

OBJECTOS QUASE

“Pegue-se num readymade e aplique-se-lhe o fazer do readymade; obtêm-se um ready-readymade, quer dizer um monstro, uma subversão do objecto duchampiano, um objecto artístico”. “Se a pureza do minimalismo vier, de novo, a ser olhada favoravelmente, Cristina será, certamente, respeitada por se ter mantido fiel aos seus ideais”. São duas breves passagens de textos escritos, respectivamente por José Gil e Joel Fisher, para o catálogo de uma anterior exposição de esculturas de Cristina Ataíde na Galeria Fluxus em 1992.

A disparidade das referências, por um lado ao readymade, por outro lado ao minimalismo, para além de ilustrar a riqueza das vias de análise proporcionadas pelos trabalhos da autora, manifesta aquele que parece ser o problema central colocado pelo novo conjunto de trabalhos agora apresentado: o problema da ambiguidade do estatuto contemporâneo dos objectos. O confronto com tal problema conduz ao assumir do processo de produção de obras de arte como especulação metódica sobre mesma ambiguidade e ao exercitamento do correspondente jogo de desvios e simulações entre objecto artístico e objecto comum, entre objecto encontrado, objecto construído, objecto re-encontrado e objecto reconstruído.

Os novos trabalhos de Cristina Ataíde colocam o observador no terreno de uma ambiguidade que se formula como convite e desafio à fundamentação e legitimação de objectos cuja maneira de se deixarem ver e perceber constantemente desliza e se desfoca a meio caminho entre a descoberta e a reminiscência, entre a invenção e a apropriação.

Objectos que, na tranquilidade da sua adquirida auto-suficiência, começam por atrair-nos pela aparente completude do seu auto-centramento, pela segurança com que afectam fechar-se sobre si próprios. No entanto, antes de podermos fixar a suposta estabilidade da nossa experiência, o auto-centramento parece começar a dissipar-se, como se de uma fachada ou invólucro se tratasse, e cada um dos objectos começa a desdobrar-se numa multiplicidade de determinações.

Julgamos então descobrir uma forma ou um material recuperados de um objecto situável algures numa recordação, madeiras velhas em sotãos de verão. Deduzimos que esta escala ou aquele ângulo de colocação de uma ou outra peça criam um efeito indissociável das circunstâncias concretas da sua articulação com o espaço de acolhimento, e habilitamo-nos a jogar os jogos das arquitecturas. Especulamos sobre a possibilidade de arrumar este ou aquele grupo de esculturas numa eventual zona narrativa eventualmente híbrida, e partimos para a ficção. Por exemplo: os despojos de uma orquestra encontrados numa fábrica de armamento desactivada, fragmentos inverosímeis de armas monumentais ou ampliados detalhes de instrumentos musicais, o clássico casamento “negro” entre o cano de uma arma e uma caixa de violino.

Objectos comuns, objectos artísticos, objectos inventados ou objectos encontrados: Objectos quase.

Alexandre Melo