

PRÁTICAS ARTÍSTICAS COLABORATIVAS - JOGOS DE CONFRONTO OU JOGOS DE ENCONTRO?

SÍLVIA TENGNER BARROS PINTO COELHO

ICNOVA/NOVA FCSH
silviapintocoelho@gmail.com

PEER REVIEWERS

CLÁUDIA MADEIRA
ICNOVA/NOVA FCSH
ISABEL NOGUEIRA
CEIS20/UC

RESUMO

Chamemos a uma coreografia, a um filme, ou a uma tela do Grupo Puzzle: *puzzles*. Que ilações poderemos daí tirar? A que fenómenos do dissenso, ou do político estão estes *puzzles* ligados? Digo *puzzle* com o duplo sentido que poderá ter a palavra em inglês: construção por encaixe concreto de peças, e de “enigma” a trabalhar numa tensão paradoxal, que permite fazer durar um equilíbrio *metaestável* de encontro.

A pretexto da produção e realização do filme documental *Grupo Puzzle* de Hugo Vieira da Silva, 2001, desencadeio uma série de ecos e de questionamentos que acompanham os processos colaborativos nas artes. Algumas frases do filme tornaram-se peças da minha própria memória, que ajudam a desenvolver mapas de investigação. A partir destas frases, e das investigações de algumas colegas, aproximo-me de uma área que se liga ao que Richard Schechner chamou “Os Anos Sessenta” para elaborar sobre uma ideia de “investigação artística”.

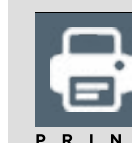
PALAVRAS-CHAVE: PRÁTICAS COLABORATIVAS, GRUPO PUZZLE, JOGO, PROCESSOS ARTÍSTICOS DE ENCONTRO.

ABSTRACT

Taking the production of the documentary film *Grupo Puzzle* by Hugo Vieira da Silva (2001) as my point of departure, I set of various resonances and raise questions relating to collaborative processes in the arts. These puzzles might variously be called choreography, a movie, or a canvas painted by the Puzzle Group. What can we infer from this hypothesis?

Which phenomena of dissent are these puzzles linked to? In calling them ‘puzzles’, I am mindful of the double meaning of this word in English: a physical structure of pieces that fit together; and an enigma, a riddle. These meaning together exert a paradoxical tension, bringing an ongoing *metastable* balance to the encounter. Some phrases from the film became pieces of my own memory and assisted in the development of research maps. From these sentences, and based on the research and studies by some of my colleagues, I address an area that is connected to what Richard Schechner called ‘The Sixties’, and which allows us to elaborate on the idea of ‘artistic research’.

KEYWORDS: COLLABORATIVE PRACTICES, PUZZLE GROUP, GAME, ARTISTIC PROCESSES OF ENCOUNTER.



Introdução

Escrevemos a dois o Anti-Édipo. Como cada um de nós era vários, já fazia muita gente.
(Deleuze/Guattari 1972, 21)

A pretexto da iniciativa *Campos de Colaboração* e inspirada no filme *Grupo Puzzle*¹ de Hugo Vieira da Silva (2001), que conheço a partir de dentro já que participei na sua produção, faço uma primeira aproximação à hipótese de usar a teoria de Gilbert Simondon sobre *transindividuação* na problematização da “investigação artística”.²

Entretanto, entre o início do processo do filme documental, em 2000, e o dia em que escrevo, em 2020, morreram várias pessoas que participaram no filme: Jaime Isidoro, João Dixo, Paulo Cunha e Silva, Egídio Álvaro e Armando Azevedo. Alguns deles conhecia desde pequena, o que traz uma grande responsabilidade em relação à curadoria da memória e dos afectos frágeis, a par de uma certa liberdade para falar de processos instáveis, em lugar de cristalizar questões factuais. Precisaria de muito espaço para falar de tudo e de todos com dignidade, mas qual seria afinal o enunciado, a questão que desencadeia a discussão, aqui? Qual o jogo? As questões desdobraram-se em várias. Dentro do que propomos investigar, hoje - a potência da investigação artística, a improvisação e a composição enquanto pensamento, os paradoxos gerados por tentativas de criar em comum -, surgem questões como: O que pode o pensamento e a investigação artística? Como é que a arte pensa? Às quais se juntam: De que falamos quando falamos de “campos de colaboração”, ou de processos? E como é que a junção de várias singularidades gera, por vezes, conflito, outras vezes, compromisso, outras, dissenso, outras ainda, transdução?³ Haverá momentos políticos mais propensos à necessidade de testar estas variações no contexto estético, plástico, performativo, artístico, humano-relacional-antropológico? Será o convívio “lúdico-plástico” umas das características inerentes à arte colaborativa? (Cf. Dixo *apud* Silva 2001). Será que a arte colaborativa é uma das possibilidades de regressar a períodos de reflexão num campo, ou

medium específicos? Será que faz sentido falar nestes termos numa era de condição pós-media? E, especificamente dentro do filme *Grupo Puzzle*: O que é “ser operário de uma ideia”? (Cf. Coelho *apud* Silva 2001). Ou o que é “jogar”, quando a regra se vai formulando para o encontro entre pares que não têm necessariamente as mesmas ideias, nem as mesmas questões, nem as mesmas inquietações, nem as mesmas inclinações estéticas, nem mesmo as mesmas linhas éticas e/ou políticas? Ou, ainda, de que falamos quando falamos de encontro?

Pondo a hipótese de a arte colaborativa ser uma das manifestações possíveis da conversa entre “estetas”, enquanto artistas que actualizam, em processos oficinais, a sua ética-estética, propomos uma relação possível com o *paradoxo da transindividuação*,⁴ com a intenção de vir a actualizar o discurso sobre arte colaborativa no futuro. Em processos oficinais⁵ e experimentais - que passam pela língua, pela composição, pelo jogo, pelo convívio, pela afinação dos modos de criar sentido, pelo estúdio, pela tralha, pelos traços de memória, pela repetição dos tempos, dos espaços, dos vícios, até ao esgotamento, até à *tecnicidade*, até à *reterritorialização* de novas abordagens e meios -, podemos reivindicar para os encontros de artistas, a responsabilidade de confronto dos seus modos de produção de pensamento e de conhecimento artísticos. Talvez um tipo de conhecimento que não se parece com o da academia, nem com o pensamento da academia sobre artes, mas que se produz na concretização artística em si, em processo e em obra. Talvez se possam valorizar mais estes processos, talvez possam ser reposicionados em paralelo, em puzzle, em contraponto, ou se possam encarar uns modos como antídoto de outros modos de pensar-fazer e de investigar. Queremos reforçar a ideia de que os modos operativos artísticos produzem

¹ Para uma leitura mais completa deste texto recomendamos o visionamento do filme.

² Aproveitando o balanço de um palpite que poderá potenciar um debate que nos interessa, iniciámos esta empreitada que se revelou “in-terminável”. Há alturas em que nos lançamos a jogar, e “jogar” pode ser iniciar uma conversa, “levantar pó”, rever convicções sem a expectativa de ficar tudo resolvido.

³ “Entendemos por transdução uma operação física, biológica, mental, social através da qual uma actividade se propaga de perto em perto no interior de um domínio, fundando essa propagação sobre uma estruturação do domínio operado de lugar em lugar: cada região de estrutura constituída serve de princípio de constituição à região que se lhe segue.” (Simondon *apud* Combes 1999, p.7, tradução minha). “A transdução exprime o sentido processual da individuação; é por isso que ela vale para todos os domínios (matéria, vida, espírito, sociedade) assentando sobre os diversos regimes de individuação (física, biológica, psíquica e colectiva). A constituição transductiva dos seres requer uma descrição ela própria transductiva. (...) Essa *démarche* consiste em seguir o ser na sua génese, a alcançar a génese do pensamento, ao mesmo tempo que alcança a génese do objecto.” (*Idem*, 8)

⁴ Conceito cunhado por Gilbert Simondon em 1958 (cf. Combes 1999).

⁵ A palavra “oficina” é usada aqui no sentido duplo de: workshop de concretização de trabalhos; e de encontro entre pares - como os simpósios, os congressos, e outras agregações de pensadores e de especialistas, por temas, que se realizam noutras áreas.

pensamento tal como outras tradições académicas produzem pensamento. No entanto, a oficina colectiva de artes pode praticar-se nas escolas, e depois?

Partimos do princípio de que toda a arte pode ser colaborativa se pensarmos, por exemplo, que nunca estamos, de facto, a criar “sozinhos” e que, mesmo que nos isolem num “solipsismo metodológico”,⁶ convocamos os nossos fantasmas do passado, os presentes e os do futuro, incluindo os nossos pares, as comunidades porvir e ideias de público. Uma multidão de fantasmas! Não pretendemos, portanto, nem fazer uma abordagem historiográfica, nem ter um estudo de caso. Não falamos “sobre”, mas “com” processos em “puzzle”, de fragmentos e de afectos, referenciando directamente a investigação artística para poder falar de processos de investigação que se encontram e desencontram conforme se aproximam, se tocam, se influenciam, se transformam, ou se devolvem ao abismo do desconhecimento, da estranheza, da incompreensão, do esquecimento, como os processos do Grupo Puzzle.

Ao mesmo tempo, tentamos descolonizar o pensamento humano resgatando-o à hegemonia da razão e do discurso escrito em línguas pré-codificadas, fazendo operar novos discursos, outros “ritornelos”. Dando atenção à oficina, às artes enquanto técnicas e ofícios, ao ensaio-repetição, mas também ao ócio e ao jogo, talvez possamos valorizar mais os processos e as relações de pensamento artístico (ético-estético), e menos a Arte, com “A” maiúsculo, como lugar sacralizado por uma cultura norte-ocidental e hegemónica.

Campos de encontro / Campos de confronto

Nós, aqui, estávamos a jogar!
(Coelho *apud* Silva, 2001)⁷

No ano 2000 participei na produção do filme documentário *Grupo Puzzle* sobre o colectivo de artistas plásticos com o mesmo nome. O processo colaborativo de fazer um filme entrou em paralelo com os relatos dos processos colaborativos de concretização dos trabalhos do Grupo Puzzle.⁸

O filme em si, levantou algumas questões nas relações com os artistas, o galerista, as pessoas que fizeram a investigação académica, a equipa de cinema. Algumas frases lapidares do filme tornaram-se peças da nossa memória, também ela feita de “puzzles”, e é a partir dessas frases que construo este texto.⁹

No terreno do encontro/desencontro, dissensos e tensões, começou a interessar-nos a tensão paradoxal entre uma espécie de “solipsismo metodológico” — ter tempo para isolar um discurso sem um grande número de interferências externas; e a possibilidade de partilha e de confronto entre pares — convocar, desafiar para o jogo do pensamento artístico os pares que possam discutir, reconfigurar, levar mais longe, ou contestar as propostas iniciais.¹⁰

Segundo Jacopo Galimberti, no texto “*What is Collective Art Practice?*” (2017, 1-13), a prática da arte colectiva é entendida, como um método de trabalho, um modo de agir e de pensar que informou várias tendências artísticas.¹¹

“Uma prática artística colectiva pode ser definida como o resultado da produção de um pequeno grupo anti-hierárquico de artistas que tendem a expor apenas enquanto grupo, por um período de tempo extenso, que fazem peças colaborativas, e que encaram os seus trabalhos como pertencentes ao seu grupo (ou pelo menos, consideram seriamente a ideia de autoria colectiva)” (*Idem*, tradução minha).

A arte colaborativa poderá surgir como necessidade vital de encontro com pares. Talvez daí, também, o seu carácter iminentemente político, de desejo de encontro com um “comum”. Por outro lado, há artes, ou *media* que, em si, precisam de equipas de artistas para funcionar, como o cinema, ou a coreografia, e que se constituem mais, ou menos, intencionalmente, como co-criação. A diferença pode depender do contexto: uma equipa composta para uma peça de palco, ou para um filme, tenta alimentar um acontecimento comum; no entanto, também pode tratar-se de uma obra que corresponde à concepção de um só autor que contrata trabalhadores por especialidade (e não por singularidade autoral) para cumprir a sua imagem. No caso dos colectivos de artistas, em que

⁶ Em *Exaurir a Dança*, Lepecki sugere que, para a reconfiguração do entendimento comum de solipsismo, “é preciso transformá-lo de um modo de subjectivação que privilegia a exclusão, a mónada idiótica, a morte do mundo, o fim da relacionalidade, para um ‘solipsismo metodológico’, em que o importante é reforçá-lo para a criação de meticolosas e sistemáticas experimentações.” (...) “O solipsismo coreográfico é um modo de dismantelar por dentro a subjectivação da modernidade como esse modo idiótico, autossuficiente e autónomo de solidão. O solipsismo torna-se uma contrametodologia crítica e coreográfica, um modo de intensificar, crítica e fisicamente, as condições hegemónicas da subjectivação e explodi-las em direcções imprevisíveis.” (2017, 83, 84).

⁷ Esta frase surge no documentário na sequência da explicação de uma série de trabalhos feitos pelo Grupo Puzzle por Fernando Pinto Coelho, que desenha esquemas, enquanto explica o modo como se podia revelar, ou ocultar cada contribuição individual, num trabalho que tinha várias formas de montar. Entre elas, retirar tiras (cada uma correspondia à contribuição de um autor). Esse trabalho era de tal maneira “móvel” (versátil) que acabou por desaparecer.

⁸ Como ouvir, acolher e repropor cada singularidade de um membro do grupo de modo “horizontal” e no colectivo? Fosse qual fosse a matéria: tela/tinta, recorte, depósito, postais e lugares comuns, recolha de vestígios de performances de outros, mala como “relicário” (ver por exemplo “O Calendário”, *IV Encontros Internacionais de Arte em Portugal*, Caldas da Rainha, 1977, Guéniot 2019, 284-289).

⁹ Entrando em diálogo com a proposta de *Campos de Colaboração* navegamos diacronicamente entre três contextos e extractos de tempo específicos: 1- O do *Grupo Puzzle* - colectivo de artistas plásticos que

cada um deles é autor em nome próprio, esse acontecimento pode ser visto como um “campo de batalha”,¹² no qual, ao desejar-se a horizontalidade do processo e a equidade da autoria, é a discussão sobre os próprios termos do jogo que vem ao de cima em cada trabalho. Ou então, há aceitação da alternância dos poderes de pro-posição e de com-posição iniciais e finais.¹³

A tensão entre o colectivo e o singular, o autor e o produto, o processo-acontecimento e o objecto final. O paradoxo entre o desejo de fazer “comum” e a impossibilidade de partilhar exactamente as mesmas questões, desejos, afectos, a mesma estética, ou identidade, é o que nos devolve aqui a “singularidade” autoral, ou pelo menos, o cuidado de não esquecer também.¹⁴ Os processos respondem à sustentação de relações de força *metaestáveis*, de duração indeterminada, mas finita. Poderemos falar do desejo de encontro e do desejo de pertença identitária como um “antídoto ao desejo de autoria”,¹⁵ à autoridade sobre um discurso próprio, um trabalho artístico que se controla aparentemente sozinho, enquanto autor? O Grupo *Puzzle* comportava esta dimensão colectiva de um modo muito claro. E o conflito de interesses era notório. No documentário *Grupo Puzzle*, Paulo Cunha e Silva refere-se ao trabalho do *Puzzle* em termos de “campo de batalha”:

“O Puzzle (...) acabaria sempre por ser um campo de batalha. Antes da construção de cada uma das telas, provavelmente, haveria uma discussão em torno de ‘quem faz o quê’. E o quadro tornava-se um campo de guerra. Uma guerra que teria uma resolução diplomática. Na medida em que na maior parte das obras, os autores não se sobrepunham. Ou mesmo quando se sobrepunham, isso era previamente negociado. O que havia era um princípio de estratégia subjacente a essa guerra (...). Negociavam previamente, mas essa negociação pressupunha a eventualidade de um conflito, a eventualidade de uma ruptura iminente.

[no filme, PCS conduz o seu carro e passa por uma bomba de gasolina]

Uma bomba de gasolina, que é sob o ponto de vista da iconografia antropológica um dos *não-lugares* por definição,

seria a antítese, de certa forma, da tela. A tela é o lugar do autor. O lugar onde o autor contemporâneo é confirmado. A tela é um lugar assinado (...). No caso do *Puzzle*, a tela está mais próxima, eventualmente, da bomba de gasolina, do que das outras telas. Porque ela se assume claramente como um *não-lugar*. A tela do *puzzle* é um *não-lugar*. Ou seja, é um lugar feito de todos os lugares. É um lugar que admite múltiplas inscrições. E é, portanto, também esse lado de negação da tela como espaço autoral, como espaço de identidade, como espaço assinado, um dos dados mais curiosos deste grupo” (Silva *apud* Silva 2001).

Ao citar o conceito de *não-lugar* de Marc Augé (1992), Cunha e Silva aproxima-o mais de *lugar-comum*, de *baládio* - lugares de múltiplas inscrições, apropriáveis mas não-autorais -, do que aquele que Augé define.¹⁶ A inclusão do termo *não-lugar* parece ligada à coincidência de se encontrar numa bomba de gasolina naquele momento do filme, mas para Augé, não-lugar corresponde a um local “não-relacional, não-identitário, e não-histórico” (Cf. Silvano 2001), coisa que Cunha e Silva não diria a propósito do trabalho de um grupo de artistas. Esta perspectiva de Augé é contestada por vários antropólogos.¹⁷ Portanto, olhamos para a bomba de gasolina como lugar onde podem inscrever-se várias subjectividades, mesmo que elas estejam invisíveis aos nossos olhos. São as subjectividades que “nós” não escolhemos ver. Então, podemos dizer que numa tela ou numa performance, o *Puzzle*, ao escolher um lugar-comum, ou ao recolher os restos dos trabalhos dos outros, intencionalmente compõe com aquilo que alguém escolheu não considerar. São pedaços à margem da escolha, são lugares compostos por aquilo que é *não-lugar* para outros e que passa a ser *lugar* para o *Puzzle* fazer a sua colecção de *não-lugares*.¹⁸

O desencontro é uma ferida?

O lugar (o contexto) espaço-temporal produz todos os olhares compatíveis, mas o olhar também produz lugares porque confabula, imagina, transgride.

funcionou, no Porto, entre 1976-1980; 2- a experiência da realização do filme sobre o *Grupo Puzzle* (2000); e 3- a experiência da formulação de métodos, ferramentas e discursos em torno do “comum” no atelier Real e no AND_Lab (2011-2014). Por ser filha de um membro do Grupo *Puzzle* acompanhei, sem saber, os processos do *Puzzle* que eram feitos na casa onde cresci, mas era demasiado nova para os perceber. No filme de Hugo Vieira da Silva fiz apenas produção executiva.

¹⁰ Na “dramaturgia do encontro”, várias estratégias podem parecer. No encontro entre artistas, os “modos do encontro” têm vontade de mexer nos formatos prévios.

¹¹ Apesar de o livro de Galimberti, *Individuals Against Individualism* (2017) se debruçar sobre colectivos de artistas na Europa Ocidental, entre 1956 e 1969, serve-nos aqui para situar uma linha de influências e de confluências em colectivos de artistas, na sua maioria, Europeus.

¹² Propomos que esse “campo” seja a concretização de um “domínio” no processo de *transindividuação* teorizado por Gilbert Simondon (2020 [1958]) e talvez “explicitado” nalguma arte feita em colectivo.

¹³ As palavras são colocadas em justaposição para evidenciar a palavra “posição”, querendo dizer “um jogador posiciona-se”.

¹⁴ No caso do Grupo *Puzzle*, os textos nos catálogos consultados falam desse mesmo “colectivo = individual” (cf. Pinto 2011).

¹⁵ No texto “Antídoto e Método: práticas de investigação artística em contexto coreográfico” (Coelho 2020), exploro a ideia de algumas práticas artísticas comportarem, em si, ou no discurso que produzem, um “antídoto”, isto é, a possibilidade de não se cristalizarem em dogmas.” (Coelho

O olhar, mais do que um elemento perceptivo é, assim, um elemento da acção, um elemento *performativo* (Silva 1999, 31).

Aquando da produção e realização do filme documental *Grupo Puzzle*, as “feridas do encontro” revelaram as lembranças de discussões e desconfianças: - “Quem é que tem as obras?”, “quem é que guardou filmes?”, “quem se apropriou de uma autoria?”, etc. Num outro nível, houve um pequeno choque de interesses entre quem fez a primeira investigação académica sobre o *Puzzle*¹⁹ e a realização do objecto-filme, que era uma encomenda da *Porto 2001 – Capital Europeia da Cultura*, com a colaboração da Faculdade de Belas Artes do Porto. A política de realização documental da produtora *Pele Filmes* (2001-2005), passava por encarar o documentário sobre artistas, como o olhar de um artista sobre outros artistas, e um processo artístico sobre outros processos artísticos. Por outro lado, a equipa de cinema também passa, de certa forma, por um processo de “arte colaborativa”.²⁰ Na montagem final, optou-se por não usar o mesmo nível de presença de cada um dos interlocutores e membros do *Grupo Puzzle*, tal como porventura seria o “espírito” do grupo. E, por isso, João Dixo, Dario Alves, Carlos Carreiro, Pedro Rocha, Graça Morais, Jaime Silva, Armando Azevedo, Fernando Pinto Coelho, Albuquerque Mendes e Gerardo Burmester aparecem com tempos de visibilidade e de discurso diferentes. As escolhas não estão relacionadas com níveis de protagonismo nem muito menos com qualidades artísticas. De facto, num filme documental, nem tudo encaixa e nem tudo fica interessante como “obra filme”. Há discursos que todos os entrevistados repetem sem desenvolver muito, há imagens que se tornam difíceis quando colocadas em contraponto com outras. Por vezes, imagens de arquivo, tornam-se fundamentais na construção de uma narrativa, outras estão lá porque dão graça e ritmo ao filme, mesmo que retratem um momento menos relevante na história do grupo. A opção foi deixar de fora algumas imagens e algumas entrevistas, para fazer com que o nexos e a narrativa fluíssem. Esta opção do “colectivo de artistas” que fez a montagem do filme (equipa de cinema), deu origem a uma enorme celeuma. No dia em que

o documentário passaria na RTP2, um dos artistas que não se sente representado no filme, telefona para lá, reclamando não autorizar a passagem do filme. Legalmente, os direitos estavam assegurados, mas a RTP preferiu não arriscar nada. Por essa razão, o filme só passou na televisão, bastante tempo depois, e fora de horas. Este é um episódio emblemático da perpetuação do fim de um grupo, em que a iniciativa de um ex-membro implica com a visibilidade do trabalho de três equipas colaborativas: a do *Grupo Puzzle*, a da investigação académica, e a da equipa de cinema.

Um filme não é um puzzle e, neste filme, não se jogou a equidade de visibilidade da participação colectiva. Embora ela esteja implícita em cada filme, há qualquer coisa que assinala claramente a diferença entre um grupo de pessoas a trabalhar para um acontecimento-filme-objecto e um grupo de pessoas que consegue manter-se como soma de singularidades e de assinaturas num todo que se reconhece como evento, ou como objecto. O carácter polémico do *Grupo Puzzle* já vem descrito no seguinte texto de Egídio Álvaro de 1977:

“Parece-me que, subjacente a toda a actividade do Grupo, se encontra uma atitude polémica (...). Polémica, porque ao escolherem a dificuldade, se inscrevem em contracorrente em relação a todas as facilidades mais ou menos oficializadas, mais ou menos escolares, mais ou menos oportunistas que foram e são oferecidas àqueles que mais jeito e ambição têm para calcorrear as antecâmaras do poder (...). Enquanto nos últimos dois anos o acento tónico ou o acento único foi colocado sobre a intervenção política, o PUZZLE se atreve a falar de si próprio, dos problemas familiares e quotidianos, da arte, dos mitos correntes, dos tabus (e a bandeira nacional é um entre muitos) e até, e também, da política, vista aqui por um prisma irónico, crítico, perigoso (...). O primado da ideia sobre a técnica (...). O desejo veemente de instaurar um diálogo aberto com os componentes da nossa cultura e com as massas arredadas da arte (...). Por tudo isto parece-me ocupar o Grupo PUZZLE uma posição de vanguarda no campo da arte” (Álvaro apud Nogueira 2017, 67).

2020, 41) Chamo “antídoto” (*anti-dosis* que se relaciona com “dar”) à resistência metodológica, a antídose de cada cristalização para que uma individuação (etapa, ou indivíduo) possa escapar à tendência para aceitar um jogo encontrado, como dado adquirido, ou um método como modo “indiscutível” (idem, 57).

¹⁶ Faço esta sugestão depois de consultar o discurso que Cunha e Silva desenvolve no filme e no livro *O Lugar do Corpo* (1999) e sabendo que durante o filme, ele está a improvisar discurso enquanto conduz.

¹⁷ Por exemplo, Ricardo Seica Salgado sugere uma resignificação da noção de *não-lugar* em “O habitat de significado do *não-lugar* como espaço político e performativo concreto” (2013), estabelecendo uma relação com a “vida nua” proposta por Agamben.

¹⁸ Muitos dos trabalhos do *Puzzle* são feitos a partir de lugares-comuns – no duplo sentido de banalidade e lugar que todos reconhecem – como, por exemplo, os quadros: a Bandeira Nacional (1976), a Torre dos Clérigos (1976), a Ponte D. Luís I (1976) ou os Bordados (1976).

¹⁹ Falamos da investigação e documentação académica de Paula Parente Pinto, com coordenação de Lúcia Matos, FBAUP.

²⁰ Falamos da interacção do realizador Hugo Vieira da Silva, com a imagem de Rui Poças, o som de Emídio Buchinho, a assistência de realização de Pedro Marques, a montagem de Paulo MilHomens, produção de Susana Martinho Lopes e efeitos digitais de pixelização de Edgar Massul.

Esta característica polémica, ou polemista, poderá explicar uma parte das tensões geradas pelo facto de se estar a filmar o documentário em 2000.²¹ Também pode dar pistas sobre uma série de erros factuais que se propagam de uns textos para os outros em catálogos, revistas, etc, e que são lidos com alguma amargura, como se houvesse uma intencionalidade de uns apagarem os outros.

É nesta sequência de ecos que acompanham os processos colaborativos nas artes que nos interessa focar, nos vários conflitos que emergem do desejo de pertencer a um grupo, de haver singularidade autoral, de representatividade, de justiça histórica, de ética em processos de motivação estética, ou ético-estética (Cf. Guattari 1993), de encontro, de reflexão política, etc. O conflito é, em si, um acontecimento bastante performativo e mantém os fantasmas activos. A homenagem que escolho fazer a estes artistas (vivos, ou não) é dizer-lhes que estão todos vivos! Pois não enterraram a história das tensões e dos equívocos e muito menos as várias histórias das artes plásticas-performativas. Há novas gerações que precisam das polémicas da geração dos “longos Anos Sessenta” (Cf. Schechner *apud* Salgado e Vieira 2012) para voltarem a pensar o comum.

Entretanto, Carlos Carreiro faz um dos depoimentos que mais me interessa no filme:

“Eu, como artista sou extremamente individual (...), sou extremamente solitário e individual. Custou-me - digo-lhe uma coisa -, para mim, foi penoso estar no grupo Puzzle. (...) Aí no Inverno de 1977, a determinada altura, nós já estávamos completamente desligados do grupo Puzzle, já estávamos um bocado desarticulados e notava-se que havia uma grande identidade e cumplicidade entre o Dixo, o Fernando Pinto Coelho, o Albuquerque Mendes e o Armando Azevedo. Que eram aquelas pessoas que ele trazia de Coimbra, não é? E (...) nós resolvemos sair. Havia, na altura, dezoito peças, dezoito quadros e nós todos decidimos — ‘já que há dezoito peças, vamos dividir, cada um fica com duas peças’, não é? Uma cena de partilhas muito fácil. O João Dixo pôs em causa a seriedade de quem ficava com os quadros. Porque, de certeza, nós íamos pegar numa tesoura e íamos cortar dos trabalhos do Grupo Puzzle

bocadinhos, encaixilhar e vender nas galerias: um quadro do Dixo, um quadro do Carreiro (...). Como se gerou essa desconfiança da nossa seriedade, eu, então, disse — ‘Não deixo aí dezoito trabalhos para quatro pessoas! Ficam, mas o meu trabalho não fica’. Essa é a razão pela qual eu atirei-me aos trabalhos e arranquei-lhes o ‘coração’. Foi mesmo assim [risos!]. E depois trouxe para casa os bocados. (...) Mas até é engraçado que haja isso que é para termos alguma coisa que contar. Também o Santa-Rita queimou a obra quase toda que tinha. Nós não somos nenhuns Santa-Rita, mas até tem piada haver esse tipo de coisas, porque se estivesse tudo inteirinho, muito direitinho já não tínhamos tanto para lastimar” (Carreiro *apud* Silva 2001).

Este depoimento de Carreiro preconiza o que se iria passar com a estreia do filme na RTP2, quando, antecipando a passagem do documentário na televisão, um outro elemento do Puzzle liga para a RTP inviabilizando a sua exibição no dia e hora previstos.

Estes dois episódios aparecem como paradigmáticos do conflito não só de interesses individuais, mas sobretudo da “traição ao espírito do grupo”, em que cada um à sua maneira se sente “traído” pelos outros. Coloco como hipótese: o “espírito do grupo” ser vivido por uns como processo de “constituição em puzzle”, em que durante e após o encaixe todas as peças são “visíveis”; e outros admitirem, também, um “modo transdutivo”, em que o centro do trabalho é o “acontecimento” alimentado por uma equipa mais “anónima”.²²

Sendo eu uma das produtoras do filme, na altura, e tendo ficado irritada com o episódio RTP, passados vinte anos, não posso deixar de ter a distância e o sentido de humor, que me permitem fazer estas constatações. Qual a importância de uma tela, de uma performance, de um colectivo, de um filme, se não pudermos também contar estas histórias? Dei-me conta dessa possibilidade com a frase de Carreiro que redime,²³ de certo modo, o facto de ter arrancado o seu pedaço ao grupo, aquando da sua saída do Puzzle: “até tem piada haver esse tipo de coisas, porque se estivesse tudo muito (...) muito direitinho já não tínhamos tanto para lastimar”. Carreiro demonstra aqui que tem a distância para encarar esse episódio como

²¹ Como não foi uma decisão tomada por todos os *Puzzle*, foi uma encomenda, as filmagens foram recebidas com grande desconfiança por alguns deles.

²² Pensando em termos de *transindividuação*: no primeiro caso, cada artista traria para o grupo uma contribuição mais individuada; no segundo caso, a sua “bagagem de pré-individuação” serviria para jogar uma individuação que seria de facto, colectiva, uma possível *transindividuação*.

²³ Refiro-me exclusivamente à sequência narrativa, no filme, uma vez que, na exposição *O Puzzle convida os ex-Puzzle* de 1979, os ânimos já estavam apaziguados.

“jogo”. Já Jaime Silva é apanhado de surpresa pelo filme — “Como assim, um documentário que aparece sem nos consultarem a todos?” — poderá ter pensado. Parece-me que a perplexidade ante uma nova forma de jogar — com pessoas que não conhece, uma equipa de cinema, outra geração a entrar no jogo com profissões de cinema (?!) — favoreceu a precipitação para o fim desse “jogo”. A reacção surge de um modo ofendido — como quem diz: “você não sabem jogar!” —, mas pode ser ressignificada enquanto resistência à mudança de paradigma num novo jogo, agora mudando de plano e introduzindo o modo “subtração”, que podemos ver também como um “espelho” da subtração das peças centrais das telas feita por Carreiro em 1979. Sem uma parte do todo ainda é possível jogar? Quem pode produzir sentido com os despojos do Puzzle? Como seria continuar este jogo, no contexto dos anos 1980 e 1990, em que o mercado da Arte se sobrepõe à “investigação artística”? Será este episódio ilustrativo de uma mudança de paradigma nos anos 1980—1990 e da urgência de venda nas artes plásticas? Será também essa urgência que afastou alguns elementos do Puzzle da performance e do lado mais lúdico e imaterial, em 1980? Como seria, hoje, voltar a reflectir, com disponibilidade e perseverança com cada grupo, tendo em conta que os mortos ainda falam e operam fantasmaticamente na actualidade? E aqui refiro-me aos vários artistas experimentais dos “longos Anos Sessenta”.

Encontro metaestável²⁴

What if we could briefly speculate that what matters as a fundamental question for performance is not what is an author, or who is an author, or whether the artist is present (...) or whether the work is performed visibly before spectators, or the work is made invisibly without witness, or if it plunges into invisibility due to lack of proper documents, or whether it perishes or remains as archival traces? What if what matter is not to decide whether the performed action was ephemeral or enduring, fictional, scripted or embodied? Rather, what if the fundamental question is simply to ask this: since when and until when a performed work will have been taking place?

(Lepecki 2015, 334)

Se aceitarmos a proposta de Richard Schechner que apresenta os “Anos Sessenta” como um conceito — começa algures nos anos 1950, nos EUA e vai até perto dos anos 1980 (Schechner *apud* Salgado e Vieira 2012) — pela estética e pela série de questões éticas envolvidas, arriscaríamos dizer que, em Portugal, os “Anos Sessenta” entram pelos anos 1980 adentro.²⁵ Segundo Schechner, este “É um período marcado por um certo tipo de pensamento utópico, um sentimento de que as coisas podiam mesmo mudar e ser melhores, e por uma explosão da cultura juvenil.” (*idem*)

“Os Anos Sessenta estão associados a um tempo de grande esperança, de actividade intensa, de sonhos utópicos. Hoje, deixou-se de pensar a revolução, pensa-se ‘uma coisa de cada vez, um dia depois do outro’. As corporações empresariais encarregam-se de governar. O sistema, por assim dizer, entricheirou-se. É por isso que os jovens de hoje estão tão fascinados por uma geração, por um período em que as pessoas sentiam realmente que o mundo podia ser transformado, que ia realmente ser transformado. Um período em que as pessoas estavam envolvidas numa luta com sentido, não a luta pela sobrevivência individual — como vou arranjar um emprego, quem subsidiará a minha arte, onde hei-de viver? A luta utópica entre autoridade injusta e a libertação. Um tempo em que as pessoas acreditavam nesse tipo de luta ideal tornou-se fascinante ao olhar actual. E, porque existem os *media*, as pessoas hoje revivem essa luta do passado por meio de uma reconstituição (*reenactment*), de uma re-performance, de uma repetição de uma performance. Voltam a ela sem realmente voltarem a ela, sem inventarem a sua própria revolução.” (*ibidem*)

O texto do catálogo da exposição “O Puzzle convida os ex-Puzzle” indicia uma relação entre este grupo e a infinidade de outros acontecimentos de grupo, num período alargado.²⁶ No programa, em tom de manifesto, e inscrito em duas páginas, o início do grupo²⁷ é referido como a constituição de um coletivo feita simbolicamente através de um jantar-intervenção-exposição intitulado: *Expectativa de nascimento de um Puzzle fisiológico-estético com pretensões a grupo*.²⁸

²⁴ Uso novamente um conceito associado à teoria de Simondon para observar as individuações como processos em curso e em permanente ajuste de doses, em lugar de falar em realidades encerradas, estáveis. Adiar o fim de um encontro pode passar por dar atenção à sua *metaestabilidade*.

²⁵ O modo como Schechner descreve a época-conceito “Anos Sessenta” parece ter características semelhantes às do período após o 25 de Abril de 1974, em Portugal.

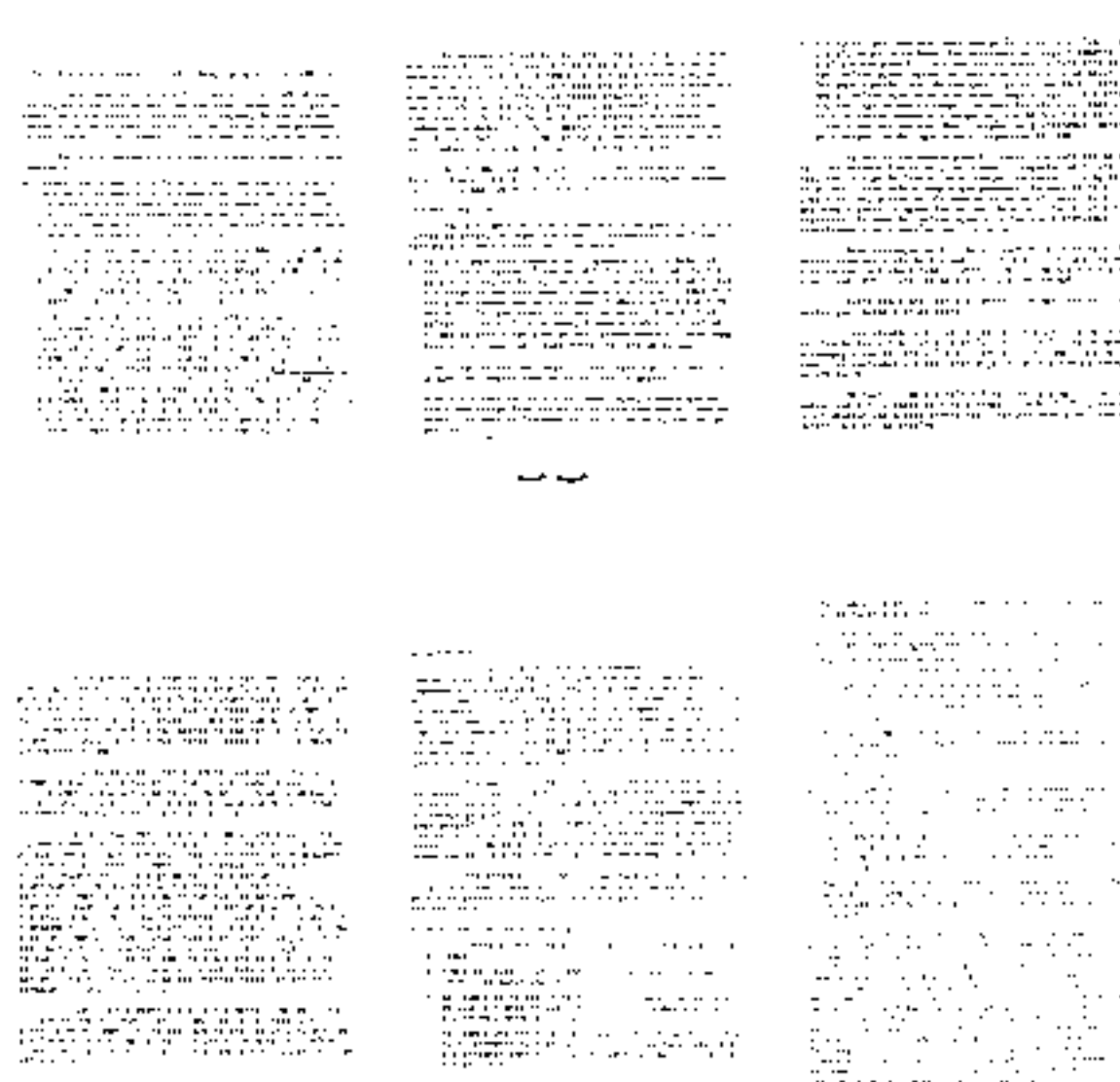
²⁶ No filme mostram-se imagens de arquivo que dão conta do contexto internacional, p.e., nos encontros na Póvoa do Varzim (1976) e nas Caldas da Rainha (1977) que misturam vários colectivos e artistas com projecção internacional.

²⁷ Em 1976 nasce o Grupo Puzzle, composto inicialmente por Graça Morais, Jaime Silva, Dario Alves, Carlos Carreiro, Pedro Rocha (núcleo associado à ESAP); Albuquerque Mendes, Fernando Pinto Coelho e Armando Azevedo (ligados ao CAPC) e João Dixo, ligado a ambos os núcleos. A formação do grupo radica num encontro (em 1975) no bar *Rosebud*, em Montparnasse, Paris, entre Graça Morais, Jaime Silva, João Dixo e Egídio Álvaro.

²⁸ “Tratou-se de um jantar comunitário, um ‘cerimonial de iniciação’ em que todos levaram comida para partilhar, se sentaram em torno de uma mesa circunscrita por uma superfície de tule, através da qual se viam os comensais e que foi levantada depois da entrada do público, desvelando os comensais, já a refeição ia adiantada. Foi ainda pedido a cada um dos presentes que escolhesse a imagem com que se apresentaria, e que levasse um trabalho individual da sua autoria, que ficou exposto fora da zona circunscrita pelo tule.” (Brandão 2016, 201).



O nome do grupo *puzzle* era visto no duplo sentido que poderá ter a palavra em inglês: construção por encaixe concreto de peças, e de “enigma” (Cf. Coelho *apud* Silva 2001) a trabalhar como paradoxo que permite a operação, ou série de operações sem “cristalização”. Proponho aqui fazer corresponder essa operação paradoxal, a uma vontade de fazer durar um equilíbrio *metaestável* de encontro.²⁹ Um dos jogos implicava a escolha de uma imagem que seria reproduzida e dividida em partes iguais, a divisão do todo pelas partes, e partilhada por cada um dos “comensais”.³⁰ O “todo”, ou o “bolo”, não podia ser falsificado. Por isso mesmo, a chave só estava inteira com a contribuição de cada um, que era então re-membrada — “*remembered*”.³¹ Eram reconstituídas as secções de dimensão semelhante, como peças de um puzzle, sendo a execução de cada uma das “peças” entregue a cada membro do grupo. As diversas peças, executadas isoladamente pelos respetivos autores, eram depois reunidas. Na reconstituição de um todo, o desvio era notório, a imagem original era reconfigurada — as partes de um todo alteravam-se no período entre a sua divisão, o trabalho de intervenção nas peças, e o



processo de re-união, de encaixe, produzindo “outra coisa”, uma variação. É aqui que faz sentido falar de “transdução” como processo em que, por exemplo, a reunião fusional de ovos, farinha e açúcar na construção de um bolo, não dá origem a um encaixe de peças do *puzzle*: “ovos”, “farinha” e “açúcar”, mas sim a uma outra coisa, um “bolo”, que nunca mais voltará a ser “ovos”, “farinha” e “açúcar” isoladamente. Talvez esta seja uma possível definição de arte colaborativa: a transdução de várias contribuições num objecto-acontecimento, ou processo singular.³²

A tentativa de que todos se revissem num mesmo critério de produção funcionava como jogo em relação à própria ideia de autoria, que é encarada também com uma atitude irónica e despudorada. Como quem diz simultaneamente “somos operários — os operários são artistas”.³³ A tela, em si, já funcionava como espaço de inscrição

FIG. 1 - 3: Extraído do catálogo *O Puzzle convivia os ex-Puzzle* (1979), cortesia de Fernando Pinto Coelho.

²⁹ No caso do “encontro” no *AND_Lab*, corresponderia a “adiar o fim” de Eugénio e Fiadeiro em 2013.

³⁰ A composição previa, desde o início, uma vontade de uso de vários *media*, tendo começado pela pintura e colagem, mas poderia tomar uma forma mais escultórica, ou mais performativa também. Com o recurso a gravações áudio, escrita, máscaras, rituais, etc.

³¹ Remembrado, ou reconstituído com todos os membros, lembrado. Coelho, em conversa telefónica, elabora também a partir do étimo latino das palavras “bolo” e “sím-bolo”. Cf. Coelho 2019.

³² Sendo que aqui não distingo o grupo de artistas plásticos da equipa de cinema, ou de uma equipa na peça de palco. No entanto, reconheço que há diferenças.

³³ A respeito dos artistas operários valerá a pena explorar a ideia de arte ligada à construção das catedrais, por exemplo.

performativa, no entanto, nas discussões havia sempre quem não quisesse sair do seu lugar de pintor para a performance (Cf. Coelho *apud* Silva 2001). O grupo Puzzle trabalhava tanto em pintura, como em performance. “A performance era a ideia de intervenção em espaço público. Intervenção directa, sem anúncio prévio. As pessoas que quisessem podiam assistir, (...) protestar (...). E à noite fazíamos debates, em que as pessoas podiam dizer o que pensavam”, refere o crítico e curador Egídio Álvaro (*apud* Silva 2001). A performance era feita em grupo, por vezes, tentando também atenuar a identidade individual, por exemplo, com o uso de máscaras brancas, luvas, ou “vestindo fatos-macaco brancos como faziam os estucadores de Lyon” (Cf. Brandão 2016, 202). “A nossa intenção era abdicar da marca de nome individual, deixávamos de ser ‘nós’” (Coelho 2019). “Éramos os ‘operários de uma ideia’ a recolher os resíduos, as relíquias de performances dos outros, (...) que iam para uma urna, ou para um arquivo morto — que posteriormente foi destruído — como aquela tela, com receptáculos para depósito de vários tipos de registos (...)” (Coelho *apud* Silva 2001). Ou seja, a partir do que sobrava das performances de outros artistas, o Puzzle escolhia, recolhia e guardava na sua “obra”, o *não-lugar* dos outros, devolvendo sentido a esses *não-lugares*, além de brincar com *lugares-comuns*.

Para P. Coelho, muitas das propostas passavam por “brincar com a simbologia que as pessoas reconheciam, sem cair na demagogia da moda. (...) Havia muita carga panfletária e demagógica nas ruas. [Trabalhar com] a bandeira servia-nos para questionar ainda o que seria o individual e o colectivo, para poder trabalhar para ‘outras bandeiras’” (Coelho 2019).³⁴

Podemos, então, observar no *Grupo Puzzle*, o jogo³⁵ de criar novas poéticas a partir dos despojos de outras?

O paradoxo do *transindividual*

A arte refaz as imagens, prepara-as ou talha-as como se fossem diamantes. Prepara-as para quem as possa receber. Quando, repentinamente e na urgência, uma destas imagens preparadas pela arte ilumina a acção, fazendo-a delirar, sem

garantias, mas suscitando o comum, quando isso sucede, ocorre toda a diferença. Que isso possa também ocorrer fora do “mundo da arte”, só aumenta a nossa confiança no comum (Miranda 2008, 19).

Começamos por olhar para um determinado contexto de práticas artísticas colaborativas observando o modo como produzem pensamento e conhecimento, incluindo-as enquanto processo, num contexto de Investigação Artística, eventualmente também numa certa Academia que deseja integrar as artes e os estudos artísticos.³⁶

O facto de se confrontarem com uma equipa de cinema, em 2000, desafiou cada antigo membro do Grupo Puzzle a fazer uma reflexão apressada sobre um período em que jogava, criava e reflectia de uma forma vivida (integrada na vida) e, talvez por isso, fácil de esquecer. No entanto, o conflito e as partilhas mal resolvidas continuam a actuar como fantasmas, mesmo com os ânimos apaziguados. Talvez seja por aí que se pode recuperar um pouco de história. A factualidade e a informação demonstram, muitas vezes, dificuldade em expressar um “sabor”, ou o espírito dos processos da época. Pensar com os artistas e os seus processos, com os seus modos de produzir “comum” tentando não neutralizar singularidades — qualquer coisa como, aferir no terreno das artes como funciona o “paradoxo do transindividual” (Combes 1999, 27) —, seria um projecto de investigação desejável, no futuro, com colectivos como o Grupo Puzzle.

A ideia de *transindividuação*, conceito cunhado por Simondon, parece comportar uma enorme potência para pensar o colectivo em geral e a arte colectiva em particular. Na medida em que se retro-alimentam como proposta, a *transindividuação* enuncia um paradoxo que o Puzzle parece tornar explícito no seu trabalho. A saber: para encontrar o comum, numa *transindividuação*, são necessárias as condições que permitem estar em solidão, sair da comunidade (de partida) para, a partir de uma pré-individuação, se proporcionar uma “individuação” que atravessa o interior-exterior numa individuação colectiva. O paradoxo do transindividual consiste em observar a hipótese de colectivo, a partir da existência de uma “prova”, ou de uma experiência de solidão. Essa

³⁴ No livro *Caldas 77* (Guéniot 2019, p. 284-289) podemos observar numa sequência fotográfica, a progressão da recolha de registos e restos de performances, nos Encontros Internacionais de Arte em Portugal, que em conjunto com as tiras cortadas à tela previamente exposta, foram diariamente colocados numa arca e depois enterrados no jardim junto ao museu Malhoa (“O Calendário”, Puzzle 1977). Posteriormente esta arca foi desenterrada por desconhecidos, incomodados pela sua presença no parque. (idem 287)

³⁵ A definição de jogo que nos importa aqui prende-se com o conjunto de ideias exploradas em “A Operacionalidade do jogo” de Fernanda Eugénio e Ricardo Seica Salgado (2018).

³⁶ Não podemos esquecer-nos do facto de muitos dos proponentes destas abordagens ético-estéticas terem feito carreira como professores de artes, de belas artes, etc. Alguns destes artistas-mestres foram mesmo intimados pelos cursos superiores (universidades e politécnicos) onde leccionavam a fazer, a meio da sua carreira de professores, as provas de equivalência a doutoramento, em períodos de transição, e outros, a fazer o seu doutoramento integral e escrito “cientificamente”, já que os doutoramentos artísticos são muito recentes em Portugal.

é a tensão que parece operar na afinação de um equilíbrio metaestável que permite ir adiando o fim, neste caso, de um grupo de artistas. Como funciona no resto do “comum”? “O que pode um humano, uma vez que não está sozinho?” (Simondon *apud* Combes 1999, 39).³⁷

BIBLIOGRAFIA

- BRANDÃO, Mariana Viterbo. 2016. “Grupo Puzzle” in *Passos em Volta, Dança versus Performance. Um cenário Conceitual e Artístico para o Contexto Português*. Tese de doutoramento em Arte Multimédia. FBAUL.
- COELHO, Sílvia Pinto. 2017. “Desterro — Desterritorializações na dança/performance contemporânea: Dois Episódios Recentes do Contexto Português” in Pais, Ana, *Performance na Esfera Pública*. Lisboa, Orfeu Negro.
- 2018. “Práticas de Atenção: Ensaios de Desterritorialização e Performance Coreográfica”, *Cadernos de Arte e de Antropologia*, Vol. 7, No 2 | 2018 : A operacionalidade do jogo, pp. 43-55.
- 2019. Conversa telefónica com Fernando Pinto Coelho.
- 2020. “Antídoto e Método, Práticas de Investigação Artística em Contexto Coreográfico”, *Sinais de Cena* II. 4, Revista de Estudos de Teatro e Artes Performativas, dossiê temático *Prática como Investigação*.
- COMBES, Muriel. 1999. *Simondon Individu et Collectivité, Pour Une Philosophie du Transindividuel*. Paris, P.U.F.
- DELEUZE, Gilles. 2011. *Francis Bacon, Lógica da Sensação*. Lisboa, Orfeu Negro.
- DELEUZE, Gilles e GUATTARI, Félix. 2007 [1972]. *Mil Planaltos, Capitalismo e Esquizofrenia 2*. Lisboa, Assírio e Alvim.
- EUGÉNIO, Fernanda e SALGADO, Ricardo Seça. 2018. “Introdução: A Operacionalidade do Jogo”, *Cadernos de Arte e Antropologia*, Vol. 7, No 2 | 2018 : A operacionalidade do jogo, pp. 5-10.
- EUGÉNIO, Fernanda e FIADEIRO, João. 2013. *O Encontro é uma Ferida*. Lisboa, GHOST.
- GALIMBERTI, Jacopo. 2017. *Individuals Against Individualism, Art Collectives in Western Europe (1956-1969)*. Liverpool, Liverpool University Press.
- Grupo PUZZLE, Jan. 1979. Catálogo da exposição do Grupo Puzzle na Fundação Eng. António de Almeida. Porto.
- Jun.1979. *O Puzzle convida os Ex-Puzzle*, catálogo da exposição no Sindicato de Seguros do Norte, Porto.
- GUATTARI, Felix. 1993. *Caosmose, Um Novo Paradigma Estético*. Rio de Janeiro, Editora 34.
- GUÉNIOT, David-Alexandre. 2019. *Caldas 77 — IV Encontros Internacionais de Arte em Portugal*. GHOST.
- JUSTO, José Miranda. 2011. “O Fundo Comum do Pintar e das Palavras”, in DELEUZE, Gilles, *Francis Bacon, Lógica da Sensação*. Lisboa, Orfeu Negro.
- LEPECKI, André. 2015. “ao lado, um pouco atrás”. in Fabião, Eleonora e Lepecki, André, *Ações: Eleonora Fabião*. Rio de Janeiro: Tamanduá Arte.
- 2017 [2006]. *Exaurir a Dança, Performance e a Política do Movimento*. São Paulo, AnnaBlume.
- MADEIRA, Cláudia. 2020. *Arte da Performance, made in Portugal. Uma aproximação à(s) história(s) da arte da performance portuguesa*. Lisboa, Livros ICNOVA — FCSH, UNL.
- MANNING, Erin. 2012. *Always More than One: Individuation's Dance*, Durham and London, Duke University Press.
- NOGUEIRA, Isabel. 2017. “A Performance como Arte e Festa: Democratização, Eventos Colectivos e Espaço Público” in Pais, Ana, *Performance na Esfera Pública*. Lisboa, Orfeu Negro.
- PAIS, Ana. 2017. *Performance na Esfera Pública*. Lisboa, Orfeu Negro.
- PERRON, Wendy. 2020. *The Grand Union Group, Accidental Anarchists of Downtown Dance 1970-1976*. Middletown, Wesleyan University Press.
- PINTO, Paula Parente. 2018. *Diaporama Grupo Puzzle (1976-1981)*, primeira parte.
- 2011. “Grupo Puzzle (1976-1981) Pintura Colectiva = Pintura Individual” in Catálogo da Exposição “Grupo Puzzle (1976-1981) Pintura Colectiva = Pintura Individual”, Figueira da Foz, Centro de Artes e Espectáculos.
- RANCIÈRE, Jacques. 2010. *Estética e Política, A Partilha do Sensível*. Porto, Dafne Editora.
- SALGADO, Ricardo Seça. 2013. “O habitat de significado do não-lugar como espaço político e performativo concreto”. *Sociedade e Cultura* vol. 16, núm. 1, Jan-Jun, pp.37-46, Goiana, Brasil. Universidade Federal de Goiás.
- SALGADO, Ricardo Seça e VIEIRA, Ana Bigotte. 2012. “Uma tarde com Richard Schechner. Os Anos Sessenta, a palavra performance, e o nascimento dos *Performance Studies*”. In Richard Schechner (organização de Zeca Ligiéro), *Performance e Antropologia de Richard Schechner*. Rio de Janeiro: Mauad Editora, pp. 21-45.
- SILVA, Paulo Cunha e. 1999. *O Lugar do Corpo, Elementos para uma Cartografia Fractal*. Lisboa, Instituto Piaget.
- SILVA, Hugo Vieira da. 2001. *Grupo Puzzle* - Filme documentário. PELE Filmes, Porto 2001.
- SILVANO, Filomena. 2001. “Augé: os não-lugares” in *Antropologia do Espaço*, Oeiras, Celta.
- SIMONDON, Gilbert. 2020 [1958]. “Os fundamentos do transindividual e a individuação coletiva” in *A Individuação à Luz das Noções de Forma e de Informação*. São Paulo, Editora 34.

³⁷ Tradução minha, na tradução substituí “um homem” por “um humano”.