult workings of the famous and unbeatable chess-player opened a breach in the confidence in the powers of mechanics. In "On the Concept of History", Benjamin turns him into the crafty gesture of theology, as it moves the pieces across the squares on the board of history, taking advantage of the fact that the human expectations are ignorant of the gearwheels that undo their moves.

Francisco Tropea intends to dissolve the limits and borders between artistic forms, creating a sort of rough draft that will equally never become a clean copy. On the other hand, the dwarf (theology is now suspended) has been incorporated in his countless mechanisms for games of chance, even though malice continues its mischief, mediated by the love of the craft masters, lords of the secrets of the earth and its entrails.

Time, necessity and chance

Necessity is an unyielding law that emanates out of time as succession. No one can avoid it (neither gods nor men, as the Greeks well knew). One touchstone is enough: what has happened cannot cease from having happened, i.e. time's steps cannot be reversed. And yet, through imagination and desire some manage to make their way backwards, with the inherent risks of losing balance and falling into a deep hole. Indeed, the breaking of time's law (even in one's own imagination, spurred by desire) is something that tears at the fabric of our life; then, the violence that stirs in its well spurts out, uncontrolled. Necessity is a domestication of that violence. Without domestication, our life would be unlivable; with nothing but domestication, it would be unbearable. Those who venture there will have to discover an antidote that, without domesticating violence, does not conceal it, thus preserving the creative effects of that force. What is that antidote? Chance. In the child that plays with dice, chance attains royalty.⁴

4 A salute to Heraclitus via Giorgio Colli.

The crux of the matter

— Do you remember anything?

— No, I forgot it all.

— Did you take any notes?

— At first, I scribbled down some words, which later, as I am wont to do, would take me hours or even days to decipher.

— So you'll end up cheating, replacing some of them by any other that may seem fit at the moment.

— No, I can't do it. They just lie there, illegible, sometimes circled in red.

— And now, what are you going to do?

— I'm getting out of this mess.

(the street door shuts)

The sparks of abstraction (A gift)

“Concretion extinguishes thought; abstraction kindles it.
Every synthesis is abstract; every synthesis, concrete.
(Synthesis extinguishes thought.)”

WALTER BENJAMIN, *The Arcades Project* [O°, 72]

La moustache caché dans la barbe

La beauté du pacifique, Le Grand Café – Centre d'art contemporain, Saint-Nazaire, França, 2018
(avec André Maranhã)

Photographie: Mark Damage



LA
BEAUTÉ
DU
PACIFIQUE

The image shows a dark-stained wooden double door set within a white wall. The left door is slightly ajar, revealing a dark interior. On the glass panel of the left door, the text 'LA BEAUTÉ DU PACIFIQUE' is printed in white, stacked vertically. The right door is closed. The floor in front of the door is covered with a light-colored carpet featuring a blue diamond-shaped geometric pattern. The door has a classic design with a large glass panel in the upper half and a solid wood panel in the lower half, separated by a horizontal line. The door frame is also made of dark wood and is set into a white wall.







La moustache cachée dans la barbe

Vistas da exposição *Café*, Le Grand Café – Centre d'art contemporain, Saint-Nazaire, França, 2018

Photographie: Mark Damage













The Perpetual Motion Machines. Conversation Between Francisco Tropa and Nuno Crespo

Francisco Tropa's *Arenario* [Arenarium] (2017) belongs to a series of works by the artist entitled *Lanternas* [Lanterns]. These mysterious mechanisms create captivating, enchanting images that are capable of transporting viewers to special places in their imaginations and sensibilities.

It is not immediately clear how to classify these objects, whose interior acts as a backdrop for shadows of the objects themselves — their images projected — but also creates spaces of possibility where different existences can take place. They are magical objects somewhere between sculptures and image-producing devices of primitive cinema.

Regardless of the category in which we place Tropa's works, they embody many of the interests and tensions that the artist has pursued in his work. This “lantern” served as a pretext to engage the artist in conversation about his work processes and his method of artistic inquiry and practice.

One of the things I've always found interesting about your work is how your sculptures relate to the images they produce, or, in the specific case of the lanterns, how they relate to the formal conditions that allow these images to appear. Can you explain how this works?

All works of art produce images and Form underpins the mechanisms that perform this task — it must enable the artwork to exist while simultaneously keeping the mechanics going over time.

The lanterns that I have been making and perfecting in recent years echo this way of thinking and could initially be understood as an analogy for this type of relationship, as an image is effectively formed by placing a natural model inside the sculpture/device.

Don't you think that you overemphasise the predominance of the image over other aesthetic experiences? Especially now that images have become a commonplace, rather shallow medium...

I think that the fact that they have become more widespread is another reason to highlight the importance and relevance of the image created by works of art, which has nothing to do with the commercial images that we unfortunately have to live with on a daily basis.

Art creates a timeless image that is shaped by the viewer's senses, intelligence and memory and, as strange as it may seem, this process has nothing to do with the medium or the tools for communication.

What do you mean by "natural model" in the case of your lanterns?

It's the term I came up with to refer to the elements that jumped straight from nature to the inside of the sculptures. They produce the images that are projected in the specific case of the works I call lanterns. For example, a drop of water, a cobweb... These elements have not been modified and project a larger version of themselves without any intervention.

It's lucky you mentioned nature. Many of the components in your sculptures create the illusion of being organic, such as your bronze oranges or stones. What is the purpose of this duplication of natural elements in your artistic practice?

One of the first pieces I made in bronze was based on an anatomical skeleton that I used as a model, taking apart the different bones that make up the human body. During my many visits to the foundry, I watched the different stages in the process and noticed that what I was looking for was right there in front of me, with people bustling around those bones, carrying them from here to there, compacting the sand and building the boxes for the moulds that would be filled with red-hot metal at the end of the process to form a perfect replica of a skull or vertebra.

I realised that the process contained great value and formal sophistication, and that I would need to be very careful in choosing the model in order to preserve the beauty of these actions and objects.

I ended up producing a series of replicas of natural and other kinds of objects, in which my intervention was designed to be almost imperceptible.

The pieces *Scripta* and *Gigante* were made in this way and they paved the way for a series of other, similar works using bronze replicas in different sizes, some of which are painted, which explore the idea of play.

Thinking about your “image-producing machines”, I see that “arenario” is a word that you used several times and that allows you to easily establish metaphorical relationships, for example, by suggesting that an image is an arena evoking the dynamism of fights, victories, defeats, etc.

I think it makes sense to view the arena as a screen where an image takes shape, but the real reason I used the word is a little different to what you're thinking. I came up with it when I was working on *Scenario* [a project for the official Portuguese representation to the Venice Biennale in 2011] and I was researching certain aspects of the origin of theatre. Later, I used it as the title of a small bronze piece and an exhibition that I held at the Jocelyn Wolff Gallery in 2014.

In its Latin form, “arenario” does not refer to a particular object but rather to an undefined entity that takes the name when it appears on a smooth, sandy surface. The example most commonly used is that of the gladiator appearing in the arena, but a flower growing in the dunes may also include *arenarium* in its name. What surprised me about the word was that it defines neither an object nor a place as such — it refers to such a vast concept that it could be almost anywhere. I found that remarkable and I thought it was a wonderful metaphor for art, as you say...

Can you tell us how you come up with the titles for your works?

They don't all come to me in the same way. I wouldn't say there's a pre-determined procedure or a rule that I follow blindly. Usually, I'll be working on a certain theme and they just pop up. Sometimes I think of them before I make the piece and they influence its structure, while other times they come to me once the piece is finished and are relevant to its interpretation, but I always try to find a title, and that title can be important. In my case, the titles of the works are like the business cards that used to be exchanged in formal settings and displayed the person's name, address and profession.

There is another Latin word that serves as an example and that gave rise to a series of works linked to the idea of play: *scripta*¹ comes from the name of a Roman game that was very popular throughout the empire called *Ludus Duodecim Scriptorum* or *Duodecim Scripta*, which literally means “game of twelve points” or “game of twelve marks”.

Curiously, *scripta* is used to refer to the rings worth different points on a die, which remain unchanged to this day. These small circles engraved into the smooth bone surface, almost without height or depth, were known as the abode of chance.

From what you've said and from my knowledge of some of your artworks, the idea of game seems to be one of the main themes. Is your interest in it linked to some specific procedure involved in sculpture?

Well... I suspect that both art and play come from the same place... But actually, now that you ask, I've been fascinated recently by something that has less to do with the playful or procedural part of the game. I was particularly interested in the incredible ability games have to simulate a space or even invent an imaginary place.

That's one of the reasons why art and games are closer and share certain mechanisms, especially when it comes to constructing the figures of the representation.

Over the years, I came across elements that I linked together and found to contain echoes of other things I value in the field of art. Of course, what happened next was a process of contamination whereby part of my artistic practice came to reflect those interests.

And do the game boards present throughout your work act as a space of possibility for sculpture, as if you were creating a demarcation between the space of the world and the space of art? Like in any game, what happens in the area marked out for the game does not extend or hold any meaning beyond it...

Hum... I'm not so sure that there aren't passages between all these worlds...

1 *Scripta* also refers to the act of writing and is the root of the word *Scriptor* (writer), curious lineage that make us also think about the ancient Roman writing tablets where the groove in the wax surface was produced using a stylus.

The boards you mention are not exactly game boards. They no doubt originated from game boards, but all that remains of the original item are the markings that help to delimit a space (something very similar occurs in the map of the ocean published in *The Hunting of the Snark* by Lewis Carroll in 1876). The rules of the game have also disappeared and been replaced by a few short, simple instructions, and there are no dice...

In the end, what is presented is an empty space and a series of elements that I outline, a set of elements that are laid out in a field, and here we return once again to sculpture.

In one of the works that often appears in your exhibitions, as you mentioned earlier, you use human bones in the context of a visual game that evolves but never crystallises in a single configuration. Is it an allegory of the living body? A way of reminding us of our destiny as humans? What is it?

Historically, it could be all of that. We find human bones among the most ancient, diverse examples of historical sculpture because much of this sculpture is linked to funerary rituals and, by extension, to representations of the body, especially in its passage from life to death.

I initially took an interest in this theme because its canonical figures are well-known and are full of meanings that have become rather commonplace. At the same time, I felt that although those bones contained something that was not immediately apparent (rather like the famous diamond hidden in a huge glass chandelier), greater attention and effort was required to work out whether something so heavy could still be handled with a degree of weightlessness.

The work at the foundry contributed to this, as it provided a genuine insight into what was possible there. I later found out some curious facts about certain bones and their relationship with play and art, which helped me to bring these two disciplines together in a way that I could never have imagined at the start.

One example is a bone called the talus. This bone is important in the articulation of the foot, allowing the body to move and balance. In the world of the ancient Greeks and Romans, the bone was referred to as an *astragalus*. It was taken from goats and used as a dice, with points from 1 to 4 that correspond to

the four flattest sides of the bone. It's great to see how this ancestral object both mobilises fate and allows the body to move.²

I notice that in some cases, the body almost becomes an abstract presence, while in others the presence of death is inherent to the experience of the work. Like in your artwork Vanitas, for example, where a skull is simply suspended from a string without any other element in the composition.

That piece echoes a theme that can be found in 16th-century painting in particular. If I remember correctly, I wanted to make a small sculpture to evoke that way of depicting a symbolic object. First of all, I tried using patinated bronze, but then I decided to paint the skull using *trompe l'œil* to try and achieve that pictorial effect that the surface could evoke.

There is another artwork of yours (Vanitas e vanitatis umbra, 2003) where you address the same topic and the idea of death appears only indirectly. In this vanitas, we are presented with a logical, geometric game that is disturbed only by the flickering flame of a lit candle...

Despite being an earlier piece, it is based on the same theme but uses the simplest of the canonical forms — a candle flame — which is also the only source of light.

The flame produces the geometric drawing you mentioned with the shadows of the other elements, but the human factor is also present as it is one of the few works of mine that grants a physically active role to the viewer, whose circulation around the room moves the suspended elements and changes the drawing created by the shadows they project. Interestingly, I was inspired by a description of a dream by an Indian shaman from an Amazon tribe that I had read. In his dream/vision, doors opened up in the air, suspended in the middle of the village, and a group of jaguars playing pipes bounded out of the doors, bringing magical powers with them...

How would you describe your work process? Do you have a particular method?

2 This inevitably recalls the film *Gradiva* by Raymonde Carasco, which was filmed in Pompeii in the late 1970s.

I don't have a method either... sorry!

I have a few procedures that I've developed over time and that I found very useful in terms of organisation during my time in the studio, but there's nothing that could rationally be described as a method to follow.

What I can try to do is briefly describe the way I put together some of my lengthier works, such as *L'Orage*, 1999-2003, *A Assembleia de Euclides*, 2003-2006, *TSAE*, 2008-2014, and *O Bigode Escondido na Barba*, 2015-2020, which I worked on over the last five years.

Are these pieces complete when you present them or do they continue to demand your attention?

It depends greatly on the works. For example, the works entitled *Gigante* and *Scripta* — which, as we have mentioned, continue to be a focus of interest given their performative nature, which lends a rather efemeral character to the presentations — were never intended to be completed projects and continue to represent a rich source for experimentation for me.

Almost all the other projects I've mentioned are made up of blocks of work that I carry out for a period of time, which can sometimes be quite lengthy, and they usually comprise stand-alone works that form part of a series but can also be exhibited individually. These works might be based on a theme, an idea or an interest of some kind that prompted me to start working and if I'm invited to present an earlier project again, or part of one, I usually make some small adjustments. I've even redesigned elements that I wanted to present differently.

Can you give us some more examples?

For example, *L'Orage* was inspired by a storm that wrought havoc in large parts of France in December 1999. At that time, I was in Paris and a huge scaffold fell off the front of a building undergoing renovation near the street I lived in.

The incident coincided with a period when I was reading the work of a writer I like a lot, and a book in particular called *La vie mode d'emploi*³ [Georges Perec, 1978], which ended up influencing the project to some extent.

To cut a long story short, I decided to create a project whose overall structure would be based on the accidental collapse of a building's façade, with the remaining elements organised around a disparate collection of objects that I gathered over time. These objects all belonged to people from my family who I had known and vividly reminded me of those people. That web of highly subjective, personal relationships combined with the intrinsic properties of the objects in my collection and the vaguely geometric structure of the fallen scaffold were the tools I used to design and make the project, which was exhibited at the Modern Art Centre at the Calouste Gulbenkian Foundation in 2003.

Was A Assembleia de Euclides also based on a similar approach?

A Assembleia de Euclides [The Assembly of Euclid] has a rather different structure. I created it as an allegory of Art and artistic endeavour.

It takes the form of a large sculpture/mechanism divided into two parts, which can be set in motion by two actors.

The first part of the project, *O Transe do Ciclista* [The Cyclist's Trance], was presented for the first time at LisboaPhoto in 2005 and shown at Galeria Quadrado Azul in Porto during that same year. The second part, entitled *A Marca do Seio* [The Mark of the Breast], was exhibited at Culturgest also in Porto in 2006.

For both parts, a brickwork structure was the central component: in *Marca do Seio*, it took the form of a piece of whitewashed wall, with a wooden palisade and a thick curtain to create a small construction. Inside, in the shade, the image of part of a female figure, who waits on the outside striking a classical pose, is projected through a lens placed in a small hole opened in the curtain...

Meanwhile, the cyclist pedals and picks up speed, sometimes straightening up and letting go of the handlebars. The character appears to be immersed in a bizarre, enigmatic mime... as if in a kind of trance. Behind him, we can see the outline in sand of a beach, some stones and five pine trunks marking the vertical lines of a forest... The composition is faintly reminiscent of a scene from early photography studios, where the posing subjects had to stay still for as long as it took for the negative image to form...

Do not forget the allusion to the famous cellar in Pompeii (the cellar in Diomedes' villa), where an intact imprint of a woman's breast was found in the petrified ash from the eruption on one of the walls...

But many ghosts remain hidden in the multiple facets of the piece, which is rather like a patchwork quilt that I sewed bit by bit with all kinds of references from Jean Rouch to Jacques Tati, from Pompeii to Lascaux.

That journey through time to ancient art, a period that was once believed to be the origin of art itself, continued at the TSAE exhibition that you presented at the White Pavilion at Lisbon City Museum, for example.

TSAE⁴ stands for *Tesouros Submersos do Antigo Egipto* [Submerged Treasures from Ancient Egypt], which is a fictional piece about an archaeological discovery found in an unknown time and place by a team of archaeologists, bringing their findings together in a large exhibition.

The exhibition was divided into four parts, each of which corresponded to a different part of the dig:

“Submerged area”;

“Breached chamber”;

“Platonic earth”;

“Pit – Ministry of Foreign Affairs”.

Each of these titles encompasses a group of works that are organised by type.

In “Submerged area”, we find artefacts made from different materials, most of which are incomplete and were reconstructed with some difficulty. Time scattered and buried them in the sandy riverbed and they were mixed with other types of fragments that are hard to classify, hindering the cataloguing process.

“Breached chamber”, the first room to be discovered, contained objects that were difficult to remove from the site as many of them were embedded into the architecture itself. We also found utensils that were believed to have been abandoned when the site was looted. It seems likely that some of these items had decorative elements that disappeared along with any portable objects that were there.

In the only room found intact, which we called “Platonic earth”, we found a set of volumes containing a series of sculptures/instruments made from brass, glass and wood, which we believe to be some kind of defunct cultural architec-

4 This project took the form of an exhibition that I saw in Madrid with a similar title, which was a typical example of the temporary “turnkey” exhibitions that are sadly proliferating and are sometimes even organised by specialized companies.

ture. The room also contained the only wall paintings, allowing the whole complex to be dated with some degree of certainty: a set of six images repeated with tiny variations make up a pattern, which is in turn repeated to create a frieze on the cornice surrounding the room.

Finally, following the excavation, surveys were carried out on a natural formation which we were able to access via a small opening in the floor of the last room. This natural cave was the site of numerous discoveries, which were brought together in a file that is currently with the “Ministry of Foreign Affairs” (still under study).

Is this dialogue with objects that have been lost and found over time, evoking a rather romantic, nostalgic idea of archaeology, a permanent fixture in your work? As well as Lascaux and your version of the Egyptian treasures, which you’ve just described, you also found inspiration for your sculptural work in The Pyrgus from Chaves [an exhibition held at the Gulbenkian Museum in 2019 in collaboration with archaeologist Sérgio Carneiro]. Why are you interested in this art from a time when art objects were not really art but rather complex symbolic devices?

These two projects are very different... In the narrative underpinning Submerged Treasures, the idea of an archaeological expedition served to create a structure that aimed to challenge preconceived ways of looking at art objects. Over time, particularly through my experience as a sculpture teacher, I realised that there are a series of widespread preconceptions with regard to the way we look at art, which affect the viewer’s innate freedom as well as artists’ training. That’s why I created these four stages, each with their own way of seeing (and doing) and with the role of the artist (apparently) fading into the background. In that way, the usual markers used to interpret art would fall away and the game could perhaps unfold differently...

The excavation also allowed me to draw an interesting analogy with another foolish idea that is quite fashionable: the idea that an art object is made by adding layer upon layer to create a kind of mille-feuille⁵ waiting to be decorticated.

5 This image is especially strong, but it evokes two fairly distinct metaphors. That of a thick skin, such as cork, and that of a skin made of overlaying veneers, as in the pastry you mentioned. Curiously, the metaphor of multiple layers was adopted from early on by Science through the use of Heraclitus’ fragment *physis kryptesthai philei*, meaning “nature likes to hide”. The role of science, and that of its

Finally, the title mentions Ancient Egypt for two reasons. Firstly, it creates a relatively well-defined expectation among viewers of what they will see before they enter the exhibition. The title immediately evokes images of the Giza pyramids, the River Nile, palm trees and the dingy interior of Cairo Museum... Secondly, I imposed a rule on myself that I wouldn't use any formal allusions to anything Egyptian when producing the objects in the different sections. The exhibition was based on this interplay of tensions between what we expected to see and what we actually found.⁶

O Pirgo de Chaves is an exhibition project that emerged in 2008 when I visited the city of Chaves, where the archaeologist Sérgio Carneiro was conducting a dig around the Roman medicinal springs.

Besides our long-standing friendship, the main reason for my visit was the discovery of a curious, very rare object found almost intact in a drainage pipe carrying water away from one of the hot pools.

It is a small, bronze object used in games that the Romans called a *pyrgus* (or *turricula*). Besides its rarity, the object is interesting because it is hugely complex and allows multiple interpretations.

Here I'll add a brief excerpt from Sérgio Carneiro's description in the pamphlet for the exhibition published by the Foundation:

"The *pyrgus* is a small bronze tower with steps inside made using *opus interrasile*, a technique originating in the Middle East that was widespread throughout the Roman Empire during the 4th century AD, which consisted of perforating a sheet of metal to form intricate geometric or plant patterns [...] It was also common for such items to include letters forming inscriptions."

SÉRGIO CARNEIRO, *Francisco Tropa, O Pirgo de Chaves*,
Fundação Calouste Gulbenkian, 2019

officials, would thus be to remove the endless veils hiding nature. As it happens, Heraclitus' aphorism is itself open to multiple interpretations, and *physis* could be seen as birth instead of nature, and *kryptesthai*, from which stems the word crypt, could be read as death instead of hiding, and *philei* can also mean a propensity to, alternating with the verb to like or to love. As such, the same fragment could be translated as: "that which brings about birth brings about death", which one could gladly accept as a motto for Art.

6 It's funny that the story came out better than I expected and visitors would often ask why the captions on the works were so incomplete, because it was a serious drawback not being able to identify the period, the dynasty, etc.

To tell you the truth, the pyrgus was not the only object that was found, so it is quite likely that an earthquake caused the brick vault covering the main pool to collapse, instantly burying everyone inside. When the excavation at the pool was carried out and the rubble covering it was removed, two skeletons were found: an adult woman and a teenage boy, most likely mother and son, who were playing on the steps of the pool amid the warmth of the thermal baths. Two tiny dice made from bone were also found and an XII scripta board is still carved into the stone on the edge of one side of the pool.

One cannot help but imagine the scene evoked by this instant frozen in time, rather like those captured in Pompeii with the eruption of Vesuvius in 79 AD.

That's how the idea for the exhibition came to me and it was refined over the course of the many conversations we had over the years about the idea of play, art and the ancestral relationship between them.

Finally, in 2019, when the excavation was coming to an end, I thought I'd gathered a sizeable set of works whose diversity and relevance made them suitable for display alongside a significant archaeological discovery like the pyrgus.

Have you ever produced an artwork from a title?

Yes, *O Bigode Escondido na Barba* [The Moustache Hidden in the Beard] is an example of a project that began with the title. I read it somewhere in a satirical newspaper as a sarcastic comment on a situation that occurred during a debate at the Portuguese Parliament. The phrase wasn't exactly the same because I ended up having to change it slightly, and at the start I couldn't work out why I couldn't get it out of my head. Then, little by little, I began to pay more attention to the image that came into my mind and I realised what the phrase was evoking...

It really reminded me of a little book by Paul Scheerbart that I had read several years earlier (*The Perpetual Motion Machine* from 1910) and I recall attempting to produce something based on the text at that time then giving up because it was too difficult to come up with something without spoiling it.

Several years later, the opportunity arose with this unexpected discovery and the project eventually came into being. It was split into three different sections that were presented separately:

- “Colecção” [Collection];
- “Café” [Coffee];
- “O Coração e os Pulmões” [Heart and Lungs].

These were exhibited respectively at the Fundação Carmona e Costa in Lisbon; Galerie Jocelyn Wolff in Paris and Centre d’art contemporain — Le Grand Café in St. Nazaire; and Galeria Quadrado Azul in Lisbon and Gregor Podnar Gallery in Berlin.

I’d like to ask you one final question about collaborative work. Have you produced any projects in dialogue or collaboration with other artists? Curators? Writers?

Yes, I’ve done it quite often but almost always with people who I’m already fairly close to...

I’ve worked many times with Osso Exótico, a group of friends that work with contemporary music, and I recently produced several projects in which my artworks were handled by professional dancers. It was very interesting to get a better idea of how some of the mechanisms linked to the performing arts operate. Of course, I’ve also participated in collective projects created from scratch for a particular situation or idea, which I’ve either been invited to join or developed on my own initiative or that of close friends. Here, the authorship is shared not only with them but also with people from other disciplines. But the question of authorship never bothered me that much. I always thought that interpretations of artwork are more interesting when they’re not influenced by the figure of the artist... I think it’s more fun when the artist’s presence is diluted, although I know that in some cases it is complicated to dissociate the author from its creation, and in some cases it might be interesting to get to know him in depth...

Scripta

(performé par Ana Rita Teodoro, João dos Santos Martins, Bettina Blanc-Penther, Calixto Neto, Lucas Lagomarsino)

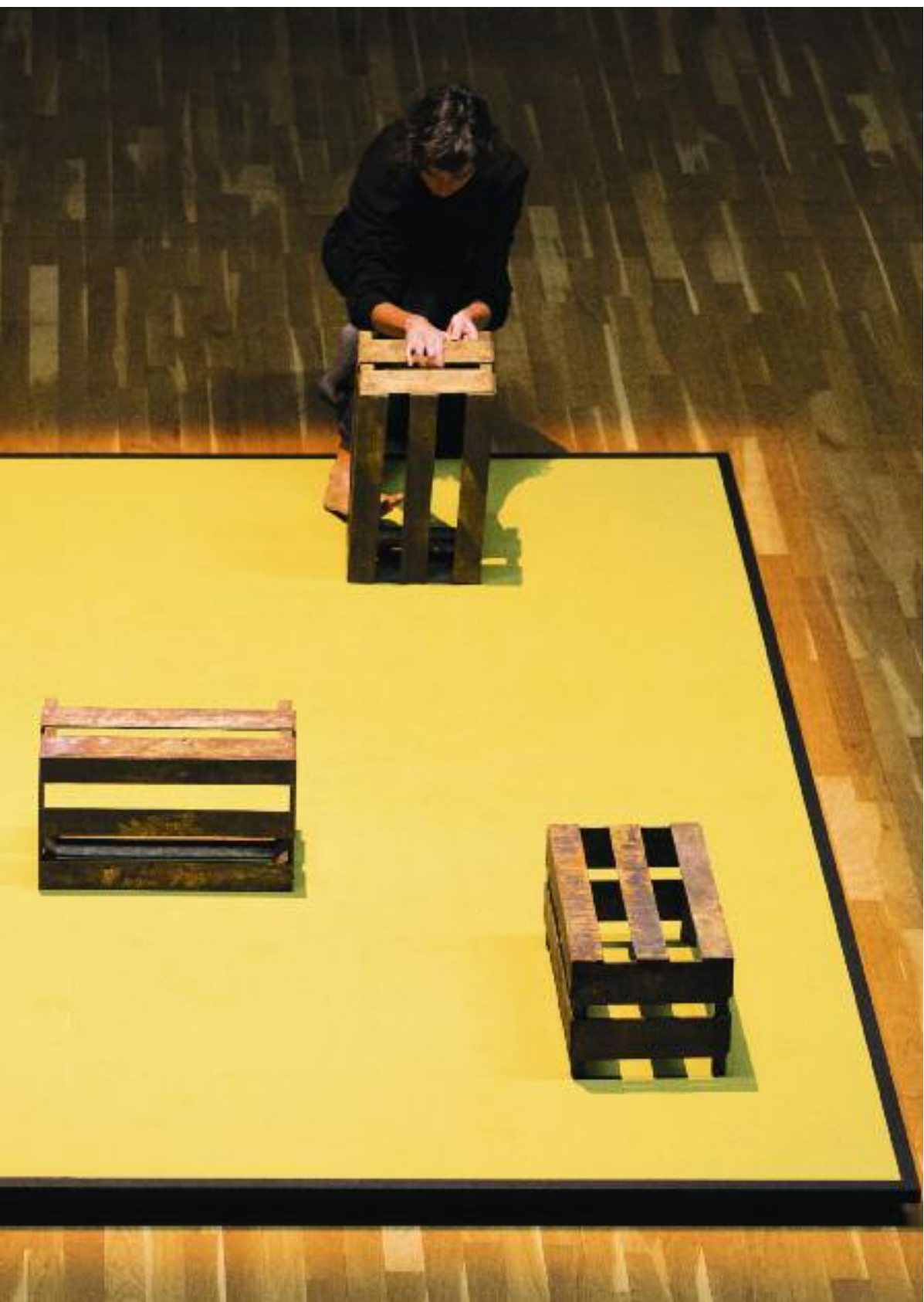
L'invitation aux musées, Serralves / Centre National de la Danse (CND), Paris, 2018

Photographie: Marc Damage





















Francisco Tropa manifeste un intérêt constant pour les conceptions cosmologiques pré-modernes et leurs modes de représentation, dont il adapte régulièrement les formes dans nombre de ses travaux. Un ensemble de sérigraphies intitulé *Terra Platonica* (2015), qui fait partie de l'ensemble des oeuvres regroupées sous le titre hermétique *TSAE* (pour « trésors submergés de l'ancienne Égypte »), interprète par exemple la description de l'univers de Constantin d'Antioche, auteur au VI^e siècle d'une *Topographie chrétienne* en dix livres. Il y décrit un cosmos réparti en deux espaces superposés, la partie supérieure étant un paradis en forme de voute ; la terre, de forme parallélépipédique, telle un tabernacle, y est fixée par ses extrémités. Bien que sa conception soit fondée sur une contestation des représentations pré-chrétiennes de l'univers, il décrit toutefois une terre de forme cubique, similaire en cela à l'analogie de Platon dans le *Timée*, associant le cube à la terre comme le dodécaèdre au cosmos, que reprend le *Mysterium Cosmographicum* de Kepler à la fin du XVI^e siècle, proposant un système solaire où s'enchaînaient les différents volumes géométriques des solides platoniciens.

Les représentations géométriques de l'univers, toujours en cours parmi les spéculations actuelles, abondent dès les philosophes présocratiques. Anaximandre de Milet conçoit ainsi une terre cylindrique, suspendue dans le grand tourbillon de l'espace. Sa surface est le monde habitable, bordé par un océan circulaire. Archimède quant à lui tente de mesurer la taille de l'univers en tentant de déterminer combien de grains de sable pourraient le remplir. Lorsque Francisco Tropa emprunte le titre de son ouvrage, *L'Arénaire*, pour un ensemble d'oeuvres et une exposition, il fait référence à ces systèmes anciens qui ont ces vertus de connecter l'infiniment petit et l'infiniment grand, les humeurs du corps et les propriétés cosmiques, le monde des vivants et celui des morts, de manières

beaucoup plus intriquées que la rationalité moderne et les catégorisations des domaines du savoir contemporain ne l'autorisent. Ces conceptions du monde antique sont, malgré leurs erreurs, des traces de la formation d'un esprit scientifique, mais au sein d'un monde où les passages sont encore nombreux, quoique toujours dangereux, entre le domaine des hommes et celui, surhumain, des divinités. En est altérée la conception du temps, différente selon les hommes ou les dieux, selon les vivants et les morts, qui coexistent dans le même univers. Ces récits antiques sont, vus d'aujourd'hui, comme des propositions de science-fiction, des mondes alternatifs dans lesquels se projeter.

Puiser dans ce matériau antique est pour Tropa un moyen de montrer qu'aucune de ces représentations du monde n'est totalement révolue ni caduque, mais qu'elles persistent en tant que potentialités dans l'imaginaire.

En tant qu'artiste pour qui la construction et la représentation n'entretiennent pas de relation hiérarchique, Tropa place la notion de projection au cœur de son travail de sculpture, notamment parce qu'elle permet de lier le micro et le macrocosme. Après avoir emprisonné des toiles d'araignée ou des fragments de plumes d'oiseaux entre les vitres de diapositives afin d'en projeter l'ombre, il s'est penché sur la fabrication d'objets lumineux qui soient projecteurs d'images. Des appareils en somme, pouvant projeter non plus à partir d'un support bidimensionnel comme la diapositive, mais d'un objet en mouvement — gravitationnel ou mécanique — placé entre une lampe et une loupe, transformé en image agrandie et inversée, comme au sein d'une *camera obscura* à l'intérieur de laquelle les spectateurs seraient immergés. Ainsi que l'a formulé Sergio Mah, commissaire d'exposition du pavillon portugais réalisé par Francisco Tropa à la Biennale de Venise en 2011, Tropa refuse la division, théorisée dans le *Laocoon* de Lessing, entre les arts de l'espace et les arts du temps. Ses « lanternes », notamment, proposent une expérience de va-et-vient entre le spectacle d'une image projetée, en mouvement, et la contemplation d'un objet qui en est la source, le dispositif de vision. « Un mouvement circulaire entre l'image et le dispositif », dit Tropa dans un entretien avec André Maranhã.

L'image projetée n'est pas un film et ne passe pas par un négatif, mais par un jeu d'ampoules et de lentilles entre lesquelles sont insérées des objets, constitue un système optique semblable à un système solaire, dont l'objet crée une éclipse, perçue en temps réel.

Dans son entretien avec Maranha, Tropa énonce qu'au sein des lanternes, « les différents mécanismes présupposent à chaque fois la tentative de donner à voir différentes formes de la mesure du temps ».

Effectivement, ce qu'il place devant les loupes de ses lanternes sont des dispositifs de goutte-à-goutte, des écoulements de sable, des mécanismes d'horlogerie qui sont des manières — immémoriales — de représenter, de symboliser et de calculer le temps. Les clepsydres, dès l'Antiquité, étaient des récipients pouvant servir d'instrument de mesure manifestant une durée par l'écoulement de l'eau par un orifice. Le format des vasques était ainsi calculé en fonction de la durée à déterminer : le format d'un discours, d'un jeu, ou autre activité humaine.

La lanterne qui fait l'objet de cette publication a fait l'objet de plusieurs versions, chaque fois perfectionnée. Elle projette l'ombre d'un sablier dont on voit, démesurément agrandis, les grains de sable passer le goulet d'étranglement, à mesure que la dunette de sable inversée dans la fiole inférieure s'effrite petit à petit, et que les grains se précipitent ensuite du bas vers le haut dans la fiole supérieure.

La version la plus sophistiquée, et définitive, de ce micro-monde à l'envers, inclut un dispositif qui permet que le sablier mécaniquement soit retourné une fois le sable entièrement passé d'une fiole à l'autre. Ainsi, le dispositif épouse ce que le sablier suggère en termes de passage du temps : linéaire et cyclique *à la fois*, simultanément irréversible *et* réversible.

Le calcul du temps, de plus en plus précis, et son découpage en heures, minutes et secondes, est l'une des actions qui ont le plus certainement sécularisé les humains, les ont sevré du rythme imposé par les religions. Les sabliers permettent également de cartographier le monde en estimant les distances par le calcul de la vitesse, des bateaux notamment. Ils permettent l'exactitude des expériences scientifiques par leur chronométrage. Ils constituent un nouveau paradigme social par l'établissement d'un temps de travail, et de sa rémunération, qui n'est désormais plus seulement fixé sur les lever et coucher du soleil ou sur la cloche de l'église (ou l'appel du muezzin). Paradoxalement, ces instruments de mesure comme le sablier sont représentés symboliquement dans la peinture comme les outils d'un passage du temps menant inexorablement vers la mort, et représentant la finitude de l'existence. Le sablier toutefois prend différentes connotations : dans les vanités, il est objet annonciateur de la mort,

symbole du temps imparti parvenu à son terme, à moins qu'il ne figure comme objet de méditation, synonyme de vie contemplative. Ailleurs, comme dans le *Melencolia* de Durer, et selon l'interprétation qu'en fait Panofsky¹, il est objet de connaissance et de progrès.

Dans la plupart des vanités, les sabliers sont représentés en train de s'écouler, comme si leur fonctionnement se passait d'intervention humaine, absente de ces natures mortes symboliques. Le temps dans la vanité est représenté en suspension : le sable en train de couler, un fruit à demi pelé, un bouquet en train de sécher, une mouche posée au bord d'une table prête à s'envoler, caractérisent le transitoire de l'existence.

On dit que le physicien allemand de la Renaissance Athanasius Kircher fut l'inventeur de la lanterne magique, dont il évoque l'origine dans un ouvrage, *Oedipus Egyptiacus* (vers 1655) dans les soi-disant mirages que les mages grecs et égyptiens produisaient pour impressionner les adeptes de leurs temples. Il cite Théodoret de Cyr, évêque d'Antioche vers 445, qui rapporte que ces prêtres faisaient régulièrement apparaître les spectres sur les murs des temples, mais que les ombres des morts n'y apparaissaient que renversées. « Ainsi il était prouvé que, dans les conditions habituelles, les fameuses ombres des trépassés étaient des projections lumineuses obtenues par le procédé de la chambre noire », concluent Noël Arnaud et François Caradec dans leur anthologie des mystifications², considérant la *camera obscura* à la fois comme spectacle populaire de terreur et comme subterfuge idéologique.

Cinéma primitif, la lanterne de Francisco Tropea convie au spectacle du passage du temps, mais sans mesure, et indéfiniment, de manière mécanique. Il n'échappe pas non plus à l'artiste la similarité matérielle entre le contenu du sablier et son contenant de verre, constitué de sable. Un même matériau en deux états. Le sable du sablier n'est sable que par analogie par ailleurs : il est plutôt constitué de poudre de marbre, de coquilles d'oeufs broyées ou de poussière de plomb ou de zinc, qui ne réagissent que faiblement aux variations de température et d'humidité. Symboliquement pourtant, ces fioles de verre sont comme

1 *Saturne et la mélancolie*, publié sous la direction de Raymond Klibansky, Erwin Panofsky et Fritz Saxl, traduction de Fabienne Durand-Bogaert, Paris, Gallimard, 1989.

2 *Encyclopédie des farces et attrapes et des mystifications*, publiée sous la direction de François Caradec et Noël Arnaud, Paris, Jean-Jacques Pauvert, 1964

un corps alternativement vidé et rempli, comme un « moule mâlic » duchampien projeté dans le Grand Verre. Francisco Tropa a saisi de Duchamp son agencement entre méthode scientifique (des objets en fonctionnement, des systèmes optiques), références pré-modernes (à l'alchimie médiévale notamment) et inspiration littéraire traduite en langage plastique, afin d'échapper à sa condition de peintre. Tropa partage avec Duchamp la fascination pour les scènes figées des romans de Raymond Roussel, où dans un temps arrêté, dans un lieu clos, les morts, ressuscités mécaniquement, revivent éternellement le moment de bascule entre la vie et la mort³, comme un théâtre d'automates sur une horloge astronomique.

3 Raymond Roussel, *Locus Solus*, Paris, librairie Alphonse Lemerre, 1914.

Scripta

Atelier Calder, Saché, França, 2015

Photographie: François Doury



















Joueurs, vagabonds, orfèvres et maçons

MARIA FILOMENA MOLDER

Temps libres ou il n'y a pas de fausses analogies

Le « bousillage » est une habitude inventée par des ouvriers verriers français qui consiste à profiter de leur temps libre pour réaliser, à leur propre compte, des « bousillés », pièces de verre auxquelles ils apportaient tout leur talent et leur imagination. Ces pièces, uniques, qui n'entraient jamais dans le circuit commercial, servaient à payer une dette ou à en faire cadeau à un proche¹. Ici il faut qu'on s'arrête dans le souffle dans lequel les temps libres sont arrachés à son propre vide. Curieusement, le « bousillage » est également le nom d'une sorte de mortier mêlant boue et herbes, utilisé pour remplir les vides des constructions.

Joueurs, vagabonds, orfèvres et maçons

Inoubliables sont les figures occultes qui s'entrelacent — comme dans les charades — dans les trios de mots de six lettres chacun, distribués sur deux lignes sur les plateaux ludiques et s'adressant aux joueurs de dés de tout l'Empire romain — des gravures en pierre, persistantes², qui nous rappellent les signes éphémères que les vagabonds se laissaient les uns aux autres en d'autres temps, qui n'avaient de sens que pour eux-mêmes ou pour ceux qui savaient, comme c'est le cas de Sherlock Holmes. De la famille des premiers sont les contrastes des métaux précieux et aussi les marques des maçons. Ajoutons-y

1 C'est dans l'œuvre *L'invention du quotidien* de Michel de Certeau que j'ai trouvé cette référence au « bousillage » et aux « bousillés ».

2 Dont on trouve la reproduction dans le catalogue de l'exposition *O Pirgo de Chaves*. Voir l'article de Sérgio Carneiro.

encore le trésor placé avec première pierre dans les fondations de la construction, en vue de la protéger (on en parle encore dans *Les affinités électives* de Goethe). Morts les peu nombreux qui ont eu connaissance directe de cet trésor sacrificiel, personne n'était capable de le reconstituer. Ce n'est sûrement pas par hasard que les maçons ont donné origine à des sociétés secrètes. Des communications aériennes et souterraines traversent l'œuvre de Francisco Tropa.

Ceux que nous avons pu prendre, nous les avons laissés.
Ceux que nous n'avons pas pris, nous les avons gardés

Ceci est une énigme grecque archaïque. On raconte que, honteux de n'avoir pas su la déchiffrer, Homère en serait mort (sources : Héraclite et Aristote). Comme dans beaucoup d'autres énigmes, la raison est peu pour tant de faste ; mais peut-être plus qu'avec d'autres, dès que l'on découvre la solution, on se retrouve devant l'élément grotesque de la vie et son incorrigible jeu, comme celui de mourir pour pas grand chose. Nous y reviendrons. Appartiennent à cette lignée certains procédés des œuvres de Francisco Tropa, qui s'accroissent avec certains titres des expositions. Et d'autant plus lorsque les titres gouvernent les procédés, comme c'est le cas de *La moustache cachée dans la barbe* (avec ces trois parties).

Un certain matin, un groupe de jeunes pêcheurs en route pour leur ouvrage croisent Homère assis sur un rocher. L'histoire se passe sur l'île d'Ios, lieu de naissance de la mère d'Homère où celui-ci se rendit dans sa vieillesse pour obéir aux paroles de l'oracle. Curieux, le poète à attendu le retour des pêcheurs. En fin de journée, ils s'approchèrent de lui les mains vides. « Alors, comment s'est passée votre journée ? » Ils lui répondent : « Ceux que nous avons pu prendre, nous les avons laissés. Ceux que nous n'avons pas pris, nous les avons gardés. » La perplexité d'Homère semble alors croître à mesure que se prolonge son silence ; finalement, l'obscurité l'enveloppe. La solution de l'énigme est simple : pris ou laissés, ceux sont les poux que les jeunes pêcheurs s'étaient amusés à chasser les uns aux autres puisque la pêche n'avait pas été favorable.

Une question d'échelle

Rappelez-vous l'un des épisodes de la série télévisée *Twilight Zone* — cette heure entre chien et loup qui teint l'atmosphère de tant d'expositions de Francisco Tropa —, où une navette venue de la Terre se pose sur une planète inconnue, qui n'est ni plus ni moins que l'armoire de cuisine d'une géante intergalactique. Quel manque de chance ! Ou les variations d'échelle dans *Les voyages de Gulliver* ou *Alice au pays des merveilles*. Ou encore la nouvelle de Kafka « La muraille de Chine », où il s'agit de l'exécution d'une carte dont la taille finirait par coïncider avec celle de la Chine elle-même, tellement bien utilisée par Ângelo de Sousa dans ses admirables considérations sur l'abstraction/figuration comme exemple extrême de figuration, insusceptible évaluation, où la représentation coïnciderait avec l'objet : l'échelle 1/1, que l'on appelle échelle réelle ou naturelle.³

Les agrandissements et les réductions d'échelle sont des opérations constantes dans les séries de Francisco Tropa. Souvenez-vous des réductions des mécanismes de *La moustache cachée dans la barbe* — *Le Grand Café*, les agrandissements de la mouche morte ou de la feuille déjà sèche en projection de *Scénario*, artificieuse projection car la mouche ou la feuille sont visibles à la base de leur lanterne magique, sur des écrans aussi artificieux, en stuc et bois. Mais l'échelle 1/1 fait valoir ses droits à de très nombreuses reprises : voyez, également dans *Scénario*, les branches d'arbres, ou les pommes et les os dans *O Pirgo de Chaves*, ou le moulage d'après nature règne, faisant intervenir des modes de relation paradoxales entre l'art et la nature. Dans des cas extrêmes, l'échelle 1/1 s'étend à des formes théâtrales ou performatives, comme dans *L'Orage* (où la figure du machiniste renforce le nœud dramatique). Attardons-nous sur les os, car ils sont, depuis toujours, le pré préféré de ces trois opérations : échelle 1/1, réduction et agrandissement. Même si en apparaissant dans la même série — par exemple, dans *La moustache cachée dans la barbe* — *Le Grand Café* — elles remplissent des fonctions esthétiques différentes, la flèche va directement à la même cible : l'appropriation de l'éphémère. Nous y reviendrons.

3 Catalogue, *Intersticial: Diálogos no Espaço entre Acontecimentos. Arte Portuguesa na Coleção de Norlinda e José Lima*, Centro de Arte Oliva.

La force humoristique qui dévore la force

Le fait que Goethe ait défini la nature comme force dévorante irrépressible, dont le sérieux est ébranlé de bout en bout, donne à réfléchir. Je réunis ici deux thèmes qui surgissent dans deux textes différents et très éloignés dans le temps. Le premier, « la force qui dévore la force », apparaît dans une critique impitoyable, intitulée « Les Beaux-arts », faite par le jeune Goethe (qui avait vingt-trois ans) à une œuvre de Johann Georg Sulzer, célèbre esthète de son temps, intitulée *Théorie générale des beaux-arts classée par ordre alphabétique des termes de la spécialité*. Quant à la qualité humoristique de la nature, elle est présentée dans un texte qu'il écrit à un âge avancé (on est en 1828, il mourra en 1832), « Explications sur l'essai aphoristique "La nature" », dont on lui avait attribué la paternité. Goethe affirme qu'il n'a pas le souvenir de l'avoir écrit, bien qu'il se reconnaisse dans certains aspects exposés, comme par exemple une inclination pour le panthéisme qui perçoit la nature comme un être « impénétrable, inconditionné, humoristique, auto-contradictoire ». Les deux cas de figures mettent en avant une énorme disproportion entre celui qui naît (chacun d'entre nous) et celle qui est la naissance constante, celle qui ne cesse de se contredire, la nature. Nous naissons et mourons en elle, dans un cas comme dans l'autre, les forces se dévorent sans autre fin que celle de perpétuer leur jeu interne.

Mais, Goethe ajoute que, pour qu'il puisse se reconnaître entièrement dans cette vision de la nature, il lui manque deux forces motrices essentielles : la polarité et l'intensification. L'une concerne ce type d'oppositions qui n'admettent ni dépassement ni synthèse (par exemple, jour/nuit ; lumière/obscurité ; systole/diastole ; inspiration/expiration ; contraction/expansion), l'autre, les nouveaux aspects engendrés par cette rythmique de couples d'opposés.

Masculin Féminin

Voici une autre polarité, qui donne son titre à un film de Jean-Luc Godard de 1966. Mais en y réfléchissant, tous les autres films de lui que je connais pourraient avoir ce titre comme sous-titre, il s'agit de laisser entrevoir les trajectoires d'une rose des vents *in progress* des relations entre hommes et femmes, femmes

et femmes, hommes et hommes. En l'occurrence, et selon Godard lui-même, la génération « des enfants de Marx et du Coca-cola » (eux, plus versés dans Marx, la guerre du Viêt Nam et la lutte pour les droits des Noirs ; elles, plus tournées vers le Coca-cola et le yéyé). Pour ce qui nous concerne, ce titre ne pourrait être plus à propos, car il permet de déboucher sur la *Fontaine* de Duchamp, dans laquelle un urinoir à souffert une rotation de 90°, modifiant ainsi non seulement sa fonction (qui n'est pas d'ailleurs l'aspect le plus décisif), mais également son pouvoir évocateur : ce qui était un réceptacle de l'urine masculine a été transformé en un aperçu, un dessin imaginaire, des organes génitaux internes de la femme, l'utérus, les trompes de Fallope, les ovaires : une fontaine.

Depuis ses premières expositions, on trouve dans l'œuvre de Francisco Tropea des effets à long terme de ce genre de déplacement et de conversion. Par le biais de mécanismes et d'éléments (l'eau, en particulier), les forces de la paire masculin féminin s'insinuent, comme des trajectoires, dans ses mises en scène. L'exemple le plus extrême pourrait être la pièce *Moules aux balançoire* de 1998, parodie de la peinture de Fragonard *La balançoire* ou *Les hasards heureux de l'escarpolette* de 1767.

L'état de passage ou comment faire une collection

À défaut de pouvoir s'approprier le monde, le collectionneur en choisit des parties, il se les approprie, les garde et les montre (ou il les cache, c'est toujours l'un ou l'autre, mais le sens en est le même). Il se réserve en outre le droit de déplacer ces parties, de jouer avec un désordre qu'il a lui-même provoqué, à moins d'opter pour la relation inaliénable entre la pièce et le lieu où elle a été déposée — autrement dit, aucune pièce ne peut quitter l'endroit où elle a atterri pour la première fois, un ordre inamovible (la parenthèse précédente s'applique aussi ici).

Certains artistes sont de la famille des collectionneurs qui montrent et qui déplacent, et c'est le cas de Francisco Tropea, à qui l'attribution de la fonction de machiniste de théâtre sied à merveille. À la place du monde, on pourrait parler du couple continu/discontinu, où le discontinu, bien qu'il contienne des effets du continu, semble sans cesse prendre les devants. Les variations de l'échelle opérées par l'artiste sont des moyens de tenter de vaincre le discontinu, geste qui

se répercute dans le fait de prendre d'un côté pour placer autre part ou dans celui d'inclure dans la série suivante ce qui appartenait à la précédente : simultanément, transport et chorégraphie.

Le jeu de la dissolution

Dans un essai de jeunesse étonnant (daté de 1920-1921), non publié de son vivant, Walter Benjamin fait un portrait inouï de l'imagination [*Phantasie*], et tout particulièrement si l'on prend en compte la tradition allemande dans laquelle l'imagination [*Einbildungskraft*] a été conçue et à laquelle il a été formé : de Kant à Schiller et à Goethe. Le propre de cette tradition et de sa réception — toujours en cours, d'ailleurs — est le lien entre imagination et forme. Or, c'est précisément ce lien que Benjamin remet en cause. Parmi les mots que les Allemands utilisent pour parler de forme, « Gestalt », « Gestaltung », « Bildung » et « Form », Benjamin choisit les deux premiers et commence par une observation qui nous laisse perplexes : « La langue allemande ne dispose pas de mot pour désigner les formes [*Gestalten*] de l'imagination [*Phantasie*]. »

On entend immédiatement tinter la sonnette d'alarme : mais alors les formes/figures de l'imagination ne sont pas, à proprement parler, des formes ? À la ligne d'après, tous nos doutes sont désormais balayés : « en effet, l'imagination n'a rien à voir avec les formes ou mises en forme [*Gestaltungen*]. » Il y a cependant moyen de faire taire la sonnette d'alarme, comme on va le voir. Le mot « imagination » vient de l'« imaginatio », version latine de la « phantasia » grecque (qui vient de *pháos*, lumière), faculté des *phantasmata*, non pas des créatures nocturnes endiablées apparaissant enfouies sous des draps, mais les images complètes dans leur plénitude et leur variété, en tant qu'apparitions, visions et rêves, depuis Aristote jusqu'aux Stoïciens. À vrai dire, *Einbildungskraft*, littéralement « la force de former des images », est la version allemande du mot latin qui a permis à Kant de libérer la faculté de l'esprit de toute approche plus onirique et indisciplinée propre à la *Phantasie*, qui dans son siècle se stabilisait. Toutefois, le mot *Phantasie* conserva sa noblesse primitive. D'où l'affirmation de Benjamin, à la suite des précédentes : « Peut-être que, dans un certain sens, on ne devrait considérer comme adéquat que le mot “manifestation” [*Erscheinung*]. »

Mais la paix apportée par le jeu étymologique est de courte durée et, *out of the blue*, la tempête éclate : « on pourrait, au contraire, décrire les manifestations de l'imagination comme une déformation de ce qui est déjà formé [*Entstaltung des Gestalteten*]. C'est un trait propre de l'imagination/fantaisie de jouer avec les formes le jeu de la dissolution. » Et nous voici dans l'œil du cyclone.

Déformer, dissoudre sont des actions de la fantaisie, mais qui obéissent à une loi première : l'imagination ou la fantaisie déforme, mais elle ne détruit jamais, autrement dit, les formes se dissolvent, mais l'imagination demeure entière car, si ce n'était pas le cas, elle deviendrait fantastique. Benjamin éclaircit : « Les objets fantastiques surgissent quand le processus de déformation ne se développe pas à partir du cœur de la forme même. » Et il ajoute entre parenthèses : « La seule forme légitime du fantastique est le grotesque, où l'imagination ne déforme pas de manière destructive, mais surforme [*überstaltet*] de façon destructive. » Le grotesque, d'ailleurs, que Benjamin présente comme une forme marginale du domaine de l'imagination, est ce moyen extrême de la fantaisie où « elle s'efforce une nouvelle fois afin de donner forme ».

Enfin, si, pour Benjamin, il n'y a indubitablement pas d'œuvre d'art sans opérations de déformation et de dissipation de formes préexistantes, il n'en est pas moins convaincu que « elle [l'imagination ou fantaisie] est toujours incapable de construire une œuvre d'art parce que, en tant qu'agent de déformation, elle doit toujours se rattacher à quelque chose de formé au-delà d'elle-même ». Autrement dit, si l'imagination fonde à plusieurs niveaux les œuvres d'art, elle ne fournit pas de moyen de construction, car, à travers son pouvoir de déformation, elle fait entrer dans l'œuvre, tout en l'alimentant, ce qui est formé, ce qui se trouve au-delà de l'œuvre et pourra toujours lui résister. Coupée du pouvoir de construire, « l'imagination ne connaît que des transitions qui changent constamment ».

Le théâtre du monde abandonné et les ruines déchiffrées ou espace et matière

Continuons en compagnie du texte de Benjamin sur la fantaisie, en soulignant des aspects que l'on devinait entre les lignes citées et que nous allons met-

tre en évidence dans les lignes suivantes. Les transitions en perpétuel changement se redressent comme si elles scintillaient pour la première fois : « la déformation de l'imagination ne conduit pas à la mort, mais elle immortalise la ruine qu'elle met en œuvre en d'infinies séries de transitions ». Par ailleurs, la dissolution infinie se transfigure en une image ultime : « Cette déformation montre en outre le monde pris dans le processus d'une dissolution sans fin ; c'est-à-dire une éternelle éphémérité. C'est comme le coucher du soleil dans un théâtre abandonné du monde, avec ses ruines déchiffrées. C'est la dissolution infinie d'une apparition purifiée de la beauté, dépourvue de toute séduction. »

Ici, la vision historico-théologique de Benjamin prend les devants, autrement dit, dans sa tentative de compréhension de la dissolution imaginative, on entrevoit pour la première fois une rédemption, nichée dans les « ruines déchiffrées ». En outre, la dissolution infinie ne se laisse pas interpréter exclusivement comme marque de l'éphémérité, de l'éternelle éphémérité, elle donne à voir « une apparition purifiée de la beauté, dépourvue de toute séduction ».

Signalons trois aspects importants de l'œuvre de Francisco Tropa et que l'on retrouve dans ces passages benjaminien.

Premièrement : c'est l'objectif manifeste et latent de l'artiste d'effacer les vestiges de toute paternité et d'entraver toute interprétation heureuse immédiate (sans avoir pour autant le pouvoir de l'empêcher, bien sûr).

Deuxièmement : il cherche aussi « une apparition purifiée de la beauté, dépourvue de toute séduction », qu'il sait également soumise à la dissolution infinie. Le crépuscule, l'heure entre chien et loup, la lumière de la tombée de la nuit règnent sur ce théâtre abandonné du monde — c'est *Scenario* ou autre titre, avec ses « ruines déchiffrées », sans interprète.

Troisièmement : l'art est une interruption de la dissolution infinie, une forme insoumise de délire, capable d'immortaliser la ruine.

Le brouillon universel

Das allgemeine Brouillon (en allemand) est la tentative splendide, car absolument ratée, de réhabiliter le geste encyclopédique à l'époque où il était devenu une impossibilité dans les termes, l'époque qui investissait à fonds perdu dans la

dissipation du fonds commun reliant entre eux les connaissances et les arts. Le privilège de ce geste héroïque et démodé est revenu au premier romantisme allemand, en l'occurrence, à Novalis. En tout état de cause, cet honneur a été accompagné par une conscience aigüe de son échec, auquel il donne le nom de « brouillon », qui ne serait jamais mis au propre. Nombreuses y sont les désignations de spécialités qui n'ont jamais vu le jour, parmi elles : « Doctrine expérimentale », « Mathématique musicale », « Doctrine de l'intelligence », « Pathologie logique », « Musique chimique », « Théorie de la chute ».

Par ailleurs, l'attention portée à la *mechanê* inscrit, aussi maladroitement que justement, ce projet encyclopédique en ébauche dans son temps, le temps de l'émerveillement pour les mécanismes et de l'amour des automates, du Baron d'Holbach à Casanova. Le nain caché qui manœuvrait le mécanisme occulte du célèbre et invincible joueur d'échecs ouvre une brèche dans la confiance dans les pouvoirs du mécanisme. Dans *Sur le concept d'histoire*, Benjamin en fait le geste astucieux de la théologie manipulant les pions sur l'échiquier de l'histoire, trompant les attentes humaines maintenues dans l'ignorance des roues dentées défaisant tous leurs coups.

L'une des intentions de Francisco Tropa est de dissoudre les limites et les frontières entre genres artistiques, créant une sorte de brouillon qui ne pourra pas, lui non plus, être mis au propre. Par ailleurs, dans ses innombrables mécanismes faisant jouer le sort, on a incorporé le nain (après suspension de la théologie), même si l'astuce continue de jouer des tours, par l'intermédiaire de l'amour des maîtres artisans, seigneurs des secrets de la terre et de ses entrailles.

Temps, nécessité et hasard

La nécessité est une loi de fer exhalée par le temps, en tant que succession. Personne ne lui échappe (ni dieux ni hommes, comme les Grecs le savaient si bien). Une pierre de touche suffira: ce qui est arrivé est arrivé, autrement dit, on ne peut pas inverser le cours du temps. Et, cependant, grâce à l'imagination et au désir, certains parviennent à rebrousser chemin, avec tous les dangers que cela implique, comme celui de perdre l'équilibre et de tomber dans un trou profond. En effet, rompre la loi du temps (même de façon imaginative et poussé par l'élan du désir) ouvre des déchirures dans le tissu de notre vie et fait jaillir,

indomptable, la violence qui s'agite dans son puits. La nécessité est une domestication de cette violence. Sans la domestication, notre vie serait invivable, mais à peine avec elle, insupportable. Celui qui s'aventure dans ces parages devra se procurer l'antidote qui, sans domestiquer la violence, ne l'occulte pas pour autant, afin de retirer de cette force ses effets créatifs. Quel est-t-il ? Le hasard. Chez l'enfant qui joue aux dés, le hasard est roi.⁴

Le hic

— Tu te souviens de quelque chose ?

— Non, j'ai tout oublié.

— Tu as pris des notes ?

— Au début, j'ai griffonné quelques mots que, comme d'habitude, je vais prendre des heures, voire des jours, à déchiffrer.

— Et puis, tu finis par tricher et par remplacer l'un ou l'autre mot par un autre, qui te vient sur le moment.

— Non, je n'en suis pas capable. Ils restent là, illisibles, parfois entourés d'un cercle rouge.

— Et maintenant, qu'est-ce que tu vas faire ?

— M'en sortir.

(on entend la porte d'entrée qui se ferme)

Les étincelles de l'abstraction (Cadeau)

« la concrétion éteint la pensée, l'abstraction l'allume.
Toute antithèse est abstraite, toute synthèse concrète.
(La synthèse éteint la pensée.) »

WALTER BENJAMIN, *Paris capitale du XIX^e siècle. Le livre des passages* [O°, 72] (traduit par Jean Lacoste)

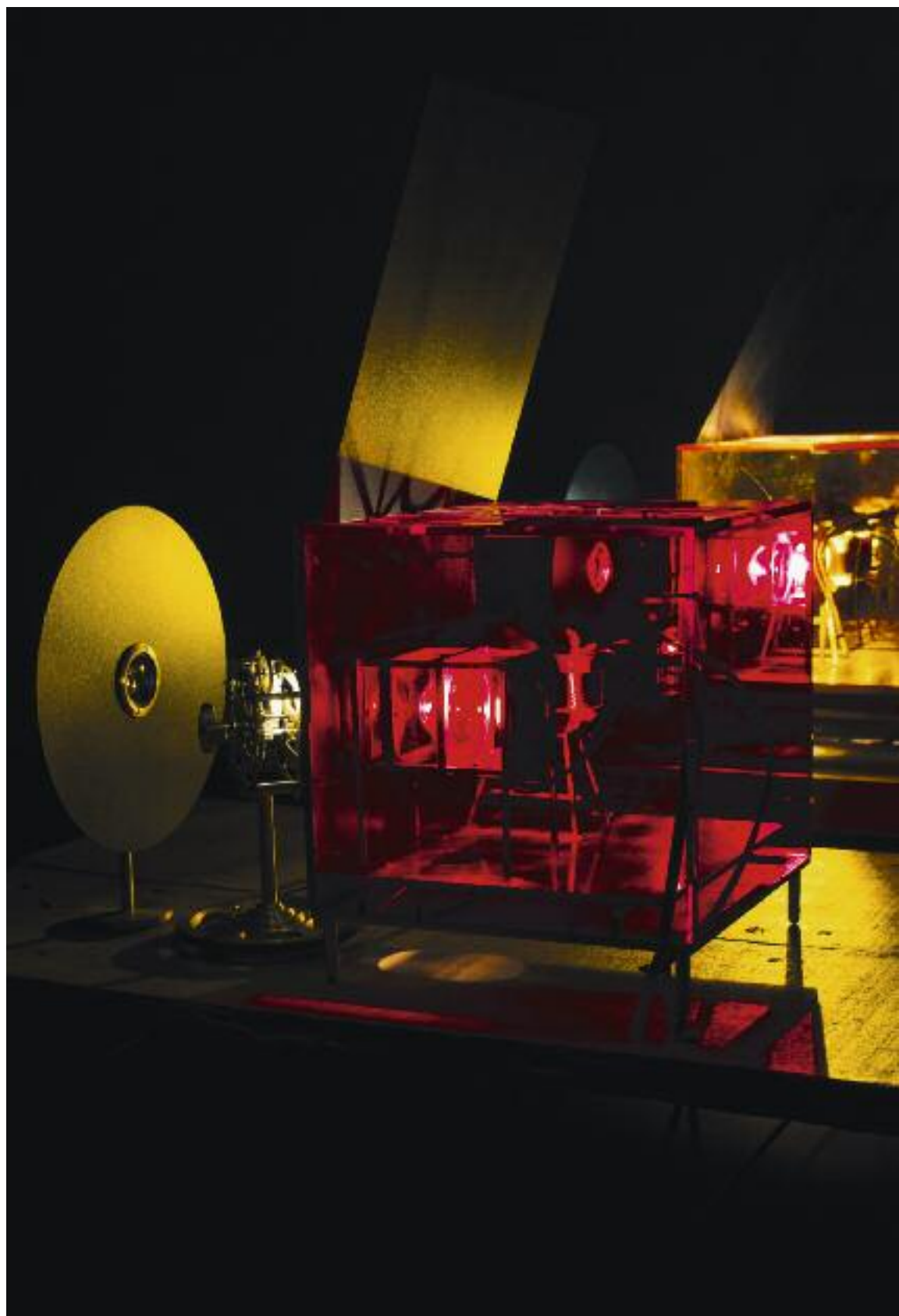
4 Je fais la révérence à Héraclite via Giorgio Colli.

Cinema, 2016

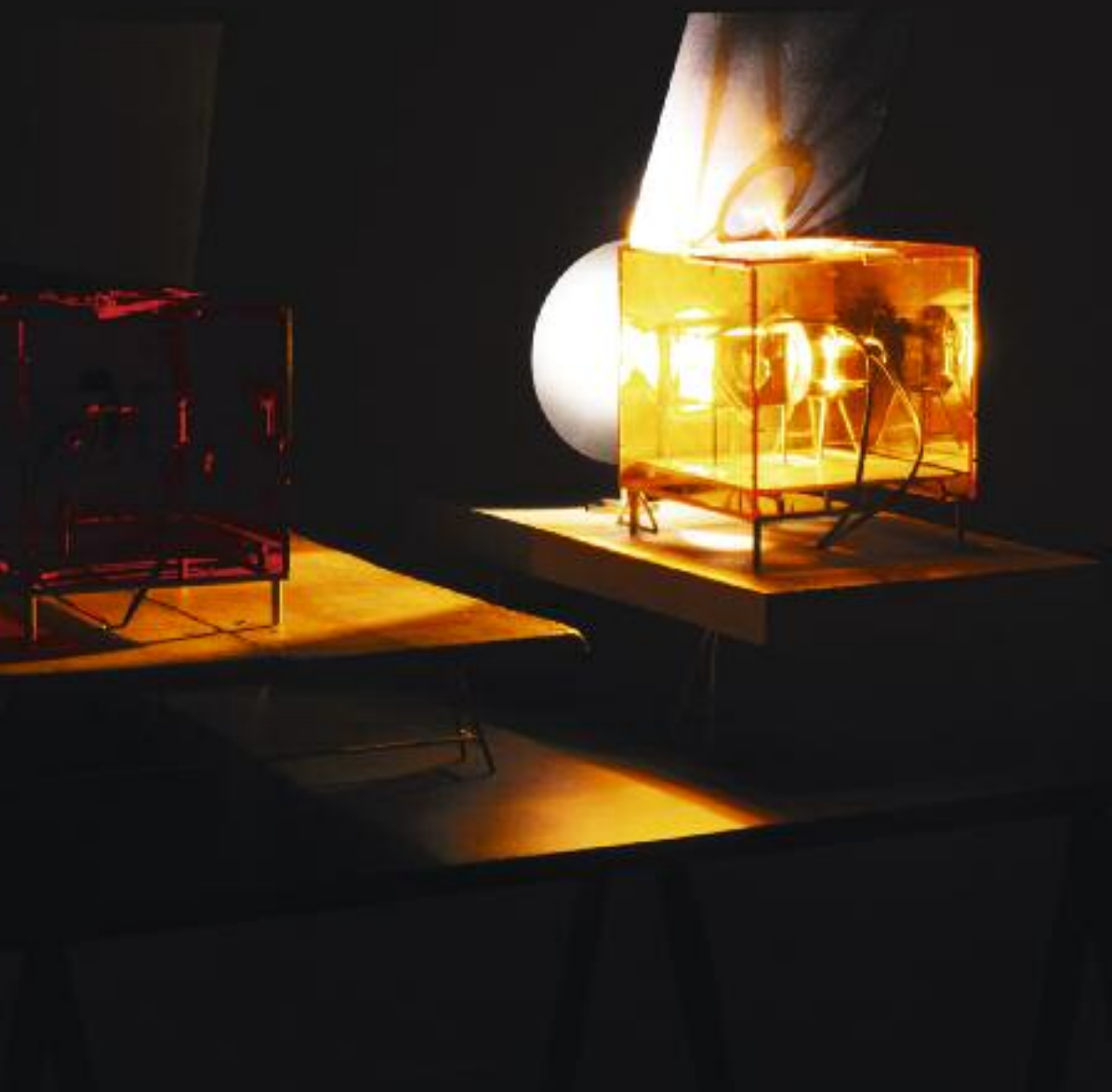
Appleton Square, Lisboa

Fotografia: Teresa Santos

Col. Museu de Arte Contemporânea de Serralves, Porto





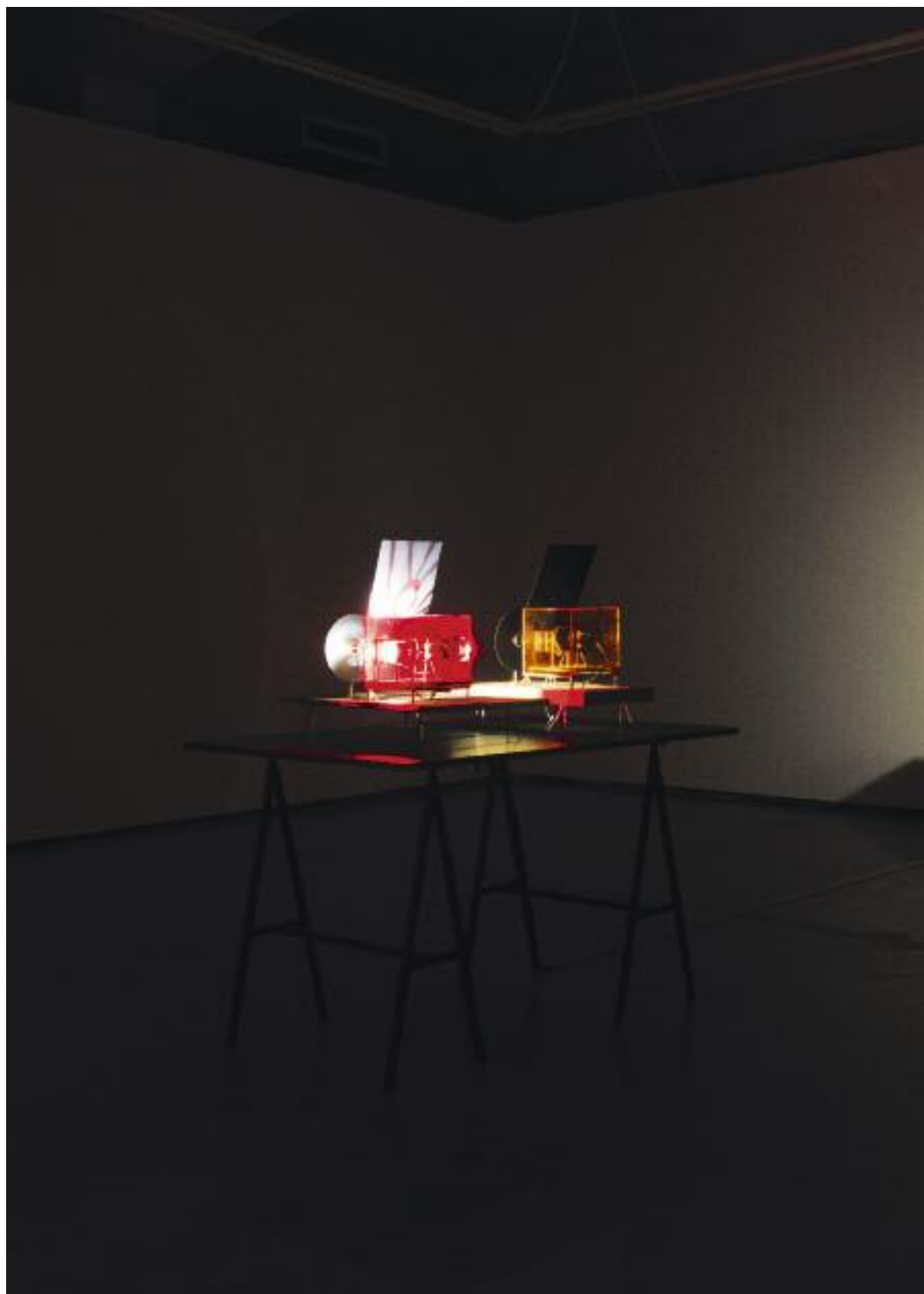


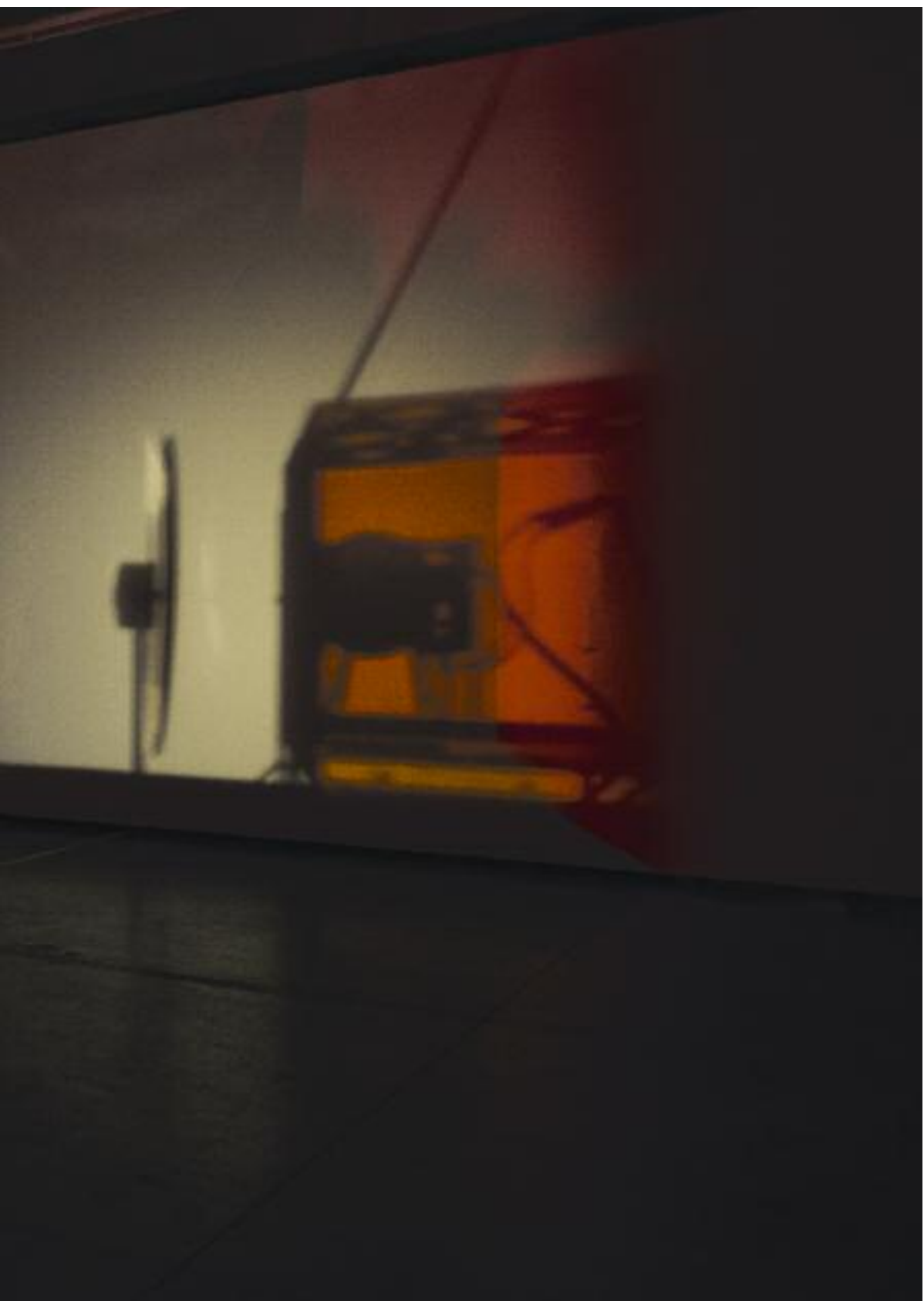
















Les machines au mouvement perpétuel. Francisco Tropa en conversation avec Nuno Crespo

Arenario [Arénaire] (2017) de Francisco Tropa appartient à une famille d'œuvres de l'artiste rassemblée sous le titre global de *Lanternas* [Lanternes]. Les dites œuvres sont autant de mécanismes mystérieux qui créent des images séduisantes et enchanteresses, dotées du pouvoir de transporter leur spectateur dans des zones particulières de sa sensibilité et de son imagination.

On ne sait pas bien où classer ces objets, à l'intérieur desquels se forme non seulement les fantômes des choses elles-mêmes (leurs images en projection) mais où se créent également des espaces ouvrant la possibilité d'existences différentes. Objets magiques, qui se situent entre la sculpture et les dispositifs produisant de l'image, évoquant une espèce de cinéma des premiers temps.

Quelle que soit la catégorie dans laquelle nous situons ces œuvres de Tropa (on ne sait pas bien si ce sont des sculptures, des images ou des fantômes), il se trouve qu'elles synthétisent un grand nombre des thèmes et des mises en tension que l'artiste a été amené à développer dans son travail.

C'est cette « lanterne » qui a servi de prétexte à une conversation avec l'artiste, pour évoquer les processus qui recouvrent son travail, et comment il en est venu à développer la recherche et la pratique artistique qui lui sont propres.

L'une des choses qui m'a toujours intéressé dans le travail que tu as mené jusqu'ici, c'est la façon dont tes sculptures sont en relation avec les images qu'elles produisent, ou, plus spécifiquement, dans le cas des « lanternes », avec les conditions formelles qui rendent possible l'apparition des images. Est-ce que tu saurais m'expliquer ce qui se passe derrière un phénomène de ce type ?

Toute œuvre d'art produit une image, et la Forme est le support des mécanismes qui réalisent ce travail : c'est à elle qu'il revient de faire exister l'œuvre

et de maintenir en même temps toute cette mécanique en action au cours du temps.

Les lanternes que j'ai fabriquées et que j'ai perfectionnées durant ces dernières années s'expliquent selon cette idée ; on peut y voir, dans une première interprétation, la métaphore de ce type de rapport, parce que, oui, une image prend effectivement forme à partir d'un modèle issu de la nature et qui a été placé à l'intérieur de la sculpture-dispositif.

Tu ne crois pas que, quand tu dis cela, cela insiste trop sur la prédominance de l'image, au détriment des autres aspects de l'expérience esthétique ? Surtout à notre époque, où les images se sont banalisées et sont devenues des moyens de communication superficiels...

Je crois que cette banalisation est justement une raison de plus pour souligner la valeur et l'importance de l'image qui est créée dans les œuvres d'art, et qui n'a rien à voir avec les images publicitaires ou autres, celles avec lesquelles, malheureusement, il nous faut vivre chaque jour.

L'œuvre d'art crée une image intemporelle, qui se forme à travers les sens, l'intellect et la mémoire de l'observateur ; et, aussi étrange que cela puisse paraître, ce processus n'a rien à voir avec les instruments de communication.

Quand tu dis « un modèle issu de la nature », dans le cas de tes lanternes, qu'est-ce que tu entends par là ?

C'est la tournure qui m'est venue pour nommer les éléments qui, sans subir d'altération, ont fait le saut depuis la nature, vers l'intérieur des sculptures. Ce sont eux qui vont produire les images projetées dans le cas spécifique des œuvres que j'appelle des lanternes. Par exemple : une goutte d'eau, une toile d'araignée... Des éléments qui n'ont pas été modifiés et qui, sans aucune médiation, projettent leur image agrandie.

Justement, puisque tu parles de la nature, bien des fois, les éléments qui composent tes sculptures créent l'illusion d'être de nature organique, alors que, par exemple, tu recrées en bronze une orange ou une pierre. Quelle fonction cette duplication d'éléments naturels occupe-t-elle dans ta pratique ?

L'une des premières œuvres que j'ai faites en bronze a été réalisée à partir d'un squelette anatomique, qui a servi de modèle, et dont j'ai tiré l'ensemble

des os qui composent le corps humain. Lors de mes innombrables visites à la fonderie, j'ai commencé à m'apercevoir, en observant les diverses étapes du processus, que ce dont j'étais à la recherche se trouvait là, et se déroulait devant moi, dans l'atelier même de la fonderie, avec ces gens rassemblés autour de tous ces petits os, en train d'en déplacer un d'un endroit à un autre, de tasser le sable, et de construire les boîtes pour les moules qui par la suite, au bout du processus, accueillent le métal incandescent qui finissait par former la réplique parfaite d'un crâne ou d'une vertèbre.

C'est comme ça que j'ai compris que là se trouvait quelque chose de précieux et d'une grande sophistication formelle, et que pour respecter la beauté de ces gestes, et de ces objets, il fallait être tout à fait scrupuleux dans le choix du modèle que j'allais leur remettre.

Au bout du compte, j'en suis venu à réaliser une série de répliques d'objets naturels ou autres, où mon intervention avait lieu de façon à être pratiquement imperceptible. Les œuvres *Scripta* et *Gigante* [Géant] ont été réalisées de cette manière et elles ont donné naissance à une autre série de travaux, appartenant à un genre comparable, où j'utilise des répliques en bronze, à des échelles différentes, qui sont parfois peintes, et dans lesquelles l'idée de jeu va être développée.

Pour revenir à la question de tes « machines qui produisent des images », je vois que « arenario » [arénaire] est un mot dont tu t'es servi plusieurs fois, et à travers lequel il est facile d'établir des relations métaphoriques, si on imagine que ce que tu proposes est, par exemple, l'image d'une arène, convoquant ainsi une dynamique de lutte, de victoire, de défaite, etc.

Je suis conscient qu'il est logique d'évoquer l'arène comme un écran où l'image va se former, mais, en réalité, ce qui m'a poussé à utiliser ce mot, c'est un aspect légèrement différent de celui que tu suggères. Je suis tombé sur le mot pendant que je travaillais à *Scenario* (projet réalisé pour représenter officiellement le Portugal à la Biennale de Venise en 2011) et où j'étais à la recherche d'éléments sur l'origine du théâtre ; ensuite, le mot a servi de titre à une petite pièce de bronze et puis à une exposition que j'ai faite à la galerie Jocelyn Wolff en 2014.

Dans sa forme latine, « arénaire » ne désigne pas un objet en particulier, mais une entité indéfinie qui va prendre ce nom quand elle apparaît sur une surface

lisse de sable. L'exemple que l'on utilise normalement est celui de la figure du gladiateur quand il surgit dans l'arène, mais la fleur qui pousse dans les dunes, elle aussi, peut être un « arénaire ». Ce qui m'a étonné dans ce mot, c'est que, si on regarde bien, au-delà du fait qu'il ne définit pas son objet, le mot ne définit pas vraiment non plus un lieu, ou plutôt, ce qu'il définit est si large que ça peut être pratiquement n'importe quel lieu. Cela m'a semblé extraordinaire, et, en plus de ça, comme tu dis, c'est une magnifique métaphore de l'art...

Est-ce que tu saurais expliquer comment te vient le titre de tes œuvres ?

Les titres ne me viennent pas tous de la même manière ; je ne pense pas qu'il y ait un processus prédéfini ou une règle à suivre aveuglément. Généralement, je trouve un titre parce que je suis en train de travailler sur un sujet déterminé et c'est comme cela qu'ils naissent. Parfois, je le trouve avant de réaliser l'œuvre, et alors le titre peut infléchir sur sa structure ; d'autres fois, ils me viennent une fois les œuvres achevées, et ils vont avoir de l'importance dans l'interprétation *a posteriori*, mais c'est vrai que j'essaie toujours de trouver un titre et qu'il peut être important. Dans mon cas, le titre des œuvres existe comme si c'était une carte de visite, de ces cartes que l'on utilisait jadis et que l'on échangeait dans les rencontres respectant l'étiquette, et qui portaient le nom de la personne, son adresse et sa profession.

Il y a un autre mot latin qui peut servir d'exemple et qui a donné naissance à une série de travaux tous liés à l'idée de jeu : *scripta*¹ ; le mot vient du nom d'un jeu romain très répandu dans tout l'Empire, et qui s'appelait *Ludus Duodecim Scriptorum* ou *Duodecim Scripta*, ce qui littéralement signifie « le jeu des douze points » ou « des douze marques ».

Ce qu'il y a de curieux, c'est que le mot *scripta*, isolément, était le nom donné aux dessins circulaires qui indiquent le nombre de points sur les dés à jouer, qui sont restés tels quels, soit dit en passant, depuis cette époque jusqu'à nos jours. Ces marques, de petits cercles creusés dans la surface lisse en os, presque sans relief et sans profondeur, étaient connues pour être la demeure du hasard.

1 *Scripta* désigne aussi l'acte d'écrire et donne son origine au mot *Scriptor* (écrivain), curieuse lignée qui nous fait aussi penser aux tablettes d'écriture romaines (*tabulae*) où les entailles à la surface de la cire se faisaient à l'aide d'un stylet (*stylus*).

En t'écouter, mais aussi en pensant à certains de tes travaux que je connais, je réalise que l'idée de jeu est quelque chose à laquelle tu accordes la plus grande importance. Cet intérêt, est-il lié à une façon de faire propre à la discipline de la sculpture ?

Bon... je soupçonne que les deux trouvent leur origine dans le même lieu... mais, dans tous les cas, ce qui me fascine récemment, puisque tu me poses la question, est beaucoup moins en rapport avec l'aspect proprement ludique ou procédural que le jeu peut avoir. Surtout, ce qui m'intéresse, c'est l'immense facilité que le jeu possède pour simuler un espace ou pour inventer, même, un lieu imaginaire.

C'est là une des raisons pour lesquelles l'art et le jeu sont des domaines qui se trouvent proches et qui partagent certains mécanismes, surtout ceux qui sont liés à la construction des figures de la représentation.

Ce qui s'est passé, c'est que j'ai trouvé, au cours des années, des éléments que je me suis mis à rassembler et dont j'ai découvert qu'ils contenaient l'écho d'autres choses que j'apprécie dans le champ artistique. Évidemment, ce qui a lieu ensuite, c'est un processus de contamination, dans lequel une partie de ma pratique artistique va refléter cet intérêt.

Et les plateaux de jeu, qui ont une présence constante dans ton travail, est-ce qu'ils servent d'espace de possibilité de la sculpture ? comme si tu étais en train d'effectuer une démarcation entre l'espace du monde et l'espace de l'art ? étant donné que, comme dans tout jeu, ce qui se passe sur le terrain délimité par le jeu ne se prolonge pas, ne s'exprime pas en dehors...

Hum... Je ne suis pas si sûr qu'il n'existe pas des passages entre tous ces mondes...

Les plateaux dont tu parles ne sont pas à proprement parler des plateaux de jeu. C'est vrai que c'est sûrement de là qu'ils tirent leur origine, mais ce qui reste de la figure originelle est simplement le dessin, qui permet de délimiter un espace (quelque chose de tout à fait semblable à la carte de l'océan insérée dans *La chasse au Snark* par Lewis Carroll, en 1876). Les règles du jeu elles aussi disparaissent et sont remplacées par des instructions simples et brèves, et les dés, eux non plus, n'existent pas...

En fin de compte, ce qui est donné se résume à un champ vide et à un ensemble d'éléments que je définis, le jeu d'éléments qui sont disposés sur un champ, et c'est comme ça que nous revoilà une nouvelle fois dans le domaine de la sculpture.

Dans l'une des œuvres que l'on retrouve souvent présentée dans tes expositions, il y a, comme tu l'as évoqué, l'utilisation des os du corps humain, dans le contexte d'un jeu visuel qui se développe progressivement mais sans jamais se cristalliser en une configuration unique. Est-ce que c'est une allégorie du corps vivant ? Une façon de rappeler le destin humain ? Qu'est-ce que c'est ?

Si l'on se place d'un point de vue historique, cela peut être tout ça ; on trouve des os du corps humain dans divers des plus anciens exemples de l'histoire de la sculpture, parce qu'elle est en grande partie liée aux rituels funéraires et que, pour cette raison, elle se trouve aussi liée à la représentation du corps, et, de façon plus spécifique, à la représentation du corps lors de son passage de la vie à la mort.

Au départ, ce thème m'a intéressé parce que ses figures canoniques sont très connues et qu'elles sont tellement chargées de sens que d'une certaine façon, elles se sont banalisées. D'un autre côté, j'ai senti que, même ainsi, il existait dans ces os quelque chose qui ne se révélait pas comme cela, au premier regard (un peu comme le célèbre diamant que l'on avait caché au sein d'un énorme lustre fait de pièces de verrerie), quelque chose qui méritait un peu plus d'attention et de travail, afin de découvrir s'il était encore possible de traiter avec une certaine légèreté une figure aussi chargée que celle-ci.

Le travail à la fonderie a changé les choses, parce qu'il m'a permis de réellement entrevoir ce qui se trouvait là en puissance, et ensuite j'ai découvert des aspects extrêmement curieux concernant certains os et leur rapport avec le jeu et avec l'art, ce qui m'a aidé à aborder de nouveau ces deux disciplines, d'une manière que jamais je n'aurais pu le soupçonner au départ.

Je peux donner un petit exemple, celui d'un os qui s'appelle le talus. C'est un os important pour l'articulation du pied et c'est lui qui permet au corps de se déplacer et de rester en équilibre. Dans le monde gréco-romain, cet os porte le nom d'*astragalus* et la version qui existe chez la chèvre est utilisée comme dé à jouer, marquée avec des points, sauf erreur, de un à quatre, correspondant à chacune des quatre faces les plus planes de ce petit os. C'est touchant de penser que cette figure ancestrale et qui met en branle le hasard est la même qui rend possible le mouvement de notre corps.²

2 Presque impossible que cela ne nous remette pas en mémoire le film *Gradiva*, de Raymonde Carasco, filmé à Pompéi à la fin des années 1970.

Je remarque que, dans certains cas, le corps devient presque une présence abstraite, alors que dans d'autres, la présence de la mort est l'expérience même de l'œuvre en question. Comme dans ton œuvre Vanitas, où c'est simplement un crâne qui se trouve suspendu à une corde, sans aucun autre élément dans la composition.

L'œuvre dont tu parles convoque un genre que l'on retrouve surtout dans la tradition de la peinture au XVI^e siècle. Si je me souviens bien, ce que je voulais faire, c'était fabriquer une petite sculpture qui fasse écho à cette manière de représenter un objet symbolique. Je me souviens d'avoir essayé d'abord de la faire avec du bronze patiné mais ensuite, j'ai décidé de peindre le crâne en trompe-l'œil, précisément pour convoquer aussi quelque chose de la sensation picturale qui peut être communiquée par une surface.

Il y a une autre œuvre de toi (Vanitas e vanitatis umbra, 2003), dans laquelle tu abordes le même thème et où l'idée de la mort ne fait son chemin que de façon indirecte ; dans cette vanité, nous sommes confrontés à un jeu logique et géométrique qui n'est perturbé que par le caractère éphémère de la flamme d'une chandelle allumée...

Bien que cela soit une œuvre antérieure, elle n'en a pas moins été conçue à partir du même thème, mais en utilisant la plus simple des formes canoniques, la flamme d'une chandelle, qui va se trouver aussi être l'unique source d'éclairage. C'est cette flamme qui va produire le dessin géométrique dont tu parles, avec les ombres des éléments restants, mais ensuite, il y a une part de facteur humain, parce que, en fait, oui, c'est une de mes rares œuvres où l'observateur joue physiquement un rôle, parce que, en se déplaçant dans la salle, il va faire en sorte que les éléments qui sont en suspension soient mis en mouvement, ce qui va changer le dessin de leurs ombres projetées. Curieusement, j'avais été inspiré par le récit d'un rêve que j'avais lu, celui d'un guérisseur indien appartenant à une tribu de la forêt amazonienne. Dans ce rêve-vision, les battants d'une espèce de porte s'ouvrent dans l'air, en suspension au-dessus du centre du village, et, par cette porte, sort un groupe de jaguars jouant de la flûte, et qui apportent avec eux des pouvoirs magiques...

Comment est-ce que tu décrirais ta façon de travailler ? Est-ce que tu as une méthode ?

Non, je n'ai pas de méthode, non plus... je suis désolé !

J'ai bien quelques façons de faire qui se sont développées au cours du temps et dont, avec la pratique de l'atelier et tout le reste, j'ai découvert qu'elles pouvaient parfois m'être très utiles en termes d'organisation, mais rien que l'on puisse rationnellement définir comme une méthode à suivre.

Ce que je peux essayer de décrire (succinctement), c'est la manière dont j'ai construit certains de mes travaux les plus prolongés, à savoir *L'Orage* (1999-2003), *A Assembleia de Euclides* [L'Assemblée d'Euclide] (2003-2006), *TSAE* (2008-2014), et *O Bigode Escondido na Barba* [La moustache cachée dans la barbe], sur lequel j'ai travaillé ces cinq dernières années (2015-2020).

Et est-ce que les œuvres sont définitivement derrière toi au moment de leur présentation au public, ou bien est-ce que, d'une certaine façon, elles continuent à résonner ?

Cela dépend beaucoup du caractère de chaque œuvre ; par exemple, tous les travaux rassemblés sous le titre *Gigante* ou bien *Scripta*, dont on a déjà parlé, ceux-là continuent à être l'objet d'une attention active de ma part, et, étant donné leur nature performative, qui, dans certains cas, apporte un caractère éphémère plus prononcé lors de leur présentation au public, ils ne prennent jamais la dimension de projets définitivement fermés et continuent à être pour moi le lieu d'une expérimentation très enrichissante.

Presque tous les autres projets que j'ai mentionnés jusqu'ici constituent des blocs de travail : je les développe durant un certain temps (une période qui peut parfois s'avérer très longue) et ils sont généralement composés d'œuvres indépendantes, qui vont prendre leur place au sein d'un ensemble, certes, mais qui peuvent aussi être présentées de façon individuelle. Ces œuvres peuvent être développées à partir d'un thème, d'une idée ou de quelque chose qui m'intéresse, et qui fasse que je me mette au travail ; et si, par ailleurs, il arrive que justement je sois alors invité à présenter à nouveau un projet ancien, en entier ou en partie, j'effectue en général de petits ajustements, et il m'est déjà arrivé de redessiner des éléments que j'avais envie de présenter d'une nouvelle manière.

Tu pourrais donner d'autres exemples ?

Par exemple, *L'Orage* ; l'œuvre est née à partir de la tempête qui a dévasté la France en décembre 1999. J'étais à Paris à ce moment-là, et dans un bâtiment proche de la rue où j'habitais, un énorme échafaudage s'est écroulé, après s'être détaché de la façade sur laquelle étaient alors réalisés des travaux de rénovation.

Cet incident a coïncidé avec la lecture que j'étais en train de faire d'œuvres d'un écrivain que j'aime beaucoup et surtout d'un de ses livres, *La vie mode d'emploi* [Georges Perec, 1978], une lecture qui, en fin de compte, va elle aussi s'avérer avoir une certaine influence dans la conception du projet.

Bref... J'ai pris la résolution de bâtir un projet dans lequel la structure globale était donnée par cet écroulement accidentel de la façade d'un bâtiment, et où l'organisation des éléments restants serait donnée par une collection d'objets hétéroclites que je me suis mis à assembler, des objets ayant tous appartenu à des gens de ma famille que j'avais connus et desquels je gardais le souvenir bien précis à travers l'objet sélectionné. Cette toile tissée par des relations hautement subjectives et de caractère personnel, venue se superposer aux qualités intrinsèques des objets collectionnés et à la structure vaguement géométrique fournie par l'échafaudage écroulé, ont été les outils dont je me suis servi pour élaborer et bâtir le projet que j'ai présenté au Centre d'art moderne de la fondation Calouste Gulbenkian en 2003.

Et A Assembleia de Euclides, cette œuvre a également connu une conception de cet ordre ?

A Assembleia de Euclides a une structure bien différente. J'ai bâti ce projet-là avec l'idée d'en faire une grande allégorie de l'art et du faire artistique.

Elle se présente comme une sculpture-mécanisme, divisée en deux parties, qui peuvent effectivement être mises en mouvement par deux acteurs.

La première partie du projet, *O Transe do Ciclista* [La transe du cycliste], a été présentée au public pour la première fois en 2005 à l'occasion de Lisboa-Photo, puis reprise à la galerie Quadrado Azul, à Porto, au cours de la même année. La seconde partie, qui s'intitule *A Marca do Seio* [La trace du sein], s'est tenue à Culturgest, aussi à Porto, en 2006.

À chacun de ces deux moments, ce qui a été au centre de la réalisation, c'est une structure en maçonnerie, qui, dans *A Marca do Seio*, prend la forme d'un pan de mur blanchi à la chaux, à l'aspect de fausse ruine, et où une palissade en bois et un rideau de tissu forment une petite construction. C'est à l'intérieur de cet abri qu'au travers d'une lentille placée en face d'un petit trou ouvert dans le rideau, va se former l'image projetée d'un détail de la figure féminine qui, adoptant une pose classique, attend à l'extérieur...

Au même moment, le cycliste pédale et gagne en vitesse. Par instants, son corps se redresse et ses mains lâchent le guidon du vélo. Le personnage semble alors s'enfoncer dans une théâtralité de mime énigmatique et bizarre... Une espèce de transe. Derrière lui, nous observons le bord de sable d'une plage, des pierres et cinq troncs de pins qui désignent les lignes verticales d'une forêt... La composition évoque vaguement le décor d'un studio des premiers temps de la photographie, où ceux dont on tirait le portrait devaient garder la pose sans bouger durant le temps nécessaire à l'exposition de la pellicule...

Ne pas oublier non plus l'allusion à la fameuse cave de Pompéi (la cave de la villa de Diomède) où on a retrouvé contre une paroi la marque inaltérée laissée par le sein d'une femme dans la cendre pétrifiée de l'éruption...

Mais beaucoup de fantômes restent cachés dans les multiples facettes de cette œuvre, qui a été construite comme un *patchwork* que j'ai cousu peu à peu à partir d'innombrables références qui vont de Jean Rouch à Jacques Tati ou encore de Pompéi à Lascaux.

Ce voyage intemporel jusqu'à l'art antique, jusqu'à un moment de l'histoire dont on estime qu'il est le moment de la naissance de l'art, se déploie par exemple dans l'exposition TSAE, que tu as présentée en 2014 au Pavilhão Branco du musée de la Ville de Lisbonne.

TSAE³ est l'acronyme de *Tesouros Submersos do Antigo Egipto* [Trésors submergés de l'ancienne Égypte], un grand récit fictif sur une découverte archéologique faite en un lieu et à une époque non déterminés, par une équipe d'archéologues qui réunit tous les objets découverts dans une grande exposition.

L'exposition était organisée en quatre parties, chacune d'entre elles correspondant à une zone distincte des fouilles :

« Partie submergée » ;

« Chambre violée » ;

« Terre platonicienne » ;

« Puits — Ministère des Affaires étrangères ».

3 Ce travail reprend la forme d'une exposition que j'ai vue à Madrid, et qui avait un titre identique, exemple typique d'exposition « clé en main » itinérante, que l'on voit malheureusement proliférer et qui parfois sont même organisées par des entreprises spécialisées dans ce domaine.

Chacun de ces titres rassemble un groupe d'œuvres qui se classe sous des catégories différentes.

Dans la « Partie submergée », on trouve des objets fabriqués en matériaux variés, mais la plupart de ces objets nous sont parvenus incomplets et ont été reconstruits avec une certaine difficulté. Ils avaient été dispersés et enfouis avec le temps dans le sable du lit du fleuve et se sont mêlés avec d'autres types de fragments difficiles à classer, ce qui rend plus délicat le travail qui consiste à les cataloguer.

Dans la « Chambre violée », la première salle qui a été découverte, ce qui a été trouvé, ce sont des objets qu'il a été difficile de retirer du lieu, puisque la plupart se trouvaient incrustés dans la structure même du bâti. On a également trouvé des outils qui ont probablement été abandonnés lors du pillage du lieu. Il est très probable que certains éléments fixes de la salle aient possédé une partie décorative qui a disparu en même temps que les éléments portables qui ont pu éventuellement avoir existé dans cet espace.

Dans la seule salle découverte intacte et que nous nommerons « Terre platonicienne », on a trouvé un ensemble de structures qui contenaient une série de sculptures-instruments fabriqués en laiton, verre et bois, et que nous pensons aujourd'hui être les représentations d'une construction à vocation religieuse, et qui aurait désormais disparue. C'est dans cette salle qu'ont également été retrouvées les seules représentations murales qui permettent de dater avec une certaine précision la totalité du complexe : un ensemble de six images, qui, répétées avec de légères variations, forment un motif qui, lui-même répété, va former la frise de la corniche existante tout le long du périmètre de la salle.

Enfin, et datant d'une phase ultérieure des fouilles, on a creusé au sein d'une formation naturelle à laquelle on avait accès par une petite ouverture existant dans le sol de la dernière salle. Dans cette grotte naturelle ont été faites de nombreuses découvertes ; elles ont été depuis lors rassemblées et archivées et sont aujourd'hui possédées par le « ministère des Affaires étrangères » [toujours à l'étude].

Ce dialogue avec des objets cachés et perdus dans le temps, qui fait appel à une certaine conception, romantique et nostalgique, de l'archéologie, est-ce que c'est une

figure constante dans tes œuvres ? Au-delà de Lascaux et de ta version des trésors de l'Égypte, que tu viens de décrire, tu as également trouvé dans O Pirgo de Chaves [La Tour à lancer les dés de Chaves] (exposition au musée Gulbenkian, en 2019, en collaboration avec l'archéologue Sérgio Carneiro) des motifs pour un travail de sculpture. Qu'est-ce qui t'intéresse dans cet art d'un temps où les objets artistiques n'étaient même pas vraiment de l'art, mais des dispositifs symboliques et rituels, complexes ?

Ce sont deux projets très différents...

Dans le récit des Trésors submergées, l'idée d'une expédition archéologique a servi précisément à créer une structure qui essayait de mettre en question certaines approches préconçues de regarder l'objet d'art. J'ai commencé à m'apercevoir progressivement, et surtout avec l'expérience que j'ai eue en tant que professeur de sculpture, qu'il existe une série de préjugés très répandus quant à la manière que l'on doit adopter pour observer l'art, et que ces préjugés affectent non seulement notre liberté innée de voir, mais aussi la propre formation des artistes dans cette discipline. C'est pour cela que j'ai créé ces quatre étapes : chacune d'entre elles avec sa propre forme de perception (et d'exécution) et où le rôle de l'auteur (apparemment) a disparu. De cette façon, l'interprétation perdait ses repères habituels et le jeu pouvait peut-être se dérouler sous une forme nouvelle...

Les fouilles m'ont également fourni une bonne analogie avec l'idée simpliste, assez en vogue, selon laquelle un objet artistique se constitue en superposant une couche de sens sur une autre, faisant de l'œuvre d'art une sorte de mille-feuilles⁴ prêt à être déchiffré.

4 L'image est ici particulièrement forte mais elle renvoie à deux métaphores d'origine relativement distincte. L'une est celle d'un épiderme épais, comme celui du liège sur le chêne-liège, et l'autre est celle de la peau composée par la prolifération de fines couches superposées, comme dans le gâteau que tu mentionnes. Curieusement, la métaphore des voiles successifs a justement été celle qui a été adoptée très tôt par la science lorsqu'elle a pris pour devise le célèbre fragment d'Héraclite « *physis kryptesthai philei* », c'est-à-dire « la nature aime à se cacher ». Le rôle de la science, et de ceux qui la pratiquent, serait donc de retirer les voiles en nombre infini sous lesquels la nature se cache. Il s'avère que l'aphorisme d'Héraclite est lui-même susceptible d'être interprété de diverses manières et, offrant une alternative à la manière consacrée, il est possible de faire une lecture du mot *physis* comme signifiant « naissance » au lieu de « nature », de *kryptesthai*, d'où provient le terme « crypte », comme « mort » au lieu de « se cacher », et de *philei* comme « une tendance vers », sans recourir au verbe « aimer ». Voilà qui permet de traduire la maxime comme il suit : « ce qui fait naître tend à faire mourir », ce que l'on pourrait volontiers accepter comme devise de l'art.

Enfin, l'Égypte antique apparaît dans le titre pour deux raisons : la première, parce que la tournure va facilement activer chez l'observateur une attente plus ou moins définie de ce qu'il s'apprête à voir même avant d'entrer dans l'exposition ; il suffit de lire le titre tel qu'il est formulé et chacun de nous imagine les pyramides de Gizeh, le Nil, des palmiers et l'atmosphère sombre du musée du Caire...

La seconde raison, c'est la règle que je me suis alors imposée à moi-même, de ne jamais utiliser, dans la réalisation des objets formant les différents ensembles, la moindre chose qui contienne une allusion formelle à quoi que ce soit d'égyptien. L'exposition était appréhendée à partir de ce jeu de tensions entre ce que nous nous attendons à aller voir et ce qui effectivement nous attend là-bas.⁵

O Pirgo de Chaves est un projet d'exposition, né en 2008, après ma visite dans la ville de Chaves, où l'archéologue Sérgio Carneiro était en train de travailler aux fouilles autour de la station thermale antique (*Aquae Flaviae*).

La principale raison de ma visite, outre mon amitié de longue date avec Sérgio Carneiro, a été la découverte d'un objet curieux et extrêmement rare, retrouvé pratiquement intact dans les conduites d'écoulement d'eau de l'une des piscines d'eau chaude.

C'était un petit objet en bronze, utilisé pour jouer, une tour à dés, ce que les Romains appelaient *Pirgo* (*turricula*). L'objet est très intéressant, non seulement du fait de sa rareté mais surtout pour sa très grande complexité, qui permet de multiples interprétations.

Je cite ici un court extrait de la description qu'en fait Sérgio Carneiro dans le cahier publié par la Fondation pour accompagner l'exposition :

« ... Il s'agit d'une petite tour en bronze, avec des marches à l'intérieur ; la réalisation est faite selon la technique de l'*opus interrabile*, originaire du Moyen-Orient et répandue dans tout l'Empire durant le IV^e siècle ap. J.-C. Elle consiste à ajourer une plaque métallique de manière à former une dentelle à motif géométrique ou végétal... La présence de lettres composant une inscription était également courante... »

SÉRGIO CARNEIRO : *Francisco Tropa, O Pirgo de Chaves*,
Fondation Calouste Gulbenkian, 2019

5 Ce qu'il y a de drôle c'est que la fiction-cadre a mieux fonctionné que je ne l'aurais cru ; et il n'était pas rare que des visiteurs se plaignent, et demandent pour quelle raison les légendes présentant les œuvres étaient si incomplètes, parce que, en effet, il était tout à fait regrettable que l'on ne puisse identifier la période, la dynastie, etc.

En vérité, il n'y avait pas que cette tour à dés dans ce qu'on a découvert ; il est très probable que ce soit un tremblement de terre qui ait fait s'écrouler la voûte de briques qui couvrait la piscine principale, enfouissant tous ceux qui se trouvaient sur place. Quand les fouilles de la piscine ont été réalisées, en retirant la masse de débris qui la recouvraient, on a trouvé le squelette de deux corps, celui d'une femme adulte, et celui d'un jeune adolescent, probablement mère et fils qui, dans la torpeur du bain thermal, jouaient sur les marches de la piscine. Les deux petits dés en os ont été retrouvés aussi, et le plateau d'un jeu de XII scripta est toujours gravé dans la pierre d'un des rebords de la piscine.

On ne peut résister à la tentation d'imaginer la scène que cet instant gelé dans le temps fait parvenir jusqu'à nous, avec le même effet que ce qui a eu lieu à Pompéi avec l'éruption du Vésuve en 79 ap. J.-C.

Et c'est comme cela qu'est née l'idée de cette exposition, et qu'elle s'est affinée au cours des innombrables conversations que Sérgio Carneiro et moi avons menées durant des années autour de la question du jeu, de l'art et de leurs rapports depuis l'Antiquité.

Et finalement en 2019, au moment où se terminaient les fouilles, j'ai estimé que j'avais rassemblé un ensemble suffisant d'œuvres, assez diverses et assez élaborées pour que cela ait du sens de les exposer en même temps qu'une découverte archéologique de cette importance.

Est-ce qu'il t'est déjà arrivé de développer un travail en partant du titre ?

Oui. *O Bigode Escondido na Barba* [La moustache cachée dans la barbe] est un exemple de projet qui a effectivement commencé par la découverte du titre, que j'avais lu quelque part, dans un journal satirique, comme commentaire sarcastique de je ne sais plus quelle situation qui avait eu lieu lors d'un débat à l'Assemblée nationale. La formulation n'était pas exactement la même, parce que j'ai fini par devoir la modifier légèrement et au départ, je n'ai pas compris pourquoi est-ce qu'elle ne me sortait pas de la tête. Ensuite, peu à peu, j'ai commencé à accorder davantage d'attention à l'image qui se formait de temps à autre, et j'ai progressivement compris ce que cette phrase contenait et qui faisait que je passais mon temps à la ruminer...

Quand je l'ai découvert, cela m'a très fortement remis en mémoire un petit livre de Paul Scheerbart que j'avais lu quelques années auparavant (*La machine à mouvement perpétuel* de 1910), et je me souviens qu'alors j'avais essayé de réa-

liser un travail à partir de ce texte mais j'avais abandonné parce que c'était trop difficile d'en tirer quelque chose sans tout gâcher.

Quelques années plus tard, l'occasion s'est présentée avec cette découverte et le projet a fini par exister au bout du compte, divisé en trois moments distincts, qui ont été présentés au public de façon séparée :

— « Colecção » [Collection] ;

— « Café » ;

— « O Coração e os Pulmões » [Le cœur et les poumons].

Exposés respectivement : à la Fondation Carmona e Costa, à Lisbonne ; à la Galerie Jocelyn Wolff, à Paris, et au Grand Café – Centre d'art contemporain, à Saint-Nazaire ; à la galerie Quadrado Azul, à Lisbonne et à la Galerie Gregor Podnar, à Berlin.

Je voudrais te poser une dernière question, concernant les collaborations. Est-ce que tu développes certains de tes travaux en dialogue ou en collaboration avec d'autres artistes ? Des commissaires d'exposition ? Des écrivains ?

Oui, c'est quelque chose qui arrive même assez régulièrement, mais presque toujours avec des gens avec qui j'ai une certaine complicité...

J'ai travaillé un grand nombre de fois avec Osso Exótico, un groupe d'amis qui travaille autour de la musique contemporaine ; et j'ai récemment mené certains travaux dans lesquels mes œuvres étaient manipulées par des danseurs professionnels et au cours desquels, ça a été très intéressant pour moi de comprendre comment fonctionnaient certains des mécanismes en rapport avec les arts performatives. Et évidemment, j'ai également participé à des projets collectifs montés depuis le début pour arriver à une situation ou à une idée déterminée, des projets qui sont nés d'une invitation ou de ma propre initiative ou lancés par des amis proches, mais où les responsabilités créatives ont fini par être partagées, non seulement avec eux mais aussi avec des gens venus d'autres disciplines. Mais la question de l'auteur d'une œuvre, ne m'a jamais intéressé plus que cela ; j'ai toujours estimé que la compréhension des œuvres est plus intéressante si elle n'est pas faite à partir de la figure de l'artiste... je trouve que c'est plus amusant de voir ce personnage sous une forme diluée, même si dans certains cas, il peut être intéressant de le connaître un peu plus en profondeur...

Der im Bart versteckte Schnauzbart – Das Herz und die Lunge

Galerija Gregor Podnar, Berlin, 2020

Fotografia: Marcus Schneider




















François Piron (b. 1972) is an art critic, a curator, and a publisher based in Paris. He has been a founding member of several institutions in Paris, including the Laboratoires d'Aubervilliers (2000-2006) and the independent art space castillo/corrales (2007-2015). He is now a curator at the Palais de Tokyo, contemporary art centre in Paris, and runs the independent publishing house Paraguay Press. Formerly, he was the director of the international post-graduate program at the Academy of Fine Arts in Lyon, and a professor in theory and history of art between 2002 and 2020. He has worked extensively on the French writer Raymond Roussel, at the Museo Reina Sofia, the Serralves Foundation, the Palais de Tokyo and Daniel Buchholz Gallery. He was the curator of the 5th Biennial of contemporary art in Rennes in 2016.

Francisco Tropa. Sculpture has been a permanent interest in the artistic practice of Francisco Tropa, who works since the beginning of the 90s and has gained a significant attention by institutions and the critique. Representing Portugal in the Venice Biennale (2011), he also participated in Rennes Biennale (2012), Istanbul Biennial (2011), Manifesta (2000), Melbourne Biennial (1999) and Bienal de São Paulo (1998). Several media are used by Tropa – sculpture itself, drawing, performance, photography or film — to convene a series of reflections introduced by the different traditions of sculpture. Subjects such as body, death, nature, landscape, memory, origin or time, are always present in his works, in an endless process of projection of references from the history of art, from other art works, from previous works of the artist, and from specific authors. Notions of device and spectator are also fundamental to understand his practice, which defies all the traditional categories of art, its representation and perception.

Maria Filomena Molder is Full Professor of Aesthetics at the Universidade Nova de Lisboa. PhD in 1992 on *Goethe's Morphological Thought*. She edited *Paisagens dos Confins*. *Fernando Gil*, Edições Vendaval (2009), *Morphology. Question on Method and Language*, Peter Lang (2013) and also *Rue Descartes*, 68, "Philosopher au Portugal Aujourd'hui" (2010). She has published several books on the relationship between arts, poetry and philosophy. Some among them have won the Pen-Club Prize for Essay (*Semear na Neve. Estudos sobre Walter Benjamin* (2000); *O Químico e o Alquimista. Benjamin Leitor de Baudelaire* (2012); *Dia Alegre, Dia Pensante, Dias Fatais* (2018) and the AICA Prize (*Rebuçados Venezianos* (2017)). She has also written for art Catalogues mainly in the contemporary Portuguese context and on Philosophy, Art and Literature in international Revues, as *Andlise*, *Internationale Zeitschrift für Philosophie*, *Sub-Rosa*, *La Part de l'Oeil*, *Rue Descartes*, *Gratuita*, *Europe*, *Cadernos Nietzsche*, *Lettre International*, *Electra* or *Diaphanes*. She lives in Lisbon.

Nuno Crespo is a curator, art critic and researcher, who has dedicated himself to the study of the intersections between art, philosophy and architecture. He is a Professor and Dean of the School of Arts, Universidade Católica Portuguesa, and a researcher at the Research Center for Science and Technology of the Arts (CITAR).

 <https://orcid.org/0000-0002-1360-8694>

EXHIBITION | EXPOSIÇÃO

Gallery | Sala de Exposições

School of Arts | Escola das Artes, Universidade Católica
Portuguesa, Porto, 28.02.2018 > 13.04.2018

Curator | Curador: Nuno Crespo

Coordination | Coordenação: Margarida Dinis

Technical Direction | Direcção Técnica: José Vasco Carvalho

Installation Team | Montagem: Interface – Produção e Cultura

Education Service | Serviço Educativo: Margarida Dinis

Graphic Design | Design Gráfico: Miguel Mazedo

Publications | Edições: João Rebelo

Production Support | Apoio à Produção: Maria Silva

Technical Support | Apoio Técnico: Pedro Oliveira, Gestão de Infraestruturas, UCP Porto

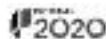
Support | Apoio:



Acknowledgements | Agradecimentos:

André Maranha
Gregor Podnar Gallery
Galerie Jocelyn Wolff
Galeria Quadrado Azul

Este projecto é financiado por Fundos Nacionais através da FCT – Fundação para a Ciência e a Tecnologia, no âmbito do projecto Ref.ª UID/00622/2020. E foi desenvolvido no âmbito do projecto NORTE-01-0145-FEDER-022133, co-financiado pelo Programa Operacional Regional do Norte (NORTE 2020) através do Portugal 2020 e do Fundo Europeu de Desenvolvimento Regional (FEDER)



BOOK | LIVRO


Published by the occasion of the exhibition | Publicado por ocasião da exposição *Arenario*
School of Arts | Escola das Artes, Universidade Católica Portuguesa, Porto, 28.02.2018>13.04.2018

Artistic Research Collection

Collection Editor | Editor da Coleção: Nuno Crespo

Advisory Board | Comissão Científica: Ângela Ferreira, Erika Balsom, Isabel Capelo Gil, Luiz Camillo Osorio, Maria João Gamito, Sabeth Buchmann

Coordination | Coordenação: Nuno Crespo, Universidade Católica Portuguesa, School of Arts | Escola das Artes, Research Center for Science and Technology of the Arts (CITAR) | Centro de Investigação em Ciência e Tecnologia das Artes (CITAR)

 <https://orcid.org/0000-0002-1360-8694>

Editorial Assistant | Assistente Editorial: João Rebelo

Concept | Conceito: Francisco Tropa

Texts | Textos: Nuno Crespo, Francisco Tropa, François Piron, Maria Filomena Molder

Translations | Traduções: Kennis Translations

Graphic Design | Design Gráfico: Manuel Rosa

Proofreading | Revisão: Helena Roldão

Photographs | Fotografias:

DR (pp. 5, 74-85)

Filipe Braga (pp. 21-26)

François Doury (pp. 36-41, 55-57, 93-97, 155-163)

Marc Damage (pp. 19, 111-115, 116-121, 138-147)

Marcus Schneider (pp. 205-213)

Teresa Santos (pp. 5, 177-187)

Legal Deposit | Depósito Legal: 479969/21

Printing and Binding | Impressão e Acabamento:

Gráfica Maiadouro S.A.

Rua Padre Luís Campos, 586

4470-324 Maia

Portugal

Publisher | Editor: Universidade Católica Portuguesa, School of Arts | Escola das Artes, CITAR
Sistema Solar (chancela Documenta)

© 2021, Universidade Católica Portuguesa,

School of Arts | Escola das Artes, CITAR

© 2021, Sistema Solar Crl (chancela Documenta)

Images | Imagens © Francisco Tropa

Texts | Textos © *the Authors* | os Autores

1st edition | 1.ª edição, *March* | Março, 2021

ISBN: 978-989-9006-73-7

DOI: <https://doi.org/10.34632/9789899006737>