



**Sérgio Rafael
Tomé Das Neves
Eliseu**

**Imersão e obsessão: o carácter obsidente da
produção/criação artística**



**Sérgio Rafael
Tomé Das Neves
Eliseu**

**Imersão e obsessão: o carácter obsidente da
produção/criação artística**

Dissertação apresentada à Universidade de Aveiro para cumprimento dos requisitos necessários à obtenção do grau de Mestre em Criação Artística Contemporânea, realizada sob a orientação científica do Dr. Paulo Bernardino, Professor Doutor do Departamento de Comunicação e Arte da Universidade de Aveiro

Dedico este trabalho aos meus pais pelo incansável apoio.

o júri

presidente

Professor Doutor José Pedro Barbosa Gonçalves de Bessa
Professor Auxiliar do Departamento de Comunicação e Arte da Universidade de Aveiro

arguente

Professora Doutora Agueda Simó Cachorro
Professora Auxiliar do Departamento de Comunicação e Arte da Universidade da Beira Interior

orientador

Professor Doutor Paulo Bernardino das Neves Bastos
Professor Auxiliar do Departamento de Comunicação e Arte da Universidade de Aveiro

agradecimentos

Apresento os meus agradecimentos ao Prof. Doutor Paulo Bernardino, por ter sido tão dedicado, participativo e compreensivo orientador.

Agradeço à restante equipa de professores de MCAC pelo seu apoio e empenho, com especial destaque para o Prof. Doutor Pedro Bessa, Prof. Alexandra Beleza e Prof. Mário Vairinhos.

Agradeço ao Prof. Doutor Paulo Dias, do IEETA que sempre se prontificou a ajudar e mostrou total disponibilidade para qualquer solicitação.

Agradeço ao Dr. Fernando Pocinho pelos seus esclarecimentos e simpatia.

Agradeço a todos os meus colegas de estudo pela ajuda e amizade.

Finalmente, agradeço à minha família por todo o apoio.

palavras-chave

Obsessão, imersão, realidade virtual, realidade aumentada, interacção, arte contemporânea.

resumo

Frequentemente vemos associada à prática artística, pontualmente pela crítica, ou pelos próprios artistas, uma condição obsessiva. Efectivamente, ainda que não sendo comum a todos os autores, esta condição parece surgir anunciada na generalidade das práticas artísticas de forma transversal a qualquer época. Assim, interessou-nos identificar causas e consequências deste comportamento num período em que multiplicam as obras que utilizam as novas tecnologias em ambientes imersivos interactivos e se verifica uma grande complexidade nos sistemas utilizados que relegam igualmente para os espectadores o papel de “artista”.

O desenvolvimento da investigação, enriquecida transdisciplinarmente, objectivou consolidar um corpo de trabalho assente numa prática artística baseada no paradigma da interacção, explorando, em dois projectos, sistemas de realidade virtual e realidade aumentada em ambientes imersivos.

keywords

Obsession, immersive, virtual reality, augmented reality, contemporaneous art, interactive.

abstract

We frequently see an obsessive condition associated with the artistic practice, whether by critics or the artists themselves. Actually, though not common to all authors, this condition seems to emerge in the general artistic practice throughout any time, transversally. So, it is interesting to identify causes and effects of this behavior in a time when the works which use new technologies thrive in immersive and interactive environments and when a great complexity is observed in the systems which are used and that also relegate the role of "artist" to the public.

The development of the investigation, enriched in a transdisciplinary manner, aims at consolidating a body of work consisting in an artistic practice based on the interactive paradigm, exploring, in two projects, virtual reality systems and augmented reality in immersive environments.

Índice

Introdução	1
Capítulo I Execução material da obra de arte e comportamentos obsessivos	3
1. Condição obsessiva	3
2. Escondido da mente	14
3. Imersão e interacção – obsessão interactiva	18
4. Conclusão	23
Capítulo II Reflexões sobre práticas artísticas no final do séc.XX	26
1. Decodificando o pós-modernismo	26
2. Era da simulação	30
3. Percepção do real	38
4. Conclusão	42
Capítulo III Projectos de experimentação artística: práticas e reflexões críticas	44
1- “Inside”	
III.1.1 Introdução	47
III.1.2 Conceptualização	47
III.1.3 Execução prática	50
2- “Ser Real”	
III.2.1 Introdução	54
III.2.2 Conceptualização	55
III.2.3 Execução prática	56
Conclusão	64
Bibliografia	67
Anexos	73

INTRODUÇÃO

A presente dissertação por projecto resulta da investigação desenvolvida no curso de mestrado de Criação Artística Contemporânea do Departamento de Comunicação e Arte da Universidade de Aveiro. A pesquisa situa-se no âmbito da Arte Contemporânea tomando como ponto de partida uma analogia em torno da relação entre comportamentos obsessivos e a produção artística em contextos imersivos interactivos. Com o propósito de consolidar a dissertação, esta desenvolveu-se com uma produção artística própria que é abordada nas suas diversas etapas mostrando todo o processo desenvolvido.

Teve-se por principal objectivo alicerçar um corpo de trabalho aprofundando uma prática artística assente numa metodologia que privilegia o paradigma da interacção e se identifica na metamorfose das práticas artísticas potenciadas pelas novas tecnologias. No entanto, procurou-se não prender a pesquisa somente ao questionar dos limites tradicionais da arte, indo mais além, às origens de uma necessidade criativa independentemente de uma linguagem tradicional ou contemporânea, aplicando métodos transdisciplinares no percurso da investigação e do próprio processo criativo. Para tal, articulou-se a teoria com a prática cruzando conceitos artísticos com outros provenientes do campo da história, filosofia e neurociências (onde se destaca o papel da investigação conduzida pelo neurocientista Fernando Pocinho por ser um dos principais estudiosos dos comportamentos obsessivos). Procederam-se a entrevistas, investigaram-se produções artísticas de carácter imersivo interactivo e exploraram-se novas tecnologias em conjunto com diversos departamentos da Universidade de Aveiro que permitissem uma prática artística em conformidade com as inquietações reveladas.

Optou-se por dividir a dissertação em três capítulos que descrevem todo o processo de investigação. No primeiro discorre-se em torno do conceito de obsessão direccionando a atenção para a relação entre a execução material da obra de arte e comportamentos obsessivos. No segundo capítulo promovem-se reflexões em torno da produção artística contemporânea, do contexto em que se insere, salientando-se principalmente as produções de carácter imersivo interactivo, analisando as suas fundamentações teóricas e implicações práticas numa possível relação com comportamentos obsessivos. Por fim, no terceiro e último capítulo, explanam-se as diversas etapas dos dois projectos práticos apresentados, das tecnologias exploradas, bem como toda a sustentação teórica que os motivou.

Na conclusão, além de analisar o alcance da pesquisa em torno da problematização e objectivos propostos, interpretam-se os resultados da relação entre a pesquisa teórica e o processo artístico desenvolvido.

Este trabalho não visa um caminho pré-definido, nem uma perspectiva fechada de produção artística, questiona antes caminhos anunciados e a obsessão de quem os define em intermináveis movimentos idiossincráticos.

CAPÍTULO I

Execução material da obra de arte e comportamentos obsessivos

O capítulo I procura demonstrar a relação entre comportamentos obsessivos e a execução material da obra de arte. Partindo do pressuposto que para uma melhor, e fundamental, compreensão dos processos inerentes ao acto criativo devemos perceber a sua ligação com o funcionamento da mente, vamos prestar alguma atenção a determinados comportamentos, nomeadamente à relação existente entre o carácter obsessivo do artista e a obra. Não é, contudo, objectivo fundamental deste trabalho aprofundar ou direccionar as atenções para as questões clínicas da obsessão enquanto doença nem tão pouco justificar o acto criativo clinicamente.

O texto divide-se em três partes: na primeira parte enfocamo-nos no conceito da obsessão enquanto relacionada com a produção artística, onde iremos dar particular atenção ao perfeccionismo (uma característica obsessiva por natureza); na segunda parte centramo-nos nas vantagens e desvantagens do comportamento obsessivo enquanto orientador da atenção (no sentido em que direcciona esta), salientando-se exemplos de casos extremos de pessoas clinicamente conhecidas como *Savants* (famosos pelas suas capacidades directamente ligadas à forma como direccionam a atenção) e de que forma o seu comportamento se diferencia, ou não, de alguns artistas; na terceira parte destacamos o papel dos ambientes imersivos interactivos (eficazes na captação da atenção) na arte contemporânea, de que forma se relacionam com comportamentos obsessivos e as questões que se levantam com este tipo de produção.

1. Condição obsessiva

Frequentemente, o discurso apresentado pela crítica de arte refere-se, a dado momento, à obra de determinados artistas como sendo obsessiva.⁽¹⁾ Bastantes artistas assumem igualmente o seu carácter obsessivo e o facto de as suas obras serem fruto de

¹ A título de exemplo, numa breve pesquisa no motor de busca do “Arts Journal” identificamos cerca de 300 artigos onde se relaciona a obsessão com a produção artística. – www.artsjournal.com (acedido em 10/05/2009). Por outro lado, na crítica é comum a obsessão surgir associada à legitimação do artista. Em Portugal, o crítico Alexandre Melo, por exemplo, identifica duas formas de fundamentar a obra de um artista: a legitimação pela circunstância e a legitimação pela obsessão. Ver Melo, Alexandre, “obsessão e circunstância”, in *Revista de Comunicação e linguagens*, n.º6/7, Março, 1998.

obsessões particulares. Não sendo factor comum a todos os autores, a condição obsessiva é, contudo, referência constante ao longo da história da arte.⁽²⁾ Na obra de Walter Hess (1989), com base nos testemunhos pessoais de diversos artistas modernistas, esta ideia aprofunda-se,⁽³⁾ bem como na obra de Kristine Stiles e Peter Selz (1996) referente a testemunhos e obras de autores contemporâneos.⁽⁴⁾ Francis Bacon (1909-1992) chegou mesmo a referir-se à relação entre arte e obsessão nos seguintes termos: “*Acho que a arte é uma obsessão pela vida e afinal, como somos seres humanos, nossa maior obsessão somos nós mesmos*”.⁽⁵⁾



Fig1—“Estudo do quadro de Velazquez do Papa Inocêncio X”, Francis Bacon, pintura (1953)

Mas, de que falamos quando nos referimos a “obsessão”?⁽⁶⁾

² Paul Gauguin, Vincent Van Gogh, Michelangelo Buonarroti, Jackson Pollock, entre muitos outros, são referenciados na seguinte obra: Jamison, Kay Redfield, *Tocados pelo Fogo – A doença maniaco-depressiva e o temperamento artístico*, Colares: Pedra Da Lua, 2007.

³ Vincent Van Gogh (1853-1890) “*sempre me senti obcecado pelas leis das cores (...) é então, quando furiosamente trabalho, que sinto a vida... assim só, isolado, conto com a emoção de certos momentos e depois deixo-me arrastar até ao excesso. Muitas vezes invade-me uma clarividência terrível. A excitação que se apodera de mim ante a natureza, vai aumentando até me fazer perder os sentidos. Tenho momentos em que o entusiasmo cresce até à loucura ou à profecia*” (pp.46 a 51) ; Jean Bazaine (1904-2001) “*A obsessão de Cézanne por certos ritmos cada vez mais elementares não resultou de um empobrecimento da realidade (a realidade não se gasta) mas de o facto de a sua expressão formal se identificar cada vez mais, ano após ano, com a construção do mundo existente*” (pg.247).

⁴ Andy Warhol (1963-1987) “*I like boring things. I like things to be exactly the same over and over again*” (p.340); Jean-Paul Sartre (1905-1980) “*Thus, each of his (Giacometti) obsessions coincided with a task, an experiment, a way of feeling space...*” (pg.185).

⁵ Ver Sylvester, David , *Entrevistas com Francis Bacon* , S.Paulo:Cosac & Naify Edições Ltda, 1995, pg. 120. Este pintor irlandês, considerado provocador, obsceno e anti-conformista, teve como maior de todas as suas obsessões a imagem de um grito. O efeito dessa obsessão pode ser visto nos vários trabalhos que surgiram a partir do “Estudo baseado no retrato do Papa Inocêncio X, de Velázquez”.

⁶ Obcecado é um adjectivo formado do participio passado do verbo obcecar, que provém do latim *obcœcare*, com as seguintes acepções: cego, que tem o espírito ou entendimento obscurecido, ofuscado. Pertinaz, teimoso, persistente, contumaz no erro. Assim, obcecado significa, rigorosamente, que está cego, paralisado, que não vê claramente o que se passa. Obsessão provém do latim *obsessio*, termo que significava acto de cercar, assédio, cerco, bloqueio, ocupação de uma estrada. Este significado primitivo evoluiu para outros: impertinência excessiva, acção ou efeito de importunar, de vexar alguém com persistência e assiduidade ou, ainda, estado de pessoa que se crê atormentada, perseguida pelo espírito maligno, pelo diabo e, em sentido figurado, ideia fixa, preocupação constante, mania. Obsessivo é adjectivo da mesma família de obsessão, formado por derivação do adjectivo obsessão, proveniente do latim *obsessu* (participio passado de *obsideo*, com os significados de cercado, sitiado, bloqueado, assaltado, acometido, atacado, ocupado, invadido – sentido próprio e figurado). Obsessivo significa, pois, em que há obsessão, que cerca, que ocupa a mente de modo pertinaz, persistente. Ver Machado, José Pedro, *Grande dicionário da Língua Portuguesa*, Lisboa: Amigos do Livro, 1981.

Os neurocientistas António Macedo e Fernando Pocinho (2007:63) afirmam que os pensamentos obsessivos podem constituir-se por ideias, imagens ou impulsos repetitivos que, de maneira iterativa invadem o campo de consciência do indivíduo, sendo por isso, intrusivos e, geralmente perturbadores (pelo próprio conteúdo, frequência ou ambos). Contudo, não existe um tipo único de obsessão, manifestando-se em diversas apresentações, formas e conteúdos. Por exemplo, Woodruff e Pitts (1964) consideram 6 tipos de obsessões: 1-ideias (pensamentos repetitivos, susceptíveis de interromper o normal curso de pensamento e que podem surgir sob a forma de palavras, frases ou rimas); 2- imagens (representações imagéticas, fulgurantes e repetitivas, frequentemente descritas pelos doentes como violentas, repulsivas de conteúdo obsceno, etc); 3- convicções [pensamentos, muitas vezes de carácter mágico (por exemplo, relacionadas com a prevenção de catástrofes): “*se não mexer a colher 3 vezes, a minha mãe morre*”]; 4- ruminções (intermináveis e inconclusivos pensamentos sobre questões que não obtêm qualquer resposta); 5- impulsos (preocupação de poder cometer um acto nocivo, imoral ou agressivo); 6 - medos obsessivos, (similares às fobias, envolvem mais tipicamente temas relacionados com a sujidade e com a contaminação). Todavia, segundo António Macedo e Fernando Pocinho (2007:70), as características comuns aos diversos fenómenos de natureza obsessiva são as seguintes: interactividade contra a vontade do indivíduo; habitualmente desagradáveis; reconhecidas como emanando de si-próprio; o indivíduo tenta resistir-lhes activamente.

Antes do séc. XVIII, os rituais e comportamentos associados à obsessão eram interpretados por uma perspectiva sobrenatural/religiosa. Pelo que, quando presentes em casos extremos, as pessoas eram submetidas a práticas exorcistas, ou outras, que visavam “purificar e expulsar” os demónios responsáveis. A Santa Inquisição, com o método da fogueira, garantia resultados e foi bastante popular no “tratamento” destas almas atormentadas.⁽⁷⁾ Curiosamente, ainda nos dias de hoje persistem abordagens religiosas/transcendentais sobre os fenómenos obsessivos.⁽⁸⁾ Porém, segundo Vallejo Ruiloba (1991:387), o primeiro uso do termo “obsessão” com o sentido actual, aconteceu em 1799, por Wartburg. Desde então imensos autores contribuíram para o estudo aprofundado do

⁷ O livro *Malleus Maleficarum* (*Martelo das Feiticeiras* ou *Martelo das Bruxas*), escrito em 1484 por dois monges alemães dominicanos, Heinrich Kramer e James Sprenger (que se tornou uma espécie de “manual contra a bruxaria”) contém “remédios” específicos para quem sofre de obsessão. O livro foi amplamente utilizado pelos inquisidores até o fim da Santa Inquisição, servindo para identificar bruxas e os malefícios causados por elas, além dos procedimentos legais para acusá-las e condená-las.

⁸ Uma breve pesquisa em qualquer livraria online surpreende pela quantidade de títulos existente com este tipo de abordagem (principalmente do mercado brasileiro).

conceito, tendo-se celebrizado os estudos do campo da psiquiatria [principalmente devido a Pierre Janet (Psicastenia – 1909) e Sigmund Freud (Neurose Obsessiva – 1895/96)], sendo que, durante o séc.XX se desenvolveram igualmente teorias comportamentais [Ex: Mower(1939); Dollard e Miller (1950); Rachmand e Hodgson (1980)] e teorias cognitivas [Ex: Beck e Emery (1985); Ellis (1985); Meichenbaum (1985)]⁽⁹⁾sobre comportamentos obsessivos.

Actualmente, considerados como doença, os fenómenos de natureza obsessiva encontram os seus critérios de diagnóstico enquadrados na American Psychiatric Association, [DSM-IV-TR (APA,2000)] e na Worl Health Organization, [WHO-CID 10 (1992)].⁽¹⁰⁾

O filme “Melhor é impossível” (As good as it gets) de 1997, realizado por James L. Brooks, retrata bem os rituais obsessivo-compulsivos.⁽¹¹⁾ Tal como, “Simplesmente genial” (Shine) de 1996, realizado por Scott Hicks, que retrata uma história baseada na vida real de David Helfgott, um pianista australiano que sofre de problemas mentais, manifestados, por exemplo, com uma obsessão por água corrente e pelo impulso de ficar nu.

No seio das artes plásticas, um exemplo paradigmático é a artista plástica Yayoi Kusama, bastante famosa no Japão e neste momento com 80 anos, que sofre do transtorno obsessivo compulsivo (em alto grau). Entre as suas maiores obsessões encontram-se os



Fig2– “Dots Obsession – Infinit Mirrored Room”, Yayoi kusama, Instalação (2008)

pontos. Para ela eles estão em tudo, no corpo, na roupa e no seu trabalho. A utilização de pontos nas suas obras funciona como representação das alucinações que sofre, uma forma de mostrar aos outros como ela vê as coisas e ainda como terapia pessoal.

O trabalho de Kusama reconhece-se

⁹ Segundo António Macedo e Fernando Pocinho (2007:30-35), o modelo teórico de Freud inscreve-se no modelo geral psicanalítico que descreveu para outras perturbações emocionais e foi reformulando ao longo do tempo, sendo que as restantes formulações psicodinâmicas carecem de suporte empírico. As teorias comportamentais desenvolveram modelos que visavam explicar a génese e a manutenção dos fenómenos da patologia ansiosa em geral e, da obsessiva em particular, propondo que os comportamentos obsessivos são estímulos essencialmente condicionados à ansiedade e os actos, que são praticados pelo indivíduo, para diminuir ou cessar o desconforto subjectivo que sente, associado às vivências obsessivas, tendem a ser reforçados pelos próprios exercícios de esbatimento da ansiedade, o que os torna ainda mais propensos a ficarem ligados às rumações obsessivas. As teorias cognitivas, ainda em investigação, consideram que os indivíduos obsessivos apresentam esquemas cognitivos, não conscientes, através dos quais a informação é filtrada, permitindo-lhes apenas reter alguns elementos das suas próprias vivências, tanto pessoais como interpessoais, inesquecíveis, em particular aquelas que se revelam emocionalmente mais negativas. Sendo que os comportamentos podem ser gerados por uma organização cognitiva nuclear e mantidos pela sua acção redutora dos estados de tensão emocional. Esta acção redutora tende a repetir-se, se nada for feito para impedir que tal aconteça. Isto significa que o ciclo “Obsessão – Neutralização – Alívio – Confirmação da crença” é mantido pela própria *repetição*.

¹⁰ Ver anexo 1

¹¹ Conta a história de Melvin Udall (Jack Nicholson), um escritor com mau feitio, irritável e intolerante, diagnosticado clinicamente como obsessivo-compulsivo que pauta a sua vida diária por um conjunto de rituais.

instantaneamente pela *repetição de formas*. Na sua última instalação “Dots Obsession – Infinit Mirrored Room” (2008) organiza uma série de bolas insufláveis pontilhadas. Tal como em outras obras anteriores, a instalação convida o visitante a *imersão* completamente no trabalho, permitindo-o, assim, partilhar do *isolamento* e *desorientação* experimentada pela artista,⁽¹²⁾ certamente comum a muitos dos indivíduos que sofrem este tipo de transtorno.

Nada nos leva a concluir que exista um comportamento obsessivo específico dos artistas, o que existem são pessoas obsessivas (e que poderão ser artistas ou não), encontrando-se este comportamento presente nas mais diversas categorias profissionais com diversos graus de aprofundamento em função de cada indivíduo. Ou seja, desde o que vive o dia-a-dia de forma doentia extremamente condicionada pelas suas compulsões⁽¹³⁾ até outro, que pode inclusive “beneficiar” na sua actividade profissional com um certo grau de obsessão (como veremos mais à frente, com as devidas consequências que esse comportamento acarreta). Outras vezes, o termo obsessão é nitidamente mal empregue, existindo uma grande confusão (dada a banalização do termo em relação ao trabalho de muitos artistas) entre o seu significado e comportamentos persistentes pontuais que são comuns a grande parte dos indivíduos.⁽¹⁴⁾

Sendo um conceito muito vasto, existe, porém, uma vertente do espectro obsessivo que gostaria de iluminar para esta dissertação, por provavelmente ser uma das mais marcantes na história da arte, a do perfeccionismo⁽¹⁵⁾.

Hamachek (1978:33) caracterizou os perfeccionistas como indivíduos cujos esforços, mesmo os seus melhores, parecem nunca ser suficientes, pelo menos aos seus próprios olhos. Para alcançar a “perfeição”, essas pessoas, acreditam sempre que podem e devem fazer melhor. Burns (1980:34-51) descreve o perfeccionismo como uma rede de cognições que incluem expectativas, interpretações e avaliações sobre o próprio e os outros. Os indivíduos perfeccionistas são descritos como pessoas que estabelecem padrões/objectivos “irrealisticamente” elevados aos quais aderem rigidamente, definindo o seu valor pessoal de forma contingente à concretização desses padrões/objectivos.

¹² Podemos encontrar mais informações no site oficial da autora - <http://www.yayoi-kusama.jp/> (acedido em 30-02-2009).

¹³ Segundo António Macedo e Fernando Pocinho (2007:71) os actos ou rituais compulsivos são comportamentos estereotipados (motóricos ou mentais) que, como se sabe, podem ser repetidos vezes sem conta. Não são, em si mesmos, agradáveis para o doente, nem resultam em qualquer tarefa utilmente completada.

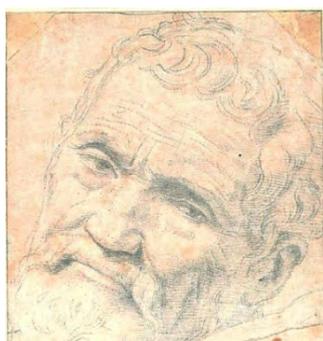
¹⁴ Ver anexo 2.

¹⁵ Se tivermos em conta, por exemplo, os textos de Giorgio Vasari (1511-1574), onde são amplamente destacadas as características perfeccionistas de imensos autores. Ver Vasari, Giorgio, *Vies des peintres, sculpteurs et architectes* / par Giorgio Vasari ; trad.par Léopold Leclanché ; comment.par Jeanron et Léopold Leclanché, Paris: Just Tossier, 1841-1842.

Nas palavras do artista Bill Viola podemos verificar que, no campo da arte, em contextos passados, surge uma boa explicação para o comportamento obsessivo, pelo menos no que concerne à procura incessante de perfeição entre os artistas cuja produção era de cariz religioso: *“the artists created their Works for God, not for the art world, and therefore the work had to be exceptional and as close to perfect as possible, their personal devotion and insight being the main criterion and primary evidence of quality in the finished work.”*⁽¹⁶⁾

Segundo António Macedo e Fernando Pocinho (2007:262), em termos do contexto inter-pessoal, o perfeccionista tende a antecipar ou recear a rejeição ou crítica por parte daqueles que o rodeiam e reagir defensivamente. Podendo até aplicar a terceiros os seus elevados e irrealísticos padrões, tornando-se hipercrítico e exigente, o que determina que tenham dificuldades em estabelecer relações interpessoais profundas e satisfatórias.

Portanto, não será de estranhar, entre aqueles que são possuidores de características perfeccionistas, a quantidade de referências que encontramos relativas ao temperamento de



**Fig3 – “Miguel Ângelo”,
Daniele da Volterra, desenho
(séc XVI)**

grandes mestres ao longo da história da arte. Veja-se a fama que perdurou através da História e descreve Miguel Ângelo como um homem obcecado pelo trabalho e pelo controlo de todos os aspectos da sua vida. Um estudo publicado no ‘Journal of Medical Biography’⁽¹⁷⁾ sustenta isso mesmo e ainda defende que o artista, indubitavelmente um dos grandes mestres da nossa história, era *solitário, irritável, sarcástico, paranóico e possuidor de mau génio*, apresentando por vezes violentos acessos de fúria. Miguel Ângelo é descrito como alguém incapaz de fazer amigos ou manter qualquer relação, sustentando ainda este estudo que o comportamento do artista se relaciona com os critérios definidores do síndrome de Asperger, também chamado autismo de elevado funcionamento.⁽¹⁸⁾

A sua obra é, por outro lado, uma das mais importantes produções artísticas do período que identificamos por Renascimento e, porque não dizer, de sempre. O expoente

¹⁶ Viola, Bill, *video black – the mortality of the image*, in Stiles, Kristine e Selz, Peter, *Theories and documents of contemporary art : a sourcebook of artists' writings*. Berkeley (CA) : University of California Press, cop., 1996, pg.447.

¹⁷ “Michelangelo’s single-minded work routine, unusual lifestyle, limited interests, poor social and communication skills, and various issues of life control appear to be features of high-functioning autism or Asperger’s syndrome, similar to those of John Nash, Ramanujan, President Eamon de Valera, Isaac Newton, Ludwig Wittgenstein and others. Depression and various medical conditions, including gout, renal colic and renal stones, did not stop his obsessive working habits”. Informação retirada da publicação de Arshad and Fitzgerald, “*Did Michelangelo have high-functioning autism?*” London: Journal of Medical Biography, volume 12, 2004, pg.119.

¹⁸ O autismo influencia o modo como se recebe e absorve informação. Caracteriza-se pela dificuldade em comunicar, isolamento social, necessidade de controlo e a obsessão por interesses muito específicos: ver Aarons, M. & Gittens, T., *The handbook of autism: a guide for parents and professionals*. London: Routledge, 1992.

máximo deste talento são provavelmente os trabalhos que se encontram na capela sistina, uma obra onde podemos destacar, para além da qualidade técnica, a escala e o carácter imersivo que sensibiliza a maioria dos seus visitantes.



Fig4 – “St. Jerome”, Leonardo Da Vinci, obra inacabada (1482)

Igualmente famoso, Leonardo Da Vinci (1452-1519), também foi conhecido pelo seu obsessivo perfeccionismo. Contudo, diversas vezes, perante a inalcançável perfeição o artista optava por abandonar o seu trabalho, o que o levou a deixar muitas *obras inacabadas*. Segundo Matteo Bandelli [citado em Freud (1910:4)], um jovem frade contemporâneo de Da Vinci no convento (Santa Maria Delle Grazie em Milão) onde foi pintada a “Última Ceia”, Leonardo costumava trabalhar horas a fio sem se lembrar de comer ou de beber. Depois, passava dias sem voltar a tocar no trabalho. Outras vezes, passava horas diante de sua obra, apenas analisando-a. Noutras situações, enquanto trabalhava, abandonava o que fazia e ia dar umas pinceladas noutra obra que também abandonava de seguida. Segundo Giorgio Vasari (1914:95-101), Da Vinci demorou quatro anos a pintar o retrato de Mona Lisa, mulher do florentino Francesco del Giocondo⁽¹⁹⁾, sem o conseguir terminar.⁽²⁰⁾ O empenho fora do comum, a qualidade técnica e respectiva necessidade de perfeição germinavam num sentimento de incompletude que determinava a dificuldade em dar por terminado um trabalho. Estas e outras diversas características que o moldaram anti-social, tal como Miguel Ângelo,⁽²¹⁾ fazem de Leonardo um caso paradigmático de uma personalidade obsessiva perfeccionista na história da arte.

A história possui inumeros exemplos de individuos cuja produção artística buscava a perfeição, inclusivé Marcel Duchamp (1887-1968), um dos mais importantes artistas do século

¹⁹ Muitas das informações transmitidas por Giorgio Vasari são frequentemente colocadas em causa. Contudo, segundo um estudo recente da Universidade de Heidelberg, a informação sobre a identidade de Mona Lisa é confirmada através de um manuscrito descoberto por Armin Schlechter, uma nota publicada em 1477 por Agostino Vespucci, que compara Leonardo ao grande pintor clássico Apelles e afirma que o artista se encontrava a trabalhar num retrato de Lisa Giocondo. Cf. <http://www.ub.uni-heidelberg.de/Englisch/news/monalisa.html>. (acedido em 02/03/2009).

²⁰ Este facto poderá explicar por que este retrato nunca foi entregue a quem o encomendou, ficando nas mãos de Da Vinci, que o levou consigo para a França, onde foi adquirido pelo rei Francisco I, constituindo nos dias de hoje um dos mais valiosos tesouros do museu do Louvre.

²¹ As características obsessivas e anti-sociais de Da Vinci encontram-se bastante referenciadas no documentário “Leonardo Da Vinci” de Alan Yentob (2003) produzido pela BBC.

XX⁽²²⁾, que declarava não existir perfeição na arte⁽²³⁾, possuía uma personalidade obsessiva perfeccionista. Duchamp era, por exemplo, um jogador obsessivo de xadrez:

"Sinto que estou quase a transformar-me num desses maníacos que não fazem outra coisa a não ser jogar xadrez. Tudo ao meu redor toma a forma de um cavalo ou rainha, e o meu exterior só tem interesse para mim se suas transformações levam a perder ou ganhar posições" ⁽²⁴⁾

A última grande produção de Duchamp, "Étant donnés", na qual trabalhou secretamente durante cerca de 20 anos (1946-1966) no seu estúdio em Nova Iorque, reflecte precisamente o carácter obsessivo do artista.



Fig5 – "Étant donnés", Marcel Duchamp, instruções de instalação (1966)

Trata-se de uma obra inacabada, sobre a qual Duchamp deixou somente instruções, tendo morrido sem a ver exposta. Nesta peça o espectador participa individualmente, através da curiosidade, do voyeurismo, ao espreitar por dois orifícios que o autor projectou numa porta de madeira e que são a única forma de se ver a obra: um cenário tridimensional dentro de uma caixa preta onde vemos um corpo feminino nu deitado com um lampião a gás e ao fundo uma paisagem com uma queda de água. Sabemos que Duchamp declarava não existir perfeição na arte, contudo, era certamente um perfeccionista na imperfeição, pois não deixava nada ao acaso e muito menos deixaria numa obra com 20 anos de trabalho, tal como podemos depreender das suas palavras:

"Não posso fazer um quadro, um desenho, ou uma escultura. Absolutamente não consigo. Seria necessário que reflectisse por dois ou três meses antes de me decidir a fazer qualquer coisa que tenha qualquer significação." ⁽²⁵⁾

²² Devido ao seu rompimento com o conceito de obra de arte tradicional vigente (cujos critérios predominantes eram a forma, a cor e a estética como objectivo principal) passando da representação da realidade à reflexão sobre ela, principalmente por meio dos seus famosos "ready-mades".

²³ "... na arte não existe perfeição. É um marasmo criativo sempre ocorre quando os artistas de um período se satisfazem em retomar o trabalho de um precursor no ponto em que foi abandonado, tentando continuar o que este estava fazendo. Quando por outro lado, se pega em algo de um período anterior e se adapta ao seu próprio trabalho, podemos obter criatividade. O resultado não é novo, mas é novo enquanto abordagem diferente". Ver Mink, Janis, *Duchamp: A Arte como Contra-Arte*. Lisboa: Taschen, 1996, pg.71.

²⁴ Tomkins, Calvin, *Duchamp: A Biography*. New York: Henry Holt and Company, 1996, pg. 231.

²⁵ Cabanne, Pierre, *Marcel Duchamp: engenheiro do tempo perdido*. Lisboa: ed. Assírio & Alvim, 1990, pg. 17.

No caso de Duchamp, outra conclusão que podemos retirar das suas palavras/obra é a do seu perfeccionismo ser de tal modo disfuncional que o conduzia à *procrastinação*. A forma obsessiva como Duchamp aderiu aos seus objectivos poderá ter sido, igualmente, uma das razões pelas quais (à semelhança dos anteriores artistas exemplificados) sentia necessidade de reclusão, não tendo sequer constituído família. ⁽²⁶⁾

Temos diversos casos mais recentes de autores perfeccionistas. No documentário “Stanley Kubrick: A Life in Pictures”, realizado por Jan Harlan (2001), o consagrado realizador Stanley Kubrick (1928-1999) é analisado pela crítica e por pessoas que colaboraram na sua vasta obra como um anti-social possuidor de uma personalidade obsessiva perfeccionista. No filme “Barry Lyndon” (que dirigiu no ano de 1975) reflecte-se precisamente o peso da sua personalidade obsessiva. Em busca da representação mais fiel possível da realidade, Kubrick obrigou a figurinista Milena Canonero a frequentar leilões de roupas do século

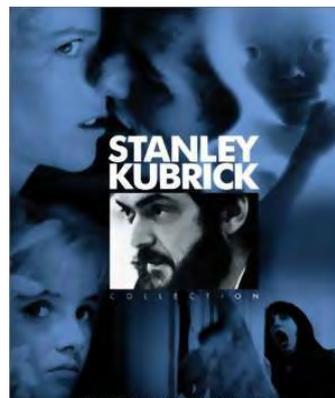


Fig6 – “Stanley Kubrick: A Life in Pictures”, Harlan, documentário (2001)

XVIII, de forma que os materiais de todos os fatos usados pelos figurinos e actores principais correspondessem mesmo às roupas de 3 séculos atrás. No mesmo filme, para poder filmar à noite usando apenas a luz de velas, dado que no século XVIII não existia luz eléctrica, Kubrick adaptou a sua câmara com uma lente da “Carl Zeiss”, fabricada para ser utilizada nos satélites da Nasa (ainda hoje de qualidade superior às correntemente usadas na indústria cinematográfica), capaz de captar imagens em condições mínimas de iluminação. Neste e em outros seus filmes as cenas eram filmadas e refilmadas vezes sem conta até atingir o efeito desejado, o que tornava o processo moroso e, por vezes, gerava conflitos com os actores.



Fig7– “Cloud Gate”, Anish Kapoor, Instalação (2006)

O artista indiano Anish Kapoor, que assume ter um elevado grau de perfeccionismo e obsessão com o detalhe⁽²⁷⁾, é possivelmente um dos melhores exemplos vivos de um autor perfeccionista contemporâneo. Kapoor executa *projectos extremamente ambiciosos* recorrendo a técnicas industriais com o propósito de

²⁶ “Compreendi muito cedo que ninguém se deve carregar com demasiados pesos, com demasiadas ocupações, com uma mulher, crianças, uma casa de campo, um carro; felizmente compreendi-o a tempo. Esta é a razão porque posso viver de uma forma muito mais simples como celibatário do que se tivesse de me ocupar de todos os problemas comuns da vida” (Marcel Duchamp) Ver. Cabanne, Pierre. *Marcel Duchamp: engenheiro do tempo perdido*. Lisboa: ed. Assírio & Alvim, 1990, pg. 37.

²⁷ Ver anexo 3.

produzir obras de grande *escala*. Uma das suas obras mais famosas “Cloud Gate” é uma estrutura de aço com 20 metros de comprimento e 12 de altura. Tendo custado 23 milhões de dólares e levado 7 anos a polir.⁽²⁸⁾ Efectivamente, factor comum aos perfeccionistas é o *tempo* dispensado numa tarefa pela sensação de ainda não estar completamente “bem”.

A incessante busca pela perfeição, pelo belo, no “mundo da arte”, foi satirizada na década de 70 por um trabalho em vídeo de Marina Abramovic: “Art Must Be Beautiful, Artists Must Be Beautiful” (14’55’). Nesta obra, a artista usa o corpo como um veículo, escovando violentamente o cabelo e o rosto dizendo em simultâneo, até não aguentar mais: “*Art Must Be Beautiful, Artists Must Be Beautiful*”. Ironicamente, socorrendo-se também ela de um comportamento obsessivo perfeccionista durante cerca de 15 minutos. Comportamento esse que acaba por ser comum no trabalho de Marina Abramovic, onde a preocupação com a criação de trabalhos que ritualizem as acções simples da vida quotidiana é recorrente, chegando até, em alguns dos casos, a submeter o seu corpo a condições extremas e arriscadas para a sua integridade física.



Fig8 – “Art must be beautiful, artist must be beautiful”, Marina Abramovic, videoinstalação – 14’55” (1975)

Sintetizando, independentemente das consequências psicológicas e factores sócio comportamentais (que se encontram fora do âmbito deste estudo) podemos identificar diversas tipologias inerentes aos comportamentos obsessivos perfeccionistas no campo da produção artística: projectos ambiciosos (de grande escala ou que requerem imenso tempo); inovação dos procedimentos artísticos (que se devem a uma busca incessante pelo melhor, pelo mais perfeito); quantidade de tempo dispensado (em grande parte devido ao sentimento de incompletude); trabalhos incompletos (por nunca os considerarem prontos, escapando-lhes os prazos estabelecidos); procrastinação (quando as ideias surgem como insuficientemente perfeitas para dar início a um projecto); repetição (pela necessidade em alcançar o resultado desejado); preocupação com o detalhe (dado que tudo é visto e revisto e nada pode ficar ao acaso); situações extremas e dedicação total do autor (que pode levar o autor a descurar da sua integridade física e, em parte, ser responsável pelo isolamento e outras características anti-sociais deste tipo de artistas).

Podemos então considerar um artista *obcecado com o seu trabalho* quando o seu envolvimento com determinado projecto se torna contra-producente, ou seja, o impede de concretizar ou o absorve de tal modo que lhe retira capacidade de reflexão e assim a

²⁸ Mais informações em <http://billslater.com/cloudgate/> (acedido em 1-04-2009).

possibilidade de reunir condições necessárias para uma prática efectivamente criativa. Ainda que a falta de criatividade não seja exemplo de mau estado de consciência, apenas uma execução consciente permite produzir artisticamente. Tal como atenta Damásio (2003:359), a consciência⁽²⁹⁾ estará sempre presente no processo criador. Porém, o mesmo autor adverte que a criatividade exige igualmente uma abundante memória de factos e de aptidões, abundante memória de trabalho, elevada capacidade de raciocínio e linguagem. São estas capacidades que verificamos estar em causa quando o comportamento de um artista revela obcecação. Estar obcecado é uma doença. Por outro lado, o comportamento obsessivo que encontramos nos mestres perfeccionistas anteriormente citados (vantajoso na aquisição e combinação de novos conhecimentos/práticas, dado que é fundamental para o processo criativo a capacidade de combinar diversos conhecimentos existentes) não se encontra muito distante e os perigos de obcecação estão bem presentes.

Para lá das motivações e crenças pessoais, o comportamento obsessivo é determinado pelo funcionamento do nosso cérebro (e este ainda se encontra rodeado de imensos mistérios). Efectivamente, é um dos órgãos mais complexos do corpo humano. Como refere António Alzina (2008:18), “o cérebro tem cerca de trinta biliões de células chamadas “neurónios”, e cada uma funciona como um mini computador. A capacidade de computação do cérebro, tomando a sinapse como um código binário de informação, seria da ordem dos 100 milhões de megabits, ou seja, bastante distante do mais potente dos computadores alguma vez fabricado”.⁽³⁰⁾

Posner (1993:673) refere que as funções cognitivas se podem distribuir por todo o cérebro, contudo os seus últimos estudos revelam que existem regiões específicas para determinadas actividades: “*It is a popular held belief in psychology that the cognitive functions of the brain are widely distributed among different brain areas. Even though the organization of the nervous system suggest that sensory and motor functions are localized to specific brain regions, the failure of phrenology and difficulties in locating memory traces for higher functions have lead to a strong reaction against the notion of localization of cognitive processes. Nevertheless, imaging studies reveal startling degree of region-specific activity*”. Segundo

²⁹ Consciência no sentido em que permite à mente desenvolver as propriedades que tanto admiramos, mas uma consciência que não é essência dessas mesmas propriedades. A consciência não é a consciência moral.

³⁰ A título explicativo da complexidade referida e segundo o mesmo autor, os lóbulos frontais do cérebro relacionam-se, entre outras actividades, com a atenção, que está a meio caminho entre a observação e a memória. Já a região occipital encontra-se relacionada com a reflexão e com os ciclos de ondas cerebrais (alpha) que vão dos 8 aos 16 Hertz. Estas produzem-se quando nos encontramos num estado de reflexão profunda. A reflexão adquire duas direcções: mudar palavras e números por imagens mentais, ou antes mudar imagens e situações por palavras e números. Esta é a única função humana que nos distingue claramente dos animais. Contudo, distinguemo-nos igualmente uns dos outros pela diversidade de funcionamento. Pelas mesmas razões, segundo Luria (1980), destaca-se o papel dos lobos frontais que estão intimamente relacionados com as áreas sensoriais, motoras e sistema límbico sendo responsáveis pela modulação dos comportamentos voluntários direccionados a um objectivo e pela adaptação desse comportamento à mudança de estímulos do mundo externo.

Ulrich Kraft (2004:48), danos no lado esquerdo do cérebro prejudicam a linguagem e o raciocínio lógico. Por outro lado, se o lado direito é o prejudicado, a linguagem permanece intacta, mas o indivíduo perde sua orientação espacial e percepção musical, verificando-se uma diminuição nas aptidões criativas em áreas como a pintura, poesia ou música. No mesmo sentido, devido às investigações de Macedo e Pocinho (2007) sabe-se que existe uma semelhança entre o comportamento perseverativo dos doentes com lesões cerebrais frontais e o comportamento repetitivo dos “doentes” obsessivos, o que tem estimulado a investigação neuropsicológica neste domínio e me incentiva, no próximo ponto, estender esta investigação ao domínio da produção artística.

2. Escondido da mente

Emil Nolde (1867-1956): *“o querer e a vontade, a reflexão e o pensamento, estava tudo como que desligado. Eu era apenas pintor”*⁽³¹⁾



Fig 9 – Autoretrato de Emil Nolde, pintura (1917)

Porque nos tornamos obsessivos? O que sucede quando alguém, inclusive um artista, se especializa e direcciona a sua atenção num único sentido obsessivamente?

Em “The Interpreted world”, Ernesto Spinelli (2005:27) diz-nos que a escolha pode ser nossa: *“we decide, on any number of grounds, just what is and is not of significance in our experience”*. Porém esta “decisão” poderá ter um preço a pagar, segundo W. James (1999:404), um dos pais da psicologia moderna, quando focamos excessivamente a nossa atenção e concentração em determinadas coisas, abdicamos de outras: *“It implies withdrawal from some things in order to deal effectively with others”*. No mesmo sentido o filósofo Paul Watzlawick (1991:35) afirma: *“não há dúvida que um certo grau de falta de atenção consciente nos torna receptivos às inúmeras pistas mínimas e não verbais inerentes a todas as situações interactivas.”*

Existem casos extremos de pessoas com características especiais cujos cérebros, por razões naturais ou lesões adquiridas, praticam um direccionamento obsessivo da atenção. São

³¹ Citado em Hess, Walter, *Documentos para a compreensão da pintura moderna*. Lisboa: Livros do Brasil, 1989, pg.102.

designados por Savants⁽³²⁾ e o preço que pagam pelas suas capacidades “extraordinárias” é bem maior do que nas restantes pessoas.⁽³³⁾ Conhecem-se diversos casos emblemáticos de Savants absolutamente notáveis.⁽³⁴⁾

Estas pessoas possuem uma prodigiosa memória e são capazes de fazer cálculos extraordinários, desenhar e tocar música exemplarmente sem nunca terem aprendido. No entanto são incapazes, na maior parte dos casos, de tomarem conta de si próprios.



Fig 10 – Desenhos feitos por uma menina Savant de 3 anos. Nádía (1997)



Fig 11 – Desenhos feitos de memória após sobrevoar a cidade de Roma. Stephen Wiltshire (2005)

O investigador Allan W. Snyder (1999:587) defende que as capacidades extraordinárias dos Savants se encontram em todos nós, embora não lhes possamos aceder normalmente da mesma forma: “*This leads to our hypothesis that the mental machinery for performing lightning-fast integer arithmetic (lengthy multiplication, division, factorization and prime identification) is within us all, although it cannot normally be accessed, nor do we know what primary function it serves.*” Ramachandran (1998:287) partilha da mesma opinião “*All of us possess this same lower-level information, but we cannot normally access it.*”

Tal como foi revelado no *The New York Times Magazine* por Lawrence Osborne (2003)⁽³⁵⁾, Allan Snyder demonstra numa das suas experiências que é possível “ligar e “desligar” as capacidades reveladas por Savants em qualquer pessoa: “*Allan Snyder claims that he can turn on a person's inner Rain Man, and then turn it off again, with the flick of a switch. All it takes is a strange set of electrodes - and a radical new theory of autism, genius and the human brain.*”

³² Down, J.L. (cit. in Sacks 1995:236) foi quem criou o termo idiot savant em 1887. Ao longo dos anos, segundo Howe (1989) têm surgido outros termos: talented imbecile, parment, talented ament, retarded savant, schizophrenic savant, autistic savant. Qualquer deles tem por objectivo designar indivíduos que, embora apresentem atraso mental e uma personalidade marcadamente autista, são capazes de executar tarefas de extraordinária complexidade que parecem envolver intensa actividade cognitiva. Estes indivíduos aparentam habitualmente um quase total isolamento em relação ao mundo que os rodeia.

³³ Calculateurs prodiges, pianistes virtuoses, musiciens à l'oreille absolue... Posséder les caractéristiques d'un génie tout en étant atteint d'un retard mental massif et de difficultés relationnelles majeures, c'est le cas de ceux que l'on a appelés pendant longtemps les «idiots savants». Dans un souci d'exactitude et de dignité, cette expression, qui date de 1887, tend aujourd'hui à être remplacée par la notion de «syndrome savant». Informação retirada do site de A. Treffert, Darold, in <http://www.daroldtreffert.com/> (acedido em 20-11-2008).

³⁴ Daniel Tammet, Stephen Wiltshire, Kim Peek, Leslie Lemke, entre outros.

³⁵ Ver anexo 4.

Os estudos de Allan Snyder, efectivamente, demonstram que todos podemos adquirir as extraordinárias capacidades dos Savants. No entanto, serão suficientes para sermos todos artistas geniais como Miguel Ângelo, Leonardo Da Vinci e Duchamp?

No caso dos Savants, talvez devido ao seu pensamento sinestésico⁽³⁶⁾, a prodigiosa memória parece criar um fosso entre as suas capacidades extraordinárias e a capacidade para resolver problemas diários aparentemente mais simples. Objectivamente, segundo Damásio (2003:49): *“usamos uma parte da mente como um véu para evitar que uma segunda parte da mente se aperceba do que se passa na primeira (...) é bem mais vantajoso concentrarmos esses recursos nas imagens que descrevem os problemas do mundo exterior, ou nas premissas desses problemas, ou ainda nas opções para a sua solução e nas consequências possíveis das diversas soluções.”* A título de exemplo, equacionemos nesta linha de pensamento uma relação com “Funes ou a memória”, de Jorge Luís Borges (1979). Um conto ficcional que pode reflectir como o esquecimento é necessário para que a memória “exista”, descrevendo a história de um homem incapacitado por não conseguir esquecer. Este recorda-se de todos os pormenores da sua vida, não distinguindo o banal do importante. Não sabe definir prioridades, nem generalizar. Ele é *“praticamente incapaz de conceber ideias gerais, platónicas”*. Borges concluiu a história, defendendo que talvez seja o esquecimento, e não a memorização, que constitui a essência daquilo que nos torna humanos: *“Havia aprendido sem esforço o inglês, o francês, o português, o latim. Suspeito, contudo, que não era muito capaz de pensar. Pensar é esquecer diferenças, é generalizar, abstrair. No mundo abarrotado de Funes não havia senão detalhes, quase imediatos.”*⁽³⁷⁾

Esta reflexão em torno do conto de Borges parece de extrema importância para responder à questão anteriormente enunciada e compreender a essência da produção artística: o acto criativo. Segundo Ulrich Kraft (2004:45) a criatividade resume-se à capacidade de pensar produtivamente sem a presença de regras, é criar coisas novas combinando o saber disponível. Sabemos que nenhuma ideia é totalmente nova, embora o acto de criar implique numa coisa nova. Tal como nos diz Lavoisier (1743-1794): *“na natureza nada se cria, nada se perde, mas tudo se transforma.”* A criatividade nada mais é do que o acto de transformação, reordenação ou nova configuração de elementos já existentes, mas que, ainda não haviam sido percebidos ou relacionados de outra forma. Acontece que a capacidade criativa é de muito mais difícil acesso aos Savants, pois eles não sabem o que fazer com tudo o que apreendem.

³⁶ Segundo David Robson (2009), a sinestesia pode estar por trás da memória prodigiosa dos *savants*, sendo esta uma capacidade, por exemplo, de "ouvir cores" e "cheirar sons". Acredita-se que a sinestesia surge quando conexões extras no cérebro se cruzam nas regiões responsáveis por diferentes sentidos.

³⁷ Cf. Borges, Jorge Luis, *Poesia Completa*, vol. 1, Barcelona: Ed. Bruguera, 1979, pp. 477-484.

Nem sequer sabem como aplicar esse conhecimento na sua vida quotidiana.⁽³⁸⁾ O papel que cabe ao artista é precisamente o oposto, pois procura utilizar o conhecimento de forma criativa. Um artista pode ser obsessivo na aquisição e aplicação de conhecimento, porém, não deve ser obcecado. Ou seja, não se pode especializar ao ponto de “cegar” com o conhecimento adquirido, deixando de conseguir relacionar com outro tipo de conhecimentos, correndo o risco de a sua produção, à semelhança da dos Savants, ser inconsequente do ponto de vista artístico.

Tal como constata Sousa Santos (1985:17), em relação à especialização do conhecimento: “...na ciência moderna o conhecimento avança pela especialização. O conhecimento é tanto mais rigoroso quanto mais restrito é o objecto sobre que incide (...) é hoje reconhecido que a excessiva parcelização e disciplinarização do saber científico faz do cientista um ignorante especializado...” Se relacionarmos esta perspectiva com as palavras do “savant” Daniel Tammet (2006:1) retiradas da sua autobiografia: “tenho uma necessidade quase obsessiva de ordem e de rotina que afecta virtualmente todos os aspectos da minha vida”, que poderiam ser ditas por inúmeros indivíduos que nasceram “normais”, estudaram, formaram-se, especializaram-se e todos os dias sentem a mesma “necessidade” de ordem e de rotina nos seus empregos, podemos interrogar se, de algum modo, quando escolhemos especializarmo-nos exclusiva e aprofundamente em algo ao longo da vida, nos encontramos a “desligar” progressivamente determinadas partes do cérebro em detrimento de outras, perdendo principalmente a capacidade de reflexão e com ela a capacidade criativa. Desliguemos ou não, a verdade é que um trabalho fabril altamente especializado dispensa perfeitamente capacidades “multi-tasking”. O direccionamento da atenção, nestes casos, visa um único propósito: otimizar a eficácia e a produção, não havendo lugar para reflexão e muito menos para pensamentos criativos.⁽³⁹⁾ Em determinados contextos, especialização e alienação podem estar de mãos dadas. O que não é certamente desejável num contexto de produção artística, onde se deve romper esta barreira.

³⁸ Entre indivíduos com problemas psicopatológicos relacionados com a atenção - classificados como “Neuropsychiatriiska funktionshinder” por Dahlström (2003) ou seja, inibições funcionais neuropsiquiátricas – identificam-se algumas pessoas famosas de “sucesso”, como Bill Gates, Hitler, Newton, Darwin, entre outros, sendo estes normalmente associados à perturbação de Asperger. Contudo, este tipo de transtorno difere do autismo pelo facto de não haver nenhum atraso no desenvolvimento cognitivo ou de linguagem. A maioria dos indivíduos com este tipo de perturbação possui uma inteligência global normal, mas normalmente desajeitada.

³⁹ Charlie Chaplin (1889-1977), no filme “*modern Times*” de 1936, ilustra muito bem esta ideia.

3. Imersão e interacção – obsessão interactiva

A arte contemporânea instalou-se com o estilhaçar das certezas e ninguém sabe para onde vai, assim nos diz José Gil (2005:93). Segundo Omar Calabrese (1994), vivemos na “*Idade Neobarroca*”, na qual tudo é clássico e barroco, moderno e romântico ao mesmo tempo, em que o ser humano se afasta cada vez mais do mundo “real” e “natural”, concentrando-se no mundo das imagens da televisão e dos meios de comunicação em massa. Neste contexto artístico estabeleceu-se uma certa homogeneidade de juízo de gosto.

Atravessamos uma metamorfose que nos está a tornar numa sociedade possuidora de uma pele tecnológica culturalmente composta por imagens que circulam por todo o lado, como faz notar Paulo Bernardino (2006). Inevitavelmente, temos vindo a assistir a uma reconfiguração constante de conceitos, bem como de objectos artísticos, que se actualizam à mesma velocidade a que se actualizam globalmente as tecnologias da informação e o conhecimento nos media: televisões, revistas, jornais, festivais, internet, etc.



**Fig12- “Olhos nos Olhos” João Tabarra
Instalação vídeo (2003)**



**Fig13- “Calculating Denmark” Linda
Hilfling/Kristoffer Gansing
fiscalizando a economia do 2º life,
Instalação (2007)**



**Fig14- “Sniper, The Disp'n series”
Samuel Bianchini, secção de
instalação interactiva (1999)**

As novas tecnologias são exploradas e adaptadas à criação artística nas suas diversas formas, que vão desde as instalações audiovisuais aos sistemas interactivos, passando pelo hipermédia, realidade virtual, até aos conceitos de rede e ciberespaço. Os trabalhos diferem de autor para autor e de lugar para lugar apesar de grande parte partilhar das mesmas opções estéticas e conceptuais. Contudo, no final do século passado e início deste, mais do que a técnica é a questão recorrente em torno do real que mais interesse tem despertado.⁽⁴⁰⁾

No presente paradigma de produção artística podemos dizer que se verifica uma grande complexidade nos sistemas utilizados, o que tem vindo a proporcionar uma procura da interdisciplinaridade. Vários artistas trabalham juntamente com profissionais de diversas áreas, o que se revela uma mais-valia para ambas as partes, dado que os artistas têm ao seu dispor

⁴⁰ Se tivermos em conta as publicações de José Gil (2005); Paul Ardenne (1999); Frank Popper (1985); Pierre Lévy (1999); Oliver Grau (2003); entre outros, que analisam parte da produção artística mais relevante dos últimos anos.

diversas capacidades técnicas que não lhes são possíveis apreender na totalidade e os “técnicos especialistas” uma capacidade reflexiva-criativa (que, em princípio, não lhes é permitido abraçar, dado o seu conhecimento especializado) potenciadora de novas abordagens e utilizações dos seus conhecimentos.

Os projectos desenvolvidos procuram usar as diversas tecnologias disponíveis visando o espectador como participante, através do qual a obra se transforma pela sua vivência destruindo toda uma possibilidade narrativa pré-definida, levando ao extremo o conceito de obra aberta.⁽⁴¹⁾ É o exemplo de “E.V.E” - Extended, Virtual Environment – (1993), projecto do artista Jeffrey Shaw, uma instalação



Fig 15 – “EVE” – Extended Virtual Environment – Jeffrey Shaw, instalação (1993)

interactiva onde a imagem se concretiza num ambiente panorâmico imersivo. O espectador, colocado numa tenda insuflável, possui um pequeno sensor na cabeça e óculos polarizados, para onde ele olha, vê uma imagem estereoscópica projectada na superfície da tenda por um braço mecânico munido de dois projectores. A imagem projectada é a imagem mostrada por duas câmaras de vigilância, que estão do lado de fora do Museu. As câmaras de vigilância e o braço do robô actualizam suas posições em função dos movimentos da cabeça do espectador, uma vez que estes movimentos são enviados pelo sensor ao computador. Para onde o espectador olha a imagem acompanha o seu olhar.

Efectivamente, hoje em dia, podemos imergir-nos nas imagens e interagir com elas, possibilitando uma demanda por uma neo-estética tecnológica, que se verifica em determinados tipos de produção artística onde vigora uma forte relação com a tecnologia. Existem alguns “media centers”⁽⁴²⁾, espalhados um pouco por todo o mundo, que vêm desenvolvendo investigações artísticas neste sentido. Entre eles destacam-se o Centro Arte e Media em Karlsruhe, na Alemanha (ZKM), bem como no Centro da Ars Electronica em Linz, na Austria⁽⁴³⁾ pelas suas produções mais recentes.

⁴¹ Como nos diz Umberto Eco (1989:182), a tarefa de uma obra de arte aberta é oferecer-nos uma imagem da descontinuidade, não a descreve, é a descontinuidade. Como uma espécie de esquema transcendental que nos permite compreender novos aspectos do mundo. A obra possuirá mais interesse quanto maior for o número de leituras possível.

⁴² Ars Electronica Futurelab (Linz, Áustria); Art+Com (Berlim, Alemanha); Banff New Media Institute – Bnmi (Alberta, Canadá); Experimenta Media Arts (Melbourne, Austrália); The International Academy of Media Arts and Sciences – Lamas (Ogaki, Japão); Laboratório Arte Alameda (Cidade do México, México); Media Arts Recherche Studies – Mars (Sankt Augustin, Alemanha); Mecad (Barcelona, Espanha); Sarai/Csds/Raq Media Collective (Nova Déli, Índia); V2_Organisation (Roterdã, Holanda); Wro Center for Media Art Foundation (Wroclav, Polónia); Zkm center for Art and Media (Karlsruhe, Alemanha); Itaulab (São Paulo, Brasil).

⁴³ <http://www.zkm.de/> (Center for Art and Media Technology); <http://www.aec.at/> (ars electronica).

Como se vem verificando, a utilização de ambientes imersivos em instalações interactivas contemporâneas produz uma complexificação na relação entre a imagem e o espectador. Estas obras permitem que o espectador as explore, transformando-as com a sua acção, assistindo-se a uma espécie de convergência entre cinema, panoramas e jogos de computador em trabalhos que unem a imersão com a interactividade. Na opinião de Oliver Grau (2003:17), por contraste em relação à simulação, que não tem que ser imersiva, a utilização imersiva de realidade virtual descreve um espaço ilusório dirigido aos sentidos. Nestes espaços ilusórios, o observador recebe uma impressão de movimento ao focar objectos que se aproximam e afastam dele, enquanto, numa pintura, por exemplo, a profundidade é experimentada ou presumida unicamente de acordo com a imaginação (devendo-se parte desta ilusão a técnicas bem conhecidas, como a perspectiva). Ainda segundo este autor não é possível para a arte reproduzir o real na sua plenitude, nem existe esse propósito. Em vez de o copiar, a transformação do real é o domínio central e a essência da arte: criação de realidades individuais e colectivas.⁽⁴⁴⁾

⁴⁴ Grau (2003) estuda a evolução dos ambientes imersivos na história da arte. Começa por destacar o Grande Friso da Villa dei Misteri (Pompéia, 60 a.C.), um fresco desenvolvido em 360 graus com figuras em tamanho real representando a natureza, o homem e as divindades. No período correspondente à Idade Média, o autor salienta a "Chambre du Cerf" (Sala do Cervo) do Palácio Papal em Avignon, concebida de modo a ocupar todas as paredes do principal aposento da Torre de Garde-Robe com temas que celebram a caça e a pesca, representando a natureza de forma idealizada (as janelas abertas do salão permitiam visualizar os campos e florestas da região, o que possibilitava a associação das imagens pintadas à natureza real no exterior, aumentando a sensação de imersão). Ainda segundo o estudo de Grau, nos séculos seguintes, os artistas aperfeiçoaram as regras de perspectiva na pintura e muito desse conhecimento artístico foi usado para a criação de ambientes ilusórios cada vez mais convincentes, enunciando como exemplo a "Sala delle Prospettive", criada por Baldassare Peruzzi na Villa Farnesina, em Roma (1516-18). Essas técnicas foram mais tarde usadas em iniciativas de cariz religioso, como nos famosos "Sacri Monti" em Itália, (capelas com cenas do calvário, pinturas e esculturas, onde o peregrino poderia viver uma experiência de imersão religiosa em reproduções à escala humana da via-sacra de Jesus Cristo). Durante o século XIX, as técnicas de panorama foram usadas como propaganda política e militar. Grau cita como exemplo a representação da famosa Batalha de Sedan do período napoleónico (segundo este autor a primeira inspiração para a realidade virtual), projecto concebido por Anton von Werner, tendo sido executado por inúmeros artesãos.

A exponencial evolução tecnológica ao longo do século XX revolucionou as práticas artísticas. Encontrou-se no cinema, um fértil laboratório de ilusão e imersão dos espectadores que veio substituir as anteriores iniciativas. Segundo Grau (2003) conheceram-se diversos impulsionadores em técnicas inovadoras desde o primeiro filme projectado. Surgiram então formatos de projecção cada vez maiores: Cinerama (1939), Vitarama (final dos anos 30) e CinemaScope (1954). Na recta final do século XX atingiram o tamanho máximo, com os sistemas OmniMax (1984) e 3D IMAX (década de 90).

Oliver Grau verificou que, durante o século XX, desenvolveram-se igualmente ambientes imersivos individuais, onde os utilizadores experimentavam ilusões espaciais. Neste sentido, a TV estereoscópica, bem como o "Sensorama Simulator", uma máquina que reproduzia diversas impressões sensoriais (visão, som, olfacto e tacto) foram bastantes famosos nos EUA durante a década de 60. Durante a mesma década surgiram os capacetes de realidade virtual (head-mounted displays, ou HMDs)⁽⁴⁴⁾ sem esquecer que paralelamente outros dispositivos de imersão se foram desenvolvendo: a "Gesamtkunstwerk" de Wagner, o "Stereokino" de Eisenstein e o Espaço Cenográfico Polidimensional Futurista de Prampolini (bem como dioramas, cicloramas, pleoramas, delloramas, etc.).

Mas qual é o valor da imersão?

Oliver Grau (2003) constatou que ao longo da história se verificou sempre uma busca dos artistas por representações de ilusão e imersão, procurando usar sempre a técnica mais avançada a dado momento, herdando cada etapa dessa busca, não somente as técnicas, bem como as reflexões dos modelos anteriores - efectivamente, na produção artística, a utilização dos novos media foi além das meras inovações tecnológicas. Desde o final dos anos 60 e com grande expansão na década de 70, artistas como John Cage, Nam June Paik, Ronald Nameth, Charlotte Davis, Brenda Laurel, entre outros, foram precursores ao criar espaços virtuais para desenvolver os seus trabalhos, procurando desde cedo discutir e avaliar o uso das novas tecnologias na arte – destacando Grau (2003:13) que a imersão pode ser um processo intelectualmente estimulante e que na maior parte dos casos é um processo mentalmente absorvente, uma mudança, uma passagem de um estado mental para outro, observando que as obras de arte imersivas podem ser dionisiacas, causando fascínio e excitação no espectador, dado que destroem ou diluem o espaço real, substituindo-o por uma ilusão dos sentidos onde noções de distância, espaço e pensamento perdem parte do seu significado.

Um poderoso efeito da imersão é a capacidade de atrair a atenção. Imersão significa bloquear distrações e concentrar selectivamente apenas na informação que se deseja. Olafur Eliasson, por exemplo, exibiu em 2003, na Tate Gallery uma obra profundamente imersiva que espelha bem esta ideia: “The weather Project”. O autor instalou um “sol” (um quarto de esfera amarela, brilhante e simultaneamente opaca) que era refletido no tecto espelhado do enorme hall, criando uma experiência extremamente envolvente.

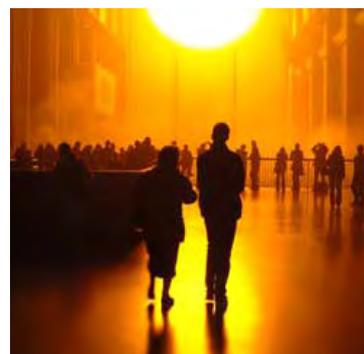


Fig 16 – “The Weather Project”, Olafur Eliasson, instalação (2003)

Na última bienal de arte contemporânea realizada em Sevilha (Biacs 2008), comissariada por Peter Weibel⁽⁴⁵⁾, verificámos que a maioria das obras seleccionadas eram precisamente de carácter imersivo interactivo, reflectindo assim a escolha temática. O objectivo da mostra era bastante claro: promover a participação do público e produzir uma “democratização da arte”. Os visitantes, não os artistas, eram as “estrelas” e podiam

⁴⁵ A BIACS3 foi curada por Peter Weibel (Director do ZKM | Center for Art and Media Technology) e teve presente mais de 150 trabalhos que se encontravam divididos em quatro secções: 1- A primeira era uma retrospectiva das grandes obras de mestres da *media art* começando por Nam June Paik até Bill Viola e algumas obras de artistas menos famosos; 2- A segunda dedicava-se às últimas tendências de media-arte, interactividade, net-arte, e multiplayer media ; 3- A terceira unia arquitectura e tecnologia; 4- A quarta dedicada à cidade de Sevilha.

partilhar o protagonismo com os artistas interagindo com as suas peças, desenhadas de modo a cada pessoa criar a sua própria obra de arte.⁽⁴⁶⁾ Porém, esta opção, de certo modo, pode colocar em causa a pertinência de alguns destes trabalhos, principalmente quando dependentes de uma acção do irreflectida do visitante. Pois esta atitude poderá não ser a melhor forma de promover um acto criativo, dado que o querer, a reflexão e o pensamento se encontram fortemente condicionados, à semelhança do que sucede com o conhecimento dos Savants, um saber sem rumo que resulta numa produção inconsequente do ponto de vista artístico.

Os trabalhos presentes na bienal de Sevilha seguem na linha de outros que vimos surgir nos principais museus e galerias mundiais na recta final do século XX e inícios do séc. XXI.

O percurso artístico de Carsten Höller é um bom exemplo. Em 2006 apresentou na galeria Tate “Test Site” um conjunto de rampas que preencheram o enorme espaço da galeria (que um dia já conteve enormes turbinas eléctricas), num total de cinco escorregas. O maior deles, com um percurso de 56 metros, numa queda de quase 30 metros do último andar do museu até o chão. Estes escorregas permitiam os visitantes acederem aos diversos pisos da galeria de forma “inovadora”.



Fig 17 – “Test Site”, Carsten Höller, instalação (2006)



Fig 18 – “Distance”, Jeppe Hein, instalação (2007)

O artista dinamarquês Jeppe Hein tem igualmente vindo a desenvolver, desde o final da década de noventa, uma série de grandes estruturas imersivas interactivas. Um interessante exemplo é a sua peça “Distance” (2007), um enorme labirinto de ferro com cerca de 800 metros, exposto na galeria *The Curve* do Barbican Centre, em Londres. Neste trabalho quando o visitante entrava activava um sensor que fazia accionar uma esfera branca que começava a girar sobre os carris metálicos instalados. À medida que os visitantes iam enchendo o espaço da galeria, o número de bolas aumentava, gerando um fluxo contínuo de movimento e de som que invadia toda a zona expositiva.

Nas grandes instituições artísticas (British Museum, National Gallery, Tate, Reina Sofia, Barbican, Serralves, entre outras) tem-se vindo a assistir a produções cada vez mais baseadas em modelos extremamente lúdicos que visam cativar o maior número de pessoas possível. Se,

⁴⁶ Conforme nos diz Peter Weibel na página 27 do catálogo da BIACS3.

por um lado, não acreditamos que este tipo de escolhas se deva a uma cedência destas prestigiadas instituições ao paradigma da indústria cultural (com propósitos estatísticos e económicos – quantos mais clientes maior sucesso), por outro, não devemos deixar de reflectir sobre este tipo de produção cujo “resultado” depende da participação do público⁽⁴⁷⁾. Neste sentido, convém salientar que os meios de produção e o seu contexto determinam fortemente os conteúdos da produção artística. E, segundo Jean Lyotard (1999:19), no final do século XX, o artista, o galerista, o crítico e o público compraziam-se juntos em torno do dinheiro. Corre-se o risco de esta situação não ter mudado. Se, tal como então, na falta de critérios estéticos, continuar a ser útil medir o valor das obras em função do lucro que se pode obter com elas.⁽⁴⁸⁾

4. Conclusão

Frequentemente vemos associada à prática artística, pontualmente pela crítica, ou pelos próprios artistas, uma condição obsessiva. Efectivamente, ainda que não sendo comum a todos os autores, independentemente da tecnologia utilizada (pincéis ou computadores) esta condição parece surgir anunciada na generalidade das práticas artísticas de forma transversal a qualquer época. Assim, interessou-nos identificar causas e consequências deste comportamento devido ao peso que aparenta ter no primor estético ou riqueza conceptual, seja na obra de um Miguel Ângelo (1475-1564) ou na produção de um Marcel Duchamp (1887-1968). Ou ainda noutros que, nos nossos dias, se revêem nas palavras de Paul Ardenne (1999), ou seja, no paradigma da arte abordada como experiência do real.⁽⁴⁹⁾

Concluimos porém, que, por vezes, a expressão “obsessão” é mal empregue existindo alguma confusão (provavelmente devido à banalização da expressão) entre o seu significado, que remete para um comportamento doentio, e comportamentos persistentes pontuais que são comuns a grande parte dos indivíduos. A obsessão, como se encontra bem claro nos estudos de António Macedo e Fernando Pocinho, é uma doença.

⁴⁷ Que procuraremos fazer no segundo capítulo desta dissertação.

⁴⁸ Actualmente podemos saber a cotação de um artista e avaliar obras online. Por exemplo, o site da artprice – <http://web.artprice.com> – baseado no valor das vendas de 2,900 leiloeiras determina o ranking de cerca de 405,000 artistas. Por outro lado, os números de visitantes de museus e galerias são muito importantes para a sobrevivência destas instituições. Pelo que, não será de estranhar assistirmos a um crescente número de trabalhos interactivos que apelam à participação das pessoas.

⁴⁹ São exemplo deste paradigma autores como Carsten Höller, Pierre Huyghe, Rirkrit Tiravanija, Philippe Parreno e Liam Gillick. Tal como podemos verificar em: Ardenne, Paul; Beausse Pascoal ; Goumarre, Laurent, *Contemporary practices, art as experience*, Paris: Edições Dis Voir, 1999, pg.39.

Por outro lado, ao longo da história da arte destacaram-se diversos autores sobejamente reconhecidos pelo seu carácter obsessivo. Procurámos salientar estes artistas, cujo comportamento se enquadra no tipo perfeccionista do espectro obsessivo, por considerarmos que este comportamento foi determinante para a concepção do próprio objecto artístico. Da sua produção identificámos várias tipologias: projectos ambiciosos; inovação dos procedimentos artísticos; grande quantidade de tempo dispensado em cada trabalho; obras incompletas; procrastinação; repetição; preocupação com o detalhe; situações extremas e dedicação total do autor.

O comportamento obsessivo é determinado pelo funcionamento do cérebro e é multifacetado. Quando presente de forma extrema, doentia, é extremamente condicionante e pode não ser o mais adequado por não permitir pensar de forma generalizada e abstracta, que entendemos fundamental para o processo criativo - tal como verificámos nos casos extremos dos “autistas savants” - apesar de promover desempenhos surpreendentes (porém, inconsequentes do ponto de vista artístico) graças ao seu amplificado direccionamento de atenção promovida pela memória sinestésica.

Em suma, é fundamental para um artista ser obsessivo, mas não obcecado. Por outras palavras, é importante adquirir conhecimento e produzir com espírito persistente, mas sem ficar “cego”. Consciente, portanto, que se correm diversos riscos, tanto profissionais como pessoais, que vão desde a procrastinação ao isolamento.

Segundo os estudos de A. Snyder o direccionamento de atenção do cérebro presente nos autistas Savants, bem como o seu desempenho, pode ser alcançado por qualquer um de nós. Contudo, pelo menos no campo das artes, não acreditamos que seja desejável, dado que é fundamental para o processo criativo a capacidade de combinar diversos conhecimentos existentes e, tal como verificamos, quando focamos excessivamente a nossa atenção e concentração em determinadas conhecimentos, abdicamos de outros. Esses outros conhecimentos são precisamente aqueles com os quais nos é possível relacionar e colocar em prática a criatividade. Por tal, é a capacidade de esquecer, e não a de tudo memorizar, que constitui a essência daquilo que nos torna humanos e consequentemente permite “criar”. Provavelmente, por esta razão, hoje em dia vários artistas trabalham juntamente com profissionais de diversas áreas, dado que os artistas têm ao seu dispor diversas capacidades técnicas que não lhes são possíveis apreender na totalidade e os “técnicos

especialistas” uma capacidade reflexiva-criativa potenciadora de novas abordagens e utilizações dos seus conhecimentos.

Não obstante, a arte pratica-se no vazio das certezas (mais nas incertezas, menos nas certezas), mas, no actual contexto, é inegável a forte presença da discussão recorrente em torno do real e do virtual. Deste modo, multiplicam-se as obras que debatem esta questão e usam as novas tecnologias em ambientes imersivos interactivos verificando-se uma grande complexidade nos sistemas utilizados (apenas possível com a parceria entre artistas e técnicos) que relegam igualmente para os espectadores o papel de “artista”.

Estes ambientes interferem no estado mental dos utilizadores, direccionando fortemente a sua atenção, envolvendo-os numa participação activa que se pretende alicerçada no conceito de obra aberta.

Capítulo II

Reflexões sobre práticas artísticas no final do séc.XX

Segundo Hora (1959:237), para se compreender a si próprio, o homem precisa de ser compreendido pelo seu semelhante. Para ser compreendido pelo seu semelhante, precisa de o compreender. Na tentativa de entender os nossos “eus” contemporâneos, não existem postos de observação seguramente afastados, estamos e pertencemos ao momento que tentamos analisar, estamos e pertencemos às estruturas que empregamos para o fazer. Por outras palavras, o filósofo Paul Watzlawick (1991:127) defende a este propósito que não existe uma realidade absoluta, mas apenas concepções da realidade subjectivas e muitas vezes contraditórias.

Consciente da inevitável subjectividade, este capítulo promove reflexões em torno da produção artística contemporânea (essencialmente de cariz imersivo interactivo) relacionando-a com o contexto social em que se insere e possíveis condicionantes sobre a sua percepção.

Tal como no capítulo anterior, o texto divide-se em três partes: na primeira as reflexões incidem sobre o contexto social, avaliando uma possível condição pós-moderna e a sua relação com a arte contemporânea. Na segunda parte relaciona-se o fenómeno de indústria cultural com a reprodução de real e as suas consequências na produção artística. Por fim, a terceira parte incide sobre o conceito de realidade na sua relação com a percepção do contexto e algumas abordagens artísticas influenciadas por este tipo de reflexões.

1. Descodificando o pós-modernismo

Jean Lyotard (1999:26) afirma que um artista pós-moderno deve estar na situação de um filósofo: a obra que realiza não é em princípio governada por regras já estabelecidas, não podendo ser julgado mediante um juízo determinante, aplicando a essa obra, categorias conhecidas. Estas regras “não estabelecidas” e estas categorias “desconhecidas” são aquilo que a obra procura. Tal como o autor constata: “...o artista e o escritor trabalham portanto sem regras, e para estabelecer as regras daquilo que foi feito.”⁽⁵⁰⁾

Contudo, a que se refere o autor quando nos fala de *pós-moderno*?

⁵⁰ Lyotard, Jean, *O Pós-moderno explicado às crianças*, Lisboa: Publicações Dom Quixote, 1999, pg.26.

Para Lyotard (1999), um dos pioneiros na utilização do termo, a condição pós-moderna caracteriza-se pelo fim das metanarrativas. Na sua perspectiva, os grandes esquemas explicativos teriam caído em descrédito não havendo mais certezas, sendo que, inclusive a ciência já não poderia ser considerada como a fonte de verdade. Por conseguinte, a estética pós-moderna apresentaria necessariamente diferenças fundamentais em relação à estética moderna, ou seja: o novo, a ruptura e a vanguarda seriam desconsiderados pelo discurso pós-moderno. Por outro lado, a repetição de formas passadas tornava-se encorajada, não sendo preciso inovar nem ser original. Anunciava-se o fim das vanguardas e dos seus manifestos, tal como alertou Rosalind Krauss (1985).

Segundo alguns autores, o período moderno começou a desvanecer-se nos anos 50 com o “boom” tecnológico [Jean Lyotard (1989), Barry Smart (1993), José Silva, (1994)], dando lugar à pós-modernidade nos anos 80, altura em que, na opinião de José Maria Rodrigues da Silva (1994) surge o primeiro acontecimento pós-moderno: a queda do Muro de Berlim. Com efeito, entendeu-se que a passagem do industrialismo ao pós-industrialismo teve como reflexo a emergência de um novo paradigma denominado de “pós-moderno”. Porém, segundo Smart (1993:141) a pós-modernidade possibilita somente uma visão crítica da modernidade e não o seu fim, antes a possibilidade de uma modernidade reconstruída.

Na opinião de Karin Thomas (1994), o artista plástico Andy Warhol (1930-1987) entregou-se a um trabalho encadeado e relacionado com a produção industrial que podemos considerar como um precursor de uma visualidade pós-moderna. As latas de sopa Campbell, estrelas de cinema, típicos objectos da cultura de massas, ou ready made da produção industrial foram imortalizados por este artista: Marilyn Monroe, Elvis Presley, Mao Tse Tsung, e garrafas de Coca-Cola são os novos mitos de uma pós-modernidade emergente, que Warhol perpetuou a partir do período da Pop-Art.



Fig19 – “Marilyn monroe” Andy Warhol, serigrafia (1962)

Recentemente, numa perspectiva pós-moderna, afirmava-se que uma das consequências da Globalização seria a homogeneização das relações de produção e dos hábitos de consumo. Surgindo um “não-historismo”, na medida em que se desconsiderava a História, falando-se inclusive de um “fim da história”⁽⁵¹⁾, onde coexistiriam todos os estilos históricos em produtos sem período definido. No entanto, segundo Maria Marchueta (2003:31), com os atentados de 11 de Setembro de 2001, derrubaram-se algumas destas teorias que vinham fazendo escola como a do “pensamento único” ou a do “fim da história”. Segundo a mesma autora, a ideologia, enquanto conjunto de propostas, de ideais e de projecto político universal, é inerente ao fenómeno da política e, como tal, ao comportamento do homem e das sociedades.⁽⁵²⁾

Neste princípio de século presenciamos um conflito que opõe um Estado, ou um grupo de Estados, contra uma organização em rede, numa guerra não territorial que pode acontecer em qualquer país. Em nome desta, vemos desaparecer gradualmente em muitas medidas políticas a liberdade dos cidadãos, a direitos democraticos e direitos do homem.⁽⁵³⁾

Sendo assim, muito possivelmente já não podemos aplicar ao nosso contexto (se alguma vez pudemos⁽⁵⁴⁾) o pensamento pós-moderno. No que às artes diz respeito, com efeito, o próprio curador da Tate Triennial 2009, Nicolas Bourriaud, fala-nos inclusive de um novo conceito de modernidade, a “Alter-modernidade”, tendo sido este o escolhido como

⁵¹ Ver Fukuyama, Francis, *O fim da história e o último homem*. 2ª ed. Lisboa: Gradiva, 1999. Livro com origem num artigo intitulado "O fim da história", escrito em 1989, onde o autor afirma: "... tinha ocorrido por todo o mundo um consenso notável quanto à legitimidade da democracia liberal como sistema de governo, à medida que esta triunfava sobre ideologias rivais, como a monarquia hereditária, o fascismo e, mais recentemente, o comunismo. Mais do que isso, porém, eu defendia que a democracia liberal poderia constituir o "ponto terminal da evolução ideológica da humanidade" e a "forma final de governo humano" e, como tal, constituiria "o fim da história". Isto é, enquanto anteriores formas de governo eram caracterizadas por graves imperfeições e irracionalidades, que conduziram ao seu eventual colapso, a democracia liberal estava comprovadamente livre dessas contradições internas fundamentais", não significando, para o autor, que estas mesmas democracias não estivessem livres de injustiças ou graves problemas sociais. No entanto, estes problemas seriam mais o produto de uma incompleta aplicação dos princípios gêmeos da liberdade e da igualdade, em que a democracia moderna se fundamenta, do que defeitos intrínsecos dos próprios princípios, o que, na perspectiva de Fukuyama certamente não acontecia relativamente a outro tipo de regimes.

⁵² Efectivamente, hoje é indesmentível a presença de um forte “ismo” amplamente divulgado por todo o planeta: o do terror. No dizer de Marchueta (2003:70,71), a presente conjuntura internacional, desde que o presidente Bush anunciou ao mundo em 2001 uma guerra infinita, mostra sinais manifestos que tendem a situar o poder mundial numa única superpotência (EUA), em que a vertente militar de segurança e defesa representa o principal instrumento de reorganização da nova ordem e de resposta aos desafios multiformes da actualidade: “O seu (Bush) discurso, eminentemente mediático, destinado à opinião pública nacional e internacional, visa legitimar uma mobilização permanente, movida, sobretudo pelo poder e pelo medo”. Cf. Marchueta, Maria Regina, Reflexões sobre o Terrorismo Internacional, Lisboa: Edições Duarte Reis, 2003, pg.72.

⁵³ Ex: “patriot act”, prisão de Guantanamo, etc.

⁵⁴ “A noção de pós-modernidade não passa de uma forma irresponsável de abordagem pseudo-científica dos fenómenos. Trata-se de um sistema de interpretações a partir de uma palavra com crédito ilimitado, que pode ser aplicada a qualquer coisa. Seria piada chamá-la de conceito teórico”. Ver Baudrillard in Giron (2003) - anexo 5.

tema da trienal.⁵⁵ Segundo Bourriaud, a partir de agora, na sua reflexão plástica, os artistas tomarão como ponto de partida uma visão globalizada da cultura, e já não as conhecidas “tradições”, servindo-se destas apenas para se conectarem com o universal, para experimentarem novas vias.

O curador cita a este propósito Pascale Marthine Tayou, que utiliza os padrões culturais africanos para questionar os valores a partir dos quais os vemos a partir de Nova Iorque ou Berlim. No seu manifesto, Bourriaud sugere ainda que se verificam muitos sinais que indicam o final do pós-modernismo, afirmando que o multiculturalismo e o discurso de



Fig20 – “Poupée Pascale” Pascale Tayou, escultura (2008)

identidade, bem como o relativismo cultural e a desconstrução se encontram a ser substituídos pelo universalismo moderno. Remete-nos para uma recomposição da modernidade no presente, reconfigurada de acordo com o contexto que se vive (crucial numa era de globalização) compreendida nos seus aspectos económicos, políticos e culturais: uma

alter-modernidade. O curador da Tate, Nicolas Bourriaud, conclui que o modernismo do século XX foi acima de tudo um fenómeno ocidental e que a alter-modernidade surge das negociações planetárias, das discussões entre agentes de diferentes culturas, caracterizando-se pela tradução, ao contrário do modernismo do século XX, que falava a linguagem abstracta do

⁵⁵Manifesto Altermodernista de Nicolas Bourriaud retirado em 8-02-2009 de <http://blog.tate.org.uk/turnerprize2008/?p=74>: “Travel, cultural exchanges and examination of history are not merely fashionable themes, but markers of a profound evolution in our vision of the world and our way of inhabiting it. More generally, our globalised perception calls for new types of representation: our daily lives are played out against a more enormous backdrop than ever before, and depend now on trans-national entities, short or long-distance journeys in a chaotic and teeming universe. Many signs suggest that the historical period defined by postmodernism is coming to an end: multiculturalism and the discourse of identity is being overtaken by a planetary movement of creolisation; cultural relativism and deconstruction, substituted for modernist universalism, give us no weapons against the twofold threat of uniformity and mass culture and traditionalist, far-right, withdrawal. The times seem propitious for the recomposition of a modernity in the present, reconfigured according to the specific context within which we live – crucially in the age of globalisation – understood in its economic, political and cultural aspects: an altermodernity. If twentieth-century modernism was above all a western cultural phenomenon, altermodernity arises out of planetary negotiations, discussions between agents from different cultures. Stripped of a centre, it can only be polyglot. Altermodernity is characterised by translation, unlike the modernism of the twentieth century which spoke the abstract language of the colonial west, and postmodernism, which encloses artistic phenomena in origins and identities. We are entering the era of universal subtitling, of generalised dubbing. Today’s art explores the bonds that text and image weave between themselves. Artists traverse a cultural landscape saturated with signs, creating new pathways between multiple formats of expression and communication. The artist becomes ‘homo viator’, the prototype of the contemporary traveller whose passage through signs and formats refers to a contemporary experience of mobility, travel and transpassing. This evolution can be seen in the way works are made: a new type of form is appearing, the journey-form, made of lines drawn both in space and time, materialising trajectories rather than destinations. The form of the work expresses a course, a wandering, rather than a fixed space-time. Altermodern art is thus read as a hypertext; artists translate and transcode information from one format to another, and wander in geography as well as in history. This gives rise to practices which might be referred to as ‘time-specific’, in response to the ‘site-specific’ work of the 1960s. Flight-lines, translation programmes and chains of heterogeneous elements articulate each other. Our universe becomes a territory all dimensions of which may be travelled both in time and space. The Tate Triennial 2009 presents itself as a collective discussion around this hypothesis of the end of postmodernism, and the emergence of a global altermodernity.”

oeste colonial e do pós-modernismo, que encerra o fenómeno artístico em origens e identidades. Observa que a arte de hoje explora os laços que tecem o texto e imagem, entre si, entendida como um hipertexto, levando os artistas a traduzir e decodificar a informação de um formato para outro, vagueando geográfica e historicamente, dando origem a práticas que podem ser referidas como "time-specific", em resposta ao "site-specific", obra da década de 1960.⁽⁵⁶⁾

2. Era da simulação

Na opinião de Jean Baudrillard (2000:142), a evolução técnica levou-nos para além da semelhança, ao coração de uma imagem enganosa da realidade. Ainda no dizer deste autor, a fotografia, por exemplo, impôs-se durante quase um século, simultaneamente como a imagem mais pura e a mais artificial. Esta escrita da luz, a imagem fotográfica, nunca foi uma representação, antes uma ficção: *“entre a realidade e a sua imagem, o intercâmbio é impossível, no melhor dos casos encontramos uma correlação figurativa.”*⁽⁵⁷⁾ Segundo Joan Fontcuberta (1997:17): *“um acto hipócrita e desleal que esconde uma terrível traição: a delação de quem diz precisamente personificar a verdade e a vida”*⁽⁵⁸⁾. Verifica-se impossibilidade de perceber de que se trata, como foi feita, por quem, quando, etc. Contudo, tal como fica claro na opinião de Susan Sontag (1986:17), a fotografia permitiu o homem partilhar experiências traduzidas em imagens.

Actualmente, com o advento da tecnologia digital, ainda mais se equaciona como devemos olhar a imagem. Sendo esta uma das razões porque está na “moda” a discussão recorrente em torno do “real” na obra de diversos artistas contemporâneos. Por outro lado, o próprio trabalho desenvolvido pelos artistas encontra na tecnologia digital uma mais-valia como recurso criativo. É o caso em “T_Visionarium” (2008), uma obra imersiva interactiva, produzida por diversos artistas (Neil Brown, Dennis Del Favero, Matthew McGinity, Jeffrey Shaw, Peter Weibel), onde se convidam os visitantes a mover-se com liberdade de 360° num ambiente composto por imagens procedentes de várias fontes televisivas, entre as quais se encontram obras de ficção retiradas de uma gigantesca base de dados. Este projecto procura analisar precisamente o papel desempenhado pelos meios digitais na

⁵⁶ Informação retirada da entrevista a Bourriaud no seguinte site: <http://www.artecapital.net/entrevistas.php?entrevista=66> (acedido em 9 de Fevereiro de 2009).

⁵⁷ Ver Baudrillard, Jean, *El intercambio imposible*, Madrid: Edições Cátedra, 2000, pg. 142.

⁵⁸ Ver Fontcuberta, Joan, *El beso de Judas*, Barcelona: Edições Gustavo Gili, 1997, pg. 17.

construção da memória, imaginação e consciência colectiva, assim como o seu efeito no comportamento social.



Fig 21 – “Projecto T_Visionarium” Neil Brown, Dennis Del Favero, Matthew McGinity, Jeffrey Shaw, Peter Weibel, instalação (2008)

Os visitantes deixam de ser unicamente observadores convertendo-se em activadores e editores participando na recepção e combinação de imagens de modo a promover uma reflexão crítica sobre o universo de imagens que diariamente bombardeia os nossos sentidos.

Com efeito, as novas tecnologias permitem que os actuais meios de comunicação construam uma realidade social onde são constantemente formados e criados símbolos, principalmente pelas imagens, que põem em funcionamento novos valores de troca entre as pessoas.



Fig22 – “The third memory” Pierre Huyghe, instalação de vídeo (1999)

Uma obra que questiona esta relação no cinema com a realidade é a instalação de dois canais do vídeo de Pierre Huyghe, *The Third Memory*. Onde a partir do filme *Dog Day Afternoon* de Sidney Lumet (1975) o artista francês compara a representação de Al Pacino no filme com o relato dos acontecimentos reais fornecidos pelo protagonista do assalto, John Wojtowicz. Onde, alguns anos depois e já em liberdade o assaltante reconstrói o evento e as suas memórias formatadas pelo filme para o realizador/artista Pierre Huyghe desmontar e expor através de múltiplas camadas. Numa outra *layer* da obra podemos apreciar as repercussões da história real na televisão e na

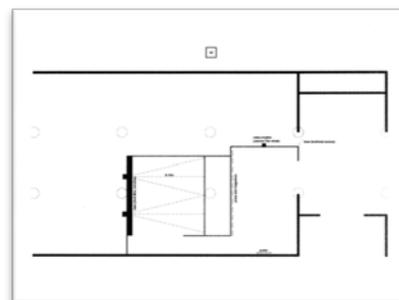


Fig23– “The third memory” Pierre Huyghe, projecto da instalação de vídeo (1999)

imprensa escrita e ainda a forma com esta realidade se relaciona com a ficção cinematográfica.

Contudo, será que Pierre Huyghe confronta efectivamente a “verdadeira história” com a versão cinematográfica ou com as versões televisivas e imprensa escrita? Recorrendo ao pensamento de Baudrillard (2000), não. A realidade não pode ser representada nem reposta. Acrescentou-se somente mais uma versão, outro ponto de vista, uma 4ª camada (layer). Contudo, este de carácter artístico, que possui a mais-valia de permitir levantar esta e outras questões.

Utilizando a terminologia de Adorno (2000), no século XX a indústria cultural erigiu o signo da falsificação e da manipulação pela patologia da realidade, isto é, organizou-se para seduzir e atingir económica e psicologicamente os consumidores. Os produtos são fabricados para criar e atender desejos levando o homem a perder autonomia, estando ao dispor de um sistema que o manipula como bem entende. Assim, o ser humano delega capacidade de decisão para uma nova racionalidade, uma racionalidade apenas instrumental, que serve para manter o controlo da própria alienação humana, tal como identificou Adorno (2000:1): *“O que não se diz é que o terreno no qual a técnica conquista seu poder sobre a sociedade é o poder que os economicamente mais fortes exercem sobre a sociedade. A racionalidade técnica hoje é a racionalidade da própria dominação. Ela é o carácter compulsivo da sociedade alienada de si mesma”*.⁽⁵⁹⁾ Devido a este facto, surgiram assim, na opinião de Jean Baudrillard (2007:41), em lugar das grandes vidas exemplares de «self made men» e de fundadores, dos pioneiros, de exploradores e de colonos, que continuavam a dos santos e dos homens históricos, novos modelos: as vedetas de cinema, do desporto e do jogo (personalidades extremamente consumistas).

Numa sociedade cada vez menos introspectiva, determinados autores apresentam trabalhos que convidam à reflexão. Um bom exemplo é um trabalho de Bill Viola: “Tree of Knowledge” (um trabalho de 1997). Nesta peça imersiva interactiva, o visitante entra num longo e estreito corredor que termina com uma projecção do tamanho da parede. À medida que o corredor é percorrido a imagem de uma árvore transforma-se (desde pequena até à sua morte). Segundo o autor, a árvore simboliza as várias etapas da vida e o corredor



Fig24 - “The Three of Knowledge”, Bill Viola, instalação (1997)

⁵⁹ Theodor W. Adorno e Max Horkheimer, *La dialectique de la raison , fragments philosophiques*, Paris: Gallimard, 2000, pg.1.

serve de metáfora para os constrangimentos e obrigações que sofremos durante a mesma.⁽⁶⁰⁾

Theodor W. Adorno e Max Horkheimer (2000:1) afirmam que a pseudo identidade do universal e do particular produzida pelo poder do monopólio, onde toda a cultura de massas não se distingue, permite que o cinema, por exemplo, não se apresente mais como arte, sendo na sua maioria um negócio utilizado como uma ideologia que visa legitimar o lixo produzido propositadamente. O mesmo sucede com diversas áreas consideradas “artísticas” que se assumem, desta forma e sem pudor, como indústrias.

Um exemplo paradigmático de uma área artística (pintura) industrializada é toda a plataforma comercial que envolve a obra de Thomas Kinkadee, o “artista” americano vivo mais colecionado de sempre.⁽⁶¹⁾



Fig25 – “Victorian Christmas IV”, Thomas Kinkadee, pintura (2009)



Fig26 – Habitação em Old Hawthorne, construções baseadas nas pinturas de Kinkadee.

Efectivamente, para além das telas, podemos adquirir canecas, livros, brindes, puzzles, mobílias e até casas kinkadee.⁽⁶²⁾ A abertura de um franchising Kinkadee é igualmente possível, basta consultar o seu site e criar uma “oportunidade de negócio”.

Vivemos a era do consumo que, segundo Baudrillard (2007:205) é simultaneamente a era da alienação: *“em virtude de constituir o remate histórico de todo o processo de produtividade acelerada sob o signo do capital, surge igualmente como a era da alienação radical”*.⁽⁶³⁾ Ainda na opinião de Baudrillard (2007:206), toda a cultura, sexualidade, relações humanas e os próprios fantasmas individuais encontram-se regulados pela lógica da mercadoria. Ou seja, as necessidades são criadas e manipuladas por quem visa o lucro e o homem, numa atitude consumista, nunca se encontra perante as suas necessidades nem se confronta com a própria imagem: é a imagem

⁶⁰ Ver. <http://on1.zkm.de/zkm/e/werke/TheTreeofKnowledge> (acedido em 05-01-2009).

⁶¹ Mais informações em <http://www.thomaskinkadee.com/> (acedido em 14-01-2009).

⁶² Site onde encontramos informações sobre casas semelhantes aos quadros de Thomas Kinkadee <http://gatesoldhawthorne.com/> (acedido em 10/02/2009).

⁶³ Ver Baudrillard, Jean - *A sociedade de consumo*, Edições 70, Lisboa, 2007, pg.205.

aos signos que ordena – “A característica de tal sociedade é a ausência de reflexão e de perspectiva sobre si própria.”⁶⁴ Efectivamente, tem-se procurado transformar os cidadãos-actores em cidadãos-espectadores e consumidores. Uma obra que ilustra bem esta dominação da indústria cultural é o filme de Peter Weir, “The Truman Show” (1998) escrito por Andrew Niccol. O filme conta a história de Truman Burbank, um vendedor de seguros, que vive desde sempre vigiado por câmaras de televisão, vinte e quatro horas por dia sem saber que é uma personagem de um reality show. No filme verifica-se a existência de duas perspectivas: a do mundo conhecido por Truman e a dos telespectadores do programa. Truman acaba por ser a personificação dos telespectadores, pois vive num mundo controlado, onde o objectivo principal é a venda de produtos não importando a qualidade destes. Os sentimentos de Truman são o que menos importa. Por outro lado, os telespectadores do show permitem que a indústria cultural determine o processo de consumo, criando na audiência uma reacção automática e irreflexiva perante o que deve ser consumido.



Fig27 – “The Truman Show”, Peter Weir, frame do filme, (1998)

A estratégia é simples: entretê-los e vender-lhes os variados géneros de produtos que a “estrela” Truman consome, passando a aderir acriticamente aos valores impostos e dominantes, difundidos pela TV - eis aqui um ponto fundamental do filme que caricaturiza a alienação da sociedade contemporânea observada por Baudrillard.

Truman Show revela-nos ainda outro ponto, a meu ver fundamental, quando Truman procura outro tipo de vida e quer fugir da cidade onde vive (os produtores do programa procurando evitar essa atitude, espalham o medo através do rádio e televisão, alertando para o perigo de doenças, ataques terroristas e desastres naturais. Apenas quando conseguiu vencer os medos, o programa acabou e o filme também): a história pode muito bem ser usada como uma metáfora para as pessoas que simplesmente aceitam a realidade do mundo em que estão, sem se questionar e tomar decisões que impliquem uma total rotura com o sistema. É uma questão de conforto, perante medos e incertezas adere-se ao sistema.

⁶⁴ idem, pg.206.



Fig28 – “Dependences”, Eulalia Valldosera, instalação (2008)

Em “Dependences”(2008), a artista Eulalia Valldosera tratou de outra forma o mesmo tema, salientando a dependência em relação a determinados objectos que nos moldam e definem a forma de nos relacionamos com o mundo, ou seja, o nosso modo de ver e agir. Para tal, a artista recorreu a uma instalação imersiva interactiva bastante complexa. Efectivamente, quem visitou a exposição desta artista, por exemplo, no museu Reina Sofia em 2009, confrontou-se com um ambiente repleto de objectos do nosso quotidiano (produtos utilizados como matéria-prima na instalação) podendo, inclusive, interagir com carrinhos de supermercado onde se encontravam instalados projectores de vídeo. Com este trabalho imersivo interactivo a artista procura potenciar o aspecto táctil, auditivo e lúdico de forma a confrontar o público com a sociedade de consumo que o rodeia e as “dependências” que esta impõe.

Outrora ideais modernistas apresentavam soluções, manifestos, certezas. Pretendia-se transformar o mundo, nos dias de hoje pretende-se transfigurar o mundo e, de forma sublimada, torná-lo agradável. Cada vez menos é preciso compreender o mundo que cada vez mais se transfigura para o contemplarmos. O sistema encarrega-se de mudá-lo permanentemente. Já não existem revoluções, agora sucedem-se mutações (sociais e culturais), a “revolução” acontece todos os dias, disfarçando as oposições, as desigualdades que são cada vez maiores na sociedade. A violência tornou-se anárquica porque já não encontra espaço político que lhe dê sentido. O alvo reside em qualquer objecto ou pessoa. Esta implosão de falta de sentido deve-se ao facto dos *media* serem utilizados como veículos da condenação moral do terrorismo, explorando sucessivamente o medo com fins políticos e simultaneamente publicitarem o acto terrorista, tornando-se eles próprios terroristas.

No final da década de 1990, a jornalista Cristina Mateo, da revista espanhola “*AjoBlanco*”, entrevistou Jean Baudrillard. De uma tradução existente retirei alguns comentários que considero relevantes para reflectir sobre esta questão: “*A única arma do*

poder, a sua única estratégia contra esta deserção é a de reinjetar real e referencial em toda a parte, é a de nos convencer da realidade social, da gravidade da economia e das finalidades da produção. Para isso usa, de preferência, o discurso da crise mas também, por que não o do desejo...”.⁽⁶⁵⁾ Isto porque, segundo o famoso filósofo, vivemos actualmente num mundo irreferencial. Enquanto a ameaça histórica do poder vinha do real, este usava a dissuasão e a simulação. Hoje, quando a ameaça lhe vem da simulação, o poder utiliza o discurso do real, da crise, criando questões artificiais de índole social, económica e política - “...Daí a histeria característica do nosso tempo: histeria da produção e da reprodução do real. A outra produção, a dos valores e das mercadorias, a dos bons velhos tempos da economia política, desde há muito não tem sentido próprio. O que toda uma sociedade procura, ao continuar a produzir e a reproduzir, é ressuscitar o real que lhe escapa. É por isso que esta produção ‘material’ é hoje, ela própria hiper-real.⁽⁶⁶⁾ (...) Assim, em toda parte o hiper-realismo da simulação traduz-se pela alucinante semelhança do Real consigo próprio”.⁽⁶⁷⁾ Surpreendente é a forma como grande parte da população permite a gradual perda da sua autodeterminação, pela contagiante vontade de alinhar na dita hiper-realidade, na busca incessante do sempre mutante pseudo status social, do conforto, revelado a nível global pelas simulações implacáveis dos media, negando o real e embarcando na dita alienação. Contudo, perante esta manifestação de escravatura social, até o discurso da crise e da real catástrofe pode perder força, mesmo quando confrontado com o que foi observado por Baudrillard (2003:46) como um acto fundador do novo século, um acontecimento simbólico de imensa importância por, de certa forma, consagrar um império mundial (EUA) e sua banalidade: “O 11 de setembro levantou com violência a questão da realidade, cuja hipótese fantástica do compló é subproduto do imaginário (...) Deve-se antes de tudo salvar o princípio de realidade. O negacionismo é o inimigo público número um. Ora, na verdade, vivemos já amplamente numa sociedade negacionista. Mais nenhum acontecimento é real. Atentados, processos, guerra, corrupção, sondagens: nada mais escapa aos truques e tudo está fora da possibilidade de decisão. O poder, as autoridades, as instituições, são as primeiras vítimas dessa desgraça dos princípios de verdade e realidade”.⁽⁶⁸⁾

Esta última perspectiva de Baudrillard colide com outra que foi mundialmente divulgada pelo filme “Zeitgeist”⁽⁶⁹⁾ de Peter Joseph. Por muitos conhecido como teoria da conspiração. Trata-se de um documentário de 2007, sem fins lucrativos, onde na primeira

⁶⁵ Informação retirada de http://www.verbo21.com.br/052007/ensaio052007_01.html, (acedido em 1/12/2007).

⁶⁶ Para Baudrillard, vivemos numa era em que o princípio do realismo como expressão estética foi de tal modo exarcebado que ocupou o lugar do real. Os media e o discurso publicitário são hoje mais reais que a própria realidade. Ver Baudrillard, Jean, *Simulacros e Simulação*, Lisboa: Relógio d'Água, 1991.

⁶⁷ Informação retirada de http://www.verbo21.com.br/052007/ensaio052007_01.html, (acedido em 1/12/2007).

⁶⁸ Ver. Baudrillard, Jean - *Power Inferno*, Porto Alegre: Editora Sulina, 2003, pp. 46-47.

⁶⁹ <http://www.zeitgeistmovie.com/> (acedido em 03/01/2008).

parte se colocam em causa uma série de factos relativos ao Cristianismo, abordando na



Fig29 – “Zeitgeist”, Peter Joseph, filme/documentário (2007)

segunda parte os atentados de 11 de Setembro em Nova Iorque, sugerindo que a administração Bush esteve implicada e, por fim, na terceira parte, tem por tema o sistema bancário mundial e a forma como foi criada a Reserva Federal Norte-Americana. O documentário descreve uma conspiração em alto grau, patrocinada pelos *media*, cujo objectivo último é controlar o ser humano.

Não obstante, acreditamos que os indivíduos não são totalmente desprovidos de autonomia, consciência e capacidade de julgamento e que a mentalidade das massas não é algo imutável. São artistas como Joan Fontcuberta que nos fazem pensar dessa forma, por nos sacudirem do conforto da alienação e nos recordarem que dificilmente existem verdades absolutas, fazendo-nos subitamente repensar a credibilidade dos conhecimentos (quantas vezes criados em frente à televisão) em que validamos o nosso dia-a-dia. Esta mensagem passa em trabalhos como SPUTNIK – Odisseia da Soyuz II (1990), onde se ironizou a autenticidade do discurso e o artista se situou dentro do seu próprio conceito da *subversão do realismo fotográfico* através da mistura do natural e o artificial, do verdadeiro e do falso:

Ivan Istochnikov, um cosmonauta Russo desaparecido durante o voo da Soyuz II em 1968, terá sido completamente apagado da história pela máquina política soviética. Sendo agora revelado ao mundo numa exposição patrocinada pela “Fundação Sputnik”. As suas fotografias teriam sido manipuladas, a família deportada para a Sibéria, amigos e colegas silenciados.



Fig30 – “Ivan Istochnikov”, Joan Fontcuberta, instalação fotográfica (1990)

Fontcuberta terá pesquisado o tema durante cerca de 10 anos, visitando museus espaciais nos EUA, na ex- URSS e entrevistando antigos cosmonautas. O material exibido era de grande qualidade e em grande quantidade – fotos de família, fotos publicitárias, artigos de jornal, arquivos e documentários sobre a corrida espacial russa, fotografias e vídeos transmitidos do espaço, fragmentos de meteorito, uma cápsula espacial e fatos espaciais utilizados por Istochnikov – tudo bastante “real”. Porém, tudo “falso”. Uma combinação de material de arquivo, fotografias manipuladas e imagens criadas. Até o nome Ivan Istochnikov é uma tradução aproximada de Joan Fontcuberta para russo – inclusivé na própria foto do “desaparecido” cosmonauta é utilizado o rosto do artista.

Com uma descrição bastante precisa e documentada de tudo o que “aconteceu” desde o lançamento da soyuz II até ao suposto acidente provocado pelo embate de um meteorito que deu origem ao desaparecimento de Istochnikov, a história apresentou-se bastante convincente. Provavelmente ao ponto de deixar desconfortável a embaixada Russa em Espanha. Talvez por ter sido noticiado na tv espanhola como sendo uma informação verdadeira.⁽⁷⁰⁾ Ultrapassou as fronteiras de um espaço cultural atingindo os *media* de forma absolutamente insólita. Segundo Jean Baudrillard (2000:136) existe em nós um imenso desejo de acontecimento, o que poderá ter levado os *media* a difundir uma notícia sem se preocuparem em fundamentá-la condignamente. A sede do sensacionalismo, a busca cega de tudo aquilo que se possa concretizar em audiências e em capital. Tudo isto com consequências irremediáveis, desde a desinformação à descredibilização do meio e do repórter em causa. Desta forma, Fontcuberta expôs a fragilidade de mais um discurso de poder, aquele sobre o qual temos de ser o mais céptico possível: o dos *media*.

3. Percepção do real

Segundo Paul Watzlawick (1991:127), não existe uma realidade absoluta, mas apenas concepções da realidade subjectivas e muitas vezes contraditórias. O autor considera dois aspectos diferentes daquilo a que se considera realidade: o primeiro tem a ver com as propriedades meramente físicas e discerníveis das coisas, estando ligado a uma percepção sensorial, senso comum ou verificação objectiva, repetível e científica; o segundo aspecto é a atribuição de significado e valor a essas coisas, baseando-se na comunicação. Watzlawick (1991:192) conclui inclusive, que talvez o elemento mais mortífero da história humana seja a ilusão da realidade real.

Um artista que em vários trabalhos discute o tema da percepção é Bruce Nauman. Principalmente conhecido pelas suas instalações artísticas, em “Bouncing in the corner”, um trabalho de vídeo (59’48’’) os espectadores são levados a perder referências temporais e espaciais, evocando-se um novo paradigma de observação acerca da experiência física do indivíduo

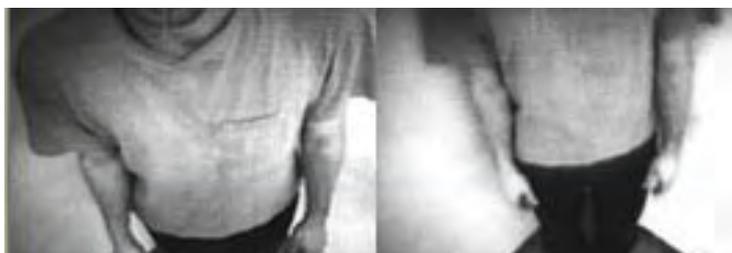


Fig31 – “Bouncing in the corner”, Bruce Nauman, videoarte - 59’48”(1968-69)

⁷⁰ <http://www.youtube.com/watch?v=qG7sVXkpxU> (acedido em 01/12/2007).

filmado. A desorientação visual é criada apresentando ao espectador a performance física num determinado momento e numa dada posição. O espaço surge alterado, perturbado, oblíquo. Em dois ângulos fixos, o corpo do artista balança obsessivamente num canto e o movimento deixa o espectador tonto com relação que a perspectiva do corpo tem com as paredes. Nauman repete obsessivamente os gestos vezes sem conta, perseguindo e deslocando noções de realidade, forma, espaço e tempo.

Freud (1973:661) afirma que o inconsciente é a verdadeira realidade psíquica, sendo que ele nos é tão desconhecido quanto a realidade do mundo exterior e é apresentado de forma incompleta pela consciência quanto o é o mundo externo pelos nossos órgãos sensoriais. No mesmo sentido, Aldous Huxley (2008:35) afirma que vivemos, agimos e reagimos em conjunto, mas sempre e em todas as circunstâncias estamos sós. Deste modo as sensações, sentimentos, percepções e fantasias são todos privados e, excepto por via dos símbolos e indirectamente, incomunicáveis. Ou seja, podemos partilhar informação sobre experiências, mas nunca as próprias experiências. Derrida (2006:13) defende a mesma ideia, pois para ele a relação entre o discurso e a realidade é interrompida, implicando necessariamente uma negação de verdade. O que existe, que está ao alcance do pensamento é a palavra, seja textual ou discursiva. Mas como não há realidade de onde sejam retirados os discursos, não faz sentido falar de discursos verdadeiros ou falsos. Sem representação da realidade, não há verdade no discurso. O pensamento de Giovanni Reale (2005:78,79) é bastante elucidativo quanto a este aspecto: *Como (...) alguém poderia expressar com a palavra o que vê? Ou como isso poderia tornar-se manifesto para quem o escuta sem tê-lo visto? Com efeito, assim como a vista não conhece sons, o ouvido não ouve as cores, mas os sons; e diz o certo quem diz, mas não diz uma cor nem uma experiência.*



Fig32 – “Ceci n’est pas une pipe”, René Magritte, óleo sobre tela - 320X460cm, (1928)

Mesmo na obra *Ceci n'est pas une pipe*, de René Magritte (1898-1967), a imagem não pode afirmar a coisa representada e a negar exactamente pela mesma razão: ainda que escrevendo a impossibilidade de representação, "isto não é um cachimbo", para o afirmar o

artista socorre-se das palavras, do conceito de percepção do outro residente na palavra. Tal como escreveu Michel Foucault: “*Nada de tudo isso é um cachimbo; mas um texto que simula um texto; um desenho de um cachimbo que simula o desenho de um cachimbo; um cachimbo (desenhado como se não fosse um desenho) que é o simulacro de um cachimbo (desenhado à maneira de um cachimbo que não seria, ele próprio, um desenho)*”⁷¹

Contudo, a língua e outros sistemas simbólicos são fundamentais, pois é principalmente através deles que nos distinguimos dos restantes animais. Como verificamos anteriormente com as suas limitações, mas igualmente com as suas vantagens. Até porque a maioria da nossa educação é predominantemente verbal. Talvez por essa razão, para Deleuze e Guattari (1980:35) reproduzir o mundo, decalcar outros livros, outros textos, são formas de cultura às quais reagem, propondo em alternativa uma escrita rizomática, que permita o heterogéneo e use activamente o esquecimento, saindo fora do campo restrito da representação: o livro anticultural. Tal escrita, por se afastar do modelo de livro tradicional, como modelo de representação, pode ser comparada com as actuais estruturas digitais: veja-se a obra de Jeffrey Shaw e o projecto *The Legible City* (fig.27), onde o visitante pode conduzir uma bicicleta “estática” através de um ambiente simulado de uma cidade construída por palavras 3D geradas por computador que formam palavras e frases ao longo das ruas onde as arquitecturas foram substituída por textos de Dirk Groeneveld. Aqui o utilizador pode escolher o caminho e os textos para ler, uma vez que o volante e o pedal da bicicleta dão ao utilizador controlo sobre a direcção e velocidade da viagem (mais tarde em outra versão o autor introduziu uma nova funcionalidade, agora para múltiplos utilizadores, onde é possível estarem dois ou mais ciclistas em localizações distintas, mas em simultâneo no ambiente virtual, podendo encontrar-se visualizando as representações dos seus avatares e até comunicar entre si).



Fig33 – “The Legible City”, Jeffrey Shaw, instalação (1989)

⁷¹ Ver Foucault, Michel, *isto não é um Cachimbo*, São Paulo: Editora Paz e Terra, 1982, pg.24

Entre os artistas que exploram a percepção como tema, destaca-se igualmente Carsten Höller, por produzir instalações artísticas interactivas que analisam o comportamento humano questionando a percepção e a lógica, oferecendo uma possibilidade de auto-exploração de todo o processo. Nos seus trabalhos podemos observar o comportamento daqueles que estão a participar activamente da obra e somos convidados a tomar parte da actividade projectada por Höller, entrando nela e observando-a ao mesmo tempo que participamos. O autor cria



Fig34 – “Upside Down Mushroom Room”, Carsten Höller, instalação (2000)

uma combinação entre arte e ciência, estendendo as fronteiras da percepção tentando manipulá-la e libertá-la de hábitos e certezas na sua busca por sensações psicológicas que alarguem os horizontes. Concentrando-se nas sensações psicológicas e nas experiências físicas, o autor acaba por derrubar barreiras, transformando o espaço da exposição numa máquina cujo objectivo visa sincronizar-se a si própria com os visitantes, fornecendo-lhes uma experiência partilhada e inesperada certamente valorosa para qualquer visitante. Já Aldous Huxley (2008:78) dizia: *“Ser-se arrancado à rotina da percepção vulgar, ser-se mostrado por algumas horas intemporais o mundo exterior e interior não como surgem a um animal obcecado com a sobrevivência ou a um ser humano obcecado por palavras e noções, mas como apreendidos, directa e incondicionalmente, pela Mente sem Limites – eis uma experiência de valor inestimável para qualquer pessoa, e em especial para o intelectual.”*

Segundo este mesmo autor a “Mente sem Limites” tem de ser obrigada a passar através de uma “válvula redutora” do cérebro e do sistema nervoso. Afirmando que para processar o conteúdo da informação a que acedemos, que passa por essa dita válvula, o homem inventou as línguas. Sendo que, cada indivíduo é simultaneamente beneficiário e vítima da tradição linguística em que nasceu, pois pode ter acesso à experiência das outras pessoas por um lado, correndo o risco de confundir o seu sentido de realidade por outro, isto devido à aceitação dos conceitos dados e das suas palavras como coisas reais:

“A maior parte do tempo a maioria das pessoas só estão cientes do que sai pela válvula redutora e é consagrado como genuinamente real pela língua local. No entanto, algumas pessoas parecem ter nascido com uma espécie de desvio que contorna a válvula redutora. (...) o artista está congenitamente equipado para ver a todo o momento o que nós só vemos sob a influência da mescalina. A sua percepção não se limita ao biológica

ou socialmente útil. Uma pequena porção do conhecimento que pertence à Mente sem Limites flui através da válvula redutora do cérebro e do ego, passando à consciência.”⁽⁷²⁾

4. Conclusão

Em meados da segunda metade do século XX, numa época em que os grandes esquemas explicativos começaram a ser questionados e a ciência deixou de ser considerada como fonte de verdade, anunciou-se uma corrente, vindo a ser designada por pós-moderna, que apresentava diferenças fundamentais em relação à corrente moderna, onde vigorava a procura do novo pelo novo. Anunciava-se então o fim das vanguardas e dos seus manifestos.

Porém, a ideologia, enquanto conjunto de propostas, de ideais e de projecto político universal, surge agora analisada e associada a algo como inevitável ao comportamento do homem e das sociedades. Deste modo, como verificámos, aquilo que caracterizaria uma possível condição pós-moderna é hoje fortemente questionável, surgindo novos conceitos de modernidade como o “alter-modernidade” - pelo curador da Tate Triennial 2009, Nicolas Bourriaud - que anunciam o emergir de novas abordagens artísticas.

A produção artística tem vindo a interferir no modo como estamos perante o meio que nos circunda, podendo até contribuir para a sua descodificação/compreensão. Numa sociedade fortemente marcada pela evolução técnica a noção de real tem sido amplamente debatida, verificando-se que os actuais meios de comunicação constroem uma realidade social onde são constantemente formados e criados símbolos, principalmente pelas imagens, que põem em funcionamento novos valores de troca entre as pessoas. Trabalhos como “The third memory” de Pierre Huyghe, “The Truman Show” de Peter Weir, “Zeitgeist” de Peter Joseph, “Sputnik” de Joan Fontcuberta, quando associados ao pensamento de alguns filósofos contemporâneos fazem-nos repensar a sociedade e a credibilidade dos conhecimentos em que validamos o nosso dia-a-dia.

Contudo, a nossa análise e respectiva abordagem será sempre condicionada pela inevitável noção pessoal de realidade. Também nestas circunstâncias a arte surge com um papel fundamental ao nos permitir escapar à rotina da percepção vulgar, mostrando o “Mundo” tal como é apreendido pela “mente sem limites”. Neste domínio os trabalhos de Bruce Nauman, Jeffrey Shaw e Carsten Höller, Bill Viola, entre outros, analisam o

⁷² Huxley, Aldous, *As Portas da Percepção/Céu e Inferno*, Porto: Edições Via Óptima, 2008, pg.50.

comportamento humano questionando a percepção e a lógica, oferecendo uma possibilidade de auto-exploração de todo o processo.

Capítulo III

Projectos de experimentação artística

“All art (after Duchamp) is conceptual (in nature) because art only exists conceptually.”⁽⁷³⁾

A elaboração de um projecto experimentação artística possui uma carga genética que vai muito além do contexto social, importa analisar e confrontar a origem das nossas próprias referências artísticas. Estas, indiscutivelmente residem numa produção de base conceptual.

“...Na arte conceptual, a ideia ou conceito é o aspecto mais importante da obra. Quando um artista usa uma forma conceptual de arte, significa que todo o planeamento e decisões são tomadas antecipadamente, sendo a execução um assunto secundário. A ideia torna-se na máquina que origina a arte...”⁽⁷⁴⁾ Foi com estas palavras que Sol LeWitt, escultor minimalista americano, deu ao termo “arte conceptual” a sua primeira grande manifestação pública, decorria o ano de 1967. Efectivamente, nos anos 60, a “arte conceptual”, expressão originalmente criada pelo artista californiano Edward Kienholz⁽⁷⁵⁾, viu-se acompanhada por uma fervorosa produção e teorização artística de diversos autores que deram início a um movimento de arte definidor de grande parte da produção das artes plásticas contemporânea. Segundo Peter Osborne (2002:1), talvez tenha sido o ponto em que a concepção da obra artística como objecto visual ou, mais recentemente, experiência espacial foi mais directamente e radicalmente desafiada. Os artistas descolaram-se dos meios tradicionais, como pintura e escultura, e abriram-se a novas propostas: escrita, fotografia, documentos, mapas, filmes e vídeos, além do uso do próprio corpo. O conceptualismo visou a mente mais do que o olhar, tendo surgido como perspectiva artística parcialmente em reacção ao formalismo, na altura sistematizado pelo crítico novaiorquino Clement Greenberg.

Contudo, já a obra do artista francês Marcel Duchamp, nas décadas de 1910 e 1920 tinha renunciado o movimento conceptualista, ao propor vários exemplos de trabalhos que se tornariam o protótipo das obras conceptuais, os famosos readymades. Duchamp desafiava qualquer tipo de categorização, colocando-se mesmo a questão de não serem obras de arte.

⁷³ Ver Harrison, Charles e Paul Wood - *Art in Theory, 1900-1990 an anthology of changing ideias*, Ed. Blackwell, Oxford, 1999, pg. 844.

⁷⁴ Ver LeWitt, Sol - *Paragraphs on Conceptual Art*, *Artforum*, Junho /1967.

⁷⁵ Ver Berkeley - *Six years: the dematerialization of the art object from 1966 to 1972*, University of California Press, 1997, pg. 7.

Havia um posicionamento contra o objecto artístico visto como artigo de luxo, portátil, valorizável e/ou comercializável.

A obra de Duchamp constituiu uma importante influência sobre os artistas conceptuais, pois ele já questionava as regras da arte, dando a entender que esta podia existir fora dos veículos convencionais e manuais da pintura e escultura.

As primeiras pesquisas da arte conceptual surgiam e o artigo mais discutido sobre esta matéria foi publicado em 1969 pelo artista Joseph Kosuth⁽⁷⁶⁾, onde o autor afirma que “arte é a ideia de arte”, por outras palavras, o que é importante na arte é o que se traz para ela e não a adopção do que previamente existia⁽⁷⁷⁾. Kosuth, em última análise, faz uma intervenção estética, uma proposta de como se pode fazer arte à maneira conceptual, numa espécie de desconsideração por qualquer linguagem existente. Uma opção por um estímulo mínimo e valorização de uma teoria, em detrimento da realização material, sensível: “...se Pollock é importante é porque pintou as telas horizontalmente no chão. O que não é interessante é que ele depois pendura essas telas na parede (...) pouco importa para a arte as noções de “auto-expressão” de Pollock, porque esses sentidos subjectivos são inúteis para quem não esteja pessoalmente envolvido com ele...”⁽⁷⁸⁾

Mais recentemente, Peter Osborne (2002) procurou uma definição quase linguística de arte conceptual a favor de uma abordagem mais histórica (e até crítica) propondo uma tipologia de seis tipos gerais de arte conceptual. Seis abordagens diferentes em que os artistas terão contestado a definição estética de obra de arte despertando um conjunto de ideias na produção de sentido através das formas visuais. Esta esquematização apresenta-se infelizmente redutora, colocando de parte bastantes autores (por exemplo: nenhum artista português é mencionado).

A arte está morta, declarou Arthur C. Danto (2005:5) e, segundo este filósofo, os seus limites são agora visíveis. Os diversos estilos dos grupos nos quais os artistas são classificados pressupõem que o estilo é uma história e a narrativa dessa história. Segundo Danto (2005:5), a tese sobre o fim da história da arte de Hans Belting “The End of the History of Art” (1987) aponta para a crise da narrativa e a história de arte, através do seu processo das vanguardas históricas, alcançou o seu último grau de conhecimento. O mesmo autor defende que a arte contemporânea manifesta uma tomada de consciência da história da arte e já não prossegue

⁷⁶ Harrison, Charles e Paul Wood - *Art in Theory, 1900-1990 an anthology of changing ideias*, Ed. Blackwell, Oxford, 1999, pg. 844.

⁷⁷ idem

⁷⁸ idem

para a frente. Não existindo um critério narrativo, mas sim uma concepção de reordenar e reorganizar a arte do passado com a arte dos artistas do presente. Ao artista é dada liberdade no museu, onde a partir dos seus recursos, organiza exposições de objectos que não têm conexão histórica ou formal entre eles, só aquela que o artista providencia. Liberto do peso da história, é livre para criar mapas de relações experimentando diferentes estilos, num trabalho em contínuo de descoberta de novas linguagens e na composição e elaboração destas.

Segundo Peter Osborne (2002:46), é a arte “pós-conceptual” que domina a esfera da arte internacional nos dias de hoje. Sendo que, desde os anos 80 que a rejeição do visual por parte da arte conceptual foi substituída um pós-conceptualismo mais interessado numa utilização estratégica das técnicas artísticas tradicionais e de formas visuais dos media.

Na Europa, por exemplo, artistas como Sophie Calle, James Coleman e Willie Doherty exploraram o legado do texto fotográfico. Nos Estados Unidos, Sherrie Levine, Louise Lawer e Allan McCollum apropriaram trabalhos das mais diversas formas, enquanto Jenny Holzer, Barbara Kruger, Felix Gonzalez-Torres e Krzysztof Wodiczko procuraram intervenções públicas manipuladoras do imaginário mediático.

Até aos anos 80, o termo “instalação” era usado no mundo da arte para designar no dia-a-dia o posicionamento dos objectos no local a expor, eram “instalados”. Porém, a instalação já não era o simples fixar de objectos previamente fabricados, tornou-se o local da produção do trabalho em si. A instalação veio substituir a exposição, aquilo que a instituição reconhece como trabalho artístico, tornou-se o produto da instalação da ideia. Segundo Peter Osborne (2002:46) é neste aspecto que reside o carácter distintivo da arte do pós-conceptualismo.

Retrospectivamente, mais uma vez, o inevitável Duchamp, os primeiros trabalhos de instalação artística foram provavelmente obra deste artista – 1200 sacos de carvão, instalados no tecto da exposição internacional de surrealismo em Nova Iorque, no ano de 1938. Segundo Osborne (2002), com Duchamp, surge o receio que tudo já poderá ter sido feito e que o futuro já poderá pertencer ao passado, até o futuro da arte pós-conceptual.

O neo-conceptualismo, na perspectiva de Osborne (2002:46) envolve uma repetição das estratégias conceptuais da década de 60, porém, dentro contextos políticos e artísticos bastante diferentes. Assume diversas formas, dependendo das instituições e locais onde se produz, adoptando estratégias conceptuais de negação da mera contemplação estética da obra. Conclui que grande parte das obras neo-conceptuais são elaboradas tendo por base o pós-modernismo e teorias mais recentes sobre o pensamento e a condição humana. Ponto de vista

que, como já observámos anteriormente no 2º capítulo desta dissertação, pode encontrar-se ultrapassado, como defende o curador da Tate Triennial 2009, Nicolas Bourriaud, com o seu novo conceito de modernidade, a “Alter-modernidade”.

PROJECTO 1- “INSIDE” - Arte imersiva/Arte obsessiva

“Inside” é uma instalação interactiva com forte apelo à acção do público.

O conceito liga-se por analogia à época Clássica com o mito de Dédalo, o arquitecto do labirinto do palácio de Cnossos, onde habitava o Minotauro. O labirinto era tão perfeito que o arquitecto que o construiu foi lá preso e não conseguiu encontrar a saída. Também aqui é proposta a vivência de um labirinto, configurado como uma rede ou rizoma, no qual todos os caminhos se interligam. Nele não há um centro, nem periferia, conduzindo-nos a todo o lado e a lado nenhum, tal como na sociedade actual, orientada por uma rede tecnológica que procura otimizar a sociedade numa obsessão com a perfeição técnica.

A obra, na sua componente física, utiliza sistemas de vídeo-projecção, realidade virtual (sistema HMD - head mounted device), sensores, imagens e sons controlados por um sistema digital. O texto descreve a construção da instalação em seis etapas e desenvolve reflexões em torno da tecnologia, do seu carácter imersivo e dos possíveis efeitos obsessivos na sua relação com a produção artística contemporânea.

Palavras Chave: obsessão, imersão, tecnologia, interacção, realidade virtual.

“INSIDE”

O presente projecto insere-se no contexto do Mestrado de Criação Artística Contemporânea da Universidade de Aveiro que encontra no paradigma da interacção associada a novas tecnologias uma linha de pensamento proporcionadora de toda uma nova gramática na constituição do discurso da obra de arte. A sua execução prática encontra-se enriquecida transdisciplinarmente, na definição de estratégias e partilha de conhecimentos, com alunos do Mestrado de Design da Universidade de Aveiro e com o IEETA (Instituto de Engenharia Electrónica e Telemática de Aveiro).

Dédalo, famoso escultor e arquitecto da antiguidade clássica, construiu no palácio de Cnossos, a mando do rei Minos de Creta, o famoso labirinto que ficou célebre por aprisionar o monstruoso Minotauro (fruto das relações de Pasífae com um touro). Contudo, como recompensa pelo seu trabalho, Dédalo foi aprisionado na sua própria criação na companhia do seu filho, Ícaro, o que o levou, desde logo, começar a pensar numa maneira de se libertar do irresolúvel labirinto.

Recorrendo a novas tecnologias e fazendo uso de um avançado dispositivo de realidade virtual, também aqui é arquitectado metaforicamente o labirinto de Dédalo. A proposta é a vivência de um labirinto sem centro, sem periferia, sem solução aparente, que nos conduz a todo o lado e a lado nenhum numa instalação altamente imersiva: uma esfera de consideráveis dimensões (2.20m de diâmetro), no interior da qual se caminha em qualquer direcção sem se sair do lugar a não ser virtualmente, pela ilusão criada no sujeito recorrendo a um capacete de realidade virtual e sensores. Exteriormente serão projectadas imagens na superfície da esfera fazendo uso de um sistema de projecção. As imagens serão criadas em função da acção do utilizador e apenas serão visíveis no exterior da esfera resultando da filmagem efectuada por uma câmara sem fios fixa no interior da esfera. Esperam-se observar múltiplos ângulos e perspectivas na sequência dos movimentos efectuados, evocando-se assim um novo paradigma de observação acerca da experiencia física do individuo filmado no seu espaço intimo de pesquisa. Neste sentido será criada uma desorientação visual em tempo real aos espectadores do exterior da esfera pela performance física do utilizador que estiver no seu interior.

Na metáfora apresentada o sujeito veste o papel de Dédalo, construtor aprisionado no seu próprio labirinto tecnológico. Efectivamente, tal como observa Herlander Elias (2006:6), a sociedade encontra-se seduzida e alimentada por uma neurose tecnológica promovida pelos *media* que se serviram das tecnologias da informação para inaugurarem o domínio tecnopolítico perfeito: o projecto de optimização da sociedade. Segundo o autor, numa *obsessão* (o nosso rei Minos) com a *perfeição* “endo” e “exo-técnica”.

Ainda que com carácter reflexivo sobre si própria, a obsessão tecnológica também surge inevitavelmente associada à construção deste projecto, pois nele as inovações tecnológicas permitem atribuir à interactividade um papel de destaque, fundamental para a sua concepção enquanto objecto dito artístico. Deste modo, procura-se que esta responda como consequência às acções e decisões do público, para que este tenha a possibilidade de entrar em contacto com o seu self que foi processado e transformado pela vivência imersiva

proporcionada pela tecnologia interactiva. Ou seja, o conceito mais importante aqui presente advém da exploração do significado que emerge da tensão entre o público e o reflexo do seu próprio “self” que a obra de arte lhe devolve da experiência.

Toda a obra de arte tem em si potencial interactivo. No entanto, com o advento das novas tecnologias, este ressurge com maior ênfase. Segundo Umberto Eco (1989), uma obra aberta permite ter diversas leituras sem comprometer o conteúdo elaborado pelo autor com intencional ambiguidade. Por outro lado, obra fechada será aquela construída para ter apenas um significado. Neste projecto são introduzidas chaves (que se podem interpretar na projecção exterior sobre a superfície da esfera), exactamente porque se deseja que a obra seja lida num determinado sentido. Não obstante, é concebida com a ambição de transportar consigo a totalidade do espaço e do tempo, dos espaços e dos tempos possíveis.

Pretende-se que o público deixe de ser apenas mero espectador, passando a ser criador e simultaneamente parte integrante da obra. Assim, são fornecidas as ferramentas necessárias que permitem o seu usufruidor ganhar controlo sobre os meios utilizados para produzir imagens visuais, acústicas e mentais, fazendo-se, para tal, uso das aprendizagens tecnológicas adquiridas ao longo do mestrado. Neste sentido, a obra reveste-se de um carácter profundamente imersivo, de forma a proporcionar uma mudança de estado mental no público que faça parte do processo, não se limitando à imagem nem ao objecto, tendo que ser vivida para ser “entendida” na sua plenitude.

Segundo Peter Weibel (2007), o objecto de todo o desejo é que o mundo chegue a corresponder-se com os interesses de cada um e a tecnologia pode permitir essa situação: “*O mundo feito para ti, que estás no centro do mundo e este organiza-se e comporta-se como queres. No passado, este estado paradisíaco apenas podia ser alcançado de modo artificial, por meio da indução de drogas, “paraísos artificiais”, ou através de rituais, exercícios religiosos e espirituais. Hoje a tecnologia veio substituir estes rituais e narcóticos*”.⁽⁷⁹⁾ A mudança de um estado mental para outro quando um sujeito é submetido a um ambiente imersivo ganha força com esta ideia de a tecnologia, quando utilizada deste modo, poder obter uma função semelhante à dos narcóticos. Este ponto de vista é reforçada com a opinião de Erik Davis (2002:170) ao afirmar que um dos grandes boatos paranóicos dos anos 60 era a possibilidade de despejarem LSD na rede de abastecimento de água, colocando agora a hipótese de os dispositivos digitais e a máquina dos *media* acabarem por drogar a população, infundindo um modo de cognição inegavelmente psicadélico na cultura geral. Segundo o mesmo autor, os computadores e os *media* electrónicos estão a ‘ligar’ todas as

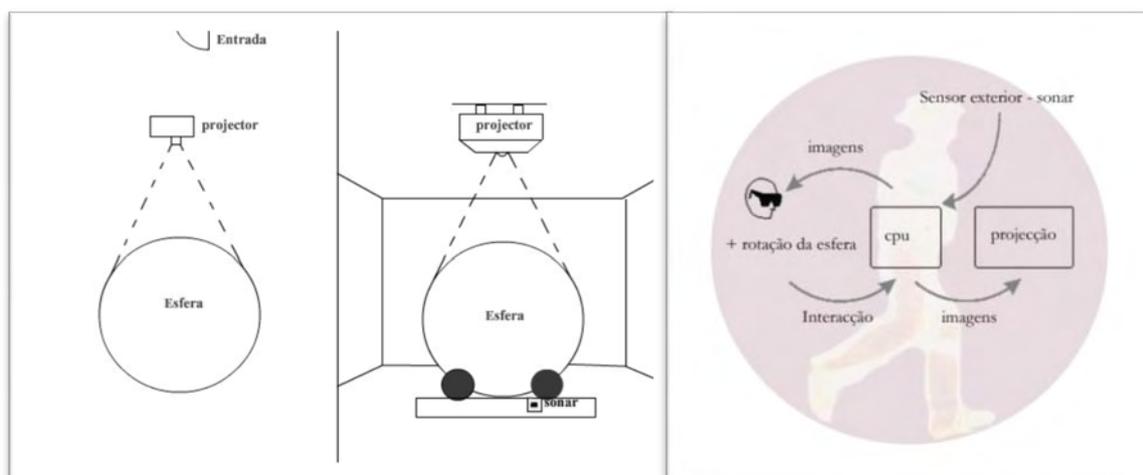
⁷⁹ Ver Weibel, Peter in jornal ABC SEVILLA, pg.3

peças e o ciberespaço a tomar forma enquanto paisagem virtual mutável da mente colectiva fundida. As energias libertadoras do êxtase, definido como a expansão explosiva do eu para o exterior das suas fronteiras quotidianas, e incensadas pelos ideólogos da contracultura dos anos 60, são hoje, nas palavras deste autor, um facto tecnológico.

Aldous Huxley (2008:34) afirma que o adenocromo, um produto da decomposição da adrenalina, pode produzir muitos dos sintomas observados na intoxicação por mescalina, sendo provável que ocorra espontaneamente no corpo humano. Por outras palavras, todos nós podemos ser capazes de fabricar um químico que em doses ínfimas se sabe causar alterações profundas na consciência. Deste modo, interessa a este projecto que o público/indivíduo adquira uma maior relevância como agente activo na reflexão sobre a construção do “lugar da acção”, bem como na constituição da estética do objecto artístico.

Execução

1ª etapa: elaboração de projecto:



2ª etapa: construção de molde em contraplacado marítimo:

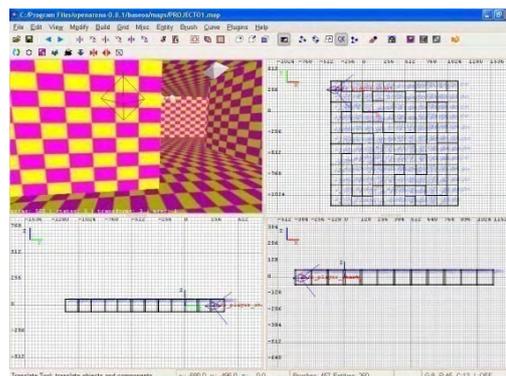
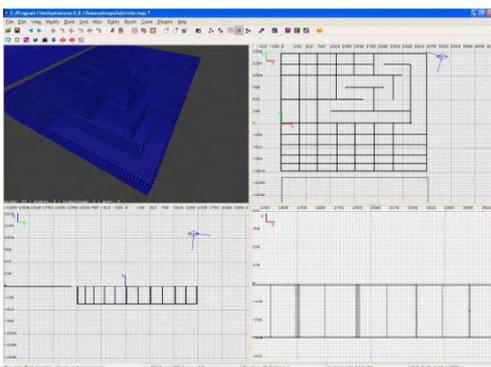


3ª etapa: produção de elementos que compõem esfera em fibra de vidro:



4ª etapa: desenvolvimento de sistema vr

O software utilizado para desenvolver o labirinto virtual dispõe de uma versão freeware, chama-se *G t k R a d i a n t*, baseia-se na versão 192 e foi desenvolvido por Paul Jaquays e Robert A. Duffy. Possui site próprio de onde podemos retirar actualizações e mais informações: www.qeradiant.com (acedido em 18-02-2009).



5ª etapa: instalação de dispositivos electrónicos

Os HMD utilizados foram disponibilizados pelo IEETA. Estes designam-se por I-glasses SVGA Pro e funcionam conjuntamente com um sensor Intertrax.



6ª etapa: montagem no local

PROJECTO 2- “SER REAL” – Realidade aumentada/ estudos sobre a percepção

“SER REAL” é um projecto que destaca o papel da acção do público na concepção de uma reflexão mais aprofundada da tecnologia que o rodeia, bem como na relação que esta tem com a produção artística. O trabalho não se confina ao espaço expositivo podendo ser utilizado, ainda que recorrendo a uma metodologia um pouco diferente, em qualquer lugar num computador possuidor de webcam com acesso à internet.

Na obra utilizamos sistemas um monitor, uma webcam, um computador pessoal (bem como uma segunda versão acedida através de um site na internet). O texto descreve a evolução do projecto e desenvolve reflexões em torno do pensamento que o motivou.

O conceito do projecto tem por base a leitura do poema “Ser Real é a Única Coisa Verdadeira do Mundo”⁽⁸⁰⁾ de Fernando Pessoa:

*“Todas as teorias, todos os poemas
Duram mais que esta flor.
Mas isso é como o nevoeiro, que é desagradável e húmido,
E maior que esta flor...
O tamanho, a duração não têm importância nenhuma...
São apenas tamanho e duração...
O que importa é a flor a durar e ter tamanho...
(Se verdadeira dimensão é a realidade)
Ser real é a única coisa verdadeira do mundo.”*

Alberto Caeiro, in "Poemas Inconjuntos"
(Heterónimo de Fernando Pessoa)

Tal como no poema de Pessoa, onde reconhecemos nas palavras a virtualização de um pensamento, aqui ironiza-se e virtualizam-se as próprias palavras, propondo-se a vivência “real” dessa virtualização. Para tal, promove-se a participação activa por parte do público

⁸⁰ Este poema pertence a um conjunto de poemas editados postumamente sob o título “poemas inconjuntos” do qual anexo uma cópia do manuscrito retirada da base de dados da biblioteca nacional. http://purl.pt/1000/1/alberto-caeiro/obras/bn-acpc-e-e3/bn-acpc-e-e3_item50/index.html (site acedido em 07/03/2009). Ver anexo 6.

visando estreitar a sua relação entre arte e ciência, estendendo-se, deste modo as fronteiras da percepção ao sincronizar a obra com os visitantes e/ou internautas.

Palavras Chave: real, percepção, tecnologia, interacção, realidade aumentada

PROJECTO “SER REAL”

Segundo Frank Popper (1985) a arte foi, durante o século XX, colocada no campo do virtual, ou seja, virtualizada. Por outro lado, Pierre Lévy (1999) defende que a arte pode virtualizar a virtualização, denunciando assim o motor da virtualização. Este autor chega mesmo a definir a arte como a mais virtualizante de todas as actividades.

Contudo, José Gil (2005:109), nos seus escritos sobre artes e artistas, atenta para o facto de a imagem virtual, longe de desmaterializar ou desrealizar os objectos e os seres, os tornar mais reais por actualizar o virtual que eles são, concluindo reforçando com a seguinte ideia: “*O real é virtual*”.

Tecnicamente, uma das maiores desvantagens que se tem revelado na utilização das tecnologias de realidade virtual é a recorrente necessidade de dispositivos que carecem de treino e adaptação, o que, para além de dispendioso, acaba por ser pouco prático. Porém, recentemente surgiu o conceito de Realidade Aumentada⁽⁸¹⁾, que, ao invés da realidade virtual, traz para o espaço do utilizador o cenário virtual, permitindo que este o manipule sem a necessidade de grande adaptação a periféricos específicos.

O projecto que aqui se apresenta, abrange os dois conceitos anteriores (realidade virtual e realidade aumentada) num só designado por Realidade Misturada⁽⁸²⁾, onde se mistura o real com o virtual, permitindo utilizar o potencial da realidade virtual sem necessidade de grandes aparatos tecnológicos que careçam de aprendizagem prévia, facilitando a interacção e, por outro lado, reduzindo custos. O que é uma característica da maior importância, pois permite que esta tecnologia seja utilizada por qualquer artista independentemente da sua condição económica.

Inserindo-se no contexto do Mestrado de Criação Artística Contemporânea da Universidade de Aveiro (que encontra no paradigma da interacção associada a novas

⁸¹ Segundo Milgram (1994) Realidade Aumentada é definida como a sobreposição de objectos virtuais tridimensionais, gerados por computador, com um ambiente real.

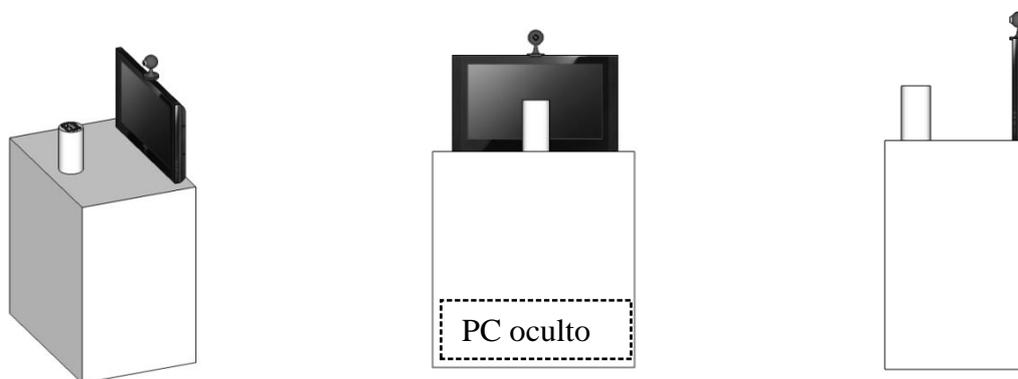
⁸² Ver Kirner, C. ; Tori, R. *Introdução à Realidade Virtual, Realidade Misturada e Hiper-realidade*. In: Claudio Kirner; Romero Tori. (Ed.). *Realidade Virtual: Conceitos, Tecnologia e Tendências*. 1ed. São Paulo, 2004, v. 1, pp. 3-20.

tecnologias uma linha de pensamento proporcionadora de toda uma nova gramática na constituição do discurso de obra de arte) no presente projecto serão disponibilizados marcadores de referência (imagens padrão) impressos na extremidade de um cilindro (promovendo a sua rotação) que correspondem às imagens que o computador identifica e lhe permitem desencadear uma “animação3d” correspondente na projecção de vídeo existente na instalação (ou, no caso da segunda versão, via internet com qualquer Webcam). Esta “animação” assumirá formas e tamanhos em função da localização do marcador na posse do espectador e possui uma correlação figurativa com o poema de Fernando Pessoa, “materializando-se virtualmente” as palavras e o seu conteúdo de modo a que a leitura do poema seja literalmente “vívda”. Viver um poema, não somente ler, abrindo o caminho a novas leituras e percepções da realidade (ou ausência dela). Isto porque, tal como atenta Damásio (2003:134), a linguagem, com as suas palavras e frases, é a tradução de uma outra coisa, é uma conversão de imagens não linguísticas que representam entidades, eventos, relações e inferências.

Com este método, os objectos virtuais podem fazer parte do “ambiente real” e ser, em função dele, manuseados. Para tal, utiliza-se um software com capacidade de “visão” e de posicionamento dos objectos virtuais. Entre as aplicações mais famosas com esta capacidade encontra-se o “ARToolKit”, um software open-source bastante recente, desenvolvido por Hirozaku Kato, que funciona através técnicas de visão computacional, permitindo rastrear e calcular a posição de marcadores de referência aos quais estão associados objectos virtuais.⁽⁸³⁾ Por outro lado, o software utilizado na construção da animação 3d será de preferência open-source, como é o caso do “Blender”.⁽⁸⁴⁾

Execução

1ª etapa: elaboração de projecto:



⁸³ Mais informações detalhadas em <http://realidadeaugmentada.com.br/> (acedido a 10-10-2008).

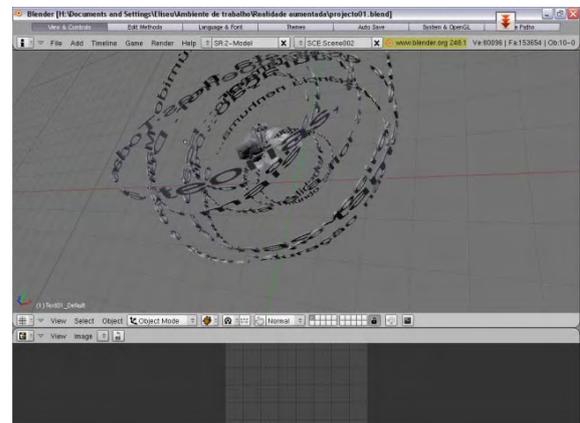
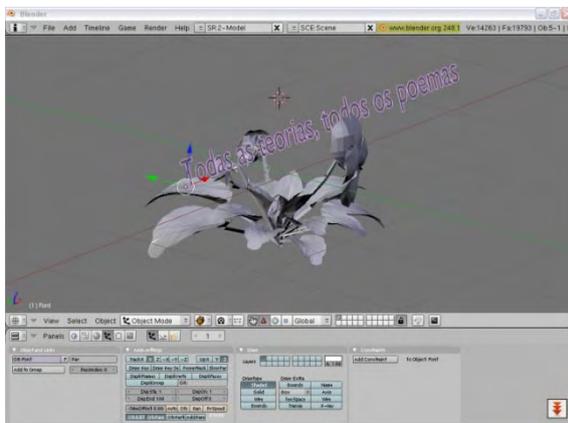
⁸⁴ Disponível em <http://www.blender.org/> (acedido a 10-01-2008).

Material necessário:

- Monitor
- Web Cam
- Pc
- Cilindro

2ª etapa: construção de animação para Flash Papervision 3d :

- Através do software open-source “Blender”, construiu-se um modelo e respectiva animação 3d.



3ª etapa: produção dos marcadores identificáveis pelo software de realidade aumentada;



A marca foi produzida com o software open-source “ArtoosKit Marker Generator” para funcionar no Adobe Air.⁽⁸⁵⁾

⁸⁵ Versão disponível para download em: <http://saqoosha.net/> (acedido em 7-02-2009).

4ª etapa: programação

Programado em ActionScript 3.0 no programa Adobe Flash CS3 que se encontra instalado nos computadores do departamento (DeCA) à disposição dos alunos de mestrado.

Código Fonte:

```
package {
    import flash.display.BitmapData;
    import flash.display.Sprite;
    import flash.events.Event;
    import flash.media.Camera;
    import flash.media.Video;
    import flash.utils.ByteArray;
    import org.libspark.flartoolkit.core.FLARCode;
    import org.libspark.flartoolkit.core.param.FLARParam;
    import org.libspark.flartoolkit.core.raster.rgb.FLARRgbRaster_Bitmap
Data;
    import org.libspark.flartoolkit.core.transmat.FLARTransMatResult;
    import org.libspark.flartoolkit.detector.FLARSingleMarkerDetector;
    import org.libspark.flartoolkit.pv3d.FLARBaseNode;
    import org.libspark.flartoolkit.pv3d.FLARCAMERA3D;
    import org.papervision3d.objects.parsers.Collada;
    import org.papervision3d.render.BasicRenderEngine;
    import org.papervision3d.scenes.Scene3D;
    import org.papervision3d.view.Viewport3D;

    [SWF(width='640', height='480', frameRate='60',
background-color='#ffffff')]

    public class AR extends Sprite
    {
        /* padrão utilizado
        [Embed(source="padrao.pat", mimeType="application/octet-
stream")]
        private var pattern:Class;
```

```

        /* parâmetros de camera disponíveis no artoolkit em
        http://www.hitl.washington.edu/artoolkit/download/ */
        [Embed(source="camera_para.dat", mimeType="application/octet-
stream")]

private var params:Class;

/* variável de vídeo */
private var video:Video;

/* variável que evoca camera */
private var webcam:Camera;

/* variável que guarda os parâmetros da camera */
private var fparams:FLARParam;

/* variável que grava o padrão utilizado */
private var mpattern:FLARCode;

/* variável que detecta o padrão */
private var detector:FLARSingleMarkerDetector;

/* variável que aplica no objecto 3d as alterações
verificadas no padrão utilizado*/
private var trans:FLARTransMatResult;

/* variável que grava e aplica alterações em cada frame */
private var bitmapData:BitmapData;

/* controla as alterações */
private var raster:FLARRgbRaster_BitmapData;

/* a nossa cena 3d */
private var scene:Scene3D;

/* a camera 3d, FLARCamera3D em vez da normal Camera3D */
private var camera:FLARCamera3D;

/* 3d */
private var viewport:Viewport3D;

```

```

/* renderização */
private var renderEngine:BasicRenderEngine;

/* conteúdo */
private var container:FLARBaseNode;

/*Construtor*/

public function AR()
{
    setupCamera();
    setupFLAR();
    setupBitmap();
    setupPV3d();

    addEventListener(Event.ENTER_FRAME, loop);
}

/*configuração da camera*/

private function setupCamera():void
{
    video = new Video(640,480);
    webcam = Camera.getCamera();
    webcam.setMode(640,480,30);

    video.attachCamera(webcam);

    addChild(video);
}

/*configuração FLARToolkit*/

private function setupFLAR():void
{
    /* carrega parametros da camera */
    fparams = new FLARParam();
    fparams.loadARParam(new params() as ByteArray);
}

```

```

        /* carrega parametros do padrão no objecto do FLARCode
*/
        mpattern = new FLARCode(16,16);
        mpattern.loadAR Patt(new pattern());

        /* detector da marca que pretendemos localizar */
        detector = new
FLARSingleMarkerDetector(fparams,mpattern, 80);

        /* cria objecto FLARTrasMatResult para transformar o
nosso objecto 3d com base na transformação do nosso padrão*/
        trans = new FLARTransMatResult();
    }

    private function setupBitmap():void
    {
        bitmapData = new BitmapData(640,480);
        bitmapData.draw(video);
        raster = new FLARRgbRaster_BitmapData(bitmapData);
    }

    private function setupPV3d():void
    {
        scene = new Scene3D(); // cria cena
        camera = new FLARCamera3D(fparams); // cria camera
        viewport = new Viewport3D(); // cria 3d
        renderEngine = new BasicRenderEngine(); //renderiza

        container = new FLARBaseNode(); // cria conteúdo

        createObjects();

        scene.addChild(container); // adiciona conteúdo
        addChild(viewport);
    }

    private function createObjects():void
    {

```

```

    var poema:Collada = new Collada("projecto2.dae");
    poema.rotationX += 90;
    poema.scale = 0.5;
    container.addChild(poema);
}

private function loop(e:Event):void
{
    // captura frame
    bitmapData.draw(video);

    try
    {
        // verifica se o detector encontrou a marca
        if(detector.detectMarkerLite(raster,80)
            && detector.getConfidence() > 0.5)
        {
            // se detectou

            // pergunta pela transformação
            detector.getTransformMatrix(trans);

            // aplica-a ao conteúdo
            container.setTransformMatrix(trans);

            // renderiza a cena

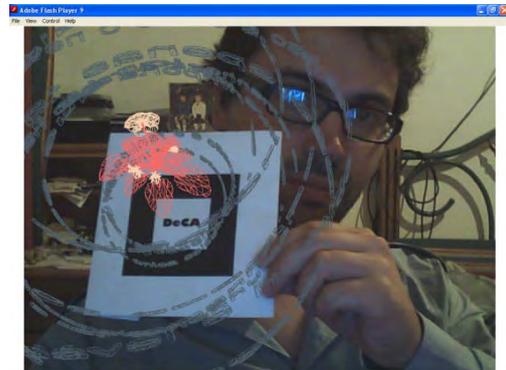
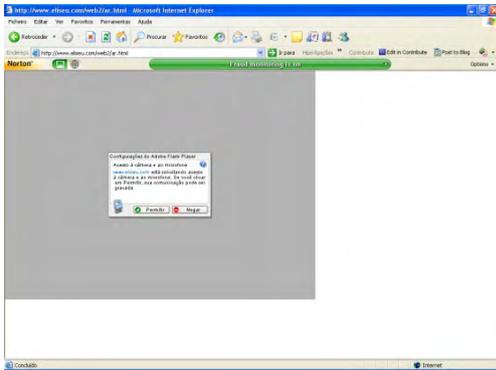
renderEngine.renderScene(scene,camera,viewport);
        }

    }catch(e:Error){}
}
}
}

```

5ª etapa: produção de site

Alojado em www.eliseu.com/web2/projecto2.htm



6ª etapa: instalação no local

CONCLUSÃO

Surgindo mencionada pela crítica, ou pelos próprios artistas, a condição obsessiva de determinada produção artística foi analisada nesta dissertação no que concerne às suas origens, causas e consequências. Concluimos, porém, que, por vezes, a expressão “obsessão” é mal empregue, verificando-se alguma confusão entre o seu significado, que remete para um comportamento doentio, e comportamentos persistentes pontuais que são comuns a grande parte dos indivíduos. Obsessão é uma doença, por esse motivo esta investigação não teve o propósito de fazer um paralelismo entre a doença e a arte.

Não obstante, sendo um conceito muito vasto (obsessão) e por se verificarem dados evidentes da sua presença em manifestações perfeccionistas nas práticas de determinados artistas ao longo da história da arte, optou-se por uma abordagem mais aprofundada sobre esta vertente do espectro obsessivo quando associada a produções mais marcantes. Da sua análise identificámos diversas tipologias associadas, entre elas: projectos ambiciosos; inovação dos procedimentos artísticos; grande quantidade de tempo dispensado em cada trabalho; obras incompletas; procrastinação; repetição; preocupação com o detalhe; situações extremas e dedicação total do autor.

Concluimos ser vantajoso para um artista ser *obsessivo*, mas não *obcecado*, alertando para a presença de determinados riscos inerentes a este tipo de comportamento, que vão desde a procrastinação ao isolamento. Ser obsessivo pode ser um factor positivo se contribuir para a aquisição de conhecimentos e desenvolvimento de práticas que permitam uma elaboração mais rica de um determinado projecto. Contudo, um artista revela-se obcecado quando o seu envolvimento se torna contra-producente, ou seja, o impede de concretizar ou o imerge e isola de tal modo que lhe retira capacidade de reflexão e, assim, a possibilidade de reunir condições necessárias para uma prática efectivamente criativa. A criatividade é parte integrante e fundamental do processo artístico. Um artista obcecado não consegue produzir artisticamente.

No presente paradigma artístico, utilizam-se cada vez mais as novas tecnologias em ambientes imersivos interactivos, verificando-se uma grande complexidade nos sistemas utilizados onde é permitido aos espectadores assumirem igualmente o papel de “artista”. Os autores destes projectos trabalham com técnicos especialistas, adicionando, deste modo, uma capacidade reflexiva-criativa a conhecimentos técnicos isolados com outros fins. Dado que, tal como verificámos, uma obcecada parcelização e disciplinarização do saber científico faz do

cientista um ignorante especializado. Compete ao artista, evitar esta parcelização de modo a conseguir relacionar novos conhecimentos de forma criativa. Por outro lado, a imersão assume-se como uma poderosa ferramenta quando associada à interacção, criando fascínio no utilizador por direccionar a sua atenção num determinado sentido, o que em casos extremos pode levar a comportamentos que não se coadunam com o que entendemos como acto criativo, sendo que o querer, a reflexão e o pensamento, fundamentais para o processo, podem ficar fortemente condicionados.

Alertámos, por esta razão, para a possibilidade de surgirem instalações imersivas interactivas com o único propósito de promover as instituições que suportam este tipo de produção, principalmente quando apenas interessadas nos lucros que podem obter com projectos cada vez mais baseados em modelos lúdicos que visam cativar o maior número de pessoas possível em detrimento do potencial criativo que este tipo de produção efectivamente possui e que vemos surgir da produção dos grandes centros de investigação de media arte um pouco por todo o mundo.

Completo-se esta dissertação, para além dos projectos práticos, com uma análise contextual, onde discutimos a existência de uma condição pós-moderna cada vez mais questionável, e observámos o surgir de novos conceitos de modernidade, como a “alter-modernidade”, que anunciam o emergir de novas abordagens artísticas.

Nesta tarefa, de análise contextual, destacámos o papel de determinada produção artística por contribuir para a descodificação/compreensão do meio que nos circunda. Efectivamente, numa sociedade fortemente marcada pela evolução técnica, a noção de real tem sido amplamente distorcida e, trabalhos como “The third memory” de Pierre Huyghe, “The Truman Show” de Peter Weir, “Zeitgeist” de Peter Joseph, “Sputnik” de Joan Fontcuberta, quando associados ao pensamento de alguns filósofos contemporâneos, fazem-nos repensar a sociedade e a credibilidade em que assentam os nossos conhecimentos.

Contudo, reconhecemos que a nossa análise e respectiva abordagem será sempre condicionada pela inevitável noção pessoal de realidade. Também aqui a arte pode ter um papel fundamental, ao nos permitir escapar à rotina da percepção vulgar, mostrando o “Mundo” tal como é apreendido pela *mente sem limites*. Neste domínio os trabalhos de Bruce Nauman, Jeffrey Shaw e Carsten Höller, Bill Viola, entre outros, analisam o comportamento humano questionando a percepção e a lógica, oferecendo uma possibilidade de auto-exploração de todo o processo.

O desenvolvimento da investigação permitiu, deste modo, criar uma cultura visual que se enriqueceu, na sua abordagem crítica, com conhecimentos provenientes da exploração de conceitos de diversas áreas, promovendo uma prática alicerçada na exploração e combinação de novos conhecimentos e formas de percepção.

Procurou-se investigar e produzir obsessivamente, porém, consciente dos riscos e virtudes que este comportamento acarreta. Esta atitude requereu uma dedicação total do autor, pois procurou inovar com projectos ambiciosos, dispensando grande quantidade de tempo em cada trabalho, evitando sempre cair em obcecção. Para tal, recorreu-se à interdisciplinaridade, o que permitiu a execução projectos no tempo previsto, libertando o autor para redefinição de processos, sempre que necessário, sem comprometer a sua conclusão.

Pretendeu-se, mais do que dar respostas, levantar questões de sobre o modo como consideramos a participação do “outro” como parte integrante da construção de uma obra de arte e, em suma, com a consciência proporcionada pela pesquisa teórica juntamente com os projectos desenvolvidos, alcançar o principal objectivo desta investigação: consolidar um corpo de trabalho com uma prática artística assente no paradigma da interacção.

Bibliografia:

AARONS, M. & GITTENS, T., *The handbook of autism: a guide for parents and professionals*. London: Routledge, 1992.

ADORNO, Theodor W. e HORKHEIMER, Max, *La dialectique de la raison , fragments philosophiques*, Paris: Gallimard, 2000.

ALZINA, António, *Cérebro-Mente-Consciência à luz da ciência contemporânea e tradicional*, Lisboa: Revista Acrópole n.º 2, 2008.

ARDENNE, Paul; BEAUSSE PASCOAL ; GOUMARRE, Laurent, *Contemporary practices, art as experience*, Paris: Edições Dis Voir, 1999.

ARSHAD and FITZGERALD, *Did Michelangelo have high-functioning autism?* London: Journal of Medical Biography Volume 12, 2004.

BAUDRILLARD, Jean, *El intercambio imposible*, Madrid: Edições Cátedra, 2000.

BAUDRILLARD, Jean, *A sociedade de consumo*, Lisboa: Edições 70, 2007.

BAUDRILLARD, Jean, *Simulacros e Simulação*, Lisboa: Relógio d'Água, 1991.

BAUDRILLARD, Jean - *Power Inferno*, Porto Alegre: Editora Sulina, 2003.

BASTOS, Paulo Bernardino das Neves, *Intersecção das novas tecnologias na criação da imagem nas artes plásticas no final do séc. XX: a imagem, a tecnologia e a arte*. Aveiro: tese de doutoramento, 2006.

BERKELEY - *Six years: the dematerialization of the art object from 1966 to 1972*, University of California Press, 1997.

BORGES, Jorge Luis, *Poesia Completa*, vol. 1, Barcelona: Ed. Bruguera, 1979.

BURNS, D., *The perfectionist's script for self defeat*, *psychology today*, 34:51, 1980.

CABANNE, Pierre. *Marcel Duchamp: engenheiro do tempo perdido*, Lisboa: ed. Assírio & Alvim, 1990.

CALABRESE, Omar, *La era nebarroca*, Madrid: Edições Cátedra, 1994.

DAMÁSIO, António, *O Sentimento de Si. O Corpo, a Emoção e a Neurobiologia da Consciência*. Lisboa: P.E.A., 2003.

DANTO, Arthur - C. *After the End of Art,, Contemporary Art and the Pale of History*, Princeton, New Jersey, Princeton University Press, 1995.

DAHLSTRÖM, K. *Fakta om Neuropsykiatriska funktionsbinder*, 2003. Retirado de www.attention-riks.se/ (acedido em 29-11-2008).

- DAVIS, Erik, *Techgnosis: Myth, Magic and Mysticism in the Age of Information*, Three Rivers Press: Nova Iorque, 1998. (trad. Port.: *Tecnognose: Mito, Magia e Misticismo na Era da informação*, Editorial Notícias: Lisboa, 2002).
- DERRIDA, Jacques, *Gramatologia*, São Paulo: Perspectiva, 2006.
- ECO, Umberto, *Obra aberta*. Lisboa : Difel, 1989.
- ELIAS, Herlander, *A sociedade otimizada pelos media*, Lisboa: Media XXI, 2006.
- FONTCUBERTA, Joan, *El beso de Judas*, Barcelona: Edições Gustavo Gili, 1997.
- FOUCAULT, Michel, *isto não é um Cachimbo*, São Paulo: Editora Paz e Terra, 1982.
- FREUD, S. (1900) La interpretación de los sueños. In: Obras Completas (1973) 3ªed. Madrid: Biblioteca Nueva. (Freud, vol. V, pg. 661).
- FREUD, S., *Leonardo da Vinci e uma lembrança da sua infância*. Rio de Janeiro: Imago. Ed. Standart Brasileira, Obras Completas, vol. XI., 1910.
- FUKUYAMA, Francis, *O fim da história e o último homem*. 2ª ed. Lisboa: Gradiva, 1999.
- GIL, José, *Sem Título, escritos sobre artes e artistas*, Lisboa: Relógio D'Água, 2005.
- GIRON, Luís António, *Jean Baudrillard: a verdade oblíqua*, São Paulo: Revista Época, 7 junho de 2003.
- GRAU, Oliver, *Virtual Art: From Illusion to Immersion*, Londres: The MIT Press Cambridge, 2003.
- GREENBERG, Ira, *Processing, Creative Coding and Computational Art*, NY: Springer-Verlag, 2007.
- HAMACHEK, *Psychodynamics of normal and neurotic perfectionism*, Psychology; 15:27-33, 1978.
- HARRISON, Charles e Paul Wood - *Art in Theory, 1900-1990 an anthology of changing ideias*, Ed. Blackwell, Oxford, 1999.
- HOWE, M., *Fragments of Genius: The Strange Feats of Idiots Savants*, London: Routledge, 1989.
- HORA, Thomas, *Tao, Zen and Existencial Psychotherapy*, Psychologia, 2: 236-42, 1959.
- HESS, Walter, *Documentos para a compreensão da pintura moderna*. Lisboa: Livros do Brasil, 1989.
- HUXLEY, Aldous, *As Portas da Percepção/Céu e Inferno*, Porto: Edições Via Óptima, 2008.
- JAMES, W., in Sternberg, R.J.(1999). *Cognitive psychology*. Orlando , FL : Harcourt Brace & Company, 1980.

JAMISON, Kay Redfield, *Tocados pelo Fogo – A doença maniaco-depressiva e o temperamento artístico*. Colares: Pedra Da Lua, 2007.

KIRNER, C. ; TORI, R. *Introdução à Realidade Virtual, Realidade Misturada e Hiper-realidade*. In: Claudio Kirner; Romero Tori. (Ed.). *Realidade Virtual: Conceitos, Tecnologia e Tendências*. 1ed. São Paulo, 2004, v. 1, pp. 3-20.

KRAFT, Ulrich. *Em busca do gênio da lâmpada*. *Viver Mente e Cérebro*, 142, Novembro/2004.

KRAUSS, Rosalind, *The Originality of the Avant-Garde and Other Modernist Myths*, New York : MYT, 1985.

LAPLANTE, Eve, *Seized, temporal lobe epilepsy as medical, historical, and artistic phenomenon*. New York: HarperCollins, 2000.

LÉVY, Pierre, *Que es lo virtual?* Barcelona: Paidós, 1999.

LE WITT, Sol - *Paragraphs on Conceptual Art*, *Artforum*, Junho /1967.

LYOTARD, Jean, *A condição pós-moderna*, 2ª ed. Lisboa: Gradiva - Publicações, Lda, 1989.

LYOTARD, Jean, *O Pós-moderno explicado às crianças*, Lisboa: Publicações Dom Quixote, 1999.

LURIA, A., *Higher cortical functions in man*. 2nd.ed, New York: Basic Books, 1980.

MACHADO, José Pedro, *Grande dicionário da Língua Portuguesa*, Lisboa: Amigos do Livro, 1981

MARCHUETA, Maria Regina, *Reflexões sobre o Terrorismo Internacional*, Lisboa: Edições Duarte Reis, 2003.

MACEDO, António Ferreira e Pocinho, Fernando Edilásio, *Obsessões e Compulsões: as múltiplas faces de uma doença*, 2ª edição, Coimbra: Edições Quarteto, 2007.

MINK, Janis. *Duchamp: A Arte como Contra-Arte*, Lisboa: Taschen, 1996.

MILGRAM, P. et. al. *Augmented Reality: A Class of Displays on the Reality-Virtuality Continuum*. *Telemanipulator and Telepresence Technologies*, SPIE, V.2351, 1994.

OSBORNE, Peter - *Conceptual Art*, Phaidon Press, Londres, 2002.

POPPER, Frank, *Art, Action, Participation*, Paris: Klincksieck, 1985.

POSNER, M. I., *Seeing the mind*. *Science*, Vol 262, 29 October 1993.

RAMACHANDRAN, V. S., *Phantoms in the brain*, New York: William Morrow, 1998.

REALE, Giovanni, *História da Filosofia — Antiguidade e Idade Média*, São Paulo: Paulus, volume I, 9ª edição, 2005.

- ROBSON, David, *Cores e memória*, in Jornal folha de S. Paulo, 09-03-2009.
- RUILOBA, vallejo J., *Estados obsessivos*, Pathos; 116; Outubro 1994.
- SACKS, O., *Um antropólogo em Marte*, (trad. por Paulo Faria), Lisboa: Relógio d'água, 1995.
- SANTOS, Boaventura de Sousa, *Um Discurso sobre as Ciências*, Porto: Afrontamento, 1987.
- SILVA, José Maria Rodrigues, *A (Pós) Modernidade e o Estado de Direito Democrático*, Colecção EUROPAMUNDO, Odivelas: Pentaedro, 1994.
- SMART, Barry, *A Pós-Modernidade*, Mem Martins: Publicações Europa-América, 1993.
- SNYDER, A. W. e Mitchell, D.J., *The mind's secret arithmetic*, Proceedings of the Royal Society, Biological Sciences, Londres: The Royal Society, 1999.
- SONTAG, Susan, *Ensaaios sobre fotografia*, Lisboa: Publicações Dom Quixote, 1986.
- SPINELLI, E., *The Interpreted World, an introduction to phenomenological psychology*. London: Sage Publications Ltd., 2005.
- STILES, Kristine e Selz, Peter, *Theories and documents of contemporary art : a sourcebook of artists' writings*. Berkeley (CA) : University of California Press, cop., 1996.
- STERNBERG, R.J., *Cognitive psychology*. Fort Worth, TX : Harcourt Brace & Company, 1999.
- SYLVESTER, David , *Entrevistas com Francis Bacon*, S.Paulo: Cosac & Naify Edições Ltda, 1995.
- TAMMET, Daniel, *Nascido num dia azul*, Cruz Quebrada: Estrela Polar, 2006.
- THOMAS, Karin, *Hasta hoy. Estilos de las artes plasticas en el siglo XX*, Barcelona: Ediciones del Serbal, 1994.
- TOMKINS, Calvin, *Duchamp: A Biography*. New York: Henry Holt and Company, 1996.
- VASARI, Giorgio, *Vies des peintres, sculpteurs et architectes* / par Giorgio Vasari ; trad.par Léopold Leclanché ; comment.par Jeanron et Léopold Leclanché. Paris : Just Tossier, 1841-1842.
- VASARI, Giorgio, *Life of Leonardo da Vinci*, in *Lives of the Most Eminent Painters, Sculptors, and Architects*, tradução por Gaston DeC. De Vere, (London: Philip Lee Warner, 1912-1914), pp. 89-92, 95-101, 104-105.
- WATZALAWICK, Paul, *A realidade é real?* Lisboa: Relógio de Água, 1991.
- WOODRUFF R., Pitts F., *Monozygotic twins with obsessional neurosis*. *Am.J.Psychiatry*, 120:1075-1080, 1964.

Imagens:

Fig.1- http://www.artquotes.net/masters/bacon/paint_study.htm (acedido em 13-09-2008)

Fig.2- <http://artnews.org/> (acedido em 14-02-2009)

Fig.3- http://en.wikipedia.org/wiki/File:Michelangelo_Portrait_by_Volterra.jpg , (acedido em 18-02-2009)

Fig.4-http://mv.vatican.va/3_EN/pages/x-Schede/PINs/PINs_Sala09_03_041.html (acedido em 13-12-2008)

Fig.5- <http://www.philamuseum.org/collections/permanent/180476.html> (acedido em 13-12-2008)

Fig.6- Capa do documentário “Stanley Kubrick: A Life in Pictures”

Fig.7- <http://www.tate.org.uk/> (acedido em 1-04-2009)

Fig.8- <http://www.28bienalsaopaulo.org.br/participante/marina-abramovic> (acedido em 13-11-2008)

Fig.9- <http://www.tor.cn/> (acedido em 6-12-2008)

Fig.10- Snyder, A. W. e Mitchell,D.J., *The mind's secret arithmetic*, Proceedings of the Royal Society, Biological Sciences, Londres: The Royal Society, 1999. (acedido em 13-11-2008)

Fig.11- <http://www.stephenwiltshire.co.uk/> (acedido em 22-10-2008)

Fig.12- <http://www.paulomendes.org/> (acedido em 12-10-2008)

Fig.13- <http://arduino.cc/blog/?p=23> (acedido em 12-10-2008)

Fig.14- <http://www.dispotheque.org/> (acedido em 12-10-2008)

Fig.15- <http://www.jeffrey-shaw.net/> acedido em (12-11-2008)

Fig.16- <http://www.tate.org.uk/modern/exhibitions/eliasson/about.htm> (acedido em 12-03-2009)

Fig.17- <http://www.tate.org.uk/modern/exhibitions/carstenholler/photos2.shtm> (acedido em 07-03-2009)

Fig.18- www.artecapital.net (acedido em 12-02-2009)

Fig.19- <http://andywarholgallery.com/shop/andy-warhol-ultimate-marilyn-monroe-portrait-suite-p-140.html> (acedido em 02-01-2009)

Fig.20- <http://www.pascalemarchinetayou.com/> (acedido em 12-01-2009)

Fig.21- <http://www.icinema.unsw.edu.au/> acedido em (12-11-2008)

Fig.22- <http://www.newmedia-art.org/> (acedido em 15-01-2009)

Fig.23- <http://www.newmedia-art.org/> (acedido em 15-01-2009)

Fig.24- <http://on1.zkm.de/zkm/e/werke/TheTreeofKnowledge> (acedido em 13-02-2009)

Fig.25- <http://www.thomaskinkade.com/>(acedido em 14-01-2009)

Fig.26- <http://thevillasatoldhawthorne.com/>(acedido em 14-01-2009)

Fig.27- Frame do filme “The Truman Show”

Fig.28- <http://www.museoreinasofia.es/>(acedido em 12-01-2009)

Fig.29- <http://www.zeitgeistmovie.com/>(acedido em 13-01-2009)

Fig.30- <http://www.fundacion.telefonica.com/> (acedido em 11-12-2007)

Fig.31- <http://www.newmedia-art.org/> (acedido em 17-01-2009)

Fig.32- <http://afilosofia.no.sapo.pt/> (acedido em 13-01-2009)

Fig.33- Retirado do 1º relatório de projecto Aveiro Domus Associação para o Desenvolvimento da Casa do Futuro, 2006.

Fig.34- <http://artscenecal.com/>(acedido em 16-01-2009)

Cibergrafia

<http://www.icinema.unsw.edu.au/>
<http://www.fundacionbiacs.com/>
<http://www.yayoi-kusama.jp/>
<http://www.museoreinasofia.es/>
<http://www.artecapital.net/>
<http://realidadeaumentada.com.br/>
<http://www.911media.org/>
<http://www.tate.org.uk/>
<http://www.barbican.org.uk/>
<http://mv.vatican.va/>
<http://grv.inf.pucrs.br/>
<http://www.newmedia-art.org/>
<http://www.fundacion.telefonica.com/>
<http://www.pascalemarthinetayou.com/>
<http://www.jeffrey-shaw.net/>
<http://arduino.cc/>
<http://www.stephenwiltshire.co.uk/>
<http://www.philamuseum.org/>
<http://artnews.org/>
<http://www.artquotes.net/>
<http://artscenecal.com/>
<http://www.artsjournal.com/>
http://purl.pt/1000/1/alberto-caeiro/poemas_inconjuntos/poemas-inconjuntos-ii_t.html
<http://saqoosha.net/>

ANEXO 1

Distúrbio Obsessivo-Compulsivo (DSM-IV-TR)
<p>A – Existência de obsessões ou compulsões</p> <p>Obsessões tal como definidas em: (1), (2), (3) e (4)</p> <p>(1) Pensamentos, impulsos ou imagens recorrentes e persistentes, que são experienciados em alguma altura do distúrbio, como intrusivos e inapropriados e causam marcada ansiedade ou perturbação.</p> <p>(2) Os pensamentos, impulsos ou imagens não constituem simples preocupações excessivas acerca de problemas da vida real.</p> <p>(3) O indivíduo tenta ignorar ou suprimir tais pensamentos, impulsos ou imagens ou neutralizá-los através de outros pensamentos ou acções.</p> <p>(4) O indivíduo reconhece que os pensamentos, impulsos ou imagens obsessivas, são um produto da sua própria mente (não imposto do exterior, como na inserção do pensamento).</p> <p>Compulsões tal como definidas em: (1) e (2)</p> <p>(1) Comportamentos repetitivos (por exemplo, lavagens, verificação, ordenação) ou actos mentais (por exemplo, rezar, contar, repetir palavras em silêncio) que o indivíduo se sente compelido a desempenhar, em resposta a uma obsessão ou de acordo com o cumprimento de regras que devem ser rigidamente aplicadas</p> <p>(2) Os comportamentos ou actos mentais visam prevenir ou reduzir a angústia ou prevenir alguma situação ou um acontecimento temidos. No entanto, estes comportamentos ou actos mentais não estão ligados de forma realista com o que se propõem neutralizar ou prevenir ou são claramente excessivos.</p>
<p>B. Em alguma altura, durante a evolução do distúrbio, o indivíduo reconhece que as obsessões ou compulsões são excessivas ou não razoáveis. (nota: não aplicável a crianças)</p>
<p>C. As obsessões ou compulsões causam marcada angústia, uma perda considerável de tempo (mais de uma hora por dia) ou interferem de modo significativo com as actividades quotidianas do indivíduo, o seu funcionamento profissional ou as suas actividades sociais.</p>
<p>D. Se estiver presente um outro distúrbio do Eixo I, o conteúdo das obsessões ou compulsões não está restrito a ele (por exemplo, preocupação com comida, na presença de um Distúrbio do Comportamento Alimentar; puxar o cabelo, no caso da Tricotilomania; preocupações com a aparência no Distúrbio Dismórfico Corporal; preocupações com drogas na presença de um Distúrbio por abuso de Substâncias; preocupação com doenças na presença de Hipocondria; preocupação com impulsos ou fantasias sexuais na presença de uma Parafilia ou rumações de culpa, na presença de uma Depressão Major.</p>
<p>E. O distúrbio não é devido aos efeitos fisiológicos directos de uma substância ou de uma condição médica geral.</p>
<p>Especificar se:</p> <p>Com crítica (<i>insight</i>) deficiente: se durante a maior parte do episódio actual, o indivíduo não reconhecer que as obsessões e compulsões são excessivas ou não razoáveis.</p>

Quadro 2.1. Critérios diagnósticos de Distúrbio Obsessivo-Compulsivo (DSM-IV-TR, APA, 2000).

F42. Distúrbio Obsessivo-Compulsivo – Directrizes diagnósticas (CID-10)

Para um diagnóstico definitivo, devem estar presentes sintomas obsessivos ou actos compulsivos ou ambos, na maior parte dos dias e pelo menos durante 2 semanas consecutivas e constituir uma fonte de perturbação e de interferência com as actividades do doente. Os sintomas obsessivos devem ter as seguintes características:

(a) os pensamentos ou impulsos devem ser reconhecidos como pertencendo ao próprio doente.

(b) deve existir pelo menos um pensamento ou acto ao qual o doente resista, embora possam existir outros aos quais o doente já não opõe resistência.

(c) o pensamento de praticar o acto não deve ser em si mesmo agradável.

(d) os pensamentos, imagens ou impulsos devem ser desagradavelmente repetitivos.

Inclui: neurose anancástica
neurose obsessiva
neurose obsessivo-compulsiva

Diagnóstico diferencial. A distinção entre o distúrbio obsessivo-compulsivo e um distúrbio depressivo pode ser difícil, porque estes dois tipos de sintomas ocorrem muitas vezes simultaneamente. Num episódio agudo do distúrbio, deve ser dada precedência aos sintomas que se desenvolvem em primeiro lugar; quando ambos os tipos de sintomas estão presentes sem que nenhum predomine, é preferível considerar a depressão como primária.

Nos distúrbios crónicos, deve ser dada prioridade aos sintomas que mais frequentemente persistem na ausência dos outros.

A existência de ataques de pânico ou de sintomas fóbicos ligeiros não constituem impedimento ao diagnóstico. No entanto, os sintomas obsessivos que se desenvolvem na presença de esquizofrenia, síndrome de Tourette ou distúrbio mental orgânico, devem ser considerados como parte integrante desses distúrbios.

Embora os pensamentos obsessivos e os actos compulsivos habitualmente coexistam, pode ser útil especificar qual dos conjuntos de sintomas é predominante, visto que podem responder de modo diferente às terapêuticas.

Quadro 2.2. Directrizes diagnósticas para o Distúrbio Obsessivo-Compulsivo (WHO-CID 10, 1992).

ANEXO 2

SE- Durante a sua actividade profissional salientou-se o número de casos de pacientes provenientes de áreas artísticas?

FP- Não

SE- É possível qualquer pessoa, em função da sua dedicação e atitude persistente perante uma actividade, a dado momento, correr riscos de obsessão, ou é necessário existir alguma predisposição genética, desequilíbrio químico pontual ou dano físico a nível cerebral?

FP- É necessário existir predisposição/vulnerabilidade genética, com consequentes alterações neurobioquímicas, bem como acontecimentos devida precipitadores da doença, incluindo aprendizagem de comportamentos de natureza obsessivo-compulsiva (ex. pais OC que ritualizam diante dos filhos, envolvendo-os nos seus comportamentos OC e/ou, que ensinam as crianças a "funcionar" obsessivamente nas mais diversas actividades quotidianas,..)

SE- Podemos dizer que, não obstante as características doentias bem vincadas no seu estudo, existem, em determinados casos, algumas virtudes do comportamento obsessivo perfeccionista?

FP- Sim, desde que o perfeccionismo não seja excessivo (exagerado sem razão objectiva/aparente) ou patológico e, por isso, não induza sofrimento.

SE- Personalidade obsessiva, comportamento obsessivo e comportamento obcecado, são conceitos diferentes?

FP- Sem dúvida, são conceitos distintos. Estes aspectos estão desenvolvidos e fundamentados no nosso livro (por favor veja a 2ª edição-2007, revista e aumentada).

No decorrer na conversa mantida com o Dr. Fernando Edilásio Pocinho foi ainda possível saber que um indivíduo, possuidor de uma personalidade obsessiva, pode desenvolver estratégias que o permitam evitar a obcecação. Se o leitor tiver curiosidade sobre esta matéria pode encontrar mais informações nos capítulos relacionados com o TRATAMENTO do livro do neurocientista: MACEDO, António Ferreira e Pocinho, Fernando Edilásio, *Obsessões e Compulsões: as múltiplas faces de uma doença*, 2ª edição, Coimbra: Edições Quarteto, 2007.

ANEXO 3

[Texto Anterior](#) | [Próximo Texto](#) | [Índice](#)

Arte pode desafiar lógica mercantil, diz Kapoor

Artista indiano radicado em Londres mostra obras no CCBB e no Anhangabaú

Um dos principais escultores contemporâneos diz à Folha que a arte é política ao se contrapor ao tempo e ao discurso da mercadoria

Leonardo Wen/Folha Imagem



Montagem da obra "Double Mirror", de Anish Kapoor, no CCBB

FABIO CYPRIANO
DA REPORTAGEM LOCAL

Num mundo onde aparentemente o capitalismo venceu e tudo se transforma em mercadoria, a arte pode se tornar um campo que provoque um tempo e um espaço diferente. Essa, ao menos, é a intenção do artista plástico Anish Kapoor, indiano radicado na Inglaterra.

Um dos mais prestigiados artistas de sua geração, vencedor do prêmio Turner, em 1991, ele inaugura amanhã uma obra pública em São Paulo, "Ascension" [ascensão], uma coluna de fumaça de oito metros no Vale do Anhangabaú. Na mostra realizada no Rio, a coluna ocupava o espaço central do prédio

do Centro Cultural Banco do Brasil. A partir de sábado, no CCBB de São Paulo, Kapoor poderá ser visto em oito obras. Na última semana, o artista falou com a **Folha**, de seu ateliê, em Londres.



FOLHA - *"Ascensão" era muito impressionante dentro do prédio do CCBB carioca. Como você acha que ela irá acontecer em São Paulo?*

ANISH KAPOOR - Acho que teremos algo muito interessante. Construímos um pequeno pavilhão embaixo de uma ponte [o viaduto do Chá], o que proporcionará um outro tipo de sentimento, outra maneira de engajar o público -já que a obra estará mais integrada à cidade. E isso me interessa, pois dá à obra mais significado.

FOLHA - *Em seu trabalho, a percepção do espectador é altamente desafiada. Você acredita que a arte pode mudar a forma das pessoas verem o mundo?*

KAPOOR - É uma questão bem grande. A poética pode ter uma ressonância, um sentimento de memória, um senso de estar vivo e acho que, politicamente, é importante, nessa era em que tudo gira em torno do capitalismo -tudo mesmo-, que existam pequenos momentos na vida que não sejam em torno do dinheiro, que sejam um estímulo apenas a ser, de uma forma profunda. Acho que a arte é boa para lidar com questões filosóficas, questões como "por que estamos aqui?", "qual o significado da vida?", e acho que essas perguntas nós não as fazemos de forma suficiente, estamos com medo delas.

FOLHA - *E quando você cria seus trabalhos, você busca confrontar o público com tais questões?*

KAPOOR - Tenho o sentimento de que existem possibilidades profundas na forma, quando alguém busca nela a mais potente possibilidade poética. Minha linguagem não é referencial, o que permite possibilidades de significados mais do que propriamente um significado.

FOLHA - *A performer Marina Abramovic faz uma ação na qual repete "arte tem de ser bela". Suas obras, contrariando uma forte tendência contemporânea, são incrivelmente belas. A beleza é uma questão que você persegue?*

KAPOOR - Ih, como responder a isso? Bom, a grande e simples verdade é que não se pode fazer, a princípio, alguma coisa bela. Não é algo que possamos dizer: "Ah, hoje vou fazer algo lindo". Nós sabemos disso, da mesma forma que tampouco podemos dizer que "vamos fazer algo espiritual". O que se pode fazer, contudo, é refinar e tornar o olhar mais

lento.

Se eu faço um trabalho com fumaça, por exemplo, o que eu quero é que você veja fumaça e apenas fumaça, sem ser pego pelas outras coisas na frente.

Então, parte do meu trabalho é tirar as coisas da frente para reduzir a visão à mais simples realidade ou verdade. Tenho alto grau de perfeccionismo e obsessão com o detalhe. Com isso, espero que se tenha uma visão clara, e eu tenho a coragem de dizer: é apenas isso, é suficiente, não preciso dizer mais nada.

FOLHA - Seu trabalho lida com ambivalências.

"Ascensão", por exemplo, é um imenso pilar de fumaça, ou seja, algo forte e delicado ao mesmo tempo...

KAPOOR - Bom, nós vivemos num mundo construído por oposições: dia e noite, masculino e feminino, pequeno e grande. E isso é algo que me interessa muito, as funções da oposição. A história da escultura, pode-se dizer, é a história da matéria: barro, rochas, metais.

Meu interesse particular é uma questão paralela, ou seja, a não-matéria. E não estou dizendo "imaterial". Isso tem algo a ver com presença, pós-ausência.

Cheguei a essa obra com fumaça por meio de um ponto de vista muito simples: é um objeto não-material, e é por isso que gosto dele. Um objeto feito de fumaça tem uma presença física e, ao mesmo tempo, não tem. Vários anos atrás eu fiz um trabalho chamado "Descent to limbo" [Descida ao limbo], que parecia um buraco no chão, mas não era um buraco, pois era um objeto sólido -e ao mesmo tempo não era. Isso me interessava. Várias das peças brilhantes ou de espelhos tratam do não-objeto, o que tem muito a ver com o que realizei nos últimos sete anos.

FOLHA - Com isso podemos voltar um pouco à questão da percepção...

KAPOOR - Sim, podemos, pois para mim, arte e ilusão são muito próximos. Um truque de mágica é ilusão, mas um truque de mágica não é arte. Mas o ilusionismo da mágica é, algumas vezes, algo que se vê em arte, seja em Leonardo Da Vinci ou Turrell, por exemplo. Assim, a ilusão ela mesma não é arte, mas a ilusão com o senso do mistério, que alcança um outro nível de realidade, isso pode ser arte.

FOLHA - Num contexto onde tempo e espaço são dominados pelo capitalismo, contrapor-se a isso dá um sentido político à arte?

KAPOOR - Sim, sim, o discurso do mercado domina tudo e não existe nada fora do mercado.

Por isso é muito difícil existir uma política radical ou uma estética radical, pois elas estão conformadas pelo mercado.

Quando tudo é mercadoria, a vida ganha um sentido diferente. Tempos atrás, na Inglaterra, a água era gratuita. Agora, cada vez que você abre uma torneira, custa dinheiro. Da floresta ao espírito humano, tudo hoje se tornou mercadoria.

ANEXO 4

The New York Times Magazine

June 22, 2003

Savant for a Day

By LAWRENCE OSBORNE

Allan Snyder claims that he can turn on a person's inner Rain Man, and then turn it off again, with the flick of a switch. All it takes is a strange set of electrodes - and a radical new theory of autism, genius and the human brain.

In a concrete basement at the University of Sydney, I sat in a chair waiting to have my brain altered by an electromagnetic pulse. My forehead was connected, by a series of electrodes, to a machine that looked something like an old-fashioned beauty-salon hair dryer and was sunnily described to me as a "Danish-made transcranial magnetic stimulator." This was not just any old Danish-made transcranial magnetic stimulator, however; this was the Medtronic Mag Pro, and it was being operated by Allan Snyder, one of the world's most remarkable scientists of human cognition.

Nonetheless, the anticipation of electricity being beamed into my frontal lobes (and the consent form I had just signed) made me a bit nervous. Snyder found that amusing. "Oh, relax now!" he said in the thick local accent he has acquired since moving here from America. "I've done it on myself a hundred times. This is Australia. Legally, it's far more difficult to damage people in Australia than it is in the United States."

"Damage?" I groaned.

"You're not going to be damaged," he said. "You're going to be enhanced."

The Medtronic was originally developed as a tool for brain surgery: by stimulating or slowing down specific regions of the brain, it allowed doctors to monitor the effects of surgery in real time. But it also produced, they noted, strange and unexpected effects on patients' mental functions: one minute they would lose the ability to speak, another minute they would speak easily but would make odd linguistic errors and so on. A number of researchers started to look into the possibilities, but one in particular intrigued Snyder: that people undergoing transcranial magnetic stimulation, or TMS, could suddenly exhibit savant intelligence -- those isolated pockets of geniuslike mental ability that most often appear in autistic people.

Snyder is an impish presence, the very opposite of a venerable professor, let alone an internationally acclaimed scientist. There is a whiff of Woody Allen about him. Did I really want him, I couldn't help thinking, rewiring my hard drive? "We're not changing your brain physically," he assured me. "You'll only experience differences in your thought processes while you're actually on the machine." His assistant made a few final adjustments to the electrodes, and then, as everyone stood back, Snyder flicked the switch.

A series of electromagnetic pulses were being directed into my frontal lobes, but I felt nothing. Snyder instructed me to draw something. "What would you like to draw?" he said merrily. "A cat? You like drawing cats? Cats it is."

I've seen a million cats in my life, so when I close my eyes, I have no trouble picturing them. But what does a cat really look like, and how do you put it down on paper? I gave it a try but came up with some sort of stick figure, perhaps an insect.

While I drew, Snyder continued his lecture. "You could call this a creativity-amplifying machine. It's a way of altering our states of mind without taking drugs like mescaline. You can make people see the raw data of the world as it is. As it is actually represented in the unconscious mind of all of us."

Two minutes after I started the first drawing, I was instructed to try again. After another two minutes, I tried a third cat, and then in due course a fourth. Then the experiment was over, and the electrodes were removed. I looked down at my work. The first felines were boxy and stiffly unconvincing. But after I had been subjected to about 10 minutes of transcranial magnetic stimulation, their tails had grown more vibrant, more nervous; their faces were personable and convincing. They were even beginning to wear clever expressions.

I could hardly recognize them as my own drawings, though I had watched myself render each one, in all its loving detail. Somehow over the course of a very few minutes, and with no additional instruction, I had gone from an incompetent draftsman to a very impressive artist of the feline form.

Snyder looked over my shoulder. "Well, how about that? Leonardo would be envious." Or turning in his grave, I thought.

As remarkable as the cat-drawing lesson was, it was just a hint of Snyder's work and its implications for the study of cognition. He has used TMS dozens of times on university students, measuring its effect on their ability to draw, to proofread and to perform difficult mathematical functions like identifying prime numbers by sight. Hooked up to the machine, 40 percent of test subjects exhibited extraordinary, and newfound, mental skills. That Snyder was able to induce these remarkable feats in a controlled, repeatable experiment is more than just a great party trick; it's a

breakthrough that may lead to a revolution in the way we understand the limits of our own intelligence -- and the functioning of the human brain in general.

Snyder's work began with a curiosity about autism. Though there is little consensus about what causes this baffling -- and increasingly common -- disorder, it seems safe to say that autistic people share certain qualities: they tend to be rigid, mechanical and emotionally dissociated. They manifest what autism's great "discoverer," Leo Kanner, called "an anxiously obsessive desire for the preservation of sameness." And they tend to interpret information in a hyperliteral way, using "a kind of language which does not seem intended to serve interpersonal communication."

For example, Snyder says, when autistic test subjects came to see him at the university, they would often get lost in the main quad. They might have been there 10 times before, but each time the shadows were in slightly different positions, and the difference overwhelmed their sense of place. "They can't grasp a general concept equivalent to the word 'quad,'" he explains. "If it changes appearance even slightly, then they have to start all over again."

Despite these limitations, a small subset of autistics, known as savants, can also perform superspecialized mental feats. Perhaps the most famous savant was Dustin Hoffman's character in "Rain Man," who could count hundreds of matchsticks at a glance. But the truth has often been even stranger: one celebrated savant in turn-of-the-century Vienna could calculate the day of the week for every date since the birth of Christ. Other savants can speak dozens of languages without formally studying any of them or can reproduce music at the piano after only a single hearing. A savant studied by the English doctor J. Langdon Down in 1887 had memorized every page of Gibbon's "Decline and Fall of the Roman Empire." At the beginning of the 19th century, the splendidly

named Gottfried Mind became famous all over Europe for the amazing pictures he drew of cats.

The conventional wisdom has long been that autistics' hyperliteral thought processes were completely separate from the more contextual, nuanced, social way that most adults think, a different mental function altogether. And so, by extension, the extraordinary skills of autistic savants have been regarded as flukes, almost inhuman feats that average minds could never achieve.

Snyder argues that all those assumptions -- about everything from the way autistic savants behave down to the basic brain functions that cause them to do so -- are mistaken. Autistic thought isn't wholly incompatible with ordinary thought, he says; it's just a variation on it, a more extreme example.

He first got the idea after reading "The Man Who Mistook His Wife for a Hat," in which Oliver Sacks explores the link between autism and a very specific kind of brain damage. If neurological impairment is the cause of the autistic's disabilities, Snyder wondered, could it be the cause of their geniuslike abilities, too? By shutting down certain mental functions -- the capacity to think conceptually, categorically, contextually -- did this impairment allow other mental functions to flourish? Could brain damage, in short, actually make you brilliant?

In a 1999 paper called "Is Integer Arithmetic Fundamental to Mental Processing? The Mind's Secret Arithmetic," Snyder and D. John Mitchell considered the example of an autistic infant, whose mind "is not concept driven. . . . In our view such a mind can tap into lower level details not readily available to introspection by normal individuals." These children, they wrote, seem "to be aware of information in some raw or interim state prior to it being formed into the 'ultimate picture.'" Most astonishing, they went on, "the

mental machinery for performing lightning fast integer arithmetic calculations could be within us all."

And so Snyder turned to TMS, in an attempt, as he says, "to enhance the brain by shutting off certain parts of it."

"In a way, savants are the great enigma of today's neurology," says Prof. Joy Hirsch, director of the Functional M.R.I. Research Center at Columbia University. "They exist in all cultures and are a distinct type. Why? How? We don't know. Yet understanding the savant will help provide insight into the whole neurophysiological underpinning of human behavior. That's why Snyder's ideas are so exciting -- he's asking a really fundamental question, which no one has yet answered."

If Snyder's suspicions are correct, in fact, and savants have not more brainpower than the rest of us, but less, then it's even possible that everybody starts out life as a savant. Look, for example, at the ease with which children master complex languages -- a mysterious skill that seems to shut off automatically around the age of 12. "What we're doing is counterintuitive," Snyder tells me. "We're saying that all these genius skills are easy, they're natural. Our brain does them naturally. Like walking. Do you know how difficult walking is? It's much more difficult than drawing!"

To prove his point, he hooks me up to the Medtronic Mag Pro again and asks me to read the following lines:

*A bird in the hand
is worth two in the
the bush*

"A bird in the hand is worth two in the bush," I say.

"Again," Snyder says, and smiles.

So once more: "A bird in the hand is worth two in the bush." He makes me repeat it five or six times, slowing me down until he has me reading each word with aching slowness.

Then he switches on the machine. He is trying to suppress those parts of my brain responsible for thinking contextually, for making connections. Without them, I will be able to see things more as an autistic might.

After five minutes of electric pulses, I read the card again. Only then do I see -- instantly -- that the card contains an extra "the."

On my own, I had been looking for patterns, trying to coax the words on the page into a coherent, familiar whole. But "on the machine," he says, "you start seeing what's actually there, not what you think is there."

Snyder's theories are bolstered by the documented cases in which sudden brain damage has produced savant abilities almost overnight. He cites the case of Orlando Serrell, a 10-year-old street kid who was hit on the head and immediately began doing calendrical calculations of baffling complexity. Snyder argues that we all have Serrell's powers. "We remember virtually everything, but we recall very little," Snyder explains. "Now isn't that strange? Everything is in there" -- he taps the side of his head. "Buried deep in all our brains are phenomenal abilities, which we lose for some reason as we develop into 'normal' conceptual creatures. But what if we could reawaken them?"

Not all of Snyder's colleagues agree with his theories. Michael Howe, an eminent psychologist at the University of Exeter in

Britain who died last year, argued that savantism (and genius itself) was largely a result of incessant practice and specialization. "The main difference between experts and savants," he once told *New Scientist* magazine, "is that savants do things which most of us couldn't be bothered to get good at."

Robert Hendren, executive director of the M.I.N.D. Institute at the University of California at Davis, brought that concept down to my level: "If you drew 20 cats one after the other, they'd probably get better anyway." Like most neuroscientists, he doubts that an electromagnetic pulse can stimulate the brain into creativity: "I'm not sure I see how TMS can actually alter the way your brain works. There's a chance that Snyder is right. But it's still very experimental."

Tomas Paus, an associate professor of neuroscience at McGill University, who has done extensive TMS research, is even more dubious. "I don't believe TMS can ever elicit complex behavior," he says.

But even skeptics like Hendren and Paus concede that by intensifying the neural activity of one part of the brain while slowing or shutting down others, TMS can have remarkable effects. One of its most successful applications has been in the realm of psychiatry, where it is now used to dispel the "inner voices" of schizophrenics, or to combat clinical depression without the damaging side effects of electroshock therapy. (NeuroNetics, an Atlanta company, is developing a TMS machine designed for just this purpose, which will probably be released in 2006, pending F.D.A. approval.)

Meanwhile, researchers at the National Institute of Neurological Disorders and Stroke found that TMS applied to the prefrontal cortex enabled subjects to solve geometric puzzles much more rapidly. Alvaro Pascual-Leone, associate professor of neurology at

the Beth Israel Deaconess Medical Center in Boston (who, through his work at the Laboratory for Magnetic Brain Stimulation, has been one of the American visionaries of TMS), has even suggested that TMS could be used to "prep" students' minds before lessons.

None of this has gone unnoticed by canny entrepreneurs and visionary scientists. Last year, the Brain Stimulation Laboratory at the Medical University of South Carolina received a \$2 million government grant to develop a smaller TMS device that sleep-deprived soldiers could wear to keep them alert. "It's not 'Star Trek' at all," says Ziad Nahas, the laboratory's medical director. "We've done a lot of the science on reversing cognitive deficiencies in people with insomnia and sleep deficiencies. It works." If so, it could be a small leap to the day it boosts soldiers' cognitive functioning under normal circumstances.

And from there, how long before Americans are walking around with humming antidepression helmets and math-enhancing "hair dryers" on their heads? Will commercially available TMS machines be used to turn prosaic bank managers into amateur Rembrandts? Snyder has even contemplated video games that harness specialized parts of the brain that are otherwise inaccessible.

"Anything is possible," says Prof. Vilayanur Ramachandran, director of the Center for Brain and Cognition at the University of California at San Diego and the noted author of "Phantoms in the Brain." Snyder's theories have not been proved, he allows, but they are brilliantly suggestive: "We're at the same stage in brain research that biology was in the 19th century. We know almost nothing about the mind. Snyder's theories may sound like 'The X-Files,' but what he's saying is completely plausible. Up to a point the brain is open, malleable and constantly changing. We might well be able to make it run in new ways." Of those who dismiss

Snyder's theories out of hand, he shrugs: "People are often blind to new ideas. Especially scientists."

Bruce L. Miller, the A.W. and Mary Margaret Claussen distinguished professor in neurology at the University of California at San Francisco, is intrigued by Snyder's experiments and his attempts to understand the physiological basis of cognition. But he points out that certain profound questions about artificially altered intelligence have not yet been answered. "Do we really want these abilities?" he asks. "Wouldn't it change my idea of myself if I could suddenly paint amazing pictures?"

It probably would change people's ideas of themselves, to say nothing of their ideas of artistic talent. And though that prospect might discomfort Miller, there are no doubt others whom it would thrill. But could anyone really guess, in advance, how their lives might be affected by instant creativity, instant intelligence, instant happiness? Or by their disappearance, just as instantly, once the TMS is switched off?

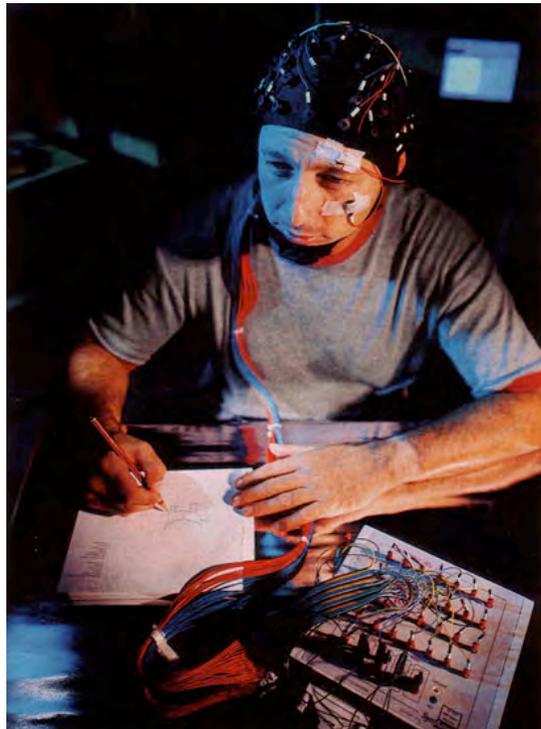
As he walked me out of the university -- a place so Gothic that it could be Oxford, but for the intensely flowering jacaranda in one corner and the strange Southern Hemisphere birds flitting about -- and toward the freeway back to downtown Sydney, Snyder for his part radiated the most convincingly ebullient optimism. "Remember that old saw which says that we only use a small part our brain? Well, it might just be true. Except that now we can actually prove it physically and experimentally. That has to be significant. I mean, it has to be, doesn't it?"

We stopped for a moment by the side of the roaring traffic and looked up at a haze in the sky. Snyder's eyes contracted inquisitively as he pieced together the unfamiliar facts (brown smoke, just outside Sydney) and eased them into a familiar

narrative framework (the forest fires that had been raging all week). It was an effortless little bit of deductive, nonliteral thinking -- the sort of thing that human beings, unaided by TMS, do a thousand times a day. Then, in an instant, he switched back to our conversation and picked up his train of thought. "More important than that, we can change our own intelligence in unexpected ways. Why would we not want to explore that?"

Lawrence Osborne is a frequent contributor to the magazine.

[Copyright 2003 The New York Times Company](#)



ANEXO 5

Jean Baudrillard: A verdade oblíqua

O pensador que inspirou a trilogia "Matrix" não gosta do filme e acha que a cultura americana impõe padrões banais. Por Luís Antônio Giron, [Revista Época](#), 7 junho 2003

O professor baixo e mal-humorado é hoje uma das figuras mais populares do novo século. O pensador francês Jean Baudrillard, de 74 anos, recusa-se a falar em inglês. Mesmo assim, é tão popular nos Estados Unidos por causa de suas análises sobre a cultura de massa que foi convidado a fazer um show de filosofia em Las Vegas. E seu nome está na boca dos espectadores da trilogia *Matrix*. No primeiro filme dos irmãos Wachowski, o hacker Neo (Keanu Reeves) guarda seus programas de paraísos artificiais no fundo falso do livro *Simulacros e Simulação*, de Baudrillard. Keanu leu o livro e costuma mencionar o autor em todas as suas entrevistas sobre *Matrix Reloaded*, o novo filme da trilogia. Até porque o ensaio sobre como os meios de comunicação de massa produzem a realidade virtual inspirou os diretores de *Matrix* a criar o roteiro.

Baudrillard não parece ligar para a fama. Ele esteve no Brasil para lançar seu novo livro, *Power Inferno* (Sulina, 80 páginas, R\$ 18), e participar da conferência 'A Subjetividade na Cultura Digital', na Universidade Cândido Mendes, no Rio de Janeiro, onde falou com *ÉPOCA*. Sempre pautado por assuntos atuais, ele analisa no ensaio os atentados de 11 de setembro de 2001 como um ato simbólico contra o Ocidente. Nesta entrevista, ele fala sobre seu pensamento turboniilista, 11 de setembro e arte. Se a realidade já não existe e vivemos um permanente e conspiratório espetáculo de mídia, como quer Jean Baudrillard, o pensador exerce a função de *entertainer* às avessas. Ele decreta o fim dos tempos, e todo mundo vibra.

ÉPOCA - Suas idéias demolidoras estão mais em moda do que nunca. O mundo ficou mais parecido com o senhor?

Jean Baudrillard - Não aconteceu nada. O resultado de um consumo rápido e maciço de idéias só pode ser redutor. Há um mal-entendido em relação a meu pensamento. Citam meus conceitos de modo irracional. Hoje o pensamento é tratado de forma irresponsável. Tudo é efeito especial. Veja o conceito de pós-modernidade. Ele não existe, mas o mundo inteiro o usa com a maior familiaridade. Eu próprio sou chamado de 'pós-moderno', o que é um absurdo.

ÉPOCA - Mas pós-modernidade não é um conceito teórico racional?

Baudrillard - A noção de pós-modernidade não passa de uma forma irresponsável de abordagem pseudocientífica dos fenômenos. Trata-se de um sistema de interpretações a partir de uma palavra com crédito ilimitado, que pode ser aplicada a qualquer coisa. Seria piada chamá-la de conceito teórico.

ÉPOCA - Se não é pós-moderno, como o senhor define seu pensamento em poucas palavras? Os críticos o chamam de pensador terrorista, ou niilista irônico.

Baudrillard - Sou um dissidente da verdade. Não creio na idéia de discurso de verdade, de uma realidade única e inquestionável. Desenvolvo uma teoria irônica que tem por fim formular hipóteses. Estas podem ajudar a revelar aspectos impensáveis. Procuo refletir por caminhos oblíquos. Lanço mão de fragmentos, não de textos unificados por uma lógica rigorosa. Nesse raciocínio, o paradoxo é mais importante que o discurso linear. Para simplificar, examino a vida que acontece no momento, como um fotógrafo. Aliás, sou um fotógrafo.

ÉPOCA - Como o senhor explica a espetacularização da realidade?

Baudrillard - Os signos evoluíram, tomaram conta do mundo e hoje o dominam. Os sistemas de signos operam no lugar dos objetos e progridem exponencialmente em representações cada vez mais complexas. O objeto é o discurso, que promove intercâmbios virtuais incontrolláveis, para além do objeto. No começo de minha carreira intelectual, nos anos 60, escrevi um ensaio intitulado 'A Economia Política dos Signos', a indústria do espetáculo ainda engatinhava e os signos cumpriam a função simples de substituir objetos reais. Analisei o papel do valor dos signos nas trocas humanas. Atualmente, cada signo está se transformando em um objeto em si mesmo e materializando o fetiche, virou valor de uso e troca a um só tempo. Os signos estão

criando novas estruturas diferenciais que ultrapassam qualquer conhecimento atual. Ainda não sabemos onde isso vai dar.

ÉPOCA - A disseminação de signos a despeito dos objetos pode conduzir a civilização à renúncia do saber?

Baudrillard - Alguma coisa se perdeu no meio da história humana recente. O relativismo dos signos resultou em uma espécie de catástrofe simbólica. Amargamos hoje a morte da crítica e das categorias racionais. O pior é que não estamos preparados para enfrentar a nova situação. É necessário construir um pensamento que se organize por deslocamentos, um anti-sistema paradoxal e radicalmente reflexivo que dê conta do mundo sem preconceitos e sem nostalgia da verdade. A questão agora é como podemos ser humanos perante a ascensão incontrolável da tecnologia.

ÉPOCA - Seu raciocínio lembra os dos personagens da trilogia Matrix. O senhor gostou do filme?

Baudrillard - É uma produção divertida, repleta de efeitos especiais, só que muito metafórica. Os irmãos Wachowski são bons no que fazem. Keanu Reeves também tem me citado em muitas ocasiões, só que eu não tenho certeza de que ele captou meu pensamento. O fato, porém, é que Matrix faz uma leitura ingênua da relação entre ilusão e realidade. Os diretores se basearam em meu livro *Simulacros e Simulação*, mas não o entenderam. Prefiro filmes como *Truman Show* e *Cidade dos Sonhos*, cujos realizadores perceberam que a diferença entre uma coisa e outra é menos evidente. Nos dois filmes, minhas idéias estão mais bem aplicadas. Os Wachowskis me chamaram para prestar uma assessoria filosófica para *Matrix Reloaded* e *Matrix Revolutions*, mas não aceitei o convite. Como poderia? Não tenho nada a ver com kung fu. Meu trabalho é discutir idéias em ambientes apropriados para essa atividade.

ÉPOCA - Quanto à arte, o senhor se dedicou a analisar o fenômeno artístico ao longo dos anos. Em que pé se encontra a arte contemporânea?

Baudrillard - A arte se integrou ao ciclo da banalidade. Ela voltou a ser realista, a desejar a restituição da reprodução clássica. A arte quer cumplicidade do público e gozar de um status especial de culto, situação prefigurada nas sinfonias de Gustav Mahler. Claro que há exceções, mas, em geral, os artistas se renderam à realidade tecnológica. Desde os *ready-mades* de Marcel Duchamp, a importância da arte diminuiu, porque a obra de arte deixou de ter um valor em si. Os signos soterraram a singularidade. Os artistas se submetem a imperativos políticos, e não mais seguem ideais estéticos. A arte já não transforma a realidade e isso é muito grave.

ÉPOCA - Por que o senhor escreveu tanto sobre a cultura americana mas nunca refletiu sobre o Brasil, que o senhor tanto adora visitar?

Baudrillard - Já me cobraram um livro sobre o Brasil. Cito-o em minhas *Cool Memories* (trabalho no quinto volume) e em outros textos, mas a cultura brasileira é muito complexa para meu alcance teórico. Ela não se enquadra muito em minhas preocupações com a contemporaneidade, não tem nada a ver com a americana, com seus dualismos maniqueístas, um país que se construiu a partir das simulações, um deserto da cultura no qual o vazio é tudo. Os Estados Unidos são o grau zero da cultura, possuem uma sociedade regressiva, primitiva e altamente original em sua vacuidade. No Brasil há leis de sensualidade e de alegria de viver, bem mais complicadas de explicar. No Brasil, vigora o charme.

ÉPOCA - O que o senhor pensa da civilização americana depois dos atentados de 11 de setembro? O mundo mudou mesmo por causa deles?

Baudrillard - Claro que mudou. Nunca mais seremos os mesmos depois da destruição do World Trade Center. Abordo o tema em *Power Inferno*, uma coletânea de artigos sobre o império americano e a política. Considero os atentados um ato fundador do novo século, um acontecimento simbólico de imensa importância porque de certa forma consagra o império mundial e sua banalidade. A Guerra do Iraque apenas dá seqüência às ações imperiais. Os terroristas que destruíram as torres gêmeas introduziram uma forma alternativa de violência que se dissemina em alta velocidade. A nova modalidade está gerando uma visão de realidade que o homem desconhecia. O terrorismo funda o admirável mundo novo. Bom ou mau, é o que há de novo em filosofia. O terrorismo está alterando a realidade e a visão de mundo. Para lidar

com um fato de tamanha envergadura, precisamos assimilar suas lições por meio do pensamento.

JEAN BAUDRILLARD

Nascimento Reims, na França, em 1929

Trajetória Sociólogo e fotógrafo. Em 1966 começou a lecionar na Universidade de Paris X-Nanterre. Atualmente, dedica-se a escrever e fazer palestras.

Livros principais O Sistema dos Objetos (1968), À Sombra das Maiorias Silenciosas (1978), Simulacros e Simulação (1981), América (1988), Cool Memories I (1990), A Troca Impossível (1999), O Lúdico e o Policial (2000).

ANEXO 6

PESSOA, Fernando, 1888-1935

Todas as theorias, todos os poemas : [1º v.] / A Caeiro.- 1916 Jan. 11.- [1 de 4] p. em bf. ; 26,8 x 21 cm

Nota(s): Autógrafo a tinta roxa, ocupando a metade inferior da folha dobrada em bifólio . - A encimar o poema, "A Caeiro", sublinhado . - Data, à direita, "11-1-16" . - Incluí, em folha dobrada em bifólio, na p. [3], "Chove fogo, - ouro de barulho estruge ..." : [1º v.], que continua na metade superior da p. [2]; no reverso, em 2r, "...risador, ainda que sem instrução nisso, tem saude" : [inc.] . - Folha de quadrícula caligráfica dobrada em bifólio e muito deteriorada . - Publicado, sob o título geral "Poemas Inconjuntos", em "Poemas Completos de Alberto Caeiro", ed. lit. T. Sobral Cunha, Presença, 1994, p. 143.

BN Esp. E3/58-2v

