

UNIVERSIDADE DE LISBOA  
FACULDADE DE BELAS-ARTES



# **ARQUEOLOGIAS DA APROPRIAÇÃO:**

## **Estratificações da Autoria**

Pedro Guilherme Lopes Pinheiro Soares

Trabalho de Projeto

Mestrado em Arte Multimédia

Especialização em Performance e Instalação

Trabalho de Projeto orientado pela Prof. Doutora Mónica Mendes

2018

## DECLARAÇÃO DE AUTORIA

Eu Pedro Guilherme Lopes Pinheiro Soares, declaro que o presente trabalho de projeto de mestrado intitulado “Arqueologias da Apropriação: Estratos de Autoria”, é o resultado da minha investigação pessoal e independente. O conteúdo é original e todas as fontes consultadas estão devidamente mencionadas na bibliografia ou outras listagens de fontes documentais, tal como todas as citações diretas ou indiretas têm devida indicação ao longo do trabalho segundo as normas académicas.

O Candidato



Lisboa, 31/10/2018



# RESUMO

*Arqueologias da Apropriação: Estratificações da Autoria* é uma dissertação resultante do desenvolvimento de um trabalho de cariz teórico-prático realizada no âmbito do Mestrado em Arte Multimédia / Performance e Instalação na Faculdade de Belas-Artes da Universidade de Lisboa e possui como tema central a exploração do conceito da autoria.

A dissertação é constituída por duas partes, subdivididas em cinco capítulos. Na primeira parte, através de uma afirmação de George Dickie, é problematizada a questão do autor enquanto elemento fundamental no mundo da arte e são definidos os objetivos principais desta investigação: explorar as relações de poder que o autor estabelece com a obra, com o mundo da arte e com o público. O capítulo seguinte tem como função responder à questão: o que é um autor? Em primeiro lugar é analisada a possibilidade da originalidade, confirmando se o conceito de autoria é praticável. De seguida, é criada uma separação entre duas fases da autoria, ambas incompletas sem a outra – a autoria no presente e no passado – e estabelece-se a diferença entre o autor como “aumentador”, aquele que através do seu ato de apropriação dá origem à obra, amplificando o campo da cultura, e o autor atributivo, que consiste no reconhecimento e atribuição social de quem outrora assumiu uma posição de autoria para com o texto, deixando na sua ausência um vazio que é essencial para a determinação da circulação da obra na sociedade. Por outro lado, o autor atributivo é trabalhado enquanto mitificação de uma figura pública, que se constrói através das suas obras.

É explorada a relação do autor com o mundo da arte, e faz-se a transição do autor para o artista, explorando como o estatuto recém-adquirido influencia a aceitação de determinado objeto no mundo da arte e como os artefactos que beneficiam desse estatuto possuem uma circulação distinta na sociedade daqueles que não são arte. A ideia de mundo da arte é introduzida, e o autor é contextualizado dentro de um complexo sistema de poderes, do qual fazem parte os museus e galerias, curadores e mercado da arte. Aborda-se então a relação de poder entre o autor e o observador, definindo que uma ferramenta política se caracteriza pelo seu alcance e profundidade de transformação que provoca no seu observador. É então problematizada a dificuldade da arte contemporânea estabelecer uma relação de influência com o observador devido ao facto de a arte ao tentar aumentar o seu alcance poder perder a sua contemporaneidade e ao tentar aumentar a sua profundidade de transformação perder a sua artisticidade.

Na segunda parte, é apresentado o trabalho prático que surge como meio de reflexão das questões propostas, recorrendo à Realidade Aumentada para explorar a folha como um campo político no qual as intervenções dos vários participantes se sobrepõem às intervenções anteriores, ou simplesmente lutam por espaço num ambiente extremamente condicionado. Cada intervenção representa um momento de apropriação sobre a obra e como tal, momentaneamente a autoria da obra é quebrada pelo gesto de apropriação do autor que participa.

Por fim, as conclusões e perspectivas futuras baseiam-se no diálogo entre as reflexões e as explorações práticas desta investigação.

**Palavras chave:** Autoria, Autoridade, Apropriação, Realidade Aumentada, Arte Participativa

# ABSTRACT

Archaeologies of Appropriation: Authorship stratifications is a dissertation resulting from the development of a theoretical-practical work carried out within the scope of the Master's Degree in Multimedia Art / Performance and Installation at the Faculty of Fine Arts of the University of Lisbon which is based on the exploration of the authorship concept.

The dissertation consists of two parts, subdivided into five chapters. In the first part, through a statement by George Dickie, the author's issue as a fundamental element in the world of art is problematized and the main objectives of this research are defined: to explore the relations of power that the author establishes with the artwork, with the world art and the public. The next chapter focuses on answering the question: what is an author? In the first place, the possibility of originality is analyzed, confirming if the concept of authorship is practicable. Next, a separation is created between two phases of authorship, both incomplete without the other - authorship in the present and in the past - and the difference is established between the author as "augmenter", the one who through his act of appropriation gives origin of the work, amplifying the field of culture, and the attributive author, which consists in the recognition and social attribution of those who once assumed a position of authorship with the text, leaving in their absence a void that is essential for determining the circulation of work in society. On the other hand, the attributive author is worked as a mythification of a public figure, which is built through his works.

The author's relationship with the art world is explored, and the transition from author to artist is made exploring how the newly acquired status influences the acceptance of a given object in the art world, and how artefacts that benefit from this status possess a distinct circulation in society of those that are not art. The idea of the art world is introduced, and the author is contextualized within a complex system of powers, which include museums and galleries, curators and the art market. The power relation between the author and the observer is then discussed, defining that a political tool is characterized by the scope and depth of transformation that causes on its observer. The difficulty of contemporary art to establish an influence relationship with the observer due to the fact that art in trying to increase its reach can lose its contemporaneity and when trying to increase its depth of transformation it can lose its artisticity is then problematized.

The second part presents the practical work that emerges as a means of reflection of the proposed issues, using Augmented Reality to explore the paper as a political field in which the interventions of the various participants overlap with the previous interventions or simply fight for space in a extremely conditioned environment. Each intervention represents a moment of appropriation on the work and as such, momentarily the authorship of the work is broken by the gesture of appropriation of the author who participates.

Finally, the conclusions and future prospects are presented, based on the dialogue between the reflections and the practical explorations of this research.

**Keywords:** Authorship, Authority, Appropriation, Augmented Reality, Participative Art

# Índice

Introdução .....	1
I. O Conceito de Autoria.....	5
A Criação e o Original .....	5
A Possibilidade da Originalidade .....	5
O Autor-Deus .....	9
Democratização do Autor.....	10
O Autor no Presente.....	12
A Natureza do Autor .....	12
O Autor Autoritário .....	14
Autoria como Rede de Poderes .....	16
O Aumentador .....	22
O Autor no Passado .....	26
A Morte do Autor.....	26
A Função Autor.....	30
Autor-Mito: Do autor para o artista.....	32
Contratempos na relação de poder entre arte e audiência.....	37
A Política Interna da Arte.....	37
Contra-tempos do Com-temporâneo .....	38
Contra-tempos da Artisticidade.....	40
II. Arqueologias .....	42

Um projeto iterativo .....	42
1ª Iteração: A acumulação de autorias .....	42
Objetivos .....	42
Descrição .....	43
A Metáfora da Autoria .....	44
Resultados .....	46
2ª Iteração: A Transferência da Autoria.....	52
Descrição .....	52
Obra e autoridade .....	53
Resultados .....	55
3ª Iteração: Estratos de Autoria.....	57
Descrição .....	57
Desenvolvimento da Aplicação.....	58
Versão 1.....	60
Versão 2.....	62
Versão 3.....	64
Os contratempos da política interna da obra .....	69
Resultados - A Autoria Através da Realidade Aumentada .....	73
Conclusão .....	81
Notas para iterações futuras .....	83
Bibliografia.....	84

# Índice de Imagens

Figura 1: Gaspar Torriero (2013) Saliera, Benvenuto Cellini - Fotografia da escultura de Cellini produzida em 1543 .....	17
Figura 2: Andy Warhol e Jean-Michel Basquiat (1985) Bananas, pintura a acrílico e óleo sobre tela.....	20
Figura 3: Pablo Picasso (1902) La Misereuse Accroupie, pintura a óleo sobre tela, fotografada através de luz branca à esquerda e através de radiação X à direita. Podemos observar como a composição original influenciou a pintura posterior .....	24
Figura 4: Yoko Ono (1964) Walking Piece .....	30
Figura 5: Roland Barthes (1957) Esquema semiológico do mito .....	32
Figura 6: Andy Warhol (1970) Flowers.....	33
Figura 7: Elaine Sturtevant (1991) Flowers .....	33
Figura 8: Alfred Stieglitz (1917) A Fonte de R. Mutt .....	36
Figura 9: Pedro Soares (2017) Arqueologias: Iteração 1 - Primeira abordagem após a montagem .....	44
Figura 10: Pedro Soares (2017) Arqueologias: Iteração 1 - Primeira abordagem após a realização da experiência .....	44
Figura 11: Pedro Soares (2016) Ensaio de Arqueologia #4 .....	45
Figura 12: Pedro Soares (2016) Ensaio de Arqueologia #5 .....	45
Figura 13: Pedro Soares (2016) Ensaio de Arqueologia #6 .....	45
Figura 14: Pedro Soares (2016) Ensaio de Arqueologia #7 .....	45
Figura 15: Pedro Soares (2017) Registo fotográfico da interação dos Participantes.....	46
Figura 16: Pedro Soares (2017) Arqueologias Iteração 1 - Progresso das intervenções sobre a folha A .....	48
Figura 17: Pedro Soares (2017) Arqueologias Iteração 1 - Progresso das intervenções sobre a folha B .....	49
Figura 18: Pedro Soares (2017) Arqueologias Iteração 1 - Progresso das intervenções sobre a folha C .....	50
Figura 19: Pedro Soares (2017) Arqueologias Iteração 1 - Progresso das intervenções sobre a folha D .....	51
Figura 20: Autor anónimo - sistema de grelha quadrada de Mortimer Wheeler em Maiden Castle, 1934-37.....	52
Figura 21: Pedro Soares (2018) Arqueologias Iteração 2: projeto após a montagem .....	53
Figura 22: Pedro Soares (2018) Arqueologias Iteração 2 - Registo da participação 1 .....	54
Figura 23: Pedro Soares (2018) Arqueologias Iteração 2 - Registo da participação 2 .....	54
Figura 24: Pedro Soares (2018) Arqueologias Iteração 2 - Registo da participação 3 .....	54
Figura 25: Pedro Soares (2018) Iteração 2 - Registo dos resultados .....	55
Figura 26: Pedro Soares (2018) Aparência dos modelos 3D dentro do software Unity .....	58
Figura 27: Pedro Soares (2018) Arqueologias Iteração 3 – O número de pontos amarelos significa o quão facilmente se pode aumentar a partir de determinada imagem. ....	59
Figura 28: Mónica Mendes (2018) Arqueologias Iteração 3, Versão 1: Registo da montagem do projeto.....	60
Figura 29: Mónica Mendes (2018) Arqueologias Iteração 3, Versão 1: Registo da Participação	61
Figura 30: Mónica Mendes (2018) Arqueologias Iteração 3, Versão 1: Demonstração da Realidade Aumentada .....	61

Figura 31: Mónica Mendes (2018) Arqueologias Iteração 3, Versão 1: Registo da Participação no 2º dia das GABA .....	61
Figura 32: Pedro Soares (2018) Arqueologias Iteração 3, Versão 2 - Montagem inicial do projeto e pormenor no dispositivo móvel com a aplicação de RA a correr .....	62
Figura 33: Pedro Soares (2018) Arqueologias Iteração 3, Versão 2 – Registo da participação	1 63
Figura 34: Pedro Soares (2018) Arqueologias Iteração 3, Versão 2 – Registo da participação	2 63
Figura 35: Pedro Soares (2018) Arqueologias Iteração 3, Versão 2 – Registo da participação	3 63
Figura 36: Pedro Soares (2018) Arqueologias Iteração 3, Versão 2 – Registo da participação	4 63
Figura 37: Pedro Soares (2018) Arqueologias Iteração 3, Versão 2 – Registo da participação	5 63
Figura 38: Pedro Soares (2018) Arqueologias Iteração 3, Versão 2 – Registo da participação	6 63
Figura 39: Pedro Soares (2018) Arqueologias Iteração 3, versão 2 – Visualização da aplicação .....	64
Figura 40: Pedro Soares (2018) Arqueologias Iteração 3, Versão 3 - obra inserida dentro do contexto da exposição .....	64
Figura 41: Pedro Soares (2018) Arqueologias Iteração 3, Versão 3 - Pormenor da montagem da obra .....	65
Figura 42: Pedro Soares (2018) Arqueologias Iteração 3, Versão 3 - Visitantes explorando a obra com o dispositivo móvel .....	66
Figura 43: Pedro Soares (2018) Arqueologias Iteração 3, Versão 3 - Registo das intervenções	1 66
Figura 44: Pedro Soares (2018) Arqueologias Iteração 3, Versão 3 - Registo das intervenções	2 67
Figura 45: Pedro Soares (2018) Arqueologias Iteração 3, Versão 3 - Registo das intervenções	3 67
Figura 46: Hans Haacke (1970) MoMA Poll.....	71
Figura 47: Pedro Soares (2018) Arqueologias Iteração 3 - Folha A, Resultado Final .....	73
Figura 48: Pedro Soares (2018) Arqueologias Iteração 3 - Folha B, Resultado Final .....	74
Figura 49: Pedro Soares (2018) Arqueologias Iteração 3 - Folha C, Resultado Final .....	75
Figura 50: Pedro Soares (2018) Arqueologias Iteração 3 - Folha C, Resultado Final .....	76
Figura 51: Pedro Soares (2018) QR Code para descarregar a app de RA Arqueologias.....	77
Figura 52: Pedro Soares (2018) Primeiros resultados da 3ª Iteração .....	77
Figura 53: Pedro Soares (2018) Arqueologias Iteração 3 - Evolução do projeto .....	78
Figura 54: Pedro Soares (2018) Arqueologias Iteração 3 - Fragmentação da Folha A.....	79
Figura 55: Pedro Soares (2018) Arqueologias Iteração 3 - Fragmentação da Folha B.....	79
Figura 56: Pedro Soares (2018) Arqueologias Iteração 3 - Fragmentação da Folha C.....	80
Figura 57: Pedro Soares (2018) Arqueologias Iteração 3 - Fragmentação da Folha D.....	80

# Introdução

O que distingue uma obra de arte de um artefacto numa era em que, como descreve Arthur Danto, a história da arte já atingiu o seu fim, a arte já foi constituída pelos mais variados objetivos e como tal o que torna um objeto arte já não se prende mais com as características do objeto em si mas com as suas circunstâncias? (DANTO, 1997) Como resposta a esta pergunta, podemos considerar a seguinte afirmação de George Dickie no qual ele defende que a arte consiste:

*«1) Um artefacto. 2) um conjunto de aspetos dos quais lhe foi conferido o estatuto de candidato à apreciação por uma ou mais pessoas que agem em nome de uma determinada instituição social (o mundo da arte).» (Dickie, 1975, p. 34)*

A partir desta afirmação surge uma figura central, a do autor, que provido da autoridade que lhe é conferida pelo mundo da arte, enquanto seu representante, adquire o poder de submeter determinados objetos à apreciação artística do público, criando assim a obra de arte. Desta afirmação surgem várias perguntas: O que é um autor? Como é que o autor consegue o poder para representar o mundo da arte? Como é que esse poder afeta a circulação das obras designadas como arte na sociedade em relação aos outros artefactos? A partir da problemática apresentada podemos entender o quanto o poder é importante no sistema da arte, e deduzimos três relações de poder característicos do seu funcionamento: a relação de poder entre o autor e a obra, a relação de poder entre o autor e o mundo da arte e a relação de poder entre o autor e o público. Entre estas três relações, o autor surge como eixo comum. Assumindo, portanto, o foco enquanto figura fundamental das relações de poder na arte.

Esta dissertação surge, portanto, do interesse que essa figura suscita e da vontade de explorar como é que ela se tornou o que é. Como tal, o objetivo desta investigação é questionar essa figura e analisar as relações de poder que são estabelecidas, determinando a natureza dessas relações, ou seja, se por exemplo são unilaterais, de dependência, de simbiose, de obediência, etc. E no caso de se verificar um desequilíbrio de poder, ou verificar que as relações que são estabelecidas possuem problemas, estabelecer soluções que harmonizem ou democratizem essas relações estabelecidas. No entanto, antes de poder examinar as relações entre o autor e a obra, o público e o mundo da arte, é

necessário compreender exatamente no que consiste um autor; como tal, esse é o primeiro capítulo a ser abordado e ponto de partida teórico para a presente dissertação.

Este trabalho está dividido em duas grandes partes, o primeiro sendo de cariz teórico definindo as bases e o vocabulário com o qual na segunda parte o projeto prático será abordado. O bloco teórico é organizado segundo as três relações enunciadas a partir da citação de Dickie. E como tal subdivide-se em três capítulos, o primeiro questiona “o que é um autor?” recorrendo à exploração da relação entre o autor e o objeto produzido e a relação entre o objeto produzido e a audiência. No segundo é abordado como o autor ganha o poder de representar o mundo da arte, estabelecendo assim uma relação entre ambos, e questionando de onde provém ou como é que ele adquire esse estatuto. Por último, são trabalhadas e aprofundadas as relações entre o autor e o observador, nomeadamente a relação de poder que estabelecem enquanto produtor e recetor.

O primeiro capítulo subdivide-se em três partes. A primeira aborda a possibilidade de o conceito de autor ser impraticável no sentido em que, ele pode ser apenas uma idealização. Recorrendo ao dicionário é levantada uma definição de autor, de seguida, de modo a conhecer mais sobre esse conceito essa definição é questionada, começando pela pergunta: “é possível criar algo original?”, recorro então a Roland Barthes para pensar o conceito de originalidade e é levantada uma questão face à primeira “é possível sequer criar?”. Recorrendo ao romantismo, período em que a ideia de autor se cristalizou na sociedade, apresento duas propostas contrárias de resposta, sendo então identificado o estatuto teológico que o autor adquire no romantismo. Podendo comparar o autor romântico a Deus, na medida em que ele se assemelha em cinco aspetos: enquanto criador da obra, onnipotente, omnipresente e onnisciente em relação à mesma e enquanto entidade indivisível. Ao longo do texto irei continuamente questionar essa noção, reduzindo gradualmente essa visão até obter as características essenciais e inseparáveis de um autor. Como primeiro momento de redução, a resposta a ambas as questões fornecidas tanto pelo romantismo como por Barthes colidem, sendo a solução extraída das componentes que se mantêm firmes de ambos os argumentos e limpando os escombros.

Na segunda parte do primeiro capítulo é trabalhada a noção mais importante do trabalho, o autor como ator, aquele que age e se apropria no momento presente. Para tal, será novamente questionada outro componente da definição de autor, neste caso: “quem pode ou o que pode ser um autor?”, o que nos levará a abordar a obra, o produto de um

autor enquanto propriedade intelectual. A palavra é então questionada: “porquê propriedade” e “porquê intelectual?” o que nos levará a abordar a perspectiva histórica do autor através de Foucault, enquanto ator, sendo o ato criativo algo passível de responsabilização moral. Ao examinar esta perspectiva são descobertas exceções, circunstâncias nas quais os autores não são mais responsáveis, e como tal torna-se imperativo encontrar e fundamentar o motivo que leva a essas circunstâncias. O autor é então trabalhado de perto com o conceito de autoridade, Hannah Arendt ajuda-nos a descobrir os pontos em comum, por um lado pela análise da palavra e da sua raiz etimológica, e por outro, pela análise da palavra e a sua raiz cultural. É então feita uma divisão importante para o trabalho, entre o autor que se manifesta no presente e aquele que se manifesta no passado.

A terceira parte do primeiro capítulo aborda então a manifestação passada do autor, recuperando Michel Foucault que aponta que na história e filosofia há muito tempo que se sabe que o autor está morto. “De que modo o autor está morto?” e “Se o autor morreu, quem ou o quê matou o autor?” são então as questões exploradas. Uma vez que o autor morreu, “o que é que importa quem fala?” através de Foucault abordaremos as consequências dessa morte e como autores diferentes provocam ausências distintas que acabam por influenciar de diversas maneiras a forma como determinada obra é percebida e circula socialmente. Barthes é então evocado para ajudar a resolver a questão deste autor intermitente e fantasmagórico, semi-presente e semi-ausente.

Chegamos então ao segundo capítulo da primeira parte onde será feita a aplicação dos conceitos desenvolvidos sobre o autor, para a componente das artes e de que maneira o artista se constrói sobre o conceito de um autor. Aqui é abordada a relação do autor com o mundo da arte, retomando a questão “Como é que o autor consegue o poder para representar o mundo da arte?” marcando a introdução do trabalho no campo artístico.

O terceiro capítulo é dedicado à relação de poder entre artista e audiência, especificamente no caso da arte contemporânea, Jacques Rancière é então o ponto de partida para a exploração dos conflitos inerentes a própria política interna da arte. Neste capítulo é abordado o ativismo como tentativa de o autor estabelecer uma relação de influência sobre a sua audiência, como tal existem duas perguntas que interessam responder “como aumentar a audiência de uma obra de arte?” e “como fazer com que uma obra tenha uma influência mais profunda sobre um indivíduo?”

Por fim chegamos ao campo do trabalho prático, um projeto desenvolvido sob o tema principal da autoria que irá apresentar soluções para o penúltimo capítulo e irá ajudar a compreender como os princípios enunciados ao longo do corpo da dissertação se manifestam na prática, fornecendo um caso de estudo concreto para examinar de perto a relação de poder entre autor e a obra de arte, entre a obra e a audiência, entre o autor e audiência e por fim entre autor e mundo da arte.

Como objeto embrião do projeto, temos uma folha branca vincada. Quanto mais for desenhado ou escrito sobre ela mais a forma dos vincos será evidente, apesar da marca por si ser quase invisível, ela aparece por trás de um novo gesto. Esta folha condicionada, traiçoeira que já contém em si a sua própria imagem que ainda que invisível acaba por influenciar quem trabalha sobre ela é o ponto de partida para as explorações realizadas ao longo do projeto *Arqueologias*.

Dada a natureza iterativa do projeto que ao longo do seu desenvolvimento foi assumindo propostas distintas, no entanto elaborando sempre a partir do que fora desenvolvido anteriormente, a abordagem da obra é dividida em três partes correspondendo às três iterações práticas do trabalho em que o projeto foi realizado perante um público e novas conclusões foram formuladas. Durante a primeira fase o problema principal encontrado foi “Como fazer o participante assumir uma atitude autoral com a obra?”, na segunda “Como angariar um maior público interessado em participar na obra”. Chegando à terceira iteração, será abordado como a nova proposta responde a essas questões e é dividida por sua vez em três partes que representam cada versão elaborada dessa mesma iteração, e como a experiência infunde no projeto novos conceitos teóricos que são postos em marcha na versão seguinte. Feita a documentação e exposição da obra então reentramos no campo da teoria para explicar de que modo a obra possui soluções para os problemas por resolver teóricos ou como as questões já resolvidas podem ser mais profundamente questionadas ou exploradas, dando especial destaque ao modo como a componente de realidade aumentada apresenta uma nova perspectiva sobre o conceito de autor.

# I. O Conceito de Autoria

## A Criação e o Original

### A Possibilidade da Originalidade

Autor, segundo o dicionário significa: “Aquele que é causa primária ou principal. || Aquele de quem procede, deriva ou nasce alguém ou alguma coisa. || Instituidor, fundador || Aquele que fez alguma obra literária, científica ou artística.” (Machado, 1991: p.464). Se o autor é aquele a partir do qual nasce alguma coisa, então pressupõe-se que essa coisa até à data era inexistente. Esta definição remete-nos para a primeira questão essencial para entender este conceito: “é possível criar algo novo?” Roland Barthes respondeu a esta questão a propósito da literatura dizendo que um texto consiste num:

*«Espaço de dimensões múltiplas, onde se casam e se, contestam escritas variadas, nenhuma das quais é original: o texto é um tecido de citações, saldas dos mil focos da cultura. (...) O escritor não pode deixar de imitar um gesto sempre anterior, nunca original; o seu único poder é o de misturar as escritas» (Barthes, 1967, p.).*

Esta afirmação de Barthes no texto *A Morte do Autor*, significa que o criador, está inevitavelmente condicionado pela sua bagagem cultural, a sua perceção do que é possível criar ou a forma de o fazer está condicionada por todas as obras realizadas anteriormente. A própria linguagem, que serve de matéria prima de qualquer texto, é uma ferramenta que antecede e transcende o escritor. Nesta perspetiva Barthes argumenta que o Autor ao recorrer a uma língua que não lhe pertence corta a ligação entre a escrita e a sua origem. Deste modo é a própria linguagem que fala sendo o escritor alguém com o mesmo estatuto de um xamã, um pontífice que serve de meio para que a linguagem se possa expressar através dele e não o inverso (Barthes, 1967).

Este argumento é aplicável a qualquer outra área de produção: o escultor é incapaz de esculpir sem se apropriar da pedra, o músico não pode trabalhar sem apropriar-se dos sons dos objetos, o engenheiro incapaz de conceber soluções que não se baseiem em leis de física ou matemática e o programador é impossibilitado de executar o seu ofício sem recorrer a um código tal como o escritor, em suma é impossível produzir a partir do nada. Se interpretarmos que a função do autor é criar, sendo a definição no dicionário para esta

atividade: “Tirar do nada, dar existência” (Machado, 1991). Então Barthes estaria correto em afirmar a morte do autor.

No entanto, segundo a sua premissa que cada texto resulta da copia e amalgamento de textos anteriores, somos confrontados inevitavelmente com um ponto de origem pois tanto o ser humano como a literatura são eventos relativamente recentes na história do planeta. Em termos materiais é impossível dar existência a algo, a matéria que nos rodeia é limitada tal como o espectro de cores ou de sons que podemos ouvir. São limitações impossíveis de transcender pelo Homem que está, como Barthes indica, constrangido a ter apenas o poder de amalgamar e reordenar aquilo que lhe antecede sem que esteja realmente a criar algo novo. Por outro lado, na história universal a dimensão humana é um aspeto bastante recente e inovador. O surgimento do homem trouxe consigo um universo sensorial, emocional e intelectual até então inexistentes. No entanto esta nova dimensão também não surge do nada, ela surge exatamente a partir daquilo que a antecede, que é a dimensão física do universo.

A dimensão sensorial é uma componente biológica comum a todos os seres vivos, a sua função principal consiste tanto na perceção do mundo material e dos objetos que nos rodeiam, como na perceção do nosso próprio corpo. O calor e o frio, a dor, a fome, o sabor das coisas, o cansaço, a cor dos objetos e o som que produzem são tudo elementos que pertencem a este universo. Num recém-nascido esta é a primeira das dimensões humanas a florescer, a partir destas sensações é ativada uma resposta emocional, a fome abala o estado emocional da criança e o saciá-la provoca conforto e prazer. A criança desenvolve sentimentos relativos aos elementos exteriores a si, desenvolve laços de afeto pelas pessoas que cuidam dela e ganha medo pelos objetos que em algum momento provocaram sensações desagradáveis. Posteriormente a criança vai aprendendo uma linguagem e com ela aprende a idealizar e a abstrair-se. Percebe que um objeto como um livro, apesar de poder apresentar uma multiplicidade de experiências emocionais ou sensoriais, possuir cores ou formas distintas, histórias boas ou más, retém um elemento comum conceptual. O mesmo é válido para as emoções, as saudades por uma pessoa serão sempre diferentes das que sentimos por outra, no entanto somos capazes de apreender uma essência e abstrair os sentimentos para os converter em ideias. Até mesmo conceitos complexos como o de Justiça, importantíssimo para o desenvolvimento da noção e autoria, têm presumivelmente a sua origem em emoções. Segundo um estudo de Sarah F. Brosnan e Frans B. M. de Waal sobre o comportamento do macaco capuchinho revelou

que entre dois símios treinados para executar a mesma tarefa, ao recompensar o segundo de forma mais generosa provocaria revolta e agressividade para com a cientista por parte do primeiro que perderia a vontade de cooperar (Brosnan e de Waal, 2003). O mesmo ocorre no ser humano, quando alguém trabalha arduamente por algo que acaba por ser usufruído por outra pessoa, é ativada naturalmente uma resposta emocional negativa. Sem ter nunca experienciado na pele uma injustiça, seria o homem capaz de conceber a Justiça?

Outro estudo que ajuda a comprovar a teoria que a dimensão intelectual humana deriva do mundo físico são as observações realizadas a pessoas que nasceram (ou cedo perderam) um dos seus cinco sentidos. Em *Um Antropólogo em Marte*, O neurologista Oliver Sacks relata a evolução de um seu paciente que perdera desde cedo a visão e praticamente 45 anos depois a voltou a recuperar após uma operação às cataratas. Tal como acontece em qualquer outro relato médico similar, ao remover o curativo o choque da visão foi mais perturbador que um consolo pois apesar de receber o estímulo visual era completamente incapaz de o descodificar. Crescer sem estímulo visual não significa apenas a privação do sentido da visão como também a privação do desenvolvimento de conceitos visuais e da capacidade de pensar a imagem. Mesmo a capacidade de reter memórias visuais é curtíssima neste tipo de indivíduos independentemente do tempo gasto a observar determinado objeto.

Outro problema que o paciente de Sacks experimentou foi a dificuldade de, apesar de ter aprendido as formas geométricas pelo tato em criança, era incapaz de equacionar a sequência táctil de um quadrado à sua forma visual e distingui-la de outras um círculo ou triângulo, como se a transferência de um conceito táctil para visual fosse tudo menos evidente. No entanto o aspeto que mais o afetou foi a incapacidade da compreensão do conceito de espaço. A impressão visual é a única que se manifesta de forma simultânea sem necessitar de tempo. Todas as restantes quer sejam impressões sonoras, gustativas, olfativas ou táteis, como o deslizar da mão por um objeto como forma de reconhecimento, manifestam-se somente em intervalos de tempo. Sacks então conclui que:

*“criamos um mundo visível de início, um mundo de objetos, conceitos e sentidos visuais. Quando abrimos os nossos olhos todas as manhãs, damos de cara com um mundo que passamos a vida a aprender a ver. O mundo não nos é dado: construímos esse mundo através de experiência, classificação, memória e reconhecimento incessantes.” (Sacks, 1995: p.96 )*

Se alguém que nasce incapacitado de ver é incapaz de pensar visualmente, uma criança que se desenvolve num ambiente desprovido de qualquer estímulo sensorial, como um tanque isolador de privação de sentidos, seria incapaz de florescer tanto emocional como intelectualmente. A conclusão a reter é que as coisas estão na origem das ideias. Do relacionamento de ideias podem surgir ideias novas, não sendo uma ideia algo físico não a podemos decompor pelos átomos idílicos que a compõem. A originalidade tem a sua origem na ideia grega de *poesis*, que em Platão entre outros costumava significar “algo onde antes não havia nada” (Sennet, 2008, p. 70). Uma ideia original, é portanto, uma unidade nova que preenche um vazio, o que não significa que tenha que sido criada, ou seja, trazida do nada. O campo humano, que inclui tanto as ideias quanto as emoções e as sensações, é uma plataforma que permite a produção de uma infinidade de novos elementos. Enquanto que uma escultura por exemplo pode consistir apenas na reordenação de matéria prima, tal como um texto consiste na reordenação de palavras, o tipo de resposta sensorial, emocional e intelectual que provoca é única. Como tal o que é verdadeiramente original não é a componente material do objeto produzido, mas sim a sua componente humana: quer seja porque representa uma função nova, possui um conceito próprio, ou o impacto emocional, sensorial e intelectual sejam uma combinação única. Por outro lado, embora seja a componente humana a parte verdadeiramente original, ela não pode existir sozinha. Sem uma materialização, quer seja objetual, textual, pictórica, performativa, etc. essa ideia é incomunicável, daí que na própria lei esteja descrito que uma ideia ou conceito simplesmente não podem ser protegidos nem registados como criação intelectual (Decreto-lei 63/85 de 14 de Março, 1985).

Portanto podemos concluir que a resposta à pergunta inicial: “é possível criar algo novo?”, é positiva. No entanto, é apenas possível criar algo original a partir da apropriação de algo anterior. Isto é válido tanto na materialização da obra que exige sempre a apropriação quer de uma linguagem, quer do espectro sonoro ou visual existentes ou da matéria física, como na conceptualização do objeto, já que o nosso universo intelectual é formado pelas ideias que nos apropriamos. Quando uma obra reúne tanto uma componente única humana como uma materialização, então ela passa a formar parte da cadeia da cultura: das coisas provêm as ideias, que então servem para a criação de coisas novas, das quais surgem então novas ideias que por sua vez dão origem a coisas

diferentes. Podemos concluir então, que a autoria funciona também como forma de identificar cada responsável pelo aumento do campo intelectual humano.

Como foi referido, a ideia de justiça também tem o seu papel no surgimento da noção de autor, pois a obra produzida é resultado de trabalho, esforço e tempo, como tal seria injusto que os lucros daquilo que uns semearam fossem colhidos por outros. Estando identificados aqueles que são causa principal de cada novo objeto enquanto construtores conceptuais, é possível então atribuir-lhes a sua justa recompensa, quer em capital social como capital real. No entanto sendo este o caso, não estará cada novo autor em dívida tanto de reputação como financeira para com os autores que lhe antecedem nessa corrente da cultura e do intelecto humano?

## **O Autor-Deus**

A concepção de que as ideias provêm das coisas é contraditório com o pensamento platónico, que dita que o homem provém de um mundo de ideias, sendo que as coisas que ele fabrica são feitas a partir da reminiscência da ideia desse objeto. (Platão, 380 a.C.) Esta concepção, tendo sido a filosofia platónica adotada pela igreja católica, veio a estender-se e a ser readaptada na cultura cristã, o que contribui para o entendimento que as ideias vêm unicamente de cima para baixo, do campo do divino e do intelecto, para a terra o mundo das coisas.

Esta concepção teve então uma grande influência no romantismo, período em que a ideia da originalidade ganhara enorme importância. Edward Young um dos fundadores do romantismo inglês explicou no texto *Conjeturas sobre Composição Original* que:

*«Supondo que um imitador seja excelente (e por vezes são), ele constrói apenas sobre a fundação de outrem; a sua dívida é, no mínimo, igual à sua glória; portanto, o balanço não pode ser muito positivo. Pelo contrário, um original (...) tem algo de que se vangloriar; é algo que diz juntamente a Horácio, “Sou pobre, mas não tenho dívidas”(...) um original pode-se dizer ser de uma natureza vegetal; ele cresce espontaneamente da raiz vital do Génio; ele cresce, não é feito: Imitações são frequentemente uma espécie de manufatura forjada pela mecânica, arte e trabalho, a partir de materiais pré-existentes não os seus próprios. (Young, 1759)*

Ou seja, a concepção de que se uma ideia, algo típico do campo do divino, pode ser concebido por seres humanos, então o criador tem de ser alguém de carácter genial, ou até

mesmo, possuidor de uma inspiração divina. O autor romântico em vez de procurar a inspiração no mundo material, isola-se sobre si mesmo, como que procurando o seu próprio tanque isolador numa tentativa de se aproximar do mundo das ideias. A criação de uma obra nova é então vista como algo que surge do mundo interior do artista e como tal, a relação que estabelece com a obra é extremamente íntima, estabelecendo o autor uma relação com a sua obra semelhante à que um pai estabelece com um filho.

A partir desta noção desenvolveu-se uma robusta crítica artística e literária centrada no autor que o utiliza como elemento de fechamento e explicação da obra: por um lado quando a razão de ser de certos elementos na obra é desconhecida, procura-se justificar tais elementos com uma análise psicológica do seu autor. Elementos como traumas, a sua relação com os pais ou algum tipo de recalco psicológico poderiam ser utilizados pela crítica literária para interpretar e explicar a obra. Ou então uma análise da posição política e ideológica do autor poderiam servir para apontar possíveis mensagens por detrás de certos elementos do seu trabalho. Por outro lado, quando o próprio autor explica a sua intenção ao fazer a obra e qual a interpretação a fazer da mesma, essa visão torna-se absoluta. Ou seja, um bom leitor é aquele que é capaz de captar as intenções originais do autor no momento da criação da obra e qualquer leitura que se desvie da interpretação original torna-se inválida, como se a este respeito a originalidade ditasse tanto a validade de uma opinião quanto o valor de uma cópia de um quadro.

## **Democratização do Autor**

É exatamente no oposto a esta mentalidade que os textos de Barthes se situam, enquanto que ambas as teorias tomam posições radicalmente opostas, ambas perspectivas são extremamente importantes para a história e conceção de autoria que temos atualmente. A teoria romântica foi importante para o estabelecimento dos poderes do autor, sendo que perante o início de uma era industrializada em que o público era cada vez maior, era necessário velar pelos interesses dos agentes criativos cuja carreira é a produção cultural. Deste modo os autores recebem o poder de capitalizar e viver a partir das suas obras, sendo que até à data padeciam de poucas bases legais que protegessem o seu trabalho (Woodmansee, 1984, p. 426).

No entanto os poderes relacionados com o autor eram bastante mais vastos. Desde o romantismo a ideia de autor chega a possuir conotações teológicas, tendo Barthes apelidado esta noção de “Autor-Deus” (Barthes, 1967). Nesta conceção as principais características de um autor, têm paralelo com as principais características de Deus: o criador da obra é semelhante ao criador do universo, o poder absoluto do autor para alterar, continuar ou no modo como utiliza a sua obra reflete a onipotência de Deus sobre a Terra. Omnipresente, no sentido em que em cada parte da sua obra se encontra a sua individualidade, o seu cunho pessoal, e como tal toda ela reflete a semelhança entre o criador e a sua criação. Omnisciente no sentido em que o criador tudo sabe sobre o seu trabalho e possui todas as respostas. Por último é uno, singular e indivisível.

Estando a noção de autor firmemente consolidada, é então necessário questioná-la e atacá-la, procedendo à redução das características que são supérfluas, até restar apenas a essência do conceito em que nada mais pode ser removido ou adicionado. Neste aspeto o papel de Barthes é extremamente relevante para o polimento e democratização do conceito de autoria. O autor romântico assume uma posição totalitária em relação à obra, reservando-se não só o poder de alterar, capitalizar ou ser reconhecido como o criador de determinado projeto, como também possui o poder de determinar a interpretação correta da sua obra e os seus significados, invalidando qualquer leitura mais pessoal por parte do observador. Com vista a desmontar este argumento, Barthes demonstra a inadequação do pensamento romântico aqui demonstrado pelo poeta Edward Young. Apontando para o facto de toda a obra ser intertextual e toda a criação condicionada pelas obras anteriores, conclui-se não existir uma diferença significativa entre as obras que Young chama de imitações ou originais pois ambos constroem sempre a partir de fundações pré-estabelecidas, nomeadamente a fundação da linguagem, e como tal cada autor está igualmente em dívida com os seus antecessores.

Através de Barthes a onipresença do autor é posta em causa uma vez que as ferramentas que o autor utiliza não são as suas próprias, nunca o são. Como tal não é o autor quem fala através da obra, mas a própria matéria que dialoga com o leitor com a sua voz distinta, dando à obra uma existência autónoma separada da sua origem. Qualquer obra possui lacunas, entrelinhas, espaços em branco ou questões por responder. O que o argumento de Barthes implica é que o autor não está presente no sentido em que ele não preenche os vazios, os espaços de especulação e interpretação deixados em branco pela obra. Estes vazios são então um espaço de subjetivação e preenchimento por parte do

espectador. As intenções, objetivos, referências, etc. são tudo componentes ausentes da própria obra que, na sua tentativa de descodificação por parte da audiência, acabam por abrir a peça num sem fim de interpretações e significados. Esta visão é corroborada com a teoria da Obra Aberta de Umberto Eco, segundo a qual “cada recepção de uma obra é tanto uma interpretação, como uma performance de si mesma, porque em cada recepção a obra toma uma perspectiva nova para si mesma.” (Eco, 1962). Barthes termina o texto *A Morte do Autor* com a seguinte frase: “o nascimento do leitor tem de pagar-se com a morte do Autor” (Barthes, 1967). Com esta frase Barthes não declara a morte do autor no seu todo, no entanto declara a morte de uma parte do autor que tinha de morrer: a noção do autor onisciente que tudo sabe sobre a sua obra. Uma vez que possíveis relações interpretativas que a obra estabelece com cada espectador são únicas, imprevisíveis e igualmente válidas relativamente às do autor, ele perde o direito de decidir o significado e interpretação correta da sua obra. Através da transmissão do poder interpretativo e de significação da obra para as mãos do recetor, ocorre uma mudança nas relações de poder implícitas no conceito de autoria, que se torna mais democrático.

## **O Autor no Presente**

### **A Natureza do Autor**

A segunda questão que devemos colocar à definição de autor é: “Quem ou o quê pode ser um autor?” Intuitivamente sabemos a resposta para esta pergunta, apenas seres humanos foram autores ao longo da história, no entanto porque não pode ser um autor um programa de computador, uma inteligência artificial ou talvez, um animal? O primeiro aspeto a averiguar para responder a esta questão é examinar, sendo o autor a partir de quem nasce algo, que tipo de coisas podem conferir o estatuto de autor ao seu fabricante? Vimos que a criação de algo original é apenas possível no campo humano das sensações, intelecto e emoções. No entanto, uma vez que não é possível comunicar por telepatia, esses aspetos necessitam de ser manifestados fisicamente para que possam ser apreciados e entrar na cadeia da cultura humana. Como tal qualquer objeto que reúna estas duas condições, possui a capacidade de conferir o estatuto de autor ao seu fundador.

Apesar de nos referirmos sempre à dimensão humana como componente essencial da obra, isso não significa que os objetos que possuam estas duas condições tenham de ser produzidos exclusivamente por homens. Objetos e fenómenos de origem natural têm surpreendido e inspirado o homem desde o seu início, no entanto é impossível atribuir a origem da maioria desses acontecimentos. Mais recentemente foi possível observar transferências culturais dentro de comunidades animais de golfinhos, pássaros, chimpanzés, etc. Um exemplo concreto foi observado por Ran Aisner na floresta de pinheiros de Israel, que descobriu que uma comunidade de ratos-pretos alimentavam-se das pinhas, algo que era até então inédito uma vez que os pequenos roedores não têm nem a destreza para arrancar a casca dura da pinha nem o conhecimento do que se esconde no seu interior. No entanto estes ratos aprenderam uma técnica que roendo a pinha num movimento em espiral poderiam chegar ao pinhão recorrendo à menor energia possível. Para comprovar que este conhecimento era social e não genético, crias de rato-preto de outras comunidades foram adotados por progenitoras descascadoras de pinhas, enquanto que crias desta comunidade foram adotadas por progenitoras normais. O resultado foi que nenhuma das crias adotadas por um rato normal fora capaz de descascar uma pinha enquanto que as crias normais adotadas por uma progenitora da região rapidamente aprenderam esse método. (Terkel, 1996)

Pode-se presumir então que essa técnica possua também uma origem, tendo sido descoberta por um dos ratos e posteriormente transmitida às gerações seguintes. Apesar da cultura animal ser muito menos complexa do que a cultura humana, ela existe, como tal, poderemos considerar que o roedor que fundou esta técnica, contribuindo para a cultura da sua comunidade e estabelecendo as fundações para a prosperidade da sua comunidade num ambiente desprovido de recursos, um autor?

Infelizmente para o rato-preto israelita, a resposta é negativa. O motivo deve-se ao facto que a autoria não se trata apenas de uma relação de causa e consequência, ela possui outra componente vital. Não basta a criação de artefactos originais para que aquilo que os criou passe a ser um autor. A relação que esse autor estabelece com a sua criação é um fator igualmente importante.

## O Autor Autoritário

Até agora temo-nos referido aos objetos fabricados por um autor de modo algo vago, definindo-o como um produto culturalmente original manifestado fisicamente. No entanto existe um nome oficial para esse tipo de artefactos: propriedade intelectual. Examinando esta classificação, enquanto que é fácil de perceber o porquê da palavra intelectual - uma vez que a componente original é sempre relativa a um campo intelectual humano - porquê propriedade?

Referimos previamente que gerar algo novo é possível, mas apenas através da apropriação de algo anterior. O ato de apropriar é inteiramente relacional, não havendo um motivo físico que comprove ou justifique essa relação. Enquanto que a propriedade material é algo que já se encontra patente no reino animal – na apropriação de comida, de território ou até mesmo de objetos íntimos como um brinquedo que certo animal não permite que outros toquem – a apropriação de valores intelectuais é única do ser humano.

No ato de apropriação o homem torna-se proprietário da matéria e das ideias que está a trabalhar, anulando qualquer dívida que possa ter com os seus antepassados. Através desta cisão o autor passa a adquirir um dever moral sobre a sua obra, que deixa de ser compreendida como uma construção coletiva com o passado e de responsabilidade diluída. Tornando-se o autor o único responsável pela mesma.

A noção de responsabilidade deve ser destacada, pois no pensamento de Michel Foucault, ela é a causa do surgimento da conceção do autor na idade média. Numa sociedade regida por uma doutrina férrea cristã em que qualquer discrepância em relação aos dogmas defendidos pela igreja é vista como heresia, tornara-se essencial determinar quem é o responsável por certo texto, pois deste modo, ele pode ser punido. Nesta medida a noção de autor surgiu como irmã da noção de ator, em que a criação de uma obra é em si um ato moral sujeito a ser considerado sagrado ou profano (Foucault, 1969).

A ideia de ato remete-nos para o presente. Até agora o conceito de autor tem sido trabalhado enquanto uma posição relativa ao passado, ou seja, algo que surge após a obra estar concluída. Contudo a autoria está igualmente patente no presente, no ato de criação que se traduz num gesto apropriacionista.

A responsabilidade de um ato criativo não deriva do que está a ser criado em concreto ou se esse objeto é original ou não. Ela pode ser percebida apenas na relação de

poder que o produtor estabelece sobre o seu produto. O autor, através do gesto de apropriação, ou seja, de se tornar proprietário, estabelece uma relação política com os próprios objetos, que, enquanto propriedade, confere-lhe por direito o privilégio de os alterar ou amalgamar dando forma à obra. Esta relação política torna-se mais evidente quando várias pessoas são envolvidas na criação da obra.

Dando o exemplo de uma produção cinematográfica, o autor sendo o proprietário é quem assume a autoridade máxima sobre a obra. Como tal, mesmo que o próprio não participe diretamente na produção do projeto, ele é quem tem o poder máximo de decisão, ou em alternativa, é quem decide quem pode decidir por ele, delegando assim o seu poder, um processo comumente denominado de autorização. O autor é quem elege os atores, escolhe quem irá compor a música, determina o argumentista ou quem será o responsável pela direção. Antes de algum interveniente poder alterar a obra, ele necessita, portanto, da autorização do autor para o fazer, tornando-se assim um substituto do próprio autor. Após o processo de filmagem é o autor que decide o que se mantém, o que se altera e o que se elimina, ou em que ordem cada cena é apresentada. Mais importante ainda, o autor é quem decide quando a obra está completa pondo assim fim ao ato criativo.

Por outro lado, quando a apropriação é superficial, não chegando a permear o campo intelectual, deixa de existir um autor. Se um operário deixar cair salpicos de tinta sobre o pavimento, se uma criança construir um castelo de areia ou se alguém escrever uma lista de compras, o objeto produzido torna-se apenas uma consequência da atividade humana, sendo que ninguém assumiu uma posição autoral na sua construção. Se um escritor não considera o que produziu seu, permitindo assim que qualquer um altere esse texto, o modifique ou o apague, não está a assumir uma posição autoral para com o mesmo. No entanto, essa pessoa não deixa de ser responsável pelo que escreveu, pois apesar do ato de apropriação ser superficial, ele continua a ocorrer, demonstrando assim o poder e a vontade de quem o praticou. Contudo, no caso de alguém ser forçado a escrever algo, o fizer por obrigação ou escrever como ordem ou encomenda de outro, então essa segunda entidade seria a responsável pois seria ela quem detém o poder sobre o ato criativo, não se tratando do escritor que se apropria da linguagem, mas de outra entidade que se apropria do trabalho do escritor, tornando-se o proprietário da obra.

Chartier explica como no século XVII – uma vez que a produção de manuscritos é tanto uma prática arriscada dada a possibilidade de o texto ser interpretado como herético, como uma atividade não rentável devido à inexistência de um mercado e

indústria bem definidos – os escritores procuram patrocinar entidades mais poderosas social e economicamente a troco de proteção, pensões ou emprego. Como tal era comum nas dedicatórias das obras desse período, que o escritor desse manuscrito se dirigisse à sua entidade patrocinadora e lhe atribuísse a autoria do projeto, tal como acontece na dedicatória em *Horácio* do dramaturgo Pierre Corneille (Chartier, 1977, p.39-45). Alguém que não possui poder algum sobre a obra não pode ser punido pois não lhe foi dado escolha perante a ação que pratica. Do mesmo modo que alguém que devido a alguma condição neurológica não tem poder sobre as suas ações torna-se inimputável. Punir um escritor sem poder sobre a escrita seria equivalente a culpar alguém que padece da síndrome de Tourette pelo seu discurso.

Perante este exemplo a metáfora da autoria enquanto paternidade torna-se ainda mais pertinente: A figura paterna tradicional não é simplesmente a geradora da criança, ela é também a autoridade máxima na sua vida. Uma vez que ela é responsável pelo surgimento da cria e possui poder sobre ela, torna-se responsável também pelas suas ações e comportamento. Do mesmo modo, o autor não é apenas aquele que gera algo novo. Ele é aquele que se apropria e estabelece uma relação de autoridade com aquilo que origina, quer seja pelo meio do próprio corpo, como da tecnologia ou do corpo dos outros.

## **Autoria como Rede de Poderes**

Das várias características que o autor adquiriu no romantismo e lhe conferiram um estatuto perto do divino, se questionarmos a sua onipotência sobre a obra descobrimos tratar-se de um fator indispensável para o conceito de autor, porém, nesse questionamento descobrimos que duas outras características são postas em causa. Se um autor não necessita de fabricar a obra ele próprio, assistimos então à separação entre autor e artífice. Esta cisão significa a redução da omnipresença do autor. Quando alguém produz algo pelos seus próprios meios embute nesse objeto um cunho pessoal, do mesmo modo que alguém que escreve adquire uma letra própria ou que quem esculpe ou pinta tem uma técnica distinta na forma como utiliza o cinzel ou o pincel. Sempre que algo é produzido, esse objeto carrega como uma impressão digital de quem o criou. Daí que no período renascentista de grande emancipação individual, quando Francisco I de França recebeu o saleiro de ouro esculpido pelo artista Benvenuto Cellini (cf. Figura 1) afirmou

“Aqui está o próprio Cellini!” (Sennet, 2008). No entanto essa relação é própria da obra e do artífice e não da obra e do autor. Enquanto ambos podem ser a mesma pessoa, essa semelhança não é essencial para a determinação do autor.



Figura 1: Gaspar Torriero (2013) *Saliera*, Benvenuto Cellini - Fotografia da escultura de Cellini produzida em 1543

Fonte: [<https://www.flickr.com/photos/gaspart/9796466645>]

A segunda característica que é posta em causa é a indivisibilidade do autor, se o autor é como um pai e para gerar uma criança um pai não chega, porque é que ele é concebido como um indivíduo apenas? Foi referido que um autor é quem estabelece uma relação de autoridade com o que originou, quer por meio do seu corpo ou pelo corpo dos outros e que por consequência um escritor torna-se um mero artífice, não mais responsável pelo que escreve, quando o faz por ordem da entidade que serve, o autor principal da obra. No entanto, não se estaria a cair naquilo que a história já demonstrara ser um erro: a desresponsabilização individual pelo cumprimento de instruções superiores, uma mentalidade que contribuíra em grande escala para o desfecho do Holocausto?

Este tópico foi abordado por Hannah Arendt, que formulou a partir do julgamento de Adolf Eichmann – um burocrata que autorizara a deportação de centenas de judeus para campos de concentração durante a Segunda Guerra Mundial – a sua teoria da banalização do mal. Arendt retrata Eichmann como um simples funcionário público,

incapaz de pensar por si mesmo, que em toda a sua carreira não fizera mais do que obedecer ordens cegamente, tendo o réu inclusivamente recorrido ao imperativo Kantiano de que um homem age corretamente se o faz cumprindo as suas obrigações para justificar a sua inocência. (Arendt, 1963). Apesar da brutalidade das consequências das suas ações, Eichmann agiu sempre de acordo com a lei em vigor, como tal, era apenas um mero intermediário, nem um autor nem um artífice na máquina do Holocausto. Deveria então este homem ser considerado inocente? É necessário medir a responsabilidade de um ato consoante a relação de poder estabelecida entre quem o pratica e quem ordena. Segundo determinou o júri, a sua vida, tal como de qualquer outro oficial da sua patente, não corria perigo algum caso desejasse renunciar ao seu cargo. Como tal podemos concluir que os patrões de Eichmann (Müller, Himmler ou Heydrich) não estabeleceram uma relação de poder absoluto sobre ele, uma vez que não se apropriam da própria vida do seu empregado. Deste modo podemos afirmar que Eichmann teve liberdade e poder de escolha quando decidiu executar as suas funções, sendo que, caso ele se tivesse recusado a cumprir determinadas ordens e o mesmo acontecesse sistematicamente com cada um que o viesse substituir, parte da tragédia poderia ter sido evitada (tal como acontecera na Dinamarca durante a ocupação alemã, em que todos os oficiais se recusaram a por em marcha a Solução Final) (Arendt, 1963). O que justifica assim a sua condenação.

Enquanto que a questão da desresponsabilização por meio de ordens superiores e o exemplo do Holocausto é pertinente e ajuda-nos a compreender a rede de poderes que é a autoria, nomeadamente que o artífice não é completamente desprovido de poder em relação ao seu patrão. Porém, existem diferenças fulcrais que tornam necessário um aprofundamento do tema da responsabilidade antes de transpor o conhecimento adquirido a partir deste exemplo para o campo das artes. Sobretudo é necessário fazer uma distinção entre a responsabilidade que provém de uma ação moralmente neutra, ou condecorável e a responsabilidade que deriva de uma ação moralmente condenável. A diferença reside no facto de a responsabilidade proveniente de uma ação do primeiro grupo é facilmente transmissível enquanto que aquela que provém de uma ação do segundo, não. Grande parte da arte feita ao longo da história foi feita por encomenda. Por exemplo quando um clérigo encomenda uma crucificação de cristo a um pintor, o encomendador é quem em primeiro lugar assume uma posição autoral, ou seja, de poder em relação à obra, sendo a sua vontade aquela que dá início ao projeto. No entanto o pintor é livre – dentro de certos parâmetros – no que diz respeito à forma com que representa essa cena bíblica e dentro

desse parâmetro ele é quem possui máxima autoridade tornando-se um coautor. Relativamente à obra final podemos dizer então que o pintor é responsável pela forma enquanto que o encomendador é responsável pelo conteúdo, sendo a responsabilidade que deriva do ato de pintar o tema de uma crucificação transferida do executante para o encomendador. Por outro lado, aquele que pratica um ato moralmente condenável, está a ir contra a obrigação humana de não cometer esse ato, que é superior à obrigação de cumprir uma ordem de um patrão. Como tal o sujeito só pode transmitir essa responsabilidade, ou anulá-la, em circunstâncias muito específicas, nomeadamente quando a realização dessa ação salvaguarda a autopreservação de quem a pratica.

Tomando esta distinção em conta e estando justificada a possibilidade da transferência da responsabilidade, podemos por fim desmistificar a questão inicial da indivisibilidade do autor. Retomando o exemplo do autor que quer realizar uma obra cinematográfica, apesar de ser ele que tem em mente o projeto e como tal é proprietário da obra, ele necessita de colaboradores para contribuírem com a sua atuação, para compor a trilha sonora, para financiar o projeto entre outras tarefas. Quanto mais um colaborador em específico for necessário (imaginemos um determinado ator que o autor deseja que assuma o papel principal na sua peça), mais poder ele tem na sua relação com o autor e consequentemente tem uma maior possibilidade de fazer valer a sua vontade (impondo condições sobre a sua atuação, recusando-se a participar em determinadas cenas, ou exigindo alterações sobre o personagem que vai desempenhar) acabando por possuir também autoridade na produção da obra e responsável pelo seu resultado final, tornando-se assim um coautor. Por outro lado, um contribuinte pode também assumir uma posição “Eichmanniana”, de total obediência face às instruções superiores, acabando por ser uma mera extensão do autor, não influenciando na obra a sua própria autoria. Em casos de obras literárias, esta situação geralmente traduz-se naquilo que comumente designamos de ditado, em que o autor dita a obra enquanto outra pessoa a executa. A associação entre esta palavra e “ditador” é inevitável, uma vez que aquele que dita e quem possui a autoridade. Muitas obras produzidas para o cinema nascem deste conflito de autorias e autoridade, entre argumentista e produtores, entre realizadores e atores, etc. Por outro lado, a obra pode surgir não de um conflito, mas de cooperação entre vários autores, sendo o poder sobre a obra distribuída amigavelmente entre cada autor, como acontece nas pinturas colaborativas entre Andy Warhol e Jean-Michel Basquiat (cf. Figura 2).

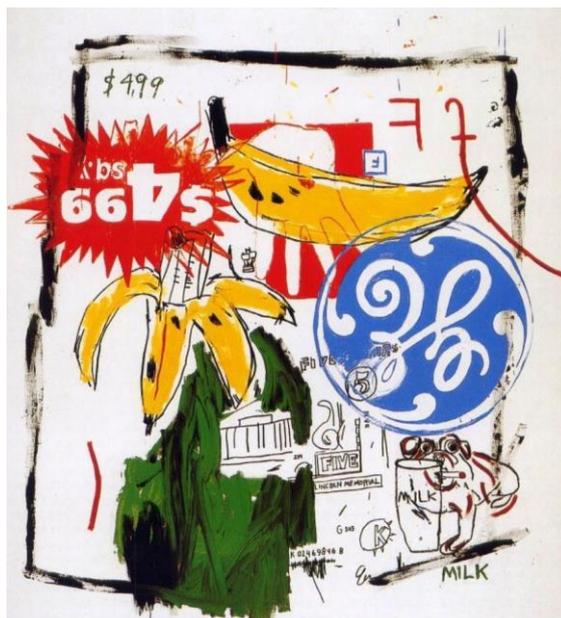


Figura 2: Andy Warhol e Jean-Michel Basquiat (1985) Bananas, pintura a acrílico e óleo sobre tela

Fonte: [ <https://theartstack.com/artist/andy-warhol-jean-michel-basquiat/bananas-1985/> ]

Se, no entanto, examinarmos mais profundamente o exemplo do dramaturgo Pierre Corneille, deparamo-nos com uma situação problematizante. Corneille fora escolhido pelo Cardeal de Richelieu juntamente com outros quatro dramaturgos para concretizar o seu projeto de renovar a tragédia clássica. Durante os primeiros anos Corneille trabalhou sobre ideias e regras rígidas impostas pelo cardeal. Enquanto que Eichmann tivera a escolha de resignar-se do seu posto, a sobrevivência de Corneille passara a depender da renda e proteção fornecida pelo cardeal. Ironicamente o próprio só se apercebera disso mais tarde, após deixar o apoio do cardeal para desenvolver a sua obra livremente, produzindo assim a peça mais marcante da sua carreira, *El Cid*. No entanto, apesar do sucesso inicial da sua obra, o período que se seguiu foi de crescente declínio. A recepção da obra entre os seus pares fora tão negativa devido ao incumprimento das regras clássicas que a peça deixara de ser representada por pressão do cardeal. Como resposta a esta situação na dedicatória da sua peça seguinte, *Horácio*, ele dirige-se a Richelieu esclarecendo que o verdadeiro autor das suas tragédias é o próprio cardeal e louva-o como poeta (Chartier, 1977, p.40).

Durante os cinco anos que Corneille serviu o cardeal não esteve consciente da sua dependência pelo seu protetor. Como tal, em várias ocasiões aproveitara para inovar em aspetos contrários às instruções de Richelieu, fazendo valer a sua vontade sobre a

autoridade do cardeal, tornando-se assim num coautor (embora em menor grau relativamente ao cardeal). Por outro lado, quando Corneille escreve *Horácio* e atribui a autoria da obra ao cardeal, ele está consciente da sua dependência pelo seu patrocinador, daí que para a sua sobrevivência tornara-se imperativo reverter a situação em que se encontrava. Deste modo a obra produzida reflete ainda mais a influência, regras, gostos, do cardeal do que aquelas produzidas diretamente sobre a sua ordem e supervisão. Corneille torna-se assim uma extensão de Richelieu e do seu projeto de renovação da tragédia clássica, um Eichmann que apenas cumpre ordens o melhor que pode, exceto que essas ordens nunca foram dadas. Então quem é realmente o autor de *Horácio*?

O cardeal não poderia ser, pois, seria aceitar que alguém pode, de vontade espontânea agir como legítimo representante de outro e como tal, perante qualquer consequência negativa, responsabilizar um segundo pelas suas ações. Por outro lado, também concluímos que o autor não significa necessariamente aquele que está presente na obra. Quando Corneille escreveu *Horácio* ele inscreveu na obra o cunho pessoal do cardeal, no entanto o facto de a obra refletir determinada pessoa não significa que seja ela o autor. Nesse caso será Corneille o autor apesar do mesmo atribuir a autoria da obra a outra pessoa? Seria difícil responder sem hesitação, uma vez que a situação em que se encontra põe em causa a sua própria integridade e como tal não lhe é oferecida outra escolha a não ser iniciar a obra. Esta, tanto em forma como em conteúdo é determinada pelo gosto e princípios do cardeal, de modo a garantir a reconciliação entre ambos, o que deixa pouca liberdade para a manifestação da vontade e dos interesses do próprio escritor. Então será seguro concluir que a obra não tem um autor? Também não, pois quase que conseguimos sentir uma autoridade sobre a obra. Perante a possibilidade de perder o sustento, poderia Corneille permitir-se não assumir uma posição de autoridade com a obra para que o resultado final fosse conforme desejasse? Este exemplo é pertinente sobretudo porque permite reduzir um aspeto da autoria que comumente lhe é atribuído, a ideia de que o autor é o ponto de partida da obra. Neste exemplo, o encomendador do projeto que geralmente assume a posição de coautor e força motivadora primeira sobre o gesto criativo, é subitamente removido. Deste modo as próprias circunstâncias que evoluem a obra é que ditam a necessidade de uma obra e motivam o gesto criativo. Corneille, situa-se como Eichmann numa posição de artífice que responde a ordens, só que na ausência dessas ordens ele reinterpreta e forma a sua própria visão do cardeal e das ordens que transmite, não deixando de ser, na ausência de uma autoridade maior, o responsável pelo

cumprimento no texto dessas ordens. Essa autoridade pode ser confirmada quando após a apresentação da peça aos seus pares e estes lhe sugeriram mudanças no personagem principal, ele recusou-se a concretizá-las, assumindo, portanto, a posição de autor da obra. Se examinarmos a relação de poder entre Corneille e as próprias circunstâncias que levaram à obra, podemos afirmar que as circunstâncias são responsáveis pelo surgimento e essência da obra em si, no entanto Corneille é responsável pela sua existência, sendo que das milhares de histórias que poderiam levar à redenção entre os dois indivíduos, ele teve o poder de decidir qual.

## O Aumentador

Dada a importância da autoridade para o conceito de autor, é então necessário colocar a questão: em que é que ela consiste realmente? Tanto as palavras autor e autoridade, provêm do latim (*auctor* e *auctoritas*) e partilham a mesma origem, o verbo *augere*, que significa, aumentar. Segundo Hannah Arendt, a concepção que temos atualmente de autoridade é muitas vezes confusa, pois o tipo específico de autoridade que experienciamos durante séculos e que teve a sua raiz na cultura romana, simplesmente deixou de existir. Arendt propõe então uma clarificação do significado dessa palavra:

*«Se a autoridade deve ser definida de alguma forma, deve sê-lo, então, tanto em contraposição à coerção pela força como à persuasão através de argumentos. (A relação autoritária entre o que manda e o que obedece não se assenta nem na razão comum nem no poder do que manda; o que eles possuem em comum é a própria hierarquia, cujo direito e legitimidade ambos reconhecem e na qual ambos têm seu lugar estável predeterminado)» (Arendt, 1961)*

Se questionarmos quem ou o que instaurou os privilégios de proprietário, percebemos que eles são lhe conferidos por meio do reconhecimento da sua autoridade perante o objeto possuído. Isto significa que a hierarquia entre proprietário, objeto e os demais, é reconhecido e aceite por todas as partes de modo que, por direito o proprietário é o único que pode decidir como usufruir ou utilizar os seus pertences. No caso de outra pessoa querer usufruir ou interferir com essa propriedade, ele necessita então de autorização, uma palavra que remete mais para autoridade do que para autoria e se traduz na transferência de um poder ou privilégio por parte de alguém que possui um certo nível de autoridade sobre algo, para outra, legitimando as suas ações.

A cultura romana é uma cultura passadista, ou seja, a ideia de passado e de fundação constitui um dos pilares sobre os quais assenta a sociedade. A religião romana manifesta-se, portanto, como uma re-ligação com o passado, sobretudo com o momento mais sagrado, aquele em que os Deuses conferiram a Rómulo a autoridade para fundar a cidade de Roma. Ambas as palavras autor e autoridade derivam do latim e partilham a mesma raiz, o verbo, *augere*, que significa, aumentar. Esta ideia remete para o autor enquanto aumentador da cultura e do campo intelectual humano, sendo que na cultura romana, a autoridade deriva de duas fontes: por um lado ela pertence aqueles que carregam o legado dos fundadores da cidade de Roma, através do sangue. Ideia que seria posteriormente adaptada pelas monarquias na idade média. A linhagem dos reis provem mitologicamente de santos ou outras personagens sagradas, aquilo que legitima o direito da governação da sua descendência é o facto de possuírem a autoridade transmitida pelos seus antepassados que outrora lhes fora transmitida por Deus, o autor do universo e autoridade máxima. Por outro lado, ela deriva também daqueles que aumentaram e construíram sobre a fundação. Por esse motivo na cultura romana as pessoas idosas eram consideradas mercedoras de respeito e de autoridade, não porque fossem sábias, longe disso, mas porque já tinham deixado o seu legado sobre a cidade de Roma, quer sejam os autores que introduziram novos conceitos, os pais que formaram famílias numerosas, arquitetos que mandaram erguer novas estruturas, inventores de novos métodos e tecnologias, e sobretudo no caso do Imperador – que várias vezes adquirira o título de *pontifex maximum*, a ponte suprema entre o presente e o passado – aquele que conquistara novas terras aumentando assim o território do império romano (Arendt, 1961).

Podemos estabelecer então um forte paralelismo entre a noção atual de autor e a noção de autoridade da época romana. O autor não cria, ele aumenta. Como tal, podemos compreender que da mesma maneira que o autor não é simplesmente quem produz algo novo, ele também não se reduz apenas à autoridade. Um autor pode transferir a propriedade intelectual para outra entidade, quer como transação financeira quer como um legado *post mortem*. Imaginemos por exemplo que essa propriedade consiste num grupo de personagens a partir das quais várias histórias foram escritas. O proprietário possui o poder de alterar esses personagens, ou criar mais produções, quer sejam livros, filmes, mercadorias, etc. a partir dessa propriedade. No entanto não por isso são os autores. Esse estatuto é reservado apenas para quem originou essa propriedade intelectual em si. No entanto como referido os proprietários têm poder de alterar e construir sobre

essa base, e nessa medida podem aumentar sobre essa fundação tornando-se novos autores. Do mesmo modo, quando vários pintores prestigiosos como Picasso compravam quadros já pintados de artistas anônimos e sem renome (cf. Figura 3), não se tornavam imediatamente autores dessas obras apesar de possuírem a autoridade máxima perante esse objeto. No entanto, enquanto proprietários têm o poder de o aumentar, tornando-se autores pelo que pintam sobre essa tela, pelo que acrescentam àquilo que era pré-existente.



Figura 3: Pablo Picasso (1902) *La Misereuse Accroupie*, pintura a óleo sobre tela, fotografada através de luz branca à esquerda e através de radiação X à direita. Podemos observar como a composição original influenciou a pintura posterior

Fonte: [\[https://www.foxnews.com/tech/picasso-masterpiece-reveals-lost-painting-hidden-details\]](https://www.foxnews.com/tech/picasso-masterpiece-reveals-lost-painting-hidden-details)

Contudo perante esta afirmação somos confrontados com certo problema. Enquanto que alguém pode considerar através da sua apropriação ter provocado um aumento, outra pessoa pode ter uma opinião contrária. Isto é normal considerando que a cultura é uma construção coletiva e cada um possui a sua própria bagagem intelectual. No entanto para a consolidação do estatuto do autor socialmente, é necessário que ele provoque um aumento na bagagem intelectual coletiva de uma sociedade, em vez de apenas na sua própria. Isto significa que, mesmo que todas as condições mencionadas até agora sejam cumpridas, o estatuto de autor pode não chegar a ser concretizado. Tanto por não lhe ser atribuído socialmente algum aumento, ou porque o estatuto adquirido após esta atividade não é o de autor, como o de inventor por exemplo. Estas distinções são feitas *a posteriori*, pois tanto o escritor que relata a descoberta de um novo princípio científico ou conceito filosófico, adquirindo o estatuto de autor, quanto o escritor que

descreve um novo processo industrial ou as instruções para a criação de um apetrecho original, obtendo o estatuto de inventor, passam pelo mesmo processo. O inventor também se apropria e torna-se autoridade perante o seu invento, e tal como a arte, as invenções também padecem de julgamento moral.

Podemos separar então, a autoria em duas fases: a primeira a fase de aumento, remetendo para *augere* palavra que em latim dera origem tanto a autor como a autoridade, e que consiste no ato do autor se tornar proprietário de algo, e utilizá-lo de modo a que o resultado represente um aumento no panorama humano das sensações, emoções e ideias. Podemos, portanto, designar ao autor desta fase de aumentador. E a segunda a fase de reconhecimento e atribuição desse aumento por parte da sociedade.

## O Autor no Passado

### A Morte do Autor

Se gerar uma obra é um ato de apropriação, então esse ato – como qualquer outro – decorre num intervalo de tempo. Se examinarmos de perto o processo de produção de uma obra percebemos que na maioria das vezes ele não consiste num ato ininterrupto. O aumentador faz pausas, descansa, dedica-se a outras atividades e retoma o seu trabalho. Nem sempre os intervalos entre cada momento de apropriação são curtos, o autor pode demorar anos até retomar o seu trabalho ou até mesmo dá-lo por concluído até descobrir que lhe faltava algo e dá continuidade ao processo criativo. Será que nesse caso uma obra só está completa com a morte do autor? De certo modo a resposta é afirmativa, no entanto a morte que procuramos não é literal.

O termo “obra” tem sido recorrente ao longo deste texto, no entanto, enquanto que esta palavra foi trabalhada à luz da ideia de propriedade intelectual, não é suficiente para a compreender inteiramente. Como tal é necessário colocar a questão: no que consiste uma obra? Esta mesma pergunta fora colocada pelo filósofo Michel Foucault que primeiro problematizou: se uma obra é aquilo que provém de um autor, o que é que ela é antes do seu produtor ser um autor? E segundo, a dificuldade de, entre os vários registos deixados por um autor, determinar os critérios para decidir os que são obra e os que não são. Se cartas, rascunhos ou apontamentos num caderno podem ser publicados em compilações da obra completa de um autor, deverão as listas de compras, apontamentos de um encontro, recados ou notas de lavanderia também constar nessas coleções? (Foucault, 1969)

A partir do que foi dito anteriormente podemos responder a estas perguntas. Começando pela primeira, para a obra se tornar obra, significa que socialmente lhe é atribuída originalidade no sentido grego da *poesis*, algo que preenche um lugar onde antes nada existia. E que lugar é esse? É o lugar da cultura, o campo humano das ideias, emoções e sensações, um sítio coletivo. Assim sendo, a obra antes de ser subjetivada pela sua audiência, consiste num mero artefacto. O aumentador não é apenas aquele que aumenta o panorama intelectual, ele também aumenta o estatuto dos artefactos que produz tornando-os obras, e consequentemente, aumenta também o seu próprio estatuto

tornando-se um autor. Para que esse aumento aconteça é essencial a publicação de uma obra, no sentido em que ela se mostra perante uma audiência, caso contrário ela jamais poderia fazer parte do consciente coletivo. No entanto é esse ato de publicação aquele que põe fim ao ato criativo provocando a morte figurativa do seu autor.

A obra enquanto projeto a ser realizado é transcendida pelo seu autor. Ela é limitada pelas suas competências e conhecimentos, tudo aquilo que ela pode vir a ser depende das circunstâncias em que for feita e o significado que vai adquirindo está em constante mudança. No entanto quando a obra se torna pública a relação entre obra e autor sofre uma mudança drástica. A peça criada passa a transcender o seu autor, a sua leitura e os seus significados já não lhe competem e a onipotência do autor perante o objeto produzido, reduz-se a uma total impotência. O essencial de uma obra consiste naquilo que ela representa no campo humano, ideias, emoções ou sensações que provoca ou representa, não a sua componente física. A sua materialização cumpre o propósito de torná-la apreensível, para que a obra conceptualmente se perpetue e se instale no campo coletivo da cultura e do intelecto humano. Esse campo não é possível de alcançar diretamente pelo autor, ele tem poder apenas sobre a matéria, não sobre as ideias. Ao reorganizar a matéria de determinado modo, ela adquire significados distintos que remetem para novas ideias que por sua vez têm um impacto cultural. Assim que a obra se instala na memória coletiva e passa a fazer parte da cultura ela torna-se inalcançável mesmo para o próprio aumentador. Mesmo que ele a modifique não a pode alterar no pensamento dos outros, como tal, o autor enquanto aumentador termina. Somos então lembrados da famosa frase de Barthes e concluimos que: o nascimento da obra tem de pagar-se com a morte do autor.

Esta morte, é necessário aclarar, não acontece subitamente. A morte do aumentador depende da profundidade com que a obra se instala na memória coletiva e nesse aspeto atualmente com o advento da internet e da globalização os aumentadores morrem muito mais depressa. Até agora as referências utilizadas para discutir a autoria provêm sobretudo da área da literatura, daí que seria normal questionar se essa morte sucede do mesmo modo em outras áreas. Enquanto que campos como o da pintura, escultura e literatura são semelhantes na medida em que a obra é realizada e posteriormente divulgada, como é que essa morte se transpõe para o campo da performance em que a obra é realizada perante uma audiência?

No caso do autor performativo, a sua morte é algo peculiar, pois o gesto que dá origem à obra é o que simultaneamente mata o próprio autor. Neste caso a sua morte ainda é mais evidente e palpável pois podemos precisar o momento concreto em que se deu o óbito. Durante a realização da performance por um lado o artista detém todo o poder relativo a como a obra vai ser e o que vai fazer a seguir, mas à medida que vai realizando a obra torna-se impotente perante o que já criou, que se solidifica na memória dos observadores passando a fazer parte da sua cultura. Examinando a morte do autor nas várias áreas, acabamos por descobrir que a área mais problemática é exatamente a da literatura. Com um livro é sempre difícil de definir quando é que o ato criativo realmente acaba, pois, a base sobre a qual ele foi produzido é flexível e está em constante mutação. Obras realizadas à séculos atrás vão adquirindo novas traduções para línguas que não a original, produzindo assim uma versão diferente da mesma obra. Obras clássicas escritas numa linguagem mais arcaica são atualizadas, adaptando-se à língua contemporânea. Por vezes o próprio autor altera a obra que escreveu, retomando subitamente o ato criativo, ou então um editor, decide censurar parte de uma obra ou alterar determinados aspetos da mesma. Ou então um prefácio escrito por outro autor pode ser introduzido passando a acompanhar o texto principal de um livro. A própria obra insiste em não estagnar, dificultando a determinação do momento em que o ato criativo termina e o momento em que o autor ou os autores morrem.

Para resolver esta situação temos de aprofundar o conceito recém introduzido de “versão”. Quando por meio da publicação da obra o ato criativo, que consiste num gesto de apropriação, termina, significa então que o autor deixou de se tornar proprietário daquilo que produziu. Após este período o autor, exceto caso tenha vendido a obra ou deixado de estar em seu poder devido a outro motivo, continua a ser proprietário da peça, no entanto de forma mais superficial. A sua relação com a obra passa a ser de alienação, como se o próprio não a tivesse produzido, semelhante à relação de Picasso com uma tela já pintada que comprara para pintar por cima. Caso o autor decida que a obra não está completa e retome o ato criativo, ele é livre de o fazer, no entanto, o gesto de pintar por cima ou de reescrever o texto antes e após a publicação da obra e a sua solidificação na cultura é muito diferente. Essa dissemelhança deve-se sobretudo ao facto de cada novo ato de aumento sobre a obra após a sua publicação criar uma nova versão da própria obra em vez de a reescrever ou apagar o que foi feito. Quando Corneille retoma uma década depois da publicação original a sua peça *El Cid*, e introduz alterações de modo a satisfazer

os seus pares que tanto o criticaram. Ele não está realmente a reescrever a peça, mas a criar uma versão distinta, e se quisermos ler a sua peça poderemos optar tanto entre a transcrição das representações originais, como pelo texto alterado. Nesse caso, o que é uma versão e qual a diferença relativamente à obra original? O autor é quem dá origem a uma obra e uma versão consiste no aumento e produção de algo novo dentro da lógica interna da própria obra. Por outras palavras, a versão não difere o suficiente da peça original para aportar culturalmente algo de novo, ela representa apenas um aumento no número de manifestações que uma mesma obra pode ter. Como tal, o privilégio da criação de uma versão é apenas concedido a quem possui os direitos autorais dessa obra, seja o próprio autor ou não, uma vez que se for feita por alguém que não possui autoridade alguma sobre a obra ela é considerada como um pelágio.

Cada vez que um livro é traduzido para uma nova língua, o tradutor torna-se um novo aumentador, apropriando-se do texto original e produzindo um artefacto que, enquanto que globalmente não produz nada de novo, possibilita que os leitores de determinada língua ganhem acesso a essa obra passando a integrar parte da sua cultura. O mesmo acontece quando um texto é alterado pelo próprio autor ou adaptado para a linguagem atual, existe uma apropriação da obra original que, enquanto que o resultado não possui originalidade por si próprio, é original entre as diferentes variações que uma mesma obra pode possuir.

Tendo feito este esclarecimento, é possível declarar com segurança a morte do aumentador. A partir do momento que uma obra se enraíza na cultura ela torna-se um valor fixo. Como tal, quando surgem novas versões posteriormente não estamos perante uma nova fase de uma obra em progresso, mas frente a uma nova instância da obra e cada uma consiste numa etapa fixa com princípio e fim. Enquanto que obra enquanto unidade aglomeradora de manifestações possui um número limitado de aumentadores (no caso do *El Cid* de Corneille, o próprio é o único responsável e como tal único aumentador da obra), o número de sub-aumentadores que produzem versões dentro dessa obra é ilimitado o que pode criar a ilusão de que a obra no seu geral está em constante mudança, no entanto a partir do momento em que a obra se torna obra ao ser reconhecida como tal, ela em si estabelece os limites dentro dos quais podem ser feitas novas versões e esse valor não é possível de ser alterado posteriormente, tornando-se as variações que ocorrem fora desse limite, obras independentes.

## A Função Autor

Falta então responder à segunda questão colocada por Foucault. Porque é que não consideramos parte da obra de um autor registos como as suas listas de compras, recados, apontamentos de datas, etc. apesar de também serem registos escritos tal como os seus livros ou artigos? A resposta a esta segunda pergunta podemos encontrá-la na resposta à questão anterior, a diferença fulcral é que nenhum autor morreu com a sua publicação pois não existiu sequer um aumentador para começar. Como foi referido anteriormente, existem níveis diferentes de apropriação, um é superficial e ocorre com frequência, quando falamos apropriamo-nos da linguagem e quando escrevemos apropriamo-nos da matéria por exemplo, e o segundo é mais profundo, uma apropriação intelectual sobre o próprio objeto e aquilo que ele é conceptualmente ou vai ser. O aumentador surge apenas no segundo nível de apropriação sendo que geralmente, quando alguém escreve uma lista, mesmo que seja um escritor de renome, não está a assumir uma posição autoral perante a mesma, daí que nem tudo o que um autor produz seja obra. Mais pertinente ainda seria comparar uma lista de instruções que é obra como aqueles presentes no livro *Grapefruit* de Yoko Ono (cf. Figura 4), e as listas restantes que a autora produziu que não adquiriram esse estatuto. Com este exemplo fica excluída a própria natureza do objeto enquanto fator decisivo para a sua transformação em obra. Aquilo que as diferencia é precisamente o reconhecimento dessa ausência.

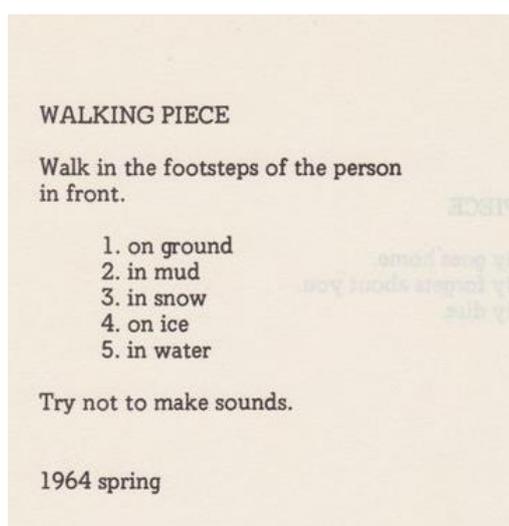


Figura 4: Yoko Ono (1964) *Walking Piece*

Fonte: Yoko Ono (1964) *Grapefruit*

Enquanto que a morte geralmente representa um fim, a morte do autor é em si um início. Como tal, Michel Foucault afirma que não basta concluir que o autor morreu, é necessário é “localizar o espaço assim deixado vago pela desaparecimento do autor, seguir atentamente a repartição das lacunas e das falhas e espreitar os locais, as funções livres que essa desaparecimento faz aparecer.” (Foucault, 1969) A esta peculiar ausência Foucault denominou então de Função-Autor, e como acabamos de comprovar, os objetos que produzimos são severamente afetados por ela, de tal modo que certas listas escritas pela artista nipônica-estadunidense há meio século atrás sejam publicadas hoje em dia e possuam um estatuto social elevado, enquanto que outras são completamente esquecidas. Como tal podemos concluir que “A função-autor é, portanto, característica do modo de existência, de circulação de certos discursos na sociedade” (Foucault, 1969).

Existem várias funções-autor e dependendo da área e do autor ela assume papéis distintos. Por exemplo, um autor de literatura fantástica famoso provocará grande circulação da sua obra entre determinados grupos sociais e faixas etárias. Mesmo que uma obra ainda não tenha sido publicada e pouco se saiba sobre ela, as características associadas ao nome do autor tornam-na imediatamente desejável definindo assim um modo específico de funcionamento na sociedade. Por outro lado, as suas obras seriam incapazes de possuir a função de fundamentar uma tese de astronomia, sendo que esse papel é desempenhado melhor por obras de autores consagrados entre a comunidade científica. O próprio nome do autor passa a não ser mais uma referência ao indivíduo que produziu a obra, mas à forma como organizamos determinados autores, que seja nas nossas estantes, como nas paredes dos museus, ou até mesmo a sua organização a nível do pensamento, através da posição que assumem relativamente aos diferentes tipos de discurso, posicionando-se também historicamente relativamente à evolução desses mesmos discursos.

Uma função que interessa ser abordada isoladamente, é a função atributiva. Ou seja, a de identificar quem foi o aumentador e como consequência quem tem o direito de lucrar, tanto em capital económico como em capital social, a partir da mesma. Esta função é de especial interesse pois como justifica o próprio Foucault, este processo de atribuição é extremamente complexo e muitas vezes as obras são atribuídas a sujeitos que não aqueles que realmente produziram a obra. Este fator de incoerência é de extrema importância, quando numa compilação da obra completa de um autor encontramos cartas ou rascunhos, muitas vezes estamos a reconhecer o desaparecimento de um aumentador

que nunca existiu, daí a relação entre reconhecimento e atribuição. Ao conhecer de novo determinado objeto, durante o momento “de novo” é introduzida uma grande carga subjetiva por parte do próprio público, de modo que é ele que lhe atribui o respetivo estatuto social. Se o autor morre às mãos do seu público, é porque é ele que determina a obra e o autor nada mais pode fazer do que submeter artefactos para a sua apreciação.

Enquanto que foi definido o autor no presente como o aumentador, o autor no passado passará a designar-se como o autor atributivo. Ambos propõem uma visão imperfeita de autor e como tal necessitam-se mutuamente. Se por um lado o autor no presente deixa de ser designado de autor, é porque apesar de assumir uma posição autoral não significa que o estatuto de autor lhe seja atribuído. Por outro lado, o autor no passado é sempre um autor, com a especificidade de poder não ter sido um autor de todo. E atributivo, pois o seu estatuto resulta de um reconhecimento social, que por sua vez na subjetividade do momento de conhecer de novo gera uma entidade fictícia, construída socialmente a partir da obra que lhe é associada na memória coletiva. Sendo que é a essa entidade a quem é realmente atribuído estatuto de autor e não ao individuo humano em si.

### **Autor-Mito: Do autor para o artista**



Figura 5: Roland Barthes (1957) Esquema semiológico do mito

Fonte: Barthes (1957) *Mitologias*

Como tal podemos afirmar que o autor é na verdade um mito, recuperando uma vez mais o trabalho de Roland Barthes. O mito forma-se quando um signo, - que é constituído por significante (o som, a imagem, a palavra escrita, etc.) e significado (a correspondente ideia dessa coisa) - dentro de uma sociedade ganha um estatuto aumentado, tornando-se esse signo em si o significante de um signo secundário, designado de mito (cf. Figura 5) (Barthes, 1957: p. 136-137). Deste modo, quando lemos

o nome que acompanha a capa de um livro, a legenda de uma obra de arte ou a assinatura numa pintura, são tudo signos que remetem não para o indivíduo em si, mas para o mito que representa. Um exemplo de nome mitológico evidente seria o de Georges Frederic Roskopf, um relojoeiro suíço cujos produtos, segundo a lenda, serviram de base para tantas réplicas baratas que o seu nome adquiriu um significado social para descrever algo de qualidade duvidosa. No caso de um autor mitológico o sentido que esse mito adquire provém sobretudo das próprias obras. Na leitura dos livros de Kafka, apercebemo-nos de que possuem algo de Kafkiano, ou seja, possuem determinada característica própria de Kafka, e ao observar uma obra de Andy Warhol somos capazes de perceber uma certa qualidade Warholiana. Enquanto que julgávamos que qualquer característica do autor-deus tinha sido eliminada com a publicação da obra, percebemos que apesar da perda de poder, o mito do artista de algum modo encontra-se presente nas entrelinhas e na relação entre as suas obras, no modo particular que é característico dos objetos que produz. Enquanto que a função nome de autor descrita por Foucault tem o papel de organizar, classificar e determinar a circulação de certa obra na sociedade, o mito do autor possui a função de colocar as várias peças que constituem a sua obra como um todo em diálogo entre si.



Figura 6: Andy Warhol (1970) Flowers

Fonte: [<https://www.moma.org/collection/works/71491>]

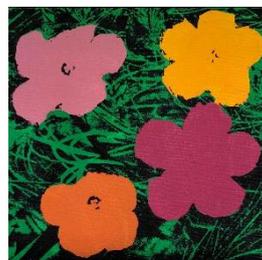


Figura 7: Elaine Sturtevant (1991) Flowers

Fonte: [<https://elephant.art/sturtevants-warhol-flowers>]

O mito do autor é mais importante para o artista que para o autor pois ele torna-se um elemento de significação da obra. Ao pôr em dialogo as várias peças presentes na sua obra, elas ganham significados distintos, isto permite-nos distinguir um Flowers de Andy Warhol (cf. Figura 6) que comenta sobre a sociedade capitalista e um Flowers de Elaine Sturtevant (cf. Figura 7) que comenta sobre as questões de originalidade. Através deste exemplo podemos perceber como a função-autor Sturtevant permite que objetos que de outro modo seriam considerados pelágio, ao dialogar entre si tornam-se obras, e representam uma mensagem original no mundo da arte.

Qualquer informação que seja do conhecimento público relativo a essa pessoa contribui para a criação do mito. A obra, no caso do autor será conseqüentemente um dos fatores principais embora certamente não o único. Outros fatores como personalidade, ações, polémicas, associação a determinados indivíduos, etc. contribuem também para a criação do mito. Como tal, o mito do autor não se resume à construção social do autor através da sua obra publicada, existindo uma contaminação da sua vida pessoal com a sua vida autoral. Por vezes o mito de um autor, a fama e o estatuto que o envolvem é uma mais valia. Consta que Salvador Dalí tenha vendido várias folhas em branco apenas com a sua assinatura e que evitava pagar a conta de restaurantes assinando um cheque e fazendo de seguida um pequeno desenho no papel, pois o dono do estabelecimento não levantaria o dinheiro com uma obra de arte ainda mais valiosa. (Bayona, 2014) No entanto, por outras nem sempre o autor beneficia do próprio mito. No caso do artista e presidiário austríaco Otto Muehl, um dos co-fundadores do acionismo vienense, o mito do autor é tanto composto pelas suas obras de pintura e peças audiovisuais, como a sua reputação como abusador sexual e líder totalitário da ex-comuna de Friedrichshof, tendo sido condenado por pedofilia. Este mito separa imediatamente aqueles que por um lado são capazes de dividir o artista e a obra e aqueles que não o são. Independentemente que o autor esteja ou não presente na obra, o facto inegável é que essa reputação afeta a circulação do seu trabalho na sociedade e a forma como o público percebe o seu trabalho, por isso podemos concluir uma forte relação entre o mito do autor e a sua função-autor.

Piero Manzoni é um dos autores que mais amplamente trabalhou com base no seu próprio mito e no conceito de contaminação. O artista está perfeitamente consciente das pessoas que constituem o seu público. Alguém que deseje demonstrar o seu estatuto e prestígio compra e veste roupas de designers prestigiosos, come em estabelecimentos de renome frequentado por outras personagens de peso social e compra arte de autores caros

e conhecidos como se ao envolver-se de objetos e pessoas prestigiosas esse prestígio o pudesse contaminar. Aquilo que o consumidor da arte pretende em muitos dos casos é afinal que o mito do artista o contamine. Consciente desse facto Manzoni desenvolve *O Consumo da arte dinâmica pelo público devorador de arte* (cf. Figura). Em que o próprio coze um conjunto de ovos e imprime a sua impressão digital em cada um. Esses ovos são então dados a comer no decorrer de um jantar aos compradores das peças. Na perspectiva de Günter Berghaus: “A performance consistiu numa constatação irónica sobre o papel do artista e da arte na sociedade consumista. Pela significação simbólica dos ovos como fonte de vida conjugados com referências à Última Ceia conferiram à peça um tom espiritual” (Berghaus, 2005, p.81). Como tal, esta performance reflete o estatuto semelhante ao divino que a arte pode chegar a assumir, da mesma forma que qualquer objeto em que a mão de um santo toque contamina-se de santidade tornando-se uma relíquia, qualquer objeto tocado por um artista torna-se arte.

No fundo, quando fazemos a pergunta à citação de George Dickie “como é que alguém se torna representante do mundo da arte para assumir a autoridade para submeter determinados artefactos à apreciação artística?” A resposta é, quando o mito do autor estiver suficientemente contaminado pelo mito de outras pessoas e instituições que representam o mundo da arte (sendo aprendiz de um artista reconhecido, expondo em locais de prestígio, tendo formação numa instituição que aprova e legitima o seu trabalho, ser louvado por críticos, o valor das suas obras no mercado, ou reconhecido pelos seus pares, são tudo fatores que contribuem para a contaminação entre mitos). Segundo José Carlos Pereira:

*«Por oposição à arte antiga e moderna, na qual os critérios de atribuição de autoria e de autenticidade das obras constituem predominantemente a preocupação de críticos e especialistas quanto à determinação do seu valor de mercado, a arte contemporânea oferece uma maior incerteza e instabilidade já que os factores que determinam o seu preço dependem da intrecção e da revisão permanente que dela fazem os conservadores de museus de arte contemporânea, os críticos, os historiadores, os galeristas e os colecionadores (...) A validação torna-se, assim, um dos factores importantes no seio da imensa rede de produção, promoção e legitimação das práticas artísticas contemporâneas» (CARLOS PEREIRA, 2016: p.24 e 25)*

Vemos, portanto, uma semelhança entre o mito do artista e o aumentador, uma vez que o artista contemporâneo necessita de apoiar-se nas autoridades (recuperando o sentido romano, aqueles particulares ou instituições que deixaram legado) do seu meio, para obter a legitimação daquilo que produz. O mesmo princípio está patente na

legitimação de *A Fonte* de Marcel Duchamp, que foi contaminada e como tal legitimada pelo fotógrafo Alfred Stieglitz (cf. Figura 8). O que levaria Duchamp a enfatizar ao definir o processo de um ready-made, o facto do objeto ter de estar assinado com uma marca de artista e ser aceite por parte das instituições legitimadoras da arte.



Figura 8: Alfred Stieglitz (1917) *A Fonte* de R. Mutt

Fonte: [<https://www.artsy.net/article/artsy-editorial-duchamps-urinal-changed-art-forever>]

# **Contratempos na relação de poder entre arte e audiência**

## **A Política Interna da Arte**

Uma vez que a característica que diferencia um artefacto de uma obra de arte reside na função autor, a relação entre aquele que possui a autoridade para submeter obras à apreciação do público e aqueles que as observam já é por si uma relação de poder. No entanto, quando o artista pretende ter influência na sociedade ele depara-se com dois grandes contratempos. Apesar da aparente afinidade da arte com a política, um dos maiores desafios da arte contemporânea – como Jacques Rancière já tinha apontado – é precisamente o de funcionar como uma ferramenta de poder eficiente sem perder a sua integridade enquanto arte. Convencionalmente a política possui um modo operativo diferente da arte, ela opera sobre as massas sociais enquanto que a arte frequentemente se isola sobre si mesma; no entanto, só pode existir arte política onde o campo da política e o da arte se encontram. De forma a atingir o equilíbrio, a arte passa por um conflito interno entre a “lógica da arte que se torna vida pagando o preço de se abolir a si própria como arte, e a lógica da arte que faz política na condição explícita de o não fazer de todo” (Rancière, 2004). Ou seja, o polo da arte que se aproxima da sociedade, deixando por vezes o espaço do museu ou da galeria e se apropria de situações e objetos quotidianos para revelar e criticar as relações políticas ocultas que estabelecem, mas que está num risco constante de perder as propriedades que a tornam arte (Imaginemos uma caixa de Brillo de Warhol fora do seu contexto artístico, rapidamente se tornaria num objeto mundano). E o polo da arte que se mantém nos lugares respetivos par a arte, fazendo política com a peculiaridade de o não fazer de todo, pois a sua isolamento sobre as massas torna-a incapaz em ter impacto social significante.

Existem muitos fatores que contribuem para a qualidade de uma obra de arte, no entanto, apenas dois determinam a eficiência de uma ferramenta política: a profundidade com que é capaz de mudar a mentalidade de um individuo ou incentivá-lo a tornar-se um agente ativo de mudança social e o seu alcance, o número de indivíduos que tem o potencial de afetar. Para que a arte cumpra as suas ambições ativistas, ela necessita então de cumprir adicionalmente estes dois parâmetros; no entanto, ao acomodar esses dois princípios ela corre o risco de perder a sua integridade.

## Contra-tempos do Com-temporâneo

A tentativa de fazer a obra mais apelativa a uma audiência geral, pode pôr em causa a contemporaneidade da obra em si. De acordo com Borys Groys, a contemporaneidade da arte não é alcançada simplesmente pelo facto de ser concretizada no presente. Contemporâneo implica uma incorporação do presente no trabalho e mais importante, implica trabalhar com o tempo:

«"Com-temporâneo" em alemão é "zeitgenössisch." Sendo que Genosse significa "camarada," ser-se com-temporâneo – zeitgenössisch – pode então ser compreendido como ser um "camarada do tempo" – como um colaborador do tempo, ajudando o tempo quando ele tem problemas, quando tem dificuldades. E sobre as condições da nossa civilização contemporânea orientada na produção, o tempo tem, de facto, problemas quando é percebido como sendo improdutivo, desperdiçado, insignificante» (GROYS, 2009)

Esta noção está intimamente ligada ao pensamento Heideggeriano. Para Heidegger, a percepção que temos de nós mesmos como seres no tempo não é imediatamente evidente, uma certa situação na qual nos tornamos conscientes é quando estamos aborrecidos. Por exemplo, quando estamos à espera na estação ferroviária, o tempo recusa-nos a disponibilidade de um comboio, deixando um vazio, um estado de tempo suspenso. Se quando em silêncio absoluto somos capazes de ouvir o bater do coração, o movimento e tremor dos músculos e nos sentimos perturbados pela isolação sobre nós mesmos, apercebemo-nos do "eu enquanto ser no espaço, como entidade corporal", o mesmo acontece no vazio do tempo em que sentimos o arrastamento do tempo e nos apercebemos do "eu enquanto ser no tempo, como entidade temporal". Dai que para escapar do aborrecimento proveniente desse vazio, instintivamente dedicamo-nos a passar o tempo (HEIDEGGER, 1983).

O conceito de tempo desperdiçado de Groys é correspondente ao Conceito de passar o tempo de Heidegger - gestos, ou ações que fazemos sem propósito, sem que nada de produtivo resulte delas. Performances de Francis Alÿs como *Still from The Politics of Rehearsal* em que um striptease é ensaiado várias vezes sem que nunca chegue ao seu clímax, ou em *Song for Lupita* em que a animação de uma mulher despeja líquido

de um contentor para outro *ad infinitum*, refletem esta mentalidade e servem o propósito de documentar um tempo improdutivo, um tempo suspenso sem qualquer significado histórico que pela arte torna-se importante.

Outro exemplo evidente provém da artista Marina Abramović, que em 2015 realizou a exibição *In Residence*, na qual os visitantes são levados para um vasto armazém onde participaram em várias performances como, olhar um estranho fixamente nos olhos, olhar fixamente para um painel de cor, caminhar devagar ou contar arroz. As atividades são todas realizadas com auscultadores canceladores de ruído, submergindo o participante no vazio do tempo suspenso Heideggeriano. As ações são passatempos, tempos desperdiçados, tempo que devido ao seu arrastamento podem ser frustrantes, aborrecidos ou desconcertantes. No entanto, todo esse tempo é o presente.

À medida que os artistas foram aprendendo a gerir a política da arte e da vida, a arte começa a tomar uma manifestação menos material e inflexível para se tornar mais performativa e relacional. Um dos expoentes desta transformação é a Arte Participativa, da qual Abramović é uma das grandes mentoras e representantes. Ao envolver o espectador no ambiente da própria obra tornando-o parte integral do trabalho ocorre uma dupla ativação: a ativação da peça por um lado, que é possível apenas através do participante, e a ativação do observador, que deixa de ser um mero espectador passivo na contemplação da obra de arte.

No entanto, as obras de arte onde o contemporâneo é mais evidente, é exatamente nas obras que se baseiam no tempo. Na arte relacional ou participativa o espectador é inserido num papel performativo, sendo que a performance é um meio fundamentalmente temporal e como tal, contemporâneo também. Isto representa um contratempo para a eficiência da arte como ferramenta política pois, como podemos observar nas performances de Abramović, o espectador é sujeito a uma experiência extremamente com-temporânea, ou seja, nos passatempos que a artista propõe o espectador é confrontado com um tempo esmagador, um tempo improdutivo, suspenso. O resultado deste confronto como aponta Heidegger é geralmente uma enorme sensação de aborrecimento. Em termos da profundidade com que a arte participativa pode transformar o participante é extremamente eficaz, no entanto, a própria experiência que a obra propõe está em confronto com a cultura em que se insere. Como indica Groys, vivemos numa sociedade de espetáculo e consumo, em que pouca gente quer ver o seu tempo desperdiçado ou sentir-se aborrecido (GROYS, 2009). A capacidade para enfrentar este

vazio do tempo é uma característica rara, e como tal, o número de indivíduos dispostos a submeter-se a esta experiência é também muito limitado.

## **Contra-tempos da Artisticidade**

Por outro lado, na tentativa de aprofundar a transformação do indivíduo politicamente pela arte, corre-se o risco de perder o que faz a arte ser arte. De acordo com Artur Danto o que determina se um objeto é arte ou não é a sua narrativa, ou seja, o facto de estar embebido em história e teoria da arte que tornam essa peça arte. É isso que diferencia uma caixa de Brillo de Andy Warhol que é arte de uma caixa de Brillo industrial (DANTO, 1997). Esta narrativa compõe parte fundamental da artisticidade de uma obra, algo que se define como “um conjunto de requisitos de número não específico que têm que ser satisfeitos para que algo se torne arte, sendo que diferentes tipos de obra requerem combinações de requisitos diferentes” (STECKER, 1996). Deste modo, quando a obra de Warhol se encontra fora do contexto de uma exposição, um dos requisitos para que a obra seja arte deixa de ser cumprido, ilustrando assim a fragilidade das obras, que como apontou Jacques Rancière, reduzem o nível de artisticidade a um mínimo para se aproximarem da vida e comentar politicamente sobre ela.

Neste caso, é apenas natural que grande parte do público da arte seja um grupo social restrito, uma vez que o conhecimento de teoria e história da arte é um conhecimento muito específico que demora tempo a adquirir e é útil apenas alguns membros da sociedade – daí também a sua isolamento perante as massas sociais. O tipo de pessoa que mais provavelmente possui os conhecimentos necessários para compreender a arte contemporânea é alguém relacionado ao mundo das artes ou que tem uma grande afinidade por ele ou em caso contrário não teria investido tanto tempo a adquirir os conhecimentos necessários para usufruir plenamente das obras. Assume-se, portanto, que seja uma pessoa com maior exposição à arte e como tal, menos provável de possuir a mentalidade que a obra pretende renovar, acabando por diminuir o seu impacto político.

Ao assumir como espaço de exposição um local público, a arte aproxima-se do seu público-alvo, aquele que mais provavelmente ainda não foi exposto à transformação pretendida. No entanto o conflito político interno da arte que Rancière refere continua

presente, e no espaço público a arte corre constantemente o risco de deixar de o ser. Consequentemente, é frequente que a transação do espaço da galeria para o espaço público acabe por ser apenas física, não havendo uma adaptação ideológica da arte a um tipo de público diferente. Segundo o relatório de Dirk Schwarze sobre a Oficina para a Democracia Direta de Joseph Beuys - que fora instalada na Alemanha com o intuito de atrair o público e criar discussões sobre a possibilidade da implementação de uma democracia por referendo – Podemos ver como é exacerbada a dificuldade do povo compreender as obras presentes serem afetados por elas, consta no relatório que um visitante terá comentado a Beuys que “Uma pessoa entretém-se muito pouco aqui, existem demasiadas coisas que são aborrecidas, é tudo demasiado elitista” e também que a sua exposição “foi um fracasso pela falta de interesse da população pelas obras”, ao que ele respondeu que “foi também um fracasso da população por não serem capazes de dar mais deles mesmos” (SCHWARZE, 1972).

Esta situação representa em si uma multitude de conflitos políticos, o conflito interno da arte, e o conflito político do artista com a própria audiência, que de certa maneira justifica o fracasso político das suas obras na incapacidade do público. Apesar da proximidade com a audiência a necessidade da artisticidade impede que tenham um impacto profundo no público-alvo.

## **II. Arqueologias**

### **Um projeto iterativo**

O projeto prático desenvolvido ao longo deste mestrado, tal como o projeto teórico tem como objetivo explorar as relações de poder que o autor estabelece com a obra, com o mundo da arte e com a audiência e dadas as dificuldades que surgem nesta última relação, a concretização do projeto prático pretende estabelecer soluções que a tornem mais harmoniosa. Bebendo dos princípios da arte participativa, o projeto procura criar uma experiência interativa que cativa tanto uma audiência variada como produza uma experiência mais íntima e pessoal para cada participante, tornando a experiência mais intensa e aumentar o impacto que ela pode ter no seu público.

O tempo autoral que mais interessa explorar é o presente, momento em que as relações de apropriação entre autor e objeto são estabelecidas e em que o estatuto de autor é incerto. Como tal, o projeto assume-se como um constante trabalho em desenvolvimento de cariz iterativo, que ao longo de três semestres foi assumindo três formas distintas. Ao longo das primeiras duas etapas, dois modos inteiramente distintos de apresentação foram testados, sendo que no decorrer das experiências cada iteração enfrentou obstáculos severos para o seu desenvolvimento. Ao analisar este processo iterativo é possível compreender como a última versão da obra responde às dificuldades levantadas nos momentos de exposição anteriores e entender as alterações que a obra sofreu.

### **1ª Iteração: A acumulação de autorias**

#### **Objetivos**

A principal relação de poder que inspirou o início do projeto foi a relação entre autor e mundo da arte, sendo o aspeto em destaque a assinatura, a marca de autoridade de alguém sobre a obra e cuja função autoral confere à peça o estatuto de artefacto a ser apreciada de forma artística conferindo-lhe legitimidade como obra de arte. O projeto surge como uma tentativa de questionar essa regra, sendo o método empregue para subverter essa regra oposto àquele utilizado por Piero Manzoni. Em vez de utilizar a

minha assinatura para transformar objetos quotidianos em arte, coloquei-me as seguintes questões: o que acontece quando o espectador é quem assina a obra, será que ela perde o seu estatuto como tal ou que diferentes sentidos ela adquire conforme a pessoa que a assina? Ou seja, se o artista se coloca no papel de espectador e o espectador no papel de artista, qual o estatuto da obra?

A partir desse momento, o objetivo principal do projeto tornou-se averiguar a possibilidade da transferência de autoria e para tal, foi concebido um processo para testar essa possibilidade. Pelo gesto de vincar, uma imagem é gravada numa folha em branco, as cicatrizes dos vincos são palpáveis, mas praticamente impercetíveis. O espectador é então incentivado a apropriar-se da folha em branco, recorrendo a um utensílio embebido em pigmento para que ao explorar a folha, vá descobrindo e reinterpretando o desenho vincado no papel, uma vez que o pigmento que se embrenha nos vincos gera automaticamente uma marca mais escura, revelando assim o desenho gravado na folha originalmente. O participante é então convidado a finalizar a sua apropriação assinando o próprio desenho. O artista primeiro, ao fabricar estes artefactos por um processo monótono manual, coloca-se então no papel de artífice, e o participante assume a função deixada vazia pelo artista de assinar a obra, tornando-se o novo autor da peça.

## **Descrição**

A primeira iteração do projeto prático foi realizada de 8 a 12 de Maio de 2017 e decorreu no segundo piso da Faculdade de Belas-Artes da Universidade de Lisboa. A obra consiste numa série de 4 folhas de tamanho A2 expostas espaçadamente sobre uma parede, nas quais um desenho original foi cicatrizado em cada folha pelo gesto de vincar. Entre cada uma encontra-se um suporte de madeira que serve de recipiente para pigmento negro e para uma espátula com terminação em esponja para a aplicação do pó sobre a folha (cf. Figuras 9 e 10). Junto do projeto encontra-se uma folha A5 contendo uma explicação do projeto, aclarando o modo de interagir sobre o mesmo e convidando o participante a assinar a obra em que participou. Para além da explicação o projeto contém o nome do autor e o título de *Arqueologias*.

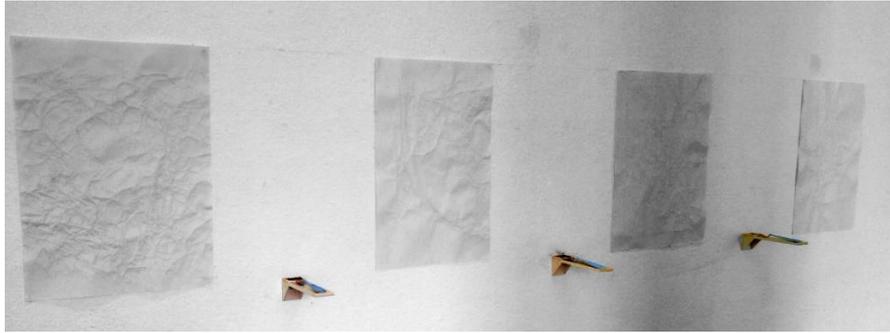


Figura 9: Pedro Soares (2017) *Arqueologias: Iteração 1 - Primeira abordagem após a montagem*



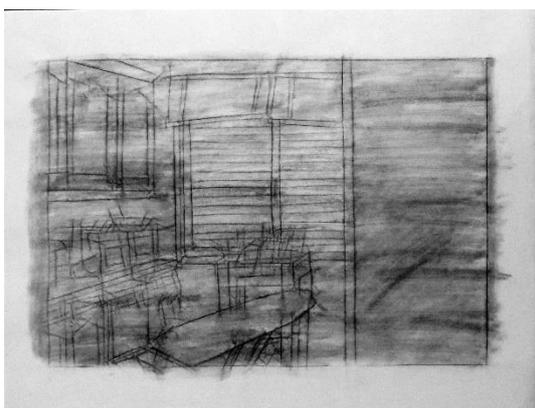
Figura 10: Pedro Soares (2017) *Arqueologias: Iteração 1 - Primeira abordagem após a realização da experiência*

## A Metáfora da Autoria

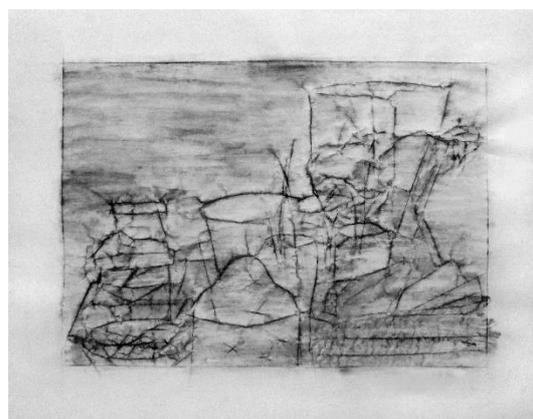
O título de *Arqueologias* surge como gerador de um ambiente mental que define e condiciona o tipo de envolvimento pretendido entre o participante e a obra. A pertinência desta metáfora deve-se ao facto de que na arqueologia os artefactos são redescobertos e reintroduzidos, no mundo da arte, no entanto, tal é apenas possível através do gesto muitas vezes esquecido do arqueólogo, que na sua tentativa de devolver as peças aquilo que acredita ser o seu estado inicial acaba por fazer uma reinterpretação pessoal. Este processo por sua vez é semelhante à função-autor atributiva. Os espetadores que na sua apreciação de um artefacto reconhecem-lhe as marcas particulares da ausência de um aumentador e como tal, atribuem a esse objeto o estatuto de obra, estão pelo gesto de conhecer de novo esse objeto a devolvê-lo ao estatuto que acreditam ter sempre pertencido. No entanto, esse julgamento não é isento de subjetividade, sendo esta categorização do que é obra ou não um processo incerto com grandes discrepâncias entre o ato que deu origem à obra e aquilo que é reconhecido posteriormente. Deste modo, os espetadores da arte são semelhantes a uma equipa de arqueólogos. A obra antes de ser publicada e subjetivada pela sua

audiência é um mero artefacto, e ao ser reconhecida como obra, está-se na verdade a conceder pela primeira vez esse estatuto.

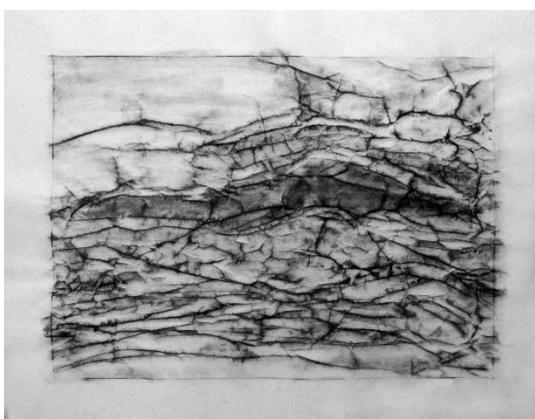
Outra comparação pertinente entre ambas as áreas é o facto do princípio de George Dickie que uma obra só pode ser submetida à apreciação por um representante do mundo da arte é igualmente válido neste contexto arqueológico. Alguém que não é reconhecido como membro do mundo da arqueologia não tem credibilidade quando apresenta um artefacto como tendo valor histórico. Mesmo que um objeto de valor cultural seja descoberto por alguém fora do mundo da arqueologia, ele só pode ser validado como tal por membros representantes dessa sociedade. Ao colocar o espetador, aquele que reconhece e reinterpreta a obra no lugar de autor da obra. A primeira iteração de Arqueologias comenta sobre o sistema de validação da arte do qual o espetador frequentemente ignora fazer parte. No entanto, uma vez que os participantes possuem diferentes estatutos, será que a obra deixa de ter legitimidade quando alguém que não representa o mundo da arte passa a ser o autor dessa obra?



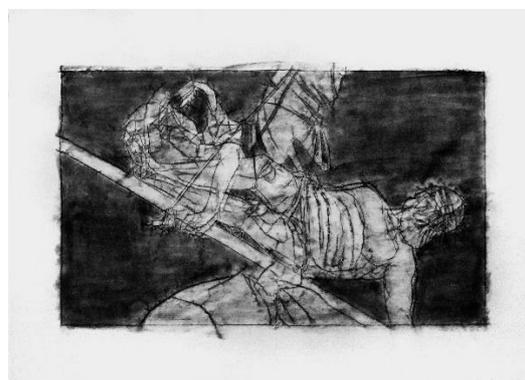
*Figura 11: Pedro Soares (2016) Ensaio de Arqueologia #4*



*Figura 13: Pedro Soares (2016) Ensaio de Arqueologia #6*



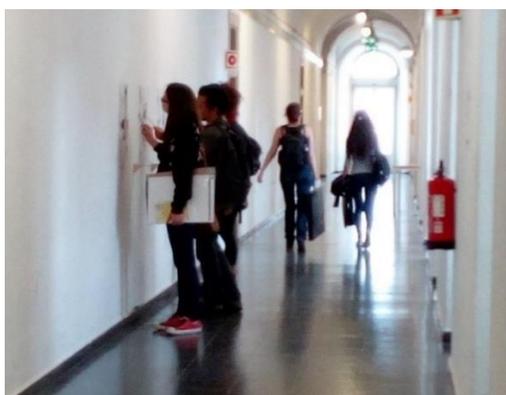
*Figura 12: Pedro Soares (2016) Ensaio de Arqueologia #5*



*Figura 14: Pedro Soares (2016) Ensaio de Arqueologia #7*

## Resultados

Apesar de toda a preparação teórica e questionamento subjacente ao projeto, ao introduzir a audiência como elemento ativo da obra é criado um elemento de instabilidade e incerteza que provocou uma inconsistência entre os objetivos e resultados previstos originalmente e ensaiados em ambiente controlado (cf. Figuras 11 a 14) e aqueles que foram apresentados (cf. Figuras 16 a 19) que chocam pela sua estética caótica e vulgar. Após o início da experiência, de forma a não influenciar os resultados, decidi não interferir com o processo, observando apenas como os participantes agem naturalmente perante o projeto proposto. Rapidamente começaram a surgir várias intervenções por parte de vários grupos de participantes (cf. Figura 15), no entanto a relação entre obra e audiência que se estabeleceu não fora a prevista. Cada participante em vez de se assumir como nova autoridade de determinado desenho intervindo sobre toda a superfície da folha e assinando-a no final, interveio apenas numa pequena parte de uma ou mais folhas ignorando qualquer instrução. A proposta do projeto assume um lado lúdico, o que torna a sua interação com o público algo natural e a maior parte da participação proveio de grupos. Enquanto que individualmente pode existir algum fator de constrangimento, em grupo isso não acontece. De modo que no segundo dia da experiência um dos participantes derrubou um dos suportes de madeira, e os documentos que se encontravam junto do projeto, como as instruções e requisição de espaço, foram removidos sem motivo aparente. Deste modo, o autor inicial tornou-se anónimo tal como os restantes participantes.



*Figura 15: Pedro Soares (2017) Registo fotográfico da interação dos Participantes*

Quando seis dos participantes foram interrogados sobre a sua relação com a obra e se se consideram os autores da obra, unanimemente a resposta foi que não, exceto uma

participante que referiu considerar-se a autora, mas apenas no momento de interação. Ou seja, enquanto que nenhum dos participantes se consideram autores atributivos da obra, no gesto de apropriação tornam-se aumentadores da mesma, ainda que apenas por um período curto de tempo. Enquanto que a transferência de autoria de um indivíduo para outro não foi conseguida, de modo ainda que pouco profundo e temporal existiu uma transmissão de poder de um autor individual para um autor coletivo, sendo cada momento de apropriação um momento de risco para a autoridade do autor original, no qual o autor primeiro perde poder sobre a própria obra e o que não está previsto pode acontecer. Na sequência dos registos que se vão acumulando podemos observar como as primeiras marcas condicionam e influenciam os registos dos participantes seguintes que constroem e aumentam o desenho sobre as intervenções iniciais e como os próprios vincos influenciam esse gesto de apropriação. Somos então remetidos para a afirmação de Barthes de que nenhuma obra é original, apenas um tecido de citações, sendo que cada intervenção representa esse tecido de fragmentos provenientes dos vários indivíduos que dão forma à peça final.

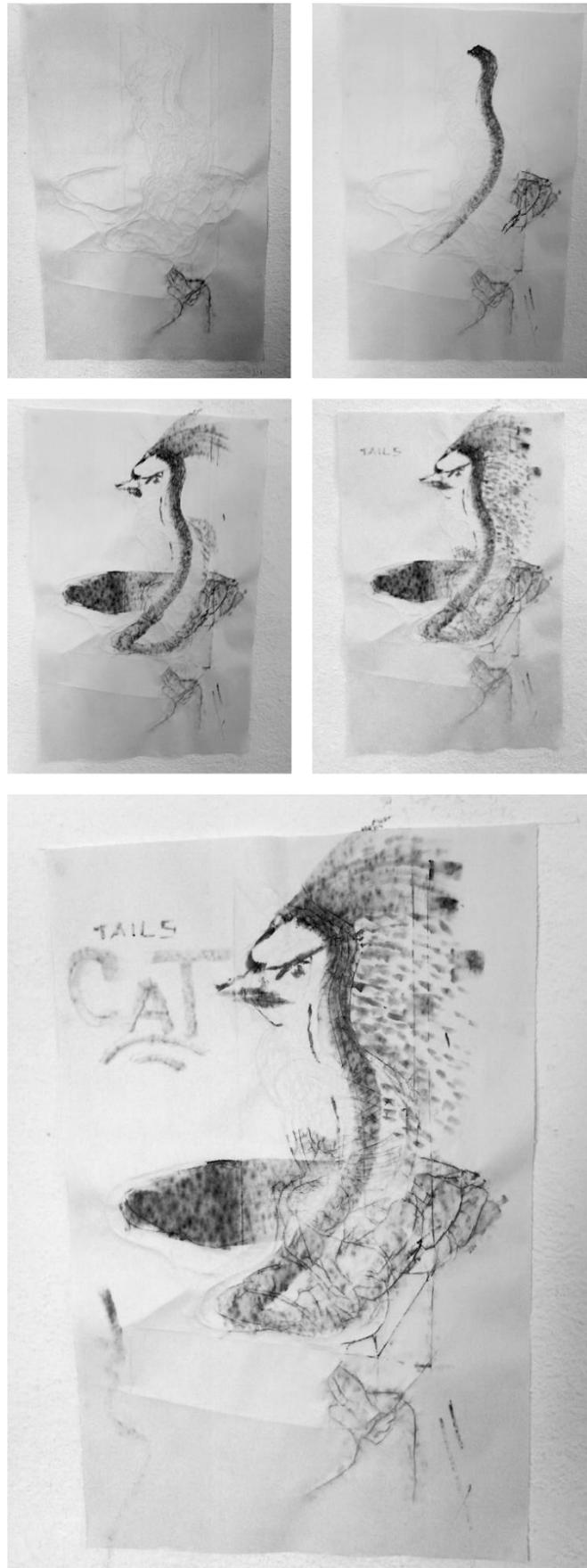


Figura 16: Pedro Soares (2017) Arqueologias Iteração 1 - Progresso das intervenções sobre a folha A

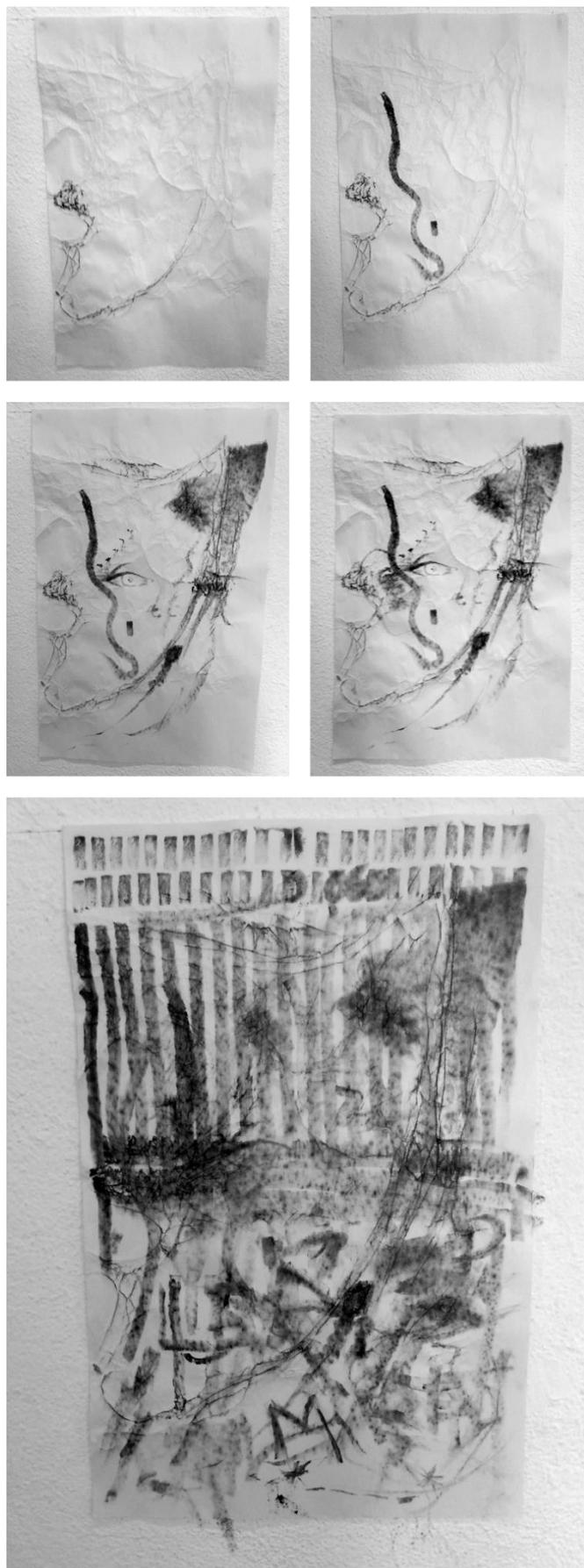


Figura 17: Pedro Soares (2017) *Arqueologias Iteração 1* - Progresso das intervenções sobre a folha B

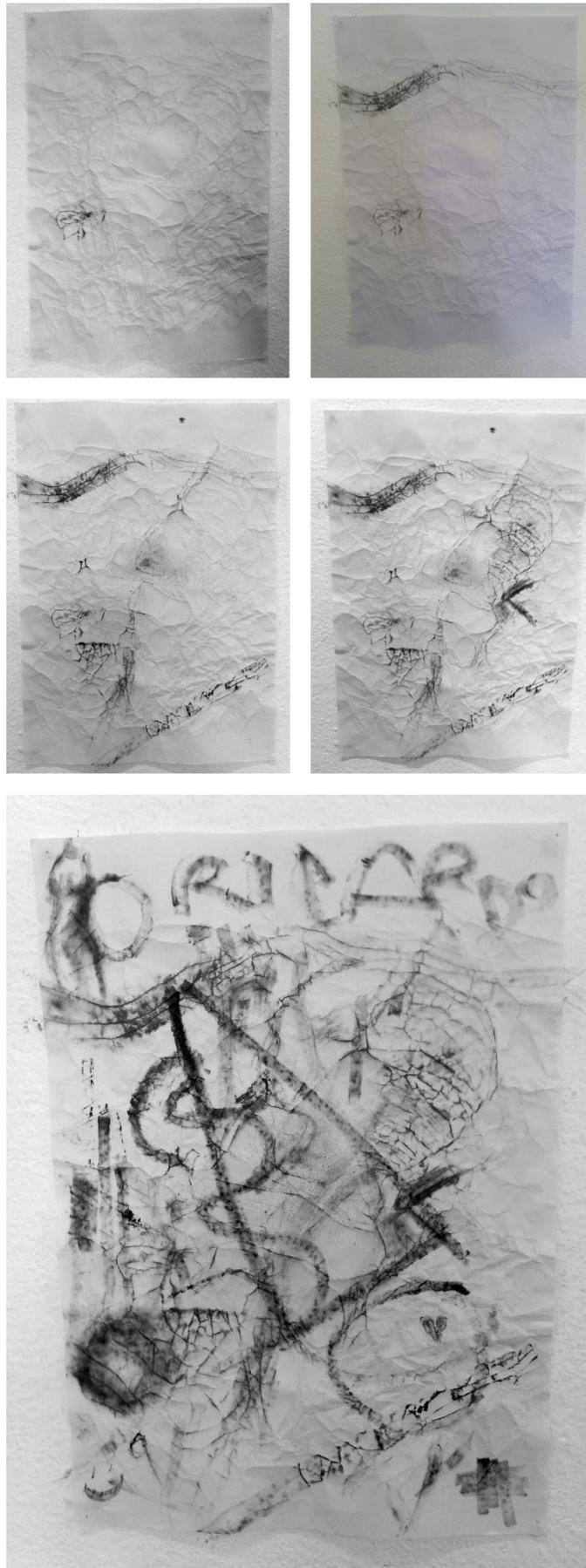


Figura 18: Pedro Soares (2017) Arqueologias Iteração 1 - Progresso das intervenções sobre a folha C



Figura 19: Pedro Soares (2017) Arqueologias Iteração 1 - Progresso das intervenções sobre a folha D

## 2ª Iteração: A Transferência da Autoria

### Descrição

Na segunda iteração do projeto, bebendo da experiência retirada da primeira, pretende-se adaptar a apresentação do projeto de modo a tornar mais evidente o seu propósito e aproximar a relação que os participantes têm com a obra com aquela que os arqueólogos possuem perante os artefactos que descobrem. A segunda iteração, que decorreu entre 21 a 23 de Março de 2018 no primeiro piso da Faculdade de Belas-Artes assume agora uma aparência mais semelhante a um sítio arqueológico, sendo as folhas com imagens vincadas de uma área de 30 centímetros quadrados inseridas dentro de uma grelha horizontal de madeira quadrangular de 130 centímetros de comprimento e largura, que remete para as grelhas que organizam o espaço do sítio arqueológico (cf. Figura 20). Dentro dessa grelha são formadas 16 áreas quadrangulares numa disposição de 4 por 4 na qual se encontram as folhas cicatrizadas pelos vincos. Ao lado da grelha encontram-se dois recipientes com pigmento e uma espátula com terminação de esponja para o aplicar (cf. Figura 21).



*Figura 20: Autor anónimo - sistema de grelha quadrada de Mortimer Wheeler em Maiden Castle, 1934-37*

Fonte: [<http://makinghistory.sal.org.uk/page.php?cat=3>]



*Figura 21: Pedro Soares (2018) Arqueologias Iteração 2: projeto após a montagem*

## **Obra e autoridade**

Ao contrário da iteração anterior, a disposição horizontal dos desenhos sobre o chão torna o caráter interativo do projeto menos evidente numa primeira fase e menos apelativo dado que obrigam o participante a baixar-se, por outro lado, à medida que a obra evolui conceptualmente e a sua artisticidade aumenta, podemos também observar como ao mover-se do campo da vida para o campo da arte ela ganha certa autoridade perante o observador. Mesmo aqueles que se apercebem do seu caráter interativo passam a hesitar interferir e quando desejam proceder e interagir sobre a peça procuram primeiro o responsável pela obra de modo a adquirir a autorização necessária para intervir. Deste modo a segunda iteração exigiu um contato muito maior entre autor e audiência, tanto para incentivar os espectadores a tornarem-se ativos na obra e participarem como para fornecer a respetiva autorização sem a qual os participantes não se sentiriam confortáveis em interagir (cf. Figuras 22 a 24). Deste modo o princípio de autoridade definido por Hannah Arendt é posto em evidência pois o comportamento de obediência face a essa autoridade e não interferência ocorre não de poder ou persuasão, mas da diferença de estatuto aceite mutuamente por ambas as partes. Torna-se então evidente que a peça num contexto mais institucional, como o espaço de uma galeria, conferiria à obra demasiada artisticidade; como tal, seriam sítios prejudiciais para o seu funcionamento uma vez que essa autoridade seria reforçada, provocando ainda mais hesitação por parte da audiência em interagir com o projeto artístico.



*Figura 22: Pedro Soares (2018) Arqueologias Iteração 2 - Registo da participação 1*

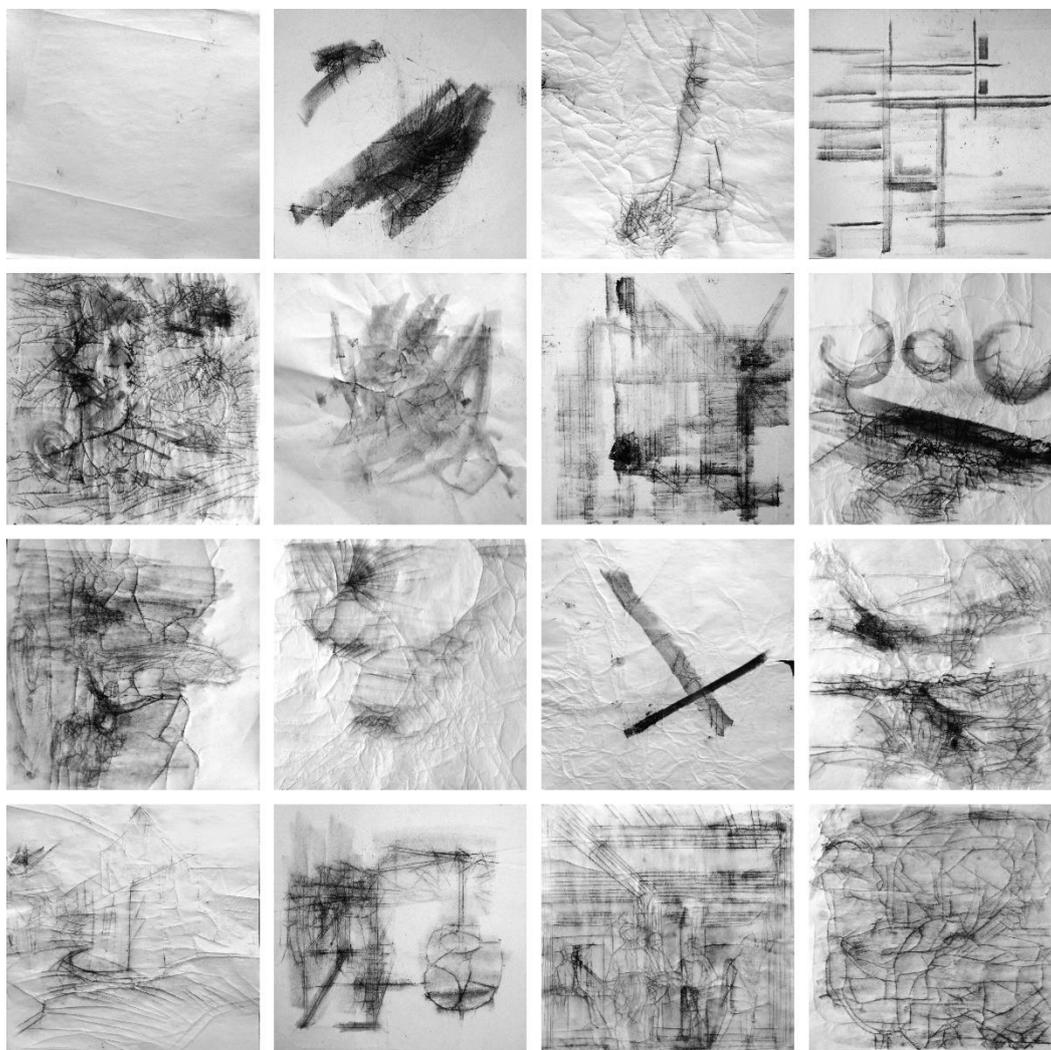


*Figura 23: Pedro Soares (2018) Arqueologias Iteração 2 - Registo da participação 2*



*Figura 24: Pedro Soares (2018) Arqueologias Iteração 2 - Registo da participação 3*

## Resultados



*Figura 25: Pedro Soares (2018) Iteração 2 - Registo dos resultados*

Em contraposição com a iteração anterior, os resultados obtidos correspondem mais com os objetivos iniciais (cf. Figura 25). Devido à redução do tamanho das folhas agora cada participante concentra as suas intervenções sobre uma apenas, representando cada uma a transição de um aumentador para outro, transferindo a autoridade de uma peça entre o autor primeiro e os participantes. Este aspeto torna-se mais evidente pois não só o projeto no geral desprende uma aura de maior autoridade, como também as próprias folhas onde já fora desenhado algo adquirem maior poder sobre os restantes participantes;

ou seja, cada novo interveniente já não interage sobre o trabalho dos outros respeitando assim a sua autoria. Porém a necessidade por parte de vários intervenientes de autorização, quer direta ou indireta representa um obstáculo considerável. Por um lado, ao procurar essa autorização é positivo pois demonstra a sua vontade de interagir e iniciativa, por outro dificulta-nos a tarefa de determinar se houve mesmo uma transferência, ou se o público age simplesmente como representante do autor. Será que essa autorização não é apenas a procura de uma confirmação? Ou seja, a obra não é clara suficiente sobre a repartição de poderes que propõe entre o participante o autor primeiro? Ou quanto à autorização que procuram, será a de um autor ou a de um proprietário? No primeiro caso significa que os intervenientes agem em minha representação, não havendo nem transferência nem se tornando aumentadores. No segundo, procuram autorização física para se apropriarem dos materiais, o que não signifique que o proprietário primeiro seja o proprietário intelectual, podendo o participante assumir então uma posição autoral.

Dez dos participantes foram questionados relativamente à sua relação com o objeto produzido, sendo que dois não se consideraram os autores daquilo que produziram, o que era evidente pelo modo como interagem, levados mais a participar por cedência face à insistência do autor. Deste modo, a relação estabelecida entre autor e participante tornou-se semelhante à de um patrão e artífice, sendo a responsabilidade do ato de apropriação transferido para o autor primeiro da obra. Os restantes 8 participantes interrogados consideraram-se autores dos desenhos produzidos; no entanto, uma participante mencionou, findada a sua intervenção não se sentir a proprietária do desenho, pois se ela o retirasse tanto a obra no geral ficaria incompleta e deixaria de funcionar, como o próprio desenho perderia força separado do conjunto.

### **3ª Iteração: Estratos de Autoria**

#### **Descrição**

A terceira iteração do projeto teve início a 19 e 20 de Maio de 2018, durante a 12ª edição das Galerias Abertas das Belas-Artes, tendo sido aprimorada em versões posteriores que decorreram nos dias 28 a 30 de Maio no corredor de entrada principal na Faculdade de Belas-Artes e de 4 a 11 de Outubro durante a exposição Explorações 2016-18 – projetos de mestrado de arte multimédia na cisterna da FBAUL<sup>1</sup>.

A última iteração reúne em simultâneo as componentes essenciais das iterações anteriores. Em vez de 16 folhas pequenas, são utilizadas apenas 4 folhas vincadas, cada uma contendo em si por meio do gesto de vincar um fóssil da cultura visual ocidental: São Jerónimo no Deserto de Hieronymus Bosch, A Parábola dos Cegos de Pieter Bruegel, Crucificação de Salvador Dalí e Nu descendo uma escada, n.º 2 de Marcel Duchamp. Os artefactos a serem apropriados são então inseridos dentro de uma grelha de madeira que remete para um sítio arqueológico, bebendo da iteração anterior, no entanto as folhas possuem 52,5 centímetros de tamanho, um formato que remete para um tipo de interação mais similar ao que ocorreu durante a primeira iteração.

A maior inovação e aspeto que ganhou protagonismo nesta fase foi a introdução de uma componente de realidade aumentada (RA) sobre o que fora até então um projeto exclusivamente analógico. O que esta componente permite, quando devidamente instalada e preparada num dispositivo móvel como um telemóvel ou tablet, é ao apontar a camera desse aparelho para as folhas que contêm intervenções, tornar visível no ecrã desse dispositivo as marcas individuais deixadas por cada interveniente sobre certa folha, fragmentadas verticalmente ao longo do espaço, de baixo para cima, segundo o sentido cronológico do mais antigo para o mais recente. Deste modo, tornam-se visíveis os diferentes estratos deixados por cada interveniente, imortalizando o momento de apropriação e aumento do desenho contido na folha por parte de cada participante individualmente.

---

<sup>1</sup> Conferir: [<http://www.belasartes.ulisboa.pt/exploracoes-201618-projetos-de-mestrado-de-arte-multimedia>]

## Desenvolvimento da Aplicação

Para o desenvolvimento dessa componente de RA, é necessária supervisão constante sobre a obra. Cada vez que um participante interage sobre uma das folhas ela é fotografada, esse registro contínuo é importante porque permite que no software de edição de imagem *Adobe Photoshop*<sup>2</sup>, ao sobrepor a fotografia alinhada de uma intervenção anterior à fotografia da intervenção que a sucede, seja possível individualizar o contributo em separado de cada participante. Ao alterar o modo de mesclagem da fotografia cronologicamente mais antiga, para modo de divisão, então ela passa a funcionar como um filtro que subtrai à foto por baixo, a mais recente, os níveis de negro presentes. Através deste processo é posto em evidência a contribuição mais recente pois a imagem que serve de filtro elimina apenas as intervenções anteriormente registadas. A partir desta imagem é criada uma cópia invertendo os níveis de preto e branco, que por sua vez ao ser associada a um filtro de transparência, permite a reprodução da imagem em níveis de negro opaco e transparência em vez de uma reprodução em escala de cinzas, eliminando assim o fundo branco da folha.

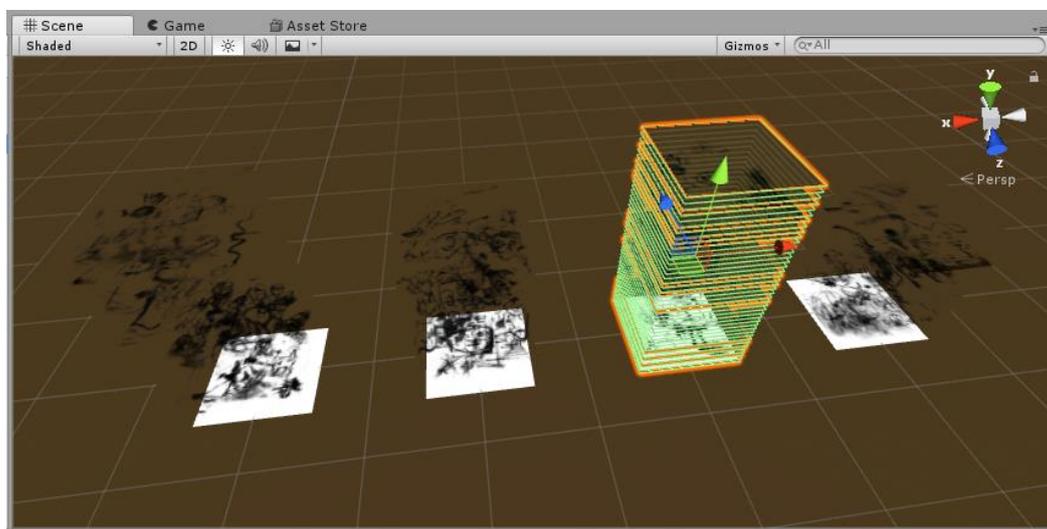


Figura 26: Pedro Soares (2018) Aparência dos modelos 3D dentro do software Unity

<sup>2</sup> Adobe Photoshop, disponível em: [<https://www.adobe.com/pt/products/photoshop.html>]

A informação da contribuição de cada participante individualizada é então utilizada para gerar um modelo tridimensional respectivo a cada folha vincada no *Unity*<sup>3</sup> (cf. Figura 26). Cada modelo possui a forma de um prisma retangular quadrado vertical, contendo dentro de si uma sobreposição de camadas constituídas pelas várias intervenções individualizadas em níveis de negro e transparência, ordenadas de baixo para cima por ordem cronológica, da primeira para a mais recente, sendo que a camada inferior é apenas branca, dando legibilidade às camadas superiores. Através do software de realidade aumentada *Vuforia*<sup>4</sup>, os modelos tridimensionais criados no *Unity* são então associados às respectivas fotografias alvo das folhas de onde provêm as intervenções, sendo que é importante associar esse modelo sempre à imagem mais atual (cf. Figura 27).

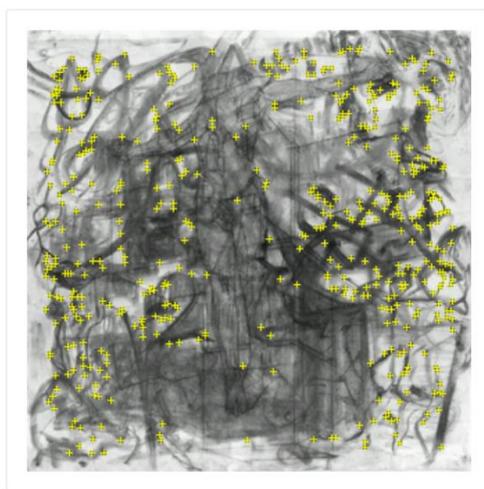


Figura 27: Pedro Soares (2018) *Arqueologias Iteração 3* – O número de pontos amarelos significa o quão facilmente se pode aumentar a partir de determinada imagem.

Após o modelo estar pronto é necessário exportar o programa para um dispositivo móvel, sendo que neste caso a exportação foi otimizada para sistema operativo android e instalado tanto em smartphones como num tablet<sup>5</sup>, permite que quando a câmara do dispositivo reconheça as folhas vincadas, o modelo 3D é sobreposto à folha bidimensional, criando um efeito de fragmentação da imagem nas várias intervenções que lhe deram forma.

---

<sup>3</sup> Unity. Disponível em: [<https://unity3d.com/pt>] e Integração de Vuforia em Unity. Disponível em: [<https://docs.unity3d.com/Manual/vuforia-sdk-overview.html>]

<sup>4</sup> Vuforia - Augmented Reality for the Industrial Enterprise. Disponível em: [<https://www.google.com/search?q=vuforia&ie=utf-8&oe=utf-8&client=firefox-b-ab>] e SDK (Kit de desenvolvimento de software). Disponível em: [<https://developer.vuforia.com/downloads/sdk>]

<sup>5</sup> Tendo a partir desta experiência e das dificuldades técnicas que foram enfrentadas, criado um tutorial de exportação de projetos de realidade aumentada feitos no Unity e Vuforia para Android, disponível em: [<https://rvra2018.wordpress.com/2018/10/11/realidade-aumentada-referencias/>]

## Versão 1

Dentro da terceira iteração, a própria obra foi assumindo três versões diferentes representando aprimoramentos menores, mas relevantes no trabalho. A primeira versão, explorando a introdução da RA no projeto decorreu durante a 12ª edição das Galerias Abertas das Belas-Artes, entre os dias 19 e 20 de Maio de 2018 na sala 3.07. Nesta versão as quatro folhas foram instaladas sobre uma grelha de 130 centímetros quadrados com três traves horizontais e três traves verticais, que por sua vez foi colocada sobre a mesa que ocupa o espaço central de forma a facilitar a interação do público com a obra. Junto da grelha foram colocados três recipientes com pigmento e uma espátula com terminação em esponja para a sua aplicação sobre as folhas, junto da obra foi colocada uma breve explicação do projeto, sem que, no entanto, sejam fornecidas instruções ou qualquer tipo de condicionamento sobre o modo de interagir sobre a obra (cf. Figura 28). Durante o primeiro dia foram reunidas poucas intervenções, sendo o projeto afetado pelos mesmos problemas que ocorreram na segunda iteração (cf. Figura 29). No entanto no segundo dia após a aplicação de realidade aumentada estar funcional aumentando os registos produzidos no dia anterior (cf. Figura 30), a afluência de interessados em experimentar o projeto aumentou exponencialmente, tornando-se a interação com o trabalho algo lúdico e apelativo (cf. Figura 31). A demonstração da componente virtual foi feita com o meu próprio smartphone, que foi sendo partilhado com os visitantes para poderem explorar de forma livre e imersiva o mundo de registos dentro da folha.



*Figura 28: Mónica Mendes (2018) Arqueologias Iteração 3, Versão 1: Registo da montagem do projeto*



Figura 29: Mónica Mendes (2018) Arqueologias Iteração 3, Versão 1: Registo da Participação

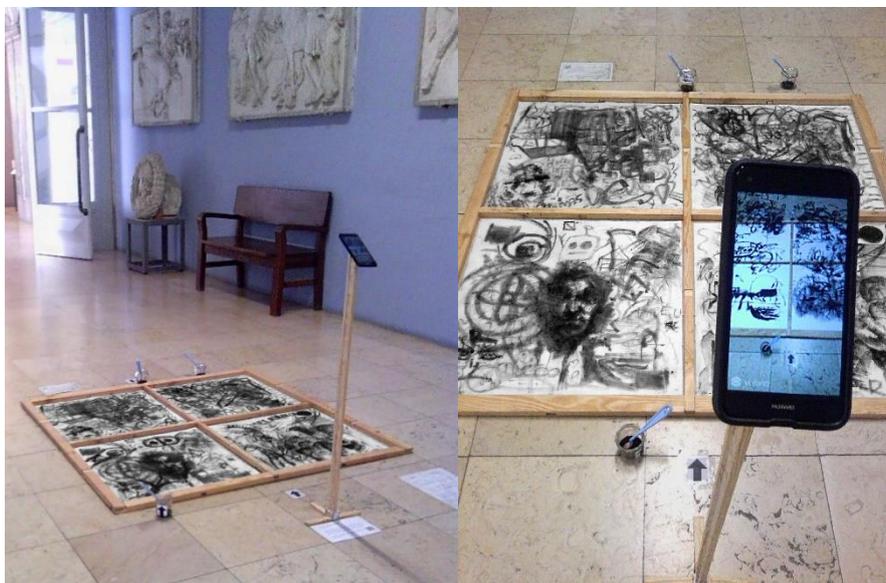


Figura 30: Mónica Mendes (2018) Arqueologias Iteração 3, Versão 1: Demonstração da Realidade Aumentada



Figura 31: Mónica Mendes (2018) Arqueologias Iteração 3, Versão 1: Registo da Participação no 2º dia das GABA

## Versão 2



*Figura 32: Pedro Soares (2018) Arqueologias Iteração 3, Versão 2 - Montagem inicial do projeto e pormenor no dispositivo móvel com a aplicação de RA a correr*

A segunda versão do projeto foi posta em prática durante os dias 28 a 30 de Maio no corredor de entrada principal na Faculdade de Belas-Artes. Nesta variante do projeto foi criado um suporte de madeira para o dispositivo móvel (cf. Figura 32), de forma que os transeuntes se apercebam da componente de realidade aumentada e se interessem por participar no projeto (cf. Figura 33 a 38). A grelha arqueológica desloca-se novamente para o chão, permitindo assim tanto uma relação mais evidente com a arqueologia, como pelo maior afastamento permite observar e explorar melhor os conteúdos virtuais através do dispositivo móvel uma vez que as várias estratificações virtuais nesta segunda versão são mais numerosas (cf. Figura 39). Junto da grelha foram colocados dois recipientes com pigmento e espátula para o aplicar e à legenda que acompanhou o documento durante as galerias abertas foi acrescentado um link e QR code para que os participantes possam acompanhar o desenvolvimento da peça online<sup>6</sup> e descarregar a aplicação, para que possam ver a sua camada a partir da documentação presente no portfólio online.

<sup>6</sup> Conferir entrada no portfólio online: [<https://www.behance.net/gallery/68485017/Archaeologies-III>]



Figura 33: Pedro Soares (2018) Arqueologias Iteração 3, Versão 2 – Registo da participação 1



Figura 36: Pedro Soares (2018) Arqueologias Iteração 3, Versão 2 – Registo da participação 4



Figura 34: Pedro Soares (2018) Arqueologias Iteração 3, Versão 2 – Registo da participação 2



Figura 37: Pedro Soares (2018) Arqueologias Iteração 3, Versão 2 – Registo da participação 5



Figura 35: Pedro Soares (2018) Arqueologias Iteração 3, Versão 2 – Registo da participação 3



Figura 38: Pedro Soares (2018) Arqueologias Iteração 3, Versão 2 – Registo da participação 6

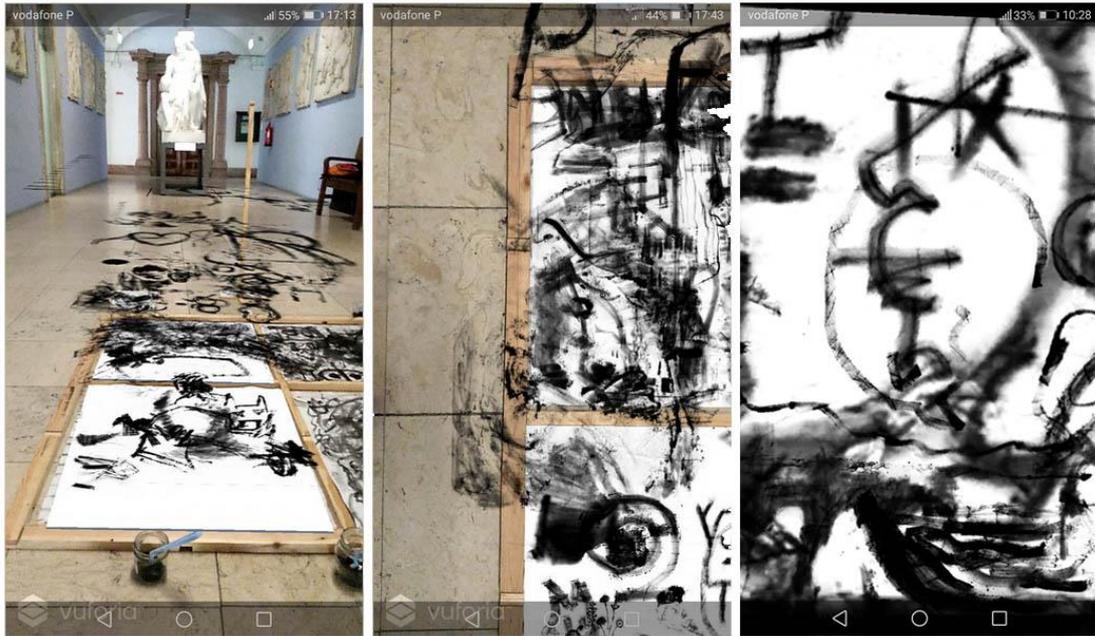


Figura 39: Pedro Soares (2018) *Arqueologias Iteração 3, versão 2* – Visualização da aplicação

### Versão 3



Figura 40: Pedro Soares (2018) *Arqueologias Iteração 3, Versão 3* - obra inserida dentro do contexto da exposição

Por último, durante a exposição “explorações 2016-18 — projetos de mestrado de arte multimédia” que decorreu na cisterna da Faculdade de Belas-Artes entre os dias 4 e 11 de Outubro foi apresentada uma variação com três folhas apenas, adaptada especialmente para ser integrada numa depressão retangular no chão da cisterna por debaixo do respiradouro (cf. Figura 40 e 41). Nesta versão o projeto assume a forma de

uma grelha irregular de 185 por 77 centímetros com quatro traves verticais e horizontais. As folhas são alinhadas e colocadas no espaço quadrangular do meio, e as áreas menores e mais achatadas da grelha servem então para a colocação dos materiais para os participantes interagirem com o projeto. Nos quatro extremos é colocada uma espátula com terminação em esponja e nas duas áreas no centro é despejado o pigmento diretamente sobre a base, incorporando os próprios utensílios para o recinto do projeto.



*Figura 41: Pedro Soares (2018) Arqueologias Iteração 3, Versão 3 - Pormenor da montagem da obra*

Para a concretização da componente de RA contou-se com a colaboração do Departamento de Design que forneceu um tablet com uma superfície muito maior que a de um telemóvel e que permite apreciar muito melhor os conteúdos digitais do projeto, e do João Costa, da equipa do Laboratório de Design de Equipamento (projectLabb) que construiu uma caixa de madeira para o tablet (cf. Figura 42) que serve tanto de proteção para o dispositivo em caso de acidente, como suporte que auxilia o seu manuseamento e também como mecanismo anti roubo estando ligado por um cabo de aço longo a um plinto que serve tanto de base para o dispositivo, como de banco para os visitantes da exposição. Deste modo o dispositivo pode ser manuseado com total liberdade e segurança, permitindo uma deslocação de 360° em torno de toda a instalação (cf. Figuras 43 a 45). O trabalho conta ainda com três fontes de luz, uma natural proveniente do respiradouro diretamente por cima, e de dois projetores de luz com filtro, de modo a não contaminar o espaço circundante e de modo a que de noite sem a luz de cima, se anulem as sombras o mais possível quando alguém está à frente do projeto.



*Figura 42: Pedro Soares (2018) Arqueologias Iteração 3, Versão 3 - Visitantes explorando a obra com o dispositivo móvel*

Apesar de toda a experiência anterior, existem ainda aspetos nas quais ela falha e a partir dos quais somos capazes de extrair mais algum conhecimento. O primeiro foi na escolha de onde colocar o pigmento, o facto de o pó estar mais junto da folha do meio provocou que esta recebesse mais interações do que aquelas que foram registadas nas outras duas folhas juntas. E por outro lado, como foi indicado por dois dos visitantes, o título deixou de beneficiar a obra. A ligação do projeto com a arqueologia pelo modo como é apresentado já é evidente o suficiente, assim sendo, o título deixa de gerar um ambiente mental e passa a fechar a obra, o que é contrário daquilo que é pretendido pois o trabalho tem-se sempre definido como um projeto em construção, remetendo para a ideia de obra aberta de Umberto Eco.



*Figura 43: Pedro Soares (2018) Arqueologias Iteração 3, Versão 3 - Registo das intervenções 1*



Figura 44: Pedro Soares (2018) Arqueologias Iteração 3, Versão 3 - Registo das intervenções 2



Figura 45: Pedro Soares (2018) Arqueologias Iteração 3, Versão 3 - Registo das intervenções 3

## **Soluções perante as anteriores iterações**

Através do elemento da RA, são ultrapassadas as dificuldades principais que foram levantadas pelas fases anteriores. A apropriação por parte dos participantes decorre num espaço semelhante ao da primeira iteração, sendo que os resultados produzidos nessa fase não foram interessantes esteticamente. No entanto é reconhecido que onde a primeira iteração falha é em decorrer num prazo excessivamente curto. Impor demasiadas condições no modo de interação com a audiência ou resulta nessas condições serem ignoradas ou a relação entre obra e participante torna-se forçada e nesse caso não é dado ao interveniente a liberdade suficiente para se tornar um aumentador da obra. Ao estender o máximo possível a duração da peça e acumulando intervenção sobre intervenção, o aspeto caótico vai sendo suavizado à medida que as marcas deixadas se anulam entre si, criando uma névoa indistinta de onde começa cada vez mais a sobressair o desenho original vincado na folha. Acabando os participantes por coletivamente fazerem a redescoberta e reinterpretação arqueológica que era pretendida ao início.

Outra dificuldade que inicialmente se verificou e o elemento da realidade aumentada também veio a resolver, foi o problema da hesitação na interação com o projeto devido à sua disposição horizontal no chão, algo patente na segunda iteração. Os transeuntes ao explorar o projeto virtualmente primeiro mais facilmente se interessam pelo trabalho e ficam motivados para participar deixando a sua marca. Deste modo, o incómodo provocado pelos materiais e as folhas se encontrarem no nível do chão o que à partida desincentiva a participação é compensado pelo facto do afastamento favorecer a exploração e imersão no ambiente virtual, acabando por motivar o espectador a interagir com o trabalho.

Outra dificuldade que inicialmente se verificou, a do participante não assumir uma atitude autoral perante a obra, é balanceada pela componente virtual. Ao individualizar cada intervenção é recriada a transição de autoria obtida na segunda iteração. Cada camada virtual representa um aumentador, é fixa e como tal aquilo que acontece no espaço da folha já não é mais inconsequente. Como tal a atitude dos participantes altera-se, pois, sabem que a sua marca ficará registada. No decorrer do projeto várias pessoas que interagiram regressam para procurar a sua camada e por vezes mostrar a outra pessoa comentando: “é a minha”.

No entanto nem sempre é isso que acontece e à medida que o projeto avança é cada vez mais evidente quem toma a posição de aumentador e aqueles que não. Geralmente as intervenções dividem-se em dois grupos, aquelas que surgem da vontade espontânea de interagir com o projeto para deixar algo e aquelas que servem apenas para testar o projeto e o elemento da RA. Uma vez que para o observador não é obvio o funcionamento do programa, frequentemente ele julga existirem sensores ou algum outro tipo de tecnologia oculta que permite o software produzir a separação entre as camadas das várias intervenções automaticamente, sendo que na verdade todo o processo é feito manualmente. Dada a curiosidade do espectador, possivelmente não tanto sobre o projeto em si, mas sobre o seu funcionamento ele é tentado a deixar uma marca, não porque deseje deixar essa marca em si, mas para testar o projeto em si e descobrir se a marca deixada irá gerar uma nova camada ou perceber melhor o funcionamento da tecnologia, acabando com alguma frequência por demonstrar algum desânimo ao ser-lhe revelada a simplicidade do processo. Existem também as intervenções por parte de crianças, possivelmente entre todos os participantes, serão aquelas que de forma mais plena se apropriam do que os rodeia pois ainda não têm interiorizado a noção de autoridade, e como tal, não sentem necessidade de autorização. Porém, é questionável se o nível de apropriação que estabelecem com aquilo que fazem é profundo o suficiente para serem consideradas aumentadoras, pois no seu gesto de riscar está mais patente o gozo e aspeto lúdico da atividade do que aquilo que nesse momento se está a produzir.

## **Os contratempos da política interna da obra**

Podemos observar também neste progresso, tanto entre as iterações como dentro das versões do projeto em si, uma constante aproximação do projeto à imagem física e mental de arqueologia e uma deslocação polo da vida para o campo da arte e nesta transição conseguir a participação do público é uma dificuldade crescente à medida que a obra ganha solidez artisticamente, pois ambos os interesses da obra são por vezes conflituosos, demonstrando uma vez mais o conflito teorizado por Jacques Rancière. Na última exploração, a interação da audiência com a peça mudou de interesse. Da interação focada nas folhas vincadas, passou para a exploração e imersão no campo virtual, sendo que o projeto passa a estar ligeiramente por baixo do nível do chão, ainda mais longe do participante e dado o ambiente poeirento e húmido da cisterna é um desincentivo

crescente para o espectador se tornar participante. Também contribui o facto de as folhas estarem a atingir um ponto de grande saturação, neste caso torna-se necessário pensar sobre o futuro do projeto e o que acontece quando as folhas de tão saturadas se tornarem impossíveis continuar a interagir. Quando tal acontecer será um momento decisivo de mudança de estatuto e revolução nas relações de poder entre obra, público e autor até então estabelecidas.

Na segunda iteração um dos problemas registados fora a necessidade do público necessitar de autorização, direta ou indireta do autor para interagir, deste modo ele está a reconhecer a autoridade de um autor primeiro, mesmo que o próprio não deseje essa relação, e ao receber essa autorização a responsabilidade das suas ações sobre a obra são transferidas para mim, não se constituindo individualmente como aumentadores. Com a introdução da realidade aumentada esse estatuto muda, cada interação registada e visível virtualmente atesta a que eu como autor, enquanto que detenho a autoridade sobre determinadas características da obra, sou excluído do campo da folha onde as interações decorrem e onde o poder pertence ao público; como tal, o participante passa a interagir sem necessidade de autorização do autor, pois a autorização que precisa vem da própria obra. Em si, ela estabelece quem tem poder sobre o quê, como tal eu deixo de possuir certos privilégios sobre a obra que de outro modo possuiria. Por exemplo, caso alguém desenhasse sobre uma das folhas algo que não fosse do meu agrado, interferir seria violar as regras que deixei claras na obra. Somos então lembrados da argumentação de Barthes, a obra já não está sujeita a um Autor-Deus, ela possui uma voz e vontade própria e como tal nem o próprio autor tem a legitimidade de quebrar esses princípios.

No entanto, quando a audiência não é mais capaz de se apropriar dos desenhos vinculados, esse estatuto termina, desvinculando das folhas as relações de poder propostas pela obra. Como tal, ela torna-se um obstáculo para o trabalho e terá que ser removido, dando lugar a novos desenhos que por sua vez manterão o projeto enquanto um trabalho em progresso, a ser constantemente completo pela sua audiência. Quanto aos desenhos removidos em si, a sua artisticidade fora própria obra é bastante reduzida, pelo que adquirem mais uma vez o estatuto de artefactos. A partir desse momento, eu enquanto proprietário (não como autor) dessas peças possuo um renovado poder sobre as mesmas, e caso deseje tenho o privilégio de as aumentar, submetendo-as em si à apreciação do público para que passem a constituir outra obra.

Este processo de renovação e substituição é importante, pois ajuda na relação algo frágil da peça com a própria contemporaneidade. Se compararmos os participantes de *Arqueologias* com as performances da audiência dirigidas por Abramović, percebemos facilmente que a natureza da atividade proposta não possui o mesmo nível de contemporaneidade, indo contra os princípios definidos por Groys da obra contemporânea. A atividade proposta pela obra não remete o participante para o presente, pelo contrário, ela consome-o na medida em que o interveniente imerso na experiência perde consciência de si como ser-tempo. Do mesmo modo, ela não ajuda o tempo improdutivo a tomar relevância, quanto muito, até o ataca registrando apenas os momentos de produção e ignorando todo o resto. De camada a camada, o que é registado não são os tempos vazios entre interações, mas o momento em que tempo foi empregue para a criação de uma marca. Tomando em conta estes fatores, ela compensa este facto estando em constante evolução e relação com o seu público e com o mundo da arte.



Figura 46: Hans Haacke (1970) MoMA Poll

Fonte: [[http://www.arts.ucsb.edu/faculty/budgett/algorithmic\\_art/haacke.html](http://www.arts.ucsb.edu/faculty/budgett/algorithmic_art/haacke.html)]

A obra possui, portanto, uma certa semelhança aos sistemas desenvolvidos por Hans Haacke, em *MoMA Poll* (cf. Figura 46) os visitantes são confrontados com duas caixas transparentes e a seguinte frase:

«Pergunta:

*Será o facto de o Governador Rockefeller não ter denunciado as políticas da Indochina do presidente Nixon uma razão para tu não votares nele em Novembro?*

*Resposta:*

*Se “sim”*

*Introduz por favor o teu voto na caixa da esquerda*

*Se “não”*

*Na caixa da direita*

*(Haacke, 1970)»*

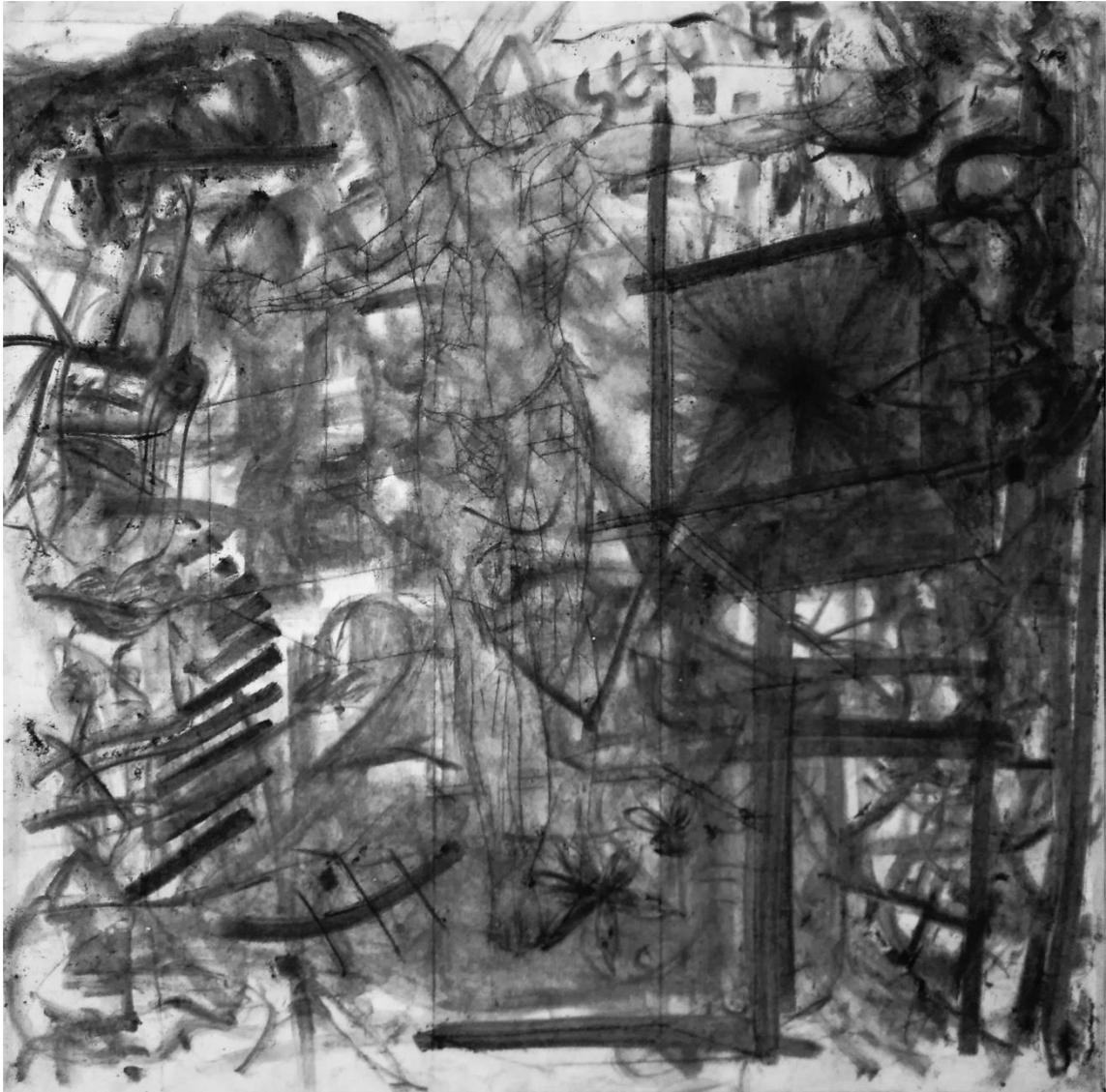
Ao estar consciente das relações ocultas que influenciam o mundo da arte, Haacke produz uma obra que torna essas relações evidentes, sendo que Rockefeller era um protegido da MoMA. Ao fazer esta pergunta, Haacke canaliza assim o poder de cada participante no papelinho dentro da caixa transparente, ao ser-se visível quantas pessoas votaram o quê, quanto maior for a pressão sobre o sim e a sua diferença daqueles que votaram não, mais poder ele exerce sobre a instituição na qual o próprio trabalho está exposto, evidenciando e provocando as relações de poder entre audiência, autor e mundo da arte. Deste modo seria redutor compreender a sua obra exclusivamente como o objeto que fisicamente está presente na exposição, a própria obra são as relações que ela atçou entre esses três elementos algo que está em constante mudança e é exterior à sua componente física.

As *Arqueologias* são semelhantes na medida em que se estende às relações estabelecidas pelos participantes, cada autor possui o seu estatuto flutuante, o que influencia as peças onde contribuiu, o público ao desenhar junto estabelece assim dentro do campo da folha uma multitude de relações tanto com aqueles que desenharam antes como com os futuros participantes, e nesta rede de relações, ponto que fora desde o início o assunto a explorar do trabalho o projeto defende-se como contemporâneo.

## Resultados - A Autoria Através da Realidade Aumentada



*Figura 47: Pedro Soares (2018) Arqueologias Iteração 3 - Folha A, Resultado Final*



*Figura 48: Pedro Soares (2018) Arqueologias Iteração 3 - Folha B, Resultado Final*



*Figura 49: Pedro Soares (2018) Arqueologias Iteração 3 - Folha C, Resultado Final*



*Figura 50: Pedro Soares (2018) Arqueologias Iteração 3 - Folha C, Resultado Final*

Enquanto que concluímos que a realidade aumentada influencia o relacionamento entre o observador e a obra, aprofundando o modo como ele se apropria daquilo que cria dentro do campo da folha, ela possui outras funções igualmente importantes. Tal como os participantes se tornam os aumentadores do projeto, a própria tecnologia torna-se aumentadora da realidade (cf. Figura 51), ela expande-a, permite-nos compreender a história por detrás de uma imagem, cuja acumulação de interações sobre interações é tal que o resultado não é mais que uma névoa caótica indistinta. (cf. Figuras 47 a 50)



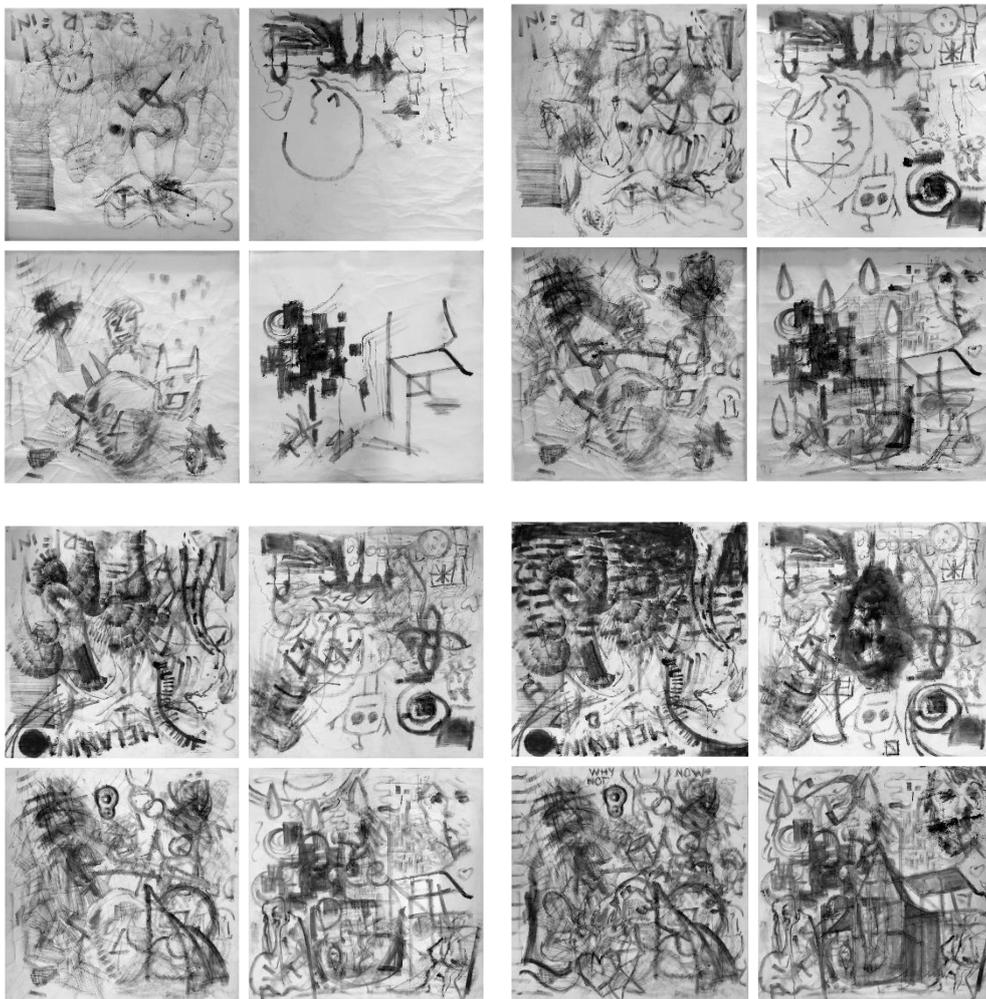
*Figura 51: Pedro Soares (2018) QR Code para descarregar a app de RA Archaeologies*

O gesto de vincar imagens reconhecíveis da cultura visual ocidental na folha não surge por acaso, ele remete-nos para o pensamento de Barthes que todas as obras novas são tecidos de citações de obras passadas. Como tal estas imagens estão bastante patentes na bagagem cultural coletiva e como tal representam esse condicionamento que estabelecem com aqueles que geram artefactos novos. A própria produção da arte contemporânea é enviesada pela narrativa da arte passada como nos lembra Arthur Danto. Ao examinar as primeiras interações sobre as folhas em branco (cf. Figura 52) vemos como sem nada com que os primeiros intervenientes se baseassem, recorrem à imagem vincada na folha para gerar os primeiros registos, duplicando assim as formas presentes no papel, ou aumentando essas formas, por exemplo desenhando uma bailarina a partir de três arestas vincadas.



*Figura 52: Pedro Soares (2018) Primeiros resultados da 3ª Iteração*

No entanto observar estes registos é possível apenas através do software de realidade aumentada, uma vez que rapidamente se tornam indistintos com a acumulação das várias apropriações (cf. Figura 53). Ao analisar os vários estratos de apropriação (cf. Figuras 54 a 57) sobrepostos, somos capazes de perceber cada interação não como um mero desenho, mas como uma entidade viva. Uma entidade que luta por atenção num ambiente extremamente sobrelotado, que luta por espaço, que apaga os registos anteriores de forma inusitada. Ou então como uma entidade que aumenta sobre os registos anteriores, baseando-se neles para gerar algo novo no campo da folha, construindo constantemente sobre os registos já presentes. Condicionando assim cada vez mais o processo criativo de cada aumentador posterior.



*Figura 53: Pedro Soares (2018) Arqueologias Iteração 3 - Evolução do projeto*

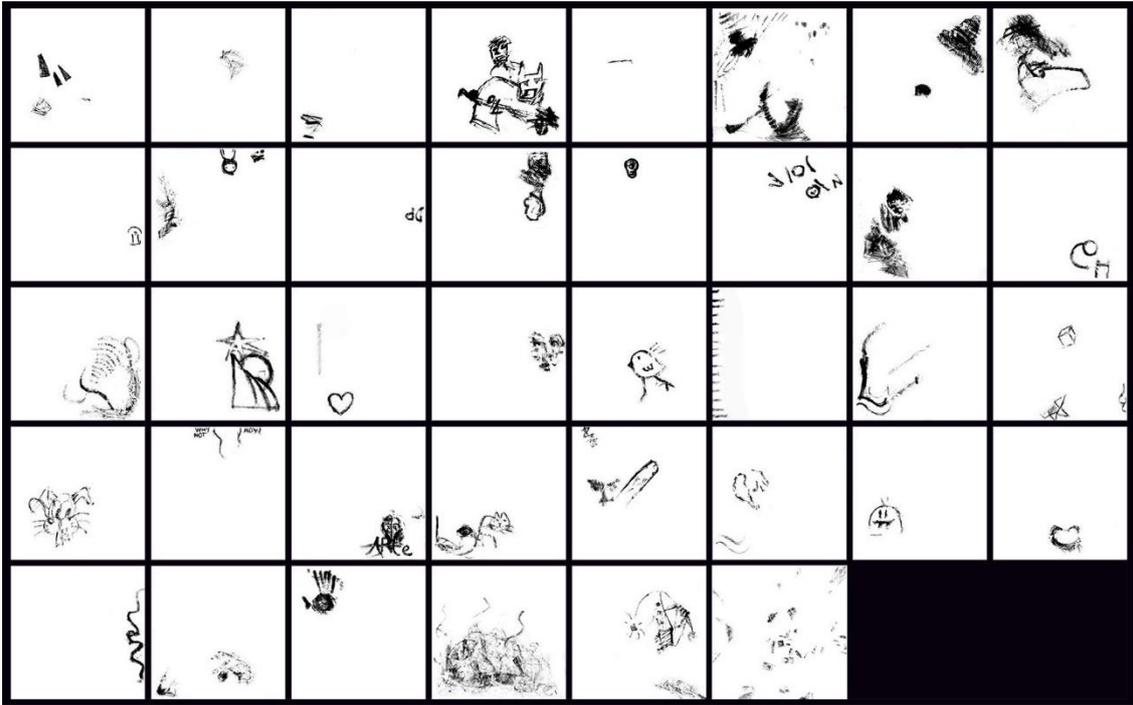


Figura 54: Pedro Soares (2018) Arqueologias Iteração 3 - Fragmentação da Folha A

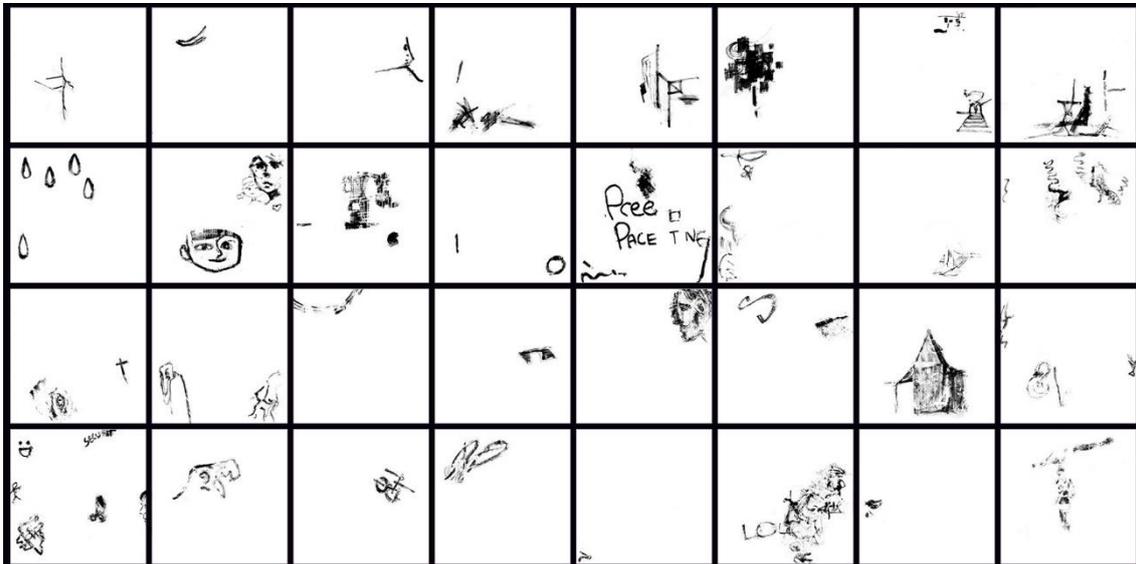


Figura 55: Pedro Soares (2018) Arqueologias Iteração 3 - Fragmentação da Folha B



# Conclusão

Das várias questões que foram surgindo ao examinar a citação de George Dickie, o autor assumiu a figura central, não apenas como figura isolada, mas como nexos de relações entre obra, público e mundo da arte. O autor para ser assim considerado tem que ser capaz de criar ou originar algo – como tal, foram definidas as diferenças entre originar e criar. Por um lado, criar é o ato de trazer do vazio, ou seja, criar algo a partir do nada tal como Deus, e originar é preencher algo que antes estava vazio. Uma vez que o homem é um ser físico com limitações, ele não é capaz de criar nem sons nem cores nem matérias novas, está restringido à matéria que lhe é pré-existente. No entanto, no campo humano individual, no domínio do intelecto, das emoções e sensações, o homem é capaz de gerar elementos novos, bastando-lhe pensar, imaginar ou relacionar conceitos, mas esses elementos novos nunca são gerados do nada, eles partem sempre da relação de ideias anteriores. Como tal concluímos que criar é uma idealização e como tal ela não consiste numa habilidade humana, mas por outro lado ficamos a saber que o originar é possível. O problema surge uma vez que gerar algo novo no campo humano coletivo, o campo da cultura, é possível apenas através do campo físico e da materialização desses elementos intelectualmente originais (sendo que eles não têm de partir do interior do autor, podendo também ser descobertos à medida que a forma da obra é explorada)

Esta visão derruba a construção de autor romântico enquanto criador, e uma vez que o próprio não está a criar algo, mas apenas a amalgamar algo já existente, deixa de estar presente na própria obra, sobretudo no sentido em que as lacunas da mesma deixam de ser preenchidas por si. Como tal, cada leitor é livre de interpretar essas ausências pondo fim a um conceito de autor que se encontra omnipresente na própria obra e que é onisciente em relação à mesma.

Estando defendida a existência do autor, ele é então separado em dois momentos: Um autor no presente, o aumentador, e o autor no passado, o autor atributivo. A palavra aumentador surge da palavra latina *augere*, aumentar, que dá origem às palavras autor e autoridade, que por sua vez gera a palavra autorização. O aumentador é a reunião de dois aspetos: o de originador de algo culturalmente novo, aumentando assim a cultura, e aquele que (uma vez que só é possível gerar algo novo através da apropriação) se apropria e

estabelece uma relação de autoridade com aquilo que é originado, a um nível profundo e intelectual. Durante o ato que gera uma obra, o aumentador é aquele que determina todas as decisões sobre a obra, ou delega esse mesmo poder a outro; uma vez que a obra é uma propriedade sua, quem desejar interferir necessita de autorização, passando a agir como seu representante.

O autor atributivo, por outro lado, é aquele que se constrói após a publicação da obra, ao ser reconhecido como tal. O autor atributivo de uma obra nasce após o aumentador da mesma ter morrido. Morto metaforicamente no sentido em que os direitos, poderes e privilégios que possuía sobre a obra se dissiparam pois, a partir do momento em que a obra é publicada e enraizada numa cultura, o autor não tem mais poder sobre a mesma. Como tal, o único poder que lhe resta é o de criar ou outras obras a partir da mesma, ou novas versões sendo que nunca apagam ou mudam o que foi feito anteriormente. O autor atributivo consiste num mito, um signo aumentado socialmente, ou seja, a pessoa e o seu nome adquirem um novo significado na sociedade através das suas ações e obras tornadas públicas. Este mito é importante pois influencia o modo com que determinadas obras circulam na sociedade, possuindo cada obra funções-autor diferentes. No caso de um artista, o seu mito é particularmente importante. O mito não é constituído apenas pelas obras produzidas, mas também por qualquer outro facto conhecido. O reconhecimento pelos pares, a exposição em instituições de renome, a associação com determinadas pessoas do ramo da arte, uma educação por uma instituição prestigiada, etc. contaminam assim o mito do novo artista e, à medida que produz mais obra e solidifica a sua posição enquanto representante do mundo da arte, maior é a possibilidade de ao submeter determinados artefactos à apreciação artística eles sejam aceites como tal. As suas obras passam a adquirir uma função autor que determina a sua legitimidade como arte..

## Notas para iterações futuras

O projeto *Arqueologias* sucede sobretudo na sua capacidade de fragmentação da realidade, permitindo observar os registos de cada aumentador participante na obra como entidades vivas que competem entre si por espaço e atenção, e se plagiam constantemente ou aumentam a partir dos registos já existentes. No entanto alguns aspetos do projeto necessitam de melhorias concretas. O próprio título torna-se um obstáculo pois tornou-se um elemento de fechamento da mesma e não de abertura e a disposição dos utensílios tem que ser mais levada em conta pois a sua posição influencia bastante a escolha de qual desenho o participante decide aumentar, acabando por vezes por haver uma má distribuição das intervenções pelas folhas, enquanto que umas ganham muita saturação, outras ficam demasiado virgens. E essa falta de sintonia é disruptiva para o processo, uma vez que a sobreposição de camadas virtuais numa folha pode atingir determinada altura, requerendo assim um tipo de abordagem enquanto que outras folhas possuem camadas menores que requerem uma apresentação diferente.

No entanto o aspeto mais importante a corrigir é a falta de registo dos nomes de cada participante. Enquanto que o foco do trabalho foi o autor como aumentador e não o autor atributivo, ao fazer essa documentação e tendo-a disponível com a documentação do projeto, tornaria possível uma ligação muito maior do projeto ao autor como mito de cada participante. Deste modo à medida que os estatutos de cada participante vão evoluindo e mudando o projeto refletiria também essas mudanças, entrando num maior diálogo com o mundo da arte e dos seus representantes, aprimorando a sua função como sistema que reflete, critica e evidencia as relações de poder presentes no meio artístico.

# Bibliografia

AGAMBEN, Giorgio (2005) *Profanações* – São Paulo: Boitempo Editorial, 2007

BARTHES, Roland (1957) *Mitologias* – Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2001

BARTHES, Roland (1967) *O Rumor da língua* – São Paulo: Martins Fontes, 2004

BAYONA, Dante (2014) The Fed and the Salvador Dali Effect [Consult. Em 2017-01-27] Disponível em <URL: <https://mises.org/library/fed-and-%E2%80%9Csalvador-dali-effect%E2%80%9D>>

BECKER, Howard (1982) *Art Worlds* – Londres: University of California Press, 1982

CARLOS PEREIRA, José (2016) *O Valor da Arte* – Lisboa: Fundação Francisco Manuel dos Santos

CHARTIER, Roger (1997) *A Aventura do Livro* – São Paulo: Fundação Editora da UNESP, 2009

DANTO, Arthur (1964) *The Artworld* – Estados Unidos: JSTOR, 2003

DANTO, Arthur (1997) *The end of Art*, Princeton: Princeton University Press

Decreto-Lei n.º 63/85 de 14 de Março - *Código do Direito de Autor e dos Direitos Conexos*

DICKIE, George (1975) *Art and the Aesthetic: An Institutional Analysis* – Ithaca: Cornell University Press, 1975

ECO, Umberto (1962) *A Obra Aberta*, São Paulo: Editora Perspectiva. 1991

FOUCAULT, Michel (1969) *Ditos e Escritos: Estética – literatura e pintura, música e cinema (vol. III)* – Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2001

- GROYS, Boris (2009) *Comrades of Time*, e-flux journal #11 - December 2009
- BERGHAUS, Günter (2005) *Avant-garde Performance* - Nova Iorque: Palgarve Macmillian, 2005
- HEIDEGGER, Martin (1983) *The Fundamental Concepts of Metaphysics*, Indiana: Indiana University Press
- MACHADO, José Pedro (1991) *Grande Dicionário da Língua Portuguesa* – Lisboa: Publicações Alfa, 1991
- RANCIÈRE, Jacques (2004) *Problems and Transformations of Critical Art*. In: *Participation*, Claire Bishop, London, Whitechapel, 2004.
- SCHWARZE, Dirk (1972) *Report of a Day's Proceedings at the Bureau for Direct*. In: *Participation*, Claire Bishop, London, Whitechapel, 2004.
- STECKER, Robert (1996) *Artworks: Meaning, Definition, Value*. Pennsylvania: Penn State University Press
- WOODMANSEE, Martha (1984) *The Genius and the Copyright: Economic and Legal Conditions of the Emergence of the "Author"*, *Eighteenth-Century Studies*