

# Operatividade e Intermitência: Luz e Sombra na obra de José Carlos Neves. Aproximações aos Interface, Processo, Presença

## Operativity and Intermittence: Light and Shadow in the Work of José Carlos Neves. Approaches to Interface, Process, Presence

doi [10.34623/2184-8661.2025.tell\\_me.374](https://doi.org/10.34623/2184-8661.2025.tell_me.374)

José Carlos Neves  
[p1568@ulusofona.pt](mailto:p1568@ulusofona.pt)  
CICANT, Universidade Lusófona  
Lisboa, Portugal  
 [0000-0002-0348-4798](https://orcid.org/0000-0002-0348-4798)

José Gomes Pinto  
[p1837@ulusofona.pt](mailto:p1837@ulusofona.pt)  
CICANT, Universidade Lusófona  
Lisboa, Portugal  
 [0000-0002-9460-9014](https://orcid.org/0000-0002-9460-9014)

### Resumo

Este artigo procura dar conta da presença do interface e do seu uso negativo nas chamadas artes dos media, focando-se, para isso na obra artística de José Carlos Neves como caso paradigmático. Ainda que se perspetive a totalidade a sua produção artística, o artigo centrar-se-á mormente nas obras *4 tempos para: (...)* e *Shadow Machine*. Assim, será nosso objectivo mostrar como enquadrar o percurso e as obras anteriores como processo de isolamento do interface para com o computador, dado que a originalidade da sua obra, no contexto das artes dos media, se centra sempre a desarticulação ou *deconstrução* (Derrida, 1967; 1972; Nuyen, 1989) dos meios em que este assenta, como procuraremos mostrar. Em segundo lugar, procurar-se-á fazer um levantamento do uso da luz e da sombra nas obras supracitadas, tendo por referência o papel que as primeiras desempenharam na história da arte e do pensamento Ocidental enquanto metáforas fortes para determinar as relações de existência e não-existência e as suas zonas cinzentas.

Artigo recebido em 2025-01-16  
Artigo aceite em 2025-03-05  
Artigo publicado em 2025-06-18

© José Carlos Neves, José Gomes Pinto

 This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-NonCommercial-NoDerivatives 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/)

Carlos Neves, J., & Gomes Pinto, J. (2025). Operatividade e Intermitência: Luz e Sombra na obra de José Carlos Neves. Aproximações aos Interface, Processo, Presença. *Rotura – Revista de Comunicação, Cultura e Artes*. [https://doi.org/10.34623/2184-8661.2025.tell\\_me.374](https://doi.org/10.34623/2184-8661.2025.tell_me.374)

Se de um ponto de vista estético, a arte interactiva não reúne ainda um consenso universal na sua definição, é porque desde o ponto de vista da sua criação e da sua autoria, ela se apresenta já, como se apontará, como uma experiência pré-programada (Rafaeli, 1988). Mostraremos como a obra de José Carlos Neves<sup>1</sup> se mobiliza como instrumento que possibilita um modo de mostrar a operatividade e a intermitência do processo artístico e da experiência estética.

### Palavras-chave

Interface • Intera • *Spectacteur* • Mecanismo • Som • Luz • Sombra • Objeto Estético

1 Por economia textual e literária, evitando repetições que podem distrair o leitor do texto do argumento apresentado a cada passo utilizaremos as siglas JCN.

**Abstract**

This article seeks to analyse the presence of the interface and its negative use in the so-called *Media Arts*, focusing on the artistic work of José Carlos Neves as a paradigmatic case. Although we are looking at his entire artistic production, the article will focus mainly on the works *4 tempos para: (...)* and *Shadow Machine*. Thus, our aim will be to show how to frame his trajectory and previous works as a process of isolating the interface from the computer, given that the originality of his work, in the context of *Media Arts*, is always centred on the disarticulation or *deconstruction* (Derrida, 1967; 1972; Nuyen, 1989) of the media on which it is based, as we will try to show. Secondly, we will try to survey the use of light and shadow in the aforementioned pieces, with reference to the role they have played in the history of art and Western thought as strong metaphors

for determining the relationship between existence and non-existence and their grey areas.

If, from an aesthetic point of view, interactive art does not yet have a universal consensus on its definition, it is because, from the point of view of its creation and authorship, it already presents itself, as will be pointed out, as a pre-programmed experience (Rafaeli, 1988). We will show how the work of José Carlos Neves is mobilised as an instrument that enables a way of showing the operativity and intermittence of the artistic process and aesthetic experience.

**Keywords**

Interface • Interaction • Spectateur • Mechanism • Sound • Light • Shadow • Aesthetic Object

## Introdução

As imagens técnicas não são espelhos, mas projectores. Elas traçam sentidos so-bre superfícies ilusórias e este traçar tornar-se para os seus receptores traços-de-vida. [...] É graças a este feedback que a imagem se altera, ficando melhor e melhor e mais parecida com o que os receptores querem que ela seja. (Flusser, 2011, p. 51)

Das indústrias dos jogos, passando pela publicidade, da indústria do cinema até aos museus e galerias de arte, sem descurar as instituições públicas que tutelam a cultura, vive-se hoje, ainda, sobre um escolho conceptual que designamos *Interactividade*. Muitas são as tentativas, providas de diversos quadrantes, de definir o conceito de *interactividade*, mas escassa é, também, a consensualidade da sua definição. O mesmo acontece com os seus efeitos e aplicabilidade prática, apesar de se saber que este termo move grandes quantidades de dinheiro e de atenção.

O termo «Arte Interactiva» tornou-se nas últimas duas décadas de uso universal, confundindo-se muitas vezes com a própria designação de *Media Art*, também esta um compósito que necessitaria de elucidação, mas que assumimos aqui como um termo que designa o sentido-comum do mundo da arte hoje, ou seja, toda aquela obra que tem suporte em tecnologias da comunicação. Contudo, uma revisão atenta da literatura sobre o tema, revela rapidamente que uma definição precisa deste conceito ainda não consegue atingir o estatuto de *topos* científico e institucional, funcionando precariamente como instrumento para designar uma nova experiência estética. Seja na sua delimitação histórica, seja na sua circunscrição conceptual, na sua prática artística efectiva e inclusive na sua institucionalização museológica, o conceito de *interactividade*, como marco definidor de uma obra artística, ainda não atingiu uma demarcação unívoca.

Esta ambiguidade prende-se, naturalmente, com a própria natureza daquilo que se convencionou chamar *interactividade* quando relacionado com uma peça de cariz artístico. Nos princípios dos anos noventa um estudioso das teorias da comunicação, Sheizaf Rafaeli, apresentava a seguinte tentativa de definir o conceito de *interactividade*, colocando o problema da sua catalogação como obra artística: «Interactividade é um termo usado num sentido muito amplo e com um encanto intuitivo, mas é ainda um conceito indefinido. Como forma de pensar a comunicação, ele mostra-se como um conceito com grande validade, mas numa explicação de base estreita, ele contém escasso consenso no que diz respeito ao seu sentido e no que diz respeito à sua recente emergência na verificação empírica do seu papel actual» (Rafaeli, 1988,

p. 110). Dez anos mais tarde, em 2002, Lev Manovich no seu livro *The Language of New Media*, aponta uma observação semelhante. Manovich procura estabelecer nesse texto limites precisos ao conceito de *interactividade*, introduzindo inclusive conceitos compostos como *branching-type interactivity*, *close interactivity* e *open interactivity*, *menu-based interactivity* (Manovich, 2002, p. 110), etc., que dariam uma maior e melhor especificação ao conceito *interactividade*. Alargando o conceito, em 2013, Manovich alerta para o facto de que «Desde que a teoria e a crítica dos novos media surgiram no início dos anos 90, foram escritos inúmeros textos sobre *interactividade*, *hipertexto*, *realidade virtual*, *ciberespaço*, *cibercultura*, *ciborgues*, etc. Mas nunca vi ninguém falar de “controlo da visualização” (*view control*). E, no entanto, esta é uma das novas técnicas mais fundamentais e radicais para trabalhar com a informação e os media de que dispomos actualmente» (Manovich, 2013, p. 75). Ainda que distante das implicações políticas evocadas por Manovich, a obra de JCN opera justamente nesse *controlo da visualização* enquanto desmonta o acesso ao sentido próprio do meio utilizado, remetendo para uma tarefa de reconstrução do *spectateur* enquanto é agente e ao mesmo tempo paciente da obra, ou seja, da interface enquanto instrumento mobilizador da *interactividade* (McLuhan, 1964; Kittler, 1999, 2006).

Mas entendida num sentido mais geral, ou melhor, colocada como conceito axial num domínio específico, a *interactividade* carece ainda de um sentido preciso porque, nas palavras de Manovich «unicamente significa a formulação do facto mais fundamental acerca dos computadores» (Manovich, 2002, p. 111). Podemos ir mais longe e afirmar que *interactivo* é por definição todo o sistema vivo.

O conceito de *interactividade* não tem sequer origem artística. A sua interacção com o domínio das artes é historicamente artificial; é um conceito importado. E toma-se *importação* aqui no seu sentido mais literal, a saber, enquanto designa uma acção de provocar, causar, introduzir, mas também de transmitir e convir. Em verdade, este conceito obtém a sua definição histórica na teoria da informação e remete para a possibilidade de poder simular artificialmente a experiência natural do homem. Ou seja, a *interactividade* é a simulação do diálogo que se estabelece entre dois sistemas autónomos vivos e, por isso e por necessidade, livres. Assim, o conceito *interactividade* é, quando este se refere ao domínio do artístico, uma metonímia do conceito de *feedback* em cibernética.

Assim, a obra de JCN opera sobre estas noções de convir, retroacção e síntese da percepção que a *interactividade* opera por via da prestação e evidência do momento negativo das relações entre a máquina, a obra e o sujeito, aquilo que convocamos aqui a partir da noção



**Figura 1.** *Amachina* (2014) - *spectacteur* em ação. Museu Bordalo Pinheiro

de *deconstrução* que introduz Derrida para a técnica da *escrita* e a sua relação com o Ocidente enquanto estrutura logocêntrica. As peças em revisão querem operar uma inversão e produzir uma destituição do sentido comum na forma de aceder ao interface. Assim, afirmava Derrida: os movimentos de desconstrução não solicitam estruturas do exterior. Eles só são possíveis e eficazes, só ajustam as suas esferas habitando essas estruturas. Habitando-as de uma certa maneira, porque habitamos sempre, e ainda mais quando não fazemos ideia. Operando necessariamente a partir de dentro, tomando de empréstimo à antiga estrutura todos os recursos estratégicos e económicos da subversão, isto é, sem poder isolar-lhe elementos e átomos, a empresa da desconstrução é sempre, de algum modo, levada pelo seu próprio trabalho. É aquilo que não se deixa de apontar com inquietação quando alguém começa a trabalhar num lugar da mesma habitação. Nenhum exercício está mais difundido actualmente, e deveríamos poder formalizar as regras» (Derrida, 1969, p. 39). Esta suspensão do já estar sempre *in media res* é uma das virtualidades constitutivas da obra em apreço.

Usamos assim, e para tal, o termo *spectacteur*, sempre presente na sua obra, e que se mostra efectivamente como uma forma de superação das antinomias que a interactividade, quando ligada à arte e à experiência estética, carrega de forma inerente (Bureaud *et al.*, 1996, p. 62). No texto «Art et Technologie: la Monstration» (Bureaud *et al.*, 1996, p. 62), o termo «*spectacteur*» é utilizado para identificar o tipo de público que, em exposições de «Arte Electrónica», toma as posições de espectador e actor, partilhando dessa forma o papel de exibicionista e voyeur. Uma análise etimológica superficial daquela palavra indica que combina a noção de contemplar e observar, do latim *spectare*, com aquela de um agente que faz a acção, o *acteur* (do latim *actoris*).

Importa referir que, de entre a miríade de termos utilizados pelos mais diversos autores, *spectacteur* está muito próximo do «espectador-agente» que Gomes Pinto utiliza em «Arte e Interactividade» (2013); usamos o primeiro por reforçar o cariz de actuação que se concretiza a partir do momento em que a experiência interactiva é realizada e observada. Um olhar mais próximo do termo, revela a etimologia do indo-europeu *spek-*, ou seja, observação, inspecção, mas também reflexo, quando o termo se constitui como raiz de *speculatio* e *speculare*, ou seja, representar. Esta origem revela já uma acção interna do sujeito, o actor, que remete para um fazer-no-mundo, com uma intervenção no universo das coisas, que não está presente no primeiro, mas que complementa o duplo sentido aqui presente: representar, enquanto resultado do efeito de especular, e o acto, enquanto resultado de um agir sobre as circunstâncias do mundo e na individuação de cada sujeito no acto de experimentar o que experimenta. Esta acepção remonta a Tomás de Aquino, havendo sido recuperada, entre outros, por G.W. Leibniz, e tem a seguinte formulação: *actiones sunt suppositorum* (Haan, 2014, *passim*). Mais uma vez, a tentativa de desconstrução que opera a obra, parece tornar-se evidente. É assim que Nuyen apresenta o problema e que aqui tomamos em consideração: «como tal, a abordagem dialéctica é uma forma de tornar “inteligível a experiência da (rica) totalidade” que “uma grande obra de arte comunica ao leitor”. A desconstrução acompanha a dialéctica ao chamar a nossa atenção para a complexidade e a riqueza de uma obra de arte, apontando os contrastes e as oposições, mas não nos leva de volta à síntese original e, por isso, “tem dificuldade em tornar inteligível a possibilidade desta síntese original”, dando origem à suspeita de que “a obra de arte na sua integridade se desintegrou ou desapareceu no próprio processo” (*ibid.*)» (Nuyen, 1989, p. 28).

Essa síntese operativa que JCN opera, encontra eco nas relações que Kittler estabelece, recordando a *apercepção pura* de Kant, ou seja, essa síntese da percepção que parece operar o interface e o seu correlato, a interactividade. Diz Kittler: «O eu penso, que desde Kant se supôs que deveria acompanhar toda as nossas representações, provavelmente só acompanha as nossas leituras. Tornou-se obsoleto logo quando o corpo e a alma se transformaram em objectos de experiência científica. A unidade da *apercepção* desintegrou-se num grande número de sub-rotinas que, como tais, podem ser localizadas pelos fisiologistas em diferentes centros do cérebro e que os engenheiros podem reconstruir em múltiplas máquinas. Aquilo que é o espírito – o não-simulável centro do homem – negado pela sua própria definição» (Kittler, 1999, p. 279). A obra de JCN desmonta, justamente, essa possibilidade, ou seja, desconstrói a síntese operada por via de uma negação, a que aludiremos mais adiante.



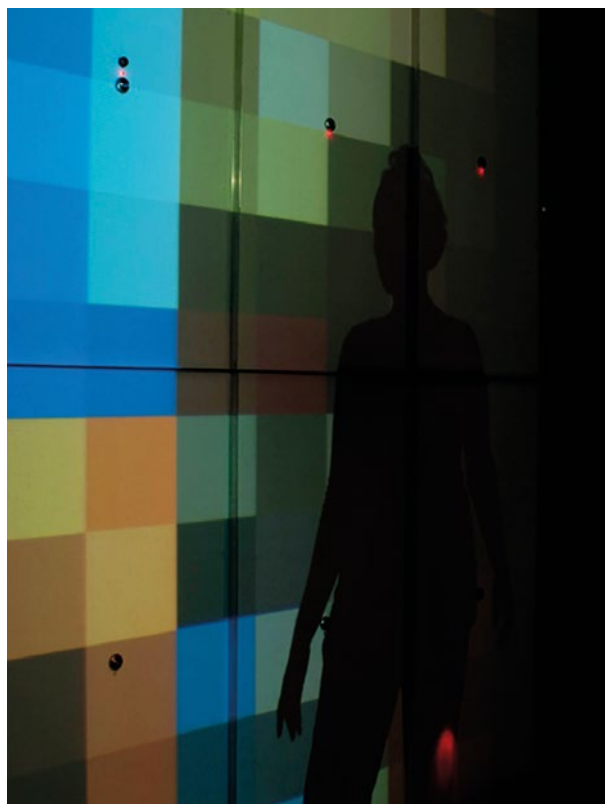
**Figura 2.** *Amachina* (2014) – esfera em movimento ativado pelo *spectateur*. Museu Bordalo Pinheiro.

Arte interactiva necessita e estabelece-se como uma interface onde o espectador joga um papel activo na actualização da peça em causa, fundação e papel que está previamente desenhada, ainda que possa parecer aberta, facto que a obra do JCN procura demonstrar. É assim, por exemplo, que Vilém Flusser vê a interacção entre a imagem técnica e os humanos: «As imagens técnicas não são espelhos, mas projectores. Elas traçam sentidos sobre superfícies ilusórias e este traçar tornar-se para os seus receptores traços-de-vida. As pessoas devem seguir esse traçado. Pelo menos esta é a função que as imagens técnicas têm no presente e por isso é criada uma estrutura social, na qual os homens não se agrupam em redor de problemas, mas em torno das imagens técnicas. [...] É graças a este *feedback* que a imagem se altera, ficando melhor e melhor e mais parecida com o que os receptores querem que ela seja; isto é, as imagens tornam-se mais e mais parecidas com o que os receptores querem que elas sejam e assim os receptores ficam mais e mais parecidos com o que as imagens querem que eles sejam. Isto é, resumindo, a interacção (*Verkehr*) entre imagem e as pessoas» (Flusser, 1999, p. 51). Interactividade, se assim lermos o termo alemão que Flusser utiliza, *Verkehr* (circulação, tráfico, ligação), tornou-se hoje mais *palavra de ordem* que um descritivo de um *agir* artístico. Como que um imperativo: o dever de fazer, a que a noção de *spectateur* dá conta, desmontando.

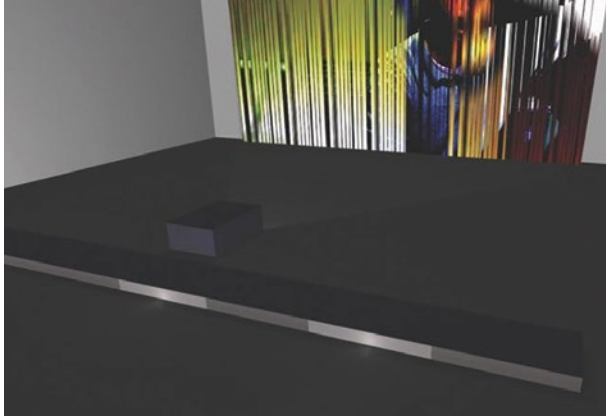
A arte interactiva não é somente algo que se produz mediante a tecnologia, mas surge sempre como uma obra que tem como *medium* próprio a tecnologia. A obra de arte interactiva, grande parte da produção artística contemporânea, só existe quando um espectador com ela se relaciona activamente. Obra e interface mantêm uma relação de co-pertença. A interactividade em arte remete necessariamente para um deslocamento e uma transformação do clássico espectador em actor, *spectateur*. Na arte interactiva, no uso actual do termo, o espectador transforma-se,

ele mesmo, em agente. Mas num agente com um estatuto obrigatório. A obra é também criação sua, por assim dizer, porque sem a sua intervenção a obra não existe.

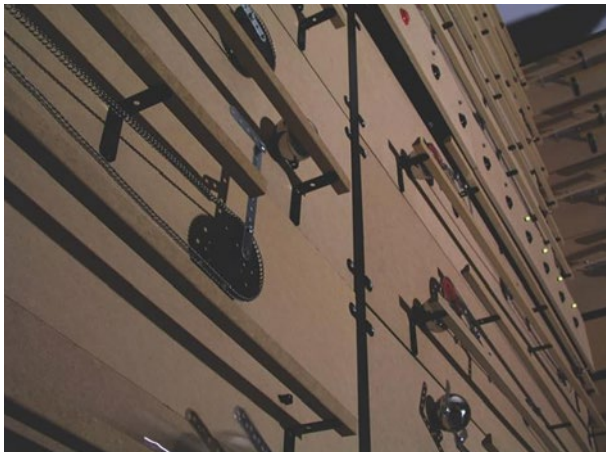
Foi isso, pelo menos, o que pretendeu Nam June Paik com a sua peça *Electronic Television*, apresentada pela primeira vez na exposição «Exposition of Music», na Galeria Parnass de Wuppertal, em 1963. Nessa peça, Nam June Paik convidava o espectador a construir a sua própria música ou imagem. De cada vez que se activava a obra, ainda que o espectador fosse o mesmo, a música ou imagem seriam sempre diferentes, como acontece nas peças de JCN talvez seja esta a primeira vez que, em realidade, se possa falar da presença de interactividade numa peça artística. Mas interacção e participação são, em arte, conceitos completamente diferentes. A participação do espectador como elemento constitutivo de uma peça artística é algo que se conhece desde os princípios do século XX. Contudo, a participação não traz consigo problemas que a interactividade coloca. Na participação não existe propriamente co-autoria, como na interactividade, facto que a obra de JCN pretende levar a cabo. A participação do espectador em arte é meramente um gesto do autor em direccionar a atenção daquele. A obra de JCN é tanto *ergon* quanto é *energeia*, ou seja, forma acabada, mas ao mesmo tempo, um motor que causa movimento, processo. Como se causasse



**Figura 3.** *Split Screen* (2010) – detalhe. Museu Arts Santa Mónica, Barcelona



**Figura 4.** Step By Step (2010) – estudo instalação. Teatro São Luíz, Lisboa



**Figura 5.** Amachina (2014) – vista parcial do interior. Museu Bordalo Pinheiro

movimento, mediante as intermitências que estas obras criam, mediante a negatividade que elas possibilitam.

Assim, se algum consenso existe na determinação de uma «arte interactiva», este remete para a necessidade de a criação artística se realizar mediante a tecnologia e da contemplação artística se der *em* tecnologia e mediante a acção do espectador, portanto, mediante a acção humana livre e não meramente dirigida. Claro está que semelhante consenso é um consenso social e não um consenso propriamente estético ou fundado em critérios estéticos, seja qual for a natureza destes. Numa primeira aproximação, e recordando-se a teoria institucional da arte, pode assim dizer-se que se inscrevem na «arte interactiva» todas as peças que, de uma forma ou de outra, se encontram dentro de instituições que socialmente têm como função a promoção, exposição ou venda de obras artísticas, mas não existindo ainda uma definição estreita. O único critério possível para uma definição mais vasta é a obrigatoriedade de o espectador agir sobre a obra, sobre o interface.

A catalogação da obra como *arte interactiva* depende muitas vezes da instituição e sempre que a peça atenda às condições técnicas da sua realização e exposição-acção *in loco*. Contudo, desde o ponto de vista estético, esta carece ainda de fundamentação.

O interface, enquanto cerne da obra interactiva, é indissociável da obra de JCN *Shadow Machine* e *Interface a 4 tempos para: (...)*, fazem parte de um processo de questionamento e experimentação artística em torno do interface. Este foi ganhando independência do computador enquanto intérprete de *inputs* e processador de conteúdos para um sistema de *output*. *Split Screen* (2010, figura 3), passo seminal, integra num paralelepípedo de três por dois metros a função de ecrã, interface e processamento. Ecrã, enquanto reflexo das imagens de um projetor; interface, por integrar um sensor de distância; processamento, por abrigar um computador que processa sons, imagens e *inputs* de um sensor.

Em *Step By Step* (2010, figura 4) reforça-se a noção de interface enquanto artefacto central da obra. Mantém-se a forma de paralelepípedo, mas desta feita enquanto plataforma que abriga sensores de pressão e luzes que marcam o pisar dos primeiros. O *spectacteur* que sobe à plataforma, provoca alterações na imagem projetada e na composição sonora que João Trindade criou para esta peça. Ainda que com um foco mais claro no potencial do interface, *Step by Step* continua a depender de um computador para o processamento de imagens e sons.

Em *Amachina* (2014, figura 5), o interface é objeto de experiência estética capaz de sobreviver ao computador. A face interior da estrutura em forma de “U” com três por dois metros e meio, é composta por sistemas mecânicos responsáveis por manter trinta e duas esferas de metal em movimento. A activação sequencial de alguns destes mecanismos por via da pressão em botões, quando dentro das condicionantes mecânicas e eléctricas pré-definidas, terão como outputs um sinal sonoro, o acender de um dos dois leds finais e, caso a *Amachina* esteja ligada a um computador, o equivalente ao pressionar os números 0 e 1 de um teclado. Este é então um interface virtualmente inútil, onde a experiência estética depende apenas e só do interface. Em *Amachina*, o interface é a «obra interactiva». Esta será a linha orientadora do processo conceptual de *Shadow Machine* e *Interface a 4 Tempos para: (...)*, as quais partilham ainda as intermitências de sombra e luz como *output*.

## Sombra, luz

Em *A República*, Platão imagina uma sociedade humana primitiva aprisionada numa caverna. Estas pessoas só podem olhar para a parede da caverna, que está coberta de sombras lançadas por objectos do mundo exterior. O

que é digno de nota é que estes habitantes da caverna não têm consciência que existe um mundo exterior, de coisas e das suas relações: estão apenas em contacto com sombras, meros umbrais ou sombra das coisas. É, pois, necessário que se libertem das suas amarras, se virem e encarem o mundo iluminado para obterem uma verdadeira compreensão, consolidando a ideia de que o que sempre viram foram silhuetas (linhas de sombra) projectadas pela luz do fogo que criam uma sombra, um mero contorno. Esta alegoria afirma que só podem alcançar a plena compreensão das coisas quando enfrentarem a luz. Assim, a sombra é apenas uma projeção de uma materialidade difícil de subsumir. Em Platão, a sombra é o traço, o ausente tornado presente, mas na sua incompletude. As sombras são sempre imagens ambíguas e pertencem ao domínio de uma recordação: apresentam o que está ausente. O que se segue pretende ser uma reflexão sobre o conceito de sombra e a sua relação com o registo. A sombra como o interior e o exterior, o latente e o manifesto, o escondido e o revelado, tal como é apresentado em *4 tempos para: (...)* e *Shadow Machine*.

Esta tradição, a do pensamento sobre a dicotomia luz vs. Sombra, é longa e percorre todo o pensamento Ocidental, ainda que também tenha presença em outras tradições, como a islâmica e a hebraica, que aqui nos escusamos a tratar de forma temática. Este contraste sublinha o facto de que o ser não é simples, sublinhado que o ser é essencialmente e sempre um fenómeno discreto, algo que aparece ou vem à luz – como a antiga palavra grega *aletheia* parece indicar e que foi motor do pensamento de Martin Heidegger (Kreell, 1974, *passim*<sup>2</sup>). Ser um indivíduo no mundo é existir como uma singularidade; essa singularidade, quando destituída de toda relação, também se pode designar por “coisa”. As definições do termo “existente” e de termos relacionados como “coisa”, “o quê”, “isso”, “o que é dado” e “o que é afirmado” – ou seja, todas as formas deícticas que possibilitam o apontar para... sem designar –, são resumidas por Avicena, mas também foram apontadas por filósofos ocidentais ao longo da sua história. Recordemos, por exemplo, e pelo impacto que teve, a afirmação do conhecido texto de Martin Heidegger *O que é uma coisa?* (1967/1985) e onde é claro sobre este assunto: «Do leque das questões básicas da metafísica, colocaremos aqui esta única questão: O que é uma coisa? A questão é bastante antiga. O que permanece sempre novo nela é apenas o facto de ter de ser colocada uma e outra vez». (Heidegger,

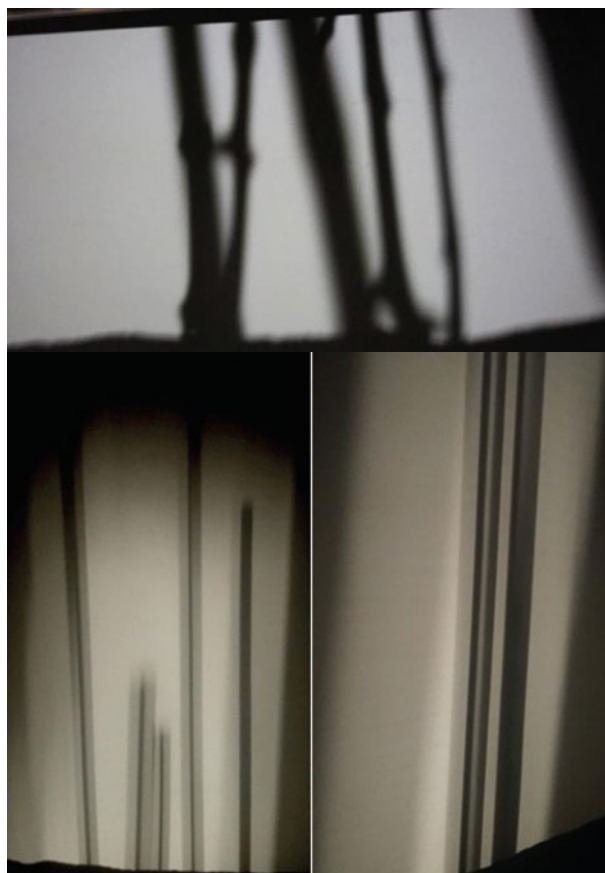


Figura 6. *Shadow Machine* (2023) – estudo de sombras. Registos do processo

1967/1985, p. 1). Mas também onde se pode ler que: «é necessário, portanto, que sejamos capazes de entender o termo “coisa” tanto num sentido mais restrito como num sentido mais amplo. O sentido mais restrito ou limitado de “coisa” é aquilo que pode ser tocado, alcançado ou visto, ou seja, o que está-à-mão (*das Vorhandene*). No sentido mais lato do termo, “coisa” é todo o assunto ou transacção, algo que se encontra neste ou naquele estado, as coisas que nesta ou naquela condição, as coisas que acontecem no mundo – ocorrências, acontecimentos» (Heidegger, 1967/1985, p. 5).

Estes termos servem como pedra angular do conhecimento e denotam a ampla relatividade da totalidade das “coisas”. Apontamos aqui a centralidade do conceito de existente na filosofia de Avicena e Heidegger uma vez que constitui a base de todo o conhecimento e compreensão (Lizzini, 2021), mas também porque mostram como a obra de JCN oscila sempre entre a *coisalidade* tomada em sentido restrito e a *coisalidade* tomada no sentido amplo, ou seja, enquanto relação. Esta relação é trazida pelo jogo de luz e sombras que encontramos na sua obra. Assim, e recordando o importante estudo de Victor I. Stoichita, podemos dar um salto e afirmar que «Quando a pintura

2 Diz Kreel: «In 1964 Heidegger cited as the persistent task of his thought the meaning of *αλήθεια* – no longer to be translated as “truth” but to be pondered as *unconcealment* or “the clearing that first grants Being and thinking and their presencing to and for each other”» (Kreel, 1974, 79).

surgiu, inseria-se no tema ausência/presença (ausência do corpo; presença da sua projeção). A história da arte é entrecortada pela dialéctica desta relação» (Stoichita, 1997, p. 7). O aparecimento da pintura representativa Ocidental é uma expressão do registo, uma tentativa de tornar materialmente presente o ausente através do esboço que se pode traçar quando se desenha uma sombra de qualquer coisa. A arte é assim do domínio da coisalidade, mas também do domínio das relações representadas para essa realidade, ou seja, as sombras que projectam a *coisa* sem mostrar a coisa em si mesma e que a obra de JCN põe em movimento.

As sombras são a sua própria essência e um elemento das primeiras tentativas humanas de fixar algo no tempo e na sua singularidade. A sombra, quando fixada, é o primeiro *doppelgänger* inventado, ou melhor, descoberto, pelo homem. Uma “coisa” tornada dupla, uma primeira cópia do mundo, uma primeira forma de acção do sujeito sobre o mundo e sobre o seu sentido. A sombra é *eidos*, se quiséssemos colocá-la num termo de platónico: a nossa figura de uma coisa singular, mas sem “a coisa em si”. Podemos remontar esta ideia ao pensamento grego e latino, por exemplo, em Plínio, o Velho, na *História Natural*, XXXV, 11 e onde se pode ler: «A arte da pintura desenvolveu-se, finalmente, na invenção da luz e da sombra, servindo o contraste alternado das cores para aumentar o efeito de cada uma. Num período posterior, mais uma vez, foi adicionado o lustre, uma coisa completamente diferente da luz. A gradação entre o lustre e a luz, por um lado, e a sombra, por outro, chamava-se “tonos”; enquanto a mistura das várias tonalidades, e a sua passagem uma para a outra, era conhecida como “harmoge”». Mais tarde, encontramos-lo em Quintiliano, na sua *Institutio oratoria*, X, ii, 7, onde se pode ler, na senda de Plínio «A arte da pintura ter-se-ia limitado a traçar uma linha em torno de uma sombra projectada à luz do sol».

A questão do registo, como presença de uma ausência, está também presente na teoria do inconsciente estabelecida pelos primeiros psicanalistas. No seu livro *History of the Shadow*, Stoichita descreve a relação entre presença e ausência no contexto da arte e da representação. A citação relata a profunda ligação entre o aparecimento da pintura Ocidental, o registo e o conceito de registo como presença de uma ausência. De acordo com Stoichita, a questão da ausência/presença é intrínseca às origens da pintura, especialmente quando se trata de arte representacional. A premissa principal deste tema é que, enquanto o corpo *corpóreo* é projetado na tela, também está ausente durante o processo de pintura. A pintura torna-se, essencialmente, um método para trazer o ausente para o mundo material e, remete assim à possibilidade de algo poder ser efeito de uma causa desconhecida. Ou seja, de que a pintura remete sempre a uma pulsão inconsciente que se materializa

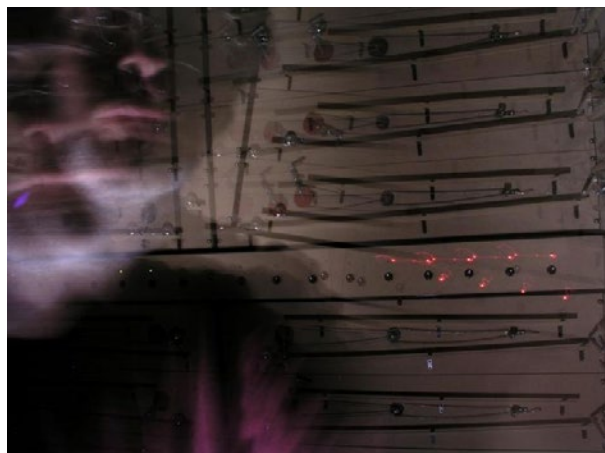


Figura 7. *Amachina* (2014) – registo de movimento. Museu Bordalo Pinheiro

não somente no traçar e no traçado, mas também no perscrutar do sujeito, a saber, que o *spectateur* é uma figura com uma longa tradição, ainda que não tivesse conhecido essa designação. Assim, e de acordo com Stoichita, esta ligação tem desempenhado um papel dialéctico ao longo da história da arte. Na sua busca de representação, os artistas executam uma dança difícil entre destilar a essência do ausente e torná-la material nas suas criações. Uma componente fundamental do percurso artístico de JCN é esta investigação dinâmica da presença e da ausência, da luz e das sombras.

Além disso, Stoichita sugere que, com o desenvolvimento da psicanálise, a questão do registo como presença de uma ausência, ganhou proeminência tanto na arte como no pensamento. O conceito de inconsciente, que é onde os registos e os desejos reprimidos vivem como ausências da mente consciente, foi apresentado pela primeira vez por Sigmund Freud. Este mundo inconsciente representa a ideia de que o registo é mais do que uma simples recordação; é antes a existência de algo que, parecendo ausente, tem frequentemente um impacto significativo nos estados mentais e comportamentos das pessoas. Stoichita conduz-nos sobre a relação profunda e duradoura entre representação, registo e a oscilação, entre ausência e presença numa rica tapeçaria da arte e da experiência humana. Sublinha, assim, as formas como a arte e os registos se cruzam, fornecendo uma visão sobre como a arte tem sido um veículo para tornar o ausente táctil ao longo da história. Esse cruzamento é instigante na obra em apreço.

De acordo com Freud (1917), os registos emergem do inconsciente como um vestígio de um material reprimido. Sugere-se, pois, que os registos e as experiências não estão consolidados na mente, mas podem ressurgir sob várias formas, incluindo deslizes de linguagem, pormenores esquecidos e hiatos não resolvidos. Os registos,

especialmente as que estão ligadas a material reprimido ou inconsciente, podem ter uma profunda influência no nosso comportamento e bem-estar mental (Fiorini, 2009). O seu aluno, Carl Jung, desenvolveu esta ideia ao apresentar a sua teoria da sombra. Jung vê a sombra como a parte reprimida, e muitas vezes escondida, da psique humana. É o aspecto do eu que é frequentemente mantido afastado da *persona*, o eu que não é normalmente apresentado aos outros (Jung, 2013). A psicanálise vê a sombra, em geral, como uma espécie de ausência, que muitas vezes se faz presente através do registo, de deslizos de linguagem e de certos impulsos incontroláveis. Pensa-se que o funcionamento interno do inconsciente é ilusório para as representações externas da consciência. McMillan (2018) reflecte sobre as associações das redes neuronais latentes da concepção junguiana do inconsciente à luz do conceito de *rizoma* de Deleuze (Deleuze & Guattari, 1980). Deleuze postula que a livre associação de imagens, arquétipos, padrões e motivos é emergente por natureza e vem à tona para a cognição a partir de uma ausência (McMillan, 2018). Por conseguinte, os registos, tal como as sombras, são uma interacção entre presença e ausência. E é justamente esse jogo que está pre-sente nas obras de JCN, não só como motivos que as impulsionam, mas também como instrumentos que criam uma experiência vicária dessa relação consciente/inconsciente. Neste sentido, mas o *spectateur* emerge como um ser mediúnico que consolida a obra artística dentro de um universo conceptual mais alargado.

É neste sentido que o filósofo alemão Hegel pensa a relação entre o pensamento e a realidade com uma metáfora da luz e da sombra: «A luz pura e a escuridão pura são dois vazios que são a mesma coisa. Algo só pode ser distinguido [*unterscheiden*] em determinada luz ou escuridão (a luz é determinada pela escuridão e assim é a luz escurecida, e a escuridão é determinada pela luz, é a escuridão iluminada), e por esta razão, que é apenas a luz escurecida [*getribtes Licht*] e a escuridão iluminada que têm dentro de si o momento da diferença e são, portanto, determinado ser [*Dasein*]» (Hegel, ([1807]/1979), I, 1, cap. 1, ii).

No seu livro *Enfoldment and Infinity*, Laura U. Marks apresenta a ideia do “Batin” e de “Zahir” no contexto da arte dos media, explicando como estes termos, que derivam do sufismo (misticismo islâmico), colidem com as obras e práticas artísticas contemporâneas. A análise que Marks faz do “Batin” e do “Zahir” demonstra os diversos aspectos da arte dos media, particularmente no que diz respeito à interacção entre o revelado e o oculto. Os termos “Batin” e “Zahir” têm origem no sufismo, que é o ramo místico do Islão. “Zahir” designa o exterior, o visível e o exotérico, enquanto “Batin” representa o oculto, o esotérico e o interno. Segundo Marks, a arte

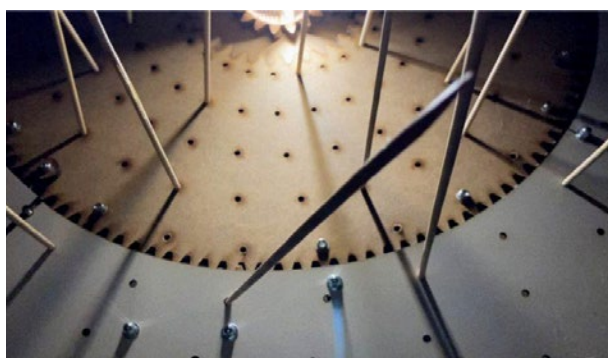
dos media, funde estes dois domínios, tornando mais difícil distinguir entre o que é revelado e o que é mantido escondido. Assim, neste contexto, “Batin” encapsula os processos subjacentes, os algoritmos e as estruturas digitais que muitas vezes permanecem ocultos à percepção imediata do espectador, enquanto “Zahir”, por outro lado, diz respeito aos aspectos observáveis e sensoriais da obra de arte, às experiências visuais e auditivas tornadas acessíveis ao público (Marks, 2011). Ora, uma vez mais, a obra de JCN encontra um contexto rizomático, uma vez que, como aponta van der Klei o «[...] conceito de rizoma criativo é essencial na procura de informação porque permite uma autonomia do “material de leitura” sem ter de organizar o utilizador de uma forma restritiva» (van der Klei, 2002, p. 51).

Neste sentido, a história da sombra ou a presença da sombra nunca desapareceu da mente humana e continua ainda a fazer-se problema, mesmo usando as tecnologias digitais: «Todos os objectos dos novos media (imagens, filmes, som, acções) são a manifestação perceptível do código. Desdobram-se do código facilmente e sem tensão, porque é isso que normalmente se pretende que façam» (Marks, 2011, p. 246). Marks defende que a arte dos media encena uma interacção entre “Batin” e “Zahir”, criando um espaço onde o oculto e o visível, a luz e a sombra, coexistem. Esta convergência desafia os modos tradicionais de percepção e representação, convidando os espectadores a envolverem-se com a obra de arte em múltiplas camadas, ou seja, convoca o *spectateur* como foi apresentado anteriormente. A manipulação dos meios digitais pelo artista e o envolvimento interactivo do público, contribuem para uma interacção dinâmica. Em última análise, a discussão de Marks sublinha a intrincada relação entre o misticismo, o pensamento mágico da filosofia do Renascimento e a arte dos media contemporâneos, salientando o modo como a arte dos media funciona como um local de convergência, ou, em termos de Hegel, «a pura luz e a pura escuridão», misturam-se para produzir experiências ricas e multifacetadas. A sua exploração lança luz sobre as profundas implicações destes conceitos místicos no domínio da expressão artística na era digital (Marks, 2011), mas que têm referências no Renascimento e continuam a marcar presença até aos dias de hoje. Um bom exemplo encontra-se num esforço profundo para imaginar um mundo vivo feito de sombras, como JCN realiza na peça *Shadow Machine* (2023, figura 8).

A relação entre arte, registo e sombra foi alargada pela figuração do mito de Narciso, que olha para o seu reflexo na água, funcionando esta como um espelho. Narciso estende a mão tentando apropriar-se da sua própria imagem. Aqui a sombra aparece como um efeito secundário da origem da obra de arte, mas funciona como uma projecção que contém um conteúdo preciso:



**Figura 8.** *Shadow Machine* (2023) – momento partilhado de interação. Espaço Stª. Catarina, Lisboa



**Figura 9.** *Shadow Machine* (2023) – pormenor do mecanismo

cores, linhas, semelhanças. Leon Battista Alberti, em *De Pictura*, debruça-se sobre este mesmo problema e assinala que o que era um traço, se transforma numa obsessão de cópia e apropriação. As sombras precisam de cores para traçar um mimetismo da realidade, da coisa, e um processo que vem tematizado desde o *Timeu* de Platão, onde um *демиurgo* (28a6), um semi-deus, cria imagens semelhantes à realidade. Na argumentação de Platão, isto constitui-se num problema de relação entre sombra e realidade, querendo proceder-se, como que por impulso do inconsciente, à mimetização da segunda. O antigo problema da sombra e da realidade revive aqui, mas por diferentes camadas de aproximação entre realidade e imagem: na obra de JCN vemos plasmar-se o *omnes umbra hominis lines circumducta*; traduzindo e actualizando, “todas as sombras do homem são delimitadas”. Esta fuga é uma continuação do problema das sombras e resulta na mesma aporia. Giordano Bruno tenta debruçar-se sobre este problema e usar a linguagem para descrever as imagens, numa dialética entrelaçada (Bruno, [1582]/2020). Para este, as sombras e as projecções no espelho constituem o mesmo problema, mas com diferentes camadas de abstracção, de maior nível de definição e que ligam os mitos que relacionam as sombras como projecção no real e a ideia de um animar,

dar vida, de um criar imagens reais próximas dos objectos externos. Por projecção, a sombra procede a uma internalização. Com as possibilidades técnicas disponíveis desde os finais do século XIX, pode ser feita uma ligação entre esta ideia, tão difundida ao longo da História, de copiar o mundo das coisas; podemos inclusive dizer que a obra de JCN procede a uma animização, a um dar vida, um criar vida concreta, movimento e tempo, numa imagem. É a arte do movimento e da fixação que estão aqui em causa, como se a sua obra fosse um aspecto de uma arqueologia dos media (Parikka, 2012) e, por isso mesmo, da arte.

## Máquinas de Sombras

A noção de «máquina», que *Shadow Machine* traz no título, é o ponto central nesta peça. Todas as suas partes, ainda que cuidadas na vertente estética, cumprem uma função. São parte de um mecanismo que visa a construção de um espaço cénico composto por sombras em movimento, obtidas pela ocultação intermitente de um foco de luz por via de delgados cilindros de madeira inseridos em múltiplos orifícios de um prato em rotação. Foco de luz e prato, rodam em sentido contrário partilhando um mesmo centro. Os limites físicos da máquina são definidos por um anel imóvel que ajuda à contenção do prato central, que oculta e fixa o sistema de rodas dentadas responsável pelo movimento do prato e um interruptor mecânico. O dito anel cumpre ainda a função de proteger os sensores de luz que são responsáveis por enviar valores de intensidade de luz ao sistema computacional a cada activação do interruptor, por ciclo completo do prato.

No que ao sistema computacional diz respeito, este é constituído por um Arduino UNO (AU), um Motor Shield (MS) associado a um gear motor DC e um WAV trigger (WT). Reduzindo ao essencial a interacção entre os três, temos o MS que é controlado em lógica de ON/OFF pelo AU, que por sua vez envia essas ordens conforme a leitura que lhe chega do interruptor mecânico – quando pressionado o motor. Para além desta imobilização do motor, a leitura de activação do interruptor dá início a um contador no AU que define o tempo de paragem do motor, concebido de forma a permitir a interacção – retirar e/ou colocar os cilindros de madeira – e a leitura estável dos sensores de luz. Já a média dos valores enviados por estes sensores, irá definir quantos dos cinco sets de *loops* armazenados no WT serão activados em simultâneo: o intervalo mais baixo de uma escala de cinco ativará apenas um, já o mais alto resultará na audição de cinco *loops* em simultâneo. Ou seja, quanto mais luz receberem os sensores, mais cheio e imersivo será o espaço sonoro. Ainda a este propósito, importa dizer que os *loops* de

cada grupo são chamados de forma aleatória de uma amostra também de cinco, procurando-se desta forma a renovação e imprevisibilidade da experiência sonora.

O ambiente sonoro, desenhado por João Trindade, resultará de uma composição aleatória de cinco conjuntos de cinco *loops*, que são activados/desactivados pelo jogo de sombra e luz. Teremos uma narrativa de interferência sonora, construída a partir de um acorde em *Lá menor*, que se transforma ao longo de cinco entidades sonoras, tendo sempre como raiz um ritmo muito simples em colcheias. Uma tentativa de contraponto, por vezes caótico, por vezes não tão caótico, com as dispersões e compressões de luz e sombra. Sem querermos entrar em grandes demonstrações, a escolha do cinco remete para a quinta letra do alfabeto hebraico, *He*, ou seja,  $\aleph$ , que encontra a representação da pura espiritualidade, sendo que, por exemplo, a pronúncia de *He* ( $\aleph$ ) é apenas um sopro, como convém à sua conotação de pura existência espiritual.  $\aleph$  é apenas aspirado, sem haver necessidade de articulação da aspiração na garganta, boca ou lábios.

Tal como qualquer obra interativa, esta *Shadow Machine* necessita um interveniente, um espectador ativo, um *spectacteur* disponível à interacção e descoberta do mecanismo e seus resultados. Deste processo resultarão infindáveis variações cénicas, irrepetíveis se tivermos em conta as oscilações de um mecanismo que abraça folgas e imprecisões. Este processo de co-autoria que os artistas delegam naqueles intervenientes, não se esgota nesse ponto. Os planos de maquinação dos diversos componentes, em larga medida obtidos por corte a laser, bem como programação e circuitos eléctricos, serão partilhados pelo público em geral por via de ficheiros vários e um “manual de montagem”. Procura-se assim expandir o princípio de co-autoria à transformação literal da obra.

A noção de co-autoria e os processos de produção, são dois dos pontos que a *Shadow Machine* partilha com *Interface a 4 tempos para: (...)* (2023, figura 10). Nesta, quatro rodas dentadas marcam tempos distintos a partir de um mesmo compasso, cabendo a quem as manipula marcar as sincronias e dessincronias de um interface mecânico, exposto, sem lugares inacessíveis à curiosidade. Uma transparência que se estende à partilha do processo técnico num convite à sua reelaboração. Trata-se de um interface para luz, sombras e som que pressupõe a co-autoria de terceiros. Essa noção não se esgota no *spectacteur* que o irá manipular, podendo ser estendida a intervenções de co-autores no elemento espacial e da composição sonora. A cada intervenção, é então recriada uma instalação no espaço e/ou no som que deixará de existir no momento da sua desmontagem. São disto exemplo o ecrã escultórico que Selma Pereira preparou para a exposição na Artech 2023 e a *Mendax sonata* de João Trindade que a completou nos dois momentos expositivos da obra, até à data. Se na Artech

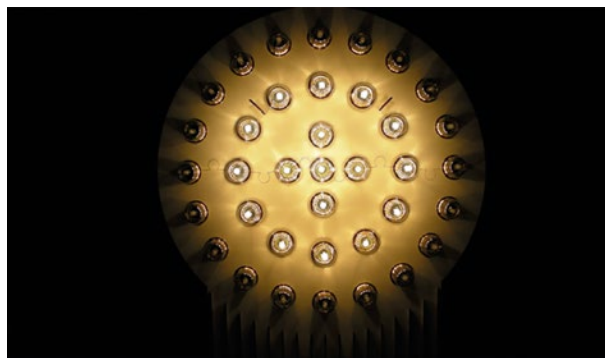


Figura 10. *Interface a 4 tempos para: (...)* (2023) – dois dos três conjuntos de luzes activados

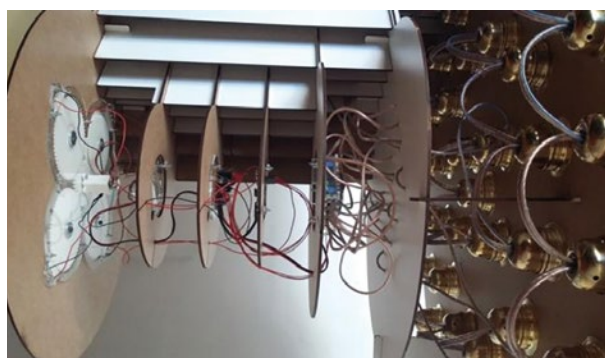


Figura 11. *Interface a 4 tempos para: (...)* (2023) – mecanismo e componentes electrónicos

se optou por não completar o nome, já na estreia em 2017 no Festival In Shadow, o “(...)” deu lugar ao nome da composição do Trindade – *Interface a 4 tempos para: Mendax sonata*, foi então o nome que levava a folha de sala para sublinhar a co-autoria do momento expositivo.

O sistema mecânico deste interface a quatro tempos funde-se com o sistema de interacção. Assim, num mesmo painel, estão um botão *on/off*, um manípulo de rotação (potenciómetro) e quatro rodas dentadas. Quando iniciado o mecanismo, as rodas movem-se síncronas numa velocidade modelável pela regulação do potenciómetro, provocando a activação de quatro interruptores a cada volta de trezentos e sessenta graus. Esta activação é feita pelo contato de elementos móveis integrados nas rodas, que podem ser manipulados de modo independente para obter tempos diferentes a partir de um mesmo *loop*. Deste processo resultam dois outputs distintos: uma dimensão de intermitência luz/sombra, por via da activação do círculo de lâmpadas correspondentes durante o tempo de pressão referido; a pressão de quatro teclas de um teclado *bluetooth*, sugeridas por um microprocessador que envia para a atmosfera aqueles dados ao ritmo dos sinais eléctricos dos interruptores. No caso da *Mendax sonata*, estas «letras» ativavam três *loops* sonoros que

reiniciam a cada *input* recebido e uma base comum controlada pela roda que controla o tempo de ligar/desligar da peça.

Quanto à eletrónica, o sistema combina circuitos executados de raiz, um conjunto de quatro *relays* e uma placa Adafruit Feather, que tem como única função enviar via bluetooth na forma de input de teclado os momentos de activação dos interruptores. Já os componentes mecânicos são peças concebidas de raiz em impressão em 3D, exceto o motor. Por fim, a estrutura é composta por um conjunto de peças montadas por encaixe, obtidas por corte a laser de placas de aglomerado de madeira de face branca.

### Processo e desarticulação: coda

O uso dos meios e do Interface possibilita que as variantes de *Interface a 4 tempos para: (...)*, sejam um projecto que podemos classificar como um acção que procede à inversão, que é uma inversão da arte ou da ideia da arte para apresentar a arte na sua efemeridade! Ao percorrer o *modus faciendi* de JCN, fomos, por diversas vezes, dando connosco a pensar com ele através do processo de desarticulação que este opera na sua obra.

Do ponto de vista de uma descrição, o seu fazer é o de um criador, que os gregos designavam por *technikos* e que não tinha uma conotação pejorativa como ainda tem para alguns de nós, inseridos que estamos na tradição da universidade europeia pensada por Goethe e os irmãos Humboldt; a sua obra é a de alguém que pensa ao fazer e cujos princípios estão dados na tentativa do fazer ao pensar. Não se trata de um jogo de palavras que queira fazer-se aqui para confundir, trata-se sim de uma descrição de um método a que A. N. Whitehead chamou processo e que aqui recordamos para determinar a disposição que a sua obra deixa; diz Whitehead: «a coerência, que o sistema procura preservar, é a descoberta de que o processo, ou concrecência, de qualquer entidade actual envolve outras entidades actuais entre os seus componentes. Neste sentido, a óbvia solidariedade do mundo recebe a sua explicação» (Whitehead, 1929, p. 7). O conceito de concrecência, que remete para a condensação de um líquido, refere-se também a um movimento de crescimento em conjunto, em união com outro elemento; esta peça, em concreto, é uma forma de concrecência. A ideia que o JCN procura, e que procura a sua obra, é uma ideia que persiste desde a antiguidade clássica e que percorre – *ronda*, para recordar a célebre formulação de Karl Marx –, o pensamento Ocidental. Essa ideia é a de negatividade. A ideia de uma tal entidade abstracta e especulativa deve-se a muitos pensadores, mas quem melhor a formou, foi, a nosso entender, G. F. W. Hegel, outro ponto final da História do Pensamento Ocidental,



Figura 12. *Amachina* (2014) – vista parcial da zona de interação

ao fazer coincidir o início de um processo àquilo a que designa por negatividade pura: «a pura negatividade, o princípio do processo» (Hegel, [1807]/1979, p. 227).

Claro está que a negatividade é um momento – que iremos dizer, uma forma de tempo – que possibilita a diferença, mas também a verosimilhança. E verosimilhança porque é só uma aparência de verdade, não ainda o momento de recolhimento, de equilíbrio, supressão ou superação do momento, que Hegel designava com um magnífico termo e que em português soaria a pleonasma se literalmente traduzido: *Aufhebung*, superação, mas também poderia ser traduzido por cancelamento, suspensão, sublação. Processo e negatividade: estas são as palavras-chaves que pautam a orientação da ideia que lançamos sobre a obra de JCN. Uma ideia que se constata no resolver um problema pelo fazer: criar um superador de problemas, o interface, que se constituísse como um momento negativo do próprio interface. Parece ser este o termo e o utensílio capazes de anularem qualquer noção de verosimilhança, porque as realiza a todas, onde tudo pode ser trocado, onde tudo pode ser intercambiado, mutável, transmutável, transmissível, aceite a partir desse dispositivo universal que é a máquina alfanumérica; a ideia de uma negatividade, de um momento em que o interface se mostre inoperante enquanto opera. O interface, na obra, é uma espécie de conceito mágico que parece resolver todos os problemas da arte, mas que a sua obra procura, de forma obsessiva, encontrar no seu momento negativo, ou seja, a possibilidade da sua efectivação nula. É sua intenção retirar disponibilidade ao sentido comum quando tematiza o interface e o cria, porque, como já o havia referido Immanuel Kant, este, o sentido comum, é muitas vezes mais uma varinha divinatória (Kant, 1793) que um instrumento sólido para verificar conhecimentos ou operacionalizar conceitos. Tal leva-se a cabo na sua obra. Não pode nunca estar acabada, porque essa é a sua natureza primeira, a sua essência. Ela é, sempre, uma etapa cumprida ou que se cumpre num aqui e num agora determinado, de forma sempre distinta, em concrecência.

A ideia do JCN em desenhar e apresentar um interface nulo, negativo dá resposta à interrogação sobre a sua utilidade, e a resposta é negativa, nada. Mas é o negativo que se precisa, o princípio do processo, a negatividade pura, com dizia Hegel. A sua obra é sempre um princípio do tempo, do devir. Ela surge como uma imagem mediúcnica, como lhe chamou Henri Bergson, ou seja, uma intuição que ele traduzia por aquilo *imagem intermediária*, definindo-a da seguinte forma: «a simplicidade da intuição concreta e a complexidade das abstrações» (Bergson, 1911, p. 3). Terminamos com um *pensamento*

de Blaise Pascal, que acreditamos, marca o argumento que esgrimimos sobre a obra de JCN Escrevia Pascal: «*A natureza do homem não é estar sempre a trabalhar; tem as suas idas e vindas. A febre tem os seus arrepios e os seus ardores; e o frio mostra tão bem a grandeza do ardor da febre como o próprio calor. As invenções dos homens, de século em século, seguem o mesmo caminho. A bondade e a malícia do mundo em geral é a mesma: Plerumque gratae principibus vices*» (Pascal, [1925]/1993, figura 354), ou seja, as mudanças agradam aos príncipes, como as suspensões/desconstruções, completaríamos nós.

### Referências bibliográficas

- [1] Bergson, H. (1911). L'intuition philosophique. *Revue de Métaphysique et de Morale*, 19(6), pp. 809-827.
- [2] Bruno, G. ([1582]/2020). *On the shadows of the ideas: Comprising an art of investigating, discovering, judging, ordering, and applying, set forth for the purpose of inner writing, and not for vulgar operations of memory*. Arcane Wisdom.
- [3] Buchan, S. (Ed.). (2013). *Pervasive animation*. Routledge, Taylor & Francis Group.
- [4] Coessens, K., Crispin, D., & Douglas, A. (2009). *The artistic turn: A manifesto*. Orpheus Institut.
- [5] De Haan, D. D. (2014). Perception and the vis cogitativa: A Thomistic analysis of aspectual, actional, and affectional percepts. *American Catholic Philosophical Quarterly*, 88(3), pp. 395-419.
- [6] Deleuze, G., & Guattari, F. (1980). *Mille plateaux*. Éditions de Minuit.
- [7] Derrida, J. (1967). *De la grammatologie*. Les Éditions de Minuit.
- [8] Derrida, J. (1972). *La Dissemination*. Seuil.
- [9] Fiorini, L. G. (Ed.). (2009). *On Freud's "Mourning and melancholia"* (2nd ed.). The International Psychoanalytical Association.
- [10] Flusser, V. (2011). *Into the universe of technical images*. University of Minnesota Press.
- [11] Freud, S. (1914–1916). *The standard edition of the complete psychological works of Sigmund Freud, Volume XIV, On the history of psychoanalytic movement, papers on metapsychology and other works*. Hogarth Press and the Institute of Psycho-Analysis. Retrieved from [https://www.sas.upenn.edu/~cavitch/pdf-library/Freud\\_MourningAndMelancholia.pdf](https://www.sas.upenn.edu/~cavitch/pdf-library/Freud_MourningAndMelancholia.pdf)
- [12] Gysin, B., & Burroughs, W. S. (1978). *The third mind*. Grove Press.
- [13] Hegel, G. W. F. ([1807]/1979). *Phenomenology of spirit*. Oxford University Press.
- [14] Hegel, G. W. F. ([1812/16]/2015). *The science of logic*. Cambridge University Press.
- [15] Heidegger, M. ([1967] 1985). *What is a thing*. University Press of America.
- [16] Huhtamo, E. (2016). Art in the rearview mirror. In Paul, C. (2016) *A companion to digital art*. John Wiley & Sons, pp. 69-110.
- [17] Huhtamo, E., & Parikka, J. (eds.). (2011). *Media archaeology: Approaches, applications, and implications*. University of California Press.
- [18] Jung, C. G. ([1957]/ 2013). *The undiscovered self*. Routledge and Kegan Paul.
- [19] Kant, I. ([1781]/2003). *Critique of pure reason*. Penguin Classics.
- [20] Kant, I. ([1793]/2001). *Prolegomena to any future metaphysics*. Hackett Publishing.
- [21] Kittler, F. A. (1990). *Discourse networks 1800/1900*. Stanford University Press.
- [22] Kittler, F. A. (1990). The mechanized philosopher. In L. A. Rickels (Ed.), *Looking after Nietzsche* (pp. 195–207). State University of New York Press.
- [23] Kittler, F. A. (1993). *Draculas Vermächtnis: Technische Schriften*. Reclam.
- [24] Kittler, F. A. (1999). *Gramophone, film, typewriter*. Stanford University Press.
- [25] Kittler, F. A. (2006). Number and numeral. *Theory, Culture & Society*, 23(7-8), pp. 51-61.
- [26] Kittler, F. A. (2010). *Optical media: Berlin lectures 1999*. Polity Press.
- [27] Kreeel, D. F. (1975). On the manifold meaning of Aletheia: Brentano, Aristotle, Heidegger. *Research in Phenomenology*, 5, pp. 77-94.
- [28] Lizzini, O. (2021). Ibn Sina's metaphysics. In E. N. Zalta (Ed.), *The Stanford encyclopedia of philosophy* (Fall 2021 edition). Retrieved from <https://plato.stanford.edu/archives/fall2021/entries/ibn-sina-metaphysics/>
- [29] Manovich, L. (2002). *The language of new media*. MIT Press.
- [30] Manovich, L. (2013). *Software takes command*. Bloomsbury.
- [31] McLuhan, M. ([1964]/2003). *Understanding media: The extensions of man* (Critical edition: W. T. Gordon). Gingko Press.
- [32] McMillan, C. (2018). Jung and Deleuze: Enchanted openings to the other: A philosophical contribution. *International Journal of Jungian Studies*, 10(3), pp. 184-198.
- [33] Nuyen, A. T. (1989). Derrida's Deconstruction: Wholeness and Différance. *The Journal of Speculative Philosophy, New Series*, 3(1), pp. 26-38.
- [34] Parikka, J. (2012). *What is media archaeology?* Polity Press.
- [35] Pascal, B. ([1925]/1993), *Pensées* (Léon Brunsch-vicg, ed.). Flammarion.
- [36] Plato. (1929). *Timaeus*. Harvard University Press.
- [37] Poissant, L. (ed.). (2003). *Esthétique des arts médiatiques*. Université du Québec.
- [38] Quintilian. (1921). *The Institutio Oratoria of Quintilian*. W. Heinemann; G.P. Putnam's Sons.
- [39] Rafaeli, S. (1988). Interactivity: From new media to communication. In R. P. Hawkins et al. (1988) (eds.), *Advancing communication science: Merging mass and interpersonal processes*. Sage, pp. 110-134. Sage.
- [40] Van der Klei, A. (2002). Repeating the rhizome. *SubStance*, 31(1), pp. 48-55.
- [41] Zielinski, S. (2006). *Deep time of the media: Toward an archaeology of hearing and seeing by technical means*. MIT Press.

### Referências filmográficas

- [42] *Split Screen*. <https://vimeo.com/josecsn/splitscreen>
- [43] *Step by Step*. <https://vimeo.com/josecsn/stepbystep>
- [44] *Amachina*. <https://vimeo.com/josecsn/amachina1> <https://vimeo.com/josecsn/amachina2>

[45] *Interface a 4 tempos para: Mendax Sonata*. <https://vimeo.com/josecsn/4tempos1> <https://vimeo.com/josecsn/4tempos2>

### Agradecimentos

Os autores agradecem ao CICANT, João Trindade e Pedro Sena Nunes.

Artigo escrito segundo pré-acordo ortográfico de 1990.

### Bio

**José Carlos Neves** tem como principal foco de investigação o Design de Interação, tema que acompanha o seu trabalho artístico e os seus estudos de pós-graduação: é doutorado em Ciências da Comunicação e mestre em Sistemas de Comunicação Multimédia com dissertações sobre Arte Interactiva e Interface. Atualmente é diretor do Laboratório de Prototipagem da Universidade Lusófona (Labtec) e coordena disciplinas relacionadas com design e tecnologias no departamento de Ciências da Comunicação. Como docente, lecciona disciplinas nas áreas do Design de Interação, Artes Digitais e Design de Comunicação. Como

investigador faz parte do Centro de Investigação em Comunicação Aplicada, Cultura e Novas Tecnologias (CICANT), onde desenvolve processos de Art Research e projectos de I&D relacionados com jogos e acessibilidade nas áreas da surdez e da deficiência intelectual. Neste domínio, é co-coordenador de dois repositórios online de recursos acessíveis.

**José Gomes Pinto** é doutorado em Filosofia, especialidade de Estética e Teoria da Arte (Universidade de Salamanca). Director da Escola de Comunicação, Arquitectura, Artes, e Tecnologias de Informação (2012). Agregado em Teoria dos Media (2017 – U. Minho). Professor Convidado na Faculdade de Belas Artes da Universidade de Lisboa (2012). Foi Professor Convidado na U. de Salamanca e na U. de Évora. De 2012 a 2020 dirigiu o Doutoramento em Arte dos Media. Em 2007/8 realizou pós-doutoramento na Universidade Humboldt (Berlim). Áreas de investigação: Estética, Teoria da Media, Filosofia da Técnica e da Comunicação. Foi de 2015 a 2021 Vice-Presidente da Associação Nacional de Comunicação. Membro da ECREA, é vice-presidente da secção de Filosofia da Comunicação (2024-2026). É autor e editor de vários livros e artigos científicos sobre artes, estética, teoria da media, filosofia da tecnologia, filosofia da comunicação.

