

ISSN 2183-6973

**CON  
VOC  
ARTE**

---


**REVISTA DE CIÊNCIAS DA ARTE N.º7 | DEZ'18**  
**ARTE, VIDEOJOGO E LUDISMO TECNOLÓGICO**



**CON  
VOC  
ARTE**

---

**REVISTA DE CIÊNCIAS DA ARTE N.º7 | DEZ'18  
ARTE, VIDEOJOGO E LUDISMO TECNOLÓGICO**



**Convocarte – Revista de  
Ciências da Arte**

Revista Internacional Digital com  
Comissão Científica Editorial e Revisão  
de Pares

**N.º7, Dezembro de 2019**

**Tema do Dossier Temático**

Arte, videogame e ludismo tecnológico |  
Art, jeu vidéo et ludisme technologique  
| Art, video game and technological  
playfulness

**Ideia e Coordenação Científica Geral**

Fernando Rosa Dias

**Coordenação Científica do Dossier  
Temático N.º 6 e 7 – Ars Ludens – Arte,  
Jogo e Lúdico**

Pascal Krajewski

**Periodicidade**

Semestral

**Edição**

FBAUL – CIEBA

(Secção Francisco d’Holanda e Área de  
Ciências da Arte e do Património)

**Depósito Legal**

418146/16

**ISSN**

2183-6973

**e-ISSN (Em linha)**

2183-6981

**Plataforma digital de edição e contactos**

convocarte.belasartes.ulisboa.pt  
convocarte@belasartes.ulisboa.pt

**Versão digital gratuita**

convocarte.belasartes.ulisboa.pt

**Versão impressa**

loja.belasartes.ulisboa.pt

**Gabinete de Comunicação e Imagem**

Isabel Nunes e Teresa Sabido  
(+351) 213 252 108  
comunicacao@belasartes.ulisboa.pt

**Desenho Gráfico**

João Capitolino

**Apoio à edição digital**

Ricardo Vilhena, Paulo Santos e  
Tomás Gouveia (FBAUL)

**Créditos capa N.º 7**

Pascal Krajewski

**Créditos capa dossier temático N.º 7**

Stephane Natkin

**Produção Gráfica**

inPrintout – Fluxo de Produção Gráfica

**Tiragem**

150 exemplares

**Propriedade e Serviços**

Faculdade de Belas Artes da  
Universidade de Lisboa (FBAUL)  
Centro de Investigação e Estudos em  
Belas Artes (CIEBA), secção Francisco  
d’Holanda (FH), Área de Ciências da Arte  
e do Património (gabinete 4.23)  
Largo da Academia Nacional de Belas  
Artes, 1249-058 Lisboa  
(+351) 213 252 100  
belasartes.ulisboa.pt

**Conselho Científico Editorial e Pares  
Académicos – N. º7**

**Interno à FBAUL**

Cristina Azevedo Tavares – FBAUL/CFCUL  
Cristina Pratas Cruzeiro – FBAUL/FCSH-NOVA  
Eduardo Duarte – FBAUL/CIEBA-FH  
Fernando António Baptista Pereira -  
FBAUL/CIEBA-FH  
Fernando Rosa Dias – FBAUL/CIEBA-FH  
Margarida Calado – FBAUL/CIEBA-FH

**Externo à FBAUL**

Angela Ancora da Luz - UFRJ  
António Quadros Ferreira - Professor  
Emérito da FBAUP  
António Trinidad  
Delinda Collier - SAIC  
Isabel Nogueira - UC  
Joana Cunha Leal – FCSH-NOVA  
Jorge Martins Rosa - UNL  
José Francisco Alves - Membro de  
ICOM e AICA  
Juan Carlos Ramos Guadix – FBA-UGR  
Mário Caeiro - ESAD.CR/LIDA e CECC/UCP  
Mark Harvey - UA (NZ)  
Pascal Krajewski - CIEBA  
Pedro Roxo - UNL  
Raquel Henriques da Silva – FCSH-UNL  
Rita Macedo – FCT-UNL  
Sylvie Coellier - UAM  
Martin Patrick  
Julienne Preston

**Membros Honorários do Conselho  
Científico Editorial (Honorary Advisory  
Member of the Editorial Scientific Board)**

Michel Guérin - Professeur Émérite UAM  
James Elkins - SAIC

**Abreviaturas**

ABCA - Associação Brasileira de Críticos  
de Arte  
CECC/UCP - Centro de Estudos em  
Comunicação e Cultura da Universidade  
Católica Portuguesa  
CFCUL - Centro de Filosofia das Ciências  
da Universidade de Lisboa  
CIEBA - Centro de Investigação e  
Estudos em Belas Artes  
ESAD.CR - Escola Superior de Arte e  
Design das Caldas da Rainha  
FBA-UGR - Facultad de Bellas Artes,  
Universidad de Granada  
FBAUL - Faculdade de Belas Artes da  
Universidade de Lisboa  
FCSH-NOVA - Faculdade de Ciências  
Sociais e Humanas da Universidade  
Nova de Lisboa  
FH - Secção Francisco d’Holanda do  
CIEBA  
ICOM - Conselho Internacional de  
Museus (Brasil)  
SAIC - School of the Art Institute of  
Chicago  
UFRJ - Professora da Universidade  
Federal do Rio de Janeiro  
UA (NZ) - University of Auckland (New  
Zealand)  
UAM - Université d’Aix-Marseille

# Índice

---

## **CONVOCARTE N.º 7:**

### **A LUDENS –ARTE, JOGO E LÚDICO**

#### **| ARS LUDEN : L'ART, LE JEU ET**

#### **LE LUDIQUE | ARS LUDENS: ART,**

#### **GAME AND PLAY**

– 008

#### **EDITORIAL**

---

– 015

#### **DOSSIER TEMÁTICO – ARTE, VIDEOJOGO E LUDISMO TECNOLÓGICO | ART, JEU VIDÉO ET LUDISME TECHNOLOGIQUE | ART, VIDEO GAME AND TECHNOLOGICAL PLAYFULNESS**

– 016

#### **Introdução**

– Pascal Krajewski e Fernando  
Rosa Dias

– 023

#### **Ensaio Visual/Entrevista**

– António Olaio

– 027

#### **Arte e identidade (rostos, corpos, cabeças sem corpo, corpos sem cabeça)**

– António Olaio

– 043

#### **O videojogo como um espectáculo para os outros: ver através do círculo mágico / Le jeu vidéo comme spectacle pour autrui : voir à travers le cercle magique**

– Etienne Amato

– 057

#### **Design de Narrativa, desenho de significado na Experiência Interactiva**

– Nelson Zagalo

– 077

#### **As Teias que convergem para o Videojogo**

– Cícero de Brito

– 091

#### **How to know if it is art ? The case of video game**

– Pascal Krajewski

– 107

#### **En quoi les jeux vidéos sont ils différents.... ?**

– Stéphane Natkin

– 122

#### **A Ludectrofobia dos críticos de arte**

– João Ricardo Faria de Gouveia

– 140

#### **Jogar às Escondidas na Época da Vigilância Ubíqua**

– Rui Matoso

– 164

#### **Esthétique du jeu vidéo : l'art de la régression**

– Pascal Krajewski

---

#### **ESTUDOS DE HISTORIOGRAFIA E CRÍTICA DE ARTE**

– 182

#### **Historiografia da arte portuguesa – A segunda metade do século XIX**

– Margarida Calado

– 197

#### **No centro da periferia. Os independentes do modernismo português**

– Leonor Reis

– 218

#### **Diálogo europeu sobre arte contemporânea no Centro de Arte Moderna**

– Joana Jeremias

– 233

#### **Espírito de Missão**

– Diogo Costa

---

– 275

**CONSELHO CIENTÍFICO EDITORIAL  
E PARES ACADÉMICOS**

---

– 278

**PROCEDIMENTOS E ORIENTAÇÕES  
DE PUBLICAÇÃO**

– 284

**PRÓXIMOS NÚMEROS**

---





**Editorial**



«Le jeu : hommage universel rendu à la chance  
par les hommes de tous les pays, de tous les temps»  
(Charles Régismanset, *Les nouvelles contradictions*, 1939)

«L'opposé du jeu n'est pas le sérieux mais la réalité»  
(Sigmund Freud, *Les maximes et pensées*, 1856-1939)

O segundo volume do dossier temático *Ars Ludens*, procura explorar relações entre a dimensão lúdica com a tecnológica, com especial atenção aos problemas do videojogo, sobretudo nas suas tensões enquanto questão lúdica e artística. Várias questões se envolvem nessa tensão, destacando-se se o videojogo pode ser arte? E como? Ou até que ponto? Ou ainda, como se entende e recebe teórica e criticamente essa possibilidade? Temos depois as suas problemáticas curatoriais. Como se pode expor o videojogo e o que implica e significa enquanto exercício curatorial? O que é contemplar um videojogo como obra de arte ou como modo lúdico? Ou se só pode ser acção do próprio utilizador/jogador? Outra dimensão está nas alterações tecnológicas no próprio seio da ludicidade e do jogo: por exemplo, que alterações trouxeram os videojogos no campo do uso e prazer lúdico? E quais as suas implicações na nossa experiência do mundo?

O videojogo vem acompanhado de um contexto de mudanças de paradigma que se desenvolveram com intensidade desde finais do século anterior, algo entre a «Era Electrónica» de Marshall McLuhan<sup>1</sup> e a «terceira vaga» anunciada e problematizada com alguma utopia por Alvin Toffler<sup>2</sup>, com o mundo digital que conecta a *aldeia global* (famosa noção, novamente de Marshall McLuhan e referenciado no mesmo livro) à velocidade da luz, mas também que nos abre uma virtualidade na qual facilmente submergimos a nossa experiência. Sobre esta última questão, Paul Virilio lança-nos avisos sobre os novos perigos e escolhas em que se coloca o novo jogador do jogo electrónico e digital:

*«L'installation imminente de simulateurs domestiques et de chambres d'espace virtuels de jeux posent des questions et notamment : qu'est-ce qu'un jeu une fois que le virtuel envahit la réalité?»*

*Il y a deux manières de comprendre la notion de jeu : jouer aux cartes, au domino, aux échecs; ou le jeu d'une partie mécanique quand il est lâche dans son logement (mal ajusté dans son bâti. (...)). Jouer aujourd'hui, dans un certain sens, signifie, choisir entre deux réalités. Une réalité factuelle concrète : rencontrer quelqu'un, aimer cette personne, faire l'amour avec cette personne. Ou la réalité du jeu: utiliser les technologies du cybersexe*

*pour rencontrer cette personne à distance, sans la toucher, sans risque de contamination, le contact sans le contact.*

*Ce qui est en jeu dans ce cas c'est une maladie différente de celle qui est associée aux jeux traditionnels et provoquée par le hasard. Les joueurs ne peuvent rien faire sans le hasard (la chance), ils sont intoxiqués du hasard et ne peuvent casser cette habitude. Je crois qu'à côté des intoxiqués du hasard, de la roulette, des cartes, ou de n'importe quel jeu, une nouvelle catégorie d'intoxiqués est née : les intoxiqués du virtuel»<sup>3</sup>.*

Preferimos sublinhar a articulação entre uma tradição do jogo como modo do sujeito habitar um mundo a fingir e exterior a si, na linha da noção de *mi-micry* que Roger Caillois atribui ao jogo. No videogame o jogador está imerso, cada vez mais, numa realidade exterior, mas cada vez menos este é um mundo a fingir para ser um mundo que se habita, que envolve os nossos sentidos. Nele o sujeito fica tão distante da *alea* de Caillois, na qual o sujeito se coloca numa passividade de espera por dependência de algo exterior a si, como mais próximo de *ilinx*, por aumento da intensificação e adrenalina do seu mundo sensorial<sup>4</sup>. Não se trata de habitar por fingimento a exterioridade, mas de a *experienciar* intensamente (e é aí que Virilio alerta para os perigos). Contudo, já defendemos que o mundo digital, virtualmente vivido, é menos perigoso para a nossa existência, do que o que a crise ontológica e da nossa consciência da realidade que a teoria do simulacro de Jean Baudrillard já nos anunciara desde a década de 1970.

*«Enquanto o virtual é um desdobramento do real, que apenas se alterna aos referentes na consciência de uma ilusão, na consciência de saber que não é real, consciência em virtude da qual faz funcionar a experiência da sua diferença por simulação analógica, por seu lado o simulacro faz funcionar o hiper-real perturbando o funcionamento ontológico da realidade que se vê revezada não por um análogo, mas por um substituto que transporta consigo a eficácia da carga de códigos e signos que se acrescenta ao próprio real já encoberto. (...) Virilio prefere, para se referir ao virtual, utilizar a noção de «substituição», no sentido de uma transferência a partir da qual se estabelece uma simetria entre a realidade actual e a realidade virtual. Segundo Baudrillard, no simulacro verifica-se uma implosão da verdade e do real, onde as possibilidades do real se manifestam por signos que nos dissimulam a possibilidade da sua extinção, numa crise ontológica e de sentido onde não se sabe se o que consideramos real é verdadeiro ou falso; para Virilio no virtual o que acontece é um «acidente do real»<sup>5</sup>, onde o real apenas se suspende para ser alternado por uma simulação»<sup>6</sup>.*

Consideramos que no videogame há menos confronto com o princípio da realidade e pouca deformação da nossa percepção e consciência da realidade,

mas sim uma imersão da experiência, numa experiência paralela protegida pelo *círculo mágico*, ou seja, protegida pelo facto de estarmos mergulhado numa vivência lúdica.

*«O acto consome-se mais do que desafia a realidade. Ele vive-se nesse estado de suspensão da virtualidade contemporânea, em que já não marca a realidade sensível e, nesse sentido, como que vive e actua à margem de uma história enquanto acontecimento que articula cronos e topos. A probabilidade não é a que se estende para além do presente, como projecto e futuro, porque tende a ser absorvida na dominante actualidade. O acto de simulação do virtual não é o estado de crise ontológica da simulação que é o simulacro. (...) Se no mundo digital existir uma crise ontológica será por uma espécie de esvaimento ou derrisão momentânea relativa ao envolvimento do sujeito, imerso na eficácia de efeitos de ilusão»<sup>7</sup>.*

Portanto, consideramos que a relação com o mundo virtual de suporte digital provoca uma imersão da experiência, mas num mundo análogo que apenas nos pode confundir como o nosso mundo onírico. Por outro lado, o *simulacro* coloca-nos perante outra gravidade: «O *simulacro* está para além da percepção e da experiência. A sua crise é ontológica. O problema não está na captação do mundo, no resgate da experiência e da percepção, como no *virtual*, mas no conhecimento que se pode construir com ele»<sup>8</sup>. Por isso, o paralelismo do mundo do jogo virtual, perante a nossa existência no *mundo da realidade*, revela-se mais seguro que este mundo, se acreditarmos, como Jean Baudrillard, que já estamos a ser mediados com ele através da *estratégia do simulacro*. Talvez, ao inverso, o *virtual* nos devolva marcas desse nosso mundo, pelo menos de modo residual, e menos camadas de ilusão e simulação, através da própria distância e paralelismo que estabelece. Neste sentido, talvez seja através do mergulho na dimensão lúdica do videojogo, em que experimentamos através e no próprio seio da *realidade virtual*, que possamos, como uma *catarse*, recuperar restos de um mundo implodido sob as mediações espectaculares do *hiper-real do simulacro*.

Mas, em torno das várias questões que se levantam, não se trata de chegarmos a conclusões, muito menos definitivas e com uma orientação ideológica, nem sequer a posições estáveis, que consideramos serem de desconfiar nas áreas das artes e humanísticas, mas de enriquecer hipóteses e campos de reflexão em torno destas questões emergentes, ou mesmo de possibilitar essa riqueza hermenêutica de encontrar novas questões. Na verdade, o videojogo, apesar da sua intensa imersão, que nos envolve cada vez mais através dos aparatos tecnológicos, como que cercando os nossos sentidos, portanto, fazendo convergir e concentrando sobre si os nossos mecanismos fisiológicos de relação com o mundo durante a vivência do jogo, não deixa de ser uma imersão no

interior do «círculo mágico» de que fala Huizinga. Nesse sentido ele está *a priori* protegido numa alteridade de dimensão lúdica perante o quotidiano, fazendo parte desse «faz de conta» que anima e define qualquer jogo. Portanto, será a *ludoteoria* que nos poderá proteger de várias teorias críticas e da sua insistência na perniciosidade do mundo virtual, como no caso de Paul Virilio.

Este número mantém a tradição da pasta de *Estudos de Historiografia e Crítica de Arte* dos números ímpares de *Convocarte*, com alguns trabalhos mais livres e de dimensão exploratória, sobre temas e questões com pouca fortuna de pesquisa científico-universitária. Mantemos a colaboração com Margarida Calado com mais um ensaio, em adequada sequência histórica, sobre a historiografia da arte em Portugal. Na sequência do estudos realizados pelo Conde polaco Atanazy Raczynski, estudado no ensaio anterior, e a sua importante passagem por Portugal, este texto procura entender a sua herança e outros desenvolvimentos, entendendo contributos vários da segunda metade do século XIX por parte de autores portugueses na historiografia de arte nacional.

Outro estudo, de Diogo Costa, centra-se nas *Missões Estéticas de Férias*, lançadas pelo Estado Novo enquanto actividade coordenada pela Academia de Belas-Artes em articulação com as Escolas de Belas-Artes de Lisboa e do Porto. Ao autor interessa entender, para além das dimensões ideológicas, as potencialidades da ideia, a partir tanto dos seus sucessos como fracassos.

Seguem-se dois textos sobre exposições históricas da arte portuguesa. O de Leonor Reis desenvolve-se em torno da 1ª *Exposição de Pintura e Escultura Moderna do Funchal* em 1922, centrado em artistas como Francisco Franco, Henrique Franco e Alfredo Miguéis, e a ideia de um *Grupo dos Artistas Independentes* madeirenses, cujos contextos procura entender na sua articulação entre Funchal, Lisboa e Paris, sobretudo na presença e relações destes artistas com a *Exposição dos 5 Independentes* de 1923. O estudo de Joana Leão aborda a *Primeira Exposição-Diálogo sobre Arte Contemporânea na Europa*, promovida pelo Concelho da Europa e por René Berger, realizado em 1985 na Fundação Calouste Gulbenkian, em estratégia de dinamização e valorização da instituição que o texto procura entender, lançada então por altura de criação de um Centro de Arte Moderna em articulação com outros espaços museológicos de arte contemporânea. Os dois textos aferem os processos de construção e estratégia curatorial como de recepção crítica dos respectivos eventos.

Fernando Rosa Dias  
Ideia e Coordenação Científica Geral de *Convocarte*

**Notas**

<sup>1</sup> Cf. Marshall McLuhan, *Compreender os Meios de Comunicação. Extensões do Homem*, Lisboa: Relógio d'Água, 2008, pp.35-45.

<sup>2</sup> Alvin Toffler, *A Terceira Vaga*, Lisboa: Livros do Brasil, 1991.

<sup>3</sup> Paul Virilio, Jérôme Sans, «Le Jeu de l'Amour et du Hasard», in *Grand Street*, 1995, disponível in: [http://www.ciren.org/ciren/conferences/220306/SANS\\_VIRILIO.pdf](http://www.ciren.org/ciren/conferences/220306/SANS_VIRILIO.pdf)

<sup>4</sup> Ver o Editorial do nº6 de *Convocarte*.

<sup>5</sup> Paul Virilio, in: Louise Wilson, "Ciberwar, God And Television: Interview with Paul Virilio", in *ctheory.net*, 12 janeiro 1994: [http://www.ctheory.net/text\\_file.asp?pick=62](http://www.ctheory.net/text_file.asp?pick=62).

<sup>6</sup> Fernando Rosa Dias, «Da estética da presença à estética da desapareição», in *Circunvoluções Digitais, formas de alteridade, prazer e suspeita* FBAUL-CIEBA, Universidade de Granada, 2009, pp.160-161.

<sup>7</sup> Fernando Rosa Dias, «Figuras digitais - a metamorfose sem forma primordial», in *Circunvoluções Digitais Vol.II. Arte, Design e Plataformas Virtuais*, Lisboa: FBAUL-CIEBA, Novembro 2010, pp.19-20.

<sup>8</sup> Fernando Rosa Dias, «Da estética da presença à estética da desapareição», in *Circunvoluções Digitais, formas de alteridade, prazer e suspeita* FBAUL-CIEBA, Universidade de Granada, 2009, p.159.



Arte, videojogo e ludismo tecnológico

—

---

[PT]

**N**estes últimos anos, uma nova chegada ao mundo do jogo reivindica regularmente o estatuto de arte: o videojogo. Se a questão «o videojogo é uma arte?» divide, o próprio facto de a colocar, e de a voltarmos regularmente, é a indicação que uma nova realidade está na ordem do dia com o videojogo. Então porque se coloca a questão e de que realidade reconfigurada se trata?

Os videojogos colocam qualidade que estão no centro de numerosas disciplinas artísticas : uma dimensão gráfica, ou seja, plástica, uma dimensão musical, um eixo narrativo, uma reflexão sobre a representação, a capacidade de transportar uma mensagem, portanto, de transmitir valores, etc. Não estão lá, precisamente, as características do que consideraremos voluntariamente como arte?

Além disso, os videojogos, que se tornaram a principal indústria cultural do mundo, estão perfeitamente colocados ao lado das suas irmãs consideradas como artes de massas: o romance, o teatro, o cinema, a banda-desenhada, a música, mas também a rádio ou a televisão. Todos esses meios compõem o grande coro de *remediação* de conteúdos culturais comuns. Se o romance, a BD ou o cinema são artes, é provável que o seu mais recente primo tenha possibilidade de também ser...

Além do videojogo, os artistas às vezes também usam a tecnologia para a desviar para fins lúdicos, questionar os nossos hábitos ou inquietarem-se com ameaças que pesam sobre o nosso quotidiano. O presente *dossier* pretende, assim, ilustrar as várias relações possíveis entre o jogo e as novas tecnologias, focando-se essencialmente no videojogo: qual a sua relação com os campos das artes (É arte ou não? É um campo específico da arte ou não)? Quais as suas dimensões participativas ou contemplativas (Há espectador no videojogo?), a sua dimensão curatorial e expositiva (O que é expor videojogo como arte?) ou a possibilidade de uma crítica (cultural) do videojogo.

Este dossier temático abre com uma colaboração do artista plástico português António Olaio, na sua dimensão de artista e teórico, além de uma entrevista sobre como entende a questão do lúdico na arte. António Olaio tem um percurso artístico que intersecta vários media, da pintura à performance, da imagem ao som. Uma das marcas da sua pintura é o jogo entre texto e imagem, num confronto entre enunciados, que chocam numa espécie de irónico curto-circuito. Este absurdo entre imagem e texto (em linhas genea-



lógicas com Magritte e Duchamp), que explora o comentário lacónico, a roçar o *slogan*, tende a ser invadido de ironia. Esta ironia, por vezes com brechas de absurdo, é penetrada dum sabor lúdico que permite uma recepção divertida – que, contudo, não destempera uma certa mordacidade de dimensão crítica, antes a torna mais acre. É com esta ludicidade cáustica que António Olaio actua sobre diferentes dimensões, sem esquecer os *mundos da arte* e a sua própria condição de artista.

Para o videojogo, Étienne Amato lembra a dicotomia franca, e até certa medida insuperável, entre o jogador, todo implicado e absorvido na acção videolúdica em curso, na qual ele é um dos elementos motores, e o seu espectador, incapaz de decifrar, ao ver apenas essas imagens em ecrã televisivo, o que é realmente jogado no videojogo. É então a noção de «círculo mágico» teorizada por Huizinga que o autor recupera, observando duas particularidades trazidas pelo videojogo: por um lado a sua porosidade no caso de certos videojogos recentes ; por outro lado, a sua transparência que os dispositivos mais físicos (cf. Wiimote) tendem a reavaliar.

Nelson Zagalo aborda os modelos narrativos no design de jogos e as suas implicações na experiência e participação do utilizador, propondo um modelo de abordagem criativa para o design de narrativa no fornecimento de significados na experiência do jogador. A abordagem assume três vetores (estrutura, personagens e cenário) trabalhada em quatro camadas (linear, ramificada, modular e modular ramificada). A unidade e coesão da narrativa e a articulação com as possibilidades de abertura às opções do utilizador, são uma dos dilemas abordados enquanto especificidade do processos narrativos no interior do videojogo.

Cícero de Brito estuda os videojogos de super-heróis da Marvel na convergência da banda-desenhada e do cinema, propondo a ideia de um universo expandido que se alimenta tanto da intertextualidade intermídia como da relação e continuidade entre os jogos. Assumindo a intertextualidade intrínseca ao videojogo, o autor relaciona dimensões narrativas, de caracterização das personagens ou dos seus uniformes, definindo modos de interação e de relação com o observador/utilizador.

O artigo de Pascal apresenta um estado da situação do modo como se coloca a questão da arte e do videojogo depois dos inícios do século XXI. A tentativa é um salutar modo de nos lembrar sobre a dificuldade em medir o objeto videojogo, objeto híbrido e ancorado numa cultura *nerd*, perante os diferentes critérios que serviram, ao longo da sua vasta história, para julgar a arte, seja ela liberal, aplicada ou mediática. A solução, de acordo com o autor e com inspirações de Walter Benjamin, seria evitar presumir a resposta

e “fingir” que os videojogos poderiam reivindicar o posto de arte, estudá-lo de acordo com essa hipótese e observar resultados obtidos para confirmar ou refutar a hipótese.

A proposta de Stéphane Natkin é preciosa a vários títulos. Ela propõe uma síntese dos principais aspectos poéticos e estéticos do videojogo, dando a palavra a um dos protagonistas que fez a sua história. O autor é de facto fundador-director da primeira escola de videojogo em França, o ENJMIN. Como outro ponto forte, ele expõe-nos a ambição que rege a formação dos seus estudantes numa escola que sempre quis manter uma parte de investigação e experimentação num curso fundamentalmente virado para os profissionais do sector.

João Gouveia aborda a difícil e esquiva relação dos críticos de arte com os videojogos através da análise de entrevistas, manifestos, *reviews* e críticas, ao que chamou de “ludectrofobia”. Esta “ludectrofobia” passa por aspectos como a indisponibilidade intelectual, a inaptidão para descodificar o “ruído” da indústria dominante e o facto de se falar de videojogos sem os jogar (ou experienciar). Através de tensões, como a que se pode estabelecer entre a distância necessária ao exercício crítico e a imersão da experiência do jogador de videojogo, a questão que fica em discussão é também a possibilidade do videojogo ser arte.

Também com preocupações activistas, o ensaio de Rui Matoso confronta processos de resistência de dimensão cultural e artística na era do poder (e vigilância) electrónica e tecnológica global. Neste tempo de «panóptico global» e «tecnofascista», enseja-se um «conjunto de técnicas e estratégias que dão corpo a uma *Arte da Esquiva*, e a um sistema técnico-estético que nos permita, de algum modo, jogar às escondidas na época da vigilância ubíqua». Por inversão e resistência ao poder e controle tecnológico, em que o ecrã nos passa a vigiar, a dimensão lúdica da arte assume uma dimensão de esquiva, resistência e crítica, dos quais o autor oferece relevantes exemplos recentes nos quais a arte utiliza as suas potencialidades lúdicas como anti-poder e anti-instrumentalização.

Num segundo texto realizado para uma conferência, Pascal Krajewski vem defender a ideia segundo a qual o videojogo, aproveitando o nosso desejo de viver criativamente (Winnicott), remetendo-nos a uma qualidade da alma que alimenta a nossa infância : tal seria, portanto, uma arte regressiva, uma arte de regressão. Qualquer videojogo, a partir de então, seja qual for o seu conteúdo, e tanto quanto o seu grau de imersão permita que o jogador se sinta envolvido na ação proposta à sua interação, poderia reconectar-se com essa fibra antropológica que Freud detectou tanto na criança como no pri-

mitivo (e que sobrevive nas nossas actuais sociedades através da arte), a da onnipotência dos pensamentos.

---

**[FR]**

Ces dernières années, un nouveau venu dans le monde du jeu revendique régulièrement un statut d'art : le jeu vidéo. Si la question « le jeu vidéo est-il un art ? » divise, le fait même de la poser, et d'y revenir régulièrement, est l'indice qu'une réalité nouvelle est à l'œuvre avec le jeu vidéo. Pourquoi en effet se pose-t-on la question et de quelle réalité reconfigurée est-il le nom ?

Les jeux vidéo possèdent des qualités qui sont au cœur de nombreuses disciplines artistiques : une dimension graphique voire plastique, une dimension musicale, un axe narratif, une réflexion sur la représentation, la capacité à délivrer un message, voire à transmettre des valeurs, etc. N'a-t-on pas là en effet, les caractéristiques de ce que l'on considérera volontiers comme de l'art ?

Par ailleurs, le jeu vidéo, devenu première industrie culturelle au monde, prend parfaitement place aux côtés de ses consœurs considérées comme des arts de masse : le roman, le théâtre, le cinéma, la bande dessinée, la musique, mais aussi la radio ou la télévision. Tous ces médias composent la grande chorale de la *remédiation* de contenus culturels communs. Si le roman, la BD ou le cinéma sont des arts, leur dernière cousine a toutes les chances d'en être aussi...

Au delà du jeu vidéo, les artistes s'emparent aussi parfois de la technologie pour, la détournant à des fins ludiques, interroger nos mœurs ou s'inquiéter des menaces qui pèsent sur notre quotidien. Le présent dossier entend donc illustrer les diverses relations possibles entre le jeu et les nouvelles technologies, en focalisant essentiellement sur le jeu vidéo : quelle type de relations entretient-il avec les domaines des arts (est-ce bien de l'art ? Est-ce un domaine spécifique de l'art ?) ? *Quid* de ses dimensions participatives ou contemplatives (Y a-t-il un spectateur dans le jeu vidéo?), sa dimension de conservation et d'exposition (Qu'expose-t-on avec les jeux vidéo d'art?) ou la possibilité d'une critique (culturelle) du jeu vidéo ?

Ce dossier thématique s'ouvre sur un entretien avec l'artiste plasticien portugais António Olaio, à la fois artiste et théoricien, explicitant sa compréhension de la question du ludique dans l'art. António Olaio présente un parcours artistique à la croisée de divers médias, de la peinture à la performance, de l'image au son. Une des marques de sa peinture consiste dans un jeu entre texte et image, proposant une confrontation entre des énoncés s'entrechoquant en une sorte

de court-circuit ironique. Cette absurdité née du choc de l'image et du texte (dans la lignées d'un Magritte ou d'un Duchamp), fait ses gorges chaudes du commentaire laconique et du slogan, et se laisse bien souvent teinter d'ironie. Cette ironie, parfois paradoxale, n'est pas exempte d'un certain esprit ludique qui la rend amusante et, loin d'en ternir la charge critique et mordante, la rend volontiers piquante. C'est par cette ludicité caustique qu'Antonio Olaio peut agir sur différentes sphères, notamment le monde de l'art, n'hésitant pas à épingleur sa propre condition d'artiste.

Pour le jeu vidéo, Etienne Amato rappelle la dichotomie franche, et dans une certaine mesure indépassable, entre le joueur, tout impliqué et absorbé dans l'action vidéoludique en cours dont il est l'un des éléments moteurs, et son spectateur, incapable de décrypter, en voyant uniquement ces images télévisées, ce qui se joue réellement dans le cadre du jeu vidéo. C'est alors à la notion de « cercle magique » théorisée par Huizinga, que l'auteur renvoie en notant quand même deux particularités apportées par le jeu vidéo : d'une part sa porosité dans le cas de certains jeux vidéo plus récents, et d'autre part sa transparence que des périphériques plus physiques (cf : Wiimote) tendent à ré-évaluer.

Nelson Zagalo discute différents modèles narratifs dans la conception de jeux vidéo et leurs implications sur l'expérience et la participation des utilisateurs. Il propose un modèle d'approche créative pour la conception narrative qui fournirait des significations propres à l'expérience du joueur. Cette approche suppose trois vecteurs (structure, personnages, scénario) et s'élabore selon quatre couches (linéaire, ramifié, modulaire et modulaire ramifié). L'unité et la cohésion de la narration qui doit s'articuler à la possibilité d'accueillir des options issues de l'utilisateur est en effet l'un des dilemmes abordés spécifiquement par les procédés narratifs du jeu vidéo.

Cícero de Brito étudie les jeux vidéo de super-héros Marvel. Rappelant la convergence de la bande dessinée et du cinéma, il propose l'idée d'un univers élargi se nourrissant d'une part d'intertextualité et d'autre part de liens de continuité entre jeux vidéo. En admettant l'intertextualité intrinsèque du jeu vidéo, l'auteur met en relation la dimension narrative, la caractérisation des personnages et celle de leurs costumes, avec la définition des modes d'interaction et des relations avec le joueur.

L'article de Pascal Krajewski présente un état des lieux de la façon dont s'est posée la question de l'art et du jeu vidéo depuis le début du XXI<sup>e</sup> siècle. L'entreprise est une salutaire piqûre de rappel sur la difficulté de mesurer l'objet jeu vidéo, objet hybride et ancré dans une culture *geek*, aux différentes aunes qui ont servi, au cours de l'histoire, à juger de l'art, qu'il soit libéral, appliqué

ou médiatique. La solution, d'après l'auteur inspiré de Benjamin, consisterait à ne pas présumer de la réponse et à « faire comme si » le jeu vidéo pouvait prétendre au rang d'art, à l'étudier selon cette hypothèse et à observer les résultats obtenus pour confirmer ou infirmer l'hypothèse.

La proposition de Stéphane Natkin est précieuse à plus d'un titre. Elle propose une synthèse des principaux aspects poétiques et esthétiques du jeu vidéo, en donnant la parole à l'un des protagonistes qui ont fait son histoire. L'auteur est en effet fondateur-directeur de la première école de jeu vidéo en France, l'ENJMIN. Autre point fort, il nous expose l'ambition qui gouverne la formation de ses étudiants dans une école ayant toujours tenu à conserver une part de recherche et d'expérimentation dans un cursus foncièrement tourné vers les professionnels du secteur.

João Gouveia s'intéresse à la difficile et insaisissable relation entre critiques d'art et jeux vidéo en faisant l'analyse d'interviews, de manifestes, de chroniques et de critiques. Il résume cette relation dans le néologisme de «Ludectrophobie». Cette «ludectrophobie» de la critique se caractérise par son indisponibilité intellectuelle, l'impossibilité de décoder le «bruit» de l'industrie dominante et le fait de parler de jeux vidéo sans y jouer (ni même les expérimenter). L'auteur analyse le jeu de tensions s'établissant entre la nécessaire distance à maintenir dans l'exercice critique et l'immersion empirique requise pour apprécier le jeu vidéo, renouant finalement avec la question non résolue de la possibilité du jeu vidéo comme art.

Marcia Vaitsman offre une présentation du projet de commissariat *The Game Show*, qui transforma l'espace d'exposition en un jeu de relations entre artistes et avec le public, se tenant au cœur d'une galerie et dans un contexte urbain élargi. Il s'agissait de transformer la galerie en un «jeu activé par le public, dans lequel tout le monde gagne ou perd ensemble». Avec cet usage non compétitif du jeu considéré comme un commissariat artistique, le projet renouait avec une tradition activiste dans laquelle la participation du public se fait en fonction de sa dimension communautaire et urbaine, et où la tenue de l'exposition rappelle les implications économiques du marché de l'art et les jeux de pouvoir au sein du monde de l'art.

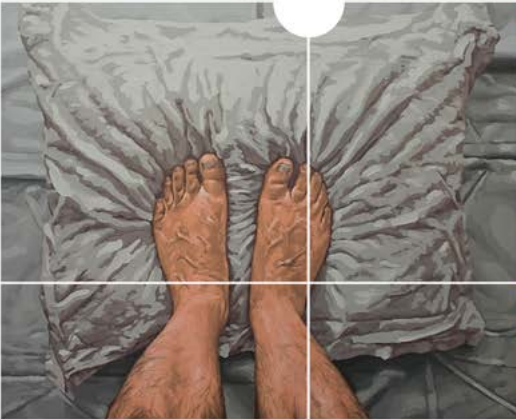
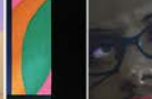
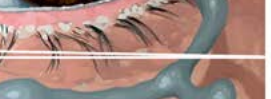
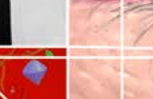
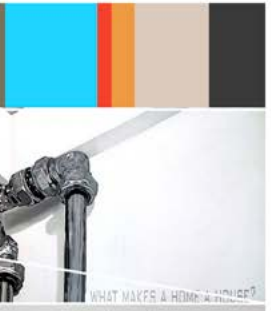
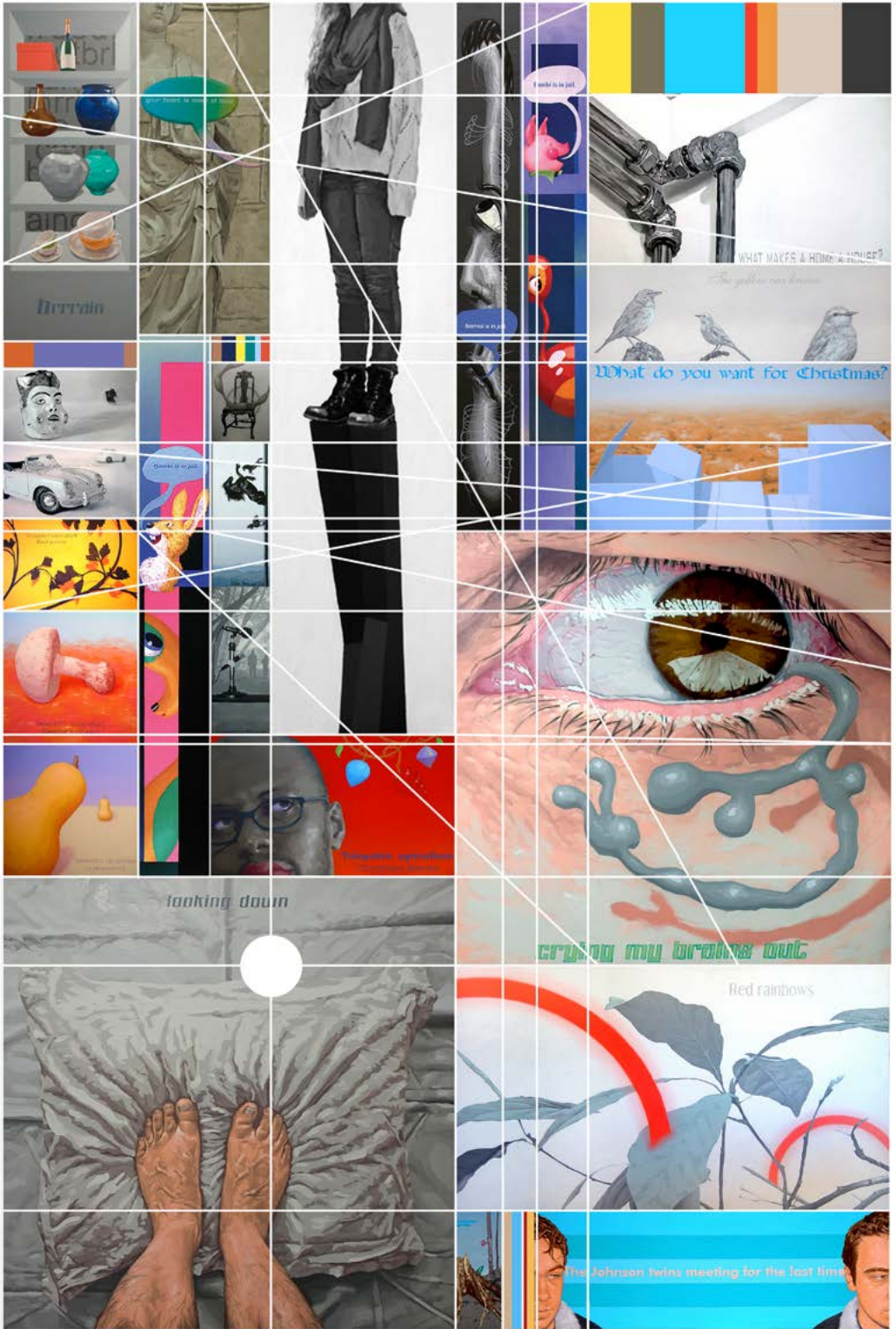
Sensible aux préoccupations des activistes, l'essai de Rui Matoso s'intéresse aux processus de résistance culturelle et artistique devant le pouvoir électronique et technologique mondial (à l'ère de la vigilance généralisée). En cette période de «panoptique mondial (...) et techno-fasciste», l'auteur évoque un «ensemble de techniques et de stratégies donnant forme à un *Art de l'Esquive*, ainsi qu'à un système techno-esthétique nous permettant, en quelque sorte, de jouer à cache-cache dans l'ère de la surveillance omniprésente». Jouant

l'inversion et la résistance au pouvoir et au contrôle technologiques (où l'écran passe son temps à nous surveiller), la dimension ludique de l'art revêt une puissance d'esquive, de rébellion et de critique, dont l'auteur propose de pertinents exemples récents dans lesquels l'art utilise ses potentialités comme anti-pouvoir et anti-instrumentalisation.

Dans un dernier texte issu d'une conférence, Pascal Krajewski vient défendre l'idée selon laquelle le jeu vidéo, puisant dans notre désir de vivre créativement (Winnicott), nous renvoie à une qualité d'âme qui nourrissait notre enfance : il serait donc un art régressif, un art de la régression. Tout jeu vidéo dès lors, quel que soit son contenu, si tant est que son degré d'immersion permette à son joueur de se sentir impliqué dans l'action proposée à son interaction, pourrait renouer avec cette fibre anthropologique que Freud décelait chez l'enfant comme chez le primitif (et qui survit dans nos sociétés actuelles par l'art), celle de la toute-puissance des pensées.

Fernando Rosa Dias  
Pascal Krajewski





# Entrevista a António Olaio

## **1. Como avalia o lugar do lúdico e do jogo no campo das artes e que vias encontra na questão do lúdico na arte actual? Por exemplo, de que modo pode o lúdico estar dentro do processo artístico e do pensamento artístico, ou como pode a arte ser lúdica?**

O próprio processo de concepção da obra de arte é uma forma de colocar em relação, de colocar diferentes coisas em jogo. Talvez por o artista exercer no seu trabalho a consciência do que está para além das coisas como sendo unidades objectuais ou conceptuais num universo feito de soma de inúmeras partes, ter a percepção de um universo feito de um fluxo contínuo, do trânsito de matéria informe que vai encontrando o seu molde nas coisas que chamamos coisas.

No pôr em jogo, é a relação que toma o lugar das coisas, o trânsito entre uma coisa e outra, a contaminação de uma coisa por outra, as metamorfoses que acontecem na vizinhança de uma coisa com outra.

Neste sentido, a arte é lúdica na sua concepção e é lúdica na sua recepção. Quando o Duchamp disse que “o espectador faz a obra”, não estaria propriamente a minimizar o papel do artista, nem mesmo o esforço físico ou mental na criação da obra de arte, mas encontrou aqui uma forma de expressar a possibilidade de entendermos a concepção e a fruição de uma obra de arte como sendo da mesma natureza. Quando o espectador percebe uma obra de arte, quando uma obra de arte resulta em experiência estética no

espectador, este vive a complexidade de relações conceptuais que estiveram no próprio processo de concepção. Porque o processo de concepção de uma obra de arte opera na antecipação dos seus efeitos.

Quando um artista está a criar uma obra, este situa-se simultaneamente no antes da obra existir, no durante da sua concepção e no tempo após estar concluída. Talvez por isso o próprio fazer de uma obra de arte seja uma experiência tão singular. Talvez pela possibilidade de experimentar estar em tempo algum, com o antes, o durante e o depois em simultâneo. E, enquanto acto de fazer, na dinâmica do fazer, experimentamos a plasticidade da experiência deste tempo algum que se vai reconfigurando até a obra estar concebida (e certamente depois, no devir da obra).

## **2. Como considera que a dimensão lúdica está presente na tua actividade como artista.**

Como artista, exploro a dimensão lúdica da obra de arte pelo próprio facto de ser artista, mas tambpoderem reprósentar o prndo prºono campo das coisas que, sendo prºoximas do entretenimento, e ou depoisma experiém jogando na representação do lúdico, com referências que são associadas ao lúdico que o são e o representam. Por exemplo, ao fazer canções, vídeos a partir dessas canções, ao assumir o papel de cantor, estou conscientemente a jogar no campo das coisas que, sendo encaradas também enquanto entretenimento, são lúdicas, são o lúdico e parecem



sê-lo, ao ponto de poderem representar. Já nas minhas primeiras performances nos anos 80 decidi dançar (sem sair do mesmo lugar) como se fosse ambição de um artista plástico ser uma outra coisa, no jogo de alguém que, por estar em performance, se vê num palco, e procura a compensação de um público, mesmo que experimentando o desconforto de assumir um papel que é o seu e não o é.

No meu trabalho, pintura, vídeos, canções partilham frequentemente o mesmo título, o jogo acontece no trânsito entre diferentes formas de expressão, sendo de facto o jogo performático que as rege. Certamente a música traz consigo as referências conceituais da música ou do campo da música, a pintura, as da pintura, o vídeo, as do vídeo (e as possibilidades de relações entre elas). Já as frases inscritas na pintura, tomando o lugar de um título, são certamente outra coisa, entram em relação com as imagens, participam na produção de imagem nos campos de possibilidades que ajudam a criar, uma pintura que é consciente de que a imagem se cria para além da visualidade.

Quando fui desafiado a criar imagens a partir de sonetos de Luiz de Camões para uma publicação, respondendo com outros sonetos, foi enquanto artista plástico que o fiz. Aí considerei que o jogo conceptual, a eficácia plástica, seriam bem mais interessantes no campo de relações entre os sonetos originais e aqueles que lhes respondiam.

A tradição mais antiga da associação da pintura às artes plásticas certamente dar-lhe-ão uma centralidade que contaminará todas as outras coisas que faço. Sobretudo na omnipresença da ideia de imagem que conduz a leitura, sendo imagem o que resulta do jogo de cada obra, independentemente das formas que toma ou dos meios a que recorre.

### **3. Considera que a dimensão lúdica se articula com outras dimensões, como a estética, a política, a ética, etc.? De que modos?**

A dimensão lúdica da obra de arte é a própria obra de arte. Na constatação do lúdico na obra de arte, a através nessa sua condição o jogo é a obra. Outras dimensões como a estética, a política, a ética, manifestam-se enquanto outras dimensões quando escolhemos abordar a obra de arte pela sua dimensão estética, política, ética,... São dimensões que se autonomizam pela escolha que fazemos de olhar a obra de arte por um ou por outro prisma.

Mas de facto existem como uma coisa só que é o jogo entre elas.

Infelizmente o lúdico é associado frequentemente ao irrelevante, ao intervalo que precisamos de fazer das coisas que realmente interessam. Como uma espécie de paliativo para conseguir sobreviver nos desafios do mundo. Ou, por vezes, pior ainda, a experiência do lúdico como um acto de irresponsabilidade ou de alienação, de negação de um mundo que se deve enfrentar.

Mas, ao mesmo tempo, não deixamos de precisar desta associação do lúdico ao irrelevante, da possibilidade de uma magnífica irrelevância. Pela abertura do campo de possibilidades que se pode abrir quando se experimenta algo como se fosse coisa alguma, sem interessar o quê. E essa experiência pode agilizar a relação com o mundo no seu todo, na indiferença, ou melhor, na possibilidade de indiferenciação entre as coisas. E, aqui, num processo de indiferenciação, nas associações em cadeia que se geram, encontraremos possivelmente uma forma de nos ligar através das coisas que conhecemos, ou melhor, das coisas que experimentamos, com as coisas que não estão ao nosso alcance experimentar.

A própria necessidade de abstracção que a arte teve e frequentemente tem será certamente manifestação desta possibilidade, e do desejo da parte dos artistas que esta possibilidade se torne acção e experiência.

#### **4. Em que moldes considera importante pensar a arte enquanto forma de ludicidade?**

Não só o jogo é importante na arte ao ponto de ser a própria arte, como é importante pensar a arte na sua dimensão lúdica. Frequentemente não acontece, porque se fala do que se pode falar, e é mais difícil falar do jogo, da relação entre as coisas que cria outras que não têm nome. Por outro lado, o discurso também se pode construir sobre si próprio, o que até é interessante e tem virtudes que a própria arte explora, mas ao mesmo tempo, como qualquer discurso se pode facilmente autonomizar do seu objecto.

Pensar a arte na sua dimensão lúdica é um exercício complexo como o é tudo o que vale a pena. Requer certamente a capacidade (e a vontade) de escapar à tentação de quaisquer relação com a ideia de legitimação. Porque a arte não tem um fora da arte que a possa legitimar. Porque a arte não tem nada que lhe seja exterior. O seu centro encontra-se na sua periferia ou, melhor, centro e periferia são sinónimos em arte. Se pusermos a possibilidade absurda de a expressão "legitimar a obra de arte" fazer sentido, a arte aqui surgiria na afirmação de uma condição de complemento directo. E a arte como se fosse coisa alguma ou melhor, centro e periferia absurda da express manifeste se fosse coisa alguma. a arte é sempre sujeito.

---

# **Arte e identidade (rostos, corpos, cabeças sem corpo, corpos sem cabeça)**

**António Olaio**

Artista plástico, professor auxiliar de nomeação definitiva do Departamento de Arquitectura da Faculdade de Ciências e Tecnologia da Universidade de Coimbra. Director do Colégio das Artes da Universidade de Coimbra.

[a.olaio@sapo.pt](mailto:a.olaio@sapo.pt)





Performance de Serge III Oldenburg,  
Caldas da Rainha, 19771

As conversas frequentes com o artista Armando Azevedo no início dos anos 80 foram determinantes para a forma como olho as práticas artísticas enquanto espaço de experiência estética individual e partilhada. Encontrei nelas a experiência não vivida do Círculo de Artes Plásticas de Coimbra dos anos 70 e foi-me aberto caminho para uma forte relação com a performance, na sua prática e no encontro com performers como Serge III Oldenburg nos primeiros festivais de performance em que participei.

Dessas conversas guardei uma memória viva de uma performance de Serge III no Encontro das Caldas da Rainha a 6 de Agosto de 1977, uma performance que não testemunhei. As palavras do Armando, não substituindo certamente a minha presença (improvável pela idade que eu teria na altura), abriram a possibilidade, não propriamente de a poder imaginar de diferentes formas, mas de dela guardar uma memória não visual, uma performance que, contada, toma a forma de uma ideia, num jogo conceptual que tem a eficácia de uma imagem, ou melhor, da relação entre a acção e a imagem.

Recentemente a Paula Parente Pinto, no heróico trabalho de não deixarmos perder muitos dos mais relevantes registos da performance como os que encontramos no arquivo do crítico de arte e curador Egídio Álvaro, ou, neste caso, no arquivo do pintor João Dixo, veio acrescentar à memória desta performance as fotografias que começou a divulgar.

Nesta acção, no centro da Praça da República das Caldas da Rainha, Serge III pedia a pessoas que segurassem um espelho e olhassem para o seu próprio reflexo enquanto cada um se descrevia a si próprio, descrição que passaria certamente pela aparência, mas também pela forma como definiam a sua própria identidade. Certamente que os outros artistas terão sido os primeiros voluntários, ajudando a vencer a desconfiança do público de uma performance que não se enquadraria nas expectativas de um espectáculo ao qual se espera sobretudo assistir mais do que participar.

Segurado um espelho em frente do rosto, à distância dos braços estendidos, o reflexo de cada um, passado algum tempo, abruptamente se quebrava. Literalmente, no caso do espelho que se dividia em dois (com uma pancada seca e certa dada pelo performer com um pedaço de madeira, acertando num golpe vertical que tinha feito no vidro com uma lâmina de diamante). Metade em cada uma das mãos de quem se vira reflectido.

Não ficava com metade do seu rosto em cada mão, porque agora cada metade do espelho reflectia os outros, os espectadores que se juntaram na periferia da acção. Ponto de vista periférico, mas também dando corpo e imagem a uma periferia da identidade de quem se vira reflectido.

O espelho não tinha dimensão para espelhar todo o corpo, só o rosto. Mas, de facto, a imagem do rosto é hegemónica na definição de uma identidade, na relação consigo próprio e com os outros, parecendo prescindir do resto do corpo para se definir enquanto tal<sup>2</sup>.

Daí o título: “Agression d’identité” que, aparentemente, se apresentando como descrição da acção, nos dá novas pistas na ambiguidade que gera.

Será aqui a identidade agredida? Não será antes agredida, de facto, somente uma mera imagem num espelho? Ou a imagem tomará o lugar da identidade para quem se vê, assim, visível, se revela na sua visualidade? E que se confronta com a sua imagem ao ponto de se confundir com ela? Apresentação que é quase a coisa em si, porque um reflexo exige a presença.

Na exposição “Heading West”, e, neste contexto, na minha condição de artista, pensando as coisas com o que escrevo e também com o que faço (exposição que fiz na Appletton Square, Lisboa, 2016) encontro a experiência de um jogo de identidades que se dispersam, que fogem dos seus corpos, em corpos que não sabem das suas cabeças. Ou melhor, onde os corpos, por não terem cabeças, já não sabem... Mas só não têm cabeças porque estas não couberam no enquadramento de cada pintura.

Alunos e alunas meus do curso de arquitectura da Universidade de Coimbra dispuseram-se a ser fotografados para ser modelos de uma série de telas.

Pinturas que partem das fotografias, mas não prescindem da materialidade e da acção pictórica do óleo sobre a tela. Nestas, os corpos surgem à mesma escala, enquadrados na exclusão das suas cabeças e todos sobre um suporte que só na pintura é inventado, e que pode lembrar uma ideia de escultura, de arquitectura, numa sombra ou em reflexo materializado. Uma materialidade que nasce dos seus pés numa simetria imperfeita em relação a cada corpo pela sua atração pela ortogonalidade, e pela atração da ortogonalidade por uma condição orgânica, da forma que não se fixa, em trânsito para outras formas, atenta ao que gera e às coisas pelas quais será gerada.

E estas formas que podem ser vistas como tomando o lugar de plintos (fossem estas personagens esculturas, esculturas representadas e apresentadas na pintura) que vão tendo alturas diferentes, compensando as diferenças de altura de cada uma destas pessoas, em telas de um mesmo tamanho. Telas de 2m, altura que é muita para um corpo, mas não tanto assim para o conter, e ainda crescer em mais espaço para além dele.

“Heading West” como quem irá para oeste, como quem se dirige a oeste, avançando ou tendo tomado a decisão de o fazer. Mas, assim, na língua inglesa, “head”, “heading”, a ideia incluindo a cabeça, a cabeça que de substantivo passa a verbo. E, talvez por passar a verbo, passar a acção, é uma cabeça que escapa ao enquadramento da imagem.

A cada tela da exposição correspondia uma frase na parede, provavelmente mais associada a cada uma das cabeças ausentes que aos corpos que podíamos ver:



“Heading west he’s determined to walk as far as he can.”

Andando o mais longe que se pode, o destino será o limite da possibilidade?

Decisão sensata, não decidir o que se quer, mas tomar a decisão de fazer o que se pode, objectivo que nunca se poderá falhar. Desejar o sucesso certamente, o sucesso garantido.

Conformismo ou lucidez, a possibilidade de experimentar o que poderia ser impossível, como parece ser o auto-conhecimento de um indivíduo e dos seus limites, do espaço que o indivíduo ocupa e alcança, na sua condição de indivíduo em acção.

**"Heading West, feeling the southern breeze on her cheek."**

Ter um caminho traçado certamente recto, em linha recta, se o acto sempre acompanhar a vontade.

Um caminho sem desvios que poderia ter a possibilidade de só conhecer a existência de uma direcção ou, menos ainda, de um só sentido, não fosse a interferência de algo para além do corpo que pelo menos lhe sugere outro sentido, a origem de outro sentido. Pelo menos, porque, sugerindo outro sentido, poderá abrir caminho para a possibilidade de existirem mais.





“Heading West, he believes he’s heading North.”

Aqui, a afirmação de uma objectividade, a objectividade a provar a sua existência.

O que acontece de facto, contrariando o que se crê acontecer. Há existência para além do que sabemos existir? Claro que sim. A subjectividade ver-se-á certamente mais reconfortada sabendo a existência de um mundo que não passa pelo seu filtro, que existe para além do que se sabe, ou se crê saber.

Porque, assim, onde haveria lugar para a surpresa, para um espaço para além do que é gerado pelo nosso corpo e pelas coisas em que pensamos?

Mas, provavelmente, esta personagem só terá esse prazer, o prazer de uma realidade outra, quando se aperceber do seu engano e tentar reviver a experiência do equívoco, o tempo de um percurso onde se existia no sentido perpendicular onde se sabia ir (“sabia”, aqui paradoxalmente mais apropriado do que “acreditava”).



"Heading west, he bumps into John and keeps on going."

Experiência instantânea da existência do outro. Mas experiência que não abala o rumo, nem a vontade, como se se fosse indiferente ao outro, não fosse o caso de lhe saber o nome.

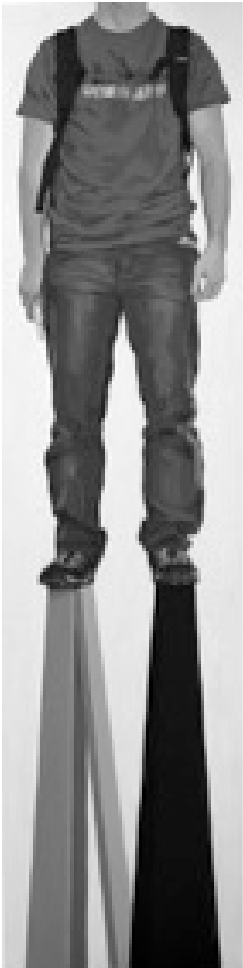
Avançando para oeste sozinho, ou no mesmo sentido que o outro?

Certamente situação irrelevante para ele, Senão sabê-lo-íamos.



“Heading West, he looks down, following the path of his thoughts.”

Pensamentos que correm noutra direcção, sendo eles que atræm a sua atençã, mesmo se decidido a que os seus pés não mudem de rumo. Seguindo os seus pensamentos e caminhando noutra direcção como se se desdobrasse em dois. E, mais ainda, seguindo os pensamentos como se estes avançassem para além de si, fossem seus e outra coisa, e como se pensar gerasse outro caminho.



“Heading West, he thinks he might start running, but he doesn’t.”

Gozar da experiência de não seguir uma possibilidade. Satisfação no mero facto de a ter colocado.

Não corre por não o poder, mas simplesmente por que não o faz.

Não existir só no que quer e que acontece, mas também no que poderia querer e acontecer.





**"Heading West, his eyes try to focus where Jane used to be."**

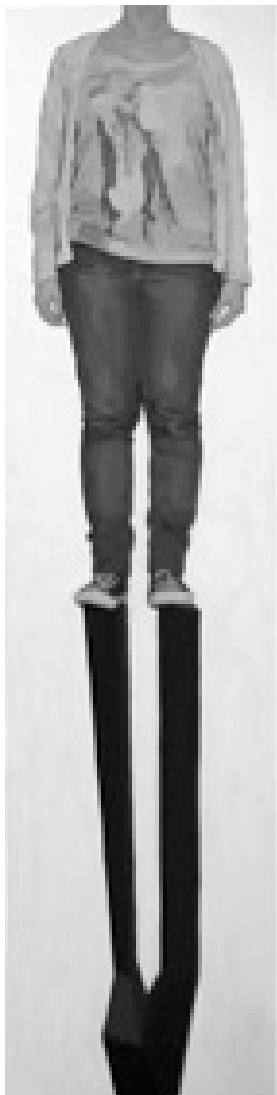
Andando num sentido e tentando focar o olhar num só lugar, o que o impedirá de manter a cabeça virada num só sentido, já que, do mesmo rumo, os seus passos não se desviam.

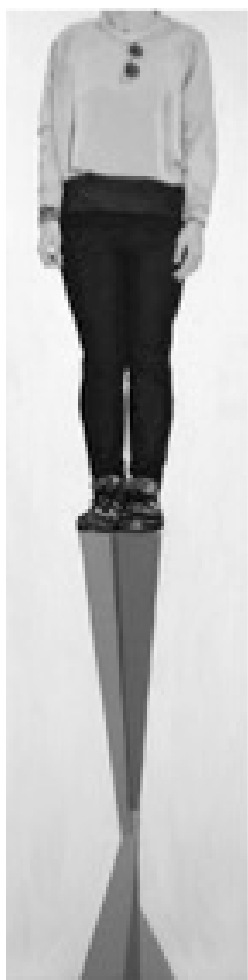
Um lugar que já terá sido materializado pela presença de outro corpo, agora ausente, marco estático que, como tudo o que se conhece estático, dá sentido e definição ao movimento.

Olhando para outro lugar não como seu possível destino, mas que é o lugar para onde quer focar o seu olhar.

"Heading West, she suddenly stops."

Interrupção de um caminho num só sentido que, ao ser dele interrupção, fará certamente pensar na distância que já terá percorrido. Condição de corpo estático que, permanentemente, ou enquanto estiver nesta condição, poderá só ter como memória de acção a acção que já não tem.





"Heading west, she thinks of Jøe, wondering where he might be."

Os passos assertivos num só sentido. Naquela acção de caminhar, para aqueles passos só este sentido precisa de existir.

Mas, pelo mero facto de imaginar onde outro corpo estará, ao mesmo tempo que a sua acção se encontra na experiência de uma só direcção, abre-se todo um espaço de possibilidades e, no lugar de uma linha, experimenta-se o espaço.

"Heading west, she's afraid of looking back."

Acção de caminhar em que teme o que existirá no caminho já percorrido, experimentando a dúvida em relação a cada ponto, a cada lugar por onde já passou.

Não teme os lugares por onde ainda não foi e que, por isso mesmo, desconhece. Na experiência dos lugares que percorreu, ao ser passado (num caminhar que não se detém) faz estes passarem a tomar a condição do desconhecido.

Caminho no qual sabe não ir aprendendo os lugares por onde passa, porque, passando-os, já serão outros, terão outra condição. Nesta sua forma de sentir o medo, será assim do seu caminhar, onde a memória e o desconhecido vão tomando o mesmo lugar, donde se poderá gerar a matéria de que o medo é feito. Sobretudo quando o caminho percorrido se parece materializar e se nos cola às costas.



Ao propor o título Brrrrrain para uma antologia para a Culturgest (2009) sobre o meu trabalho desde a década de 80, mais do que um processo autor-reflexivo ao tratar-se de um olhar sobre o meu próprio trabalho, assim reflectia um entendimento da arte para além da expressão individual. O prolongamento do som “r” traduzia uma ideia de pensamento como processo maquinal e também o paradoxo da materialidade da mente, pela relação com a ideia da materialidade do cérebro. A participação da materialidade no acto de pensar. E a arte como possibilidade de um lugar onde se exerce a lucidez da percepção desta simultaneidade, da subjectividade que se confronta com ambiguidade de tudo o que existe para além dela. Um lugar a que acedemos pelo campo de possibilidades que a arte abre nos jogos que cria. Em corpos que se desdobram noutros corpos e se prolongam em jogos de materialidade e de imagem. Corpos que se estranham e se reconhecem nesse estranhamento, como se assim completassem uma identidade.

O jogo da arte trata, como sendo uma coisa só, o puro devir e a unidade do ser em si. Talvez aqui esteja também o que ao longo dos tempos se chamou composição em arte, a criação do que poderia ser um fragmento de realidade, mas que tem a virtude de ser completo. E as composições em arte podem ir para além de qualquer moldura, em campos que se expandem, contraíndo-se, e se contræem, expandindo-se.

*A mão que das mãos me sai e sai voando  
Que só três dedos tem pra ser simétrica  
Iguala a luz do sol à luz eléctrica  
Farol que me conduz por onde eu ando*

*E tudo assim parece nem ser um  
Da vista nada sai em si ficando  
Olhar que o mundo vê em se espelhando  
Muito se faz pouco, pouco nenhum*

*Herdeira deste ser ambivalente  
A sombra faz um círculo perfeito  
Do corpo que só sombra é agora*

*Corpo que assim se vendo, assim se sente  
Que a si se apresenta deste jeito  
Olhar que nem tem dentro nem tem fora<sup>3</sup>*

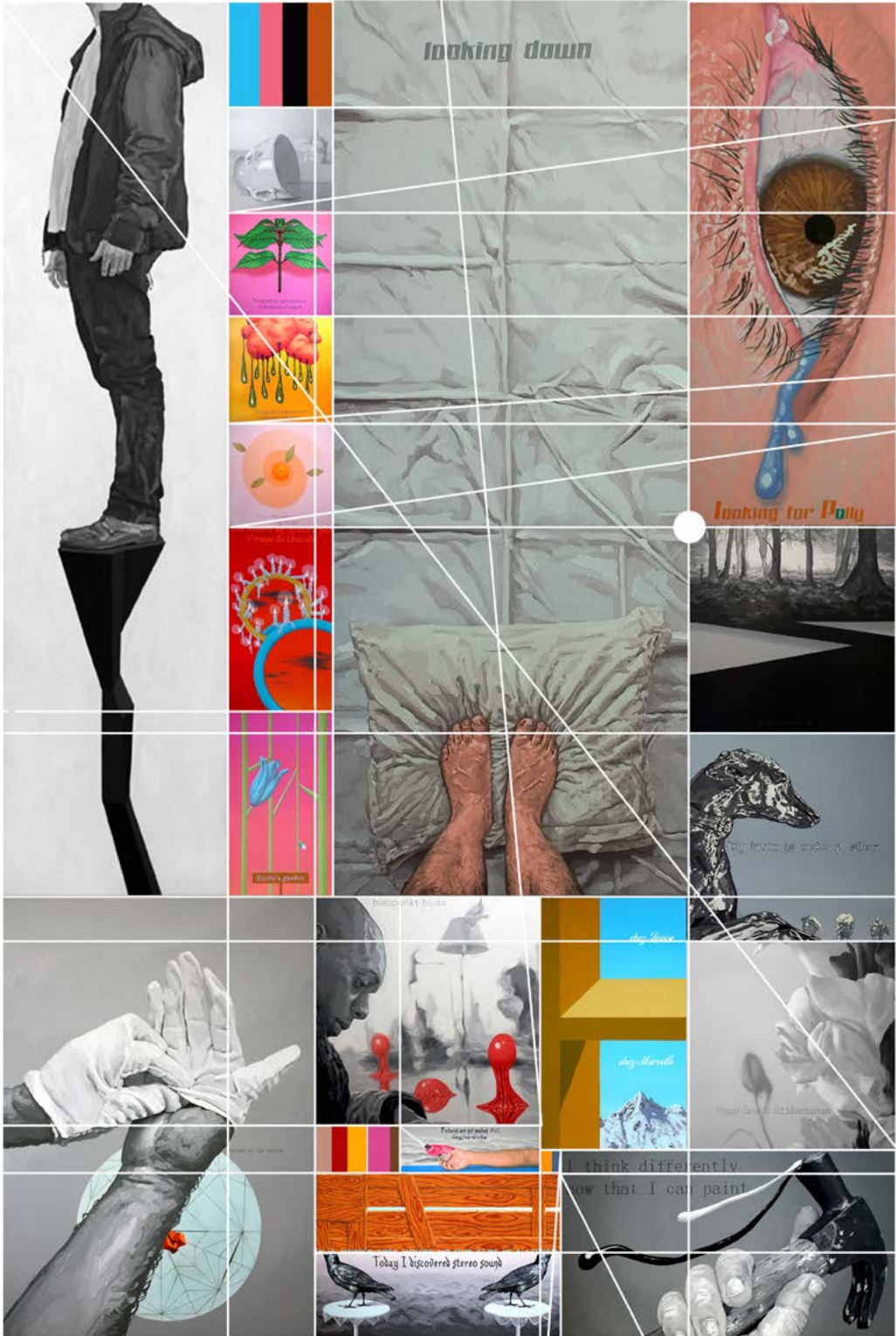


## **Notas**

<sup>1</sup> Serge III Oldenbourg, "Agressão de Identidade", IV Encontros Internacionais de Arte, Caldas da Rainha, 1977, com Graça Morais e Egídio Álvaro, Diapositivo 35mm, cor, Arquivo João Dixo

<sup>2</sup> Levinas, Emmanuel, *Ética e infinito*, Edições 70, Biblioteca de filosofia contemporânea, Lisboa, 1988

<sup>3</sup> Olaio, António. 2017. *Camões por Camões*. Coleção Infravioleta #4, ed. 1, ISBN: 978-989-99425-4-7. Coimbra: Colégio das Artes da Universidade de Coimbra



looking down

looking for Polly

They breathe the music of silence

Amicus inkt bricks

day House

day Marvelli

They breathe the music of silence

They breathe the music of silence

Today I discovered stereo sound

think differently now that I can paint

# Le cercle magique du jeu vidéo O círculo mágico do vídeojogo

Etienne Armand Amato

Docteur qualifié en Sciences de l'Information et de la Communication, étudie le jeu vidéo et a cofondé l'OMNSH, (Observatoire des Mondes Numériques en Sciences Humaines) où plusieurs de ses articles sont disponibles.

---

## [FR] *Le jeu vidéo comme spectacle pour autrui : voir à travers le cercle magique*

*Se mettre à la place d'un semblable mobilisé par l'image.*

Dans notre environnement immédiat, tout un chacun est tôt ou tard confronté à une tierce personne, proche ou inconnue, qui pratiquera sous ses yeux intrigués ou complices un jeu vidéo.

Mais, jusqu'à preuve du contraire, tout le monde ne joue pas à ces systèmes interactifs, loin de là. Pour les profanes, l'écran vidéoludique diffuse des images en mouvement assimilables à bien des égards aux contenus audiovisuels classiques (dessins animés, films de genre, reportages réalistes), d'où sa propension à prendre pour argent comptant ce qu'il croit là reconnaître comme familier.

Or, le fait d'observer un spectateur s'adonnant au visionnage d'un film ou un pratiquant de jeu vidéo s'immergeant dans un univers simulé constitue deux situations certes courantes, mais qui se distinguent radicalement l'une de l'autre.

D'un côté, comme nous savons tous appréhender le petit écran (télévision) aussi bien que le grand (cinéma), il est par conséquent aisé de nous mettre à la place de celui qui le scrute et écoute attentivement les sonorités en émanant. Le témoin parvient aisément à s'identifier au spectateur car il maîtrise cette posture audiovisuelle classique avec laquelle il a grandi.

*Este texto é uma reedição autorizada pelo autor, pelo que não teve revisão de pares. Para primeira edição ver: / This text is a new edition authorized by the author, therefore did not undergo peer review. For first edition see / Ce texte est une nouvelle édition autorisée par l'auteur, n'ayant pas subi d'examen par ses pairs. Pour la première édition, voir: Amato, E. A. (2009, juin). Le cercle magique. Amusement, (4), 188-190.*



Sur l'un des stands de démonstration du Salon Laval Virtual 2018, un ensemble de dispositif d'immersion ou des jeux vidéo peuvent intriguer le visiteur.

Crédit: E2A

Voilà une exploratrice du célèbre jeu vidéo de rôle en ligne World of Warcraft, ici l'artiste Claire Sistach pendant sa cyber-exploration immersive, une performance artistique intensive menée en 2011 (référence : Amato, E.A. & Sistach C. (2013), « La cyber-exploration immersive : une approche art-science de l'avatar et des univers numériques » in E.A., Amato & E., Perény (2013). Les avatars jouables des mondes numériques. Théories, terrains et témoignages de pratiques interactives, Paris, Hermès Science Publishing. p. 297-321

Crédit: E2A



De l'autre côté, la relation singulière s'établissant entre l'humain et une machine vidéoludique (console, ordinateur, etc.) suscite en soi sympathie, curiosité et sentiment d'étrangeté, voire inquiétude et jugements hâtifs, c'est-à-dire une palette de sentiment dépendant de sa connaissance intime du phénomène. À moins d'avoir déjà joué à un titre d'un genre équivalent ou d'en connaître les principes et règles, difficile de statuer sur la nature de ce qui se déroule. Cette incompréhension introduit des biais dont on n'a pas nécessairement conscience, bien qu'ils produisent de réels effets psychologiques et sociétaux.

Pourtant, ailleurs, assister à des joutes ludiques ou sportives variées, des jeux de plein air, de plateau, de cartes, d'adresse, etc. occupe bien souvent nos activités de loisir et nous apporte un plaisir évident. De même, les jeux télévisés basés sur des questions/réponses, des épreuves ou énigmes, obtiennent-ils d'importantes audiences et fédèrent des publics très hétérogènes.

Pourquoi en va-t-il autrement pour le jeu vidéo ? Quelles transformations fondamentales expliquent que se dresse une puissante barrière entre celui qui interagit et celui qui, exclu de la relation vidéoludique, le regarde agir ?

### ***Un jeu mis en œuvre par la machine...***

Au prime abord, une première piste conduit à examiner le rapport aux règles du jeu.

Les dispositifs ludiques traditionnels, pour ne pas dire classiques, imposent de connaître non seulement les possibilités d'action, mais d'en produire soi-même les conséquences, en interprétant les règles et en réalisant leurs méthodes prescriptives pour en découvrir les effets.

Quant à eux, les dispositifs vidéoludiques prennent en charge l'ensemble de ces aspects processuels pour ne laisser que les procédures d'intervention à l'humain : l'automatisation de la mise en œuvre des règles le dépossède d'un rôle moteur. S'il s'agit toujours pour lui d'être l'acteur central du jeu, les coulisses qu'il manœuvrait auparavant lui sont devenues inaccessibles. Il en résulte une relative méconnaissance des processus et dynamiques enclenchés par ses initiatives. Même si un jeu vidéo est encore bien souvent décrit par un livret de règles imprimé et offre aux débutants les tutoriaux et explications contextuelles, ses ressorts intimes demeurent mystérieux et inaccessibles. À ce titre, le logiciel de jeu vidéo devient comparable à « une boîte noire », c'est-à-dire à un système fermé et impénétrable. Pour en connaître le fonctionnement, l'utilisateur doit de l'extérieur découvrir et apprendre en les expérimentant quels sont les rapports de causalité reliant les intrants (les fameux « input », c'est-à-dire les informations d'entrée adressées au logiciel par son destinataire) et les extrants (« output », c'est-à-dire les informations émanant du programme).

Pour le pratiquant, cette situation structurelle réclame un travail d'investigation afin de comprendre la grammaire de ce langage au départ trouble qui articule un dialogue tâtonnant avec la machine. L'activité étant stimulée et cadrée par une finalité motivante, l'objectif ludique, un critère précieux est qu'elle aboutit en temps réel à des résultats bien nets, tant au niveau local que global : la réussite ou l'échec, le gain ou la perte.



Que fait ce joueur, en l'occurrence  
Etienne Armand Amato ? Il se transforme  
le temps d'une partie en skieur...

Crédit: E2A

### **Identifier le vocabulaire et la grammaire vidéoludique**

Par contre, pour l'observateur d'une interaction vidéoludique, c'est-à-dire d'une « situation de pratique du jeu vidéo », en l'absence de rapport physique avec l'ordinateur et de rapport intentionnel avec l'image, il n'est pas aisé d'identifier la nature de ce que le vidéojoueur transmet au logiciel par l'intermédiaire des périphériques de saisie (pad, clavier, joystick, etc.). Les touches ou boutons enfoncés comme les manettes directionnelles activées sont à peine visibles au creux des mains crispés, du moins jusqu'à récemment. Les impulsions semblent transmises selon une « dextérité codée » dont on ignore les clefs. Elles demeurent peu interprétables, sauf si le témoin prend le temps d'enquêter mentalement sur les liens de causes à effets existant entre gestes interfacés aux périphériques et images animées auxquels ils s'adressent. Et quand bien même aurait-il cette curiosité et courage, il lui faut surmonter un autre obstacle, celui de ne pouvoir regarder simultanément l'écran et le corps du vidéojoueur. De constants allers-retours visuels s'avèrent nécessaires pour associer par l'esprit entrées et sorties de données. Heureusement, toujours présent même en examinant les mains, le son vient au secours de notre regard interrogateur. Les oreilles n'ayant pas de paupières, elles renseignent constamment, pour peu que des bruits marquants aient pu être repérés et rapportés à leurs conséquences mises en image. En réalisant une efficace triangulation entre gestes, images et sons, sera décrypté le répertoire d'intervention régulièrement utilisé et ses effets audiovisuels apparents. Toutefois, les coups spéciaux et autres procédures exceptionnelles resteront dans l'ombre car peu repérables.

### **Le dialogue pour surmonter le mystère...**

Bien sûr, une autre méthode consiste à ouvrir la conversation avec le pratiquant. Cet échange garantit de résoudre les mystères de l'énigmatique corps-à-corps vidéoludique. La mise en récit oral des exploits ou péripéties se déroulant en direct est alors assurée par celui qui les vit. Elle fournit une véritable narration, à la façon du commentateur sportif ou du conteur, laquelle vient compenser ce défaut d'explication tout en accordant à l'image une trame narrative qui pouvait lui faire défaut.

Encore faut-il que le joueur mobilisé par de lourds enjeux soit lui-même disposé au bavardage et que le témoin ose établir cette relation verbale. Car il est semble-t-il une forme de respect qui invite à la discrétion quand on fait face à l'activité ludique : sous des apparences variées et anecdotiques, le témoin sent bien que quelques cruciales destinées se nouent et dénouent. Le caractère sacré de l'activité ludique se dévoile à travers cette remarque : l'ordre étrange où se trouve alors plongé notre semblable invite au recueillement et à une certaine distance.

Nous arrivons donc à ce triple constat : la prise en charge automatique de l'exécution de règles rend invisible leur mise en œuvre, il y a une difficulté

structurelle à comprendre cette gestualité interfacée qui orchestre les échanges et, enfin, si une bonne communication entre vidéojoueur et public assure d'y remédier, il est commun qu'elle ne s'établisse pas. Ici prennent racines de nombreuses incompréhensions entre novices et initiés, professeurs et élèves, parents et enfants, voire conjoints.

Comment, face à l'opacité de la barrière séparant le joueur du non-joueur, est-il possible d'évaluer l'intérêt de l'activité de jeu? Mieux, ou pire, selon le point de vue, face à des logiciels par essence audiovisuels, le candide témoin se rabat sur ce qu'il connaît déjà, à savoir les œuvres cinématographiques ou les émissions de télévision, pour établir un jugement qui relève d'une analyse de contenu, non de relation : là où dans un jeu vidéo de tir en vue subjective (FPS) le témoin voit des personnes se faire assassiner, le joueur vit peut-être le plaisir de la subversion en jouant un terroriste, ou celui de la répression en s'étant rangé du côté des forces officielles, voire expérimente une nouvelle stratégie pour tester ses nouvelles armes ou compétences.

Selon cette hypothèse, nombre de méprises et procès d'intention qui ont émaillé les débats et surtout les polémiques concernant le jeu vidéo tiennent à cette impossibilité de se mettre à la place du vidéojoueur. Il y a meurtre à l'écran, voilà une violence digne des pires atrocités ! Indépendamment de la remise en cause de scènes parfois indéniablement ultra-violentes, ni le scénario n'est connu des spectateurs, et encore moins ce qui fait le sel de l'activité vidéoludique : la mécanique ludique ou structure jouable (*gameplay*).

### ***Le cercle magique : une notion invoquée et réveillée par le jeu vidéo...***

À ce stade, et afin de poursuivre notre enquête, il paraît intéressant de convoquer une notion qui a justement pris son essor avec les jeux vidéo, celle de « cercle magique ». Inspirée de la réflexion générale sur le jeu de l'historien et anthropologue néerlandais Johan Huizinga, elle



Un tir dans le jeu vidéo *Unreal Tournament*, Epic Game, 2001  
Crédit: E2A

correspondrait à cette délimitation qui circonscrit un espace et un temps en décalage avec la réalité ordinaire. Revenons à la citation originelle :

*« L'arène, la table à jeu, le cercle magique, le temple, la scène, l'écran, le tribunal, ce sont là tous, quant à la forme et à la fonction, des terrains de jeu, c'est-à-dire des lieux consacrés, séparés, clôturés, sanctifiés, et régis à l'intérieur de leur sphère par des règles particulières. Ce sont des mondes temporaires au cœur du monde habituel, conçus en vue de l'accomplissement d'une action déterminée. » [Huizinga, Homo Ludens, Essai sur la fonction sociale du jeu, 1938, p. 30]*

À sa lecture, il est évident que le cercle magique n'est mentionné qu'en tant qu'exemple parmi d'autres, nullement comme le concept clef ayant valeur de frontière entre le jeu et le non-jeu. Pourtant, depuis la fin des années 90, la littérature scientifique internationale sur le jeu vidéo a adopté la notion de cercle magique jusqu'à en faire un concept central permettant de cerner les rapports existant entre ce qui se passe à l'intérieur du jeu et la réalité courante, à l'extérieur du jeu. L'explication tient d'une part à une illusion du jeu (illusion vient étymologiquement du latin *inclusio*, *includere*, qui signifie littéralement « être dans le jeu ») qui évoque en soi une magie faite d'artifice, de trucs et astuces, forgeant un ensorcellement captivant qui s'y livre. Mais surtout, si certains jeux vidéo instituent un espace délimité par l'écran et une temporalité bien circonscrite aux différentes sessions ludiques, d'autres influencent, sciemment ou non, la vie quotidienne. Ils font irruption soit directement par la nécessité d'entretenir avec le jeu une relation continue (tel le Tamagotchi, créature dont il fallait dès 1997 s'occuper quel que fut le moment de la journée, une partie des jeux en ligne d'aujourd'hui, les MMOG en tête, qui développe une temporalité intrinsèque en dehors de la nôtre et requièrent notre attention à des moments parfois peu opportuns). D'autres agissent plus indirectement, lorsque le travail d'artisanat, de commerce ou de collecte réalisé au sein de certains univers persistants en ligne peut être monnayé dans le jeu, puis converti dans la réalité, pour acquérir une valeur exploitable au sein de l'économie classique. Enfin, les jeux en réalité augmentée ont fini de brouiller la donne traditionnelle en superposant ce que nous avons ailleurs appelé un infocalque<sup>1</sup>, c'est-à-dire un calque informationnel, sur les contours de notre environnement bio-physique immédiat.

C'est cette perméabilité des limites du jeu qui a conduit les chercheurs à invoquer puis questionner le concept de cercle magique, en vue de lui faire avouer sa fonction de filtre plus ou moins poreux, susceptible de laisser passer des informations « en-jeu » vers le domaine « hors-jeu », la violence par exemple, et inversement, de faire rentrer dans le jeu des conflits ou alliances préalablement existantes.



## **Et le geste spectaculaire révéla l'image autant que les corps...**

Dans la perspective de notre argumentation, ici, apparaît une autre caractéristique plus rarement envisagée du « cercle magique » : son opacité, c'est-à-dire la façon dont le spectateur d'une partie en cours parvient à saisir la signification de ce qui se déroule au sein de l'espace-temps spécifique où opère le pratiquant, à l'intérieur du monde de jeu.

Nous avons pu démontrer en quoi cette opacité avait grandi avec le jeu vidéo, conduisant à rendre à proprement parler ésotérique cette pratique, jugée réservée aux seuls initiés.

Le point essentiel est que justement, depuis peu, le succès de la console Wii de Nintendo et plus généralement des périphériques qui rendent manifeste la nature des gestes accomplis a rencontré un vaste succès. Si la prise en main aisée et la bonne maniabilité sont toujours citées, les spécialistes comme les novices reconnaissent que la communication vidéoludique est devenu un véritable spectacle. Il donne à la fois du plaisir à qui s'y intéresse et stimule l'envie de se mettre à la place d'un semblable qui se voit correctement compris. Contrariant une longue phase de confinement culturel du jeu vidéo et de diffusion de masse à caractère générationnel ou clanique (les marginaux des galeries d'arcade, les « jeunes » des familles, les geeks des écoles et des facs, les fans de telles ou telles fictions, etc.), cette spectacularisation des interactions vidéoludiques a profondément et en quelques années modifié les mentalités. Bien que d'autres périphériques aient pu depuis longtemps exister, comme les tapis de danse, les engins de tir ou les volants de véhicules, c'est bien l'arrivée d'un geste interfacée *reconnais-sable* car analogique, et non plus cryptique car codé, qui a changé la donne. Que le mouvement ample d'un bras soit bien celui d'une raquette de tennis, ou d'une épée, voilà bien enfin rendu lisible ce qui jusqu'à présent n'était que visible. Et en l'absence d'une lisibilité interactionnelle de ce



Le stand du projet Devenez avatar (Perény, Amato, Berthoz, 2015) au salon Laval Virtual 2016 (Lauréat de l'appel Révolution, Real Virtuality). La personne munie d'un casque pilote un astronaute qui réplique ses mouvements, et l'image qu'elle perçoit et agit est retransmise sur l'écran devant des spectateurs. (PERÉNY E, AMATO E.-A., GORISSE G., BERTHOZ A. (2016) « The autoscopic flying avatar: a new paradigm to study bilocated presence in mixed reality ». *Proceeding VRIC & #39;16 Proceedings of the 2016 Virtual Reality International Conference* Article No. 31. ACM Digital Library, DOI: 10.1145/2927929.2927962)

Crédit: EZA

type, l'interprétation qui prévalait était celle issue non pas du cercle magique propre au jeu, mais celle dérivée du « cadre magique » propre à la télévision et au cinéma. Les spectateurs de jeu vidéo ne voyaient que le contenu dans son ensemble, sans pouvoir discriminer ce qui était adressable, activable ou juste figuré au sein de l'image. Ils oubliaient, ou plutôt méconnaissaient, ce que tout vidéojoueur comprend intuitivement assez vite : l'image vidéoludique impose une double lecture : audiovisuelle classique (tel raccord, effet graphique, cadrage, etc.) et opérationnelle ludique (agir sur ceci ou cela, activer telle règle). Les deux ne coïncident pas, loin de là, puisque tel arbre visible peut tout aussi bien être un élément inerte juste représenté pour l'ambiance ou un terrible ennemi entièrement modélisé bientôt actif. À travers le geste spectaculaire réalisé avec la Wiimote, ce second versant se dévoile et se fait incontournable, y compris pour le témoin. Adossés en raison de leur thématique à des sphères d'expérience connues, partagées et évidentes (le combat pur, le sport, les arts martiaux, etc.), les jeux vidéo spectacularisés fabriquent davantage qu'un simple cercle magique, mais une scène illusoire doublée d'un « cône vidéoludique » dont la pointe correspond à sa finalité et/ou à son mode d'achèvement, comme la victoire ou la progression. Et désormais, être spectateur de jeu vidéo peut aussi signifier devenir - grâce à sa propre imagination et à la vision de cet écran et de ce corps engagé - un acteur basculant de l'autre côté du miroir aux illusions, pour se retrouver aux côtés du vidéojoueur. Plutôt que faire face à un insondable mystère rendant solitaires les pratiquants et observateurs, il semble bien qu'il soit plus rassurant de désormais vivre ensemble ce nouveau vertige fascinant, cette danse homme-machine à la fois réelle et spirituelle, laquelle, au moins, s'avère partageable.

---

**[PT] *O videojogo como um espectáculo para os outros: ver através do círculo mágico***

*Colocar-se no lugar de um semelhante mobilizado pela imagem.*

No nosso ambiente circundante todos somos, mais cedo ou mais tarde, confrontados com uma terceira pessoa, próxima ou desconhecida, a praticar um videojogo perante os nossos olhos, intrigados ou cúmplices.

Mas, até prova do contrário, nem toda a gente joga esses sistemas interativos, longe disso. Para os leigos, o ecrã *vídeo-lúdico* mostra imagens em movimento comparável, em muitos aspectos, aos conteúdos audiovisuais tradicionais (desenhos animados, filmes de género, reportagens realistas), daí a sua propensão para tomar por certo o que ele acredita aí reconhecer como familiar.

No entanto, observar um espectador concentrado a assistir a um filme ou a observar um praticante de videojogo imerso num universo simulado, constituem

duas situações que certamente são comuns, mas radicalmente diferentes uma da outra.

Por um lado, como todos nós sabemos apreender o pequeno ecrã (televisão), tal como o grande (cinema), então é conseqüentemente fácil colocarmo-nos no lugar de quem examina e escuta atentamente os sons que emanam. A testemunha consegue identificar-se facilmente com o espectador porque ele domina essa clássica postura audiovisual com a qual cresceu.

Por outro lado, a relação singular que se estabelece entre o humano e uma máquina *vídeo-lúdica* (consola, computador, etc.) suscita nele simpatia, curiosidade e sentimento de estranheza, ou seja, desconforto e julgamentos precipitados, portanto, uma paleta de sentimentos dependente de seu conhecimento íntimo do fenómeno. A menos que já tenha jogado algo de um género equivalente ou conheça os seus princípios e regras, é difícil deliberar sobre a natureza do que está a desenrolar-se. Este desentendimento introduz vias que não são necessariamente conscientes, embora produza efeitos psicológicos e sociais reais.

No entanto, noutros lugares, participar em eventos lúdicos ou desportivos variados, jogos ao ar livre, de palco, de cartas, de habilidade, etc., ocupa muitas vezes as nossas atividades de entretenimento e traz-nos um prazer óbvio. Do mesmo modo, questionários de televisão baseados em perguntas e respostas, de provas ou enigmas, conseguem públicos importantes e fidelizam públicos muito heterogêneos.

Porque é que será diferente para os videojogos? Que transformações fundamentais explicam que exista uma barreira poderosa entre quem interage e aquele que, excluído da relação *vídeo-lúdica*, apenas o observa em acção?

### ***Um jogo implementado pela máquina...***

Numa primeira abordagem, uma primeira pista leva-nos a examinar a relação com as regras do jogo.

Os dispositivos lúdicos tradicionais, para não dizer clássicos, implicam não só conhecer as suas possibilidades de acção, mas também o facto de produzirem elas próprias as conseqüências, interpretando as regras e realizando os seus métodos prescritivos para descobrirmos os seus efeitos.

Quanto aos dispositivos *vídeo-lúdicos*, eles suportam todos esses aspectos do processo para deixarem apenas os procedimentos de intervenção para o ser humano: a automatização da implementação das regras despossa-o de um papel motor. Se ainda se trata dele ser o actor central do jogo, os bastidores que ele antes manobrava tornaram-se inacessíveis. Isso resulta num relativo desconhecimento dos processos e dinâmicas desencadeadas pelas suas iniciativas. Mesmo que um videojogo esteja bem descrito num guia de regras impresso e ofereça aos praticantes as orientações e explicações contextuais, as suas tensões íntimas permanecem misteriosas e inacessíveis. Como tal, o *software* de videojogo torna-se comparável a uma "caixa negra", ou seja, a um sistema fechado e impenetrável. Para saber como funciona, o utilizador deve

descobrir de fora e aprender experimentando quais são as relações causais que conectam as entradas (os famosos “input”, ou seja, as informações de entrada dirigidas ao *software* pelo seu utilizador) e saídas (“output”, ou seja, as informações provenientes do programa).

Para o praticante, tal situação estrutural requer um trabalho de investigação para compreender a gramática dessa linguagem inicialmente confusa que articula um diálogo desconcertante com a máquina. A atividade, estando estimulada e enquadrada com um propósito motivador – o objetivo lúdico – apresenta um critério valioso que é o facto dela chegar em tempo real a resultados muito claros, tanto local quanto globalmente: o sucesso ou o fracasso, o ganho ou a perda.

### **Identificar vocabulário e gramática *vídeo-lúdica***

Por outro lado, para o observador de uma interação *vídeo-lúdica*, portanto, de uma «situação de prática de videojogo», e na ausência de uma relação física com o computador e de uma relação intencional com a imagem, não é fácil identificar a natureza daquilo que o jogador de vídeo transmite para o *software* por intermédio dos dispositivos de entrada (*pad*, teclado, *joystick*, etc.). As teclas ou botões pressionados, como os *joysticks* direccionais activados, são pouco visíveis por estarem apertadas no interior das mãos fechadas, pelo menos até recentemente. Os impulsos parecem transmitidos de acordo com uma «destreza codificada» cuja chave não é conhecida. Eles permanecem pouco interpretáveis a menos que o observador dedique tempo a investigar mentalmente sobre as relações de causa e efeito entre os gestos do *interface* periférico e as imagens em movimento existentes às quais esses gestos se vinculam. E mesmo que ele tenha essa curiosidade e coragem, ele terá que superar outro obstáculo, que é o de não ser capaz de olhar simultaneamente o ecrã e o corpo de videojogador. É necessário um constante vai-e-vem visual para o espírito associar as entradas e as saídas de dados. Felizmente, sempre presente, mesmo quando atentos às mãos, o som vem ajudar o nosso olhar interrogativo. As orelhas não têm pálpebras, por isso elas informam constantemente, desde que os ruídos marcantes possam ser identificados e relacionados com as suas consequências projectadas na imagem. Realizando uma triangulação eficaz entre gestos, imagens e sons, será decifrado o reportório de intervenções regularmente utilizado e os seus aparentes efeitos visuais. No entanto, *movimentos especiais e outros procedimentos excepcionais permanecerão nas sombras porque eles não são facilmente identificáveis.*

### ***O diálogo para superar o mistério ...***

Naturalmente, outro método é começar uma conversa com o praticante. Esta partilha garante a resolução de mistérios do enigmático corpo-a-corpo *vídeo-lúdico*. A acção de narrar oralmente as operações ou peripécias

desenrola-se em directo e fica então assegurada através de quem as vive. Ela fornece uma verdadeira narrativa, à maneira do locutor desportivo ou narrador, o que compensa essa falta de explicação, permitindo à imagem conter uma trama narrativa que de outro modo não teria.

Também é necessário que o jogador envolvido em situações difíceis, esteja ele próprio disposto para tal conversação e que a testemunha ouse estabelecer essa relação verbal. Porque é, aparentemente, um modo de respeito que convida à descrição quando estamos perante a actividade lúdica: sob aparências várias e anedóticas, a testemunha sente que alguns destinos cruciais se atam e desatam. O carácter sagrado da actividade lúdica é revelada através desta observação: a estranha sequência em que o nosso semelhante se encontra agora mergulhado convida-nos a recuar e a manter uma certa distância.

Chegamos assim a esta tríplice constatação: o suporte automático da execução das regras torna invisível a sua própria presença; há uma dificuldade estrutural para entender essa gestualidade no *interface* que gere as trocas; e, enfim, se bem que uma boa comunicação entre o vídeo-jogador e o público seja uma garantia para o sanar, é comum que tal não se estabeleça. Aqui estão as raízes de muitos mal-entendidos entre novatos e iniciados, professores e estudantes, pais e filhos, até mesmo cônjuges.

Como, perante a opacidade da barreira que separa o jogador do não-jogador, se consegue avaliar o interesse da actividade do jogo? Melhor, ou pior, de acordo com o ponto de vista, perante um software por essência audiovisual, a testemunha ingénua recai sobre o que já conhece, ou seja, obras cinematográficas ou programas de televisão, para estabelecer um julgamento que é baseado numa análise de conteúdo, não numa relação directa: ali onde num videojogo de  *tiro em primeira pessoa (Fisrt Person Shooter – FPS)* a testemunha vê as pessoas a serem assassinadas, talvez o jogador possa viver o prazer da subversão ao interpretar um terrorista, ou o da repressão ao tomar partido das forças oficiais, ou mesmo experimentar uma nova estratégia para testar as suas novas armas ou habilidades.

De acordo com esta hipótese, muitos mal-entendidos e processos de intenção, que perturbaram os debates e, sobretudo, as controvérsias em torno do videojogo, devem-se a essa impossibilidade de nos colocarmos no lugar do vídeo-jogador. Há morte no ecrã, eis uma violência digna dos piores atrocidades! Independentemente de se colocarem em causa as cenas inegavelmente ultraviolentas, nem o cenário é conhecido pelos espectadores, nem muito menos o que faz o sumo da actividade *videolúdica*: a mecânica lúdica ou a estrutura jogável (*gameplay*).

### ***O círculo mágico: uma noção invocada e despertada pelo videojogo...***

Neste ponto, e para continuar a nossa investigação, parece interessante invocar uma noção que se desenvolveu com os videojogos, a de «círculo mágico». Inspirada pela reflexão geral sobre o jogo do historiador e antropólogo

holandês Johan Huizinga, ela corresponde a essa delimitação que circunscreve um espaço e um tempo desfasados da realidade comum. Vamos voltar para a citação original:

«A arena, a mesa de jogo, o círculo mágico, o templo, o palco, a tela, o campo de ténis, o tribunal etc., têm todos a forma e a função de terrenos de jogo, isto é, lugares proibidos, isolados, fechados, sagrados, em cujo interior se respeitam determinadas regras. Todos eles são mundos temporários dentro do mundo habitual, dedicados à prática de uma atividade especial». [Johan Huizinga, *Homo Ludens, Essai sur la fonction sociale du jeu*, 1938, p.30; tradução portuguesa: *Homo Ludens*, São Paulo: Editora Perspectiva, 2000]

Pela sua leitura, parece evidente que o círculo mágico não é mencionado senão enquanto um exemplo entre outros, e não como um conceito chave que determine a fronteira entre o jogo e o não-jogo. Portanto, depois dos finais dos anos de 90, a literatura científica internacional sobre o videojogo adotou a noção de círculo mágico para o tornar um conceito central, permitindo verificar as relações existentes entre o que se passa no interior do jogo e a realidade corrente, na exterioridade do jogo. A explicação assenta, por um lado, na ilusão do jogo (ilusão vem etimologicamente do latim *inlusio*, *includere*, que significa literalmente «estar no jogo») que evoca em si uma magia feita de artifício, de truques e astúcias, forjando um encanto cativante e envolvente. Mas, acima de tudo, se alguns videojogos instituem um espaço delimitado pelo ecrã e uma temporalidade bem circunscrita às diferentes sessões lúdicas, outros influenciam, conscientemente ou não, a vida quotidiana. Eles irrompem diretamente da necessidade de manter com o jogo uma relação contínua (tal como o Tamagotchi, criatura que desde 1997 se tinha que cuidar independentemente da hora do dia, uma parte dos jogos *online* de hoje, com os MMOG [*Massively multiplayer online game - Jogo multijogador maciço online*] à cabeça, desenvolve uma temporalidade intrínseca exterior à nossa e requer a nossa atenção em momentos por vezes pouco oportunos). Outros agem mais indiretamente, quando o trabalho de artesanato, de comércio ou de cobrança/colecta, realizado dentro de certos universos persistentes *online*, pode ser negociado no interior do jogo e depois convertido em moeda corrente, para adquirir um valor explorável dentro da economia clássica. Finalmente, os jogos de realidade aumentada acabaram por confundir os dados tradicionais ao sobrepor o que já chamamos algures de *infocalque*<sup>1</sup>, isto é, uma *camada de informação*, nos limites do nosso ambiente biofísico imediato.

Foi essa permeabilidade dos limites do jogo que conduziu os investigadores a invocar e questionar o conceito de círculo mágico, com a intenção de lhe fazer admitir a sua função de filtro mais ou menos poroso, passível de passar informações “in-game” para o domínio “of-game”, a violência por exemplo, e vice-versa, para fazer reentrar no jogo conflitos ou alianças já existentes.

### ***E o gesto espetacular revelou a imagem bem como os corpos...***

Na perspectiva de nossa argumentação aparece agora outra característica mais raramente considerada do “círculo mágico”: a sua opacidade, ou seja, o modo como o espectador de um jogo em curso consegue captar o significado do que se desenrola no seio do espaço-tempo específico onde opera o praticante, no interior do mundo do jogo.

Temos sido capazes de demonstrar como essa opacidade cresceu com o videogame, levando esta prática a tornar-se esotérica, considerada reservada apenas para iniciados.

O ponto essencial é justamente que, recentemente, o sucesso da consola Wii da Nintendo e em geral os dispositivos que tornaram evidente a natureza dos gestos alcançados, tem conhecido um grande triunfo. Embora a facilidade de colocação da mão e o bom manuseamento sejam ainda referidos, os especialistas, tal como os amadores, reconhecem que a comunicação *vídeo-lúdica* se transformou num verdadeiro espectáculo. Tal oferece simultaneamente prazer a quem se interessa e estimula o desejo de se colocar no lugar de um semelhante que se vê devidamente compreendido. Contrariando uma longa fase de confinamento cultural do videogame e de difusão de massas de carácter geracional e exclusivo (os marginais das galerias de arcade, os “jovens” de famílias, os *geeks* das escolas e os *facs*, os fãs destas ou daquelas ficções, etc.), essa espectacularização das interações do videogame têm profundamente e, em poucos anos, modificado mentalidades. Se bem que outros dispositivos possam existir já há muito, tais como os tapetes de dança, os dispositivos de tiro ou os veículos voadores, foi a chegada de um modo de *interface reconhecível*, porque analógico e já não encriptado por códigos, que mudou a situação. Quando o movimento amplo de um braço é tal como o de uma raquete de ténis, ou uma espada, temos enfim tornado legível o que até aqui era apenas visível. E na ausência de uma legibilidade deste tipo de interacção, a interpretação que prevalece já não é a do círculo mágico própria do jogo, mas a que deriva do «ecrã mágico» relativo à televisão e ao cinema. Os espectadores de videogame apenas veem o conteúdo como um todo, sem serem capazes de discriminar o que era apontado, activado ou apenas figurado no seio da imagem. Eles esquecem, ou melhor, mal sabem, tudo o que o vídeo-jogador entende intuitivamente com grande rapidez: a imagem vídeo-lúdica impõe uma dupla leitura: a audiovisual clássica (tal como, efeito gráfico montagem, enquadramento, etc.) e a operacionalidade lúdica (agir sobre este ou aquele, activar tal regra). As duas não coincidem, longe disso, uma vez que tal árvore visível pode tanto ser apenas um elemento inerte representado para ambiente como pode também ser um terrível inimigo totalmente equipado a rapidamente activado. Através do espectacular gesto feito com a Wiimote, este segundo aspecto revela-se, tornando-se incontornável, tal como compreendido pelo observador ou

testemunha. Apoiados em função da sua temática através de esferas de experiências conhecidas, partilhadas e claras (o puro combate, o desporto, artes marciais, etc.), os jogos de vídeo *espectacularizados* produzem mais do que apenas um círculo mágico, mas uma cena ilusória desdobrada de um «cone *vídeo-lúdico*», cujo cume corresponde à sua finalidade e/ou ao seu modo de repentino término, como a vitória ou a progressão. E portanto, ser espectador de jogos de vídeo também pode significar tornar-se – graças à sua própria imaginação e à visão deste ecrã e deste corpo comprometido – um agente activo oscilando do outro lado do espelho de ilusões, para se encontrar lado a lado com o *vídeo-jogador*. Mais do que se estar perante um mistério insondável, deixando solitários praticantes e observadores, parece bem que é bem mais reconfortante viverem em conjunto esta nova e fascinante vertigem, esta dança homem-máquina tanto real como espiritual, a qual, pelo menos, seapura partilhável.

Tradução da versão portuguesa por português por Fernando Rosa Dias / Translation to Portuguese by Fernando Rosa Dias / Traduction en Portugais par Fernando Rosa Dias



#### **Notas/Notes**

<sup>1</sup> Cf. Étienne Armand Amato, « Interactivité d'accomplissement et de réception dans un jeu tridimensionnel : de l'image actée à l'image interrégie », in Pierre Barboza, Jean-Louis Weissberg (sld), *L'image Actée*, Paris: L'Harmattan, 2006.



# Design de narrativa, desenho de significado na experiência interativa

Nelson Zagalo

Universidade do Minho  
nzagalo@gmail.com

---

## Introdução

A preocupação com as histórias e narrativas no mundo dos videojogos é uma constante desde os seus primórdios. Se o primeiro videojogo, um jogo do galo simulado em OXO (Douglas, 1952) assentava num mero conjunto de regras que permitiam ao computador compreender a interação com o humano por via da matemática, o mesmo já não se pode dizer do segundo jogo, *Spacewar!* (Russell, 1962). Apesar de poder ser apresentado como mero jogo de tiros, ou ainda aplicação capaz de explorar o potencial técnico do hardware informático da época (o DEC-PDP 1), *Spacewar* surge influenciado pelos mundos narrativos de ficção científica, podemos dizer mesmo como adaptação, dos mundos história dos livros da série *Lensman* de E. E. Smith (Brand, 1972). Éramos assim presenteados com um mundo feito de vilões num qualquer universo espacial paralelo, em que nós, os protagonistas, tínhamos de nos defender, ou fugir por via do hiperespaço, na defesa do bem contra o mal. No entanto, se sairmos do digital e recuarmos séculos, poderemos ainda verificar que o mesmo já se tinha passado com o surgimento do Xadrez. Um jogo que aparentemente vive da mera matemática, mas que recorre a todo um arsenal de personagens – Reis, Bispos, Rainhas, etc. – (Ribeiro, 2018) que representam conjuntos de ações baseadas nas vidas e estatutos dos seus referentes reais, simulando uma corte em luta por um território.

*In this article we discuss the emergence of the domain of narrative design in the development of video games, we define the concept departing from the domain of experience design in Human-Computer Interaction and propose a model for the creative approach to the production of narrative in the video games that it intends to give support to narrative designers. The model is based on a tripartite approach, with three vectors – structure, characters and setting – being the structure worked in four layers: linear, branched, modular and branched modular.*

Se podemos traçar facilmente estas ligações entre jogo e narrativa, o mesmo não se pode dizer dos estudos à volta dos jogos digitais e da narrativa. No início dos anos 2000, com o lançamento dos primeiros estudos académicos, e da primeira revista científica de videojogos, *Game Studies* (Aarseth, 2001), a discussão chegou a criar trincheiras, com uma facção a assumir-se como defensora do jogo, os ludologistas (Aarseth, 2004; Costikyan, 2000; Eskelinen, 2001; Juul, 2001), que procuravam emancipar o medium dos restantes media ditos tradicionais (cinema, teatro, etc.), fazendo-o por via da recusa da presença de narrativa. E do outro lado, os narratologistas (Laurel, 1993; Murray, 1997; Ryan, 2002), que afirmavam a presença e valor da narrativa nos jogos digitais. Quando em guerra, chega-se a extremos, assim, enquanto os narratologistas exemplificavam com exemplos como *Tomb Raider* (Gard, 1996), os ludologistas atacavam dizendo que os personagens e narrativa eram “meros temas” e que se trocados “em nada alterariam o jogo” (Aarseth, 2004, p. 48), levando ao escalar das discussões, a ponto de termos narratologistas a defender a presença da narrativa em toda e qualquer ação dos jogadores, referindo a experiência *Tetris* (Pajitnov, 1984) como capaz de produzir uma experiência narrativa na imaginação do jogador (Murray, 1997, p. 143), com o próprio a criar a sua história de cada jogada. Podemos intuir daqui que a ligação entre jogo e história nem sempre foi vista da mesma forma, e nem sequer é aceite por todos de forma igual.

Passaram-se quase duas décadas, e muito mudou no mundo dos jogos digitais. A academia evoluiu bastante, muitas pessoas que hoje estudam e defendem o medium, cresceram com ele, e já fizeram os seus doutoramentos centrados neste. O meio tornou-se não só mais aceite fora e dentro da academia, mas também melhor compreendido, apesar da sua constante mutação, empurrada pelo desenvolvimento tecnológico. As narrativas nunca desapareceram do horizonte do jogo, apesar de muitas profecias sobre o seu fim, antes pelo contrário, a sua aceitação tornou-se massiva com a indústria e os independentes a defender a sua necessidade, e a impulsionar a relevância das histórias nos jogos ao longo de toda a primeira década de 2000 (desde a criação de mesas redondas na Game Developers Conference (Burch, 2008) à abertura de categorias específicas para história, narrativa ou escrita nos vários festivais e prémios do meio – BAFTA<sup>1</sup>, IGF<sup>2</sup>, The Game Awards<sup>3</sup>). Durante estas décadas foram vários os rótulos usados para ligar a narrativa aos videojogos, desde as narrativas interativas ao *storytelling* interativo, passando pelo *storytelling* virtual, *storytelling* digital, ficção interativa, entre outros. Contudo, nos anos mais recentes surgiu uma designação, que tem vindo a ganhar terreno, que partiu da indústria, que não se foca no artefacto em si, mas antes na atividade criativa por detrás do artefacto, ou seja, na catalogação de uma função, no seio de uma equipa de desenvolvimento de videojogos, até há pouco tempo inexistente, e que dá por “designer de narrativa” (Brunette, 2014; Jubert, 2017; McRæ, 2017). Esta função parece-nos ser o ponto final

da indústria na aceitação da importância das histórias nos videogames, não só porque não existia, mas porque ela ao surgir colada aos escritores de história para jogo e aos designers de jogo, evidencia a importância que a estrutura da história passou a ter para a estrutura de jogo. Passámos de um tempo, em que a história existia apenas como ponto de partida, para uma época em que era vista “como num filme pornográfico” (Kushner, 2003, p. 120), seguido por outra fase em que se via como intervalada, como pequenos clips de vídeo por entre a interatividade, para o momento atual, em que o design de jogo se vê como interdependente do design da narrativa<sup>4</sup>.

De outro modo, percebemos estas alterações no mundo do desenvolvimento de videogames como parte de um outro movimento de fundo na indústria da Interação Humano-Computador (IHC) e que diz respeito à definição dessa relação – humano e computador – que passou a definir-se como Experiência do Utilizador (UX). No design de interação, responsável pelo desenho dos comportamentos que emergem da relação entre humanos e máquina, deixa de ser apenas relevante os ciclos de ação-reação, ou o atingir do fim para que o serviço foi desenhado, passa a existir uma preocupação com o estado emocional do utilizador e com o significado da utilização, que acabam por conduzir a um escopo mais lato, em suma, a uma experiência. Os videogames, como indústria nuclear do IHC não ficaram de fora, começaram a surgir cada vez mais especialistas de UX nas equipas de desenvolvimento, e com eles surgiam os designers de narrativa. Assim, para compreendermos a arte do design de narrativa temos de começar por compreender o que está em causa no design de experiência.

### **Design de Experiência e o nível de Significado**

O design de experiências interativas assumiu enorme preponderância na última década no domínio dos estudos em IHC. Tendo os primeiros estudos sobre interação humano-computador rompido por volta dos anos 1960, com o surgimento dos primeiros conceitos de interfaces computacionais gráficas pelos anos 1970 (Kay, 1972), o surgimento e afirmação do design de interação só se alcançaria nos anos 1990 (Cooper, 1999; Nielsen, 1994) com o aumento de relevância da WWW que trazia consigo a necessidade de tornar mais acessível a informação espalhada pela internet. Durante quase duas décadas, todos esses estudos se centraram em questões de usabilidade, ou seja, de tornar fácil a compreensão da informação nas interfaces. Foram os tempos dos modelos heurísticos (Nielsen & Norman, 1998), e só no início dos anos 2000 começaram a surgir preocupações com a interação que iam para além da funcionalidade, preocupando-se com as emoções produzidas pelos sistemas informáticos. Norman foi um dos grandes mentores deste movimento, com o seu livro “Emotional Design” (2004) que por sua vez se socorria do trabalho de Damásio (1994) entre outros que tinham passado toda a década anterior a defender a importância da emoção para a razão. Contudo durante

quase mais uma década, muito se discutiu sobre emoção e afetividade, e muitos modelos foram sendo propostos mas em termos práticos, pouco parecia estar a acontecer na indústria, com a usabilidade a dominar o discurso. Até que no início da segunda década surge algo que terá impacto tanto na academia como na indústria, o “user experience” (UX) (Brown, 2013; Gothelf & Seiden, 2013; Hartson & Pyla, 2012; Hassenzahl & Tractinsky, 2006; D. Norman & Nielsen, 2016; Obrist & Law, 2011). Este era fruto de muitos anos de métodos criativos centrados no utilizador – “human-centered design” (D. A. Norman, 2005) –, e agora chegava finalmente aos domínios da usabilidade. De um momento para o outro o termo usabilidade quase desaparece e todos querem apenas saber de UX, que passa a englobar em si não apenas a usabilidade, mas tudo o que até aqui dizia respeito ao design de interação. O design de experiência torna-se central no desenho de qualquer sistema de interação humano-computador, desde a mais simples *app* ou *website* aos mais complexos sistemas de interação (Hassenzahl, 2010), com os videojogos a não ficarem de fora (Hodent, 2017), todos assumem uma preocupação com a experiência do recetor.

Se a discussão em redor de métodos de avaliação da experiência explodiu, a discussão mais concreta sobre o que define a experiência tem sido mais complexa, nomeadamente porque estamos perante algo mais próximo dos reinos da filosofia e até mesmo da psicologia do que propriamente do design. Enquanto Paul Dourish (2001) se socorre da fenomenologia para desenvolver o seu quadro de trabalho sobre o contexto da interação, McCarthy & Wright (2004) utilizam o pragmatismo de Dewey (1934) e a filosofia da linguagem de Bakhtin (1993) para compreender a relação da experiência com a tecnologia. A experiência é em si mesma um conceito vago pela razão que envolve tudo aquilo que rodeia o sujeito em cada momento, como fica evidente na definição dada por Hassenzahl:

*an episode, a chunk of time that I went through and I am going to remember. It was sights and sounds, feelings and thoughts, motives and actions, all closely knitted together and stored in memory, labeled, relived and communicated to others. Experiencing is the stream of feelings and thoughts we have while being conscious – a continuous commentary on the current state of affairs. (2010, p. 8)*

Por isso se compreende que muita discussão na literatura se foque mais nos aspetos de avaliação da experiência, deixando de fora o design, em concreto, dessas experiências. Aceitando que a complexidade da experiência de um artefacto não se pode limitar à criação, design e implementação do artefacto, que é fundamental levar em conta todo o ciclo proposto pelo *design thinking* – de ciclos iterativos de desenvolvimento com teste e avaliação com utilizadores – assumimos ainda assim o design como central, pela natureza

deste artigo que se foca sobre os processos criativos e as ferramentas de apoio à concepção. Do mesmo modo, e saindo dos modelos filosóficos que olham para a realidade com perspectivas macro, abstrações da realidade de difícil aplicação direta sobre a realidade, qualquer que seja o modelo que se siga para o design terá de funcionar sempre como recorte ou delimitação de todo o espectro da experiência humana. No caso, temos que a experiência para que se desenha é do foro da IHC, ou seja, recorta-se na relação que se estabelece na interação entre o sujeito e a máquina.

Kees Overbeeke e colegas (2002) consideram que a relação do humano na interação com a máquina precisa de ser considerada a três níveis, que ele considera “trindade completa da interação: habilidades cognitivas, habilidades percepto-motoras e habilidades emocionais. Noutras palavras, conhecer, fazer e sentir” (p.9). Esta mesma abordagem tripartida foi seguida no estudo de caso do design de experiência e de narrativa do videogame *Horizon Zero Dawn* (2017) apresentado como keynote (Zagalo, 2017a) na conferência Ergotrip Design. Consideraram-se na altura três camadas – usabilidade, sensorialidade e significância – que dariam respostas às necessidades de interação respetivas: fazer, ou da funcionalidade; sentir, ou da emoção; e de conhecer, ou criação de significado. O modelo apresentado, aprofundava cada uma das três camadas, contudo para efeitos deste artigo, interessa apenas discutir a terceira camada, a de criação de significado, uma vez que a definição de narrativa que aqui seguimos é a da narrativa como forma de comunicação humana e transmissão de conhecimento (Fisher, 1989).

Na camada relativa à criação de significado, ou narrativa dos artefactos, aprofundávamos a análise em duas abordagens que, entretanto, atualizámos para: conceptual e design. No campo conceptual o modelo pretende oferecer suporte metodológico àqueles que estudam e analisam os artefactos, enquanto no campo do design, se centra nas unidades mínimas necessárias à construção da narrativa, e assim operarem uma comunicação capaz de produzir significado para os utilizadores. Dada a atualização que fizemos para este artigo, as categorias do domínio conceptual foram fundamentadas no trabalho *The Arts and the Creation of Mind* de Eisner (2002) que propõe a propósito “das formas como a representação se torna significativa”, três modos de tratamento possíveis – “mimético”, “expressivo”, e “convencional” –, que de forma muito sintética se podem corresponder com abordagens: realistas, abstratas e simbólicas (2002, p. 15). Estes modos de tratamento dizem respeito à representação, mais em concreto às mensagens que se constroem e se pretendem comunicar, não operando ao nível das propostas formais de design.

Assim na abordagem do design, foram estudados vários quadros de trabalho no domínio concreto do design de narrativa, assim como no domínio genérico da criação narrativa independente do meio. No caso do design de narrativa em videogames, o modelo mais conhecido e discutido é o 4 - Layers de Thomas Grip que como o nome indica apresenta quatro camadas: “gameplay,

narrative goal, narrative background, mental modelling” (Grip, 2014). Da nossa análise do modelo, que utilizámos para análise do videojogo *SOMA* (Grip, 2015) (Zagalo, 2015), consideramos que se apresenta ainda a um nível demasiado elevado de abstração, abrindo espaço a demasiada subjetividade, e fugindo da ideia de unidades mínimas por nós pretendidas. No campo dos modelos independentes do meio, analisámos o *Elements of Fiction* de Gary Pullman (2008), que sugere também uma abordagem com 4 vetores: “plot”, “character”, “theme”, “setting”. Este modelo, apesar de apresentar apenas quatro elementos, está bastante próximo dos seis elementos apresentados por Aristóteles na *Poética* como “partes da tragédia”, a saber, “mito, carácter, elocução, pensamento, espectáculo e melopeia” (335BC, p. 111). Assim, podemos estabelecer uma relação direta, entre as quatro categorias de Pullman e as seis partes Aristóteles – “plot” como “mito”; “character” como “carácter”; e “theme” como “pensamento” – já o “setting”, correspondendo à definição plástica do espaço-tempo, engloba as restantes três partes – “elocução”, “melopeia” e “espectáculo”. Assim, e considerando que o nosso foco é o design em concreto, abstraído das ideias que se pretendam transmitir pelo medium dos videojogos (que dizem respeito ao elemento do “pensamento”, a mensagem da história) como já referimos no que toca ao tratamento da representação, e ainda porque o nosso foco são as experiências interativas, em particular nos videojogos, decidimos trabalhar com um modelo assente em três unidades base, baseadas no modelo de Pullman e Aristóteles: a) a estrutura de eventos, ou seja, o discurso e em particular o enredo; b) o tipo de personagens; e c) o cenário, espaço-tempo lúdico-narrativo.

### **Design de Narrativa**

O estudo das unidades fundamentais do design de narrativa seguiu uma metodologia de análise histórico-poética, analisando-se várias obras ao longo da evolução dos videojogos, no sentido de tentar obter padrões e elementos que pudessem contribuir para a compreensão das unidades assim como para a sua definição de modo mais granular. Desse modo observámos o historial do meio, o modo como surgiram e se foram desenvolvendo os artefactos que procuram a fusão de narrativa com mecânicas de jogo. Anteriormente tínhamos realizado uma categorização de videojogos narrativos (Zagalo, 2009, pp. 229-234) tendo em conta os aspetos formais do audiovisual e da interatividade, que agora nos serve aqui pela listagem de marcos no domínio da narratividade nos videojogos.

Por outro lado, devemos relembrar que aquilo que aqui classificamos em categorias, como conceitos e objetos de forma estanque, nunca o são num artefacto final. Que por mais que trabalhemos e separemos a estrutura dos personagens e dos cenários, estes não existem de forma autónoma, operando sempre em interdependência. No entanto este trabalho é particularmente relevante no seio do meio dos videojogos, não só pela complexidade criativa

envolvida, mas pela forma como o meio evoluiu que acabou conduzindo a uma estratificação das tarefas e funções na produção, sendo bastante comum quem escreve não ter contacto com quem programa eventos, ou quem desenha personagens, menos ainda cenários e seu design de jogo, e que por vezes conduz a algo que na terminologia da área é conhecido por “ludonarrative dissonance” (Hocking, 2007), uma dissonância na relação entre jogabilidade e narrativa. Tudo isto, em parte, terá contribuído também para que o design de narrativa fizesse ainda mais sentido neste meio. Por outro lado, o facto do designer de narrativa ter de lidar com vários responsáveis por diferentes elementos do artefacto final, acabam justificando *per se* a categorização em gavetas, natural na academia, e como vemos nos videojogos, ainda que nada natural em meios mais tradicionais como a literatura, ou até mesmo o cinema.

### **Estruturas de eventos**

Madison Smart Bell (1997), com o visionário título *Narrative Design*, dedicado estritamente ao domínio da escrita, definiu duas grandes estruturas de conceção narrativa: “Linear” e “Modular”. Para a primeira estrutura, usa como metáfora o ato contínuo de esculpir a partir da pedra a estátua. De forma linear, o escultor vai retirando o excesso de pedra até chegar à essência do que quer mostrar. No caso da escrita, o resultado é uma sucessão de eventos com causa e efeito, seguindo, como diz Bell, a obrigatoriedade descritiva de sucessão de eventos na forma de peças de dominó que vão caindo umas sobre as outras. Já no campo do modular, Bell fala de uma organização cíclica e episódica que trabalham a partir de múltiplas perspetivas para a construção de uma ideia, de uma fábula. Os exemplos clássicos desta abordagem surgem pela corrente do “fluxo de consciência” iniciados por Joyce e Woolf, que mais tarde nos deu Faulkner, tendo nós em Portugal um expoente do género na figura de António Lobo Antunes. Na terminologia dos videojogos o modular tem sido muitas vezes visto como o “não-linear”, uma espécie de antítese do linear, contudo consideramos essa definição pouco clara. Uma narrativa que se limita a trocar o fim com o princípio de uma história, como podemos por exemplo ver no filme *Memento* (Nolan, 2000), apesar de deslinearizar o tempo, continua a funcionar como ordem cronológica, com eventos lineares. Ou seja, objetiva-se a construção de uma experiência narrativa linear no espetador, enquanto que as abordagens modulares trabalham para a criação de uma experiência de universo narrativo.

Por outro lado, o domínio dos videojogos é reconhecido pelo seu potencial interativo, a criação de ciclos de ação e reação, que muito usualmente se associam às ações sobre a representação, o poder de mover o personagem, poder correr, saltar, conduzir um carro, ou atirar. Contudo, pode também optar-se por introduzir interatividade na estrutura narrativa, tanto na história como no discurso, e deste modo produzir alterações na fábula em função das escolhas e decisões do jogador. Aliás, isto mesmo foi feito em meios com menor

apetência pela interatividade. No cinema tivemos um dos primeiros exemplos desta interação, na Expo Universal de Montreal 1967, com o filme *Kinoautomat* (Zagalo, 2016), o primeiro filme interativo, em que o filme era parado em determinados momentos e a audiência questionada sobre o que desejava que acontecesse a seguir. Esta abordagem obrigou à criação de um novo tipo de design de narrativa, que ficou conhecido como design ramificado, ou em “árvore”, já que na linearidade dos eventos eram introduzidas escolhas que abriam diferentes linhas no progresso do relato. Este mesmo modelo viria a ser consagrado ainda fora dos videogames, e mais uma vez na literatura, numa série de livros dos anos 1970, *Choose Your Own Adventure* (Packard, 1979), que oferecia no final de cada página escolhas para o desenrolar dos eventos. Apesar destas abordagens de design terem surgido apenas na segunda metade do século XX, como vimos acima elas são um efeito tardio da modernidade na literatura, e no fundo uma tentativa de concretizar ideias que já se podiam encontrar em alguns autores, nomeadamente em Jorge Luis Borges (1941), reconhecido pelo seu interesse no espaço, nomeadamente labirintos.

Deste modo podemos apontar três grandes estruturas narrativas na conceção de videogames: linear, modular e ramificado. A primeira focada no contar de história como sucessão de eventos causa-efeito; a segunda, uma busca de desenvolvimento de experiência com sentido de história, ou aquilo que tem vindo a ser designado como “mundos-história” (Crawford, 2005); e a terceira como o desenho de eventos que reagem às escolhas e decisões do recetor/interator.

Começando pela estrutura linear, que tendo sido o primeiro a surgir nos videogames nunca deixou de ser utilizado. No primeiro videogame do género de aventura gráfica, género assim batizado pelo próprio título do jogo *Adventure* (Robinet, 1980), temos um mapeamento do espaço visual com índices narrativos, que ao serem colecionados pelo jogador vão preenchendo uma ideia de história e criando a curiosidade por saber o que se irá passar a seguir na linha dessa história, instigando o jogador a continuar a resolução de enigmas e puzzles (ex. encontrar chaves) até chegar ao conhecimento da história completa. Do ponto de vista visual, funcionava como o seguimento de um mapa, com a observação do espaço a ser realizada do topo, com o jogador a movimentar-se no sentido de desvelar mais e mais áreas. Com o desenvolvimento do processamento gráfico, tivemos inicialmente uma complexificação narrativa com *The Legend of Zelda* (Miyamoto, 1986), e a partir dos anos 1990 a possibilidade da mudança do posicionamento da câmara para o modo em perspectiva que iria permitir a *Alone in the Dark* (Raynal, 1992) apresentar enquadramentos decalcados das composições cinematográficas, e assim enriquecer a construção visual dos mundos. Os motores gráficos continuariam a sua evolução, e o 2D daria lugar ao 3D que traria todo um conjunto de novas possibilidades de apresentação e interação com os mundos de jogo, com exemplos como *Tomb Raider* (Gard, 1996) e *Half-Life* (Newell,



1998) que se manteriam até aos dias de hoje, podendo ver-se em jogos tão recentes como a série *Uncharted* (2007-2017).

No campo do design modular, um dos grandes exemplos acaba sendo *The Last Express* (Mechner, 1997). Nesta obra Mechner centrava a ação num comboio em movimento, permitindo ao jogador deambular por entre várias carruagens, com o tempo a decorrer em modo real o que obrigava a fazer escolhas sobre quem seguir ou com quem interagir em cada jogada, já que não era possível percorrer todas as opções numa única viagem do comboio. Deste modo, o jogo instigava o jogador a rejogar para ir compreendendo cada vez melhor o universo narrativo, e formando a experiência narrativa no seu consciente. Não existia qualquer ramificação da narrativa, existia espaço e tempo, que o jogador ia absorvendo, tal como em *Ulysses* de Joyce (1922), para aceder ao âmago modular. Mais recentemente podemos encontrar o design modular na série *Dishonored* (Smith, 2012), em que o protagonista pode desenvolver diferentes capacidades que acabam por ditar o tipo de mapa narrativo em que consegue navegar, algo que foi sendo também desenhado nos mais recentes jogos da série *Assassin's Creed*. A abordagem modular conheceu ainda forte repercussão nesta década com o género de jogo, "walking simulator", com jogos como *Gone Home* (Gaynor, 2013) ou *Dear Esther* (Pinchbeck, 2012) que quase se aproximam de simples visitas virtuais, mas nas quais o jogador é convidado a focar-se exclusivamente nas peças do puzzle da história que estão espalhadas pelo mundo, cenário ou ambiente.

Se as narrativas lineares e modulares permitem aceder ao espaço virtual, e interagir com a representação – o seu espaço e personagens – nem por isso permitem aos jogadores qualquer ação interativa sobre o discurso, menos ainda sobre a história ou fábula. O jogador não pode escolher jogar como herói ou vilão, ou optar por conhecer primeiro o final e depois o início, o enredo apresenta-se numa linha, sem quaisquer acessos interativos, menos ainda permite que se altere o desenrolar dos acontecimentos da fábula, ou seja, não é possível decidir quem morre ou quem vive, ou evitar conflitos. Nestes jogos, o desenho de narrativa limita-se à escrita de uma história linear, que não se diferencia muito da escrita tradicional para livro ou filme. Deste modo, no campo das narrativas ramificadas em videojogos, capazes de cruzar o modelo original proposto por *Adventure* com os modelos propostos pelo cinema interativo, é comum vermos enunciado *Phantasmagoria* (Maris, 1995) como a primeira grande conquista, contudo a interação acontecia apenas ao nível da representação gráfica e de vídeo, não se diferenciando do que tínhamos em *Tomb Raider*, com a narrativa a não oferecer qualquer ramificação. Só em 1998 veríamos pela primeira vez este cruzamento a funcionar com *X-Files* criado por Greg Roach, em que as ações do jogador abriam ramificações na narrativa. Este modelo acabaria por ser visto como demasiado colado à ideia de cinema interativo, e por isso bastante menos como jogo. Quando um dos maiores sucessos desta área foi lançado, *Heavy Rain* (Cage, 2010), não só a sua

comercialização era feita como “filme interativo” como a crítica exasperava com o baixo nível de interação oferecido (Zagalo, 2017b). Já em 2012 a Telltales conseguia um enorme sucesso com *The Walking Dead* (Vanaman, 2012) que se socorria de uma mistura mais efetiva entre as aventuras gráficas e o filme interativo, nomeadamente através do design das escolhas que colocavam a responsabilidade do que acontecia no jogo sobre o jogador, conseguindo deste modo aumentar o engajamento. Esta responsabilização e envolvimento atingiria momentos de grande relevo com o exemplo de escolhas em temas limite, como a eutanásia em *Life is Strange* (Barbet & Koch, 2015).

Quando analisamos a evolução da narrativa no meio dos videojogos, verificamos que estas abordagens não são estanques. Quando por exemplo estudamos *Myst* (Miller & Miller, 1993), e o concebemos como narrativa modular, já que os eventos surgem não apenas distribuídos por um conjunto de ilhas, permitindo ao jogador um acesso às ilhas pela ordem aleatória (apresentando um dos primeiros “mundos-abertos” da história dos videojogos) sem qualquer pretensão de conduzir o jogador à reconstituição de uma linearidade de eventos, mas antes à construção de uma ideia do mundo-história, verificamos que é mais do que isso, porque o mesmo oferece também ramificação (Zagalo, 2007). Ou seja, perto do final do jogo, oferece-se uma escolha que comporta uma decisão sobre três finais distintos para a história, abrindo-se assim a ramificação. *Myst* funde desta forma duas estruturas – a modular e a ramificada –, através da primeira, a experiência do jogo podia ser vista de perspetivas distintas em cada nova vez que se jogasse, por via da segunda essa experiência podia ser alterada na sua fábula, ou moral. *Myst* apresenta-nos assim uma nova estrutura, a das narrativas modulares ramificadas.

Ainda no campo modular dos mundos-abertos, no início dos anos 2000, a Rockstar refazia completamente o design da sua icónica série *Grand Theft Auto* (2001) e iniciava um modelo assente em rotinas procedimentais, uma forma providenciada pela inteligência artificial, que oferecia ao sistema de controlo do mundo de jogo, alguma autonomia de resposta às ações dos jogadores, garantindo uma experiência mais dinâmica. Este sistema era uma adaptação do design de sistemas de simulação que Will Wright vinha experimentando com *Sim City* (Wright, 1989) e *The Sims* (Wright, 2000) e do chamado género *immersive sim* criado pela Looking Glass Technologies de Paul Neurath – responsável por *System Shock* (Church & Spector, 1994) e de onde sairia Warren Spector para criar *Deus Ex* (Spector, 2000) –, no qual o mundo e os personagens podiam variar em função da sucessão de ações desencadeadas pelos jogadores. O jogador podia realizar combinações de ações com objetos/personagens, em ordens não pensadas, e desse modo desencadear emergências narrativas, ou momentos narrativos não previstos pelos designers.

Tudo isto acabaria por introduzir novas possibilidades nos mundos-abertos, que em termos do design narrativo poderíamos definir como uma

variação do modular ramificado, agora dotado de emergência, ou seja, mundos-abertos dotados de narrativas ramificadas e emergentes. Pudemos ver este modo com mais expressão a partir de *Fallout 3* (Howard, 2008), passando depois por *The Elder Scrolls V: Skyrim* (Howard, 2011), e mais recentemente *Kingdom Come: Deliverance* (Vavra, 2018). Todos estes, por força dos seus enormes mundos abertos que colocam em jogo uma imensidade de variáveis com componentes de autonomia, permitem ao jogador desencadear eventos narrativos de formas diferentes. Contudo, e apesar de fazerem cada vez mais parte do design de mundos-abertos, a sua imprevisibilidade faz com que não se considerem ainda como componentes centrais da narrativa. Se em *The Sims* a imprevisibilidade faz todo o sentido, pois é de simulação que se trata, num jogo como *The Witcher 3: Wild Hunt* (Tomaszkiewicz, Kanik, & Stępień, 2015), em que temos mundos dotados de tema, eventos, personagens e espaço-tempo específicos, é necessário que o sistema reaja de acordo com estes, o design não pode deixar de atuar, seja para a construção de linearidade seja de modularidade, no sentido de oferecer a experiência narrativa anunciada com o jogo. Daí que todos estes jogos acabem oferecendo as chamadas “main quests”, estruturas de eventos que levam o jogador a atravessar todo o espaço-tempo e a interagir com os personagens e eventos de forma linear e/ou ramificada, à volta dos quais são então aplicadas as condições de emergência. Contudo, nem sempre os efeitos da emergência atuam sobre o discurso narrativo presente na “main quest”, e quando o fazem é porque a narrativa está ramificada, e a emergência conduz para a escolha das possibilidades providenciadas pela ramificação. Ou seja, podemos dizer que em essência continuamos a ter um design narrativo modular ramificado, que nalguns casos pode oferecer condições de emergência.

Em síntese, as quatro abordagens apresentadas – Linear, Ramificada, Modular e Modular Ramificada – enquadram a generalidade das obras que têm procurado fundir narrativa e jogo. Se a última abordagem parece ser aquela que mais jus faz ao meio, por trabalhar a interatividade em toda a sua plenitude, a indústria dos videogames não elegeu, até à data, qualquer preferência, e tem trabalhado todas no sentido de continuar a inovar e a propor novas formas para cada uma destas estruturas.

### **Personagem: vicária e enativa**

Aristóteles ao definir as partes da tragédia não o fez como conjunto de unidades mínimas dotados do mesmo peso, mas antes como lista hierárquica de valor dramático. Nessa sua proposta a estrutura de ações, o enredo, surgia como a parte mais relevante, considerando Aristóteles que os personagens seriam menos relevantes:

*Porém, o elemento mais importante é a trama dos factos, pois a tragédia não é imitação de homens, mas de ações e de vida, de felicidade (...) por isso*

*as acções e o mito constituem a finalidade da tragédia (...) Sem acção não poderia haver tragédia, mas poderia havê-la sem caracteres.* (335BC, p. 111).

Contudo, e se optámos aqui também por considerar a estrutura antes dos personagens não é por lhe atribuirmos maior ou menor valor, uma vez que como vimos no início desta secção, as unidades não são passíveis de existirem de modo autónomo. Do mesmo modo, vários autores desde então, entre os quais McKee (1997) têm defendido uma particular umbicalidade entre a estrutura e os personagens, no sentido em que as ações apresentadas pelas estruturas só podem ser realizadas pelos personagens, e os personagens só podem existir enquanto ações. Ou seja, parte do que discutimos nas estruturas é novamente relevante agora para definição dos personagens, como veremos.

Para a análise dos personagens, e tendo em conta que estamos a trabalhar o domínio do design da interação dos jogadores com os mesmos, utilizaremos dois conceitos – vicário e enativo – desenvolvidos por Albert Bandura (1986) para definir os modos de operação de representações da realidade. No campo do vicário, Bandura define os processos de aprendizagem da realidade como processos em que se testemunha ou observa os efeitos das consequências de ações sobre outros indivíduos. Este costuma ser o atributo mais distinguido na defesa do valor da literatura, já que os leitores aprendem sobre o seu próprio mundo examinando os comportamentos dos personagens de ficção em situações de conflito. Do lado do enativo, Bandura define que a aprendizagem acontece por meio da experimentação da ação que implica consequências sentidas de forma direta pelo indivíduo.

Olhando às estruturas de eventos apresentadas nos videojogos, e aplicando os dois modos expostos, podemos dizer que no caso do design de experiências vicárias se encaixariam os videojogos de estruturas lineares e modulares sem ramificações. Os eventos são realizados pelas personagens mas o jogador não tem opção de não as realizar, antes se limita a seguir o guião do jogo que lhe vai ditando o que deve fazer e quando, ao que se junta, em muitos jogos, momentos de quebra de interação para apresentação de filme não-interativo que faz progredir a narrativa diante dos olhos do jogador. Lara Croft ou Nathan Drake são desenhados enquanto veículos de experiências vicárias, todas as ações que realizamos no controlo dos personagens, são exigidas pelo jogo, sem o que não podemos avançar, não podemos progredir e perceber o que acontece a seguir. Deste modo, a nossa experiência, em termos estritamente narrativos, é sempre indireta, aprendemos com os erros de Drake, não com os nossos. De ressaltar, que no plano não narrativo, o jogador realiza ações e pode ser recompensado ou ser punido, por exemplo se realiza um salto curto demais e cai, aprende para na próxima vez realizar o salto com mais equilíbrio, contudo estas ações dizem apenas respeito à relação entre o personagem e a representação, não produzem alteração sobre a história que se conta, a não ser que teve de repetir o salto para ultrapassar

o obstáculo. Podemos então definir estas personagens como lineares, tendo em conta que não se alteram pela nossa ação.

Por outro lado, se comparamos com o que acontece nos jogos de estruturas ramificadas, em que o jogador é chamado a tomar decisões pelos personagens, como acontece em “The Walking Dead” (ex. roubar ou não roubar a comida dos outros), aqui a decisão recai sobre os ombros do jogador. A experiência não é vicária, porque ele não se pode limitar a ver o que acontece, ele tem de decidir, roubar ou não roubar, e sofrer as consequências dos seus atos. Os personagens sofrem com estas decisões, já que elas acabam determinando os seus comportamentos, oferecendo feedback aos restantes personagens do jogo sobre o perfil psicológico do nosso personagem. Neste sentido o design narrativo em estruturas ramificadas não está apenas focado no modo como o discurso e a história podem ser alteradas, mas também no modo como os perfis das personagens podem ou não evoluir ao longo do jogo. O personagem pode começar relativamente neutral, e ir tornando-se mais otimista ou neurótico à medida que o jogo avança, podendo assim definir-se como personagens ramificadas.

Como a ramificação visava a modulação dos perfis dos personagens mas os jogadores nem sempre percebiam o modo como o jogo operava a ramificação, a partir do final dos anos 1990 os videojogos começaram a tentar importar modelos de gestão de personagens do género RPG (Role Playing Games, um género que apesar de comportar cenários narrativos, estava mais confinado a mecânicas de jogo). *Fallout* (Urquhart & Cain, 1997) apresentaria uma dessas primeiras fusões, com uma estrutura próxima de *Myst*, em termos de modularização do mundo de jogo e da sua ramificação, mas no qual o sistema de gestão do mundo-história contava com sistemas explicitamente quantitativos de controlo narrativo dos personagens (em concreto “Fallout” contava com um sistema, chamado SPECIAL, que permitia gerir até 7 traços definidores da personagem – “Strength, Perception, Endurance, Charisma, Intelligence, Agility, e Luck”, – em termos da sua evolução narrativa ao que se juntava ainda mais de uma dezena de habilidades da personagem sobre o mundo de jogo que podiam ser também geridas pelo jogador). Estes sistemas de gestão dos personagens produziam uma clara relação quantitativa, mas dada a sua complexidade geravam dúvidas sobre o seu impacto efetivo, assim no início dos anos 2000 começaram a surgir jogos com feedback mais determinístico, como *Star Wars: Knights of the Old Republic* (Hudson, 2003) da Bioware que tentava oferecer ao jogador o controlo da Moral do personagem, com as ações do jogador a poderem inclinar o personagem para pertencer aos lados negro ou branco da Força. Esta mesma abordagem era explorada depois por Molineux em *Fable* (2004), com o personagem a evoluir com capacidades e comportamentos totalmente opostos, em função do carácter mais maléfico ou bondoso que decorria de uma avaliação que o jogo realizava das ações. Por sua vez, em 2007 a Bioware apresentava uma melhoria

desta abordagem do feedback, procurando fugir aos contornos determinísticos, em *Mass Effect* (Hudson, 2007) e com a moral das ações a ser regulada por um sistema de pesos que fazia variar os dois grandes perfis (“Paragon” / “Renegade”) num eixo dimensional.

Tanto os personagens ramificados como estes, que podemos designar de controlados, operam com o objetivo último de oferecer ao jogador a maior interatividade possível sobre o mundo-história, numa clara tentativa de colocar o jogador na pele do personagem, de o colocar a agir como se fosse ele o protagonista (Skolnick, 2017). Nesse sentido, a interação ocorre numa relação direta entre o perfil do personagem e a ação que decorre na estrutura narrativa, o que obriga a que o design de ambos funcione em total sintonia. Ora, de um ponto de vista narrativo, acaba sendo muito dissonante ter por exemplo Lara Croft como arqueóloga na busca de tesouros a matar centenas, se não milhares, de militares e seguranças treinados para matar. Naturalmente que existem atenuantes para este efeito, por exemplo o facto de se poder morrer quantas vezes for necessário e, no entanto, recomeçar sempre no mesmo ponto. Do mesmo modo, ter um Mario que supostamente é canalizador a mandar cabeçadas e a encontrar moedas, ou a saltar em cima de cogumelos e a ganhar poderes, num jogo em que o único objeto que se relaciona com a sua profissão são uns canos que de vez em quando aparecem, acabam por tornar completamente inconsequente qualquer design de narrativa.

### **Cenário: espaço-tempo e objetos**

A questão de dissonância narrativa é não apenas relevante no campo da definição do personagem mas é também relevante na definição do cenário de jogo que segundo Jesse Schell (2008, pp. 129-140) possui no espaço e objetos dois dos seus elementos mais relevantes. O espaço não é algo meramente visual, menos ainda visível, já que se pode definir de distintas formas – imagem, som ou mera abstração mecânica (Schell, 2008, p. 130) – servindo-se do enquadramento pelo “círculo mágico” para determinar o que está dentro e fora do espaço de jogo. Por sua vez, o espaço constitui-se por objetos, do tipo manipuláveis e não-manipuláveis. Os segundos são inerentes ao espaço, já que não possuem propriedades autónomas capazes de se dar à interação. Nos objetos manipuláveis enquadram-se todo e qualquer objeto acionável pelo jogador, no que se incluem os personagens, enquanto manipuláveis pelo jogador e manipuladores do espaço e objetos.

Tendo em conta esta organização dos conceitos, compreende-se que a relação dos personagens com o cenário é tão fundamental como a que definimos entre os personagens e a estrutura dos eventos, já que o cenário não se pode definir sem a presença e ação do personagem. Do mesmo modo, o cenário pela sua abrangência e existência mesmo em caso de ausência de estrutura narrativa (ex. *Pac-Man*) ou de personagem (ex. *Tetris*) define-se como a base de sustentação de narrativa em potência. O cenário define o

espaço narrativo que alimenta a agência do jogador, tanto pelas suas restrições e liberdades, como pelos objetos que proporcionam a atuação do jogador no espaço de jogo.

Relacionando as propriedades do cenário com as estruturas narrativas, podemos verificar que tanto as estruturas lineares como as ramificadas se limitam a oferecer um mesmo espaço confinado, do qual o jogador não pode escapar sem realizar todas as tarefas exigidas. Um dos jogos em que este design é melhor percebido é em *Half-Life* (1998) o jogo que revolucionou os cenários narrativos ao terminar com o uso de cenas não-interativas (as “cutsscenes”), sendo substituídas por momentos-espaço nos quais o jogador mantém o controlo do personagem, podendo interagir com o espaço e restantes objetos, não podem contudo sair do espaço em que está até que a informação que o jogo quer fazer passar termine. Isto tanto pode acontecer em elevadores, como em salas em que as portas se fecham atrás do jogador. O espaço desempenha assim uma função protetora da narrativa, funcionando como túnel que obriga o jogador a seguir numa direção única, sem saída alternativa.

Já nas estruturas modulares e modulares ramificadas, o espaço oferecido ao jogador vai muito para além da linha narrativa que se conta em cada momento, tendo-se convencionado definir como “mundos-abertos”, ou seja, cenários que funcionam como expansão dos limites narrativos. Assim, se o cenário nas estruturas lineares serve um ponto-de-vista único, no qual tudo é pré-definido pelos designers, em parte à semelhança do controlo que o realizador vai detendo sobre cada cena de um filme, quando em mundos abertos, a gestão do cenário não pode deixar de recorrer ao uso de estruturas procedimentais que garantam autonomia ao cenário. Podemos pensar em *Sim City* ou *Assassins Creed*, nos quais o cenário se dá ao jogador de forma aberta, por meio de objetos não-manipuláveis que desempenham funções concretas (ex. pontes móveis no tempo) e manipuláveis que aguardam a sua interação, assim como por objetos de mescla, que possuindo autonomia podem ser simultaneamente controlados pelo jogador (Ex. personagens não jogáveis que detendo autonomia possuem capacidades superiores – de luta, armas ou enigmas – que o nosso personagem ainda não atingiu, e assim nos impedem de visitar certas áreas enquanto não atingirmos o mesmo patamar de capacidades).

O design dos cenários lineares e modulares distingue-se ainda pelo efeito de persistência do mundo-história. Se o jogador abandona um barco num pequeno porto numa ilha no início do jogo, esse mesmo barco deve estar no mesmo local quando o jogador lá voltar, nem que seja no final do jogo. Nos cenários lineares, o facto do jogador não poder sair da linha do cenário consagrado em cada momento, impede que este volte atrás, facilitando todo o processo de design. Contudo, a experiência criada no jogador tem efeitos distintos, já que não se trata de mera delimitação de espaço, essa também

ocorre nos mundos-abertos (ex. pelo uso de metáforas delimitadoras do design, tal como ilhas rodeadas de água, ou planetas) mas acima de tudo de agência sobre o contexto narrativo.

O cenário para o design de narrativa é, em suma, o espaço-tempo do jogo, o “playground” (recreio), que pode servir de condicionador ou expansor da narrativa, mas que à semelhança do personagem, precisa de estar em sintonia com o tema da narrativa. Tanto o espaço como os objetos precisam de permitir e limitar o jogador na sua ação, operando por meio de semânticas emanadas da história que se conta. As metáforas delimitadoras não podem simplesmente impedir o jogador de avançar por uma estrada aberta porque não foi desenvolvida ou em que o jogo não quer que o jogador siga por ali antes do tempo. Do mesmo modo, o personagem não pode, nos seus atributos (ex. saltar) ser agraciado com a duplicação dos mesmos porque o puzzle-obstáculo (ex. passar por cima de um autocarro) no espaço assim o exige, ou simplesmente porque nos testes se verificou que a área era demasiado difícil. A acontecer, a duplicação, a justificação deverá partir da história, e essa sim pode determinar que o cenário se dê de modos mais realistas ou mais fantasiosos. O cenário nasce das funcionalidades de “playground” mas não pode deixar de contribuir para a formação de significado daquilo que se tem vindo a convencionar como “storyworld” (mundo-história).

### **Conclusão**

O modelo apresentado parte de três grandes unidades que operam seguindo estruturas distintas e modulações da relação com a representação distintas, contudo todas as unidades, assim como todas as suas propriedades procuram a potenciação do sentido narrativo. O design de narrativa objetiva claramente ao desenho de condições formais capazes de sustentar a história que se quer contar, proporcionando um significado “uno” e “cæso”, condições vitais da narrativa que já vêm de Aristóteles. O design de narrativa opera assim no sentido da criação de significado na experiência do jogador a partir da construção de mundos dotados de histórias, organizados em estruturas de eventos, personagens e cenários, e que foi aqui apresentado enquanto perspectiva formalista para o design de mundos-história.

Para finalizar, dizer que a escrita de histórias literárias requer ferramentas de esboço, não raros autores fazem diagramas de personagens e/ou nós narrativos. No cinema, escreve-se e depois criam-se storyboards que são usados exatamente para pré-visualizar a ação. Em ambos os casos utilizam-se ferramentas que trabalham as essências formais da narrativa, procurando simplificá-las e torná-las mais acessíveis como um todo, ao consciente dos criadores. Contudo no caso dos videojogos, o design de narrativa vai para além das ferramentas de esboço, o criador precisa de antecipar as expectativas e interpretações do jogador nos aspetos interativos de manipulação e navegação, assim como em tudo o que o jogador é chamado a participar.



O designer não pode deixar de testar os comportamentos e reações dos recetores à sua narrativa, no sentido de garantir a tríade completa da interação (funcionalidade, sensorio e significado). O design de narrativa é assim a parte que responde pela criação concreta dos elementos a apresentar pela narrativa, mas findo os seus esboços, precisa de ser testado e avaliado junto dos jogadores, criando-se ciclos iterativos de design centrado no utilizador até à proposta final.

#### Referências:

- Aarseth, E. (2001). Computer Game Studies, Year One. *Game Studies*.
- Aarseth, E. (2004). Genre Trouble: Narrativism and the Art of Simulation. In *First Person New Media as Story Performance and Game*. <https://doi.org/10.1215/00295132-1261040>
- Aristóteles. (335BC). *Poética*. INCM - Imprensa Nacional Casa da Moeda.
- Bakhtin, M. (1993). *Toward a Philosophy of the Act*. University of Texas Press.
- Bandura, A. (1986). *Social foundations of thought and action : a social cognitive theory / Albert Bandura*. Englewood Cliffs, N.J.: Prentice-Hall, 1986. xiii, 617 pp.
- Barbet, R., & Koch, M. (2015). Life is Strange. Dontnod Entertainment.
- Bell, M. S. (1997). *Narrative Design: Working with Imagination, Craft, and Form*. W. W. Norton Company.
- Borges, J. L. (1941). *The Garden of Forking Paths*. Penguin Classics.
- Brand, S. (1972). Spacewar. Fanatic Life and Symbolic Death Among the Computer Bums. *Rolling Stone*, 7 December. Retrieved from [http://www.wheels.org/spacewar/stone/rolling\\_stone.html](http://www.wheels.org/spacewar/stone/rolling_stone.html)
- Brown, D. D. (2013). Agile Methods + UX = Agile UX. In *Agile User Experience Design*. <https://doi.org/10.1016/B978-0-12-415953-2.00002-9>
- Brunette, L. (2014). What's a Narrative Designer? *Big Fish Games*.
- Burch, A. (2008). GDC 08: Stories Best Played -Deconstructing the Best Interactive Storytelling. *Destructoid*.
- Cage, D. (2010). Heavy Rain. Quantic Dream.
- Church, D., & Spector, W. (1994). System Shock. Cambridge, Massachusetts: Looking Glass Technologies.
- Cooper, A. (1999). The Inmates Are Running the Asylum: Why High Tech Products Drive Us Crazy and How to Restore the Sanity. *The Inmates Are Running the Asylum Why High Tech Products Drive Us Crazy and How to Restore the Sanity*. [https://doi.org/10.1007/978-3-322-99786-9\\_1](https://doi.org/10.1007/978-3-322-99786-9_1)
- Costikyan, G. (2000). Where stories end and games begin. *Game Developer*.
- Crawford, C. (2005). *Chris Crawford on Interactive Storytelling*. New Riders.
- Damasio, A. (1994). *Descartes' Error: Emotion, Reason and the Human Brain*. Putnam Adult.
- Dewey, J. (1934). *Art as Experience*. Perigee Books.
- Douglas, A. S. (1952). OXO. University of Cambridge.
- Dourish, P. (2001). Where the Action Is: The Foundations of Embodied Interaction. *Where the Action Is the Foundations of Embodied Interaction*. <https://doi.org/10.1162/leon.2003.36.5.412>
- Eisner, E. W. (2002). *The Arts and the Creation of Mind*. Yale University Press.

- Eskelinen, M. (2001). The Gaming Situation. *Game Studies*. <https://doi.org/10.1017/CBO9781107415324.004>
- Fisher, W. R. (1989). *Human Communication as Narration*. University of South Carolina Press.
- Gard, T. (1996). Tomb Raider. Derby, England: Eidos Interactive. Retrieved from [https://en.wikipedia.org/wiki/Tomb\\_Raider\\_\(1996\\_video\\_game\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Tomb_Raider_(1996_video_game))
- Gary Pullman, G. (2008). Plot, Character, Setting and Theme as Narrative Starting Points. *Chillers and Thrillers*.
- Gaynor, S. (2013). Gone Home. Fullbright Company.
- Gothelf, J., & Seiden, J. (2013). *Lean UX. LEAN UX*. <https://doi.org/10.1017/CBO9781107415324.004>
- Grip, T. (2014). 4-Layers, A Narrative Design Approach. *Gamasutra*.
- Grip, T. (2015). SOMA. Frictional Games.
- Hartson, R., & Pyla, P. S. (2012). *The UX Book: Process and Guidelines for Ensuring a Quality User Experience. The UX Book: Process and Guidelines for Ensuring a Quality User Experience*. <https://doi.org/10.1016/C2010-0-66326-7>
- Hassenzahl, M. (2010). Experience Design: Technology for All the Right Reasons. *Synthesis Lectures on Human-Centered Informatics*. <https://doi.org/10.2200/S00261ED1V01Y201003HCI008>
- Hassenzahl, M., & Tractinsky, N. (2006). User experience - a research agenda. *Behaviour & Information Technology*. <https://doi.org/10.1080/01449290500330331>
- Hocking, C. (2007). Ludonarrative Dissonance in Bioshock. *Click Nothing*.
- Hodent, C. (2017). *The Gamer's Brain: How Neuroscience and UX Can Impact Video Game Design*. CRC Press.
- Howard, T. (2008). Fallout 3. Austin, Texas: Bethesda Game Studios.
- Howard, T. (2011). The Elder Scrolls V: Skyrim. Austin, Texas: Bethesda Game Studios.
- Hudson, C. (2003). Star Wars: Knights of the Old Republic. Bioware.
- Hudson, C. (2007). Mass Effect. Bioware.
- Joyce, J. (1922). *Ulysses*. Relógio D'Agua.
- Jubert, T. (2017). The Narrative Designer. *International Literature Showcase*. Retrieved from <http://litshowcase.org/content/the-narrative-designer/>
- Juul, J. (2001). Games telling stories. *Game Studies*.
- Kay, A. C. (1972). A Personal Computer for Children of All Ages. *Proceedings of the ACM National Conference*. <https://doi.org/10.1145/800193.1971922>
- Kushner, D. (2003). *Masters of Doom: How Two Guys Created an Empire and Transformed Pop Culture*. Random House.
- Laurel, B. (1993). *Computers as Theatre. Computers as Theatre*. <https://doi.org/10.2307/1146303>
- Maris, P. (1995). Phantasmagoria. Sierra.
- McCarthy, J., & Wright, P. (2004). Technology as experience. *Interactions*. <https://doi.org/10.1145/1015530.1015549>
- McKee, R. (1997). Story: Substance, structure, style and the principles of screen writing. *Regan Books, New York*. [https://doi.org/10.1016/S0006-291X\(05\)80899-X](https://doi.org/10.1016/S0006-291X(05)80899-X)
- McRae, E. (2017). *Narrative Design for Indies: Getting Started*. Fiction Engine Limited.
- Mechner, J. (1997). The Last Express. Smoking Car Productions.
- Miller, R., & Miller, R. (1993). *Myst*. Cyan.
- Miyamoto, S. (1986). The Legend of Zelda. Nintendo.
- Molyneux, P. (2004). Fable. Lionhead Studios.
- Murray, J. H. (1997). *Hamlet on the Holodeck*. Free Press.
- Newell, G. (1998). Half-Life. Valve.
- Nielsen, J. (1994). Heuristic Evaluation. *Usability Inspection Methods*. <https://doi.org/10.1089/tmj.2010.0114>

- Nielsen, J., & Norman, D. (1998). Nielsen Norman Group - NNGroup. Retrieved from <https://www.nngroup.com/about/>
- Nolan, C. (2000). *Memento*. USA.
- Norman, D. A. (2004). *Emotional Design - Why we love (or hate) everyday things*. Basic Books. [https://doi.org/10.1111/j.1537-4726.2004.133\\_10.x](https://doi.org/10.1111/j.1537-4726.2004.133_10.x)
- Norman, D. A. (2005). Human-centered design considered harmful. *Interactions*. <https://doi.org/10.1145/1070960.1070976>
- Norman, D., & Nielsen, J. (2016). The Definition of User Experience (UX). *Nielsen Norman Group Publication*.
- Obrist, M., & Law, E. L. (2011). UX research: what theoretical roots do we build on--if any? ... -----*Proceedings of the ....* <https://doi.org/10.1145/1979742.1979526>
- Overbeeke, K., Djajadiningrat, J. P., Hummels, C. C. M., & Wensveen, S. (2002). Beauty in Usability: Forget About Ease of Use! In W. Green & P. Jordan (Eds.), *Pleasure with products: Beyond usability* (pp. 9-18). Taylor & Francis.
- Packard, E. (1979). *The Cave of Time*. New York: Bantam Books.
- Pajitnov, A. (1984). Tetris. Moscow: Academy of Science of the Soviet Union.
- Pinchbeck, D. (2012). Dear Esther. Chinese Room.
- Raynal, F. (1992). Alone in the Dark. Infogrames.
- Ribeiro, D. (2018). O Xadrez Enquanto Narrativa Ficcional. *Estudos Em Comunicação*, 2(27), 103-116. <https://doi.org/10.20287/ec.n27.v2.a07>
- Robinett, W. (1980). Adventure. Atari.
- Russell, S. (1962). Spacewar. MIT - Massachusetts Institute of Technology.
- Ryan, M.-L. (2002). Beyond Myth and Metaphor: Narrative in Digital Media. *Poetics Today*. <https://doi.org/10.1215/03335372-23-4-581>
- Schell, J. (2008). *The Art of Game Design: A Book of Lenses*. Morgan Kaufmann.
- Skolnick, E. (2017). How the Rise of Narrative Design is Revolutionizing the Craft of Video Game Storytelling. *Ceros Originals*.
- Smith, H. (2012). Dishonored. Arkane Studios.
- Spector, W. (2000). Deus Ex. Austin, Texas: Ion Storm.
- Straley, B., & Druckmann, N. (2013). The Last of Us. Naughty Dog.
- Tomaszkiewicz, K., Kanik, M., & Stępień, S. (2015). The Witcher 3: Wild Hunt. CD Projekt Red.
- Urquhart, F., & Cain, T. (1997). Fallout. Interplay Productions.
- Vanaman, S. (2012). The Walking Dead. Telltale Games.
- Vavra, D. (2018). Kingdom Come: Deliverance. Prague: Warhorse Studios.
- Wright, W. (1989). Sim City. Maxis.
- Wright, W. (2000). The Sims. Maxis.
- Zagalo, N. (2007). *Convergência entre o cinema e a realidade virtual*. Universidade de Aveiro. Retrieved from <http://hdl.handle.net/10773/1257>
- Zagalo, N. (2009). *Emoções Interactivas, do Cinema para os Videojogos*. Coimbra: CECS. Retrieved from <http://repositorium.sdum.uminho.pt/handle/1822/27674?locale=en>
- Zagalo, N. (2015). "SOMA" (2015). *Virtual Illusion*. Retrieved from <https://virtual-illusion.blogspot.com/2015/12/soma-2015.html>
- Zagalo, N. (2016). "Kinoautomat" (1967), o primeiro filme interativo. *Virtual Illusion*. Retrieved from <https://virtual-illusion.blogspot.com/2016/11/kinoautomat-1967-o-primeiro-filme.html>
- Zagalo, N. (2017a). Narrative Design, the case of "Horizon Zero Dawn." Retrieved from <https://www.slideshare.net/nzagalo/narrative-design-the-case-of-horizon-zero-dawn>
- Zagalo, N. (2017b). Narrative design of sadness in heavy rain. *Journal of Science and Technology of the Arts*, 9(2 Special Issue). <https://doi.org/10.7559/citarj.v9i2.246>

**Notas:**

<sup>1</sup> Nos prémios BAFTA dedicados ao meio dos videojogos já é possível ver a categoria de narrativa. Ver o URL <http://awards.bafta.org/award/2018/games/narrative>

<sup>2</sup> Nos prémios do Independent Games Festival, existe a categoria de Narrativa. Ver o URL <http://igf.com/2018>

<sup>3</sup> Nos prémios do The Game Awards, existe também a categoria de Narrativa. Ver o URL <http://thegameawards.com/awards/#best-narrative>

<sup>4</sup> Um dos primeiros jogos em que pudemos ver esta distinção assumida pelas equipas a partir do topo da liderança, foi em “The Last of Us” (Straley & Druckmann, 2013) em que os dois diretores do jogo assumem, papéis distintos na liderança das equipas, Straley como líder do design de jogo, enquanto Druckmann como líder da narrativa.

# As teias que convergem para o videogame

**Cícero de Brito Nogueira**

Doutorando na Universidade de Lisboa. Mestre em História do Brasil pela Universidade Federal do Piauí. Professor do Curso de Moda, Design e Estilismo da Universidade Federal do Piauí. Bolsista da CAPES do programa Ciência Sem Fronteiras.

## Introdução

Convergência é a palavra de ordem no sistema criativo que cerca Hollywood. A *Marvel Studios* desenvolve seus videogames trabalhando a convergência, pensando em um Universo Expandido onde todos os seus jogos se ligam. Existe um conjunto de evidências que indicam uma tendência entre as medias, sendo possível destacar a relação entre cinema e os videogames, levando a uma crescente prática de expandir filmes para outras medias, chegando, assim, a uma aproximação entre elas dentro do desenvolvimento na narrativa. O videogame passa a ser uma extensão da experiência. Podemos argumentar que a “Fórmula Marvel” consiste em abrir um campo dentro da narrativa que alcance o campo da arte, construindo uma estética e uma forma de construir as histórias fixando uma nova experiência de consumo.

A partir dessa premissa, chegamos à problematização seguinte: Como essa convergência dos filmes pode ser entendida dentro dos games? Essa narrativa pode ser adaptada? Se sim, em quais formatos e princípios? Os games podem ser construídos dentro desse universo expandido, seguindo um encadeamento na narrativa, combinando uma estrutura linear a uma estrutura horizontal de importância?

Para o entendimento desse processo de convergência, lançamos uma análise no jogo *Marvel's Spider-Man (Insomniac Game/ Sony Interactive, 2018)*. A pesquisa, ora apresentada, trata de um estudo

*The research elect the video game Spider-Man (Insomniac Game/ Sony Interactive, 2018) as a key element in the convergence of the expanding Universe of Marvel. The objective of understanding how the video games features interlocking elements of cartoons and movies. For the theoretical basis of the research the following authors: Jenkins (2009), Luz (2010), Fernandes and Bianchu (2016). The methodology was qualitative work focusing on case studies and comparative analysis of the narrative of the three averages. In this way it was found that the video game studied brought an Intertextuality with other medias, informing additional issues and completing others listed by movies and cartoons.*

*Keywords: Cartoons, cinema, video games and convergence*

de caso que fala do processo de adaptação e referência à banda desenhada, o cinema e sua relação com os videojogos. Nesse sentido, a pesquisa é qualitativa e trabalhada a partir de uma análise comparativa. Objetivando compreender como a narrativa do jogo *Marvel's Spider-Man* torna-se parte do universo expandido, trabalhado o videojogo como parte das narrativas da banda desenhada e do cinema.

Foram expostas aqui as perspectivas críticas a fim de identificar o papel dos videojogos como forma de fazer uma continuidade da experiência cinematográfica. O cinema toma o papel de porta de entrada para as personagens criadas na banda desenhada. Nos nossos estudos, dentro do doutoramento na Faculdade de Belas Artes (Universidade de Lisboa), foi verificada uma estrutura de criação de personagens transgeracionais que mantinha uma narrativa contínua entre gerações e que propunham uma narrativa expandida, que seguia em vários medias. Elencou-se, neste estudo, algumas ressonâncias que destacam essa forma de compor um projeto discursivo se emparelhando dentro dos games. Esse fim tem a forma de trazer uma narrativa que prima pela construção na qual as ações são construídas de forma não escalonar em uma crescente, tanto de ameaça quanto de consequência, mas também, e, principalmente, em uma teia de ligações que pregam um conceito em que as ações feitas geram consequências dentro de uma narrativa global de mundo aberto, afetando todas as personagens direta ou indiretamente envolvidas.

A extensão do princípio do modelo da *Marvel Studios* (o Universo Expandido) a outras medias gerou problemas na adaptação ou da aprendizagem em longo prazo. Trouxe também alguns resultados úteis. O movimento dos quadrinhos para os *games* se habilita no pensamento de Jenkins (2009) para uma convergência em que os meios produzem um encontro entre o transmissor e o receptor.

O procedimento essencial da experiência do jogar é a forma de como tornar a abstração das consequências da narrativa do videojogo uma realidade. A essência dessa prática consiste na generalização da forma conceitual de uma série de objetos independentes de sua natureza concreta (personagens e ações), portanto tomados em uma abstração do sistema intertextual. A prática dessa abstração das consequências narrativas é parte integrante de todo o sistema narrativo desenvolvido pela *Marvel Studios* que combina conceitos de personagens estruturados e desenvolvidos dentro desse universo em uma ordem determinada. A prática dessa abstração da narrativa, subordinada a um sistema teórico determinado, longe de se bastar, possibilita o conhecimento concreto dessa realidade material. Althusser (1999) distingue dois tipos de conceito que se ligam a dois objetos: conceitos abstratos-formais e conceitos empíricos. Os conceitos abstratos-formais dizem respeito aos objetos abstratos-formais que inexistem realmente, mas que tornam possível o conhecimento dos objetos reais concretos e sua singularidade (entendido nesse caso como a construção e a motivação das

personagens vindas da banda desenhada). Esses conceitos nos dão os objetos reais concretos em sua singularidade (o videogame como ferramenta e media de imersão dentro da narrativa). Os conceitos que nos dão os objetos não em sua abstração-formal, mas em suas múltiplas determinações concretas são designadas por Althusser (1999) como conceitos empíricos. Ambos, porém, são resultados da abstração.

Para realizar esse processo de entendimento da extensão do universo narrativo entre medias, foi estabelecido um caminho para verificar suas similaridades e distanciamentos dentro da narrativa do videogame, verificando, portanto, a presença de banda desenhada e índices de influência cinematográfica, indicando que existem níveis de percepção e de emparelhamento entre a forma e a função das imagens levantadas em todas as narrativas. Diante disso, coloca-se a banda desenhada como primeiro nível em que o texto narrativo vai nascer e construir sua visualidade. O cinema pode atribuir uma noção de movimento e som em escala espaço-temporal à imagem, proporcionando a questão de verossimilhança, e o videogame traz, com sua experiência, a dinâmica da usuabilidade, dotando o usuário do poder de imersão e domínio da narrativa.

### **1. O início dos videogames na *Marvel studios***

Um dos primeiros videogames derivados de um filme foi *E.T.* (Steven Spielberg/1982). Os executivos da *Warner Entertainment*, que envolvia a futura produção do jogo, tomaram a frente da produção, mas, por falta de experiência, acabou se tornando um fracasso de vendas e de aceitação do público. A *Warner* havia comprado a *Atari* de Nolan Bushnell, em 1976, sendo uma das primeiras tentativas do grupo em usar os videogames para transformar em filmes. (LUZ, 2010).

A produção de videogames e a do cinema enfrentam problemas similares, o qual não é surpreendente que possa existir uma cooperação, pois são medias que tem tempos de apreciação diferentes. Ambas estabelecem um sistema que gira dentro de uma narrativa que busca materializar um ponto de vista em comum com construção de narrativa, procurando uma sinergia com o seu público. No entanto, há uma aproximação importante entre os videogames que seria a inserção de pequenos clips que suspendem a jogabilidade para encaminhar a narrativa, em que os personagens do jogo discutem quais os inimigos devem ser derrotados para alcançar o objetivo. Formulando como intervalo ao domínio sobre as personagens. Outro fator a se destacar é seu engajamento e comprometimento com a narrativa, pois o videogame pode demorar mais de 200 horas para ser completado. Esses jogos são textos complexos, e essa complexidade permite uma função persuasiva.

Os jogos da *Marvel Studios* possuem o objetivo de produzir uma intertextualidade. Mas, desde os 1990, tiveram uma instabilidade oscilando na entrega da experiência e na identificação.

A *Marvel Comics* foi fundada em 1939, depois do impulso criativo de Stan Lee e Jack Kirby nas décadas de 1960 e 1970, criando super-heróis que representavam um tempo conturbado. O público necessitava de personagens complexos, que refletissem problemas do cotidiano (Homem-Aranha), conflitos raciais (X-Men), famílias disfuncionais (Quarteto Fantástico), e o papel das grandes corporações e, em especial, a indústria armamentista (Homem de Ferro). Temos o posicionamento da empresa em diversificar seu grau de influência, expandindo sua narrativa para TV, animações, filmes e videogames (HOWER, 2013).

### 1.1 O Homem Aranha nos videogames

O primeiro videogame do Homem-Aranha foi o *Atari 26002*, lançado em 1982. Sua jogabilidade consistia em escalar um prédio e desarmar bombas implantadas pelo inimigo, o Duende Verde. Em 1990, <sup>19</sup> é lançado para Game Boy3 o jogo: *The Amazing Spider-Man*, desenvolvido pelo estúdio Rare. A narrativa girava em torno do sequestro de Mary Jane (esposa do Homem-Aranha). Os vilões (Venom, como principal antagonista) descobrem que Peter Parker é o alterego do super-herói. O videogame segue o estilo brawlers<sup>4</sup>.

Temos, nesse caso, a primeira adaptação de uma banda desenhada da personagem para os games em 1994 com *Spider-Man: Maximum Carnage* para o *Super Nintendo5* e *Mega Drive6*, desenvolvido pela *Acclaim*. Seguindo o mesmo estilo brawlers, teve grande aceitação do público, por conta da inclusão de clips (cutscenes) dentro do jogo. Com a chegada do *PlayStation*, foi lançado *Spider-Man*, em 2000, um jogo de estratégia produzido pela *Activision*. Trata-se de uma história original, em que os inimigos clássicos do Homem-Aranha eram distribuídos por várias fases do videogame, mas também trazia super-heróis no papel de coadjuvantes como o Capitão América, Tocha-Humana, Justiceiro e Demolidor. Neste ponto é introduzido na narrativa itens especiais como: cartuchos de teias que conferiam poderes especiais e o argumento necessário para fundamentar a causa de a personagem passar a maior parte do jogo nas ruas. A primeira adaptação de um filme do Homem-Aranha ocorre para o *PlayStation 27*, *Spider-Man 2* (*Activision*, 2004), em que a narrativa segue os passos do filme, mas introduz novos vilões e o jogo é construído dentro de um mundo aberto, onde sucedem vários crimes simultâneos, o qual o jogador pode explorar livremente (RODRIGUES, FERNANDES e BIANCHU, 2016).

Em 2018, foi lançado pela *Insomniac Games* um novo videogame do Homem-Aranha com uma história original que se passa oito anos após o início de sua carreira de combatente do crime. O jogo tem como cenário uma New York dominada pelo crime organizado. Inicia-se com a invasão à torre de Wilson Fisk (Rei do Crime), onde o Homem-Aranha tem papel fundamental em sua captura. Durante o desenrolar do enredo, é mostrado que o vácuo de poder, que pode ser criado pela prisão do mafioso, é ocupado



por uma organização chamada *Inner Demons*, chefiada por Martin Li (Homem Negativo), um dos filantropos mais respeitados da cidade. Em seu quadro de empregados é revelado que May Parker (Tia do herói) trabalha com ele, trazendo uma dualidade entre dever e compromisso para o herói decidir qual preço a pagar para servir a justiça. A partida do jogo é composta por um mundo aberto, ou seja, o jogador tem liberdade em seguir por qualquer rota para explorar o ambiente. A proposta da *Marvel* com esse jogo é iniciar nos games uma nova tarefa: a de construir um Universo Expandido nos games similar ao oferecido nos quadrinhos e no cinema. Para tanto, a *Marvel Games*, desde 2014, criou uma interlocução com a *Sony Interactive Entertainment* para o desenvolvimento do game. O anúncio do videogame foi feito na maior feira de games do mundo: a *E3 (Electronic Entertainment Expo)*, em 2016, tendo a princípio exclusividade para as plataformas da *Sony* (DUNNING, 2016).

## 2. Procedimentos metodológicos: a fórmula da Marvel aplicada aos games

Trata-se de pesquisa qualitativa descritiva com ênfase na análise comparativa entre pontos de interseção com os quadrinhos, o cinema e os videogames. Essas mídias procuram desenvolver uma interatividade, estar presente e se fazer presente. Os jogos são intrinsecamente intertextuais em relação aos filmes e aos quadrinhos. Essa aliança intertextual permite que o observador exerça conhecimento especializado e marque a sua adesão à cultura pop.

Segundo Laville e Dionne:

*Se você opta, de preferência, por uma análise de conteúdo, deverá fixar suas escolhas de categoria e recortar os conteúdos coletados, depois proceder à categorização do material reunido. Virá então o momento da reconstrução do sentido dos discursos estudados, seja por uma abordagem quantitativa ou por uma abordagem qualitativa, a escolha dependendo aqui da natureza do discurso e das intenções da pesquisa.* (LAVILLE e DIONNE, 1999, p.231).

Para esse objeto em questão, temos uma natureza que considera a parte subjetiva do problema da narrativa dos videogames agora tomados pela dinâmica de colocar o conceito de universo expandido dentro de sua construção. Mas, para tanto, a investigação buscou entender os significados que esses objetos, que se entrelaçam, podem caracterizar. A identificação e a análise dos dados gerados pelos filmes do Homem-Aranha, pelos quadrinhos, e pelos jogos anteriores, formam a base de dados a serem analisados nesta pesquisa. Destacam-se aqui três obras principais para esta análise: A banda desenhada reunida pela editora *Salvat* intitulada: *De volta ao lar* (2013), que contém as edições de *The Amazing Spider-Man* 471 a 476 (J Michæl Straczynski e John Romita Jr, 2001); O filme *Spider-Man: Homecoming* (Jon Watts, 2017) e o Videjogo *Spider-Man (Insomniac Games, 2018)*.

A metodologia descritiva é utilizada nesta pesquisa, a qual, segundo Gil (1991), visa descrever as características de determinado fenômeno, estabelecendo as relações de suas variáveis. Esta técnica busca estabelecer uma padronização na coleta de dados. Ao estudar essa relação entre as três obras que têm o personagem Homem-Aranha com a tônica de retorno ao lar (título homônimo dos quadrinhos, filme e temática do game), percebeu-se grandes pontos de interseção. Para tanto, a pesquisa descreveu o caminho dos elementos cênicos que entram em convergência nas mídias. Como é um processo que está aberto e em construção, foram tomados, nesse primeiro momento, estratégias de análise comparativa entre a narrativa da construção das histórias e elementos do traje do super-herói.

A análise do game de 2018, o *gameplay*, contou com as duas primeiras horas de duração. Nesse momento, foram avaliados o desenvolvimento da história em nível de interação no jogo; vínculo intertextual das personagens; e suas marcações dentro das identidades da personagem para apresentar seu grau de vinculação com o modelo e propósito criado pela *Marvel*.

A partir da verificação do filme de 2017, pretendeu-se eleger chaves de leitura do uso e de formas da adequação cênica do traje do super-herói. Para tanto, foi importante verificar como a narrativa formulou o conceito de poderes e tecnologia da personagem. No filme, os elementos que formam seu traje funcionam fisicamente e metaforicamente como personagens, traçando uma simbiose que reflete os significados que partem para muito além de um disfarce: para uma nova identidade. Ao analisar essa perda, é aberto os limites de compreensão sobre o uso do traje na narrativa e como isso interfere na compreensão da personagem.

A banda desenhada, a princípio, pode ser levada em conta como uma partida inicial da narrativa. Para tanto, a republicação de 2013 leva uma expressividade e discurso visual. O entendimento desse discurso pode aferir o caminho de como apresentar a adaptação e sugerir uma retroalimentação das mídias. Ao fazer o levantamento das páginas, levou-se em análise o posicionamento da personagem como parte do enredo e o destaque expressivo do traço e dos diálogos. Para melhor entendimento, foi descrito, a seguir, a premissa das narrativas das mídias do cinema e da banda desenhada, visto que a ideia principal do videogame já foi descrita no capítulo anterior.

A banda desenhada do Homem-Aranha funciona como um laboratório, em que as ideias podem ser experimentadas, testadas e discutidas com o público de forma direta e imediata resposta. A personagem pode ser enquadrada como elemento de uma narrativa transgeracional, que vem sendo apreciada há décadas, uma vez que seu desenvolvimento já ganhou *status* de autonomia. No arco de histórias da banda desenhada em *Homem-Aranha: De Volta ao Lar* (2013), tem-se um super-herói que já combate o crime há vários anos, tentando conectar-se com seu passado. Nesse ponto da narrativa, ele se afastou de sua esposa (Mary Jane Watson), pois avaliou que seria mais seguro

deixá-la longe, devido aos constantes perigos que suas ações de combate ao crime trazem. Na história, tem-se Peter Parker de volta a sua escola, agora no papel de professor de química. Neste momento ele é confrontado com Ezekiel, uma personagem que coloca em questionamento a origem de seus poderes, abrindo a possibilidade de explicação mística para eles. O conflito é a essência dos personagens da *Marvel*, mas no caso do Homem-Aranha é o seu centro. Para tanto, temos um retorno ao lar para mostrar suas motivações e seu lugar dentro da estrutura de sua vida na narrativa, servindo, assim, de retorno às origens.

Temos o caso do recomeço da narrativa do Homem-Aranha nos cinemas depois de acordos conflituosos entre os estúdios *Sony* e *Marvel*, em que foi estabelecido que a produção da narrativa estivesse na responsabilidade da *Marvel* e os custos da produção seriam compartilhados entre a *Sony* e a *Marvel* (ROUSSOS, 2017). A Produção apresenta um herói em começo de carreira e, nesse ponto, ela inova, pois ao contrário das produções dirigidas por Sam Raimi (2002) e Marc Webb (2014), não se preocupa em contar sua origem e explicar os seus poderes. O filme também é parte do *Universo Cinematográfico da Marvel* (MCU), e neste ponto temos em ação o mecanismo da narrativa de universo expandido, implementada na *Marvel*, pois sua primeira aparição nesse contexto não ocorre em seu filme e sim no filme *Capitão América: Guerra Civil* (Joe Russo, Anthony Russo, 2016). O filme *Spider-Man: Homecoming* (Watts, 2017) aborda Parker entendendo seu papel como herói e as consequências de seus atos. O filme se propõe fazer uma conexão do personagem com um novo público; para tanto, ocorre uma atualização em seu uniforme que serve como motor para a ação, mas também justifica a suspensão da realidade que essa narrativa fantástica nos traz.

## 2.1 A primeira etapa: Homem-Aranha

Ao levantar esse estudo de caso, a narrativa deve ser entendida como uma dinâmica presente nas três mídias. Essa dinâmica é comunitária, mas não funciona dentro de padrões de hierarquia. Os filmes se colocam como porta de entrada, como uma obra que atua de forma dinâmica, dando uma apropriação de realidade. Essa derivação é proporcionada pelo movimento fantasmagórico que o cinema produz, seu envolvimento sonoro constrói-se todo em uma imersão dentro da história e pelo uso de atores, ao vestirem máscaras narrativas das personagens, ou seja, com esse aparato, a personagem se presentifica e torna-se real a partir da face do ator.

Para levar adiante o processo, tem-se a banda desenhada, um mediador entre a fantasia e o processo de completude lúdico de leitura. As duas dimensões empregam a ilusão da profundidade, movimentos, volumes e carisma das personagens dentro da narrativa. Tem-se junto e indissociável o texto tipográfico dessa narrativa que devolve o som a uma mídia muda. Esses processos atuam como vinculantes à participação da leitura. Essa adesão

busca a conexão do receptor com as histórias. Para a leitura das imagens, o cérebro completa a figura e fundo dos objetos representados, assim, procede-se com a narrativa e o fechamento desta, por meio da relação de imersão que é bem mais intensa no videogame.

A narrativa dos games coloca o jogador no controle físico e metaforicamente dentro da ação. Ao se jogar em terceira pessoa, ou seja, ter uma visão do personagem em perspectiva dentro da ação narrativa, desfruta-se das ligações de pertencimento e tempo discursivo. O tempo do jogo não é limitado como no cinema, onde estamos presos a uma cadeira por volta de duas horas, ou limitados pela representação do desenho de um traço para verificar uma visão de realidade que a banda desenhada nos oferece. Temos nos games uma formulação de entendimento ou mesmo absorção por 10 horas ou em alguns casos até 300 horas de interação.

O Videogame *Spider-Man* (2018) apresenta um herói estabelecido dentro da cidade, proporcionando uma exploração da narrativa confortável a respeito de como ele navega pela cidade e de como ele interage com os personagens coadjuvantes. Temos elementos clássicos da banda desenhada dentro da representação da cidade. Podendo destacar sua desavença pessoal com o jornalista J. J. Jameson, que nessa mídia difere dos quadrinhos, pois agora é um apresentador importante em uma emissora de rádio, e não mais um editor de jornal impresso. Essa modificação é uma reformulação ocorrida nos anos 2000, no *Spider-Man Ultimate*, com o propósito de atualizar a personagem.

A narrativa do videogame apresenta elementos que provam das outras mídias como: da banda desenhada temos a natureza do personagem que se apresenta de forma conflituosa, em que o bem e o mal não são tratados de maneira maniqueísta. Apresenta também a noção de mundo aberto, que sugere a abertura dos espaços, sem limitações geográfica e temporal; do cinema, traz a verossimilhança, transformando o fantástico para o plausível, exemplo: a explicação científica para seus acessórios como os lançadores de teias e as capacidades de expressão da máscara.

O ritmo narrativo na banda desenhada, nesse ponto, provoca uma narrativa abrupta e frenética, com diálogos resumidos para dar protagonismo à ação. Nesse exemplo de caso, tem-se uma narrativa muito próxima ao cinema, uma vez que a narrativa tem de optar entre mostrar algo ou expressar com um diálogo, sendo escolhido o primeiro.

A conexão com o público é mantida ao posicionar a narrativa em uma escola, servindo como lugar comum para as três narrativas. Seu ponto de início e eterno retorno. No Filme de 2017, toda a ação dos três atos da história tem a *Midtown School*, quando é cenário para interação e fundo para a trama, tanto para demonstrar os poderes da personagem como também para evidenciar seus dilemas. Os poderes nasceram de uma visita escolar a um laboratório, não mostrado no filme, mas em diálogo com Tony Stark (Homem de Ferro), representado



na banda desenhada de 2013. Seu melhor amigo e colega de classe descobre sua identidade secreta em uma visita a sua casa. O seu primeiro grande desafio é salvar os seus colegas de classe em uma visita guiada a Washington, D.C. Seu principal vilão (abutre) é pai de sua namorada/ colega de classe (Michelle), uma direta referência à banda desenhada.

No videogame tem-se um Homem-Aranha perto de se formar, seu mentor e professor se torna, ao final do jogo, o principal vilão. Um arquétipo baseado na tradição narrativa dos quadrinhos da *Marvel* e principalmente nas publicações do Homem-Aranha. A construção dos super-heróis e seus vilões compartilham de uma similaridade, e para diferenciar um do outro é necessário levar em conta suas escolhas que, certas ou erradas, definiram as consequências que formam seus conflitos, ou seja, na mesma potencialidade todos têm de ser heróis ou vilões.

Essa é uma chave importante para análise do método *Marvel* de produzir uma narrativa de Universo Expandido. O jogo proporciona escolhas que podem levar o herói a diferentes fins em seu objetivo. O filme oferece consequências em seu ambiente. A banda desenhada interliga os universos e suas personagens, abrindo possibilidades de explorar nuances na narrativa.

Elegeu-se aqui, como exemplo de elemento característico e que atua como item identificador do personagem Homem-Aranha, o seu traje. O traje funciona como destaque narrativo, pois indica a personalidade e suas possibilidades como herói. Na primeira hora de jogo, tem-se a oportunidade de utilizar o super-herói com a vestimenta

Banda desenhada - filme - videogame  
Fonte: *Amazing Spider-Man* annual 1, 1964; *Spider-Man*: *Homecoming*, 2017; *Spider-Man*, 2018.



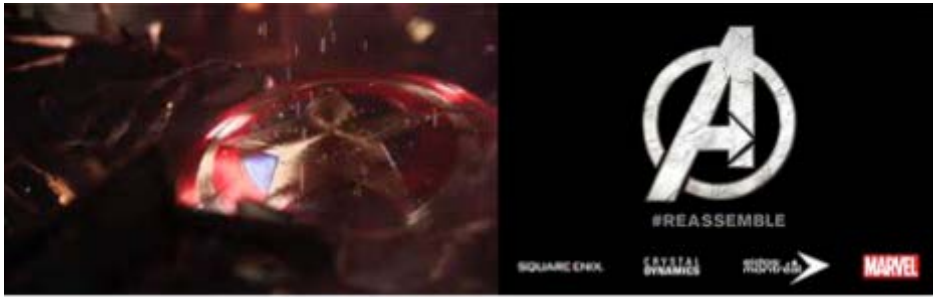
Olho banda desenhada - olho no cinema - olho no videojogo.

Fonte: Amazing Spider-Man annual 1, 1964; Spider-Man: Homecoming, 2017; Spider-Man, 2018.

uniformizada que apresenta tanto traços vindos dos filmes, como elementos do filme de 2017, como também, dos quadrinhos de 2013. Na banda desenhada, tem-se um traje ajustado ao corpo, suas cores e símbolos de aranha estão sempre em destaque. Sua forma corporal é lânguida, esta estratégia de representação, a nosso ver, propicia uma dualidade ao atribuir-lhes uma fragilidade que, quando combinados a posses anatomicamente impossíveis, gera associação a uma aranha. A escolha de representação e opção de perspectiva busca colocar a personagem quando está com o traje em um posicionamento vertiginoso.

No traje, destaca-se um elemento ativo como a máscara para explorar as conexões das mídias. Na banda desenhada, os olhos do Homem-Aranha são os catalisadores de suas expressões, podendo transmitir espanto, dor, alegria e alerta. Essa codificação para o cinema teve de ser resolvida fazendo uma adaptação do uniforme criado por Steve Ditko, em 1962, (*Amazing Fantasy*, nº 15). As expressões eram centralizadas na abertura dos olhos de forma uniforme. Para o cinema, foi escolhido um mecanismo de diafragma, utilizando lâminas que abrem e fecham os olhos. Esse artifício provoca a codificação das expressões e resulta em uma veracidade ao seu uso, fugindo de animação alegórica que poderia ser interpretada como uma caricatura.

O videojogo pegou emprestado essa solução e aplicou no traje. Essa solução dentro da narrativa, de deixar esse elemento mais tecnológico, abre a possibilidade de novos poderes e recursos, como



visão noturna, telecomunicação, rádio e gestão de suprimentos com mapas para navegação durante as missões. Todos esses elementos são indispensáveis para adaptar e configurar a personagem na transição das medias.

## 2.2 A segunda etapa - Guardiões da Galáxia (2018)

O Videojogo *Spider-Man* é o primeiro a formular um universo dentro dos games. O segundo momento é lançar uma obra baseada em Guardiões da Galáxia, previsto para o final de 2018 (*Marvel Entertainment*, 2017). A proposta é formular um universo dinâmico contínuo e sem um fim previsível, mas com objetivo claro: a união de todos os heróis em um futuro jogo, denominado *Avengers Reassemble*, divulgando um clipe que antecipa o futuro da narrativa.

Esse processo de narrar sem estipular um fim ou um começo nasceu nos quadrinhos, demonstrando uma transformação dentro da hierarquia das obras e mídia. Dentro dos títulos da banda desenhada não existe um grau de importância, as histórias do Homem de ferro não são mais importantes que as do Homem-Aranha, mas fazem parte de um todo narrativo. O cinema busca esse mesmo sistema, em que suas obras são independentes, a princípio, mas abrem portas para a compreensão de um universo que caminha dentro de um sistema de retroalimentação e com uma dinâmica que busca fornecer apoio a uma verticalização das importâncias. Os videogames entram nesse sistema como um entremeios.

Videojogo dos Vingadores

Fonte: youtube link: [https://www.youtube.com/watch?v=rq\\_V6WHSmQs](https://www.youtube.com/watch?v=rq_V6WHSmQs)

## Considerações finais

Como foi observado, os videogames formam um conceito de intertextualidade, fornecendo recursos, informações adicionais sobre a relação com as personagens e seus conceitos. Essa interatividade, segundo Jenkins (2009), amplia os discursos entre texto primário (conteúdo real), secundário (materiais promocionais) e textos terciários (material produzido por fãs). Esses usos dos hipertextos buscam a aproximação da convergência das mídias para formar o que chamamos de Universo Expandido da Marvel, um sistema que trata a narrativa com um apelo temporal dentro de uma especialidade que não tem um ponto gerador fixo, mas flexível dentro de uma teia, que se espalha para formar o sistema. Esse modo episódico forma uma construção sem uma autoria dentro do formato de um autor. Formula personagens dinâmicos e autônomos, que faz com que o meio gere suas escolhas e o mesmo se modifique, segundo as consequências das escolhas das personagens.

Essa autorreferência é o método e fim da narrativa estabelecida na banda desenhada e conectada no cinema que agora é empregada nos videogames. Essa característica constrói uma experiência que prende a atenção do espectador/leitor/interator e faz com que ele se importe não somente com um episódio (no cinema, quadrinho ou *game*), mas que formule uma identificação com o modo Marvel, abrindo uma janela para um novo mundo, com mecanismos e forças próprias.

---

### Referências bibliográficas

ALTHUSSER, Louis (1999). **Sobre a reprodução**. Tradução de Guilherme João de Freitas Teixeira. Petrópolis, RJ: Vozes.

DUNNING, Jason (14 de Jun. de 2016) **Spider-Man PS4 Features an Open Word**, Is Published By Sony. Link: <http://www.playstationlifestyle.net/2016/06/14/e3-2016-spiderman-ps4-features-an-open-world-is-published-by-sony/>. Consultado em 29 de Setembro de 2018.

GIL, Antonio Carlos (1991). **Como elaborar projetos de pesquisa**. São Paulo: Atlas.

GRAND, Joe, THORNTON, Frank & YARUSSO, Albert (2004). **Game Console Hacking: Have Fun While Voiding Your Warranty**. Rockland, USA: Syngress Publishing.

HOWER, Sean (2013). **Marvel Comics: a história secreta**. Tradução de Érico Assis. São Paulo: LeYa.

JENKINS, Henry (2009). **Cultura da convergência**. Tradução de Susana Alecandria. 2º ed. São Paulo: Aleph.

JUUL, Jesper (2009). **A Casual Revolution: Reinventing video games and their players**. Cambridge, London, England: The MIT press.

LAVILLE, Christian e DIONNE, Jean (1999). **A construção do saber: manual de metodologia da pesquisa em ciências humanas**. Tradução de Heloísa Monteiro e Francisco Settineri. Porto Alegre: Artmed; Belo Horizonte: Editora UFMG.

LUZ, Alan Richard da (2010). **Video Games: História, Linguagem e Expressão Gráfica**. São Paulo: Blucher.

NATKIN, Stéphane (2006). **Video Games and Interactive Media: A Glimpse at New Digital Entertainment**. Wellesley, Massachusetts: A K Peters, Ltda.



RODRIGUES, Nina C., FERNANDES, Nathan e BIANCHU, Victor (2016). **Almanaque de Games**. São Paulo: Panda Books.

ROUSSOS, Eleni (2017). **The Art of Spider-Man: Homecoming**. New York: Marvel Worldwide.

WATTERS, Chirs (2016). **The Gamer's Bucket List**: The 50 video games to play before you die. New York: Mango Media Inc.

WOLF, Mark J. P. (2008). **The Video Gamer Explosion**: a history from Pong to Playstation and beyond. Westport, Connecticut . London: Greenwood Press.

## **Filmografia**

**SPIDER-MAN**. Direção: Sam Raimi. Produção: Laura Ziskin, Ian Bryce, Avi Arad, Stan Lee. Roteiro: David Koepp. Los Angeles: Sony Pictures Entertainment, Marvel Entertainment e Laura Ziskin Productions, 2002. DVD (121 min.), color. Distribuído: Columbia Pictures.

**SPIDER-MAN 2**. Direção: Sam Raimi. Produção: Avi Arad, Laura Ziskin, Stan Lee e Kevin Feige. Roteiro: Alvin Sargent. Los Angeles: Columbia Pictures, Marvel Entertainment e Laura Ziskin Productions, 2004. DVD (128 min.), color. Distribuído: Columbia Pictures e Sony Pictures Entertainment.

**SPIDER-MAN 3**. Direção: Sam Raimi. Produção: Avi Arad, Laura Ziskin, Grant Curtis, Stan Lee, Kevin Feige e Joseph M. Caracciolo. Roteiro: Sam Raimi, Ivan Raimi e Alvin Sargent. Los Angeles: Columbia Pictures, Marvel Studios e Laura Ziskin Productions, 2007. DVD (139 min.), color. Distribuído: Columbia Pictures e Sony Pictures Entertainment.

## **Games**

Acclaim Entertainment. 1994. **Spider-Man: Maximum Carnage**. Nitendo, Acclaim Japan.

Activision. 2000. **Spider-Man**. Nevesoft, Vicarious Visions, Edge of Reality, Gray Matter Interactive.

Insomniac Games. 2018. **Marvel's Spider-Man**. Sony Interactive Entertainment.

Rare. 1990. **The Amazing Spider-Man**. Nintendo, LJN Toys.

Treyarch. 2004. **Spider-Man 2**. Activision.

**SPIDER-MAN: Homecoming**. Direção: Jon Watts. Produção: Kevin Feige e Amy Pascal. Roteiro: Jonathan M. Goldstein, John Francis Daley, Jon Watts, Christopher Ford, Chris McKenna e Erik Sommers. Los Angeles: Marvel Studio, Columbia Pictures e Pascal Pictures, 2017. DVD (133 min), color. Distribuído: Sony Pictures Releasing.

## Notas

<sup>1</sup> Games (US), Videojogos (PT) ou Video Games (BR) trata-se de uma obra audiovisual interativa cujo objetivo principal é entreter seus usuários, interatores, que utiliza para seu desempenho um aparelho baseado na tecnologia digital. (NATKIN, 2006).

<sup>2</sup> Atari 2600 é um dos primeiros consoles criado por Jay Miner, em 11 de setembro de 1977, nos Estados Unidos. A Atari introduziu o Sistema de Computação de Vídeo (VCS), que se tornou um enorme sucesso nos jogos. Esse sistema fez ganhar vida em cores e foi instalado em milhões de lares até o final do século XX. Ao mesmo tempo, Don Woods assume o pioneirismo nos jogos. Com base em texto, as aventuras criadas por William Crowther, em 1975, inicia a criação de mundos de fantasia, cavernas e tesouros (WATTERS, 2016).

<sup>3</sup> O portátil criado por Gunpei Yokoi e lançado pela Nintendo japonesa, em 21 de abril de 1989, no Japão, há apenas quatro anos após o lançamento do Nintendo NES nos Estados Unidos. O console operava com quatro baterias AA e era equipado com um microprocessador Zilog Z80, um processador muito utilizado na década de 1980. O Nintendo *Game Boy* utilizava um processador de 32 bits, recursos gráficos de 16 bits e som digital estéreo, pequeno suficiente para caber no bolso. Segundo Grand, Thornton e Yarusso (2004), é o sistema de videogame mais vendido da história (GRAND, THORNTON E YARUSSO, 2004).

<sup>4</sup> São videogames o combate corpo a corpo contra vários inimigos. A trama em geral é motivada por vingança do protagonista ou contra o crime. Seu cenário em sua grande maioria é urbano e sua apresentação gráfica é feita de forma bidimensional com múltiplos planos em movimento. Esses jogos também são denominados de Beat'em ups ou briga de rua. (LUZ, 2010).

<sup>5</sup> Super Nintendo (chamado no Japão de Super Famicom) é um console de quarta geração, lançado em 21 de

novembro de 1990, no Japão; 12 de Agosto de 1991, nos Estados Unidos; e 1992, na Europa. Seu sistema é baseado em 16 bits e utiliza uma CPU 65C816 com uma frequência de 3,58, 2,68 ou 1,79 MHz. Seu processador era mais lento que o seu principal concorrente: o Mega Drive. Mesmo assim, ele superou vendas, devido à qualidade dos jogos desenvolvidos para ele (Super Mario World, 1990 e F-Zero, 1990). (JUUL, 2009).

<sup>6</sup> O Mega Drive é um console que foi a resposta da SAGA pelo fracasso da *Master System* nos Estados Unidos. Lançado no Japão, em 28 de Outubro de 1988, da geração dos 16 bits foi conhecido como *Genesis* nos Estados Unidos, só perdendo espaço com o lançamento do *Playstation* da Sony que se popularizou com a sua nova geração de 32 Bits na década de 1990. Seu diferencial foi sua capacidade nativa de ser expandido por meio do acessório Sega CD para aceitar jogos gravados em CD. Seu maior sucesso foi a série Sonic the Hedgehog de 1991. (JUUL, 2009).

<sup>7</sup> A história do console PlayStation da Sony começa em 1990, quando a Nintendo tinha planos de uma expansão de CD-ROM para o Super Nintendo. A Sony desenvolve o chip de Som do SNES depois de desentendimentos. Com o projeto avançando, o Engenheiro Ken Kutaragi convence a Sony a lançar um projeto próprio, recebendo apoio de desenvolvedoras de videogames como a EA e sua linha EA Sports. O PlayStation 2 é um console de sexta geração, lançado em 4 de março de 2000, no Japão, e foi marcada pela utilização de gráficos em 128-bit, capaz de rodar em DVD's, com um processador gráfico de 300 MHz, podendo gerar 70 milhões de polígonos por segundo. Outra inovação foi a possibilidade de jogar pela internet com o auxílio de um modem. (WOLF, 2008).

# How to know if it is art ?

## The case of video games

Pascal Krajewski

PhD in Art Sciences; Master Degree in Aerospace Engineering. Member of the Ciberarte Laboratory (CIEBA-FBAUL)

What good would it be to demonstrate that video game is an art ? Or is not ? Why trying to link it to a discipline is not even eyeing ? Do we wonder if sport is art ? No, sport is sport, and that sounds OK to anyone. Yet, even sports do use occasionally some artistic terms : this player is an artist; that gesture was almost art; such set will stay as a masterpiece of great game; such sport, played at this level of skills, is reaching art (fencing, skydiving); and eventually some sports do deserve the adjective of "artistic" since they aim at the beauty of a sequence and not the efficiency of a gesture (figure skating, synchronized swimming). Sports could - by chance, temporarily or specifically - produce "artistic" results, when they show a perfect mastery allied to a gracious beauty. And even then, they remain sports, because, by vocation, they don't aim at being art.

Did we try to show that game was art ? The question is less closed and some common grounds have been identified. Yet, formally, the question would be answered the same way that the sport's one : some hapax may be art, some specific games also, but the bulk of them are only games, have nothing else than a playful vocation, and do not move into the artistic sphere. We would evoke the notion of "art" in this field, by contrast with "technique" or "science", to explain the unbelievable success of certain players. If this tennis player keeps on winning, it is because he is mastering his *technique* - if the physician heals, it is because he deeply knows his *science* - and if the poker player manages to earn his life playing,

*Se demander si le jeu vidéo est un art reviendrait sans doute à se demander s'il a accouché d'œuvres d'art ou s'il est susceptible de créer des sentiments esthétiques. Faisant le tour des différents discours de légitimation qui ont eu cours, nous pouvons observer un large panel de plaidoyers : l'enrôlement dans un contexte artistique institutionnel, l'analogie avec des arts connexes reconnus, l'intégration dans un système des beaux-arts élargi, l'identification de marqueurs universels de l'art, l'élection de (proto) chefs d'œuvres ou la mise en avant de principes compatibles avec l'art.*

*Cependant, aucune de ces méthodes ne pourra convaincre le détracteur, et Benjamin pourrait fournir une attitude plus sage et pragmatique : faire comme si le jeu vidéo était un art - pour voir ce qu'il fait à notre sensibilité.*

it is because he has a perfect command of his *art*. But here, it is only a lexical usage of a term that does not mean to plant play or game into the art field.

Why is the question asked differently with video game? Undoubtedly because it is a tremendous phenomenon, also because it is already flirting with neighbouring arts (film, animation, music), notably in taking part into the remediation and adaptation process; but also because a large part of video games are likely to propose narration, representation and even poetry. A cultural content, a story, a message are conveyed by video game. Poetic or affective emotions can arise by using it. So why reflections about intimacy or transcendence would not be conceivable? Nothing forbids *a priori* video game to produce percepts of affects, what defines the nature of art (Deleuze<sup>1</sup>). Nothing would forbid a game to be the “sensible manifestation of an idea” (what Hegel defines as Beauty, which is what the ideal art has to determine<sup>2</sup>). Nothing would forbid a game to facilitate “the knowledge of an Idea, knowledge in which consists the aesthetic pleasure” (what an artwork does, *dixit* Schopenhauer<sup>3</sup>).

Let’s say it pompously: video game would be art because it is likely to elevate the soul of its player. Or, more mundanely: it would be art because it is able to “poetize”, temporarily or durably, the life of its player, to be an operator of poetry, dreams, and a sudden suspense of the world’s prose.

### **Prolegomena to the question**

We are wondering if video game is an art, but we do not know how to steer our questioning. How the question could be asked? How could we appropriately ask the question?

Let’s begin by asking if painting is an art. If I look at what the house painter did in my bathroom, what my nephew did in class, or my grandpa sitting on the *Bords de Seine*: I can not see more than a human activity, professional or amateur, trying to cheering up an individual life or a tiny part of the world. If we walk through a Fine Arts museum in a small city, or worst, in its reserves, we may be on our way to art but not arrived: too many ancient paintings, still lifes, sceneries, portraits, mythological scenes, seen over and over. If it is art, art is quite dull. A visit to an international exhibition hosted in a prominent museum, could allow me to get acquainted with the very few painters and artworks, where presence and inspiration proceed together with the evident mastering of the medium. The spectators’ body suddenly freezes; his mind is dazed; the artwork dumbfounds the one who dares staring at her.

The same music is at play with cinema or fiction. Box office results announce best-sellers or block-busters denied by the savant critique; the bulk of the production deals with sincere but trivial works, that would know a little audience, because they are of little interest or because their author is still developing. But, several times a year, a work of art stands out, imposing because of her universal, profound and rich quality, her impeccable form, and a very good subject. Then we shall salute the masterpiece; then we will bow

in front of the artwork. The same way, if architecture is an art, it is not owing to the numerous common buildings scarifying our cities or landscapes ; but it is only thanks to the rare monuments where an artistic gesture join the concern to last and to make location.

To say that painting, cinema, literature or architecture are art, consists of saving only a small portion of their productions, and forget the leftover as low literature, entertainments, mass art, consummation products. *Is considered as an art, a discipline producing intelligible and sensible contents, whose certain pieces reach the status of artworks, by demonstrating literally exceptional qualities.* And the one who would insist on the Sunday painter, the blockbuster movie or the soap opera book to prove that cinema, painting and literature *are not* arts, would be denigrated and his argumentation judged poor, sophistic and unacceptable.

Inversely, some arts could not rise above the status of “applied arts” - so progressive and socio-cultural that this classification could be. The group of “n” arts set up in their pantheon has differed in history and is not universal. In Far East, the tea ceremony, the art of gardens, or the *ikebana* are next to calligraphy and painting, without anyone’s complaints. Our actual fine arts - painting, sculpture, architecture - were discredited until the Renaissance (since they were “mechanical”). On the contrary, amongst the nine muses stays the one of pantomime, abandoned today. Why are the arts of stained-glass window making, tapestry or mosaic, that have been producing masterpieces for centuries, duly conserved in our museums or memory places, why are they not part of this very selective group of fine arts ? Why are ceramics or silversmith’s art not part of it, they which fulfil our antiques’ museums ? Is it because art is doomed to representation ? But stained-glass window making do represent, and architecture does not. Is it because art must not compromise into useful works ? In that case neither ceramic nor design could dream of it, but no less than architecture.

Fine arts are born with Vasary, in the 16th century<sup>4</sup>. Some mechanical arts tried to distinguish themselves from the vulgar crafts and boasted themselves to reach the status of “liberal arts”. The Italian writer argues that painting, sculpture and architecture can pretend to a certain form of artistic ideality, *insofar as the three of them are based on drawing*, and more precisely on *disegno*. Giving the Italian term its hole extension, one can gather the drawing and the idea : the *disegno* is the visible expression of an idea, the manifestation of a concept we have in mind. Now, art aims at Idea, so the *disegno*, half material half spiritual, oscillating between drawing and design, comes under art - and the disciplines stemming from it become in favour.

On the other side, applied arts would be defined as those which are balasted by their attachment to a too heavy or blurred materiality. The ceramist is a rough artist of the body and the gestures, the mosaicist can only compose granular images of limited resolution. Since the weight of the matter or the

technique prevents them from reaching an utter freedom of representation, those arts confine to the category of applied. Not clear if at that time, cinema, with its fragmented production, would access the rank of art... As to poetry, music, dance and theatre, they are considered since Greek antiquity as arts, precisely because unpolluted by any artificial making.

The distinction between fine arts and applied arts stays strong in our societies, notably because of its maintaining in our schools and museums. Applied art students will find a « job », in some industrial branches ; fine arts' ones are sentenced to become « artists », running through galleries to make their genius known. Any discipline taking pride in giving professional opportunities to its students, so creative and modern as those industries might be, will not be able to rise up over the rank of "applied arts". And yet, is it not the exact situation of cinema, whose very selective schools supply many technicians of the branch ? Is it not also very similar to what happens in Music Conservatories which, for a minority of composers and conductors, train cohorts of virtuoso musicians who are, to a certain extend, only anonymous means of the manifestation of someone else's singular artwork ?

To try to seize the difference between "fine" and "applied", we can call to one of the sub-fields: decorative arts. Because applied arts are foremost decorative, seeking to liven up, to ornament (said Loos<sup>5</sup>) everyday life products. In this perspective, stained-glass windows are only embellished windows, mosaics are decorated grounds, ceramic is adorned crockery. A polite interest is waited in regard to these products – not a reflexive contemplation. To wear a jewel, to drink in a cup, to waltz in a dress, to walk on a floor, would be normal reception regimes for those applied art products, a usage regime, where contemplation's and Beauty's pleasure has no reason to apply and could only be actualised in a degenerated version. *Will be considered as art, a sensible field whose specific reception invites to an aesthetic attention and attitude, apprehending the artwork as the mirror for Man, World or Absolute.*

But things seem to have drastically changed during the XXth century, so that those old paradigms (art's and then crafts' ones) would no longer prevail, banning all recourse to any nature of art or any identifying criteria. Indeed, the XXth century will have known two revolutions that had burst the art's sphere.

The first one is internal, it is namely the adventure of modern and contemporary arts, supported by an even more dominant aesthetic and philosophical critical discourse. It leads up to a world where "everything goes", everything can make art, anything makes art. Henceforth, it becomes impossible to deny this status to such or such artwork in virtue of its form, its quality, or anything else. The institutional theory of art, despite the modesty of its propositions, imposes itself to think art, relegating aside more ambitious speeches about sense, transcendence, beauty, or whatsoever.

The second one is external, it is the explosion of the mass media culture, with its new technologies of content production: photography, cinema,

recording, video, digital, ... Now, "everything goes equally", culture, even the simplest production of media content, holds the rank of art. For everything produced by a media technology is of much more an impact upon our life and our sensible than any museum or theater elitist art - and this new offer that must be analyzed to extract the values' grid that immemorial art should fit in. Art's sphere implodes under the pressure of mass culture that imposes its tools, its rhythms, its virtues, its criteria.

And yet... And yet, those new dominant paradigms of generalized aesthetisation and of media, fostered by a pragmatism and contextual theoretical approach (mostly Anglo-saxon), do not close the debate. The question of art is not solved, it is abandoned. As if suddenly, it was more honorable to stop staring at old moons, to praise the bulging fingers that point them. For neither art nor hierarchy have really disappeared. Some productions are better than others. Some artworks will last, when the bulk of what is produced will perish without any loss. Some cultural works keep on moving us, opening our eyes, changing our sensibility, fulfilling or worrying us. Art is then still present under its archaic, immemorial form that we must go on hunting and thinking, armed with new as well as old tools (since, despite all, the essence of art survives through centuries and epoch's changes). This text is not an essay belonging to the "cultural studies"; it establishes a modest picture of the question of the essence of art within the video game. It re-centers the left over question, certainly not to solve it, but to present it as the prime question from a philosophical point of view, and try to find bias to address it while conciliating new tools and usages with the stakes and the deep nature of art.

Let us sum it up. Let us take any human activity producing phenomena. What method would allow us to know if it is an art ? It appeared from one hand that the epithet "artistic" does not distribute on the whole of the concerned field's productions, and to be art only means for a discipline that *some of its products are works of art* (and that those ones manage to be many and visible enough to impose and structure their existence); and on the other hand, that the specific mode of its reception is compatible with a reflexive attention and an *aesthetic pleasure* (which is then not expected from all the disciplines' products, but which must be possible for some of them). Consequently, there would be two ways to solve the question for any activity. By wondering if, regarding its production, it produces certain artworks; or in observing if, during the reception, it can prompt some aesthetic feelings.

Of course, the problem is thus only shifted. Instead of successfully defining the term "art", we should now ponder over the "artwork" and the "aesthetic reception". At least, the problem gets more specific. Let us observe the different means used by video game in order to, four centuries after painting, sculpture and architecture, court this artistic dignity.

### Enrolment in an institutional artistic context

The prestigious Museum Of Modern Art of New York let a dozen of video games enter its "Architecture and Design" department in 2012. In 2013, two video games were welcomed in the "film and media" department of the Smithsonian Art Institute of Washington. *A priori*, the question seems adjudicate for this two prominent *artistic* institutions. But with obvious differences of perspectives.

For the first one, video games would fall within design, would be some applied or interactive design. The curator who succeeded in this bold introduction, insists on the ergonomic, and even computerised qualities of this video gaming programs : "Our criteria, therefore, emphasize not only the visual quality and aesthetic experience of each game, but also the many other aspects—from the elegance of the code to the design of the player's behaviour—that pertain to interaction design"<sup>6</sup>. Beautiful code, well composed architectures, well studied interactions regarding the available joysticks and the functions to be performed within the game - in a word, game play. Elected games have been such because they are marvels of video game design. Nothing is said about the content, sense or figuration qualities of those games. Gathered this way, the selected games can draw a quite complete historical panorama of the sector, by extracting from the games' masses those became the representatives of a genre: *Pacman, Tetris, Another world, Myst, Simcity 2000, Vib-ribbon, The Sims, Katamari damacy, EVE online, Dwarf Fortress, Portal, fLOW, Passage, Canabalt*. They will be joined in June 2013 by *Pong, Space Invaders, Asteroids, Tempest, Yar's revenge, Hyper Street Fighter II, Minecraft*.

In 2012, what is still called the Smithsonian Art Institute organises the exhibition "The art of video games", which meets an unprecedented success. When dismantling, two video games entered the collections: Jenova Chen's *Flower* (2009) and Ed Fries' *Halo 2600* (2010). The chosen games reveal the completely different ambition of the Smithsonian. Jenova Chen is now well-known to create poetical, ethereal video games, exploring a not very trendy intimist sensibility - *Flower* is his banner. As to *Halo 2600*, it is a retro-development of a very popular game : the *Halo* serial, developed since 2001 and available on the best game consoles, is here expanded with an episode that makes it "regressed" backwards the video game's origins, since Fies's game is developed for the Atari 2600, one of the first home video game consoles (come out in 1977), with very rough graphics and mechanisms. What are sacred so, are two alternative games, one ecolo-lyrical, the other of retro-gaming, far from the beaten paths of the games being at the very top of the sales charts. Besides, both games entered the "film and media" department, already in charge of the conservation of New Media arts (video, multimedia, electronic and digital arts).

Of course those sensational débuts have not come along without controversies, but art history is full of them, demonstrating their uselessness:



controversies pass away, their objects take root. Let us look deeper into the MOMA. The museum is globally divided into two parts: in the two last storeys dominate Painting and Sculpture, in the first two storeys are stored the rest of the collections, that is to say Architecture and design, Drawings, Photography, Prints and illustrated books, and Media departments. If we cast a glance at the list of works hosted in the Architecture and design department, we can figure out that it plays the role of an Applied arts museum, even a Crafts and Industry museum. Indeed, Architecture goes alongside vehicles, softwares, furniture, textile, devices, toys. The label "MOMA" is far away from being sufficient to qualify everything that the museum contains as "artistic"... And to support the idea that video games do belong to MOMA<sup>7</sup>, is not to claim that they fall into art<sup>8</sup>... Whereas the Smithsonian's approach, more in line with an aesthetic sight in which contemporary art leads to new media art, hence to electronic art, and so to certain usages of video games, only elects a very peculiar type of games, which may be, to a certain extend, hardly video games.

Entering cultural institutions, video game, hybrid and uncategorisable object, has anyhow trouble to make its way through the classic artistic departments.

### **Analogy with reputed concomitant arts**

An other angle could consist in placing the candidate in the wake of reputed arts. If the applicant shares with such art enough essential elements, it must be able to acquire the status of art just like the other one did - by capillarity. If we consider the "fiction" side of video games, we can easily define them by insisting on the fact that they are "a movie or a novel in which you are the hero" (or for network games, a "protagonist"). If we consider the "system" side of video games (sports, puzzles, sandboxes), we can define it as the sensible manifestation of a framework that verges on either an "artistic performance in which you are the dancer-choreographer" or an "architectural edification in which you are the builder".

Consequently, if a movie can move people, so can video game - if a book can make you think, so can video game - if a monument can shake us or a painting or a dance can make us live an Absolute moment, so can video game.

Remediation of content between those diverse media can play as a tangible proof and even a touchstone: if the artwork *Salammbô* (or *Alice in wonderland*) can be declined in comics, movies, animations or video games - then all those media present, each one in its own way, sufficient qualities to offer a delightful experience of Flaubert's *Salammbô*. The latter could find in any of these expression means, peculiar resources to deploy itself in various ways as long as it keeps up with its genetic principle and its nominative identity.

Otherwise, the recourse to similar production techniques would plead in the same direction. For instance, the use of motion capture (well spread in the cinema field, e.g. *Avatar*) allows video game to integrate some filmed sequences with actors in its narrative thread (cut-scenes). Because they both

call on movie stars (as such) and because they both shoot sequences and frames the same way, cinema and video game share a common DNA. The same goes for the use of a script that is present in movies, video games, graphic novels or fiction books. Feeding themselves at the same sources, those disciplines are cousins and the artistic function of the first ones must fall due to the last arrived.

The argument of “artistic capillarity” could be handled only with care, since in the same time, one would have to demonstrate that video game is an art *sui generis*, elaborating its own medium, *ie* possessing its own energy, stakes, means to reach the artistic function. We would then refer to fun or game play to measure the aesthetic quality of the game – or to game design and game system to explicit the creator’s conception and vision. But in which regards, such specificities would nullify the artistic ambition of the video game chimera ?

There is also a tactical asset of this approach: to take advantage of the turbulent but key history of these disciplines, lately accepted as arts. Take any of photography, cinema, comics, jazz – archives are full of horrified screams against them, shouted by the most eminent authorities of their time. And yet, who today would refuse them their place in the artistic pantheon ? From then on, the surest method would be to grin and bear it: let the conservatives shout, in one or two generations, their children would have been bred with this new invention’s bottle and would make a point to eruditely legitimate it. Here we are.

### **Integration into an extended fine arts system**

We could now choose to defend the artistic character of video game by eyeing at subalterns, primitive or exotic activities dubbed by art: outsider art, tribal art, garden art, etc. The art managed to make room for them within its framework (even though in its fringes), by linking them to a general family: painting, sculpture or architecture, in virtue of archaic principles they would also exemplify.

One could be surprised to find in Alain’s *System of Fine arts* (1926), that costume, fashion, equestrian art and even politeness are placed in the “dance and finery” discipline ; the same way as furniture, design, gardening and urbanism are dealt in the architecture’s chapter. As to Kant, he introduced gardens art as a twin of painting as it is an art that “presents the sensible appearance in artistic link with ideas”. Besides, according to the Königsberg master, the art of painting is widened to everything falling under decoration and furnishing, up to the art of dressing ! We will note that those cousin arts, of secondary importance, are related to the *princeps* art in virtue of transcendental principles. It is because some sensible ideas can be expressed in them, because they aim at the free interplay of imagination with Ideas and at “occupying the aesthetic faculty of judgement without any determined end” – that those arts are recognized as such. We can then easily relate video games to proven

artistic principles, already blossoming with more or less faithful fruits. For instance, in following Alain?

As a technological device, thanks to which the receiver interacts, it could be subsumed by the notion of design, and for several reasons. Indeed, it harps on *material design* (peripheral devices), measuring the quality of controllers and their easyness - on *digital design* (graphic interface), appreciating the display of extra-narrative information (menu, bars, windows) - on *computer design*, saluting the code's quality, its sturdiness, its craftsmanship or the openness of its "game engine" - and finally on *game design*, judging the whole of game's visible elements contributing to its game play. Behind the word design, one must read the ability to schematize running or interactions with the simulated world and its outputs - which relate it to the art of architecture.

As an audiovisual entertainment, it would relate to the media's family, alongside with television, radio, video, computer, etc. We could care about the richness of the plot and the means used to follow it, the beauty of dialogues or actings, the aesthetic, the tale's rhythm, music and sounds. We would judge the quality and richness of a fantasy, the power to make-world, to create percepts and affects through the immersion into a dram or a mechanism - so it is to the art of prose, *ie* of novel, that we will have to go back (musical and visual dimensions are subalterns to the art of narrating a story or creating a universe).

As any hobby, thanks to which the receiver has fun and learns to be better, it belongs to the group of activities that civilise and socialise the modern man. It naturalizes useful technological frameworks, it participates in the elaboration of the contemporary *habitus* and fantasy, and even, it raises awareness, through simulation, to social relations and causal links (e.g. dating games, loved by Japanese players, or even *Sims*-like games). A kind of "art of the hyper-modern conversation" - as is done by network games (the player socialises online with unknown people), augmented reality games (like *Pokemon Go*, where strangers meet in real life), and even any fiction games whose characters are more and more animated by Artificial Intelligence. *Paidia* (play-game) transfigures itself into a *paideia* (education). And the source goes back to politeness and ceremonial, or else to dance.

## Identification of universal art markers

### *The artist or the author*

Sometimes video game is reproached with the fact of being above all an industry, and if some big firms are actually famous, there is no artist in their teams (that sounds like the big studios of the golden age of the Hollywood cinema). Now, since several years, we might attend the emergence of authors in the video games field : monographs are written, the name of Shigeru Miyamoto (*Mario* and *Zelda's* father) will soon be as famous as Hergé or Lucas,

cultural medals are awarded, the great pioneers are becoming mythical figures (Steve Russell, Nolan Bushnell, Alexey Pajitnov), a current of alternative games is inflating cheering the name of their authors (Jenova Chen, Jason Rohrer, Jakub Dvorský). Such a claim is quite new in the history of video games, but it contributes to make the game designer auctorial figure arise.

Now, once the « auteur » is admitted, the artist's determinants come with it : intentionality, style, vision, involvement in his artwork, message, etc.

### *On the mode of existence of video game artwork*

Considered as an object, video game is similar to mass art : as cds and dvds, it was first distributed via the purchase of physical cartridges possessed by their legal owner. With the growing tendency of subscription and freemium, concerning all the culture's facets, video games to download or in the cloud will impose - so that cartridges will not exist any longer. The existence regime of video game will anyway remain the one of mass arts.

The novelty consists in the fact that being deviced, they depend upon particular equipments (console, computer), but also dedicated technologies (Operating systems, softwares, plug-ins). Ergo, video games are perishable. What is in contradiction with the normal regime of existence of artworks, intended to be eternal, unlike useful, consumption or action products<sup>10</sup>. And this feature could be fatal to any possibility of artistic acknowledgement, on a long term.

Nevertheless, video game has some means to struggle against this perishability. Firstly, through an emulator and its equivalent the retro-gaming. That way, historical video games will always be accessible. The problem with this solution is that it implies a « vintage effect » undergone by ancient technologies because of the user's eye progress. Yesterday's superb animations, fluidity or gorgeous sceneries are now slimy and blurred. The emulated game is suddenly and irremediably old. Hard to remind of the dazzled feelings it could have given rise to in the players' eyes that discovered it the day of its launch. Variation of the emulator, the re-editing of the game or its ports on new platforms overcome this drawback. In those cases, graphics are redesigned ; the original framework is kept, amended or completed with new chapters ; unless the game must be completely redeveloped. Last way of time resistance possible for video games : seriality, obtained by the exploitation of a *franchise*. Thus, *Mario*, *Zelda*, and folks are still up to date because episodes restlessly come one after another, keeping up the most recent technologies. What a stake for developers always compelled to succeed to maintain the high quality of the original or precedent episode! Naive question : in one hundred years, will one still play to a *Zelda* , and if so, will one say that one is « playing *Zelda* » ?



### *Diversification of aesthetic pleasures*

For those who want to quit the mere notions of fun, stress and game play - a solution can be found in an enlargement of the span of the affects provoked by video game. Video game will be art if it can produce emotions that will be something else than fear, tension of nervous loosening. Or, to say it as neurologists do, behind emotions, to reach sentiments.

The quest for sentiment becomes indeed a favoured trail to pull video game towards its maturity and towards art. The game *Ico* (Sony, 2001) is a kind of model and first born. In this game, the player embodies a boy who must escort a princess to the exit of a castle that has trapped her. The player's avatar moves physically with his companion and must sometimes abandon her to step forward, at the risk of her attack by the dark forces of the place. *Heavy Rain* (Quantic dream, 2010) insists on the first sequences of the game dedicated to the interactions between a father (acted by the player) and his children. The scene of the boy's disappearance in the mall is regularly cited to illustrate a moment of high anxiety which is not the one of horror film. Not to mention the death of Aerith in *Final Fantasy VII*, who makes many of its players cry shamelessly.

This path to the affects is clearly the one broken open by the studio thatgamecompagny (directed by Jenova Chen). The affective approach doubles up as a poetical and oneiric dimension (*Flower*), and may reach the heights of a parable or a philosophical one (*Journey*)...

Screen prints of *Another World*, available on Android.

Left, original display (1991) ; right, remastered display (2017).

---

The astonishing success of *The Sims* (where nothing happens except a trivial life) or *Minecraft*'s one (where we are just confronted to the duty of building up in a simulated and parametrised world designed for that) give us examples of games who put in the forefront our constructivist streak.

Finally, the treatment of a mature or serious theme seems to inspire certain experiments in indie games: *Bury me, my love* allows the player to live a Syrian refugee's life; *That dragon, cancer* immerses the player inside a family dealing with the announcement of their child's incurable disease; *Everything* develops an animist metaphysic inspired by the mystic Alan Watts.

### **Election of (Ur) masterpieces**

We could also judge on results. Needless to waste time on unfathomable principles allegations that turn out to be only ideological, let us look at what exists and admire the video games for what they are before speculating on what they show of what video game could become. Pragmatical and honest attitude that should allow us to agree on what we are talking about and what must be considered to judge in conscience. Unfortunately, we risk to end in highly incompatible lists.

The first one will stem from video game amateurs and willingly copy the one of best sells in the sector: *Zelda*, *Mario*, *World of Warcraft*, *GTA*, *Final Fantasy*, *Street Fighter*, etc. Those names are, at least partially, famous to the most ignorant amongst us – even though they are not properly games but licences that should be clarified.

A second list could come from video game critics. A website like Gamasutra<sup>11</sup> of a French magazine as Les Inrocks are able in their prize lists to salute the talented block buster (*The Legend of Zelda: Breath of the Wild* in 2017) as to elect an indie game (*Gorogoa* in 2017). Developers' rankings frequently prompt into the spotlight tiny studios whose games are not necessarily as popular as they are inspiring for professionals (Laundry bear games in 2017, *Tale of tales* in 2015). Will one day the Milano *Triennial game festival* be comparable to the Cannes Festival ?

The historians' list comes after, searching for the game that created a genre. In this case, *Wolfenstein 3D* (1992) will be more cited than *Doom* (whose name used to be used to qualify games as « doom-like »), father of a rich offspring of what is now called FPS games (*First Person Shooter*), only known by younger players via *Call Of Duty* or *Halo*. In the same vein, *Alone in the dark* (1992) created the horror genre, more linked today to the *Resident Evil* saga. *Tetris*, *Pac-man*, *Spacewar* or *Pong* are landmarks steps in the video games history, even if, apart from the first one, none of them is still really alive and can not be appreciated by the current public.

The aestheticians' list will be different, longing at flushing out artistic, avant garde, alternative games, exploring what traditional video game precisely does not. Dealing either with *art games* or with *game art* – with some nuances –, they

will take on either video games come out on huge platforms, exploring new aesthetico-playful streaks (*Ico*, *Myst*, *Black rain*, *Flower*, *Little big planet*, *Braid*, *Rez*), or "little" games, sprung from the indie scene (mostly in flash), hardly distributed and even very far from any classical video game pleasure (*Passage*, *Machinarium*, *PaRappa the Rapper*). The capacity of "criticism", as can be seen in the design of works questioning the medium from inside, could be a key argument. It is exactly what *Evoland* (among others) does: the player embodies an adventure game hero who, by way of treasures, unblock graphics and computer resources, moving from an old game of the beginning of the eighties to a contemporary game, by activating colours, scrolling, 3D, etc.

The spectrum is thus covered, from popular blockbusters to the most aesthete and intellectuals games for academics only. This could resemble what happens in every mass art, where critics and box offices hardly reach an agreement about common titles. This could be like cinema, whose history retains at the same time retains big success movies (*Star Wars*, *Titanic*), accessible movies of great directors (Hitchcock, Mankiewicz, Lang, Kurosawa, Carné) and "films d'auteur" « for enlightened cinephiles » (Dreyer, Tarkovski, Herzog, Rivette, Cassavetes).

### Highlighting art compatible principles

Finally, the discussion could be placed on the level of principles. In absolute terms, this would need a definition of art. But who would dare to propose one now that contemporary and modern arts have orchestrated its de-definition and the reign of "everything goes for art". As soon as a definition might be set, it would be easy to any wise eye to unearth many exemplar artworks, taking centre stage in our best art museums, to make the brave lie.

A weak version of this approach could consist on highlighting some principles that any object longing to be an artwork should search: transcendence, poetry, world-making, sublime, emotion, sacred, Idea, Beauty, mystery, etc. This way, maybe more continental than Anglo-Saxon, is still perfectly legitimate. Of course, there is no way to reach an agreement on this principles, there are only manners to defend them with more or less of conviction. Let us take note of some attitudes that peppered associated polemics, and let us remark that they draw three kinds of debates, regarding the agreement on their very terms.

Video game is (not) art, because it is (in)capable of "touching" the player. Here, the strictly playful feelings - fun, stress, irritation, joy - are not concerned, it refers to the span of sentiments, affects: intimacy, family, enthusiasm, empathy, grief. It is the most used trail by the champions of video game as art. Some will insist on the examples proving that affective expression is reachable to video games, whereas the opposite party would deny it. There is no discord on terms: players claiming to be deeply moved by such a scene or a game will be considered as a bit simple by their debaters who appreciate more subtle pleasures but more often, let us face it, don't prize video game's one (Indeed, Céline Dion makes me cry, (because) it is still soppy). A common field might gather them if

the emphasis was put on the (always future) emotional potential of video games.

Video game is (not) art, because it is open<sup>12</sup>. Interestingly, we can note that a same argument can be read in two diametrically opposed ways. Some have reproached video game with its interactive side, that allows the player to end with different versions of the story so that the game could not express any author's vision or intentionality. Not a single line of *Romeo and Juliet* could be touched without altering the artwork – and interactive art is a *contradictio in adjecto*. On the contrary, the argument will speak in favour of a richness of the simulated world and of an immersion offered to the player, living the artwork from inside, feeling it deep down his flesh. Insoluble debate since it rejects away two conceptions of a same word.

Video game is (not) art, because it is (in)capable of “transcendence”. What a spicy argument, that invites into the debate a new indefinable word (aside “art” and “video game”<sup>13</sup>)! Let us admit that this new term refers to a means of elevating man above his human condition or of reflecting him in link with everything that out-pass him, the hereafter and the eternity. Once again, defenders and detractors will sparsely agree, the first one would estimate that the value is reached in what the latter would only tolerate as its caricature. The game *Passage* of Jason Rohrer (2007) would here be of an ambiguous help. Little game lasting five minutes, it is supposed to figure the journey of a life to its end. It may be an interesting computer program, offering a metaphor for our existence, but it falters in both regards: on one side, its theme's maturity is not enough to make an artwork of it (from far); on the other side, its computer nature blurs the fact that it hardly is a video game, that most players will not find any pleasure in it, and finally concluding that, if it is one, it is a really bad video game. However, as an essay to open the field (and the debate), it is a terrific experiment (as Duchamp's *Fountain* is hardly art or a very bad artwork – but it is still the most important artwork of the XXth century!). Those alternative games might be to video game what the “Nouveau roman” was to the novel...

### **Conclusion: “to do as if”**

Behind each one of these approaches, hide various attitudes towards art: institutional definition, opportunist attitude, relativist approach, positive process, ideological claim (decreeing about what is art and what is not). Moreover, to persevere in this questioning will necessary lead to take sterile polemics up again, those that stroke photography, then cinema, then graphic novels. Traditionally, the debate will always turn the same way: detractors will say that it is not art, because it can not arouse the archaic, worship, transcendent values of art; defenders will assert that, on the contrary, it succeeds in a refresh way.

For cinema, Benjamin sent the parties away and committed himself to show what changed in the Man's regime of perception with the arrival of the new technique: the distracted reception, the shock effect of a more tactile than visual art<sup>14</sup>. The newcomer imposed itself as art for *actual* reasons – and art has



to reconfigure itself, to acquire new modulations, in order to welcome it *legally*.

Here too, the solution could arrive by adopting the naive attitude, by “doing as if”. We could ponder over video game’s object, “doing as if” it was art, that is to say in adopting the aesthetician’s way and method – without deciding upstream on its value or function. Subsequently, we could lead the enquiry in three moments: by thinking of the specific creative regime of video game, by analysing a video game work, by proposing an aesthetic of video game. At the end of these analysis, would materialize a picture that would not be a “portrait of video game as an art”, but a “portrait of video game by the aesthetic” – and this is this figure that we could then propose to judgement, to deliberate on the possibility that it would belong, or not, to the big family of arts.

### Bibliography

- ALAIN, *Système des Beaux-arts [1926]*, Paris, Gallimard, 1953
- ANTONELLI, Paola, « Video Games: 14 in the Collection, for Starters », in *Inside/Out, A MOMA Blog*, 29/11/2012, online: [https://www.moma.org/explore/inside\\_out/2012/11/29/video-games-14-in-the-collection-for-starters/](https://www.moma.org/explore/inside_out/2012/11/29/video-games-14-in-the-collection-for-starters/)
- ARENDDT, Hannah, *La crise de la culture*, Paris, Gallimard, 1972
- BENJAMIN, Walter, *L'œuvre d'art à l'époque de sa reproductibilité technique*, Paris, Allia, 2011
- DELEUZE, Gilles, *Qu'est-ce que la philosophie ?*, Paris, Minuit, 1991
- DIDI-HUBERMAN, Georges, *Devant l'image*, Paris, Minuit, 1990
- EBERT, Roger, « Games VS Art : Ebert VS Barker », in *Roger Ebert Journal*, 21/07/2007
- FRASCA, Gonzalo, « Simulation versus Narrative: Introduction to Ludology », in WOLF, Mark J.P. et PERRON, Bernard (ed), *Video/Game/Theory*, Routledge, 2003
- HEGEL, Georg Wilhelm Friedrich, *Esthétique. Tome 1*, Paris, Librairie Générale Française, 1997
- JONES, Jonathan, « Sorry MoMA, video games are not art », in *The Guardian*, 30/11/2012
- KANT, Emmanuel, *Critique de la faculté de juger*, Paris, Aubier, 1995
- LOOS, Adolf, *Ornement et crime*, Paris, Payot&Rivages, 2003
- MAEDA, John, « Videogames do belong in the Museum of Modern art », in *Wired*, 04/12/2012
- MORIARTY, Brian, « A designer's take: MoMA is wrong to pretend video games are art », in *The Guardian*, 7/03/2013
- PERRON, Bernard, « Jeu vidéo et émotions », in GENVO, Sébastien (sld), *Le game design de jeux vidéo. Approches de l'expression vidéoludique*, Paris, L'Harmattan, 2006
- POUIVET, Roger, *L'Œuvre d'art à l'âge de sa mondialisation*, Bruxelles, La Lettre volée, 2003
- ROSENBERG, Harold, *La dé-définition de l'art*, Nîmes, ed. Jacqueline Chambon, 1998
- SCHOPENHAUER, Arthur, *Le monde comme volonté et comme représentation*, Paris, PUF, 2004
- TAVINOR, Grant, « Definition of videogames », in *Contemporary Aesthetics, Vol 6*, 10/01/2008, online: <http://www.contempaesthetics.org/newvolume/pages/article.php?articleID=492>
- VIAL, Stéphane, *Court traité du design*, Paris, PUF, 2010

**Notes**

- <sup>1</sup> Gilles Deleuze, *Qu'est-ce que la philosophie ?*, Paris, Minuit, 1991.
- <sup>2</sup> Georg Wilhelm Friedrich Hegel, *Esthétique. Tome 1*, Paris, Librairie Générale Française, 1997, p. 177.
- <sup>3</sup> Arthur Schopenhauer, *Le monde comme volonté et comme représentation*, Paris, PUF, 2004, p 341.
- <sup>4</sup> Georges Didi-Huberman, *Devant l'image*, Paris, Minuit, 1990, p. 65-103, p. 94 sq.
- <sup>5</sup> Adolf Loos, *Ornement et crime*, Paris, Payot&Rivages, 2003.
- <sup>6</sup> Paola Antonelli, « Video Games: 14 in the Collection, for Starters », *Inside/Out, A MOMA Blog*, 29/11/2012, online: [https://www.moma.org/explore/inside\\_out/2012/11/29/video-games-14-in-the-collection-for-starters/](https://www.moma.org/explore/inside_out/2012/11/29/video-games-14-in-the-collection-for-starters/)
- <sup>7</sup> John Maeda, « Videogames do belong in the Museum of Modern art », *Wired*, 04/12/2012.
- <sup>8</sup> Jonathan Jones, « Sorry MoMA, video games are not art », *The Guardian*, 30/11/2012. Brian Moriarty, « A designer's take: MoMA is wrong to pretend video games are art », *The Guardian*, 7/03/2013.
- <sup>9</sup> Alain, *Système des Beaux-arts [1926]*, Paris, Gallimard, 1953.
- <sup>10</sup> Hannah Arendt, *La crise de la culture*, Paris, Gallimard, 1972, p. 266-268.
- <sup>11</sup> Cf: « Top 10 games of the year » and « Tome 10 game developers of the year ».
- <sup>12</sup> Roger Ebert, « Games VS Art : Ebert VS Barker », *Roger Ebert Journal*, 21/07/2007, online.
- <sup>13</sup> Grant Tavinor, « Definition of videogames », *Contemporary Aesthetics*, Vol 6, 10/01/2008, online : <http://www.contempaesthetics.org/newvolume/pages/article.php?articleID=492>.
- <sup>14</sup> Walter Benjamin, *L'œuvre d'art à l'époque de sa reproductibilité technique*, Paris, Allia, 2011.

# En quoi les jeux vidéos sont-ils différents.... ?

**Stéphane Natkin**

Professeur émérite du CEDRIC (Centre d'Etude et de Recherche en Informatique et Communication du Conservatoire National des Arts et Métiers); Ancien directeur de l'Ecole Nationale du Jeu et des Media Interactifs Numériques (Enjmin Cnam)

---

## Introduction

En un peu moins de cinquante ans d'existence, les jeux vidéo se sont imposés comme une forme essentielle de la culture populaire. Que ce soit aux USA, en Asie ou en Europe, près d'une personne sur deux joue, sous une forme ou une autre à un jeu vidéo. C'est d'évidence une part très importante de l'industrie culturelle. Pour certains c'est une nouvelle forme d'art qui commence à avoir son appareil critique<sup>1</sup>. Cet article tente de répondre à la question suivante : En quoi les jeux vidéo sont-ils différents.... des autres media et en particulier des media audiovisuels ? Cette interrogation peut être abordée en privilégiant différents aspects. Le premier est la nature même du jeu qui repose sur une interprétation particulière de la notion d'interaction : un jeu crée chez le joueur un sentiment de responsabilité de ses succès, de ses échecs et de façon plus générale du déroulement du jeu. Cet objectif esthétique détermine le second aspect de différenciation qui est lié au processus de création d'un jeu (Game Design). Un jeu est pensé en fonction d'un modèle du ou des joueurs qui relève autant de la psychologie cognitive que de la narration. Le troisième aspect concerne la production : l'organisation des équipes, les méthodes de conception et de réalisation, les outils de production spécifiques au jeu vidéo qui le placent à une lisière originale entre la création de films d'animation, de série TV et le développement logiciel.

*Starting from an analysis of what differentiates video games from other media, considered from the point of view of aesthetics, creative processes and the organization of this production, we show that this analysis is the foundation of the pedagogy that has been developed for more than fifteen years at the Graduate School of Digital Games and Interactive Media (Enjmin)*

Ces éléments d'analyse nous permettent de présenter et discuter les principes pédagogiques sur lesquels repose l'Enjmin et la relation entre cette pédagogie et les recherches menées dans le cadre du laboratoire CEDRIC.

### **L'interaction dans les jeux vidéo**

Voici une quinzaine d'années une controverse faisait rage dans les petits mondes du jeu vidéo, que ce soit les théoriciens du domaine ou les praticiens. Elle opposait les narratologues aux ludologues (Juul 2001), (Juul 2005). En caricaturant quelque peu les arguments des uns et des autres, le débat peut être résumé de la façon suivante. Pour les narratologues, le jeu vidéo est une nouvelle forme de narration audiovisuelle qui a pour caractéristique d'introduire des variations du récit décidées par le joueur. Mais, avant tout, le jeu vidéo raconte une histoire. Pour les ludologues, ce qui caractérise un jeu vidéo ce sont les mécaniques de jeu, c'est-à-dire les stratégies, décisions, actions et leurs conséquences qu'il offre au joueur (ce que l'on appelle le *gameplay*). Pour un ludologue, le jeu vidéo est essentiellement le descendant des jeux de société, sportifs... sous leurs différentes formes.

Ce débat a un fondement réel. Il y a des jeux qui sont pensés d'abord comme une narration interactive, comme par exemple « *Beyond Two Souls* » (Beyond 2013) et de façon plus générale les jeux de David Cage. A l'inverse de nombreux jeux, par exemple sur mobiles, comme « *Angry Birds* » (Angry 2009), sont d'abord une mécanique ludique. La plupart des jeux jouent sur les deux tableaux. Par exemple le *gameplay* d'un jeu comme « *Monument Valley* » (Monument 2017) repose sur des énigmes géométriques et la progression raconte l'évolution des rapports entre une mère et sa fille.

Ce n'est donc pas l'une ou l'autre position qui détermine l'essence du jeu vidéo. Dans un cas comme dans l'autre, un jeu est caractérisé par une suite de décisions prises par le joueur, d'actions qui en résultent et par l'exécution de ces actions. Dans un cas, le joueur va influencer (ou va croire influencer) sur l'évolution d'un récit dont il est un acteur, dans l'autre cas il va gagner ou perdre des points, des sous, de la réputation et l'estime de soi. La qualité esthétique du jeu est liée aux émotions que développe cette implication du joueur dans ses décisions et les succès ou échecs qui en résultent. Le joueur doit toujours se sentir responsable du déroulement du jeu, même s'il ne le contrôle pas réellement.

Considérons un jeu assez ancien mais très remarquable « *Shadow of the Colossus* » (Shadow 2005). Ce jeu d'aventure revisite le mythe d'Orphée. Le joueur contrôle un chevalier dont la belle est décédée. Pour la ramener à la vie, il doit, parcourant un paysage étrange et fascinant, détruire successivement quinze colosses, créatures gigantesques et magnifiques. Ayant trouvé un colosse, il doit grimper dessus, trouver son point faible, y enfoncer son épée. Le colosse s'écroule et, dans la caverne qui constitue le tombeau de la belle, une statue représentant le colosse s'écroule également.



Analysons ce jeu du point de vue de trois échelles temporelles de motivation du joueur (appelé les 3M par les Game Designers). A court terme, ce qui motive le joueur à appuyer sur ses manettes, c'est un gameplay de jeu de plateforme. L'avatar du joueur doit chercher un chemin, grimper, sauter... sur un colosse immense et en mouvement pour en trouver le point faible. C'est une mécanique classique du jeu vidéo : dans le premier Mario (Donkey 81), le plombier célèbre sautait déjà pour sauver une princesse. Ce qui pousse le joueur à continuer sa quête, à moyen terme, et donc à passer d'un colosse au suivant, est un mélange de motivation relevant de la narration audiovisuelle et du gameplay : le chemin et la représentation de chaque colosse est différent, il y a donc une motivation d'exploration, mais chaque colosse « se joue » également différemment selon sa taille, le milieu dans lequel il évolue (certains marchent, d'autres volent ou nagent). Enfin la motivation à long terme est d'ordre purement narrative. Le joueur, par l'intermédiaire de son avatar, détruit des colosses qui ne lui ont rien fait. Ils ne sont menaçants que par leur taille. Certains sont même indifférents au joueur et ne lui font courir un danger que parce qu'ils risquent de l'écraser.

*Shadow of the Colossus*

---

Loin de jouer le héros qui sauve la planète des aliens, le joueur est un tueur. Il développe un sentiment de culpabilité : ce qu'il fait est mal et cette histoire ne va sans doute pas se conclure par un « *happy end* ». Mais, qu'il le veuille ou non, pour connaître la fin, il n'a pas d'autre solution que de détruire tous les magnifiques colosses.

« *Shadow of the Colossus* » illustre parfaitement ce qui, à notre avis, constitue l'essence du jeu vidéo et en particulier de son esthétique, c'est à dire ses moyens spécifiques pour créer des émotions. Que ce soit au travers d'une mécanique narrative ou ludique, ce qui est essentiel est *le sentiment de responsabilité que développe le joueur par rapport aux conséquences de ses décisions et de ses actions*. L'art des concepteurs de jeu vidéo est de créer un univers, une narration et des mécaniques, de façon plus générale une forme d'interaction, qui va développer chez le joueur des émotions allant de la volonté de puissance jusqu'au sentiment de culpabilité en passant, bien entendu, par le plaisir de gagner ou la douleur de perdre...

Le second chapitre de cet article est donc consacré aux méthodes, outils, trucs et astuces qui sont utilisés par les concepteurs de jeux vidéo pour aboutir à ce résultat.

### **Comment concevoir et réaliser un jeu vidéo ?**

Ce chapitre est en partie adapté et mis à jour de (Natkin 2006). On pourra se reporter aux nombreux ouvrages portant sur le Game Design, par exemple (Shell 2008).

### **Les acteurs de la création de jeux vidéo**

Un jeu est créé et réalisé par un studio de développement de jeux (développeur), édité et souvent financé par un éditeur et distribué par un distributeur soit de supports matériels soit, de plus en plus souvent, en ligne (distribution dématérialisée). Une autre catégorie d'acteurs sont les consolistes (Nintendo, Sony et Microsoft) qui, outre la conception et la fabrication des consoles de jeux, sont également éditeurs et distributeurs et possèdent leurs propres studios.

Cet univers relativement petit est très créatif : il a inventé de nombreuses méthodes, techniques et outils qui ont souvent largement débordé le monde du jeu vidéo. Les moteurs de jeu dont nous parlons plus loin sont utilisés pour prototyper des interfaces de navires de guerre, pour créer du contenu pédagogique ou pour faire des séries d'animation. Un exemple d'invention d'usage déjà ancien, est l'échange de texte en temps réel (*chat*) qui est à la base des réseaux sociaux. Si l'on excepte la France qui connaissait déjà le minitel (rose), ce type de communication a commencé à être utilisé par le grand public et à grande échelle dans les jeux massivement multi joueurs (MMOG) au milieu des années 90. Mais, avant tout, ce qui est le plus innovant dans la réalisation d'un jeu est la façon d'imaginer et de créer une relation interactive forte entre le jeu et le joueur.

D'un autre côté, il s'agit d'une industrie prudente et suiveuse. Elle a subi une suite de cycles économiques avec des hauts suivis de bas redoutables<sup>2</sup>. Donc quand elle repère quelque chose de nouveau qui marche, une bonne partie de l'industrie tente de suivre. Ces dernières années on a vu successivement la montée et souvent la chute de jeux sur Facebook, de nouveaux modèles économiques (*freemium*), de jeux *free to play* sur mobiles pour tout le monde comme « Candy Crush Saga » (Candy 2012), des jeux en réalité virtuelle et maintenant des jeux en réalité augmentée. Ce type d'évolution a du mal à générer de l'innovation en termes de contenus ou d'usage.

Celle-ci provient en partie de ce que l'on appelle les « indés ». La définition des studios indépendants est assez floue, mais elle suppose un financement du jeu qui ne repose pas sur un grand éditeur. Les « indés », après avoir été méprisés jusque vers le milieu des années 2000, sont devenus le cœur de la dynamique du jeu vidéo et souvent de sa créativité.

### Organisation de la production

La production de jeu vidéo relève plus de méthodes issues de l'audiovisuel que de l'informatique. C'est un travail d'équipe pluri-disciplinaire qui comprend un gestionnaire de projet (Producer), des concepteurs de jeux (Game et Level Designers), des concepteurs graphistes et des animateurs, des concepteurs sonores et des musiciens, des programmeurs et des personnes en charge de la conception et de la validation des interfaces et de l'expérience utilisateur. L'équipe peut comporter de trois ou quatre et jusqu'à plusieurs centaines de personnes, le travail peut durer de quatre mois jusqu'à 5 ans et le coût de production varier de 100 k€ à plus de 100M€.

Ce qui distingue la réalisation d'un jeu vidéo de celle, par exemple, d'un film est le caractère itératif du développement. La conception et la réalisation d'un film reposent essentiellement sur un processus linéaire qui part de l'écriture d'un synopsis et aboutit à la conformation puis la diffusion du film. La conception d'un jeu est, après une phase initiale d'écriture, une succession d'améliorations d'un prototype qui est joué, puis augmenté et optimisé puis rejoué ... La première phase de travail consiste à définir un univers, une narration, du gameplay en général. Elle est appelée « Game Design ». La suite du travail va itérer en améliorant et ajoutant des éléments à un prototype jusqu'à ce qu'on estime qu'il soit terminé. Ces itérations sont le plus souvent basées sur la construction d'une succession d'étapes que le joueur va rencontrer qui sont appelées les niveaux du jeu (*Level*). La conception des niveaux successifs du jeu, le « Level Design », est donc la seconde étape de l'écriture mais aussi celle de réalisation et de validation du jeu. La description du processus et des principes d'écriture exposés dans la suite de cet article concerne surtout les jeux vidéo qui se jouent à un seul joueur ou en groupe coopératif. Concevoir un jeu compétitif suppose, en outre, de jouer sur des mécanismes sociaux que nous ne pouvons développer ici.

## Le gameplay et la gestion de la difficulté

Comment créer cette relation de responsabilité à l'interaction que nous avons présentée au premier chapitre ? Elle est souvent construite à partir de ce que l'on appelle les boucles de gameplay.

Un élément de gameplay est une possibilité d'action qui est proposé au joueur : comment il comprend cette possibilité, les obstacles qu'il va rencontrer dans son utilisation, les variantes et stratégies qu'il peut développer, les résultats positifs ou négatifs qui vont résulter d'un succès ou d'un échec. La boucle de gameplay est constituée de l'analyse de la situation par le joueur et la compréhension des éléments de gameplay qui se présentent à lui, des processus de décision puis d'action du joueur et de la façon dont les résultats lui sont transmis, puis, à nouveau la proposition au joueur d'un nouvel élément de gameplay... Les différents niveaux de motivation, les 3M évoqués plus haut, correspondent à des boucles de gameplay dont le déroulement et les effets se font ressentir à plus ou moins long terme.

Les éléments de Gameplay sont construits de façon paramétrable et combinable pour contrôler la difficulté de succès de l'action réalisée. Un élément de gameplay peut être, par exemple, de lancer une balle dans un panier. Comme la taille du panier peut être plus ou moins grande par rapport à celle de la balle, que le panier peut être plus ou moins loin de l'avatar, qu'il peut y avoir un vent latéral qui gêne le tir... sa difficulté est paramétrable. Un autre élément de gameplay peut être d'appuyer sur un bouton au « bon » moment, par exemple en réaction à un son. Il est paramétrable en jouant sur la latence que l'on laisse au joueur pour réagir au son. Il est combinable avec l'élément de gameplay précédent : on peut proposer au joueur de lancer la balle dans le panier au bon moment.

Le travail du Game Designer et du Level Designer va consister à imaginer les éléments de gameplay et la façon dont ils vont s'enchaîner dans les différents niveaux pour maintenir une tension qui motive le joueur. Le niveau de difficulté rencontré par le joueur est relatif aux compétences qu'il a déjà acquises. Il doit être ni trop facile (perte de motivation) ni trop difficile (découragement). Donc, la gestion de ce niveau est liée au contrôle du processus d'apprentissage selon les principes de la théorie du « *flow* »<sup>3</sup>. Dans la pratique, le Game ou Level Designer se place donc dans la tête de son joueur « cible » pour concevoir les boucles de gameplay.

On conçoit donc un jeu pour un joueur donné, suivant un processus basé sur des mécanismes cognitifs. Cette forme de design est sans doute la seconde originalité du jeu vidéo.

## Le « Game Design »

Le « Game Design » a pour objectif de décrire le contexte, la géographie et les principes de navigation dans cet univers, ainsi que les principaux personnages. Le concepteur fixe l'objectif du jeu, ses principales phases, le



type de quêtes que le joueur devra réaliser, ainsi que les mécanismes de gameplay utilisés. Il précise les caractéristiques perceptives de l'univers, les principes de l'interface du jeu, la façon dont le joueur comprend et apprend les mécanismes qui sont mis à sa disposition. Il doit alors décrire tous les objets qui constituent son univers et permettent la mise en œuvre des mécanismes de gameplay. Donc dans un jeu, quelque chose a le statut d'un objet parce qu'il peut produire ou subir une action qui a une influence sur le déroulement du jeu. Les caractéristiques actives d'un objet sont, d'une part, des actions qui peuvent être produites par un objet et, d'autre part, celles qui ont un effet sur cet objet. Un dragon peut voler, gronder, cracher du feu et manger le héros. On peut chevaucher un dragon, le blesser ou le tuer. Les caractéristiques perceptives sont constituées de la représentation visuelle et sonore de l'objet. Un dragon a une forme et diverses animations et sons émis lorsqu'il vole, crache du feu ou meurt. En fin de cette phase, les équipes de construction fabriquent les objets du jeu. On passe alors au « Level Design ».

### **Le « Level Design »**

Un niveau est un des épisodes, souvent incontournable, de l'aventure interactive du joueur. Il est lié à un objectif, explicite ou implicite, qui doit être atteint afin de passer au niveau suivant. En général, le concepteur part d'une représentation de l'espace dans lequel se déroule le niveau. Il y place un ensemble d'objets définis lors du Game Design. Ceux-ci vont déterminer la suite des éléments de gameplay proposée au joueur pour terminer le niveau. En fixant un objectif au joueur qui est lié à un lieu à atteindre, en contraignant les parcours de l'avatar à la fois par la topologie de la carte et la logique des énigmes, le concepteur du jeu fait suivre au joueur des chemins balisés d'obstacles. Il crée ainsi une narration, une dramaturgie et une progression des difficultés rencontrées par le joueur.

Par exemple, on commence par placer l'horrible monstre (Minotaure) qu'il faut vaincre en fin de niveau (le « boss » du niveau). Une porte va fermer un couloir d'accès au monstre. Pour franchir la porte, il faut une clef. Pour tuer le monstre, il faut une épée et une potion de vie. La clef est cachée dans une amphore gardée par deux affreux. Le filtre ne peut être acquis qu'en ayant beaucoup d'argent. Pour trouver de l'argent, il faut tuer d'autres monstres (des bébés Minotaure) dissimulés dans le décor, etc.

Le point d'entrée dans le niveau, la topologie et l'enchaînement des quêtes, dont l'ordre n'est pas totalement fixé, déterminent un parcours qui maintient la tension dramatique et se termine en « *happy end* », quand le joueur terrasse le Minotaure et conclut le niveau. Bien entendu, le joueur ne connaît pas les bons chemins. La recherche de ces chemins et des clefs des énigmes qui les parsèment constitue son espace de liberté.

Ce mode d'écriture basé, en général, non pas sur le temps mais sur l'espace est également une caractéristique du jeu vidéo.

## Le moteur de jeu

La réalisation du jeu, donc la construction des niveaux repose sur un outil logiciel appelé moteur de jeu (*Game Engine*), qui, du point de vue de la production, est l'équivalent dans le jeu vidéo d'un outil de montage dans l'audiovisuel.

Un moteur de jeu comporte un éditeur qui permet d'assembler toutes les ressources qui sont construites par l'équipe de production. Par exemple, un personnage est un objet 3D associé à un ensemble d'animations qui ont été construites avec des outils proches du dessin animé, plus des sons produits par le personnage quand il parle, quand il marche, quand il meurt... Mais également de programmes informatiques qui vont choisir, en fonction du contexte et des actions du joueur, quelle animation ou quel son choisir, quel filtre lui appliquer, à quel rythme...

Ceci permet la construction des objets du jeu. La conception des niveaux est également basée sur l'éditeur du moteur qui permet au concepteur de niveau de placer les objets sur sa carte, ou des détecteurs de présence de l'avatar à certains endroits qui vont déclencher certains comportements des objets du jeu. Les ambiances sonores sont localisées de cette façon.

Un moteur de jeu comporte également des bibliothèques logicielles facilitant le travail des équipes dans tous les domaines : le rendu graphique et l'animation, le son, la simulation physique, l'intelligence artificielle, les réseaux informatiques.

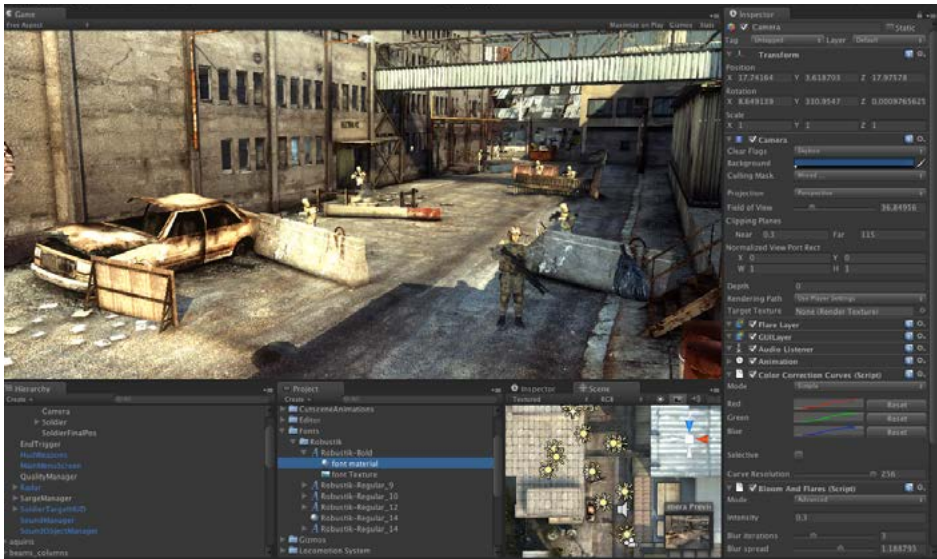
Mais, le nom de « moteur de jeu » est lié au second rôle de cet outil. Quand le jeu est terminé le moteur va produire un jeu, donc un logiciel, qui comprend tous les éléments propres au jeu, toutes les bibliothèques utilisées, mais également un logiciel spécifique, un moniteur, qui va piloter l'exécution du jeu dans le temps en réalisant périodiquement les opérations de lecture des commandes du ou des joueurs, de mise à jour du monde virtuel et de prise de décision par l'ordinateur et de rendu des images et du son. Ce logiciel peut être en général adapté en fonction de la machine cible : PC, console, téléphone...

A l'heure où nous écrivons cet article, les deux moteurs les plus utilisés sont Unity 3d et Unreal 4 qui se font concurrence. La figure suivante est une copie d'écran de l'éditeur de niveau de Unity. On constate que cet outil, qui est le moyen essentiel d'écriture de la narration, est une carte et ne comporte pas de ligne de temps (Timeline) dans son usage de production de jeu vidéo.

## Comment former les créateurs de jeux vidéo ?

### Le Master Jeux et Media Interactifs Numériques (JMIN)

En 2001, le Cnam et les universités de La Rochelle et Poitiers ouvraient à Angoulême un DESS (diplôme professionnalisant Bac+5 que les moins de vingt ans ne peuvent pas connaître) Jeux Vidéo et Media Interactifs. Quatre ans plus tard ce DESS devenait un master (JMIN) et, à la demande



du premier ministre de l'époque, Jean Pierre Raffarin, était créée l'Enjmin (Ecole Nationale des Jeux et Media Interactifs Numériques) comme institut du Cnam. A l'époque l'Enjmin et SupInfoGame étaient les premières écoles de jeu vidéo en France et parmi les rares dans le monde. A l'heure actuelle notre pays est sans doute en tête du nombre de formations au jeu vidéo par habitant, la plus grande partie d'entre elles étant des écoles privées<sup>4</sup>.

*L'éditeur de niveau de Unity*

L'accès au master JMIN se fait par épreuves comportant la rédaction d'un dossier sur thème imposé, des épreuves écrites (anglais, culture générale, analyse de jeu ou de film) et un oral. Chaque candidat dispose d'une licence ou d'un diplôme équivalent et se présente sur un des six parcours (Game Design, Conception Graphique, Conception Sonore, Programmation, Ergonomie et Expérience Utilisateur, Chef de projet).

Le semestre 1 est constitué d'enseignements issus d'un socle commun de connaissances. L'objectif en termes de compétences est de permettre aux étudiants d'appréhender les contraintes des métiers des différents acteurs intervenant dans la réalisation d'un média interactif numérique.

Le semestre 2 est un semestre de spécialisation dans chacun des parcours. Il s'agit de développer les compétences propres aux médias interactifs numériques. Par exemple, un étudiant issu d'une formation son apprend le rapport du son à l'image, à travailler avec des programmeurs, les outils pour l'interactivité. Le semestre comporte la réalisation par groupe (4 ou 5 étudiants) d'une œuvre interactive. Il s'agit d'une première expérience de travail collectif et multidisciplinaire orientée vers la créativité. Celle-ci est présentée devant un jury mixte de professionnels et d'universitaires. Les étudiants réalisent ensuite un stage de deux à trois mois orienté vers la recherche et souvent dans le cadre de projets collaboratifs portés par les laboratoires partenaires.

Les Semestres 3 et 4 proposent un tronc commun qui débute par une unité intitulée « Modèle de l'interacteur ». L'objectif est à la fois de croiser les parcours pour intéresser, par exemple, un chef de projet à la psychologie cognitive et un ergonome aux mesures marketing et développer des séminaires aboutissant à des réalisations (jeux dans la ville, objets intelligents). Les étudiants suivent ensuite une unité spécifique à leur parcours et participent à un projet par équipe de 9 à 12 étudiants. Ce projet est destiné à les placer dans des conditions voisines de la production professionnelle avec des contraintes d'organisation, de commercialisation et de budget.

Dans la suite de cet article, nous analysons les choix pédagogiques qui ont été faits pour aboutir à cette structure, ceci en relation avec ce qui est exposé dans les deux premiers chapitres.

### **Pourquoi créer une formation publique de haut niveau dans le domaine du jeu vidéo ?**

Créer un Master de Jeux vidéo, pratiquement gratuit, et la structure support est un investissement public important (de l'ordre de 10 000 euros par élève et par an). Est-il justifié ? L'argument de l'emploi ne tient pas la route : le jeu vidéo emploie dans les périodes fastes entre 5 000 et 10 000 emplois en France et le volume de la production française est de l'ordre du milliard d'euros. C'est, comparé à des secteurs classiques comme l'automobile ou même les opérateurs téléphoniques, très faible. Notons toutefois que c'est comparable aux chiffres du secteur de l'animation. Mais le véritable argumentaire est tout autre. Comme nous l'avons fait remarquer dans la première partie de cet article, les concepteurs et les producteurs de jeux vidéo ont conçu et mis en pratique des principes d'écriture interactive très originaux, basés sur des mécanismes cognitifs et sociologiques (pour les jeux multi-joueurs que nous n'avons pas traités ici) qui les dotent d'une efficacité redoutable. Ces principes sont en train de se diffuser dans tous les secteurs de la communication, de la formation jusqu'au traitement de certaines maladies graves en passant par la propagande. L'abus des termes, mal définis et mal utilisés, comme « serious game » ou « gamification » sont une marque de cette tendance.

Donc la justification de l'Enjmin est double. D'une part, il s'agit de ne pas laisser les spécialistes du domaine aux USA, au Japon ou au Canada. D'autre part, lorsque l'ensemble des secteurs de la communication sera touché par l'interaction numérique, le bassin d'emplois en France passera de quelques milliers à plus de cent mille.

### **Pourquoi créer une formation de niveau Master?**

On a vu qu'à l'instar du cinéma, créer un jeu vidéo est un travail d'équipe pluridisciplinaire combinant différents métiers. Ceci suppose des élèves qui ont au départ des appétences et des capacités dans différents domaines « de base » qui vont de la création graphique jusqu'au management. Nous considérons que chaque élève doit choisir dans les trois premières années de l'enseignement supérieur, ou même avant, son domaine de prédilection. Par exemple être concepteur sonore (Sound Designer) suppose un réel intérêt dans l'écoute et la structure du tissu sonore qui peut s'acquérir dans un conservatoire ou dans une école d'ingénieur du son. Ce qui est spécifique au jeu vidéo (rapport du son à l'image, interactivité, moteurs sons...), c'est une spécialisation dont le contenu technique change continuellement.

Un autre aspect est la structure tubulaire du diplôme. Un élève qui a candidaté et a été admis comme « Sound Designer » ressort « Sound Designer ». Outre les cours spécifiques à son domaine, il suit, bien entendu de nombreux cours, ateliers et projets communs avec les élèves des autres spécialités mais, la plupart du temps il y tient le rôle du concepteur sonore. Ce modèle est très inspiré de la pédagogie des grandes écoles de cinéma, comme la Femis.

A l'inverse il existe des formations, comme le Master « Entertainment Computing » de l'université de Carnegie Mellon, qui sélectionne les élèves de façon à couvrir une grande variété de compétences et les amène progressivement à choisir leur enseignement majeur (major), qui va déterminer leur spécialisation.

Le premier modèle est sans doute plus professionnalisant et le second peut être plus créatif. Partant du premier modèle nous avons, durant les 17 ans d'existence de l'Enjmin, essayé d'introduire des éléments du second. Compte tenu de contraintes économiques et techniques, nous n'avons sans doute pas encore trouvé la meilleure solution.

### **Quelle proportion d'enseignants professionnels et quelle proportion d'enseignants universitaires ? Quels universitaires ?**

Il existe quelques formations se réclamant du jeu vidéo qui ne font intervenir que des enseignants universitaires, soit parce qu'elles ne peuvent pas faire autrement (il n'y a pas de professionnels du jeu dans un voisinage proche), soit parce que le mot jeu vidéo n'est qu'un terme destiné à attirer les élèves dans un cadre plus classique, informatique par exemple. Il existe de nombreuses formations au jeu vidéo qui ne font intervenir que des professionnels, majoritairement vacataires.

Nous avons choisi « le juste » milieu : la moitié des enseignements est donné par des professionnels, l'autre par des académiques et chaque spécialité a un responsable académique et un responsable professionnel.

Les professionnels sont indispensables pour expliquer les méthodes de production en pratique, les outils dans leurs pratiques quotidiennes... et ils sont, quand on les choisit bien, au cœur de la motivation des élèves. Mais ils sont en général trop concentrés sur leurs problèmes au jour le jour et dépendant du phénomène suiveur évoqué dans la seconde partie de cet article. On peut inviter quelques visionnaires qui se posent la question du jeu et de ces outils dans dix ans, mais c'est exceptionnel.

Donc il faut des universitaires, mais pas n'importe lesquels. Un professeur d'informatique qui n'a jamais utilisé un moteur de jeu et qui n'a jamais joué est « game over » dans les dix minutes qui suit son début de cours. C'est encore plus vrai pour un psychologue qui ne s'est jamais penché sur les mécanismes de motivation des joueurs. Il est donc indispensable de faire intervenir des enseignants qui connaissent a minima le monde du jeu, un certain nombre de jeux et qui suivent l'actualité. Mais surtout ils doivent s'intéresser au domaine pour des raisons soit personnelles soit professionnelles.

### **L'Enjmin ne forme que des « indés », pourquoi ?**

Dans un train qui ramenait quatre anciens élèves d'Angoulême à Paris après un jury de projets auquel ils avaient participé, trois d'entre eux, qui travaillent chez un grand éditeur, commentaient les jeux présentés. « Ce sont des jeux indé, l'Enjmin ne forme que des indés... ».

Bien entendu de nombreux élèves de l'Enjmin font carrière dans les studios des grands éditeurs de jeu et en particulier Ubisoft. Bien entendu nous veillons à ce que nos élèves aient toutes les compétences techniques pour y travailler. Mais, effectivement, toute la formation est orientée, peut-être pas encore suffisamment, vers la créativité. Suivant l'anticipation que nous pouvons faire de l'évolution des jeux vidéo, par exemple la relocalisation et la rematérialisation, nous imaginons des ateliers, comme « les jeux dans la ville », quatre ans avant les Pokemon Go, ou la fabrication d'objets connectés associés à un jeu. Nous poussons les jeunes créateurs à prendre des positions radicales (avec un succès mitigé) et le premier projet collectif réalisé à l'école se place hors de toute considération commerciale.

Ceci a deux justifications. D'une part, on ne forme pas à Bac+5 que des techniciens efficaces : le but de l'Enjmin est d'engendrer des générations d'artistes, d'inventeurs et d'entrepreneurs du jeu de demain. D'autre part, le monde et les applications du jeu vidéo sont en train d'exploser, il est indispensable de faire sortir nos élèves d'une vision étroite et cadrée.

### **Quel rapport à la recherche ?**

Comme tous les Masters, JMIN est adossé à des équipes de recherche, principalement à l'équipe Media Interaction et Mobilité du CEDRIC. Mais cette

relation est très particulière : la formation a été à l'origine de nouveaux axes de recherche (l'écriture dans les jeux, le modèle du joueur, le jeu thérapeutique, l'accessibilité et les jeux, le son interactif...) et de collaboration nationale (avec Ubisoft par exemple) et internationale (avec le Cologne Games Lab en Allemagne et KAIST en Corée). Remarquons que le jeu vidéo n'est pas, en soi, un domaine de recherche mais qu'il existe de très nombreux travaux, allant de l'esthétique jusqu'à l'informatique en passant par la sociologie, qui puisent leurs sources dans les jeux vidéo. D'autre part, il existe de nombreuses écoles de jeux vidéo de qualité qui n'entretiennent aucune relation importante à la recherche. On peut s'interroger sur la nécessité de ce rapport à la recherche. Sa première justification a déjà été énoncée : nous voulons donner à nos élèves une ouverture sur l'avenir du jeu vidéo et une capacité de veille technologique. La seconde est liée à la nécessité d'enseignants universitaires. Ceux-ci trouvent souvent leur intérêt pour les jeux vidéo dans les projets de recherche qui se montent autour du Master.

## Conclusion

Dans cet article nous avons analysé ce qui distingue le jeu vidéo d'autres media tant d'un point de vue conceptuel que relativement aux méthodes et outils de réalisation. Nous avons montré comment cette analyse a déterminé les choix pédagogiques essentiels sur lesquels reposent les différentes formations de l'Enjmin et en particulier le Master JMIN. Mais il ne s'agit que d'un instant de cette histoire. Ces principes doivent évoluer en fonction de l'apparition de nouveaux métiers et de nouvelles organisations de la production des jeux. On note de plus en plus un croisement du Game Design, avec des compétences en psychologie cognitive et en sociologie, avec une pointe de données massives et d'intelligence artificielle. Chaque jour voit naître de nouveaux types de jeux et l'intégration de leurs principes et méthodes de conception dans les media traditionnels prend une place croissante dans notre société.

## Remerciements

Je remercie Axel Buendia, Cécile Le Prado, Guillaume Levieux et Stéphanie Mader pour leurs remarques sur la première version de cet article. Je remercie toute l'équipe et tous les élèves de l'Enjmin pour les années de bonheur consacrées à la direction de cet établissement.

**Bibliographie**

(Bogost 2006), Yan Bogost, *Unit Operations: an Approach to Videogame Criticism*. MIT Press., 2006

(Csikszentmihalyi 91) Mihaly Csikszentmihalyi, « Flow : The psychology of optimal experience », Harper Perennial, March 1991.

(Hodent 2018), Celia Hodent, *The Gamer's Brain*, CRC Press, Boca Raton, USA, 2018

(Juuul 2001) Jesper Juul, « Games Telling stories-A brief note on games and narratives », *Game Studies* Vol 1 Issue 1, Juillet 2001, <http://www.gamestudies.org/0101/juul-gts/>

(Juuul 2005) Jesper Juul, *Half Real, Video Games Between Real Rules and Fictional Worlds*, MIT press, Cambridge MA, 2005

(Juuul 2013) Jesper Juul, *The Art of Failure, An essay on the pain of playing Video Games*, MIT press, Cambridge MA, 2013

(Lediberder 2002), Alain Lediberder, *Histoire des Jeux Vidéo*, Cours du Cnam, DESS JV, <http://deptinfo.cnam.fr/Enseignement/DESSJEUX/infoeleves/Histoirejeux.pdf>

**Ludographie**

(Angry 2009) Angry Birds, Concepteur : Jaakko Lisao, Développeur : Rovio Entertainment, 2009

(Beyond 2013), Beyond Two Souls, Concepteur : David Cage, Développeur : Quantic Dream, Editeur : Sony Computer Entertainment, 2013.

(Candy 2012), Candy Crush Saga, Développeur et Editeur : King, 2012

(Donkey 81), Donkey Kong, Concepteurs : Shigeru

(Levieux 10), Guillaume Levieux, *La Mesure de la Difficulté dans les Jeux Vidéo*, Thèse de doctorat en Informatique, Laboratoire CEDRIC Cnam, 2010

(Natkin 2006), Stephane Natkin, *Video Games and Interactive Media, A Glimpse at New Digital Entertainment*, AKPeters, 2006.

(Salem 2004), Kathy Salem, Eric Zimmerman, *Rules of play, Game Design Fundamentals*, MIT press, USA, 2004

(Schell 2008), Jesse Schell, *The Art of Game Design*, Morgan Kaufman & Pearson Ed, USA 2008

(Schrank 2014), Brian Schrank, *Avant-garde Videogames Playing with Technocultur*, MIT press 2014

Miyamoto, Gunpei Yokoi, Développeurs : Nintendo, Atari, Nintendo Research & Development 1, Sentient Software, Editeur : Nintendo, Atari, 1981

(Monument 2017), Monument Valley 2, Développeur : ustwo, 2017

(Shadow 2005), Shadow of the Colossus, Concepteurs : Fumito Ueda, Kow Otani, Développeur : Team ICO SIO, Editeur : Sony Computer Entertainment, 2005



## **Notes**

<sup>1</sup> Voir par exemple : (Bogost 2006), (Salem 2004), (Juul 2005), (Juul 2013), (Scrank 2014)

<sup>2</sup> Voir par exemple (Lediberder 2002) repris dans (Natkin 2006)

<sup>3</sup> La théorie du Flow est une théorie de la motivation développée par Mihaly Csikszentmihalyi (Csikszentmihalyi 91). Pour son application à la conception des jeux on pourra se référer à (Hodent 18) et (Levieux 10)

<sup>4</sup> On se reportera au site du Syndicat National du Jeu Vidéo ([www.snjv.org](http://www.snjv.org)) pour une information plus complète sur les métiers et les formations.

# A Ludectrofobia dos críticos de arte

João Faria de Gouveia

Licenciado em História da Arte pela Faculdade de Letras da Universidade do Porto (FLUP) e Mestre em Crítica, Curadoria e Teorias da Arte pela Faculdade de Belas-Artes da Universidade de Lisboa (FBAUL)

jrgouveia27@gmail.com

*The following work explores the relationship of art critics with video games through the analysis of interviews, manifestoes, reviews, and critiques. It is our aim to put in evidence the uneasiness of the art critic to talk about videogames, what we have called "ludectrophobia". The prevailing critical silence calls attention to the position of videogames in the art world and simultaneously serves as a launching platform in tracing a critical argumentation of videogames based on manifestos and thesis that we found on the theme.*

*Keywords: videogames, crítica, review, arte / video games, critic, review, art, game art*

Em 2012 aconteceu o que foi para muitos [para nós inclusive], a primeira tentativa de (re)conciliação entre a arte e os videogames. Ocorreu quando o Museu de Arte Moderna de Nova Iorque (MoMa) partilhou no blog *INSIDE/OUT* a notícia de que tinham adquirido para o seu espólio permanente uma selecção de catorze videogames para mais tarde, serem mostrados numa exibição intitulada *Applied Design*.<sup>1</sup> Porém, assim como o *Pong* (1972) não foi o primeiro videogame, mas sim o *SpaceWars* (1961)<sup>2</sup>, o MoMa não foi o primeiro a suscitar o debate em torno da fronteira que separa os videogames da arte mas sim o Museum of the Moving Images de Nova Iorque, no final da década de 80.<sup>3</sup> Não obstante, foi a exibição *Applied Design* que incendiou, involuntariamente<sup>4</sup> e oficialmente, a controvérsia sobre a questão "Serão os videogames arte?"<sup>5</sup> nos blogs, revistas e jornais especializados em arte. Foi um momento determinante já que o tom da discussão deixou de ser monocórdico, isto é, centrado exclusivamente na voz dos *gamers*, e passou a albergar outras vozes, nomeadamente, as do mundo da arte.

Com efeito, no fim da exposição *Applied Design*, em 2014, a BBC Radio 4, deu o mote para um breve debate sobre o valor cultural dos videogames.<sup>6</sup> Quando confrontada com a pergunta "Os videogames têm alguma integridade no mundo da arte?", Sarah Kent, uma colaboradora do site *The Arts Desk*<sup>7</sup> sustentou, de forma perentória, que "We have this ongoing debate, should we write about video games?"

Most people are against the idea because it feels wrong - they're not serious enough, they haven't got the right intentions. It's just a marketing tool for kids... They don't count as art because they don't have any kind of self-reflection. They don't think about what they're doing. Their function is to get you involved, unthinkingly and obsessively, like a drug."<sup>8</sup>

Trata-se de um discurso "familiarmente" deprimente. Já em 2010, Roger Ebert, escrevia "Video Games Can Never be Art" [o título fala por si] defendendo que os videogames pela sua natureza interativa não são arte porque são jogos e jogos são jogos.<sup>9</sup> Dois anos mais tarde, em 2012, aquando a notícia da aquisição de videogames por parte do MoMa, o crítico de arte Jonathan Jones declarou no *The Guardian* que "Sorry MoMA, video games are not art"<sup>10</sup>.

A ideia de que os videogames são um brinquedo de crianças, sem qualquer valor intrínseco para além do tecnológico e comercial não deixa de estar correcta se e quando apenas prestarmos atenção aos *blockbusters* da indústria *mainstream* de jogos de vídeo. Todavia, se formos ver/jogar, jogos como o *Journey* (2012) da empresa *thatgamecompany*, o *Abzû* (2016) da empresa 505 Games, o *That Dragon, Cancer* (2016) de Ryan Green e Amy Green e o *Night in the Woods* (2017) de Alec Holowka, conseguiremos manter esta visão/opinião? O *Night in the Woods* (Figura 1), por exemplo, é um videogame de aventura *indie*, cuja história se foca numa personagem chamada Mae, uma gata de 20 anos, que ao desistir da faculdade regressa à cidade natal.<sup>11</sup> Uma vez em casa, Mae entra em contacto com os seus antigos colegas de escola e repara que, mudaram, ou melhor cresceram, todos menos ela. Ao mesmo tempo, Mae começa a ter pesadelos durante a noite que a levam a investigar um mistério sinistro que atormenta a cidade há várias décadas.

À superfície, *Night in the Woods* aparenta ser um divertido jogo de mistério sobre um grupo de amigos, mas, na verdade, é um exercício exímio sobre a saúde mental.<sup>12</sup> Na prática, o jogo de vídeo explora vários problemas psicológicos através da interacção do jogador na vida de Mae e dos amigos, Bea, Gregg e Angus. A protagonista Mae, por exemplo, sofre de depressão e ansiedade que, por vezes, lhe causam estados dissociativos durante os quais esta se torna completamente desconectada da realidade. A personagem Gregg sofre de bipolaridade tal como o próprio ilustrador do videogame Scott Benson.<sup>13</sup> Inclusivamente a cidade natal das personagens [Possum Springs] contribui negativamente para a saúde mental das personagens uma vez que, para além do efeito claustrofóbico de uma cidade pequena onde todos se conhecem, o acesso a cuidados médicos é extremamente limitado e insuficiente. Scott Benson admite a proximidade desse cenário fictício com a sua própria experiência de crescer numa pequena cidade "Even when you have access to mental health care, sometimes you end up with a bad doctor or you just don't have access to the kind of care you need. And so, putting Mae in that kind of situation reflected the actual reality of the incident in a lot of places where there's just not someone there that you can go to."<sup>14</sup> Da mesma forma,



Captura de ecrã do videojogo *Night in the Woods*.

*Night in the Woods* coloca o enfoque na falta de serviços e apoios, sentida de forma particular pelos estudantes universitários, que são forçados, tal como a personagem Mae, “a se desenrascar”.

Os criadores do jogo ficaram surpreendidos com o sucesso do mesmo e com o impacto que este deteve na vida dos jogadores. Inclusive, um fã que sofre de despersonalização, agradeceu a Scott Benson por ter “retratado” a sua doença adiantando que o exercício de jogar o jogo é única e catalisadora. Como resultado de viver a vida de Mae, o fã em questão conta como conseguiu explicar os seus problemas psicológicos aos seus pais e a procurar ajuda profissional. Sobre o tópico, o ilustrador responde “I think sometimes that’s just cool, because representation is just like ‘Oh that’s nice to see,’ and that may be empowering or it may give you some solace, But I think for a lot of people that representation is important because it could just be the only time that anyone has ever verified and validated that experience.”<sup>15</sup>

Efectivamente, o potencial e a capacidade do *Night in the Woods* é tão grande que a British Academy of Film and Television Arts o utilizou como exemplo no artigo “Games Beyond Entertainment”.<sup>16</sup>

Portanto, será legítimo pensar no *Night in the Woods* como um “marketing tool for kids”? A resposta é, sem qualquer hesitação, não. Isto porque, o *Night in the Woods* ultrapassa o conceito clássico de jogo, funcionando como um meio de expressão criativa que está muito para lá do puro entretenimento. Estamos perante um jogo que opera como uma ferramenta para o pensamento conceptual e como um instrumento [terapêutico] que ajuda a lidar com difíceis questões pessoais e sociais.

Porém e durante o debate da BBC Radio 4, Sarah Kent, insistindo na sua causa de deslegitimação dos videojogos, declarou que “I was shocked and horrified at how dull and cliched they are, the images were so cluttered - there was this idea that the more you had in there, the more information,

the more exciting. Art is about editing, it is about taking out, not stuffing in.”<sup>17</sup> Uma vez mais, só podemos concordar com Sarah Kent se estivermos a falar de jogos como o *Assassin’s Creed* ou de qualquer *Call of Duty*. Todavia e olhando com atenção redobrada, uma nova questão emerge: será isto exclusivo dos videojogos? Não se poderá verificar o mesmo padrão na literatura e no cinema? De imediato, pensamos quer nos filmes de Michael Bay quer nos livros de Dan Brown. No nosso entender, seria de esperar que, enquanto crítica de arte, Sarah Kent, fosse capaz de entender que as obras mais “audíveis” não devem de ser [nunca] confundidas como as mais representativas. Nesse sentido, convidamos o leitor e sobretudo as pessoas que partilham a posição defendida por Sarah Kent, a descodificar “o ruído” de modo a contemplar o estranho potencial artístico dos videojogos [já demos uma pequena lista]. É através desta disponibilidade intelectual que poderemos interpretar um jogo, como por exemplo o *Papers Please* (Figura 2) não como um simples videojogo *indie* cujo valor é exclusivamente comercial mas sim como um extraordinário estudo sobre a crescente tendência nacionalista da imigração e do modo como a compaixão é asfixiada pelo regimes políticos que a desculpam. Sobre o seguinte jogo, o crítico Simon Parkin escreve no *The Guardian* “In peacetime it’s a cautionary tale. This month it feels like a superfluous mirror. We already know how ugly we are.”<sup>18</sup> Atestando o valor conceptual dos jogos de vídeo para lá do puro entretenimento.

Regressando à atitude depreciativa perante os jogos de vídeo no mundo da arte, ao longo do tempo, tem sido possível diagnosticar nos críticos de arte actuais uma atitude padrão que designamos de “ludectrofobia”.<sup>19</sup> A expressão é o resultado de três palavras: em primeiro lugar, “lud” da palavra lúdico; em segundo lugar “ectro” pois o jogo é electrónico e por último, “fobia” que ilustra o pudor que os críticos de arte têm em falar/jogar videojogos. Os sintomas revelam-se da seguinte forma:

Figura 2 - Captura de ecrã do videojogo *Papers Please*.



- **Indisponibilidade intelectual** – Veja-se o argumento pejorativo de Jonathan Jones a título de exemplo “There needs to be a word for the overly serious and reverent praise of digital games by individuals or institutions who are almost certainly too old, too intellectual and too dignified to really be playing at this stuff.”<sup>20</sup>;

- **Inaptidão de descodificar o “ruído” da indústria *mainstream* de videojogos** – postura evidenciada por Sarah Kent<sup>21</sup>;

- **Falar de videojogos sem se jogar videojogos** – Este “sintoma” está evidentemente patente no artigo “Video Games Can Never Be Art” de Roger Ebert, escrito após ter assistido a uma palestra intitulada “Are Video Games Art?” de Kellee Santiago.<sup>22</sup> Natural da Venezuela, a *game designer*, respondeu ao mote da conferência sugerindo aos mais cépticos três videojogos: *Waco Resurrection* (2004), *Braid* (2008) e *Flower* (2009).<sup>23</sup> Perante o convite e a sugestão de Kellee Santiago, Roger Ebert escreve “The three games she chooses as examples do not raise my hopes for a video game that will deserve my attention long enough to play it. They are, I regret to say, pathetic. I repeat: ‘No one in or out of the field has ever been able to cite a game worthy of comparison with the great poets, filmmakers, novelists and poets.’”<sup>24</sup> Em resposta a Ebert, Will Wright [autor de videojogos como o *The Sims*, *SimCity* e *Spore*] declara “People talk about how games don’t have the emotional impact of movies. I think they do – they just have a different palette.”<sup>25</sup> Infelizmente, este último sintoma para além de ser o mais grave e comum, é anedótico dado que é como falar de cinema sem ver filmes.

A questão mais premente é saber porque importa diagnosticar ludectofobia no mundo da crítica de arte? Sendo difícil obter uma resposta directa e conclusiva, observe-se a seguinte situação: Em 2016, Jason Rohrer artista/*game designer* apresentou no Massachusetts’s Davis Museum uma exibição intitulada *The Game Worlds of Jason Rohrer*.<sup>26</sup> Nesta exibição, o artista natural dos Estados Unidos da América, estimulava deliberadamente o que é único nos videojogos, concluindo que, na prática, estes necessitam de ser simultaneamente considerados como *medium* artístico e como própria arte por e em si mesmos.<sup>27</sup> Na presença contingente dos videojogos num museu de arte, Jason Rohrer questionava os visitantes se “Is the experience of the game antithetical to a sublime experience?”<sup>28</sup>. Pergunta, até à data, sem resposta. Testemunhando o silêncio e sobretudo a ineficácia discursiva e crítica do mundo da arte perante esta questão, o professor Patrick Jagoda, do departamento de cinema e *new media* da Universidade de Chicago diz o seguinte sobre uma das obras de Jason Rohrer em exibição, “A game makes you complicit, which can make your engagement and critique of a subject more visceral. I’m not entirely sold. Becoming so inculcated in a game often means you cease to be critical of what ‘winning’ and ‘losing’ means. It can all start to feel like, well, a game [...]”<sup>29</sup>

A posição de Patrick Jagoda diante das obras de arte (videojogos) de Jason Rohrer representa de forma exemplar o resultado de anos de ludectofobia no mundo da crítica de arte. Ao sequestrarem a questão: “serão os

videojogos arte?” os críticos de arte comprometem as idiosincrasias tanto dos artistas que utilizam jogos nos seus trabalhos, como também, dos próprios jogos, que por sua vez constroem complicados e novos significados culturais. Essencialmente isto revela que a questão anterior é fundamentalmente inútil e que, no seu lugar se deve questionar **como é que os videojogos são arte?**<sup>30</sup>

Perante este cenário conceptual incerto e estéril é evidente que não podemos continuar a encolher os ombros e aceitar este tipo de postura por parte dos críticos de arte, embora se possa, sem dúvida, ignorar estes discursos. Contudo e ao optarmos por esta última sugestão, estaremos a ser ainda mais imprudentes. No nosso entender, temos a “noblesse oblige” de contestar este tipo de discurso porque ao deslegitimar o *medium*, prejudicamos, como se tem visto, não só os artistas como a indústria independente (*indie*) de videojogos.

O discurso crítico intelectualiza e fornece uma base teórica para a valorização e a legitimação de um novo objecto artístico. A recepção popular e crítica cria uma forma distinta de capital cultural que, neste caso, precisa de ser justificada. Por esse motivo, quer os discursos críticos, quer os académicos, devem ser capazes de fornecer um sustentáculo que permitam entender os videojogos enquanto produto cultural e oferecer análises específicas sobre a temática. Se a teoria e a crítica contextualizam os objectivos, as tácticas e as actividades do mundo da arte, então o crítico, deve, através do seu ofício saber, tornar compreensível, válido, aceitável e até desejável estes “novos objectos” artísticos, seja através de ideologias já estabelecidas ou através da criação de novas conjunturas que legitimem e, sobretudo, que distingam este novo objecto cultural das outras formas de arte. Uma tarefa sem dúvida complexa e árdua que tem vindo a ser desenvolvida na última década de forma modesta, principalmente na Internet por um, também ele modesto, grupo de entusiastas do *medium* (com e sem formação académica).<sup>31</sup>

Mas e tendo em conta este panorama, se o crítico de arte sofre de ludectrofobia quem terá legitimidade para fazer crítica de videojogos? Como já foi sugerido, actualmente, os locais privilegiados de notícias e crítica de videojogos são os sites como a IGN (Imagine Games Network), Gamespot, Kotaku, Polygon divulgados através de plataformas como o Twitter, o Facebook e, em especial, o Youtube. Lamentavelmente, na nossa opinião, todos os discursos que brotam destas instituições sofrem de uma efemeridade discursiva, pois a comunidade de escritores de jogos faz “reviews” e pouca crítica, sendo manifesta a falta de sensibilidade para contextualizar as questões formativas sobre como tratar o *medium*.

Perante este cenário crítico de cariz imperceptível, Matteo Bittanti, um dos mais influentes críticos, curadores e estudiosos de videojogos, numa palestra, em 2004, na GDC (Game Developers Conference) intitulada *Make Better Criticism*<sup>32</sup> estabeleceu uma nítida distinção entre críticas e *reviews*, focando a sua atenção na necessidade de estabelecer críticas apropriadas ao *medium* por oposição a avaliações numéricas de produtos.<sup>33</sup> Quatro anos depois, novamente na GDC,

outro teórico e crítico de videogames Greg Costikyan, chamou a atenção para a miscelânea de críticas e reviews.<sup>34</sup> Passados mais quatro anos, esbarramos no lamento do jornalista de *new media*, Dennis Jerz quando declara que "... there's virtually nothing we can point to today as 'game criticism'"<sup>35</sup>. Em 2012, na revista britânica *New Statesman*, ficou novamente plasmado o lamento de Helen Lewis, que ao se questionar "Why are we still so bad at talking about video games?"<sup>36</sup> ilustrou, de modo inequívoco, o espectro da actualidade. Na mesma linha, um dos mais influentes *youtubers*, Jason Gastrow, mais conhecido como Videogamedunkey [não deixem que o nome vos engane] publicou um vídeo, em 2017, que começa com a declaração "Game Critics @#\$%ing suck!"<sup>37</sup>. Jason Gastrow prossegue, indicando vários problemas da indústria da crítica de videogames nomeadamente como os principais sites são uma rede nebulosa de *freelancers* sem uma clara opinião ou gosto; como estes indivíduos não reconhecem as suas inaptidões como críticos; como o sistema de pontuação de 0 a 10 está falido porque os críticos têm receio de dar um número abaixo de 8 receando não receberem dos *development studios* cópias dos jogos antecipadamente; como a corrida a *likes* leva a textos feitos à pressa e conseqüentemente frívolos e como alguns críticos não concluem os jogos antes de escrever sobre eles.<sup>38</sup> Em jeito de conclusão, a secção de comentários do vídeo de Jason Gastrow revela ao mesmo tempo que nem os próprios fãs da indústria *mainstream* de videogames estão satisfeitos com a forma como se discursa sobre os mesmos.

Importa tornar claro que o problema não é a falta de manifestos, sites, blogs, canais de YouTube e "calls to action" mas antes a falta de um discurso crítico difundido e abrangente que diga respeito ao estatuto cultural dos videogames. Sem a existência de uma formalização de análise crítica, os recém-chegados à crítica de videogames e sobretudo os que se aproximam do ofício por amor, são fatalmente intimidados pelo silêncio.<sup>39</sup> Por seu turno, a ineficácia da crítica pode ser um sintoma de três coisas; em primeiro lugar do ritmo arrebatador com que a tecnologia e os jogos de vídeo evoluíram nestes últimos cinquenta anos, em segundo lugar, da novidade do *medium* e conseqüentemente, da sua falta de história e de estudos e por último a diversidade de géneros (*role-playing*, simulação, estratégia, luta, acção, aventura, etc.), consolas (Playstation, X-Box, PC, Nintendo), de estilos gráficos (abstratos, estilizados, realistas) e de jogabilidades.

O "discurso crítico" pode se referir a uma ampla gama de escrita e, no caso dos videogames, "reviews" e "críticas" são, muitas vezes, confundidos. Esta "babel" levou o crítico de arte contemporânea, Jeremy Barker, a escrever em 2012, um artigo intitulado *Don't Confuse Reviews with True Criticism*<sup>40</sup> para o *New York Times*, defendendo que para a profissão de crítico de arte sobreviver, será preciso responder aos desafios apresentados pela democratização da arte provocada pelas novas tecnologias dos novos media.<sup>41</sup> Para Jeremy Barker, o cerne da questão está nos críticos e na sua capacidade de abandonarem



o papel de “árbitros do gosto” ou “hit makers” e assumirem, pelo contrário, a função de escritores cativantes e acessíveis [leia-se compreensíveis ao grande público] cujo trabalho ajudará o público a navegar por entre o trilho desafiante, e por vezes, conflituoso da intersecção de arte, cultura, política e economia.<sup>42</sup>

O que a maioria dos críticos produz são revisões publicadas em jornais, revistas e publicações online, avaliados por um sistema de *likes*. Tratam-se, na generalidade, de conselhos para o consumidor sobre um livro, um álbum, ou um filme, aferindo-se sobre o valor do investimento em tempo e dinheiro. Mesmo acreditando que os críticos profissionais são mais qualificados para julgar a excelência de um trabalho, a verdade é que a maior parte dos leitores estão apenas à procura de conselhos sobre entretenimento, e nesse sentido, a *review* serve o seu propósito. Porém, a *review* não pode nem deve ser confundida com a crítica.<sup>43</sup> Nesta, a reflexão feita explora projectos culturais, história, tendências, ideias, desenvolvimentos formais nas artes, bem como a relação das artes com a cultura no seu sentido mais amplo. Nos nossos dias, as manifestações artísticas estão em constante metamorfose, numa resposta ao desenvolvimento tecnológica e social. “We need newcriticism for new forms.”<sup>44</sup> declara Jeremy Barker, acrescentando que “As the arts evolve, we must develop new frameworks for real criticism that reflect this interdisciplinary, hyperlinked, hybrid world. The need for serious criticism is greater than ever, but all we seem to get – whether from professionals or amateurs – is more reviews and opinions.”<sup>45</sup>

A título de exemplo, incluímos nesta nossa reflexão uma crítica e uma *review* de um videogame chamado *Journey* (Figura - 3). A *review* incluída no site IGN do jornalista Ryan Clements classifica o *Journey* com um 9.0 (Amazing). Esta *review* discute características técnicas do jogo e os gráficos bem como a narrativa e os elementos de jogabilidade com frases curtas e memoráveis como “Each moment is like a painting, expertly framed and lit.”<sup>46</sup>. O texto assinado por Ryan Clements não consegue nem moldar experiências significativas na jogabilidade nem sequer questionar o significado do *Journey*. Não obstante, o texto é eficaz visto que é útil, claro e sucinto, fornecendo a informação necessária ao consumidor. “But *Journey* tells a special story, and it does so with grace and subtlety rarely employed in video games. This makes the monetary investment more than worthwhile.”<sup>47</sup> A este tipo de “crítica jornalística” que apenas se incumbe de descrever o objecto (avaliação arbitrária) e não de compreendê-lo, Veli-Matti Karhulahti [outro colaborador do site Journal of Games Criticism] apelida “Ludocriticism” e classifica como uma prática hermenêutica ineficaz.<sup>48</sup>

Por outro lado, a crítica de Keith Stuart, inserida no jornal The Guardian, reformula a experiência da narrativa e da jogabilidade do videogame *Journey* sugerindo que este poderá ser uma peça de arte interactiva: “Is *Journey* a game or a piece of interactive art?”<sup>49</sup> O autor do texto procura localizar o *Journey* num contexto cultural que serve de base para impulsionar discussões sobre



Captura de ecrã do videojogo Journey.

a natureza da arte interactiva. “The brilliance of Journey is the way in which it has got people to think about and engage with the experience as they would a work of art, without necessarily having to be conscious that they’re doing so. Journey is art without all the baggage; it is art without a gallery, art without a critical elite telling you what it means or where it fits in to their esoteric pantheon.”<sup>50</sup> O texto de Keith Stuart é um exercício de reflexão por excelência, centrado na possibilidade do *Journey* ser muito mais que um videojogo, e até, talvez arte. É por esse motivo que este discurso crítico não dá classificação nem incentiva o consumo sem fundamento.<sup>51</sup>

Seja na música, no cinema ou nos videojogos, a questão de como “negociar” a experiência e o objecto é uma questão formativa essencial para estabelecer um discurso crítico. Para demonstrar esta intersecção Richard Combs, um crítico de cinema natural de Inglaterra, oferece como exemplo a estratégia estética do trabalho crítico da década de 1970 de Pauline Kael que oscilava, regra geral, entre observações pessoais do filme à sua frente e interpelações sociológicas<sup>52</sup> (personal/sociological asides)<sup>53</sup> movida pela ambição do descobrimento dos elementos de identificação e de satisfação em “jogo” por detrás e além filmes.<sup>54</sup> Ao se focar explicitamente na sua experiência em frente ao filme e nas restantes pessoas que partilhavam essa mesma experiência consigo, Kael conseguiu abordar questões de recepções e de subjectividade sem prejudicar o artefacto e a sua perspectiva crítica.<sup>55</sup>

Seguindo a linha anterior e tendo em conta que qualquer crítico de jogos de vídeo partilha a mesma ambição de Pauline Kael, não nos parece insensato ponderar que a crítica de este “novel medium” poderá [também] passar por considerações relativas à interacção do “Player 1” [neste caso o crítico] e do “Player 2” [os restantes jogadores que partilham a mesma experiência que o crítico] para definir a experiência da jogabilidade. Uma abordagem semelhante à de Kael, mas aplicada

ao caso dos jogos de vídeo, pode ser estudada no manifesto de 2004 de Keiron Gillen intitulado *The New Games Journalism*. O *The New Games Journalism* defende que a virtude dos videogogos (que deve transparecer para a análise crítica) não está no videogogo em si, mas sim na interacção do(s) jogador(es).<sup>56</sup>

Porém, alguns autores contestam a abordagem do *New Games Journalism* afirmando que apenas serve de pretexto para um tipo de escrita mais isenta, descuidada e até efémera, na medida em que encoraja os escritores a falarem apenas da sua experiência e não do videogogo em si.<sup>57</sup> Efectivamente o que o manifesto propõe é que o valor em causa na crítica de jogos de vídeo está intrinsecamente vinculado à experiência gerada pela interacção do jogador/crítico com o jogo “[...] it isn’t the player or the game that’s the subject, it’s the experience it generated for you.”<sup>58</sup>, indo no sentido apostado da percepção mais tradicional dos *game studies* contemporâneos que defende que o valor dos jogos de vídeo está nos próprios jogos de vídeo.<sup>59</sup>

Embora o *New Game Journalism* levante algumas contradições (legítimas) veja-se o que ele pode fazer por um jogo como o *Metal Gear Solid* (Figura 4). Publicado em 1998 por Hideo Kojima para a Playstation 1, o *Metal Gear Solid* aparenta

---

Captura de ecrã do confronto  
contra o Psycho Mantis do  
videogogo Metal Gear Solid.



ser uma tentativa grotesca da indústria dos videojogos de imitar os filmes de espões de Hollywood. Pelo menos, na altura, era isso que algumas revistas e sites faziam crer com descrições como “Set in the year 2005, you play as Solid Snake, whose objective is to infiltrate Shadow Moses Island, which is secretly an American nuclear weapon disposal facility. Overrun by the FOXHOUND special forces led by Liquid Snake, the group plan to launch nuclear weapons on America if their typically terrorist-style demands are not met. The story is heavily influenced by the actions of government institutions during the Cold War era, with nuclear anxiety permeating throughout the narrative.”<sup>60</sup> Veja-se agora, o que este tipo de “crítica” encobre. Personificando o Solid Snake o jogador encontra a meio do jogo, no complexo Shadow Moses, um escritório *underground* onde se depara com uma personagem [no mínimo macabra] chamada Psycho Mantis. Nesta fase, a câmara do jogo, normalmente na terceira pessoa muda, passando para a primeira pessoa, ou seja, os olhos do jogador são os mesmos do Solid Snake. Olhando nos olhos do Solid Snake/jogador, Psycho Mantis diz que é psíquico. Para demonstrar a sua habilidade em ler mentes, a personagem diz qual é o jogo favorito do jogador [o choque é tão grande que, por momentos, nos faz esquecer que temos inserido na consola um cartão de memória que regista os nossos jogos e o tempo de jogo.] Como se o pequeno truque não fosse suficiente, de seguida a personagem insiste que o jogador coloque o comando no chão para que ele possa manifestar a sua telequenia. Obedecendo as indicações, Psycho Mantis estende a mão para o ecrã e o comando começa a se mover sozinho [mais uma vez fazendo esquecer que o comando da Playstation tem um dispositivo que faz o comando vibrar]. O primeiro confronto com a personagem acaba em derrota, Psycho Mantis adivinha todos os movimentos e ataques [afinal de contas ele lê a mente do jogador]. Para o derrotar, o jogador é obrigado a trocar o *slot* onde o comando da consola está ligado, do Player 1 para o Player 2, o pequeno truque leva-o a gritar furiosamente “I can’t read you!” enquanto é derrotado.<sup>61</sup>

Este momento de “fourth-wall breaking” pode ser sem dúvida visto como uma trivialidade, um pequeno truque sem qualquer importância, contudo serve como referência para apoiar o *New Game Journalism*<sup>62</sup> uma vez que, o significado da experiência do jogador neste mundo e nesta situação virtual está intrinsecamente ligado às acções do jogador no mundo real.<sup>63</sup>

A ineficácia da crítica de objectos como o *Metal Gear Solid* demonstra como a crítica de jogos de vídeo é dominada por métodos particulares de análise oriundos de outros artefactos culturais [como o cinema, a música e a banda desenhada] que não são capazes de capturar as características intrínsecas dos jogos de vídeo. Por essa razão, é necessário encontrar e fornecer formas alternativas de análise que se baseiem nas exigências do próprio *medium*.<sup>64</sup> Na prática, muitas destas alternativas encontram-se neste preciso momento a ser desenvolvidas e a emergir de uma forma *ad-hoc* na Internet (fora das academias) naquilo que alguns autores chamam de “critical videogame blogosphere”<sup>65</sup>.

Em muitos aspectos, a adopção destas noções “externas”, que estão a ser desenvolvidas em sites como o *Critical Distance*, *Five out of Ten*, *Memory Insufficient* e *Journal of Games Criticism*, são inevitáveis e constituem um sinal saudável pois revelam uma crescente sensibilidade, sobretudo nas gerações mais “adolescentes”<sup>66</sup>, acerca da importância dos videojogos na cultura e na história da arte contemporânea.

A crítica, embora sendo uma pedra basilar da cultura dos videojogos, é, frequentemente, esquecida e até mesmo preterida pelos próprios jogos. Não obstante, o estudo da crítica dos videojogos permite uma compreensão mais profunda da evolução deste *medium* e da função dos videojogos na nossa cultura. Permite igualmente percepcioná-los como objectos de arte. Porém, e no nosso entender, ao invés de lamentar o triste estado da crítica de videojogos após estes cinquenta anos, deveríamos concentrar as nossas atenções (e esforços) na contextualização dos videojogos e na produção de textos independentemente das vozes em sentido contrário.

Não podemos deixar de notar que a crítica de videojogos contemporânea apresenta algumas parecenças com a crítica de arte contemporânea. Os videojogos têm evoluído tão rapidamente e em tão curto espaço de tempo que é difícil contextualizar todas as modas, as interfaces, os gráficos, as estruturas, a jogabilidade, etc. Cada uma destas especificidades convida a um tipo de escrita crítica diferente. Na verdade, este desejo de produzir um novo discurso crítico (adequado à realidade) repete-se a cada nova geração de jogos e de entusiastas.<sup>67</sup> Deste modo, não existe um único modo crítico para discutir videojogos. Nem poderá haver. Tal postura levar-nos-ia, implacavelmente, a um campo estéril.

Atente-se que um dos principais apanágios da crítica de videojogos é exactamente a capacidade de expandir o seu público, passando a incluir os “não jogadores”. À primeira vista, isto poderá parecer contraproducente já que, em última instância, poderia conduzir à marginalização dos videojogos, mas, na verdade, equipar os “não jogadores” através de ferramentas e textos críticos poderá contribuir decisivamente para a abertura da comunidade dos videojogos<sup>68</sup>, alargando, assim os horizontes e, sobretudo, garantindo que os videojogos possam ser considerados um objecto e uma manifestação com potencial artístico.



## Bibliografia

- ANTONELLI, Paola, 2012, *Video Games: 14 in the Collection, for Starters*, MoMa INSIDE/OUT, [https://www.moma.org/explore/inside\\_out/2012/11/29/video-games-14-in-the-collection-for-starters/](https://www.moma.org/explore/inside_out/2012/11/29/video-games-14-in-the-collection-for-starters/), consultado a 24 de Julho de 2018.
- BARKER, Jeremy M., 2012, *Don't Confuse Reviews with True Criticism*, The New York Times, <https://www.nytimes.com/roomfordebate/2012/10/07/do-we-need-professional-critics/dont-confuse-reviews-with-true-criticism>, consultado a 24 de Agosto de 2018.
- BITTANTI, Matteo, 2004, *Make Better Criticism: A Mature Form of Cultural Analysis*, Game Developers Conference, <https://www.pdfFiller.com/jsfiller-desk3/?projectId=214058468&expld=3726&expBranch=2#5eda265dd2b74d6a9d545851b931dbb4>, consultado a 24 de Agosto de 2018.
- BOGOST, Ian, 2006, *Unit Operations, an approach to videogame criticism*, The MIT Press, Cambridge, Massachusetts.
- British Academy of Film and Television Arts, [s.d.], *Game Beyond Entertainment: Night in the Woods*, <http://www.bafta.org/games/features/game-beyond-entertainment-night-in-the-woods>, consultado a 19 de Maio de 2018.
- CLAYTON, Alex; KLEVAN, Andrew, 2017, *The Language and Style of Film Criticism*, Routledge, New York, p. 125.
- CLEMENTS, Ryan, 2012, *Journey Review*, IGN, <http://www.ign.com/articles/2012/03/01/journey-review>, consultado a 24 de Agosto de 2018.
- COSTIKYAN, Greg, 2008, *Game Criticism, Why We Need It, and Why Reviews Aren't It*, Play This Thing, <https://web.archive.org/web/20080227024804/http://playthisthing.com/game-criticism-why-we-need-it-and-why-reviews-arent-it>, consultado a 24 de Agosto de 2018.
- GASTROW, Jason, 2017, *Game Critics*, YouTube, <https://www.youtube.com/watch?v=IG2dXobAXLI>, consultado a 24 de Agosto de 2018.
- GILLEN, Kieron, 2004, *The New Games Journalism*, Kieron Gillen's Workblog, [http://gillen.cream.org/wordpress\\_html/assorted-essays/the-new-games-journalism/](http://gillen.cream.org/wordpress_html/assorted-essays/the-new-games-journalism/), consultado a 24 de Agosto de 2018.
- GURSOY, Ayse, 2013, *Game Worlds: A Study of Video Game Criticism*, Princeton University, <https://core.ac.uk/download/pdf/19878507.pdf>, consultado a 6 de Dezembro de 2018.
- EBERT, Roger, 2010, *Video Games Can Never Be Art*, Roger Ebert's Journal, <https://www.rogerebert.com/rogers-journal/video-games-can-never-be-art>, consultado a 24 de Agosto de 2018.
- ISBISTER, Katherine, 2016, *How Games Move Us*, The MIT Press, Cambridge, Massachusetts.
- JEFFRIES, L.B., 2009, *The New Games Journalism*, popmatters, <https://www.popmatters.com/73112-the-new-game-journalism-2496025739.html>, consultado a 6 de Dezembro de 2018.
- JERZ, Dennis G., 2008, *Game Criticism, Why We Need It, and Why Reviews Aren't It*, Jerz's Literacy Weblog, [https://jerz.setonhill.edu/blog/2008/02/24/game\\_criticism\\_why\\_we\\_need\\_it/](https://jerz.setonhill.edu/blog/2008/02/24/game_criticism_why_we_need_it/), consultado a 24 de Agosto de 2018.
- JONES, Jonathan, 2012, *Sorry MoMa, Video Games Are Not Art*, The Guardian, <https://www.theguardian.com/artanddesign/jonathanjonesblog/2012/nov/30/moma-video-games-art>, consultado a 24 de Agosto de 2018.
- KAPLAN, Isaac, 2016, *Are Video Games Art?*, Artsy, <https://www.artsy.net/article/artsy-editorial-are-video-games-art>, consultado a 19 de Agosto de 2018.
- KARHULAHTI, Veli-Matti, 2015, *Hermeneutics and Ludocriticism*, Journal of Games Criticism, <http://gamescriticism.org/articles/karhulahti-2-1/>, consultado a 6 de Dezembro de 2018.

KENT, Seteven, 2001, *The Ultimate History of Video Games - From Pong to Pokémon and Beyond - The Story Behind the Craze that Touched Our Lives and Changed the World*, Three Rivers Press, New York.

KEOGH, Brendan, 2014, *Across Worlds and Bodies: Criticism in the Age of Video Games*, Journal of Games Criticism, <http://gamescriticism.org/articles/keogh-1-1>, consultado a 6 de Dezembro de 2018.

KILKENNY, Katie, 2012, *Are Video Games Art? MoMa Says Yes*, Slate, [http://www.slate.com/blogs/browbeat/2012/11/29/moma\\_s\\_new\\_video\\_game\\_collection\\_museum\\_of\\_modern\\_art\\_proclaims\\_video\\_games.html?via=gdpr-consent](http://www.slate.com/blogs/browbeat/2012/11/29/moma_s_new_video_game_collection_museum_of_modern_art_proclaims_video_games.html?via=gdpr-consent), consultado a 24 de Agosto de 2018.

KUNZELMAN, Cameron, 2012, *On New Games Journalism*, This Cage is Worms, <https://thiscageisworms.com/2012/07/20/on-new-games-journalism/>, consultado a 24 de Agosto de 2018.

LARSON, Sarah, 2016, *Jason Rohrer and the Art of the Video Game*, The New Yorker, <https://www.newyorker.com/culture/culture-desk/jason-rohrer-and-the-art-of-the-video-game>, consultado a 19 de Agosto de 2018.

LEWIS, Helen, 2012, *Why Are We Still so Bad at Talking about Video Games?*, The NewStatesman, <https://www.newstatesman.com/culture/2012/11/why-are-we-still-so-bad-talking-about-video-games>, consultado a 24 de Agosto de 2018.

MALLIET, Steven, [s.d.], *Adapting the Principles of Ludology to the Method of Video Game Content Analysis*, Game Studies, <http://gamestudies.org/0701/articles/malliet>, consultado a 24 de Agosto de 2018.

Museum of the Moving Images, [s.d.], *Collection Spotlight - Video Games at Moving Image*, Museum of the Moving Images, <http://www.movingimage.us/collection/videogames>, consultado a 24 de Agosto de 2018.

SAINSBURY, Matt, 2011, *Retro Review: Metal Gear Solid (PSN)*, Digitally, <http://www.digitallydownloaded.net/2011/11/>

[retro-review-metal-gear-solid-psn.html](http://www.digitallydownloaded.net/2011/11/retro-review-metal-gear-solid-psn.html), consultado a 6 de Dezembro de 2018.

SANTIAGO, Kellee, 2009, *Are Video Games Art?*, Kellee Santiago, <https://kelleesantiago.com/project/are-video-games-art/>, consultado a 24 de Agosto de 2018.

SPENCER, Chloe, 2017, *Night in the Woods Treats Depression Like a Part of Life*, Kotaku, <https://kotaku.com/night-in-the-woods-treats-depression-like-a-part-of-lif-1797400607> consultado a 19 de Maio de 2018.

STUART, Keith, 2012, *Is Journey a game or a piece of interactive art?*, The Guardian, <https://www.theguardian.com/gamesblog/2012/mar/15/journey-game-or-interactive-art>, consultado a 24 de Agosto de 2018.

STUART, Keith, 2014, *Video Games, Art and Noise: Stereotypes Dominate the Today programme*, The Guardian, <https://www.theguardian.com/technology/2014/may/12/video-games-art-and-noise-tired-stereotypes-dominate-today-programme-debate>, consultado a 24 de Agosto de 2018.

TANNENBAUM, Rob, 2016, *Led Zeppelin IV: How Band Struck Back at Critics with 1971 Masterpiece*, Rolling Stone, <https://www.rollingstone.com/music/music-features/led-zeppelin-iv-how-band-struck-back-at-critics-with-1971-masterpiece-126755/>, consultado a 24 de Agosto de 2018.

### Bibliografia de Imagens

Figura 1 – Captura de ecrã do videojogo Night in the Woods. Imagem retirada de MICHELLE, 2018, Night in the Woods Review, A Geek's Girl Guide, <https://ageekgirlsguide.com/2018/04/23/night-in-the-woods-review/>, consultado a 6 de Dezembro de 2018.

Figura 2 – Captura de ecrã do videojogo Papers Please.

Figura 3 – Captura de ecrã do videojogo Journey.

Figura 4 – Captura de ecrã do confronto contra o Psycho Mantis do videojogo Metal Gear Solid. Imagem retirada de GUILLET, Ron, 2015, Top 10 Most Memorable Bosses in Metal Gear Solid, The Richest, <https://www.therichest.com/expensive-lifestyle/entertainment/top-10-most-memorable-bosses-in-metal-gear-solid/>, consultado a 6 de Dezembro de 2018.

### Notas

<sup>1</sup> ANTONELLI, Paola, 2012, *Video Games: 14 in the Collection, for Starters*, MoMa INSIDE/OUT, [https://www.moma.org/explore/inside\\_out/2012/11/29/video-games-14-in-the-collection-for-starters/](https://www.moma.org/explore/inside_out/2012/11/29/video-games-14-in-the-collection-for-starters/), consultado a 24 de Julho de 2018.

<sup>2</sup> KENT, Seteven, 2001, *The Ultimate History of Video Games - From Pong to Pokémon and Beyond - The Story Behind the Craze that Touched Our Lives and Changed the World*, Three Rivers Press, New York, p. 38.

<sup>3</sup> Museum of the Moving Images, [s.d.], *Collection Spotlight - Video Games at Moving Image*, Museum of the Moving Images, <http://www.movingimage.us/collection/videogames>, consultado a 24 de Agosto de 2018.

<sup>4</sup> Diz-se “involuntariamente” porque na verdade a exposição *Applied Design* não era sobre jogos de vídeo. Na verdade, a exibição contava com cerca de cem muito distintas peças, que serviam de testemunho à vitalidade e sobretudo à diversidade e potencial do design de interacção (*interactive design*) na época contemporânea. Sendo assim, era possível observar próximo do videojogo *Pac-Man* peças como um mapa de vento interactivo, *Wind Map* de Fernanda Bertini Viégas e Martin Wattenberg e um detonador de minas movido a energia eólica de Massoud Hassani.

<sup>5</sup> KILKENNY, Katie, 2012, *Are Video Games Art? MoMa Says Yes.*, Slate, <http://www.slate.com/blogs/browbeat/2012/11/29/>

[moma\\_s\\_new\\_video\\_game\\_collection\\_museum\\_of\\_modern\\_art\\_proclaims\\_video\\_games.html?via=gdpr-consent](https://www.moma_s_new_video_game_collection_museum_of_modern_art_proclaims_video_games.html?via=gdpr-consent), consultado a 24 de Agosto de 2018.

<sup>6</sup> STUART, Keith, 2014, *Video Games, Art and Noise: Stereotypes Dominate the Today programme*, The Guardian, <https://www.theguardian.com/technology/2014/may/12/video-games-art-and-noise-tired-stereotypes-dominate-today-programme-debate>, consultado a 24 de Agosto de 2018.

<sup>7</sup> Um dos maiores sites britânicos de jornalismo artístico e de crítica de arte.

<sup>8</sup> STUART, Keith, 2014, *Video Games, Art and Noise: Stereotypes Dominate the Today programme*, The Guardian, <https://www.theguardian.com/technology/2014/may/12/video-games-art-and-noise-tired-stereotypes-dominate-today-programme-debate>, consultado a 24 de Agosto de 2018.

<sup>9</sup> EBERT, Roger, 2010, *Video Games Can Never Be Art*, Roger Ebert's Journal, <https://www.rogerebert.com/rogers-journal/video-games-can-never-be-art>, consultado a 24 de Agosto de 2018.

<sup>10</sup> JONES, Jonathan, 2012, *Sorry MoMa, Video Games Are Not Art*, The Guardian, <https://www.theguardian.com/artanddesign/jonathanjonesblog/2012/nov/30/moma-video-games-art>, consultado a 24 de Agosto de 2018.



<sup>11</sup> SPENCER, Chloe, 2017, *Night in the Woods Treats Depression Like a Part of Life*, Kotaku, <https://kotaku.com/night-in-the-woods-treats-depression-like-a-part-of-lif-1797400607> consultado a 19 de Maio de 2018.

<sup>12</sup> SPENCER, Chloe, 2017, *Night in the Woods Treats Depression Like a Part of Life*, Kotaku, <https://kotaku.com/night-in-the-woods-treats-depression-like-a-part-of-lif-1797400607> consultado a 19 de Maio de 2018.

<sup>13</sup> Idem, *Ibidem*.

<sup>14</sup> Idem, *Ibidem*.

<sup>15</sup> SPENCER, Chloe, 2017, *Night in the Woods Treats Depression Like a Part of Life*, Kotaku, <https://kotaku.com/night-in-the-woods-treats-depression-like-a-part-of-lif-1797400607> consultado a 19 de Maio de 2018.

<sup>16</sup> British Academy of Film and Television Arts, [s.d.], *Game Beyond Entertainment: Night in the Woods*, <http://www.bafta.org/games/features/game-beyond-entertainment-night-in-the-woods>, consultado a 19 de Maio de 2018.

<sup>17</sup> STUART, Keith, 2014, *Video Games, Art and Noise: Stereotypes Dominate the Today programme*, The Guardian, <https://www.theguardian.com/technology/2014/may/12/video-games-art-and-noise-tired-stereotypes-dominate-today-programme-debate>, consultado a 24 de Agosto de 2018.

<sup>18</sup> PARKIN, Simon, 2017, *The unique shame of the video game critic*, The Guardian, <https://www.theguardian.com/technology/2017/feb/05/video-game-critic-falls-prey-self-doubt>, consultado a 6 de Dezembro de 2018. R3124234

<sup>19</sup> A expressão “ludectrofobia” utilizada neste texto não refere a fobia real: medo de jogos de vídeo, cunhada pelo ramo da psicologia. Neste contexto a expressão deve ser entendida como uma figura de estilo que personifica não a fobia em si, mas antes o constrangimento e o distanciamento que alguns críticos de arte mantêm e defendem quando se fala sobre a “invasão” dos videojogos no mundo da arte.

<sup>20</sup> JONES, Jonathan, 2012, *Sorry MoMa, Video Games are Not Art*, The Guardian, <https://www.theguardian.com/artanddesign/jonathanjonesblog/2012/nov/30/moma-video-games-art>, consultado a 24 de Agosto de 2018.

<sup>21</sup> STUART, Keith, 2014, *Video Games, Art and Noise: Stereotypes Dominate the Today programme*, The Guardian, <https://www.theguardian.com/technology/2014/may/12/video-games-art-and-noise-tired-stereotypes-dominate-today-programme-debate>, consultado a 24 de Agosto de 2018.

<sup>22</sup> EBERT, Roger, 2010, *Video Games Can Never Be Art*, Roger Ebert’s Journal, <https://www.rogerebert.com/rogers-journal/video-games-can-never-be-art>, consultado a 24 de Agosto de 2018.

<sup>23</sup> SANTIAGO, Kellee, 2009, *Are Video Games Art?*, Kellee Santiago, <https://kelleesantiago.com/project/are-video-games-art/>, consultado a 24 de Agosto de 2018.

<sup>24</sup> EBERT, Roger, 2010, *Video Games Can Never Be Art*, Roger Ebert’s Journal, <https://www.rogerebert.com/rogers-journal/video-games-can-never-be-art>, consultado a 24 de Agosto de 2018.

<sup>25</sup> *Apud*. ISBISTER, Katherine, 2016, *How Games Move Us*, The MIT Press, Cambridge, Massachusetts, p. 1.

<sup>26</sup> LARSON, Sarah, 2016, *Jason Rohrer and the Art of the Video Game*, The New Yorker, <https://www.newyorker.com/culture/culture-desk/jason-rohrer-and-the-art-of-the-video-game>, consultado a 19 de Agosto de 2018.

<sup>27</sup> KAPLAN, Isaac, 2016, *Are Video Games Art?* \\_ ( ) \\_, Artsy, <https://www.artsy.net/article/artsy-editorial-are-video-games-art>, consultado a 19 de Agosto de 2018.

<sup>28</sup> Idem, *Ibidem*.

<sup>29</sup> Idem, *ibidem*.

<sup>30</sup> Interessa mencionar que a questão “como é que os videojogos são arte” serviu de mote para a nossa dissertação de mestrado intitulada *Project St[art]: O videojogo como forma de arte*.

- <sup>31</sup> Efectivamente, o berço da crítica de jogos de vídeo é a Internet. Como meta referência a nossa bibliografia testemunha esta situação, visto que é composta, na sua grande maioria, por sites, blogs e *papers* publicados online. Perante o nosso levantamento bibliográfico observa-se que o palco conceptual sobre a crítica de arte adopta o mundo digital dos próprios videojogos. No entanto e para evitar que se pense na crítica de jogos de vídeo como algo de marginal que sobrevive à margem do já modesto campo dos *game studies*, recomenda-se a leitura de dois livros que tratam do assunto: *Unit Operations: An Approach to Videogame Criticism* (2006) e *How to Talk about Videogames* (2015) ambos de Ian Bogost.
- <sup>32</sup> BITTANTI, Matteo, 2004, *Make Better Criticism: A Mature Form of Cultural Analysis*, Game Developers Conference, <https://www.pdfFiller.com/jsfiller-desk3/?projectId=214058468&expld=3726&expBranch=2#5eda265dd2b74d6a9d545851b931dbb4>, consultado a 24 de Agosto de 2018.
- <sup>33</sup> Idem, *ibidem*.
- <sup>34</sup> COSTIKYAN, Greg, 2008, *Game Criticism, Why We Need It, and Why Reviews Aren't It*, Play This Thing, <https://web.archive.org/web/20080227024804/http://playthisthing.com/game-criticism-why-we-need-it-and-why-reviews-arent-it>, consultado a 24 de Agosto de 2018.
- <sup>35</sup> JERZ, Dennis G., 2008, *Game Criticism, Why We Need It, and Why Reviews Aren't It*, Jerz's Literacy Weblog, [https://jerz.setonhill.edu/blog/2008/02/24/game\\_criticism\\_why\\_we\\_need\\_it/](https://jerz.setonhill.edu/blog/2008/02/24/game_criticism_why_we_need_it/), consultado a 24 de Agosto de 2018.
- <sup>36</sup> LEWIS, Helen, 2012, *Why Are We Still so Bad at Talking about Video Games?*, The NewStatesman, <https://www.newstatesman.com/culture/2012/11/why-are-we-still-so-bad-talking-about-video-games>, consultado a 24 de Agosto de 2018.
- <sup>37</sup> GASTROW, Jason, 2017, *Game Critics*, YouTube, <https://www.youtube.com/watch?v=IG2dXobAXLI>, consultado a 24 de Agosto de 2018.
- <sup>38</sup> GASTROW, Jason, 2017, *Game Critics*, YouTube, <https://www.youtube.com/watch?v=IG2dXobAXLI>, consultado a 24 de Agosto de 2018.
- <sup>39</sup> Em vista deste quadro conceptual, Brendan Keogh, um colaborador do site Journal of Game Criticism escreve "Despite being the focus of academic studies for close to two decades and a significant part of popular culture for much longer, the humanities generally and cultural studies in particular lacks a coherent vocabulary to perform strong, analytical criticism of individual videogame works." Demonstrando que até dentro do círculo de crítico existe um evidente deserto conceptual.
- <sup>40</sup> BARKER, Jeremy M., 2012, *Don't Confuse Reviews with True Criticism*, The New York Times, <https://www.nytimes.com/roomfordebate/2012/10/07/do-we-need-professional-critics/dont-confuse-reviews-with-true-criticism>, consultado a 24 de Agosto de 2018.
- <sup>41</sup> BARKER, Jeremy M., 2012, *Don't Confuse Reviews with True Criticism*, The New York Times, <https://www.nytimes.com/roomfordebate/2012/10/07/do-we-need-professional-critics/dont-confuse-reviews-with-true-criticism>, consultado a 24 de Agosto de 2018.
- <sup>42</sup> Idem, *ibidem*.
- <sup>43</sup> Idem, *ibidem*.
- <sup>44</sup> Idem, *ibidem*.
- <sup>45</sup> Idem, *ibidem*.
- <sup>46</sup> CLEMENTS, Ryan, 2012, *Journey Review*, IGN, <http://www.ign.com/articles/2012/03/01/journey-review>, consultado a 24 de Agosto de 2018.
- <sup>47</sup> Idem, *ibidem*.
- <sup>48</sup> KARHULAHTI, Veli-Matti, 2015, *Hermeneutics and Ludocriticism*, Journal of Games Criticism, <http://gamescriticism.org/articles/karhulahti-2-1/>, consultado a 6 de Dezembro de 2018.
- <sup>49</sup> STUART, Keith, 2012, *Is Journey a game or a piece of interactive art?*, The Guardian, <https://www.theguardian.com/technology/>

gamesblog/2012/mar/15/journey-game-or-interactive-art, consultado a 24 de Agosto de 2018.

<sup>50</sup> STUART, Keith, 2012, *Is Journey a game or a piece of interactive art?*, The Guardian, <https://www.theguardian.com/technology/gamesblog/2012/mar/15/journey-game-or-interactive-art>, consultado a 24 de Agosto de 2018.

<sup>51</sup> Dar nove pontos a uma experiência como o *Journey* é para nós a mesma coisa que dar quatro estrelas (pontuação da revista Rolling Stone) ao *IV* dos Led Zeppelin ou ainda oito (pontuação do Internet Movie Database) ao *2001: A Space Odyssey* de Stanley Kubrick.

<sup>52</sup> Paulike Kael, experienciava o cinema como uma prática colectiva, ao invés de uma experiência isolada.

<sup>53</sup> CLAYTON, Alex; KLEVAN, Andrew, 2017, *The Language and Style of Film Criticism*, Routledge, New York, p. 125.

<sup>54</sup> Idem, *ibidem*.

<sup>55</sup> Idem, *ibidem*.

<sup>56</sup> GILLEN, Kieron, 2004, *The New Games Journalism*, Kieron Gillen's Workblog, [http://gillen.cream.org/wordpress\\_html/assorted-essays/the-new-games-journalism/](http://gillen.cream.org/wordpress_html/assorted-essays/the-new-games-journalism/), consultado a 24 de Agosto de 2018.

<sup>57</sup> GURSOY, Ayse, 2013, *Game Worlds: A Study of Video Game Criticism*, Princeton University, <https://core.ac.uk/download/pdf/19878507.pdf>, consultado a 6 de Dezembro de 2018.

<sup>58</sup> JEFFRIES, L.B., 2009, *The New Games Journalism*, popmatters, <https://www.popmatters.com/73112-the-new-game-journalism-2496025739.html>, consultado a 6 de Dezembro de 2018.

<sup>59</sup> Idem, *ibidem*.

<sup>60</sup> SAINSBURY, Matt, 2011, *Retro Review: Metal Gear Solid (PSN)*, Digitally, <http://www.digitallydownloaded.net/2011/11/retro-review-metal-gear-solid-psn.html>, consultado a 6 de Dezembro de 2018.

<sup>61</sup> KEOGH, Brendan, 2014, *Across Worlds and Bodies: Criticism in the Age of Video*

*Games*, Journal of Games Criticism, <http://gamescriticism.org/articles/keogh-1-1>, consultado a 6 de Dezembro de 2018.

<sup>62</sup> Idem, *ibidem*.

<sup>63</sup> Esta situação ocorre na realidade em todos os jogos digitais, contudo, em *Metal Gear Solid* é mais evidente devido à quarta dimensão levantada por Psycho Mantis.

<sup>64</sup> JEFFRIES, L.B., 2009, *The New Games Journalism*, popmatters, <https://www.popmatters.com/73112-the-new-game-journalism-2496025739.html>, consultado a 6 de Dezembro de 2018.

<sup>65</sup> KEOGH, Brendan, 2014, *Across Worlds and Bodies: Criticism in the Age of Video Games*, Journal of Games Criticism, <http://gamescriticism.org/articles/keogh-1-1>, consultado a 6 de Dezembro de 2018.

<sup>66</sup> Idem, *ibidem*.

<sup>67</sup> GURSOY, Ayse, 2013, *Game Worlds: A Study of Video Game Criticism*, Princeton University, <https://core.ac.uk/download/pdf/19878507.pdf>, consultado a 6 de Dezembro de 2018.

<sup>68</sup> Idem, *ibidem*.

# Artes da Esquiva - Jogar às Escondidas na Época da Vigilância Ubíqua

Rui Matoso

Professor na ECATI -ULHT (Lisboa), investigador-membro da European Communication Research and Education Association, doutoramento em Ciências da Comunicação - Universidade Lusófona de Humanidades e Tecnologias (ULHT). Mestre em Práticas Culturais para Municípios - Faculdade de Ciências Sociais e Humanas, Universidade Nova de Lisboa.

*La mirada remota se hace sentir.  
Una mirada sin intención y sin anuncio  
alguno de juicio o de proceso.  
La mirada que todo lo nacido há  
de recibir al nacer y por la cual el  
naciente forma parte del universo.*

María Zambrano

## 0. Introdução - As Regras do Jogo

*The man who wishes to dominate his  
fellows creates the android machine.*

Gilbert Simondon

De acordo com a crítica marxista da economia burguesa, os instrumentos de produção, constituintes da infra-estrutura económica da sociedade, condicionam as formas de existência e de consciência social. Ou seja, o modo e as relações de produção das condições materiais de vida, condicionam os processos sociais, políticos e intelectuais. Nesse sentido, não é a consciência social que determina as circunstâncias históricas, mas são as condições económicas de produção (instrumentos e relações) que determinam as possibilidades da consciência.

*Recognizing that the global situation of the world is not for fun, there are artists who confront the presence of new forms of technological domination, before which they oppose critically, playfully and politically. This article intends to identify the control powers and technologies present in our contemporaneity, as well as to analyze the techno-aesthetic modulations that various artists have been proposing as artistic practices of resistance to the permanent vigilance or trivialization of biometric and facial recognition technologies. In this context, Zach Blas his projects, carried out between 2011 and 2016, directly target the critique and dramatization of biopolitical control practices through face identification. Complementary to the practices of resistance in the field of Tactical Media, there are works that denote a strategy of confrontation and civil disobedience, although in the same board of the hidden game. Artists like Trevor Paglen or Harun Farocki have been developing actions that seek to deconstruct and unveil the military-industrial complex and the devices of cybernetic power.*

Numa óptica progressista, nenhuma ordem social é destruída sem que as forças produtivas necessárias estejam suficientemente desenvolvidas, nem novas relações de produção conseguem substituir as anteriores sem que as condições materiais amadureçam no contexto da velha sociedade (Marx, 1977). Com o desenvolvimento do capitalismo industrial, o modo de produção da burguesia favoreceu um renovado, mas paradoxal, antagonismo nos processos sociais de produção, ao mesmo tempo que criou as condições materiais para a superação desse conflito. De entre essas condições, diríamos que, na actualidade, o acesso massificado aos novos *media*, às redes telemáticas e aos computadores, é gerador de novos meios e relações de produção favoráveis à reorganização e à consciencialização dos movimentos sociais, e por conseguinte, ao incremento da dissensão na esfera pública, bem como do combate à construção social do consenso e à inércia societal.

Este breve preâmbulo marxista serve o intuito de convocar a “revolução electrónica” (Burroughs, 1994), de modo a posicionarmos-nos na esfera do antagonismo tecno-estético contemporâneo. Esta revolução pode ser analisada sob dois prismas fundamentais: por um lado, no que concerne aos aspectos técnicos da génese e desenvolvimento das tecnologias; e por outro, nos usos das suas possibilidades criativas e subversivas. Neste caso, é inequívoco que consideramos igualmente incorrecto, na esteira de Hans Magnus Enzensberger, conceber as novas tecnologias cibernéticas apenas como meios de consumo, porquanto devem ser tidas principalmente enquanto meios de produção (Enzensberger, 1970)<sup>1</sup>.

No horizonte mais vasto da produção simbólica, e de acordo com Pier Luigi Sacco (2011), é facilmente compreensível que a importância estratégica da participação cultural activa - no contexto da noção de *Cultura 3.0* - seja intrínseca à expansão massiva do grupo de produtores culturais. A participação cultural activa refere-se portanto a uma situação na qual os indivíduos não se limitam a absorver passivamente os estímulos culturais, mas são motivados a utilizar as suas habilidades e talentos na produção das suas próprias formas culturais.

As múltiplas disjunturas instauradas pela conjugação entre capitalismo, modernidade e burguesia, fundaram o mundo rizomático e esquizofrénico em que hoje vivemos. Entre processos de desterritorialização, e sob o efeito da separação psicológica entre indivíduos e grupos, por um lado, e as fantasias (ou pesadelos) da contiguidade electrónica, por outro (Appadurai, 1996, p. 56).

De um modo mais específico, podemos verificar que o incremento exponencial das *Indústrias da Consciência* (Enzensberger, 1970) coincide com o desenvolvimento dos *media* electrónicos, e com maior ênfase na emergência da Cibernética, na década de 1940.

Apesar do nascimento da ciência cibernética ter ocorrido sob os auspícios da investigação em torno do *controle e da comunicação no animal e na máquina* - de acordo com a definição e título da obra inaugural da *Cibernética* (Norbert Wiener, 1948) -, e obviamente no contexto de pesquisas militares, tal

não significa que o desenvolvimento desta ciência se tenha restringido unicamente ao âmbito de uma técnica fáustica<sup>2</sup>, empenhada em levar ao extremo a vontade de domínio e a subjugação total da natureza, inclusive no campo das tecnologias de controle da mente (psicotecnologias).

Na análise que Andrew Pickering (2010) faz do desenvolvimento histórico da cibernética em Inglaterra, verificamos a pluralidade de ideias e projectos distintos. Desde a corrente anti-psiquiátrica impulsionada por Gregory Bateson e R. D. Laing, à aplicação da cibernética à gestão de empresas nos projectos implementados por Stafford Beer, génio amplamente reconhecido pela sua excentricidade e pela criação do *Cybersyn*<sup>3</sup>, um simulador computacional implementado no Chile com o objectivo de automatizar as decisões na esfera da economia.

«Cybernetics is better seen as a form of life, a way of going on in the world, even an attitude, that can be, and was, instantiated both within and beyond academic departments, mental institutions, businesses, political organizations, churches, concert halls, theaters, and art museums.» (Pickering, 2010, p. 11)

Entre os teóricos críticos, existe a convicção de que actualmente o poder dominante é exercido mediante máquinas que organizam directamente os cérebros e os corpos, com o objectivo de criar um estado de alienação permanente e independente do *mundo da vida*. As noções de *Capitalismo Semiótico* (Berardi, 2010), de *Império* (Hardt e Negri, 2001) ou de *Sociedade de Controle* (Deleuze, 1992), de certa forma actualizam o conhecimento acerca dos mecanismos de exploração do *Intelecto Geral*, já delineada por Marx no manuscrito *Grundrisse*<sup>4</sup> para constatar o modo como a criação de capital fixo (tecnologias e máquinas usadas na produção) captura e objectiva o conhecimento social e com isso a vida social em si mesma, e os transforma em força de produção capitalista.

Do outro lado da barricada, apesar das condições laborais do *cognitariado* (Berardi, 2010; trabalhador cognitivo) se afigurem como pulverizadas e rizomáticas, o apelo de Enzensberger dirigido às forças produtivas, no sentido da mobilização de agenciamentos colectivos no campo dos *media* em geral, vem ganhando renovada pertinência no horizonte das práticas artísticas contemporâneas. O potencial mobilizador dos novos *media* e dos *pós-media*<sup>5</sup>, orientados mais para a interacção do que para a contemplação, como reconhece Enzensberger, vem sendo examinado e valorizado nalgumas correntes filosóficas contemporâneas focadas em torno da expansão do agenciamento colectivo.

O pensamento técnico de Gilbert Simondon, detalhado na sua obra dedicada ao *modo de existência dos objetos técnicos* (Simondon, 1958), encontra-se essencialmente focado na relação transdutiva entre o ser humano e as máquinas. Se o processo de individuação ocorre nos objectos técnicos

(tecnicidade), mas também nos sujeitos humanos aos níveis individual (psíquico) e colectivo - construindo subjectividades e intersubjectividades -, esses processos são entre si recíprocos e dão origem a uma dimensão transindividual, formando-se um colectivo sociotécnico resultante da transindividuação homem/máquina.

O dispositivo (*apparatus*) foucauldiano do biopoder (jurídico, tecnológico e militar), centrado historicamente na normalização dos comportamentos, exerce a sua função disciplinar e de controle nos corpos, nos órgãos, e cada vez mais incidindo no cérebro humano, favorecendo a adaptação dos corpos ao meio cibernético onde habitamos - *Cognisfera* (Thomas Whalen)<sup>6</sup> - *cognisfera* é assim um termo que permite identificar um ecossistema de interconexão cognitiva, no qual as máquinas e os organismos humanos estão cada vez mais integrados.

O dispositivo tecnocientífico contemporâneo já não persegue objectivos disciplinares, mas é o marketing o novo instrumento de controle social, e nesse caso, não é apenas de uma biopolítica que se trata, mas da emergência de uma «bioestética» (Montani, 2007), e de dispositivos tendentes essencialmente a anestesiar, ou seja, a reduzir a exposição da sensibilidade à contingência, em particular através de tecnologias de manipulação e administração técnica do sensível que reduzem o mundo a uma espécie de fábula pueril: espectacularização da vida, simulacros auto-referenciais, *reality shows*, etc.

A ciência cibernética, apesar de capturada pelo dispositivo de controle capitalista, e de produzir o que Byung-Chul Han designa como *quantified self* (Han, 2014:36), implica uma concepção performativa e não apenas uma representação epistemológica do cérebro, da mente e do eu. É através das múltiplas formas da conexão entre corpo-mente e os restantes actores na rede que se configuram os agenciamentos revolucionários, suficientemente hábeis para desestabilizar a esfera cibernética totalitária de controle neuronal e de manipulação emocional (governança algorítmica). Recentemente vimos algumas dessas possibilidades, com as operações subversivas dos *cypherpunks*<sup>7</sup>, entre outros, Edward Snowden<sup>8</sup> e Julian Assange (*WikiLeaks*<sup>9</sup>).

Andrew Pickering considera que nesta viragem performativa proporcionada pela cibernética, terá de integrar não apenas seres humanos e máquinas, mas de alargar a capacidade de agenciamento ao não-humano.

*«There is a convention in the humanities and social sciences that agency is, in fact, something that only humans have, a capacity to reason, plan, construct goals. (...) The world in all its heterogeneous multiplicity is full of agency. The birds are building nests as I write: birds are performative agents: they act in and transform the world. The tsunami that swept across Japan a few weeks ago also did something and made a terrible difference: water is an agent. The nuclear power stations the Japanese are still struggling with are material agents too.»* (Pickering, 2012, p. 23)

Estas “danças do agenciamento” humano e não-humano, no actual contexto filosófico das *Ontologias orientadas a Objetos*, do *Realismo Especulativo* ou do *Antropoceno*, facultam-nos outras perspectivas da técnica que vão para além das práticas orientadas para o domínio natureza, acumulação de energia e exploração de matérias primas (*Ge-Stell*).

Em suma, diríamos que se trata do estabelecimento de um novo *teatro ontológico*<sup>10</sup> associado ao agenciamento técnico das forças produtivas, cibernéticas, utópicas e críticas do *status quo*, geradoras de contextos de transindividuação propícios à proliferação de inauditas partilhas do sensível (Ranciére, 2005), capazes de reunir políticas e práticas num mesmo *continuum* da produção de um regime ético do viver em comum. Não se trata já de interpretar o mundo, avisou-nos Karl Marx, mas sim de transformá-lo.

A multitude que reúne esforços para combater o *Império* é multiforme, um conjunto proliferante e caótico de singularidades de agentes e de redes, gerador de ontologias plurais, muitas delas ainda desconhecidas. Formadas a partir das reticulações entre o operariado cognitivo e imaterial, activistas e movimentos sociais, trabalhadores precários, entre outras ontologias desesperadas por ganhar existência e poder para agir no mundo. Portanto, é para nós evidente que não é exclusivamente no campo artístico que se potencia o poder subversivo dos novos *media*.

«*The direct mobilizing potentialities of the media become still more clear when they are consciously used for subversive ends. Their presence is a factor that immensely increases the demonstrative nature of any political act*» (Enzensberger, 1970, p. 269).

De forma meramente ilustrativa, vejamos apenas três casos que, de algum modo, se correlacionam com o desiderato de Enzensberger quanto ao potencial mobilizador e insubmisso dos *media*:

i) O colectivo *Telekommunisten*<sup>11</sup>, cujos membros são provenientes do meio *hacker* e do activismo político, são um caso de práticas e projectos contemporâneos nascidos desta tensão entre o *Império* do controle e as multitudes rizomáticas, promovendo a noção de comunismo distribuído - um comunismo à distância, i.e., um tele-comunismo. Em *The Telekommunist Manifesto*<sup>12</sup>, analisa-se o estado das redes mundiais e a falência da Internet como ciberespaço de liberdade, defendendo-se a multiplicação de redes cooperativas e não hierarquizadas fundamentadas na tecnologia P2P<sup>13</sup>: «Peer-to-Peer Communism vs. The Client-Server Capitalist State» (Kleiner, 2010, p. 7).

ii) Na esfera da televisão e do cinema, são conhecidos dois registos emblemáticos da arqueologia revolucionária dos *media*, ambos instaurados devido ao acontecimento mediático da revolução Romena (1989)<sup>14</sup>. Um é dado pela palestra, *Television Image and Political Space in the Light of the Romanian Revolution*, do filósofo Vilém Flusser, no simpósio *The Media Are With Us*<sup>15</sup> organizado em





Videograms of a revolution  
Fonte: Harun Farocki e Andrei Ujica (1990)

---

Budapeste, 1990. O outro, igualmente relacionado com a revolução iniciada com os protestos de <sup>16</sup> de dezembro em Timisoara, encontramos no filme *Videograms of a Revolution*<sup>16</sup> (1992) de Harun Farocki e Andrei Ujica. No contexto da derrocada do comunismo, este acontecimento revolucionário é histórica e filosoficamente relevante, uma vez que a Roménia foi o único país do Bloco do Leste a derrubar violentamente o seu regime comunista, com a execução de Nicolae Ceaușescu transmitida pela televisão. Jean Baudrillard, em *L'illusion de la fin ou la grève des événements* (1992) reflectiu precisamente sobre “a greve dos acontecimentos” e o síndrome de Timisoara. Vilém Flusser viu nesta revolução, “encenada” para os media, uma transmutação da imagem e da história. De forma premonitória, Flusser entendeu que os eventos teriam começado a querer tornar-se imagem enquanto o pensamento político desaparecia de cena, esta metamorfose marcará o início da pós-história.

*«What is now happening in Romania cannot be history, something else. Political reasoning does not apply to it. It is the result of magic. It's a sort of technical voodoo. How can we judge it? We do not have the criteria for it. We do not have a philosophy of post-history. We do not have yet a philosophy of an image in power.»*  
(Flusser, 2010, p.21)

iii) Por último, e para ir directamente ao encontro das preocupações de Hans Magnus Enzensberger, designadamente do uso emancipado dos media e da sua produção colectiva potenciadora de novas formas de organização política, julgamos pertinente evidenciar a utilização disruptiva das práticas artísticas classificadas como *Tactical Media*<sup>17</sup>. O livro *Digital Resistance* (2001) da autoria do colectivo americano de artistas *Critical Art Ensemble*<sup>18</sup> tornou-se nos últimos anos a fonte inspiradora da Desobediência Civil Electrónica, introduzida como ideia e modelo de “resistência digital” no festival *Next Five Minutes*<sup>19</sup> (1999), realizado em Amsterdão.

## 1- Transformações do regime escópico na época das máquinas que vêm

*Unless you are Paul Klee, it is not easy to imagine artificial contemplation,-  
the wide-awake dream of a population of objects all busy staring at you.*

**Paul Virilio (1994)**

A construção cultural do olhar, tópico central da obra de John Berger, *Ways of Seeing* (Berger, 1972), resulta da interacção entre múltiplas dimensões actuantes em cada momento histórico, e está intrinsecamente ligada às condições, e às circunstâncias que, em cada sociedade, favorecem a concretização técnica de determinados *media*.

Consequentemente, é verdade que o mundo é aquilo que nós vemos, mas também aquilo que nos faz aprender a ver. Há pois na percepção visual um paradoxo da imanência e da transcendência, resultante da interacção entre o mecanismo óptico (físico) do órgão humano da visão e os subsistemas neuronais, fisiológicos, psicológicos e culturais. Imanência, visto que o percebido não poderia ser estranho ao sujeito que percebe; transcendência, porque ver comporta sempre alguma coisa para além do que está imediatamente dado (Merleau-Ponty, 1990, p. 48).

O desenvolvimento de novos meios de comunicação originou novas formas de visibilidade, cujas propriedades específicas variam consoante o *medium*, libertando os corpos das características espacio-temporais da comunicação presencial e expandindo o campo de visão no espaço e do tempo. O paradigma da *camera obscura* marca certamente o epicentro do regime escópico e especulativo dominante ainda hoje, formando uma continuidade na cultura visual e cognitiva ocidental desde a antiguidade até ao Séc. XX. Foi este mesmo regime, fundado na perspectiva linear (enquanto tecnologia da visão) e no ocularcentrismo (enquanto epistemologia), que atravessou grande parte da modernidade europeia, forjado por instituições e discursos com poder suficiente para fixar o estatuto do observador e das sociedades disciplinares, nas quais o “olho do poder” (panóptico) representava o arquétipo do “olho divino”, que tudo vê sem ser visto, e uma nova tipologia de poder<sup>20</sup> através do qual a visibilidade se constitui enquanto controle e armadilha<sup>21</sup>.

*«Whether we focus on "the mirror of nature" metaphor in philosophy with Richard Rorty or emphasize the prevalence of surveillance with Michel Foucault or bemoan the society of the spectacle with Guy Debord, we confront again and again the ubiquity of vision as the master sense of the modern era.»* (Jay, 1988, p. 35)

Nos regimes da visualidade contemporânea, o ecrã ganhou enorme relevância cultural. Assistimos assim ao desvanecimento da tradição monocular da perspectiva visual, baseada no ponto de vista focal, em favor de múltiplas



época da virtualidade real, e da passagem de uma sociedade do espectáculo a uma sociedade da performance das imagens: «Não somos já espectadores mas actores de uma performance, e cada vez mais integrados no seu desenrolar» (Baudrillard, 2006, p.51).

O conceito *imagens-operativas*, inicialmente desenvolvido pelo cineasta Harun Farocki, em diversos dos seus filmes e instalações, mas também no seu artigo, *Phantom Images* (Farocki, 2004), remete para uma nova categoria de imagens produzidas por uma nova geração de máquinas inteligentes capazes de definir um novo espaço visual e uma visão pós-humana. Farocki foi um dos primeiros a notar que as máquinas de visão (*vision machines*)<sup>25</sup>, coadjuvadas por algoritmos informáticos, estavam prestes a inaugurar um novo regime visual promovido por tecnologias visiónicas (Virilio, 1994, p. 59).

Esta novidade no campo da produção e da recepção de imagens representa um marco na história social das imagens técnicas, bem como na história da cultura visual. As imagens-operativas não são já produzidas para o olhar humano, como até aqui tinham sido as imagens técnicas “convencionais” produzidas para fins científicos, estéticos, educativos ou de entretenimento. Em vez de simplesmente representar as coisas do mundo, as máquinas e as suas imagens começavam a desenhar acções no mundo.

Forma-se assim um novo regime escópico-maquínico, no qual as imagens, apesar de invisíveis, estabilizadas em código binário ou em movimento num fluxo electromagnético, se re-materializam nos ecrãs, desejando tornar-se operacionais e proactivas, e não apenas superficiais e passivas. Mas se perguntarmos: quem são afinal os destinatários principais destas imagens produzidas para consumo algorítmico? Teríamos obviamente de responder que são os computadores, e não os humanos. Mas, haverá afinal imagens que não se destinem ao olhar?

No contexto cibernético em que habitamos, a produção do agenciamento é, em grande medida, resultante da interacção humana com as imagens-operativas e com a computação algorítmica que lhe é intrínseca. Desenvolve-se assim uma forma “alienígena” de percepção sintética<sup>26</sup> aliada do desenvolvimento da inteligência artificial (*machine learning*), capaz de produzir imagens e textos inteligíveis para si mesmo, fazendo emergir uma xenoconsciência<sup>27</sup> com capacidade especulativa<sup>28</sup> (*self-aware*)<sup>29</sup> e dialogante, uma vez que percepcionaria, interpretaria e partilharia o mesmo mundo que os humanos.

Aquilo que é crucial na época da consolidação da percepção sintética (artificial) é a transformação do regime escópico associado durante séculos à perspectiva, enquanto forma simbólica, e ao ocularcentrismo. Isto significa a transubstanciação da óptica humana – demasiado humana – e das suas formas de representação, catalogação e codificação, até ao ponto de se tornarem finalmente obsoletas por via de uma nova mimesis tecno-algorítmica.

## 2. Vigilância e governação algorítmica na sociedade de controle

*No-one can escape from the media.*

Peter Weibel

O fenómeno da cibervigilância global é hoje ainda mais prepotente graças ao gradiente rizomático por onde circulam todas as imagens e dados (*big data*) capturados pelas máquinas de visão e percepção sintéticas. A expansão empírica da cibernética na configuração das redes telemáticas actuais reificou-se efectivamente como infra-estrutura e potência de controle, ou como afirmam Galloway e Thacker:

*«The network, it appears, has emerged as a dominant form describing the nature of control today (...) Perhaps there is no greater lesson about networks than the lesson about control: networks, by their mere existence, are not liberating; they exercise novel forms of control that operate at a level that is anonymous and nonhuman, which is to say material.»* (Galloway e Thacker: 4-5).

No contexto da geopolítica mundial é verificável que o incremento exponencial da vigilância transnacional tem a sua origem na “Lei Patriótica” (*Patriot Act*)<sup>30</sup> assinado pelo presidente George W. Bush logo depois dos acontecimentos de 11 de Setembro de 2001. O pós 9/11 é marcado, particularmente nos Estados Unidos, por um clima de perseguição às liberdades civis e pela emergência de um “Estado de Excepção” que contribuiu para a proliferação de medidas legislativas excepcionais. Esta lei permite que órgãos de segurança e de inteligência dos EUA interceptem ligações telefónicas e e-mails de organizações e pessoas supostamente envolvidas com o terrorismo, sem necessidade de qualquer autorização dos Tribunais, sejam elas estrangeiras ou americanas. Desde 2001 até ao presente, múltiplos projectos secretos foram desenvolvidos pelo complexo militar-industrial e o dispositivo de vigilância planetária é cada vez mais intrusivo. Com o uso massivo dos panópticos modernos, os sistemas de vigilância ficam ocultos ou camuflados do ponto de vista dos vigiados. O olhar vigilante contemporâneo está presente, mas é invisível, sendo caracterizado pela exibição da vigilância implícita e, simultaneamente, pelo espectáculo da transparência.

As máquinas de visão, de captura, produção e cognição de imagens sintéticas, configuram aquilo que podemos designar como uma visão distribuída pela computação ubíqua em rede (*swarm vision*): satélites, câmaras de vigilância, drones, smartphones, sensores biométricos, etc. Neste âmbito, o caso Edward Snowden<sup>31</sup> é suficientemente explícito quanto ao desmascaramento do poder absoluto do aparato global de vigilância<sup>32</sup>, bem documentado aliás no filme de Laura Poitras, *Citizen Four*<sup>33</sup>.

A cognição algorítmica é hoje central a um tecnocapitalismo que se apropriou dos mecanismos psicológicos do comportamento-cognição-afecção (*ciberbehaviourismo*<sup>34</sup>) e que integra a retroalimentação implícita ao colectivo sociotécnico (*feedback*) enquanto parte da equação política e ideológica do neoliberalismo que pretende anular todas as pretensões históricas do materialismo dialéctico, afastando assim a conflitualidade política e social do centro da esfera política.

O uso generalizado de metadados<sup>35</sup>, pelos operadores de telecomunicações, fazem parte integrante do dispositivo global de vigilância. Ainda que não contenham conteúdos de mensagens, os metadados podem fornecer uma imagem extremamente detalhada das associações e interesses mais íntimos de uma pessoa, facilitando a pesquisa em grandes quantidades de dados. Porém, a sua fiabilidade é problemática e pode gerar equívocos letais. O general Michæl Hayden, director da NSA (National Security Agency)<sup>36</sup>, assume que apesar da suposta neutralidade dos metadados, a quantidade agregada a cada comunicação é suficiente para que a NSA elimine pessoas baseando-se apenas na recolha e análise de metadados: *We kill people based on metadata*<sup>37</sup>.

A este novo regime de governamentabilidade e controle das subjectividades, capaz de instaurar a codificação digital da vida e a redução das incertezas pelo tratamento algorítmico da informação acumulada, Antoinette Rouvroy caracteriza-o por se fundamentar em dois processos complementares: *data-behaviorism* e governação algorítmica. Rouvroy invoca a expressão *algorithmic governmentality* como aquela que não permite processos de subjectivação humana: «Algorithmic governmentality is without subject: it operates with infra-individual data and supra-individual patterns without, at any moment, calling the subject to account for himself» (Rouvroy, 2012).

A genealogia e a evolução histórica do Panóptico nas sociedades disciplinares, tal como analisada por Michel Foucault (1987), conheceu desenvolvimentos tecnológicos que nos permitem hoje designar o dispositivo de vigilância global como um gigante e multiforme panóptico digital, na esfera do que Deleuze designou como *Sociedade de Controle* (1992). A diferença entre os dois regimes, pré e pós digital, pode entender-se da seguinte forma: no caso do panóptico clássico (Jeremy Bentham) usado nas prisões e em outras instituições disciplinares, os indivíduos estão constantemente conscientes da ameaça de serem vigiados - esse é o ponto principal; já no caso da vigilância efectuada pelos aparelhos digitais via internet, já não há uma torre visível onde o vigilante possa observar tudo à sua volta, mas antes uma gigantesca infra-estrutura computacional (*The Stack*) tornada invisível. Contudo, é graças a Snowden e a Assange que a escala das operações de vigilância de entidades secretas do Estado, como a NSA e o GCHQ<sup>38</sup> se tornaram conhecidas e por isso mais conscientemente presentes no quotidiano.



*«If the panopticon effect is when you don't know if you are being watched, and so you behave as if you are, then the inverse Panopticon effect is when you know you are being watched but act as if you aren't. This is today's surveillance culture: exhibitionism in bad faith.» (Bratton, 2015, p. 1592)*

Suporte ocular com tecnologia biométrica utilizado pela polícia chinesa.

Recentemente ficámos a saber que as autoridades chinesas estão a implementar um vasto plano de vigilância que vai muito para além do cerceamento das liberdades que temos vindo a observar em diversos casos, designadamente na perseguição feroz ao artista Ai Weiwei<sup>39</sup> ou no caso do acesso censurado à Internet<sup>40</sup>. A escalada da vigilância e do controle cibernético na China atingiu um novo patamar, com um novo tipo de óculos equipado com tecnologia de reconhecimento facial utilizado no quotidiano pela polícia chinesa<sup>41</sup>, com sérias implicações para a privacidade dos cidadãos.

### **3. Resistência e esquiva nas práticas artísticas pós-media**

*A câmara e a arma estão mesmo  
ao lado uma da outra  
- campo de visão e campo  
de tiro confundem-se.*

**Harun Farocki**

Dado que os processos de individuação se encontram intimamente ligados ao paradigma

cognitivo ocularcêntrico, as formas de produção, registo e circulação de imagens, assumem extrema importância no que se refere às possibilidades de liberdade e autonomia dos sujeitos.

Ao longo destes últimos anos, marcados pela ciberguerra, pelo terrorismo e por políticas securitárias promotoras do *Estado de Excepção* (Agamben, 2010), tornado agora como paradigma normal de governação e cada vez mais caracterizador do *modus operandis* dos Estados “democráticos”, artistas e escritores vêm contrapondo, de forma mais individual ou colectiva, diversas acções de resistência.

Em 2013, na sequência das revelações de Edward Snowden, 562 escritores, incluindo 5 Prémio Nobel, de mais de 80 países, lançaram uma petição à escala mundial, “*A stand for democracy in the digital age*”<sup>42</sup>, em defesa das liberdades civis e contra a vigilância efectuada por corporações e governos.

### 3.1. Surveillance cinema

O ano de 1956 pode ser considerado como aquele que marcou o início de um novo género cinematográfico, *Surveillance Cinema*, ao qual pertencem filmes que de algum modo representam a proliferação dos dispositivos de vigilância no quotidiano. A primeira adaptação da novela distópica de George Orwell, “1984”, foi realizada em 1956 por Michæl Anderson<sup>43</sup>. Muitos outros projectos se seguiram abordando perspectivas complementares da relação entre poder, dominação e o olhar vigilante. Numa lista<sup>44</sup> elaborada por Dietmar Kammerer, verificamos a existência de um conjunto significativo de filmes que apresentam a vigilância como tema de fundo ou da intriga.

No contexto do cinema expandido, i.e., do cinema enquanto prática artística desenvolvida fora do contexto das salas de cinema convencionais, um filme de Michæl Klier - *The Giant*<sup>45</sup> (*Der Riese*, 1983) - com banda sonora de Mahler e composto exclusivamente a partir de *found footage* de vídeos gerados por câmaras de vigilância instaladas no espaço público, é considerado pelo artista Harun Farocki<sup>46</sup> como uma das suas principais influências cinematográficas, designadamente para o seu trabalho em torno da vigilância disciplinar e no seu filme, *Prison Images* (2000)<sup>47</sup>.

No ensaio intitulado, *Olhares de Vigilância* (Farocki, 2002), o cineasta descreve e enumera as tecnologias de vigilância usadas em prisões nos EUA, máquinas que detectam drogas ou armas em qualquer orifício dos prisioneiros, leitores da íris que isolam e comparam indivíduos de modo infalível e armas acopladas às câmaras de vigilância instaladas nos pátios das prisões, utilizada sempre que há distúrbios entre prisioneiros, levando ao ferimento e à morte de um numero considerável de presos.

A associação técnica entre o projectil e a câmara, ou entre a guerra e o cinema<sup>48</sup>, tem sido de facto uma constante histórica, conforme Friedrich Kittler evidencia em diversos momentos das suas lições sobre os media ópticos na Universidade Humboldt, em Berlin, 1999 (Kittler, 2010). Paralelamente ao



uso da *camera obscura* na pintura renascentista por Brunelleschi (1377-1446), a aplicação da perspectiva linear esteve desde o início também associado à balística. Desde então, a relação entre câmaras e guerra não tem parado se se reinventar, até ao ponto se fundirem naquilo que Farocki designou como “imagem operativa”, uma tecnologia usada abundantemente nas “mísseis inteligentes” a partir da *Guerra do Golfo* (1991). A função operativa destas imagens é a de servirem a um automatismo de percepção artificial programado para a detecção de alvos e re-orientação da rota dos mísseis.

«The profound aim of the camera obscura, which elevated it above many other simply entertaining inventions of that time, converged with the profound aim of shooting, in order to bring down the enemy when he is finally and accurately within one's sights.» (Kittler, 2010, p. 58)

### 3.2. - Máquinas de produzir (in)visibilidade

*Today many images are made for no one, but this does not mean that they are functionless.*

**Benjamin Bratton**

Na exposição *Visibility Machines*<sup>49</sup> (2014), realizada por Trevor Paglen<sup>50</sup> e Harun Farocki, foram reunidos trabalhos destes dois artistas, os quais se assumem como meticolosos observadores do complexo industrial militar global, investigando e trazendo para o campo do visível, ou seja para a visibilidade pública, formas de vigilância e áreas militares secretas. Farocki e Paglen mostram assim os projectos clandestinos com que os militares transformaram profundamente a nossa relação com as imagens e as realidades que elas parecem representar.

*Visibility Machines* explora como estes artistas não apenas produzem imagens críticas, mas activam uma apropriação sistemática das estruturas que sustentam as realidades políticas particulares que enfrentam. Através de estratégias estéticas distintas, mas com uma preocupação artística compartilhada, ambos os artistas desenvolveram maneiras exemplares de subverter as técnicas de imagem dos “guerreiros da visão”, e torná-las acessíveis aos civis.

Uma parte significativa das obras de Trevor Paglen, apresentado em *Visibility Machines*, investiga as actividades secretas das operações militares dos EUA, conhecidas como *Black World*, e fazem uso de técnicas fotográficas que o artista, e investigador, vem desenvolvendo sob a denominação de *Limit Telephotography*<sup>51</sup>, uma técnica que emprega lentes telescópicas de alta potência que atingem distâncias focais próximas dos 30 km.

O trabalho de Paglen é de facto exemplar na tarefa de tornar visível o invisível, tal como pretendia Paul Klee enquanto missão da Arte, posicionando-se assim no mesmo território daqueles que assumem o poder militar e o



Detachment 3, Air Force Flight Test Center,  
Groom Lake, NV.  
Fonte: Trevor Paglen, 2008



Harun Farocki, *Serious Games* - video stills.  
Fonte: Harun Farocki GbR



controle da vigilância planetária, criando, desse modo, resistência crítica à política de invisibilidade intrínseca ao dispositivo tecnológico da dominação. Inúmeras bases e instalações militares classificadas estão localizadas em algumas das partes mais remotas dos Estados Unidos, escondidas nos desertos e ocultas por dezenas de quilómetros de terrenos restritos. Muitos desses locais são tão remotos que não há lugar algum na Terra onde um civil possa vê-los a olho nu.

O grupo de trabalhos de Harun Farocki presentes na exposição *Visibility Machines*, aborda as principais ligações entre tecnologia, política e coerção. Estabelecendo um diálogo crítico com as imagens e as instituições que as produzem, revelando as cada vez mais complexas e intrincadas relações entre pessoas, máquinas, visão e violência. Na instalação *Eye/Machine* (2001)<sup>52</sup>, Farocki revela uma reflexão mais aprofundada em torno das imagens-operativas, imagens que não sendo abstractas também não cumprem a função de representação, apenas formam parte de uma operação que permite memorizar e reconhecer padrões visuais.

Não se trata somente de ver nas imagens técnicas a extensão das possibilidades de conhecimento, nem as câmaras só como expansão da visão, mas de efectuar diversos modos de operacionalização da informação visual.

Num outro projecto, intitulado, *Serious Games*<sup>53</sup> (2009), Farocki investiga de que modo os videojogos produzidos com imagens virtuais da guerra do Iraque e desenvolvidos por empresas especializadas em design de simuladores<sup>54</sup>, são utilizados em processos terapêuticos baseados em psicoterapias imersivas -*Virtual Reality Exposure Therapy*<sup>55</sup>. A conexão entre projectos de simulação para treinos militares e a cultura de entretenimento fundada no consumo de imagens 3D é notória e globalmente reconhecida como constituindo um poderoso complexo que junta a esfera da guerra ao entretenimento. O avultado financiamento fornecido pela DARPA<sup>56</sup>

à investigação em tecnologias de imagem e na micro-electrónica forma onexo histórico entre a simulação computacional, a realidade virtual para fins militares e a indústria do entretenimento.

### 3.3 - Arte e epistemologia algorítmica

A exposição, *For Machine Use Only*<sup>57</sup>, produzida para a 11th Gwangju Biennale 2016<sup>58</sup> com curadoria de Mohamad Salemy, convida os artistas participantes a investigar sobre o modo como a sua produção artística é vista e entendida por máquinas. Trata-se por isso de investigar as possibilidades e as limitações de um mundo compreendido e interpretado por formas de inteligência artificial e respectivos algoritmos, reequacionando a nossa dependência da computação e de pensar sobre a automação das imagens, a sua relação com a política do conhecimento e com o nosso conhecimento da política.

A exposição e o conjunto de textos publicados (Salemy, 2016), posicionam-se no terreno da *machine vision* e da epistemologia algorítmica (percepção sintética), e estruturam um conhecimento crítico das novas *assemblages* sociotécnicas (*socio-technical ensemble*) e dos agenciamentos produzidos pelo poder cibernético das indústrias de Silicon Valley.

Todos estes inquéritos, ao usos e efeitos tecnológicos da imagem operativa, impulsionados por artistas e investigadores, consubstanciam-se, em grande medida, no pensamento de Gilbert Simondon, nomeadamente, na carta a Jacques Derrida, datada de 3 de julho de 1982, sobre a *Tecno-Estética*, onde o filósofo revela a sua vontade de revitalização da filosofia contemporânea, a qual, no entendimento de Simondon, deve fundar-se num «pensamento dos interfaces, onde nada deve ser excluído a priori» (Simondon, 1982).

No caso da exposição, *For Machine Use Only*, o interface sob escrutínio está patente no motor de busca de imagens da Google<sup>59</sup> (*reverse image search*), o qual detém o monopólio e a potência para modular a percepção sintética das máquinas, contribuindo assim para a formação de uma imagem com propriedades especulativas (Matoso, 2016b), produtora de mundividências, de imaginários e de agenciamentos maquínicos distribuídos pelas redes telemáticas (redes sociais, Internet das coisas, etc.).

Resumidamente, o que esta exposição proporciona é uma série de reflexões e conhecimentos em torno da existência de um novo regime escópico-maquínico e de uma nova categoria de imagens que, apesar de todas as aparências, não são produzidas para o olhar humano.

*«Today many images are made for no one, but this does not mean that they are functionless. They are made by and for machines that “see” the world differently than we do. Those machines do not have eyeballs, rods and cones, and a visual cortex, but do have sensors that detect light, motion, form, heat and color in other ways.» (Benjamin Bratton, 2016)*

O enfoque da curadoria de Salemy e dos trabalhos dos artistas integrados na exposição, dirige-se ao conhecimento crítico da transmutação do actual regime escópico, mas também às novas possibilidades de agenciamento colectivo e às novas práticas de resistência face aos usos dominantes da tecnociência na sociedade de controle (dispositivo), quer seja pelo lado das infraestruturas de vigilância, quer seja pela vertente da manipulação emocional e afectiva mobilizada pela computação ubíqua.

Ao fim e ao cabo, é no balanço entre o impulso para a invisibilidade das tecnologias e das operações do complexo militar-entretenimento-industrial e a inteligência maquínica dos actores sociais (artistas, activistas, investigadores, etc.), que se efectua o jogo das escondidas, e do desvelamento, entre a Multitude e o Império - sejam estas ou outras as designações que queiramos dar às forças e às tensões presentes em campo.

### 3.4 - Jogar às escondidas na época da biométrica

O desenvolvimento de algoritmos cada vez mais potentes no campo da biométrica, designadamente os utilizados para reconhecimento facial, implica um maior desempenho das tecnologias de *Redes Neurais Convolucionais*<sup>60</sup>, mais aptas para o reconhecimento de imagens devido à sua maior potência de computação em Inteligência Artificial.

O algoritmo *DeepFace*<sup>61</sup>, do Facebook, pode identificar um rosto com mais de 97% de precisão, e isto deve-se não apenas à alta tecnologia (hardware), mas também aos milhões de fotografias que diariamente são enviadas para a plataforma sob a forma de *selfies*. Neste contexto, é possível especular se a banalização dos “auto-retratos” realizados com *smartphones*, não terá sido uma tendência de engenharia social disseminada pelas indústrias da biométrica com o intuito de alimentar bases de dados<sup>62</sup> úteis para a aprendizagem dos algoritmos (*machine learning*).

O síndrome<sup>63</sup> de compulsão narcísica associado à prática obsessiva das *selfies*, caricaturado por artistas como Cindy Sherman, cujas auto-representações publicadas no *Instagram*<sup>64</sup> assumem o seu ódio às *selfies* dando a ver o grotesco e a paródia, tinha sido já identificado por Marshall McLuhan. Num ensaio intitulado, *The gadget lover - Narcissus as Narcosis*, McLuhan afirma que: «it is this continuous embrace of our own technology in daily use that puts us in the Narcissus role of subliminal awareness and numbness in relation to these images of ourselves» (McLuhan, 1964, p. 49).

Se o reconhecimento facial é hoje uma das principais tecnologias de vigilância, não podemos separar essa função do aglomerado mais vasto de dados recolhidos, que não se confina apenas à informação que disponibilizamos via Internet, incluindo, entre outras informações, os movimentos com cartão de crédito, localização GPS, circulação em autoestradas, telecomunicações, elementos biométricos corporais (*biometric body scanning*), reconhecimento facial, reconhecimento emocional, câmaras de vídeo vigilância (CCTV), etc. Os

dilemas de ordem pragmática que se nos colocam são diversos, mas focam-se essencialmente nas questões de privacidade, intimidade, subjectividade e corporalidade (*data body*)<sup>65</sup>.

Os artistas contemporâneos mais próximos de um entendimento político da criação artística, fazem um uso lúdico e tático (*tactical media*)<sup>66</sup> de todos os meios necessários (*by any media necessary*)<sup>67</sup> que lhes permitam compreender e agenciar todos os tipos de questões políticas potencialmente subversivas.

Nestas circunstâncias, um artista pós-medial como Zach Blas<sup>68</sup>, desenvolve estratégias de resistência e esquiva no campo de batalha da vigilância biométrica. O projecto, *Facial Weaponization Suite* (2011-14)<sup>69</sup>, coincide com os protestos do movimento *Occupy*<sup>70</sup> e com outros protagonizados por hackers ligados aos *Anonymous*<sup>71</sup>, os quais sofreram represálias da polícia que lhes decretou a proibição do uso de máscaras no espaço público, e conseqüentemente, a sua perda de anonimato, e o respectivo reconhecimento da sua identificação.

Zach Blas traz a subversão da máscara para o universo do panóptico digital e do reconhecimento facial, elaborando um projecto artístico criativo e participado, que consiste na construção de máscaras feitas em oficinas comunitárias para protestar contra o reconhecimento biométrico facial e as políticas identitárias.

Cada máscara é produzida pela agregação dos dados faciais biométricos dos participantes em uma determinada oficina, o que resulta numa "máscara colectiva" amorfa, mas que permite aos participantes usarem simultaneamente as faces dos muitos outros. Semelhante às táticas colectivas de protesto que evitam ou reconfiguram o reconhecimento individual, como os *Anonymous*, os *Black Block*, as *Pussy Riot* ou os *Zapatistas*, usar os rostos abstractos de um colectivo real torna os participantes irreconhecíveis individualmente.

Posteriormente, entre 2013-16, o artista inicia um novo projecto, *Face Cages*<sup>72</sup>, baseado nas problemáticas lacunas das tecnologias biométricas:



Vista parcial da exposição,  
For Machine Use Only.  
Fonte: Salemy, 2016

Face Cages  
Fonte: Zach Blas, 2013-16



«Biometric machines often fail to recognize non-normative, minoritarian persons, which makes such people vulnerable to discrimination, violence, and criminalization: Asian women's hands fail to be legible to fingerprint devices; eyes with cataracts hinder iris scans; dark skin continues to be undetectable; and non-normative formations of age, gender, and race frequently fail successful detection. These examples illustrate that the abstract, surface calculations biometrics performs on the body are gross, harmful reductions.» (Blas, 2016)

Do ponto de vista da governação algorítmica (Rouvroy, 2012) das populações (biopolítica), e do correlativo cálculo computacional, *Face Cages* ironiza com os resultados cognitivos da abstracção matemática, cujo olhar maquínico resulta numa visão redutora e estandardizada do humano, produzindo estereótipos facilmente encontrados em ideologias próximas do racismo e da xenofobia, bem como resulta na expressão de uma certa violência simbólica mobilizada pela classe digerati, tecnologicamente capacitada.

Como tem sido notório ao longo das últimas décadas, nada consegue escapar à força centrípeta do capitalismo, nem ninguém se consegue esconder definitivamente do panóptico global. Ainda assim, o trabalho crítico dos artistas aqui mencionados, ao contribuir para práticas e discursos de resistência, promovem igualmente uma forma lúdica de lidar com hodiernas formas de poder tecnofascista, activando um conjunto de técnicas e estratégias que dão corpo a uma *Arte da Esquiva*, e a um sistema técnico-estético que nos permita, de algum modo, jogar às escondidas na época da vigilância ubíqua.

### Referências

- Agamben, G. (2010). *Estado de Excepção*. Lisboa: Edições 70.
- Appadurai, A. (1996). *Modernity at Large - Cultural Dimensions of Globalization*. Regents of the University of Minnesota
- Bell, D. (1976). *The cultural contradictions of capitalism*. Nova Iorque: Basic Books.
- Beniger, J.R. (1986). *The Control Revolution*. Harvard University Press
- Berger, John (1972). *Ways of Seeing*. Penguin Books.
- Bratton, B. H. (2016). «Notes for "The Work of the Image in the Age of Machine Vision"». *For Machine Use Only: Contemplations on Algorithmic Epistemology*. Seattle: The New Centre for Research and Practice. Pp.19-22.
- Bratton, B. H. (2015). *The Stack: On Software and Sovereignty*. The MIT Press.
- Burroughs, W. (1994). *A revolução electrónica*. Lisboa: Vega.
- Castells, M. (2005). *A Sociedade em Rede: do Conhecimento à Política*. Lisboa: Imprensa Nacional - Casa da Moeda.
- Deleuze, G. e Guattari, F. (1983). *Anti-Oedipus*. University of Minnesota Press.
- Deleuze, G. (1992). «Postscript on the Societies of Control». *October*, Vol. 59. (Winter, 1992), pp. 3-7.

- Enzensberger, H. M. (1970). *Constituents of a Theory of the Media*. New Left Review (64) 13-36. Nov/Dec 1970.
- Farocki, H. (2004). *Phantom Images*. Public nº 29 (2004).
- Farocki, H. (2002). «Olhares de Vigilância». Bock, J. (org). *Da Obra ao Texto – Diálogos sobre a Prática e a Crítica na Arte Contemporânea*. Lisboa: Fundação Centro Cultural de Belém. Pp 183-189.
- Flusser, V. (2010). *Television Image and Political Space in the Light of the Romanian Revolution*. Berlin: UdK.
- Flusser, V. (2010a). *On religion, memory and synthetic image*. Berlin: UdK.
- Foucault, Michel (1987). *Vigiar e Punir: nascimento da prisão*. Petrópolis: Vozes.
- Galloway, A. R. e Thacker, E. (2007). *The Exploit: A Theory of Networks*. (Electronic Mediations Ser. Vol. 21). Minneapolis: University of Minnesota
- Hardt, M. e Negri, A. (2000). *Império*. Rio de Janeiro: Editora Record.
- Heidegger, M. (2002). *Ensaios e Conferências*. Petrópolis: Editora Vozes.
- Hoelzl, I. e Marie, R. (2015). *Softimage. - Towards a New Theory of the Digital Image*. Intellect.
- Jay, M. (1988). «Scopic regimes of modernity». Foster, Hal (ed.). *Vision and Visuality*. Dia Art Foundation e Bay Press. 3-23.
- Kittler, F. (2010). *Optical Media*. Cambridge: Polity Press.
- Kleiner, D. (2010). *The Telekommunist Manifesto*. Amsterdão: Institute of Network Cultures.
- Kluitenberg, E. (2011). *Legacies of Tactical Media*. Amsterdão: Institute of Network Cultures.
- Land, N. (1993). «Machinic desire». *Textual Practice*, 7:3, 471-482.
- Latour, B. (2011). «Networks, Societies, Spheres: Reflections of an Actor-Network Theorist». *International Journal of Communication* nº 5 (2011), 796 -810.
- Marx, K. (1977). *A Contribution to the Critique of Political Economy*. Moscovo: Progress Publishers.
- Matoso, R. e Pinto, JG. (2016) (Eds). *Art and Photography in Media Environments*. Lisboa: Edições Universitárias Lusófonas.
- Matoso, R. (2016a). «Imagem-Operativa/ Imagem-Fantasma – A percepção sintética e a industrialização do não olhar em Harun Farocki». *Atas do V Encontro Anual da AIM*, pp.66-78. Lisboa: AIM. (<http://aim.org.pt/atas/pdfs/Atas-VEncontroAnualAIM-07.pdf>) [consultado em 12/08/2018]
- Matoso, R. (2016b). *A imagem especulativa*. Interact: Revista Online de Arte, Cultura e Tecnologia nº 24. <http://interact.com.pt/24/a-imagem-especulativa/> [consultado em 13/08/2018].
- Mcluhan, M. (1964). *Understanding Media- The extensions of man*. Routledge.
- Merleau-Ponty, M. (1990). *O Primado da Percepção e Suas Consequências Filosóficas*. São Paulo: Papyrus Editora.
- Montani, Pietro (2013). *Bioesthétique*. VRIN.
- Negri A. (2007). «Art and Culture in the Age of Empire and the Time of the Multitudes». *SubStance* #112, Vol. 36, no. 1, 2007.
- Pickering, A. (2012). «Art and Agency». *The Vibrancy Effect*. Roterdão: V2\_ Publishing / NAi Publishers.
- Pickering, A. (2010). *The cybernetic brain: sketches of another future*. The University of Chicago Press.
- Ranciére, Jacques (2005). *A partilha do sensível: estética e política*. São Paulo: Editora 34.
- Rouvroy, A. (2012). «Privacy, Due Process and the Computational Turn». In *Philosophers of Law Meet Philosophers of Technology*. Mireille Hildebrandt & Ekatarina De Vries (eds.). Routledge.
- Sacco, P. (2011). *Culture 3.0: A new perspective for the EU 2014-2020 structural funds programming*. Working Group on Cultural and Creative Industries.
- Salemy, M. (2016) (Edt.). *For Machine Use Only: Contemplations on Algorithmic*

*Epistemology*. Seattle: The New Centre for Research and Practice.

Simondon, G. (1982). *On Techno-Aesthetics*. PARRHESIA n.º 14 (1-8).

Simondon, G. (1958). *Du mode d'existence des objets techniques*. Editions Aubier

Wiener, N. (1948). *Cybernetics, or Control and Communication in the Animal and the Machine*. Nova Iorque: John Wiley and Sons.

Virilio, P. (1994). *The Vision Machine*. Indiana University Press.

## Notas

<sup>1</sup> «Tape recorders, ordinary cameras, and movie cameras are already extensively owned by wage earners. The question is why these means of production do not turn up at factories, in schools, in the offices of the bureaucracy, in short, everywhere where there is social conflict. (...) Only a collective, organized effort can tear down these paper walls.» He imagines “Networklike communications models built on the principle of reversibility of circuits (...) a mass newspaper, written and distributed by its readers, a video network of politically active groups».

<sup>2</sup> Na esfera da Filosofia da Técnica é consensual identificarem-se duas grandes linhagens do pensamento técnico: a *Prometeica* (incrementada depois da Revolução Francesa) e a *Fáustica* (teorizada por Oswald Spengler). Muito sumariamente, a concepção *Prometeica* da técnica, de cariz socialista, promulga a abolição das separações ontológicas entre o humano, as máquinas e os animais. A linhagem *Fáustica*, orientada para a exploração da natureza e acumulação de energia e matérias primas, foi bem resumida por Heidegger na sua formulação da essência da técnica (*Ge-Stell*): « Por toda a parte, assegura-se o controle. Pois controle e segurança constituem até as marcas fundamentais do descobrimento do explorador (...) Chamamos aqui de com-posição (*Ge-Stell*) o apelo de exploração que reúne o homem a dis-por do que se des-encobre como disponibilidade.» (Heidegger, 2002, p. 23).

<sup>3</sup> [https://en.wikipedia.org/wiki/Project\\_Cybersyn](https://en.wikipedia.org/wiki/Project_Cybersyn)

<sup>4</sup> «A natureza não constrói máquinas, nem locomotivas, ferrovias, telégrafos elétricos, etc. Estes são produtos da

indústria humana; material natural transformado em órgãos da vontade humana sobre a natureza, ou da participação humana na natureza. Eles são órgãos do cérebro humano, criado pela mão humana; o poder do conhecimento, objetivado. O desenvolvimento do capital fixo indica em que medida o conhecimento social geral se tornou uma força direta de produção, e em que grau, portanto, as condições do próprio processo de vida social estão sob o controle do intelecto geral e foram transformadas de acordo com ele; até que ponto os poderes da produção social foram produzidos, não só na forma de conhecimento, mas também como órgãos imediatos da prática social, do processo de vida real.» Karl Marx, *The Grundrisse*, 1858. [tradução nossa].

<sup>5</sup> Para uma breve aproximação a uma possível noção de “pós-media”, vide: *Foreword: An introduction to Art and Photography in Media Environments* (Matoso e Pinto, 2016). Introdução disponível aqui: (<https://medium.com/@ruimatoso/art-and-photography-in-media-environments-book-f1359e2ed296>)

<sup>6</sup> Whalen, Thomas (2000) '*Data Navigation, Architectures of Knowledge*'. New Media Institute.

<sup>7</sup> <https://www.activism.net/cyberpunk/>

<sup>8</sup> <https://www.theguardian.com/world/series/the-snowden-files>

<sup>9</sup> <https://wikileaks.org/>

<sup>10</sup> Apesar do uso ser metafórico, consideramos aqui oportuno convocar como “caso de estudo” uma das últimas peças do Teatro Praga, *Jāngal*, estreada em junho de 2018. Vide: Matoso, R.



(2018). *Hiper.Jângal - Uma Deriva Tecnológica Tangencial à Peça do Teatro Praga*. Artecapiatal.net (<http://www.artecapital.net/perspetivas>, consultado em 28 agosto 2018)

<sup>11</sup> <http://telekommunisten.net/>

<sup>12</sup> <http://media.telekommunisten.net/manifesto.pdf>

<sup>13</sup> <https://p2pfoundation.net/>

<sup>14</sup> <https://romanianrevolutionofdecember1989.com/>

<sup>15</sup> Registo audiovisual da palestra de Vilém Flusser, *Revolution*: <https://www.youtube.com/watch?v=zhkqQxhlg4E>

<sup>16</sup> <http://harunfarocki.de/films/1990s/1992/videosgrams-of-a-revolution.html>

<sup>17</sup> <http://www.tacticalmediafiles.net/>

<sup>18</sup> <http://critical-art.net/>

<sup>19</sup> <http://v2.nl/events/next-5-minutes>

<sup>20</sup> «O Panóptico funciona como uma espécie de laboratório de poder. Graças aos seus mecanismos de observação, ganha em eficácia e em capacidade de penetração no comportamento dos homens; um aumento de saber vem implantar-se em todas as frentes do poder, descobrindo objetos que devem ser conhecidos em todas as superfícies onde este se exerça.» (Foucault, 1987, p. 169)

<sup>21</sup> «A visibilidade é uma armadilha (...) Quem está submetido a um campo de visibilidade, e sabe disso, retoma por sua conta as limitações do poder; fá-las funcionar espontaneamente sobre si mesmo; inscreve em si a relação de poder na qual ele desempenha simultaneamente os dois papéis; toma-se o princípio de sua própria sujeição.» (Foucault, 1987, pp. 166-168)

<sup>22</sup> «É dócil um corpo que pode ser submetido, que pode ser utilizado, que pode ser transformado e aperfeiçoado.» (Foucault, 1987, p. 118)

<sup>23</sup> «From our earlier definition of the image as program (*softimage*) we arrive in fact at a very large definition of the image: understood as the relation of data and

of algorithms that are engaged in an operation of data gathering, processing, rendering, and exchange.» (Hoelzl e Marie, 2016).

<sup>24</sup> <http://matteopasquinelli.com/inaugural-lecture-antrittsvorlesung/>

<sup>25</sup> Termos como “machine vision”, “computer vision” ou “artificial vision systems” são amplamente usados na literatura académica das disciplinas científicas e tecnológicas que estudam e implementam sistemas de captura, processamento e análise de imagem. Contudo, não é no âmbito puramente tecnocientífico que orientámos a nossa tese, mas antes no sentido das Ciências da Comunicação e na sua aplicação aos objectos artísticos e à teoria crítica. Neste sentido, o termo “vision machine” é proveniente de Paul Virilio (1994): «After all, aren't they talking about producing a 'vision machine' in the near future, a machine that would be capable not only of recognizing the contours of shapes, but also of completely interpreting the visual field [...]? Aren't they talking about the new technology of "visionics": the possibility of achieving sightless vision whereby the video camera would be controlled by a computer?» (Virilio, 1994, p. 59).

<sup>26</sup> Matoso, R. (2016). «Imagem-Operativa/ Imagem-Fantasma - A percepção sintética e a industrialização do não olhar em Harun Farocki». *Atas do V Encontro Anual da AIM*, pp.66-78. Lisboa: AIM. (<http://aim.org.pt/atas/pdfs/Atas-VEncontroAnualAIM-07.pdf>)

<sup>27</sup> Jean-François Lyotard, no primeiro capítulo do livro, *The Inhuman: Reflections on Time* (1991, pp. 13-14), depois de nos lembrar que a tecnologia não é uma invenção humana, coloca a hipótese de criação de uma consciência pós-humana, apta a escapar da Terra antes da derradeira explosão solar: «That is: how to make thought without a body possible. A thought that continues to exist after the death of the human body (...) So theoretically the solution is very simple: manufacture hardware capable of 'nurturing' software at least as complex (or replex) as the present-day human brain, but in nonterrestrial conditions».

- <sup>28</sup> Matoso, R. (2016). *A Imagem Especulativa*. <http://interact.com.pt/24/a-imagem-especulativa/> [acedido a 22 julho 2018].
- <sup>29</sup> «Today, a different technological age suggests a different kind of attribution of self-awareness to images. We are becoming increasingly familiar with the technologically distributed sensorium, the extended body, virtual and nonlocal experience, and the plethora of interfaces, projections and feedback systems that demand and shape our attention in daily life. In this climate, the intermingling of consciousness with all aspects of perceptible reality is so intimate that commentators, like Ron Burnett in 'How Images Think' (2004), have been led to conclude that images, which often mediate our experience of technology, are themselves imbued with human thought.» (*The Self-Aware Image in the Wireless Obscura* (Robert Pepperell) ([https://www.researchgate.net/publication/228839148\\_The\\_Self-Aware\\_Image\\_in\\_the\\_Wireless\\_Obscura](https://www.researchgate.net/publication/228839148_The_Self-Aware_Image_in_the_Wireless_Obscura)))
- <sup>30</sup> <https://www.britannica.com/topic/USA-PATRIOT-Act>
- <sup>31</sup> <http://www.theguardian.com/us-news/edward-snowden>
- <sup>32</sup> [https://en.wikipedia.org/wiki/Global\\_surveillance\\_disclosures\\_\(2013%E2%80%93present\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Global_surveillance_disclosures_(2013%E2%80%93present))
- <sup>33</sup> <https://citizenfourfilm.com/>
- <sup>34</sup> Neologismo criado pelo autor.
- <sup>35</sup> Dados complementares aos conteúdos das mensagens : hora, local, contactos, etc.
- <sup>36</sup> <https://www.nsa.gov/>
- <sup>37</sup> <https://www.nybooks.com/daily/2014/05/10/we-kill-people-based-metadata/>
- <sup>38</sup> <https://www.gchq.gov.uk/>
- <sup>39</sup> <https://www.theguardian.com/artanddesign/2018/aug/04/ai-weiwei-beijing-studio-razed-by-chinese-authorities>
- <sup>40</sup> <https://freedomhouse.org/report/freedom-net/2017/china>
- <sup>41</sup> <https://www.theverge.com/2018/3/12/17110636/china-police-facial-recognition-sunglasses-surveillance>
- <sup>42</sup> <https://www.change.org/p/a-stand-for-democracy-in-the-digital-age-3>
- <sup>43</sup> <http://www.allmovie.com/movie/1984-v104070>
- <sup>44</sup> [https://en.wikipedia.org/wiki/List\\_of\\_films\\_featuring\\_surveillance](https://en.wikipedia.org/wiki/List_of_films_featuring_surveillance)
- <sup>45</sup> <http://www.medienkunstnetz.de/works/der-riese/>; [https://youtu.be/xLCsJuFbi\\_0](https://youtu.be/xLCsJuFbi_0)
- <sup>46</sup> <https://www.harunfarocki.de/>
- <sup>47</sup> <https://www.harunfarocki.de/films/2000s/2000/prison-images.html>
- <sup>48</sup> Apesar das contiguidades óbvias, não é propriamente a correlação entre guerra e cinema que nos interessa desenvolver neste artigo. Contudo, para aprofundar essa relação é fundamental a obra de Paul Virilio, designadamente: *War and Cinema: The Logistics of Perception* (2009).
- <sup>49</sup> <https://cadvc.umbc.edu/visibility-machines-harun-farocki-and-trevor-paglen-presented-at-vertigo-of-reality/>
- <sup>50</sup> <http://www.paglen.com/>
- <sup>51</sup> <http://www.paglen.com/?l=work&s=limit&i=3>
- <sup>52</sup> <https://www.harunfarocki.de/installations/2000s/2000/eye-machine.html>
- <sup>53</sup> <https://www.harunfarocki.de/installations/2000s/2009/serious-games-iii-immersion.html>
- <sup>54</sup> Um desses simuladores criados para fins terapêuticos é justamente designado como *Virtual Iraq* e comercializado pela empresa Virtually Better, Inc. (<http://www.virtuallybetter.com/virtual-iraq/>)
- <sup>55</sup> Um dos projectos de investigação pioneiros no uso desta terapia em soldados traumatizados está integrado no Institute for Creative Technologies, da University of Southern California (ICT): <http://ict.usc.edu/prototypes/pts/>. No entanto, o espectro terapêutico é muito mais amplo, e inclui a maior parte das fobias e medos inconscientes: vertigens, aracnofobia, agorafobia, glossofobia, etc.

<sup>56</sup> *Defense Advanced Research Projects Agency* (<http://www.darpa.mil/>)

<sup>57</sup> <http://www.seeyounextthursday.com/events/exhibition-for-machine-use-only/>

<sup>58</sup> <http://www.the8thclimate.org/en/>

<sup>59</sup> <https://images.google.com/>

<sup>60</sup> [https://en.wikipedia.org/wiki/Convolutional\\_neural\\_network](https://en.wikipedia.org/wiki/Convolutional_neural_network)

<sup>61</sup> <https://computervisiononline.com/blog/deepface-facebooks-face-verification-algorithm>

<sup>62</sup> <http://www.face-rec.org/databases/>

<sup>63</sup> <https://www.bestcomputerscienceschools.net/selfies/>

<sup>64</sup> <https://www.instagram.com/cindysherman/>

<sup>65</sup> Exemplos: 1) o cálculo dos seguros de saúde podem ser baseados em dados relativos ao nosso historial clínico e outros de saúde que já tenham sido disponibilizados previamente às companhias de seguros. Para nossa conveniência, dizem-nos, as empresas já sabem tudo o que precisam de saber sobre nós. O problema é que nós não sabemos o que eles já sabem sobre nós, e nem sequer temos a certeza de que as informações estão corretas, desconhecendo assim como são tomadas as decisões sobre o nosso corpo, saúde e doença. 2) A empresa à qual nos candidatámos exclui-nos da selecção prévia de candidatos devido a possuir informação errada sobre o nosso historial clínico e potenciais problemas de saúde, ou não quer contratar empregados que fiquem doentes no futuro.

<sup>66</sup> A expressão "tactical media" refere-se ao uso crítico e à teorização das práticas mediais que se baseiam em todas as formas de utilização lúcidas e sofisticadas de antigos e novos meios de comunicação, para alcançar uma variedade de objectivos e atingindo todos os tipos de questões políticas potencialmente subversivas» (Kluitenberg, 2011, p. 13, tradução nossa)

<sup>67</sup> *Vd. Tactical Media:* <http://www.tacticalmediafiles.net/picture?pic=1702>

<sup>68</sup> <http://www.zachblas.info/>

<sup>69</sup> <http://www.zachblas.info/works/facial-weaponization-suite/>

<sup>70</sup> <https://www.occupy.com/>

<sup>71</sup> <https://anonofficial.com/>

<sup>72</sup> <http://www.zachblas.info/works/face-cages/>

# Esthétique du jeu vidéo : l'art de la régression<sup>1</sup>

Pascal Krajewski

Docteur en Sciences de l'art; Diplôme d'ingénieur en Aérospatiale. Membre du laboratoire Ciberarte (FBAUL-CIEBA)

A première vue, on pourrait juger que le jeu vidéo n'est encore qu'un passe-temps, une baguenaude, et qu'il n'y a rien à en dire. Pourtant, vue l'ampleur de sa prise dans nos vies, il serait plus prudent de lui subodorer des ressources et des qualités autrement plus puissantes et d'estimer que peut-être il faudrait en dire quelque chose... Je propose de réfléchir en esthéticien au jeu vidéo. Cela ne consistera pas vraiment à demander si le jeu vidéo est de l'art, mais à demander quel genre de réception il commande, en ménageant une possibilité pour que cette réception relève de la sphère de l'« esthétique », si l'on veut appeler ainsi un certain plaisir poétisant ressenti devant une œuvre finie.

La réception du jeu vidéo a déjà fait l'objet de maintes analyses, qui mettent en avant les spécificités du médium : le *gameplay*, l'interactivité, la conquête, l'addiction, le *fun*, etc. Les *game studies* sont riches d'un vaste corpus qui a parfaitement balisé le terrain. J'essaierai quant à moi d'identifier un mode synthétique, ou mieux *primitif*, de la réception des jeux vidéo – un peu comme Walter Benjamin ne retient que « l'effet de choc » et la « perception distraite » pour qualifier le cinéma, sans s'embarrasser d'une analyse dénouant tous les méandres de sa réception.

Les *game studies* ont appris à distinguer deux champs assez cloisonnés dans le domaine des jeux vidéo et sont souvent obligés de les traiter à part (en supposant que l'on s'accorde sur une définition et une extension du jeu vidéo, ce qui n'est pas si simple<sup>2</sup>) : soit ce qui retourne de la mécanique de

*We propose to "to do as if" video game was an art and to think of what is at play in its reception. Our hypothesis will be : the video games' pleasure is a conscious regressive pleasure, intensifying by the awareness of our becoming-a-child and the excessive and transgressive way of doing so. The player re-becomes a dreaming child, whose playful spirit would give birth to a whole fantasy triggered by the real. That is the point where psychoanalysts (Freud and Winnicott) identifies the germs of creation and creativity, when is expressing the same « omnipotence of thoughts » that art activates at an adult stage. The video games' experience would ally a double pleasure : an interactive spectacle (a neo-aesthetic) and a creative impulse (a proto-poietic). Yet, is such a regressive way of reaching infantile creative stages enough to make it an art ?*

jeu puzzle-système, soit ce qui ressortit de l'enrôlement dans un univers narratif dont vous êtes le héros<sup>3</sup>. Notre ambition, synthétique, nécessitera que nous soyons capables d'embrasser simultanément ces deux camps. A nous de jouer !

### **Quelle expérience vidéoludique ?**

Pourquoi ai-je des souvenirs si émus de mes matinées passées à jouer à *Zelda*, collégien ? Pourquoi cette fringale aussi soudaine qu'éphémère à jouer à *Civilisation*, nuits après nuits, sur mon campus universitaire ? Comment ai-je pu passer une nuit blanche à jouer à un jeu de zombies sur Gamecube il n'y a pas si longtemps (sans doute un *Resident Evil*) ? Quel plaisir aigu ai-je pris il y a à peine quelques mois à jouer à *Angry Birds*, sur un téléphone, entre deux avions (et bien plus encore) ?

Ces plaisirs sont solitaires et ne sont pas sérieux. A quoi l'adulte passe-t-il son temps de loisirs, d'ordinaire ? A jardiner, à bricoler, à cuisiner, à jouer au foot (ou à le regarder), à jouer aux cartes, à voir des amis, etc. Bref, il a des activités sociales et honnêtes, adultes, de « grandes personnes ». Il n'y a pas de honte à jardiner ou à coudre. Alors qu'à râler, à jurer et à s'accrocher fébrilement à une manette qui vibre, médusé par les flashes stroboscopiques d'un écran épiléptique : un peu...

Je me souviens. Je me souviens qu'enfant, je déambulais dans l'appartement familial, comme si je me faufilais dans une base secrète de méchants, les éliminant au fur et à mesure de mon avancée, tombant parfois dans ses pièges mais en ressortant toujours indemne et victorieux. Tous, enfants, nous occupions nos après-midis à nous raconter des histoires, armés de jouets, de figurines, ou de simples bouts de bois. Combien de journées ensoleillées a-t-on passé dans les jardins à parler aux fleurs, afin de se confier aux fées qu'elles camouflaient ?...

Ces souvenirs d'enfance sont lointains. Je me les suis rappelé il y a quelques semaines quand j'ai testé un nouveau casque de réalité virtuelle associé à des chapitres de jeux vidéo en démonstration. J'incarnais un soldat du futur, sur une zone de débarquement, qui voyait des créatures volantes *aliens*, chargées des plus mauvaises intentions, arrivées par vagues jusqu'à lui. J'avais une arme dans chaque main, soit deux joysticks et je me tenais dans une aire strictement délimitée par des capteurs. En passant la main dans mon dos, comme on tire une flèche d'un carquois, je troquais mon arme de poing contre un bouclier translucide qui me protégeait des tirs ennemis. Le scénario n'avait pas d'intérêt mais la puissance immersive du dispositif était captivante. Je tournais sur moi-même pour repérer les ennemis en approche, faisais des bonds de droite à gauche pour éviter un tir, délaissais le bouclier pour une arme offensive, visais mes ennemis et les descendais en flammes. Et contre toute attente, j'ai aimé cela...

Pourquoi ? Je crois que c'est parce que les jeux vidéo sont le seul moyen de redonner à l'adulte cette part fantaisiste de l'enfance. Partant, parler de jeux vidéo « de qualité » reviendrait non pas à espérer l'émergence de jeux matures, intelligents, « artistiques », mais au contraire à jeter notre dévolu sur

une expérience ultra-régressive, tournée vers nos plaisirs d'enfant. Celle de l'histoire épique dont je suis le héros, mais aussi celle du casse-tête qui n'amuse plus l'adulte. Voyez le très jeune bambin qui doit faire rentrer des cubes dans des trous carrés et découvrir qu'un cylindre ne peut s'enfoncer dans un rectangle que pris d'une certaine manière : comme il est absorbé ! Tous les jeux vidéo de puzzle, de *Tétris* à *Candie Crush*, ne sont-ils pas la résurgence de ce genre assoupi ? Le plaisir du jeu (de plateau ou de cartes) n'a rien à voir avec cela. Parce qu'on s'y affronte d'abord à d'autres (et non pas à une modélisation d'un réel conflictuel), et en dilettante.

Dans le cadre de cette recherche universitaire, j'ai découvert *Splinter cell* il y a quelques semaines : vous incarnez un membre d'un commando qui doit se faufiler dans une base ennemie et délivrer x ou désamorcer y. Quel plaisir de se faufiler dans ses grottes glauques, de se débarrasser en silence des gardes, en exploitant ses divers appareils de vision nocturne ! Quelle frustration de se voir mourir, descendu par un ennemi invisible ou un adversaire qu'on a cru neutralisé ! Combien de fois ai-je recommencé ma partie, gagnant, mètre après mètre, un bout de terrain sur la machine... Quels frissons de peur et de plaisir mélangés !

Le « plaisir du frisson », appelons ainsi ce sentiment de peur allié à la chaleur de la sécurité domestique (c'est le même que dans les films d'épouvante). Il se retrouve dans la tension du geste fatidique qui sacre ou qui ruine l'effort consenti. Il est produit par le vertige d'un rythme qui s'emballe et qu'on arrive à tenir malgré tout. Il y a peut-être une autre activité d'adulte qui excite le même genre de fibres anthropologiques, c'est celle qui se donne rendez-vous dans les fêtes foraines, le « plaisir du vertige ». L'analyse comparée entre fête foraine et salle d'arcade relèverait sans doute des analogies nombreuses en même temps qu'elle révélerait l'irruption d'un Inconscient infantile.

La première distribue de l'excitation physiologique aux sens internes : accélération, poussée, brusque rupture de rythmes, désorientation de l'oreille interne, etc. La fête foraine est un distributeur technique de plaisirs mécaniques sur un corps passif, ballotté. La salle d'arcade aujourd'hui désertée, distribuait de l'adrénaline et du stress sous forme électronique, dans les batailles que l'on menait en groupe ou individuellement, ou sur des jeux de combats ou de courses contre la montre auxquels on venait se frotter. C'était un distributeur technologique de plaisirs cognitifs sur un corps réactif et affûté. *Ilynx* d'un côté, *agon* de l'autre ; vertige ou conflit ; chaque fois, dans des versions lénifiées, sécurisées, pour des corps qui n'ont besoin d'aucune qualification particulière<sup>4</sup>.

D'ailleurs, les enfants aussi adorent saouler leurs sens de sensations fortes : glissades, tournoiements dans des bras parentaux, balançoires accélérées. De sorte que jeux vidéo et manèges sont à l'adulte ce que jeux d'esprit et du corps sont aux enfants, et offrent donc une manière de régresser jusqu'aux plaisirs infantiles.

L'adulte est, littéralement, celui qui est parvenu au terme de son développement, à la période de plein épanouissement physique et moral. Son destin est tracé : celui de la dégénérescence vers la vieillesse et la mort. Il ne progressera plus, il ne pourra que décliner. Pourquoi alors se refuser la possibilité de régresser, de retrouver son âme d'enfant<sup>5</sup> ?

Mais l'expérience vidéoludique va plus loin que de simples retrouvailles avec le plaisir agonistique des jeux d'enfance. L'expérience vidéoludique *par excellence* est celle où le joueur adopte une attitude excessive, dont l'exemple type est la nuit blanche, et plus précisément la nuit blanche impromptue. Il y a un plaisir particulier éprouvé dans l'excès : plaisir de l'ivresse, de la fête, de la bacchanale. Quand la raison nous dit que l'on aurait mieux à faire, qu'on y a déjà perdu assez de temps - mais que l'on continue quand même parce que nos sens nous l'imposent. C'est toujours ce même plaisir qui réclame « encore deux minutes » pour affronter un n-ième ennemi qui nous barre la route depuis une heure, parce que « cette fois, on le sent, c'est la bonne » - et pendant ce temps, le repas refroidit...

Régressif et excessif, le plaisir vidéoludique ! Il est néanmoins sans complexe. Il ne se cherche pas d'excuses et s'affiche fièrement dans ces deux aspects. En cela, il est encore transgressif. La dimension transgressive que je veux introduire ici n'est bien sûr pas sociale : il ne s'agit pas d'une activité qui transgresse les normes ou les *habitus* de la Cité (au contraire, la pratique vidéoludique est aujourd'hui rentrée dans les mœurs), mais d'une transgression psychique, d'un bras d'honneur fait à la saine raison, en menant une activité dénuée de tout retour bénéfique (parfaitement gratuite) et même en la menant à outrance de sorte qu'elle perde son intérêt de délassément. C'est une transgression de notre surmoi, celui qui nous gendarme et nous enjoint à adopter des attitudes matures, adultes, utiles à quelque chose.

Plus, il y a à n'en pas douter un redoublement du plaisir régressif-excessif par une fonction réfléchissante présente dans la pleine expérience vidéoludique, lorsque nous prenons conscience de cette transgression. Notre fonction critique, adulte, de surplomb, n'en revient pas de se voir régresser ainsi (plaisir pervers?). Si, de morne désespoir, on se met à jouer dans un trajet d'avion trop long, à quelque jeu vidéo dispensé par la compagnie aérienne, on ne fait que tromper son ennui ; à peine se divertit-on ; il n'est pas même sûr que l'on y éprouve du plaisir ; juste un peu de curiosité histoire de faire passer dix ou quinze minutes, avant de recourir à une autre proposition qui aura la même vertu. Ce n'est pas cela, l'expérience vidéoludique. La pleine expérience vidéoludique est excessive, totale et totalitaire, elle fait tout oublier au joueur pris dans ses rets délicieux et jubilant de se voir adopter une attitude si infantile. Elle est *consciemment* régressive, excessive et transgressive.

On me reprochera peut-être de ne pas étudier l'expérience vidéoludique standard, celle du jeune adulte, qui a toujours baigné dans les jeux vidéo, et qui y joue de façon naturelle, sans réflexion, peut-être même sans excès particulier,

et sans aucune démarche régressive puisqu'il se contente de maintenir une activité qui ne l'a jamais quitté depuis l'enfance. Pour lui, rien de transgressif, d'excessif, ni de régressif. Mais dans cette expérience standard, l'habitude vient justement masquer la spécificité. Pour analyser les effets d'une drogue, on étudiera plutôt le nouvel adepte que celui pour qui elle a perdu toute saveur (lui pourrait nous parler de l'effet de manque). Voyez Gauthier et son club des Hashishins, Freud et la cocaïne, Michaux et la mescaline : l'analyse de telles expériences nécessite qu'elles restent expérimentales et rares, pour valoir comme saillance sur le quotidien et non s'estomper dans la banalité d'un vécu devenu fade. L'habitué, comme le drogué, ne ressent plus à plein les effets de son expérience. C'est donc bien plutôt en nous intéressant à l'expérience excessive d'un adulte repentí que l'on pourra mesurer l'expérience vidéoludique *per se*.

Puisque la réception vidéoludique vient d'être interprétée comme l'expérience du jeu de la prime enfance, il convient à présent de décortiquer ce nouvel objet.

### **Le jeu enfantin, prémisse de la fantaisie et de la créativité**

Freud consacre un petit texte à la fantaisie et au créateur littéraire, dans lequel il fait remonter la fibre fantasmagorique de l'inventeur d'histoires aux jeux enfantins : *le créateur littéraire et la fantaisie* (*Der Dichter und das Phantasieren* [1908]). D'après lui, le jeu est l'« occupation la plus chère et la plus intense » de l'enfant, et il est « apparenté à la création littéraire » car « chaque enfant qui joue se comporte comme un <créateur littéraire>, dans la mesure où il se crée un monde propre, ou, pour parler plus exactement, il arrange les choses de son monde suivant un ordre nouveau, à sa convenance ». A la différence de l'adulte qui rêve éveillé sans support supplémentaire, l'enfant « aime étayer ses objets et ses situations imaginés sur des choses palpables et visibles du monde réel »<sup>6</sup> (un peu à la manière du théâtre). L'abandon de cet étayage objectif marque justement la sortie de l'enfance (que l'adolescence réalise), où le jeu est délaissé au profit de la fantaisie, *ie* du rêve éveillé.

Or l'adulte a honte de sa fantaisie, jugée infantile et interdite, et a tendance à la cacher. De fait s'y expriment deux types de désir narcissique : l'ambition et l'érotisme (et ils sont souvent noués l'un à l'autre). Tout rêve éveillé met en scène la figure de l'ambitieux prenant ses désirs pour des réalités, triomphant de tous les obstacles lui barrant la route dans sa course vers les sommets (et le baiser de la Belle ou du Prince).

Il est cependant un adulte qui n'a pas honte de ses rêves éveillés, puisqu'il les met en scène dans des fictions, c'est le créateur littéraire. Il faut entendre par création littéraire (*Dichtung*) tout type de production narrative, et pas seulement l'art du roman le plus intellectuel. Car pour Freud, un même trait est à l'œuvre dans toutes ces productions, à savoir celui dont les romans populaires usent et abusent : l'usage du héros, protégé par une providence particulière,



pour lequel l'auteur cherche à gagner notre sympathie<sup>7</sup>. Derrière ce héros, se cache « Sa Majesté le Moi, héros de tous les rêves diurnes, comme de tous les romans ».

Le fil généalogique se remonte donc comme suit : le créateur littéraire s'apparente au romancier populaire, qui s'assimile au rêveur diurne, qui renvoie *in fine* à l'enfant joueur : « la création littéraire dérive en dernier ressort du présupposé que la création littéraire, comme le rêve diurne, est la continuation et le substitut du jeu enfantin d'autrefois »<sup>8</sup>.

L'*ars poetica* du créateur consiste alors à savoir faire partager son rêve éveillé à un lecteur décomplexé - et y adjoindre un surplus de plaisir esthétique par le tour personnel de sa présentation. Et le lecteur est alors apte à jouir de ses propres fantaisies « sans reproche et sans honte ».

Cinquante ans plus tard, un autre psychanalyste, Donald Winnicott<sup>9</sup> proposera une façon de nouer ensemble enfance, jeu et créativité. Pour le psychanalyste anglais, la créativité n'est pas l'art. Elle est un mode de perception de l'existence, visant à maintenir la personnalité de l'individu dans la trame de la réalité ; elle implique notamment que la vie vaille la peine d'être vécue. « Présente en chacun de nous », elle est « quelque chose d'universel »<sup>10</sup>. Elle s'oppose à la « relation de complaisance soumise envers la réalité extérieure [dans laquelle] le monde et tous ses éléments sont alors reconnus mais seulement comme étant ce à quoi il faut s'ajuster et s'adapter ».

La créativité est le « faire » qui dérive de « l'être ». Vivre créativement consiste à jeter sur la réalité un regard créatif, qui ne s'en laisse pas conter<sup>11</sup>. En matière de créativité, l'enfance est la période la plus propice, car la créativité consiste à « conserver tout au long de la vie une chose qui à proprement parler, fait partie de l'expérience de la première enfance : la capacité de créer le monde »<sup>12</sup>.

C'est dans la prime enfance que la créativité de l'individu joue à plein, lorsque l'enfant vient articuler le monde objectif à son monde subjectif dans un « espace potentiel » où son omnipotence lui permet de faire siens les éléments objectifs introduits par la mère. La créativité peut alors s'analyser comme cet état ou cette pulsion consistant à maintenir de la subjectivité dans la réalité objective qui assaille le monde adulte.

Or l'expérience par laquelle cette créativité peut s'exprimer le mieux, c'est le jeu. « C'est en jouant, et peut-être simplement quand il joue, que l'enfant ou l'adulte est libre de se montrer créatif »<sup>13</sup>. L'activité créative est un biais pour la quête de soi, menée en laissant libre cours à son imagination, et en autorisant sa subjectivité à colorer la perception de l'objectivité du monde. « C'est seulement en étant créatif que l'individu découvre le soi ». Et malheureusement, le principe de réalité s'imposant progressivement dans la psyché de l'individu, l'adulte sera celui qui délaissera progressivement sa créativité, perdant *ipso facto* le sentiment d'être un individu.

Le jeu, dont le paradigme est à trouver dans le jeu enfantin, est donc cette expérience où l'objectivité du réel est fracturée par une aperception

subjective, où ces deux modes perceptifs s'entrechoquent et viennent jouer librement, animés par l'omnipotence de la psyché de l'enfant. Et il en va de la bonne construction d'une personnalité. Le jeu libre (*play* et non *game*) est une capacité à créer un espace intermédiaire entre le dehors et le dedans. Ici, intervient un dernier aspect que le thérapeute tire de ses observations cliniques : la « créativité doit être réfléchie en miroir », elle doit donner lieu à un échange avec une autre créativité, pour s'intégrer à la personnalité individuelle, de sorte qu'en fin de compte, cette créativité permette « à l'individu d'être et d'être trouvé » ; c'est elle enfin qui lui permettra finalement de « postuler l'existence de son soi »<sup>14</sup>.

La théorie de la créativité de Winnicott explique assez bien pourquoi nous jouons à des jeux vidéo, et surtout *pourquoi nous y rejouons*. Ils nous permettent de replonger dans cet état d'omnipotence ludique où nous faisons nôtres les propositions du monde. Le monde ici, c'est l'univers programmé du développeur. Le programme est dispensateur d'un monde simulant un principe de réalité parallèle, auquel le joueur doit se confronter. Il faut certes réussir à passer les obstacles, progresser dans l'histoire ou la mécanique du jeu, pour se réaliser en en triomphant - mais on peut encore le faire et le refaire indéfiniment parce que diversement, chaque fois à notre manière. Dans le jeu *Splinter cell*, le fait de rejouer les premières minutes une dizaine de fois pour cause de mort prématurée, n'est pas un pensum répétitif ni ennuyeux, c'est le moyen chaque fois d'inventer une nouvelle façon de passer les premiers obstacles (en utilisant tel type d'arme, en la jouant finement ou sans nuance, en différant les moments de passer à l'action, etc). Les défis qui consistent à finir un jeu vidéo le plus vite possible sont un autre moyen de se réaliser en proposant une manière créative car personnelle de jouer au jeu proposé. De même en va-t-il pour les détournements des *hackers* ou la recherche des failles menée par les testeurs : il s'agit chaque fois de vivre créativement l'expérience proposée d'une réalité. Et la même fibre créative, de personnalisation d'une réponse à une injonction du réel, est à l'œuvre dans tous les jeux vidéo, du genre mécanique comme narratif. Le joueur se met au défi de s'adapter et de triompher de l'adversité extérieure qu'on lui impose, et de le faire « à sa sauce ». Cette « sauce » pouvant encore se donner à savourer sous l'auspice de *l'esthétisme* quand le joueur cherche sciemment la forme belle : le beau geste, la séquence parfaite, la forme idéale. Les joueurs qui refont un niveau afin de parfaire sa réussite ne sont pas rares : le KO insurpassable, le *finish* impeccable, la trajectoire irréprochable, etc. Les jeux vidéo tendent pour une part à nous donner envie, aussi, de leur soutirer une beauté schématique qui n'apporte rien de plus qu'une satisfaction d'ordre esthétique voire morale...

La démarcation entre créativité (ordinaire) et création (artistique) est forte chez Winnicott qui ne s'intéresse qu'à la première. La frontière est déjà plus poreuse chez Freud pour qui le jeu-rêve de l'enfant, où s'exprime la « toute-puissance de ses idées » (nous y reviendrons) est une étape dans un processus

qui peut le conduire jusqu'à la création de l'œuvre d'art, c'est-à-dire jusqu'à la figure de l'artiste qui accepte de se coller à la réalité pour y matérialiser son rêve. L'enfant-joueur est alors « artiste en puissance », en voie de devenir l'artiste. Pour Freud, le mode esthétique de la participation ludique doit pouvoir se sublimer en élan poïétique (d'une création). Jouer à un jeu vidéo est-il susceptible de réveiller l'artiste qui s'ignore et de créer des vocations ?

Si ce n'est sans doute pas là la première explication du plaisir vidéoludique, il est cependant notable de constater comme les jeux vidéo sont effectivement propices à la mise en branle de l'élan créateur (et non plus seulement créatif) du joueur<sup>15</sup>. Deux phénomènes au moins l'attestent : celui des modifications de jeux (« mods ») que certains joueurs-développeurs font subir à leur titre préféré ; et celui des jeux de type « bac à sable » dont *Little big planet* ou *Minecraft* (deuxième jeu le plus vendu au monde après *Tétris*) prouvent la fécondité. Les premiers trouvent sans doute leur origine dans le caractère informatique très marqué des premiers jeux vidéo sur PC que les pirates informatiques les plus chevronnés s'amusaient à détourner : au début des années 1980, un jeu était considéré comme un programme de tant de milliers de lignes qu'on pouvait lire et modifier pour peu qu'on s'en donne les moyens. La seconde tendance donne la capacité à un nombre bien plus important de joueurs de créer en ligne des éléments du jeu. Et tout un chacun de se mettre à créer son architecture, son monde, ses créatures, son jeu, son parcours, son officine - à l'intérieur même du jeu père qui fonctionne alors comme une matrice d'accueil et une plate-forme de distribution. Les résultats sur *Minecraft* sont assez impressionnants<sup>16</sup> et les joueurs-développeurs en herbe, de plus en plus experts et créatifs, se rêvent créateurs de jeux vidéo<sup>17</sup>.

### Un plaisir bifide

Au risque de forcer quelque peu le trait, on pourrait donc dire que le jeu vidéo associe deux plaisirs au moment de sa réception : celui de Winnicott, le plaisir d'agir créativement dans un monde mi-objectif mi-subjectif, en se frottant aux propositions d'un partenaire en création - et celui de Freud, le plaisir de vivre un rêve éveillé, où notre liberté d'action est une liberté d'écrire notre propre histoire et de réaliser des œuvres. Deux régimes de réception quasi-artistiques se mettent donc en place : celui de la réception spectatoriale augmentée d'une touche d'interactivité, et celui de la libido créatrice ramenée à ses ferments. Le mélange d'une néo-esthétique et d'une proto-poïétique. Attardons-nous quelques instants sur cette situation.

Ces deux promesses, de créativité et de fantaisie, se heurtent bien sûr à un carcan plus ou moins limitatif. Le rêve éveillé simulé par la machine informatique n'est pas le lieu d'expression d'une toute-puissance, puisque l'univers, le scénario, les possibilités d'action sont fixés en amont par le programme du jeu. L'omnipotence n'est qu'un leurre, contrainte aux propositions du jeu. Mais n'était-ce pas déjà le cas chez l'enfant, qui avait besoin d'un support

matériel pour embrayer sa fantaisie ? En outre, la fantaisie ludique qu'il déployait, n'était-elle pas aussi influencée par son histoire, ce qu'il avait connu, ce qu'il avait déjà aperçu - de sorte que sa créativité n'était que recyclage de schèmes et de stéréotypes déjà rencontrés. A bien y regarder, la fantaisie de l'enfant-joueur est très étriquée, bornée par sa seule expérience de vie et imagination embryonnaire. Ce qu'apporte le jeu vidéo, au contraire, c'est l'imagination d'autrui, c'est une richesse et une nourriture multiples et polymorphes sans commune mesure avec ce qu'un cerveau unique (qui plus est enfantin) est capable d'inventer. L'illimitée fantaisie enfantine est en fait fortement contrainte par l'expérience personnelle et ne s'accomplit que dans quelques stéréotypes, tandis que les limites effectives d'un jeu vidéo sont contrebalancées par la multitude disponible de jeux différents où des imaginaires incomensurables ont trouvé à s'exprimer.

La différence entre les deux rêves éveillés, celui de la fantaisie et celui de la simulation, tient au double rôle du réel programmé : celui d'obstacle et celui d'invite ; celui de résistance et celui d'*affordance*. L'enfant qui joue-rêve peut faire agir les protagonistes de son histoire comme bon lui semble. Son héros en difficulté, n'est jamais véritablement en danger, parce que le méchant est lui aussi contrôlé par le même enfant-dieu. D'une certaine manière, la toute-puissance de l'enfant est une carence, puisqu'il n'y a personne ni rien pour lui renvoyer une proposition inédite, qu'il n'aurait pas toujours déjà imaginée. Il n'y a aucun imprévu et aucune interaction, tout se passe dans la tête de l'enfant. Le modèle du jeu vidéo troque donc l'inventivité de l'enfant que rien ne limite à part son imagination sous influence, contre une réponse non-maîtrisée par le joueur et donc une résistance à son action. Cette différence est cruciale car, pour son plaisir, l'enfant capricieux veut tout tout de suite, tandis que l'adulte a appris à se battre pour obtenir quelque chose. Et dès lors, la véritable fibre de l'ambition n'est qu'en puissance chez l'enfant qui se rêve roi ou magicien, alors qu'elle est en acte dans le joueur de jeu vidéo qui est prêt à se confronter à l'adversité pour devenir roi et ramener la princesse. Parce que l'ambition est désir d'honneurs, mais surtout d'honneurs mérités. Le petit Cinabre<sup>18</sup>, à qui tout échoie par magie sans effort n'est pas un ambitieux, il est un parvenu, et pour cela il n'est qu'un enfant avorton - au contraire, il usurpe leurs qualités aux ambitieux, jeunes adultes dont fait partie le héros, qui, eux, ont développé un talent, afin de s'armer pour conquérir le monde. Le joueur adulte trouve dans le jeu vidéo les moyens de frotter sa fantaisie à la résistance d'une certaine réalité, et donc délaisse son désir de parvenu à qui tout échoie pour celui de l'ambitieux qui obtient son immense dû<sup>19</sup>.

Le jeu vidéo, sous prétexte d'être interactif, serait-il le seul à savoir nouer ensemble réception esthétique et libido poïétique, et ainsi mettre son récepteur sur le chemin de la création ? Rien n'est moins sûr. Le lecteur d'un roman, l'auditeur d'une symphonie ou le regardeur de cinéma peuvent tout aussi bien voir leur imagination créatrice stimulée au moment de la réception de

certaines opus. Peut-être même plus aisément puisqu'ils ne sont pas sommés d'interagir en permanence avec une manette pour maintenir le flot de l'histoire ; au contraire, ils peuvent décrocher un instant, se laisser porter par une idée fertile soufflée par un passage dont ils reprendront le fil plus tard. Le vidéo-joueur n'a pas cette chance, lui qui ne peut rêvasser un seul instant de peur de se voir liquidé par la menace en cours d'affrontement. De sorte que l'on pourrait aller jusqu'à affirmer la contraposée : là où l'artiste en puissance peut se mettre sur le chemin de la création dans la réception d'un art « classique », il se trouvera empêché par la sollicitation vidéoludique permanente qui le rabat sans cesse sur l'état du jeu-rêve enfantin, lui barrant la voie de la création. Et le vidéo joueur est condamné aux jeux et aux rêveries, sans possibilité de sublimer ces plaisirs en désir créateur. Au temps pour le réquisitoire.

Sauf que la temporalité du jeu vidéo n'est justement pas linéaire. Le jeu vidéo peut se mettre en pause de façon extra-mondaine (c'est une méta-fonctionnalité banale de tout jeu offerte au joueur) et de plus, le temps qui se déroule est souvent le temps du cadre affiché ou de la scène en cours, de sorte que l'on peut souvent abandonner son personnage pendant des heures sans que le temps véritablement n'avance (ce que les utilisateurs d'univers permanents appellent parfois « être *afk* : *away from keyboard* »). Ce que le jeu vidéo apporte de neuf, par contre, c'est la possibilité d'exprimer sa fibre créatrice au cœur même de l'œuvre en cours de manifestation, de la prendre sur le fait en quelque sorte. Voilà pour le plaidoyer.

Deux camps inconciliables s'affrontent sans synthèse possible, sempiternelle querelle des anciens et des modernes : ce qui permet l'élan créateur des plus jeunes - le côté interactif au cœur de l'œuvre - est justement ce qui pour les plus anciens l'interdit.

Nos sensibilités sont plastiques, elles s'émousent et s'aiguisent en s'adaptant au sensible de la réalité. Le jeu vidéo aujourd'hui pousse plus loin le cinéma d'hier : il accomplit ses menaces comme ses promesses. En 1930, Georges Duhamel, 46 ans, s'empportait contre le cinéma : « je ne peux déjà plus penser ce que je veux. Les images mouvantes se substituent à mes propres pensées »<sup>20</sup> - aujourd'hui, les images mouvantes et sollicitantes (voire mobilisantes<sup>21</sup>) du jeu vidéo seraient d'autant plus condamnables. Mais à peu près à la même époque (en 1912), le petit Jean-Paul, 7 ans, s'émerveille du cinéma muet le plus populaire : « J'étais compromis ; ce n'était pas moi, cette jeune veuve qui pleurait sur l'écran et pourtant, nous n'avions, elle et moi, qu'une seule âme (...) J'étais comblé, j'avais trouvé le monde où je voulais vivre, je touchais à l'absolu. Quel malaise, aussi, quand les lampes se rallumaient : je m'étais déchiré d'amour pour ces personnages et ils avaient disparu, remportant leur monde ; j'avais senti leur victoire dans mes os, pourtant c'était la leur et non la mienne : dans la rue, je me retrouvais surnuméraire »<sup>22</sup> : cela, cette fièvre passionnée racontée par l'adulte Sartre, n'est-elle pas passée du cinéma au jeu vidéo, plus immersif encore ?

Et de fait, la différence des deux régimes que nous avons commencé par distinguer fortement – celui de la créativité esthétique et celui de la fantaisie créatrice – ne tient peut-être qu'à la qualité de l'immersion du joueur dans le jeu<sup>23</sup>, qu'on pourrait ici baptiser du terme plus générique d'*implication*. S'il reste extérieur, s'il a conscience d'actionner des avatars dans un monde programmé, il reste arrimé au niveau de la réception créative – mais s'il parvient à s'investir dans l'action qu'il contrôle, à s'impliquer dans les résultats visés, il peut atteindre au stade de la création. L'enjeu premier de l'implication serait donc, bien avant de faire partager les émotions rencontrées par le personnage, d'opérer une transplantation du joueur au cœur et au centre du schéma d'actions proposé par le monde simulé, de sorte qu'il puisse avoir l'impression de vivre une vie entièrement autre où l'attend un rêve diurne flambant neuf. « Ne racontez pas d'histoires. Faites des réalités » est un slogan vidéoludique<sup>24</sup> qui trouve ici son étayage théorique.

En effet, si l'on observe un instant la tendance non-ludique du jeu vidéo<sup>25</sup> (à savoir des objets qui se présentent comme des jeux vidéo, mais qui, venant de la scène indépendante, n'offrent pas du tout la même expérience ludique que le jeu grand public), on peut se convaincre que ce qu'apporte le jeu vidéo, c'est moins le fait de vaincre des obstacles que de contrôler une entité en ses actions et de se sentir concerné par la manière d'une action ou d'un événement. Dans un jeu comme « the graveyard » (*Tale of tales*, 2008), le joueur incarne une vieille femme déambulant dans un cimetière en quête d'un mari défunt ou d'un chemin vers la mort<sup>26</sup>. Le *game play* est réduit à son minimum, puisqu'il ne s'agit que de faire avancer cette dame vers le centre du cimetière. Si un petit film d'animation suffirait à montrer le déroulé du jeu, seule l'interaction, si minime soit-elle, permet de se sentir concerné, et littéralement impliqué dans son destin, en s'associant au trajet de ce corps marionnette.

Ici, aucune toute-puissance du joueur n'est à l'ordre du jour, mais son identification au héros et donc sa capacité à ressentir par empathie les émotions du personnage sont à leur comble. Il n'y a pas beaucoup de différence entre *L'année dernière à Marienbad* (ou certains passages de *L'Eclipse*) et *The graveyard* – ou du moins, on sent bien qu'ils partagent une même approche expérimentale de leur médium. Le résultat n'est-il pas chaque fois une lente déambulation dans un monde onirique ? En se laissant inspirer de ce que le même studio a fait avec *The endless forest* (2005), on pourrait imaginer un joueur apte à déclencher des envolées de corbeaux ou des bourrasques de vent, à contrôler la place et l'angle de la caméra, afin de faire de lui le réalisateur d'un petit film dont il serait le héros parvenant à magnifier sa lente marche vers le tombeau. Un tel « jeu », dès lors, sonnerait comme un sonnet.

*Ô ces âmes grises autour de moi qui flambent.  
Fine, frêle, en grand deuil, douleur majestueuse,*

*Une femme passait, d'une main toute noueuse,  
Agrippant une canne qui lui servait de jambe.*

Un petit instant sensible de communion et de paix dont nous serions co-auteur.

Certes nous ne sommes plus là dans le « jeu AAA »<sup>27</sup>. Mais de même que pour Freud, la tendance la plus populaire peut servir à décrire l'art le plus exigeant ; de même ici, le jeu le moins ludique peut exacerber une tendance à l'œuvre dans les jeux les plus prisés. Car de tels condensés vidéoludiques portent la fibre immersive à sa quintessence, en la dépouillant de toute action parasite : l'incarnation d'un héros dont on partage l'émotion par empathie dans un monde où notre toute-puissance de pensée consiste à endosser une autre vie que la nôtre.

Le passage de la réception créative à l'élan créateur qui s'opère dans le jeu vidéo, mesurable par la qualité de l'implication, serait l'abandon du « moi égoïste » du joueur-réacteur, narcissique, cherchant à briller en prenant l'avantage sur le monde programmé et le jeu conçus par le développeur - pour un « moi sublimé », ordonnateur de monde, mettant en branle sa volonté et ses émotions profondes afin d'arracher à la réalité simulée de quoi en créer une nouvelle image.

### **L'art régressif ?**

Notre analyse esthétique de la réception du jeu vidéo dresse donc l'image d'une « séquence esthétique » où s'enclenchent trois fibres émotives chez le joueur : la jouissance régressive-excessive de l'adulte, le plaisir créatif de l'enfant-joueur voire l'élan poétique du joueur-artiste. On le voit, rien ici n'est dit sur les émotions spécifiques que chaque jeu viendra ensuite faire vibrer selon son contenu et sa mécanique : celles-ci ne viendront qu'en surplus. Elles viendront se nicher à la place que le plaisir régressif du jeu enfantin créatif aura ménagée - sans pour cela qu'elles soient nécessaires au pur plaisir de jouer. D'une certaine manière, elles ne sont pas le plaisir du jeu vidéo - elles ne sont que la matière émotionnelle de tel ou tel jeu. Le plaisir du jeu vidéo, lui, tient tout entier dans ce renouer avec le jeu créatif de notre enfance.

Le jeu vidéo est-il un art en vertu de cette séquence affective primitive ou en fonction des affects qu'on peut trouver dans certains jeux ? Les défenseurs du jeu vidéo axent souvent leur plaidoirie sur ce second pan : le jeu vidéo (comprenez « certains jeux vidéo ») est capable de manifester et de transmettre certains affects et percepts et peut donc être considéré comme un art. Mais ne peut-on défendre la thèse artistique en fonction de la seule matrice d'accueil émotive impliquée dans *tout* jeu vidéo. Autrement dit, que ce soit en vertu du plaisir régressif-excessif, créatif et parfois créateur, que le jeu vidéo conquiert une fonction artistique ? La régression comme art<sup>28</sup> ?

Thèse impertinente mais qui peut se défendre. Car l'art n'est pas forcément ce qui élève l'homme mais encore ce qui le ramène vers sa vraie nature. Les danses tribales, les transes ne sont-elles pas des formes primitives d'art, non parce qu'elles sont des danses mais parce qu'elles sont ivresse, magie et excès ? Pareillement, le jeu de l'enfant n'est-il pas une forme infantile d'art ? Dans les deux cas, s'expriment les souhaits des hommes sur le monde et « la formidable confiance dans la puissance de ses souhaits »<sup>29</sup>, « la confiance inébranlable en la capacité de dominer le monde »<sup>30</sup>. C'est ainsi que Freud, dans *Totem et tabou* (1913), rapproche les désirs magiques de l'homme primitif des désirs ludiques du petit enfant. La différence entre les deux tient à ce que l'homme primitif attache à son souhait une impulsion motrice, la volonté. Ces deux moments marquent dans le développement de l'individu comme dans celui de l'espèce, le premier stade, celui du narcissisme.

Remontant à l'homme des origines, Freud remonte à l'origine de l'art : « L'art (...) était à l'origine au service de tendances qui pour une grande part se sont éteintes aujourd'hui. Parmi elles on peut supposer bon nombre d'intentions magiques »<sup>31</sup>. Car « il n'y a qu'un domaine où la 'toute-puissance des pensées' s'est maintenue aussi dans notre culture, celui de l'art »<sup>32</sup>. A suivre Freud, nous ne concluons donc pas nécessairement que le jeu vidéo est un art - mais bien que jeu vidéo et art s'abreuvent à une source commune - et que le jeu vidéo peut-être se pose en concurrent de l'art pour exprimer la toute-puissance des pensées du narcissique. Dans la mesure où ils expriment un « plaisir narcissique », tous deux pourraient être dits exercer une « fonction artistique ». Auquel cas, le jeu vidéo le plus artistique ne serait pas celui ambitionnant la plus large palette d'émotions ou une teneur poétique ou une profondeur du message, mais tout simplement le meilleur jeu vidéo, celui avec lequel jouera à plein la pulsion régressive du joueur, son devenir-enfant-rêveur, son rappel de la joie de vivre dans la toute-puissance des pensées.

Parler d'un « art régressif » fait-il sens ? L'esprit d'enfance, anesthésié chez l'adulte, préservé chez l'artiste, ressurgit chez le joueur de jeu vidéo. S'y exprime la toute-puissance des pensées, celle où le principe de Plaisir s'emploie à raccourcir le trajet entre le désir et son exaucement. Et le jeu vidéo fait fonction d'art, parce qu'il permet à l'adulte de jouer à nouveau, sans reproche ni honte. Le jeu à l'état pur (non celui du sport ou des loisirs), celui qui « libère l'homme de toute activité », n'est-il pas « la puissance de pouvoir toujours renouvelée »<sup>33</sup> ?

\*

Ramassons donc la thèse en sa version forte. Le jeu vidéo est un art, non pas parce qu'il est *susceptible de créer* une gamme d'affects sur son récepteur (tristesse, joie, peur, etc) selon le contenu qu'il véhicule et sa manière de



le véhiculer, mais parce qu'il crée un affect qu'il est seul à produire : ce plaisir régressif et intime à se retrouver enfant omnipotent. L'effet régressif du jeu vidéo est un changement de modalité dans l'être intime de celui qui y joue, qui renoue avec le meilleur du monde enfantin, la toute-puissance des pensées dans un versant simulé où son ambition peut s'exprimer en modelant une réalité à la fois résistante et collaborante. Et tout jeu vidéo produit cet affect de par sa nature même (de par son médium), avant même de voir ce qu'il produit en plus selon son contenu.

## Bibliographie

BENJAMIN, Walter, *L'œuvre d'art à l'époque de sa reproductibilité technique* [dernière version, 1939], dans *Œuvres III*, Paris, Gallimard, 2000

BOELLSTORFF, Tom, *Un anthropologue dans Second Life*, Louvain-La-Neuve, Academia-L'Harmattan, 2013

FERRARIS, Maurizio, *Mobilisation totale*, Paris, PUF, 2016

FRASCA, Gonzalo, « Simulation versus Narrative: Introduction to Ludology », dans WOLF, Mark J.P. et PERRON, Bernard (ed), *Video/Game/Theory*, Routledge, 2003

FREUD, Sigmund, *Totem et tabou*, Paris, PUF, 2015

FREUD, Sigmund, *L'inquiétante étrangeté et autres essais*, Paris, Gallimard, 1985

FREUD, Sigmund, *Trois essais sur la théorie sexuelle*, Paris, Gallimard, 1987

FREUD, Sigmund, *Cinq leçons sur la psychanalyse*, Paris, Payot&Rivages, 2010

FREUD, Sigmund, *Métapsychologie [1915]*, Paris, Flammarion, 2012

FERENCZI, Sandor, *L'enfant dans l'adulte*, Paris, Payot&Rivages, 2006

GUERIN, Michel, *L'artiste ou la toute-puissance des idées*, Aix-en-Provence, PUP

HARVEY, Auriea et SAMYN, Michaël, « The Beautiful Art Program », dans *Independent Games Summit*, Cologne, 20/08/2013, en ligne : <http://tale-of-tales.com/tales/BAP.html>.

HARVEY, Auriea et SAMYN, Michaël, « The Graveyard post mortem », dans *The old Blog of Tale of Tales*, Novembre 2008, en ligne : <http://tale-of-tales.com/blog/the-graveyard-post-mortem/>

HOFFMANN, Ernst Theodor Amadeus, *Petit Zacharie, surnommé Cinabre*, Paris, Aubier, 1946

KEARNEY, Kirsten, *Explorer Minecraft. Les plus belles aventures, les secrets des plus grands*, Paris, Hugonnin-Muninn, 2017

SARTRE, Jean Paul, *Les mots*, Paris, Gallimard, 1964

TAVINOR, Grant, « Definition of videogames », dans *Contemporary Aesthetics*, Vol 6, 10/01/2008, en ligne : <http://www.contempaesthetics.org/newvolume/pages/article.php?articleID=492>

TISSERON, Serge, *Apprivoiser les écrans et grandir*, Paris, Erès, 2017

UEDA, Fumito et KAIDO, Kenji, « Game designs method of Ico », dans *Mediterranean festival of Art and Technology*, Athènes, 2006, en ligne : <http://tale-of-tales.com/tales/ueda/>

WINNICOTT, Donald, *Jeu et réalité*, Paris, Gallimard, 1975

WINNICOTT, Donald, *Conversations ordinaires*, Paris, Gallimard, 1988

## Notes

<sup>1</sup> Texte d'une conférence donnée à l'ARL 2018, Marseille, Le Passage de l'art, 5 Avril 2018.

<sup>2</sup> Grant Tavinor, « Definition of videogames », dans *Contemporary Aesthetics*, Vol 6, 10/01/2008, en ligne : <http://www.contempaesthetics.org/newvolume/pages/article.php?articleID=492>.

<sup>3</sup> Voir par exemple : Gonzalo Frasca : « Simulation versus Narrative: Introduction to Ludology », dans Mark J.P. Wolf et Bernard Perron (ed), *Video/Game/Theory*, Routledge, 2003.

<sup>4</sup> Pour la version non aseptisée, il faudra se tourner vers les sports, accessibles à leurs adeptes mais dont les novices sont exclus (le vertige du parachutisme, du plongeon de 10 mètres ou du *snowboard* ne sont pas pour tous ; de même que les combats d'arts martiaux, le go ou le handball requièrent des individus sur-entraînés).

<sup>5</sup> Il s'agit donc de ce que Freud appellerait la régression temporelle (et non formelle ni topique). Sigmund Freud, « Complément métapsychologique à la doctrine du rêve », dans *Métapsychologie*, Paris, Flammarion, 2012.

<sup>6</sup> Sigmund Freud, « Le créateur littéraire et la fantaisie », dans *L'inquiétante étrangeté et autres essais*, Paris, Gallimard, 1985, p. 34.

<sup>7</sup> Sigmund Freud, « Le créateur littéraire et la fantaisie », *op. cit.*, p. 41, puis p. 42.

<sup>8</sup> Sigmund Freud, « Le créateur littéraire et la fantaisie », *op. cit.*, p. 44, puis p. 46.

<sup>9</sup> On se reportera principalement aux chapitres « 4. Jouer. L'activité créative et la quête de soi » et « 5. La créativité et ses origines », dans *Jeu et réalité [1971]*, Paris, Gallimard, 1975 et à l'article « Vivre créativement [1970] », dans *Conversations ordinaires*, Paris, Gallimard, 1988.

<sup>10</sup> Donald Winnicott, *Jeu et réalité*, Paris, Gallimard, 1975, p. 134 et 132, puis p. 127.

<sup>11</sup> Donald Winnicott, « Vivre créativement [1970] », dans *Conversations ordinaires*, Paris, Gallimard, 1988, p. 54.

<sup>12</sup> Donald Winnicott, « Vivre créativement [1970] », dans *Conversations ordinaires, op. cit.*, p. 55.

<sup>13</sup> Donald Winnicott, *Jeu et réalité, op. cit.*, p. 108, puis p. 110 et 136.

<sup>14</sup> Donald Winnicott, *Jeu et réalité, op. cit.*, p. 126.

<sup>15</sup> Dans un domaine proche, celui des mondes virtuels, l'anthropologue Tom Boellstorff souligne l'importance du pouvoir de créer délégué aux utilisateurs, s'intégrant ainsi dans de ce qu'il appelle un « capitalisme créationniste ». Tom Boellstorff, *Un anthropologue dans Second Life*, Louvain-La-Neuve, Academia-L'Harmattan, 2013, p. 343-396.

<sup>16</sup> Outre de nombreuses applications extraludiques, comme l'opération « Minecraft à la carte », portée par l'IGN qui permet de générer dans Minecraft des « maps » issues de carte IGN de la France métropolitaine. Voir <https://minecraft.ign.fr/>.

<sup>17</sup> Kirsten Kearney, *Explorer Minecraft. Les plus belles aventures, les secrets des plus grands*, Paris, Hugonnin Muninn, 2017.

<sup>18</sup> Ernst Theodor Amadeus Hoffmann, *Petit Zacharie, surnommé Cinabre*, Paris, Aubier, 1946.

<sup>19</sup> Notons que le jeu enfantin a quand même l'avantage de permettre à l'enfant d'exercer chaque rôle, et donc de développer une empathie plurielle et l'échange d'opinions ; quand le jeu vidéo le contraint, dans l'écrasante majorité des cas, à n'occuper qu'un seul point de vue (celui du héros). Serge Tisseron, *Apprivoiser les écrans et grandir*, Paris, Erès, 2017, p. 37.

<sup>20</sup> Georges Duhamel, *Scènes de la vie future [1930]*, cité dans : Walter Benjamin, *L'œuvre d'art à l'époque de sa reproductibilité technique [dernière version, 1939]*, dans *Œuvres III*, Paris, Gallimard, 2000, p. 309.

<sup>21</sup> Pour reprendre un qualificatif de Ferraris face aux sollicitations de nos *smartphones* : Maurizio Ferraris, *Mobilisation totale*, Paris, PUF, 2016. Ce qui nous mobilise ainsi nous immobilise de fait, car nous transit.

<sup>22</sup> L'extrait est issu de la première partie, « Lire », qui traite donc de la fibre esthétique du récepteur - à laquelle succède une seconde partie, « Ecrire », dédiée à l'élan poétique de l'apprenti écrivain. Jean Paul Sartre, *Les mots*, Paris, Gallimard, 1964, p. 101-102.

<sup>23</sup> Fumito Ueda et Kenji Kaido, « Game designs method of Ico », dans *Mediaterra festival of Art and Technology*, Athènes, 2006, en ligne : <http://tale-of-tales.com/tales/ueda/>.

<sup>24</sup> Auriea Harvey et Michaël Samyn, « The Beautiful Art Program », dans *Independent Games Summit*, Cologne, 20/08/2013, en ligne : <http://tale-of-tales.com/tales/BAP.html>.

<sup>25</sup> Cf : <http://notgames.org/>.

<sup>26</sup> Auriea Harvey et Michaël Samyn, « The Graveyard post mortem », dans *The old Blog of Tale of Tales*, Novembre 2008, en ligne : <http://tale-of-tales.com/blog/the-graveyard-post-mortem/>.

<sup>27</sup> C'est ainsi que l'on qualifie les plus grosses productions, condamnées à faire les plus grosses ventes.

<sup>28</sup> Pour Freud, la seule régression non névrotique possible est forcément artistique, qui seule peut sublimer des rêveries symptomatiques en créations. Sigmund Freud, « Cinquième leçon », dans *Cinq leçons sur la psychanalyse*, Paris, Payot&Rivages, 2010, p. 90-92.

<sup>29</sup> Sigmund Freud, « III.3 » dans *Totem et tabou [1912-1913]*, Paris, PUF, 2015, p. 105.

<sup>30</sup> Sigmund Freud, « III.3 » dans *Totem et tabou, op. cit.*, p. 111.

<sup>31</sup> Sigmund Freud, « III.3 » dans *Totem et tabou, op. cit.*, p. 112-113.

<sup>32</sup> Sigmund Freud, « III.3 » dans *Totem et tabou, op. cit.*, p. 112.

<sup>33</sup> Voir Michel Guérin, « IV, L'artiste et l'irréel. Figuration libre », dans *L'artiste ou la toute-puissance des idées*, Aix-en-Provence, PUP, p. 83.



# Estudos de Historiografia e Crítica de Arte



# Historiografia da arte portuguesa – A segunda metade do século XIX

Margarida Calado

Professora Jubilada de Ciências da Arte; Investigadora do CIEBA.

Deixar a Raczyński todo o mérito de ter criado a história da arte portuguesa parece injusto, não só porque ele próprio confessa ter sido ajudado por eruditos portugueses, mas também porque, como vimos, já no 1º quartel do século XIX, artistas como Taborda e Cirilo Volkmar Machado e homens de letras como Almeida Garrett, tinham feito investigação que deu origem a publicações diversas.

E nunca será demais sublinhar que na construção da história da arte sempre houve uma participação importante dos artistas.

Entre os colaboradores de Raczyński está o 2º Visconde da Juromenha, ou seja, João António de Lemos Pereira de Lacerda (1807-1887), conhecido entre os historiadores de arte basicamente pela sua obra *Cintra Pinturesca*, publicada anonimamente em 1838, mas revista pelo próprio Alexandre Herculano, seu antagonista no plano político já que o Visconde era um partidário de D. Miguel e consequentemente do absolutismo, mas que lhe merecia certamente respeito como investigador.

O Visconde da Juromenha distinguiu-se também nos estudos camonianos, entre 1838 e 1859, tendo sobre o tema publicado 6 volumes e ainda preparado um sétimo que não viu publicação. Tal valeu-lhe mais tarde o convite para presidir à Comissão das comemorações do centenário de Camões, em 1880, que não aceitou devido à sua então já avançada idade, mas sempre foi considerado como uma espécie de Presidente honorário.

*Après l'article dédié à Raczyński, on aborde ici les théoriciens et les artistes qui ont contribué pour le développement de l'histoire de l'art pendant la seconde moitié du XIXème siècle, en commençant pour détacher ceux qui ont collaboré avec Raczyński (Visconde da Juromenha et Assis Rodrigues).*

*On parle aussi des revues illustrées et des monographies sur nos monuments, en détachant les collaborateurs comme Vilhena Barbosa.*

*On acentue l'importance des dictionnaires géographiques et chorographiques dont on détache le Portugal Antigo e Moderno de Pinho Leal. Après on voit apparaître les guides et les inventaires comme le Guia de Portugal et les inventaires publiés par l'Académie Nationale des Beaux-Arts jusqu'à présent.*

*On a détaché les historiens locaux qui ont mis en valeur l'héritage de leur régions, comme Filipe Simões à Coimbra, Martins Sarmiento à Guimarães et Vieira Natividade en Alcobça.*

*Enfin on a parlé sur les musées qui sont créés pendant le XIXème et le XXème siècles très importants pour le développement de ces études.*

Foi o visconde de Balsemão que apresentou Juromenha ao conde Raczyński que reconhece a contribuição do investigador português para a sua obra. Segundo Brito Aranha deve-se de facto ao Visconde o sucesso das obras de Raczyński, já que forneceu a este “o fructo de suas pesquisas, as suas proprias notas, que elle ia colligindo para um dia escrever a história crítica da arte”<sup>1</sup>.

Entre os textos que dedicou à história da arte destaca-se o artigo publicado no «Jornal de Belas Artes», acompanhando o catálogo de quadros dos primeiros artistas estrangeiros, enviados por Mariette a D. João V, vindo a constituir uma colecção idêntica à do Príncipe Eugénio de Sabóia, que foi estudada por Marie Thérèse Mandroux-França mais de um século depois<sup>2</sup>. Segundo esta investigadora a redescoberta da colecção de gravuras deve-se precisamente ao Visconde da Juromenha que a apresenta no primeiro número do *Jornal de Bellas Artes* (1857), tendo por base correspondências ou memórias redigidas pelos Mariette e que referem cento e seis recolhas de estampas já enviadas para Lisboa em 1727. No entanto, o Visconde não cita a sua fonte pelo que Marie-Thérèse Mandroux nunca encontrou os documentos<sup>3</sup>.

O Visconde de Juromenha publicou ainda na «Revista crítica de Belas Artes» dois artigos, um sobre o pintor Grão Vasco, tema igualmente abordado por Raczyński, e outro sobre os Túmulos de Santa Teresa e Santa Sancha de Lorvão, em que descreve os riquíssimos túmulos de prata das princesas.

Em 1873 deslocou-se à Baviera para assistir ao casamento de D. Maria Teresa de Bragança com o arquiduque Carlos Luís, irmão do Imperador Francisco José. Dessa viagem resultou o opúsculo «Angelberg, fragmento de viagem», em que descreve a visita que fez com as filhas de D. Miguel à sepultura de seu pai.<sup>4</sup>

Outra das personalidades que colaborou com Raczyński foi Francisco de Assis Rodrigues, professor de Escultura e Director da Academia de Belas Artes, que, na sua qualidade de professor, tinha publicado logo no ano da fundação da Academia, em 1836, o *Methodo das proporções e anatomia do Corpo humano, dedicado à mocidade estudiosa, que se applica às artes do desenho*<sup>5</sup> em cuja advertência indica que a tinha escrito para uso próprio mas na ausência de um tratado em português, sobre o tema, decidiu publicar este para que “sirva de guia ás pessoas de um e outro sexo, que se applicão ás artes do Desenho”, facto que não podemos deixar de salientar dada a abertura que revela relativamente aos conhecimentos de anatomia para as mulheres.

E aí, embora reconheça a importância da natureza, ou seja o modelo nu, apresenta as proporções segundo uma série de estátuas da Antiguidade, algumas das quais são reproduzidas no final do tratado em perspectivas diversas (frente, costas e perfil). Entre estas estão o Hércules Farnese, a Vénus de Médici, o Apolo do Vaticano (Belvedere), Antinous e o Egípcio do Capitólio, a que acrescenta, no texto, o Laocoonte, o Gladiador, o Fauno, Pequeno fauno tocando flauta, Gladiador morrendo (Gaulês moribundo) e Hermafrodita, algumas das quais fazem aliás parte da colecção de gessos da Academia. De notar

que nos seus discursos como director, sublinhava a importância dos conhecimentos de História da Arte: “Mas, se as obras da natureza em si mesma, e pelo seu número e variedade, oferecem vasta matéria para o estudo do homem, que diremos das obras da arte, que os homens de todas as idades nos legaram para nossa indagação e aproveitamento? Viajar por esse grande espaço dos séculos passados -, perguntar a cada um delles pelas obras mais consideráveis de pintura, d’esculptura, d’architectura e de gravura -, ler e entender nesses primeiros tempos da infância das artes os seus caracteres ainda pouco decifrados lá no berço do Oriente -, depois nas margens do Nilo -, e d’ahi na Grecia antiga”<sup>6</sup>. Assim o estudo da história da arte nas suas épocas mais antigas, Mesopotâmia, Egipto e Grécia era aconselhado aos jovens estudantes.

Talvez por isso, já no final da vida, depois de aposentado, Francisco de Assis Rodrigues publicará o *Diccionario Technico e histórico de Pintura, esculptura, architectura e gravura*<sup>7</sup>, em cujo prefácio esclarece: “...cultivando os portuguezes há séculos as bellas artes, Portugal é talvez a única nação civilisada, que não possui um só diccionario dos termos technicos das artes, que se chamam filhas do desenho.”

E esclarece porque inclui no título a palavra “histórico”, dizendo que os artigos, quando a necessidade ou a conveniência o pedirem, “terminam por uma notícia histórica, que elucide a natureza, origem, progressos e utilidades de cada sciencia, arte mister...”. No entanto afirma ainda que “n’este diccionario excluimos os termos mythologicos, iconológicos, e biographicos, que pertencem em rigor a outras categorias...”<sup>8</sup>.

Não podemos ainda ignorar o importante papel que vão ter as revistas ilustradas na divulgação do nosso património artístico, tal como os álbuns de gravuras com monumentos portugueses, a exemplo do que se fazia em Inglaterra desde os finais do século XVIII e inícios do século XIX. É o caso da *Publicação Photographica de A. C. Pardal & Filho*, que entre 1869 e 1883 editou em Lisboa reproduções dos principais “objectos d’arte e antiguidade, existentes nos museus e galerias d’Academia Real de Bellas Artes de Lisboa”<sup>9</sup>, sendo cada estampa legendada com informação sobre o objecto em causa.

Também em 1869, Augusto Mendes Simões de Castro iniciou em Coimbra o *Panorama Photographico de Portugal*, com 48 números que reproduzem perspectivas de edifícios e monumentos portugueses.

Como acima dissemos, surgem neste período uma série de revistas como, entre outras, *O Panorama* (1837-1868); *Universo Pittoresco* (1839-1844); *Jornal das Bellas Artes* (1843-1846 e 1848); *Jornal de Bellas Artes* (1857-58)<sup>10</sup>; *Archivo Pittoresco* (1858-1868); *Universo Illustrado* (1877-1884); *Occidente* (1878-1915); *A Arte* (1879-1881); *A Arte Portuguesa* (1882-1889 e 1895). Todas elas incluem não só artigos ilustrados sobre monumentos históricos como também alguns elementos críticos sobre artistas da época.

Dentro do mesmo espírito estão as monografias dedicadas aos nossos monumentos como os *Monumentos Nacionaes* de Mendes Leal, a partir de



1861, ou os *Monumentos de Portugal. Historicos, Artísticos e Archeologicos*, volume editado em 1886 por Vilhena Barbosa (1811-1890), que também foi colaborador de *O Panorama, Ilustração Luso-Brasileira, Archivo Pittoresco e O Occidente*, e escreveu três volumes sobre *As cidades e Villas da Monarchia Portugueza que teem brazão d'armas* (1860-62) e *Estudos Historicos e Archeologicos* (1874-75). Ignacio de Vilhena Barbosa nasceu em Lisboa, estudou no Real Colégio de S. Vicente de Fora, foi redactor do jornal político conservador «A União» e redactor e director do *Archivo Pittoresco* nos três últimos anos de publicação. Foi membro do Conservatório Nacional, sócio efectivo da Real Associação de architectos e archeologos portugueses, da Academia Nacional de Paris e foi ainda sócio efectivo da Academia das Ciências a partir de 1875, tendo sido igualmente inspector da biblioteca desta instituição<sup>11</sup>.

É na verdade ao longo do século XIX que se define um género em que história, arte e arqueologia se unem numa perspectiva verdadeiramente enciclopédica que aliás tinha sido iniciada no século XVIII com o *Dicionário Geográfico* do Padre Luís Cardoso, que ficou limitado a dois volumes respeitantes às primeiras letras do alfabeto (A-C). Este género alcança o seu ponto mais elevado nos dicionários corográficos de que se destaca o *Portugal antigo e Moderno*, doze volumes da responsabilidade de Augusto Barbosa de Pinho Leal (1816-1884), publicados entre 1873 e 1890<sup>12</sup>, e que ainda hoje constituem um ponto de partida para o estudo das nossas cidades, vilas e aldeias, numa perspectiva histórica, arqueológica e artística. O título completo da obra é esclarecedor dos seus objectivos: *Diccionario Geographico, Estatistico, chorografico, Heraldico, Archeologico, Historico, Biographico e Etymologico de todas as cidades, villas e freguezias de Portugal e de grande numero de aldeias, se estas são notáveis por serem pátria d'homens celebres, por batalhas ou outros factos importantes que nellas tiveram logar, por serem solares de famílias nobres, ou por monumentos de qualquer natureza, alli existentes. Notícia de muitas cidades e outras povoações da Lusitania de que restam vestígios ou somente a tradição*.<sup>13</sup> O seu autor foi militar e partidário de D. Miguel, pelo que após a Convenção de Évora Monte abandonou a carreira, tendo tentado várias profissões, como mestre-escola ou a restaurador e pintor de imagens antigas, até conseguir o cargo de administrador da Casa do Covo em Oliveira de Azeméis, o que lhe proporcionou poder correr o país a receber foros ou a renovar contratos, e durante esses percursos ia acumulando notas e investigando arquivos, a partir do que posteriormente redigiu a monumental obra, editada por Mattos Moreira.

A estes vão suceder os guias, sendo, um dos primeiros, o *Guia do amador de Bellas Artes*, editado no Porto em 1871 e que se deve a Daniel de Moura Guimarães, ou o primeiro *Guia de Portugal*, publicado em Lisboa em 1880, reduzido a cinco pequenos volumes sobre Lisboa e arredores. Mas estes são os precursores de obras como o *Guia de Portugal*, iniciado em 1924 pela Biblioteca Nacional e nunca concluído; o *Inventário Artístico de Portugal*, da

Academia de Belas Artes, iniciado nos anos 40 do século XX e ainda não concluído, entre muitos outros, com carácter de divulgação, como os *Tesouros Artísticos de Portugal*, dirigidos pelo professor de História da Arte da Universidade do Porto, José António Ferreira de Almeida e editado em 1976 pelas Selecções do Reader's Digest; ou os *Monumentos e Edifícios Notáveis do Distrito de Lisboa*, da Junta Distrital de Lisboa, a que se seguiu a Assembleia Distrital depois de Abril de 1974 e que tem o interesse de congregar várias gerações de historiadores e arqueólogos portugueses dos séculos XX e XXI, de D. Fernando de Almeida a Vítor Serrão, passando por Irivalva Moita, Pais da Silva, Maria João Madeira Rodrigues, entre muitos outros.

Mais recentemente há que destacar o *Portugal Património*, editado pelo Círculo de Leitores, 12 volumes da autoria de Álvaro Duarte de Almeida e Duarte Belo, entre 2007 e 2008, e que cobrem Portugal continental e insular.

A historiografia da arte também se começou a desenvolver a nível local a partir do século XIX, graças a investigadores interessados mas muitas vezes provenientes de outras áreas do saber.

Assim, em Coimbra, Augusto Filipe Simões (1835-1884) publicou *Relíquias da Architectura Romano-Byzantina em Portugal e particularmente na cidade de Coimbra* (1870) e *Da Architectura Religiosa em Coimbra durante a Edade Média* (1875) além de uma *Introdução à Archeologia da Península Ibérica* (1878), tendo já postumamente sido publicados *Escriptos diversos* (1888). Augusto Filipe Simões era licenciado em Filosofia e Medicina e Doutor em Medicina, foi professor de liceu em Évora e bibliotecário na mesma cidade, de 1863 a 1872, tendo contribuído para a organização do Museu de Évora em 1869. Fez parte da comissão de Reforma da Academia de Belas Artes em 1875, fundou a Secção de Arqueologia do Instituto de Coimbra e foi Secretário da Comissão executiva da Exposição Retrospectiva de Arte Ornamental em Lisboa, em 1882. Faz parte portanto da extensa lista de médicos notáveis - dado que também foi professor da Faculdade de Medicina - que se dedicaram à arte e à sua história. Infelizmente uma doença do foro psíquico levou-o ao suicídio em 1884, num dos pavimentos inferiores dos Paços da Universidade, onde residia.<sup>14</sup>

Também em Coimbra, o já citado Augusto Mendes Simões de Castro (1845-1932) publicou o *Guia histórico do Viajante em Coimbra e arredores* (1867) e o *Guia histórico do Buçaco* (1875). Este erudito divulgador do património de Coimbra, em 1863 ingressou na Faculdade de Teologia, que abandonou por doença, vindo mais tarde, em 1866, a matricular-se em Direito, completando a sua formação em 1871. Neste mesmo ano foi sócio do Instituto de Coimbra, vindo a secretariar a Secção de Arqueologia e a participar na revista «O Instituto». No entanto tornou-se funcionário dos Correios de Coimbra. Bibliófilo apaixonado, trabalhou na reorganização de catálogos da Biblioteca da Universidade durante mais de 40 anos. Além das obras referidas, escreveu para o «Archivo Pitoresco» e fundou as revistas «Panorama Photographico» e «Portugal Pitoresco»<sup>15</sup>.

Prosseguindo nesta breve abordagem aos que se interessaram por monumentos ou pela história local, depois da publicação, ainda no séc. XVIII, de James C. Murphy, *Plans, elevations, sections and views of the church of Batalha...* (London, 1795), surgem quatro edições, de 1854 a 1897, da *Memoria inedita acerca do edificio monumental da Batalha*, de Luiz da Silva Mousinho de Albuquerque, e o *Mosteiro da Batalha em Portugal* (1892) do Visconde de Condeixa<sup>16</sup>. O primeiro (1792-1847) foi coronel de engenharia, governador da ilha da Madeira e inspector-geral das Obras Públicas, sendo conhecido tanto pelo seu envolvimento político nas lutas liberais como pelos seus conhecimentos científicos em áreas como a Física, a Química e a Geologia. O texto sobre a Batalha relacionar-se-á com a sua acção no domínio das Obras Públicas.<sup>17</sup>

Sobre Mafra, destacam-se as várias edições (1866 a 1906) de *O Monumento de Mafra. Descrição Minuciosa d'este edificio*, por Joaquim da Conceição Gomes, Conservador da Real Basílica de Mafra, sócio da Real Associação dos Architectos e Archeologos Portuguezes e do Instituto de Coimbra<sup>18</sup>.

Relativamente a Aveiro, devem-se os primeiros estudos sobre esta cidade e região a João Augusto Marques Gomes (1853-1931): *Memórias de Aveiro* (1875) e *O distrito de Aveiro* (1877). São escassas as informações sobre este autor, que foi funcionário do Governo Civil de Aveiro, mas se dedicou sobretudo à investigação histórica, apoiou a actividade cerâmica da sua região e organizou o Museu de Aveiro.

Em Évora distinguiu-se António Francisco Barata (Góis, 1836-Évora, 1910), autor do *Roteiro da cidade de Evora e Breve Historia dos seus principais Monumentos* (1871); apesar das suas origens foi conservador da Biblioteca Pública de Évora e vereador do pelouro da instrução da Câmara Municipal de Évora<sup>19</sup>; e Gabriel Pereira (Évora, 1847-1911), bem conhecido pelos *Estudos Eborenses* (1884-1896) e o *Archivo Eborense* (1893). Este eborense entre 1888 e 1902 foi director da Biblioteca Nacional, pelo que os seus interesses histórico-artísticos se dirigiram também à capital e arredores com publicações como *Pelos subúrbios e vizinhanças de Lisboa* ou *De Benfica à Quinta do Correio-Mor*. Também dirigiu, com Enrique Casanova, a revista «A Arte Portuguesa» (1895), dedicada à arqueologia mas também à arte sua contemporânea.<sup>20</sup>

Em Guimarães, foi Martins Sarmiento (1833-1899) que se distinguiu no campo da arqueologia; bacharel em Direito por Coimbra, começou por dedicar-se à poesia, que depressa abandonou. Vivendo na Casa da Ponte perto de Briteiros, estudou esta citânia e a de Sabroso, mas também se dedicou ao estudo das tradições locais. Em 1882, em sua homenagem foi criada a Sociedade Martins Sarmiento, a que legou os seus livros e colecções; em 1883 é fundada a «Revista de Guimarães», cujo 1º número saíria em 1884, como órgão da Sociedade Martins Sarmiento, e que se publicou até 1921, tendo então sido interrompida durante sete anos e retomada a publicação sob direcção de Eduardo de Almeida<sup>21</sup>, a qual se mantém até ao presente.

Em Viseu, Maximiano de Aragão (1853-1919) publicava obras diversas,

entre as quais *Viseu. Apontamentos históricos*. 2 volumes (1894-95); em 1897 os *Estudos históricos sobre Pintura* e em 1900, *Grão Vasco ou Vasco Fernandes. Pintor Vizeense. Príncipe dos Pintores Portugueses*, em que revelou documentos que provam a actividade do pintor de 1512 a 1542, embora não se possam ignorar os estudos feitos anteriormente por Raczyński. Aragão formou-se em Direito em Coimbra, foi também bacharel em Teologia, tendo sido advogado, professor e reitor do liceu de Viseu e vereador da Câmara Municipal. Em 1914 veio para Lisboa, onde ensinou no Liceu Camões, tendo igualmente trabalhado no Ministério da Instrução<sup>22</sup>.

A monografia *Alenquer e o seu concelho* (1873) deve-se a Guilherme João Carlos Henriques, nascido em Londres em 1846, William John Charles Henry, que veio para Portugal com 14 anos e era afilhado do 1º conde da Carnota, John Smith Athelstane. Viveu em Alenquer onde faleceu, em 1924, na sua quinta da Carnota. Auxiliou o seu padrinho na investigação sobre as memórias do Marquês de Pombal. Acabou assim por ganhar o gosto pela investigação e se tornar o primeiro cronista de Alenquer.<sup>23</sup>

Encontramos ainda diversas monografias dedicadas a monumentos portugueses, como o Convento de Cristo em Tomar – *Monumentos das Ordens Militares do Templo e de Cristo em Tomar* (1879) de José António dos Santos<sup>24</sup>.

Também de destacar *O Mosteiro de Alcobaça (Notas Históricas)* (1885) de Manuel Vieira Natividade (1860-1918). Este era diplomado em Farmácia em Coimbra, mas o seu verdadeiro interesse foi o estudo da região de Alcobaça e a arqueologia. Além da obra referida, escreveu o *Roteiro arqueológico de Alcobaça e coutos* (1891) e *Inês de Castro e Pedro-o-Cru perante a iconografia dos seus túmulos* (1910). Para melhor estudar a Roda da Fortuna – Roda da Vida mandou fazer uma cópia em tamanho natural da mesma ao escultor Costa Mota (Sobrinho). O seu filho, Joaquim Vieira Natividade (1899-1968), que foi professor catedrático do Instituto superior de Agronomia, para além das obras da especialidade também abordou temas como *Os monges agrónomos do Mosteiro de Alcobaça* e *A região de Alcobaça*<sup>25</sup>. A colecção arqueológica e bibliográfica de Vieira Natividade assim como a sua casa fronteira ao Mosteiro foram legadas ao Estado português, aguardando-se a abertura do necessário museu, nomeadamente neste ano de 2018 em que se completa um século sobre a morte de Manuel Vieira Natividade.<sup>26</sup>

Ainda devemos mencionar *O Mosteiro de Odivellas: casos de reis e memórias de freiras* (1889) por António Cardoso Borges de Figueiredo (1792-1878) autor também de *Coimbra antiga e moderna* e de muitas outras obras na área da literatura<sup>27</sup>.

*Inícios da Renascença em Portugal. Quinta e palácio da Bacalhoa em Azeitão. Monographia Historico-artística*, 2 volumes, com 54 estampas, da autoria de Joaquim Rasteiro (1895) seria até final do século XX o único estudo monográfico sobre Azeitão, apesar da riqueza artística das suas vilas<sup>28</sup>. O seu autor nasceu em Azeitão em 1834 e faleceu em 1898. Foi agricultor e escritor

autodidacta, chegando a ser vereador da Câmara de Setúbal. Deixou outros estudos manuscritos sobre a região de Setúbal, nomeadamente um quase concluído sobre «O Paço dos Aveiros nas suas relações com a história». Ainda colaborou num folheto publicado em 1896 sobre a serra da Arrábida, o seu mosteiro e a sua lenda<sup>29</sup>.

E ainda, a nível de monografias, há que referir o *Mosteiro e igreja da Madre de Deus* (1899) de Francisco Liberato Telles de Castro da Silva. Este nasceu em Cacilhas, em 1843 e faleceu em 1902. Foi técnico, artista e erudito, tendo trabalhado como funcionário das Obras Públicas, o que o levou a publicar algumas obras relacionadas com «A decoração na construção civil», como *Pintura simples* (Lisboa, 1898) em que faz um esboço histórico da pintura, por épocas, tratando os pintores mais notáveis de cada uma e terminando com traços biográficos dos principais pintores portugueses. Também publicou *Arte de dourar* (3ª ed. Lisboa, 1900) e terá sido em relação com os trabalhos que realizou na Madre de Deus que escreveu a referida monografia. Terá deixado também um estudo sobre o Seminário de S. Paulo em Almada, que não chegou a ser publicado.<sup>30</sup>

Embora uma das primeiras monografias artísticas sobre Lisboa seja a obra de Luís Gonzaga Pereira (1796-1868), *Monumentos Sacros de Lisboa em 1833*, e que terá surgido precisamente porque em 1834 Joaquim António de Aguiar extinguiu as ordens religiosas, passando de imediato à laicização dos espaços conventuais masculinos, enquanto os femininos tiveram de aguardar pela morte da última religiosa, a verdade é que a referida obra só foi publicada pela Biblioteca Nacional em 1927.

Os estudos sobre Lisboa devem muito a Eduardo Freire de Oliveira, que nasceu em Pernambuco em 1841, e veio para Portugal, não havendo a certeza de quando faleceu. Foi escriturário da Secretaria do Município de Lisboa. Quando do incêndio de 19 de Novembro de 1863 nos Paços do concelho pombalinos, foi encarregado de organizar a conta de gerência, mostrando que tudo estava em ordem. Posteriormente dirigiu o Arquivo Municipal e em 1901 assumiu a direcção das Bibliotecas Municipais, dependentes do Arquivo. É autor dos *Elementos para a História do Município de Lisboa*, colectânea de documentos que publicou em 16 volumes, de 1885 a 1910. Era sócio correspondente da Academia das Ciências, do Instituto de Coimbra, da Associação dos Arqueólogos e Architectos Civis Portugueses, entre outras instituições portuguesas e brasileiras.<sup>31</sup>

No domínio da olisipografia, há ainda que destacar Júlio de Castilho (1840-1919)<sup>32</sup>, filho do poeta António Feliciano de Castilho, 2º visconde de Castilho, que tirou o Curso Superior de Letras, entre outras actividades, trabalhou na Biblioteca Nacional, foi poeta, escritor em áreas diversas, entre as quais a olisipografia, de que destacamos as seguintes publicações: *Lisboa antiga (O Bairro Alto)* (1879, com reedição em 1903); *Lisboa antiga (Bairros Orientaes)*, publicado pela Imprensa da Universidade de Coimbra (Tomos I e II, 1884; tomos III e IV, 1885; tomo V, 1887, tomo VI, 1889 e tomo VII, 1890). Ainda na qualidade

de sócio efectivo da Associação dos Arquitectos e Arqueólogos Portugueses, deixou *Apontamentos para o elogio histórico do Ill.mo e Ex.mo sr. Inácio de Vilhena Barbosa, lidos... em 10 de Maio de 1891* (folheto, Lisboa, 1891) e *Elogio histórico do architecto Joaquim Possidónio Narciso da Silva, proferido... em 28 de Março de 1891* (Lisboa, 1891)<sup>33</sup>.

Contemporânea de Júlio de Castilho é Angelina Vidal, nascida em Lisboa em 1853, tendo casado com o médico da Armada Luís Augusto de Campos Vidal, de quem teve cinco filhos, e faleceu em 1917. Como mulher, teve o que se considerava uma educação esmerada, ou seja, aprendeu música, canto, dança, labores e noções de literatura. No entanto desde cedo revelou uma personalidade que a orientou para a política e a solidariedade social. Foi assim educadora, jornalista, poeta, conferencista e política. Limitamo-nos neste contexto a referenciar as suas publicações de carácter histórico e artístico, como *Arquivo Histórico - Narrativa das Fundações das Cidades e Vilas do Reino e seus brasões de armas*, em colaboração com J. Garcia de Lima (1899) e *Lisboa antiga e Moderna - Elementos Históricos da sua Evolução* (1900)<sup>34</sup>. Um dos aspectos mais significativos desta obra foi a capacidade de a autora ligar a história da cidade ao panorama social que se vivia no final do século XIX. Apesar de ser uma obra significativa para a época, a autora teve grande dificuldade em editá-la e, ao contrário do que pretendia, não conseguiu uma edição ilustrada. Procurou a objectividade e a imparcialidade recolhendo factos e utilizando-os “num encadeamento de épocas, para que a verdade e a História se reconcilassem”<sup>35</sup>. Reflecte assim “ideias e formas de expor positivistas e do radicalismo republicano”, mas não se pode ignorar também a influência de Alexandre Herculano<sup>36</sup>.

No entanto, estando ainda a maior parte da documentação de arquivos indisponível, Angelina Vidal teve de recorrer a corografias, crónicas, descrições locais, história de Portugal e da igreja, além de jornais, revistas e publicações oficiais. Mas a obra vale também por dar testemunho de uma Lisboa ainda rural, bucólica, que se testemunha em alguma pintura romântica, e a Lisboa do caminho-de-ferro e das fábricas que surgiam na zona do Beato<sup>37</sup>. Com todas as suas limitações esta é uma obra notável pelo testemunho de uma Lisboa em transformação, mas alicerçado na história e por ter sido escrita por uma mulher numa época em que a intelectualidade feminina era vista com desconfiança. A monarquia não podia apoiá-la, mas a República também não o fez: morreu “na mais cruel das misérias” a 1 de Agosto de 1917<sup>38</sup>.

Da mesma geração é o Engenheiro Augusto Vieira da Silva (1869-1951)<sup>39</sup>, que concluiu o curso de Engenharia da Escola do Exército em 1893, foi sócio da Associação dos Arqueólogos Portugueses, membro da Academia de História e primeiro Presidente da Junta Directiva do Grupo dos Amigos de Lisboa, fundado em 1936. Foi o primeiro director do Museu da Cidade, em 1922.

Pode considerar-se um continuador de Júlio de Castilho, mas dada a sua formação teve uma abordagem muito diversa dos assuntos. Escreveu *O Castello de S. Jorge*, texto que de certo modo corrigiu e actualizou em «Algumas

descobertas no Castelo de S. Jorge» *Olisipo* n° 10, Abril de 1940<sup>40</sup>; são ainda de sua autoria *A cerca Moura de Lisboa* (1899) e *As Muralhas da Ribeira de Lisboa* (1900) e *A cerca fernandina de Lisboa*, completando assim a reconstituição das cercas defensivas da cidade na Idade Média.

Colaborou ainda na *Revista Municipal* e na revista *Feira da Ladra*. Possuía uma vasta colecção olisiponense que legou à Câmara Municipal de Lisboa<sup>41</sup>.

Em 1986, nas comemorações dos 50 anos do Grupo dos amigos de Lisboa, J. Cândido de Oliveira afirmou: *Homem modesto, retraído para demonstrações públicas, mas aberto para os que folheavam o seu saber (...) foi ele quem gizou o programa do Primeiro Curso de Olisipografia, mais tarde implantado na Faculdade de Letras (...) A Câmara Municipal de Lisboa (...) concedeu a Mestre Vieira da Silva a primeira medalha de ouro da cidade.*<sup>42</sup>

Ao considerarmos a evolução da historiografia da arte portuguesa na 2ª metade do século XIX, teremos de ter em atenção a importância dos museus que se vão constituindo ao longo deste período - e temos consciência de que essa é uma outra história - e também de eventos científicos que têm lugar na Europa e também em Portugal.

Assim, em 1857, institui-se a Comissão Geológica, chefiada por Carlos Ribeiro e Pereira da Costa, que vai contribuir para o progresso das ciências arqueológicas e vai fundar o seu museu.<sup>43</sup> A Comissão Geológica do Reino, criada em 1857, tinha como objectivo estudar os recursos geológicos e fazer a carta geológica do país, concluída dez anos mais tarde. Logo em 1859 se instalaram no convento de Jesus.<sup>44</sup> Foram dois geólogos, pertencentes à referida Comissão, Carlos Ribeiro e J. Nery Delgado que decidiram constituir um museu que mostrasse os resultados da sua investigação, tendo escolhido o 2º andar do Convento de Jesus, na actual Rua da Academia das Ciências, embora não se saiba ao certo a data da sua fundação. Aqui se guardam, para além das colecções geológicas, um conjunto notável de arqueologia, sobretudo da época pré-histórica, sendo a segunda colecção a seguir à do Museu Nacional de Arqueologia em Belém<sup>45</sup>.

É de sublinhar que nos nossos tempos na Faculdade de Letras da Universidade de Lisboa (1965-1970) pudemos detectar uma certa rivalidade entre os arqueólogos com formação histórica e os que tinham formação em Geologia, embora hoje possamos acreditar que as duas se complementam.

Em 1880 teve lugar em Lisboa o Congresso Internacional de Antropologia e Arqueologia Pré-histórica, graças precisamente aos esforços dos investigadores portugueses. Curiosamente foi neste congresso que Marcelino de Sautuola apresentou a sua recente descoberta de pinturas pré-históricas em Altamira, o que na altura foi considerado uma fraude pela comunidade científica<sup>46</sup>.

A criação de museus de arte e arqueologia prosseguiu ao longo do séc. XIX, tendo a Associação dos Arqueólogos e Arquitectos Civis Portugueses, ao tomar posse da Igreja do convento do Carmo, em 1864, instalado aí o

seu Museu Arqueológico, objectivo do seu fundador Joaquim Possidónio Narciso da Silva (1806-1896)<sup>47</sup>, que esteve no Brasil de 1807 a 1821, passando por Paris e Roma antes de regressar a Portugal em 1833. Mais do que como arquitecto, o seu mérito está principalmente nas actividades que desenvolveu e de que aqui destacamos o Museu Arqueológico do Carmo. Procurava salvaguardar algumas peças provenientes dos conventos extintos, sobretudo dos que estavam a ser demolidos, e também criar um museu didáctico criando réplicas de peças de arquitectura e escultura, e também uma biblioteca especializada.<sup>48</sup>

Por todo o país surgem novos museus: o Instituto de Coimbra, que tomou posse do colégio de S. Paulo Apóstolo em 1853 e viu os seus estatutos aprovados em 1859, criou em 5 de Março de 1873 uma Secção de Arqueologia, mas inaugura o Museu de Antiguidades oficialmente em 26 de Abril de 1896; o seu acervo foi ponto de partida para o Museu Nacional Machado de Castro, criado pela República em 1911<sup>49</sup>.

Em 16 de Fevereiro de 1876, em Santarém, surge o primeiro museu regional, por iniciativa do Governador Civil e reuniria um museu arqueológico e um museu dos produtos das indústrias do distrito. Teve como sede a igreja de S. João de Alporão que abrigou as colecções constituídas entre 1870 e 1876. Entre os seus promotores estiveram Laurentino Veríssimo e Zeferino Sarmento, mas com a morte deste, o museu designado pejorativamente «museu dos cacos» tem o seu fim à vista. A verdade é que só no final do século XX, em 1992, o museu renasceu com a constituição de diversos núcleos, mantendo-se o Núcleo Museológico de Arte e Arqueologia em S. João de Alporão, o Núcleo Museológico Casa-Museu Anselmo Braamcamp Freire, com pinturas e biblioteca, o Núcleo Museológico do Tempo, na Torre das Cabaças e um centro de interpretação *Urbi Scalabis*<sup>50</sup>.

Seguir-se-ão o Museu de Elvas, em 1880<sup>51</sup>, o Museu Arqueológico de Guimarães, devido a Martins Sarmento, surge na sequência da fundação da Sociedade Martins Sarmento em 1881 e nasce em 1885 com a inauguração de um Depósito de objectos de valor arqueológico, que a partir de 1888 são instalados numa galeria do claustro do convento de S. Domingos. Além deste claustro a Sociedade Martins Sarmento ocupa um edifício neo-românico da autoria de Marques da Silva, concluído apenas em 1967.<sup>52</sup>

Finalmente o Museu Etnológico Português foi criado em 1893 por José Leite de Vasconcelos Pereira de Melo (1858-1941), que terá como órgão a revista *O Archeologo Português*, publicada a partir de 1895. Leite de Vasconcelos era licenciado em Ciências Naturais (1881) e em Medicina (1886) pela Escola Médico-Cirúrgica da Universidade do Porto, mas só exerceu medicina em 1887, no Cadaval.

A partir de 1888 foi conservador da Biblioteca Nacional e em 1911 tornou-se professor da Faculdade de Letras da Universidade de Lisboa. Deu início à «Revista Lusitana» (primeiro número em 1887-89).



Em 1901 doutorou-se em Filologia na Universidade de Paris e a partir de então desenvolveu importantes contactos internacionais.

O seu Museu Etnográfico Português era dedicado às origens e tradições do povo português e foi transferido para uma ala dos Jerónimos em 1900, sendo inaugurado oficialmente em 22 de Abril de 1906 e a partir de 1913 foi anexo à Faculdade de Letras.

Leite de Vasconcelos além de Filologia, leccionou Numismática, Epigrafia e Arqueologia até 1929, data da sua aposentação, mas continuou a sua actividade cultural e de investigação até à sua morte<sup>53</sup>. O Museu por ele fundado está na base do actual Museu Nacional de Arqueologia.

Terminamos esta panorâmica com a referência à fundação do mais importante museu de arte português, o Museu Nacional de Arte Antiga, criado pela República em 1911 mas cujas origens estão no Museu Nacional de Belas Artes e Arqueologia, que abriu ao público em 11 de Maio de 1884.

Na verdade, a origem deste Museu decorre, por um lado, da extinção das ordens religiosas em 1834 e da concentração no Convento de S. Francisco da Cidade de parte dos bens dos Conventos extintos, por outro lado da criação, em 1836, da Academia de Belas Artes que foi instalada no mesmo convento. Ora a Academia deveria possuir, para além de uma colecção de gessos que reproduzissem as principais esculturas da Antiguidade, uma colecção de pintura que servisse aos alunos como elemento de estudo. Assim surgiu a Galeria Nacional de Pintura, objecto de um estudo recentemente publicado, que sublinha o papel do Marquês de Sousa Holstein, vice-inspector da Academia<sup>54</sup>. De notar que o Marquês de Sousa Holstein traduziu a obra de J. C. Robinson, *The early Portuguese School of Painting*, publicada em 1866 na *Fine Arts Quartely Review* e escrita por aquele investigador inglês na sequência de uma viagem a Portugal em que visitou Viseu e Coimbra.<sup>55</sup>

Em 1882, realizar-se-ia no Palácio das Janelas Verdes a Exposição de Arte Ornamental Portuguesa e Espanhola, com a protecção do rei D. Luís e a presidência do rei mecenas D. Fernando II, tema que também mereceu um estudo de Emília Ferreira<sup>56</sup>. Uma parte significativa das obras presentes na Exposição acabará por se manter no Palácio das Janelas Verdes e constituirá o nosso Museu de Belas Artes. Todos estes factores contribuíram para o desenvolvimento da nossa história da arte, até porque na comissão executiva da referida exposição estiveram alguns nomes já por nós mencionados, como Vilhena Barbosa e Augusto Filipe Simões e outros que abordaremos em próximo artigo como Sousa Viterbo, grande investigador e professor da Escola de Belas Artes de Lisboa.

### **Nota Final:**

O ponto de partida para esta parte da nossa contribuição para a Historiografia da Arte Portuguesa foi o artigo de António Manuel Gonçalves «Historiografia da Arte em Portugal», editado no *Boletim da Biblioteca da Universidade*

de Coimbra. Vol. XXV. Coimbra, 1962, sob a forma de Separata, e que resulta de uma Comunicação à Secção de Belas-Artes do IV Colóquio Internacional de Estudos Luso-Brasileiros, de Salvador da Baía, Brasil – Agosto de 1959 e também parte do nosso artigo «Acerca da Historiografia da Arte Portuguesa. Século XIX», publicado na revista *arteopinião* n.º 3 de Fevereiro de 1979.

O carácter panorâmico da nossa abordagem justifica-se, por um lado, pelo grande desenvolvimento dos estudos de história, arte e arqueologia ao longo da 2ª metade do séc. XIX, que implicaria toda uma equipa de investigação a trabalhar sobre o tema, por outro lado, à escassez de informações sobre algumas das personalidades e instituições referidas, muitas das quais necessitam de investigação que poderá ser desenvolvida a nível de dissertações de Mestrado e teses de doutoramento que esperamos venham a interessar-se por estas temáticas.

Margarida Calado  
Agosto de 2018

### Notas

<sup>1</sup> Brito Aranha – Factos e Homens do meu tempo – Memórias de um jornalista. T. I «II – O Visconde de Juromenha». Lisboa, 1907, apud António Manuel Gonçalves – Historiografia da Arte em Portugal. Separata do Boletim da Biblioteca da Universidade de Coimbra. Vol. XXV. Coimbra, 1962. P. 26

<sup>2</sup> *Catalogue de la Collection d'estampes de Jean V roi du Portugal par Pierre-Jean Mariette*. Fondation Calouste Gulbenkian, Bibliothèque Nationale de France, Fundação da Casa de Bragança. Lisbonne Paris, 2003

<sup>3</sup> *Idem*, p. 45

<sup>4</sup> João António de Lemos Pereira de Lacerda, 2º Visconde de Juromenha (Disponível em [arqnet.pt/dicionário/juromenha2v.html](http://arqnet.pt/dicionário/juromenha2v.html) consultado em 30/07/2018)

<sup>5</sup> Obra datada de Lisboa, 1836, produto da Typographia de A. S. Coelho & Comp.<sup>a</sup>

<sup>6</sup> Discurso pronunciado por Francisco de Assis Rodrigues na Sessão Publica Triennial, e distribuição de prémios da Academia das Bellas-Artes de Lisboa, ... em 25 de Outubro de 1856... Lisboa: Typographia de José

Baptista Morando, 1856 (apud Margarida Calado – O ensino do Desenho 1836-1987. In *O Caderno do Desenho*. Escola Superior de Belas Artes de Lisboa, 1988, p. 87)

<sup>7</sup> Lisboa: Imprensa Nacional, 1875

<sup>8</sup> Francisco de Assis Rodrigues, Dicionário..., excertos do Prefácio, s. p.

<sup>9</sup> António Manuel Gonçalves, p. 27

<sup>10</sup> Sobre as publicações intituladas Jornal de (das) Belas Artes ao longo do século XIX, reportamos para o artigo de Eduardo Duarte – Três Jornais de Belas-Artes do Século XIX em Portugal. *Convocarte*. N.º 1. Dezembro 2015, p. 204-218

<sup>11</sup> Informações disponíveis em [www.castroesilva.com/store/sku/1206JCO32/ascidades-e-vilas-da-monarchia-portugueza-que-teem-brasao-d-armas](http://www.castroesilva.com/store/sku/1206JCO32/ascidades-e-vilas-da-monarchia-portugueza-que-teem-brasao-d-armas) acedido em 21/08/2018

<sup>12</sup> A obra terá sido completada postumamente por Pedro Augusto Ferreira, abade de Miragaia e seu amigo.

<sup>13</sup> A obra está actualmente disponível *on-line*.

- <sup>14</sup> Dados disponíveis em [www.uc.pt/org/historia\\_ciencia\\_na\\_uc/autores/SIMOES\\_augustofilipe](http://www.uc.pt/org/historia_ciencia_na_uc/autores/SIMOES_augustofilipe) e [www.uc.pt/bguc/DocumentosDiversos/AugustoFilipeSimoes](http://www.uc.pt/bguc/DocumentosDiversos/AugustoFilipeSimoes) consultados em 14/08/2018
- <sup>15</sup> Informação disponível em [www.uc.pt/bguc/DocumentosDiversos/AugMendesSCastro](http://www.uc.pt/bguc/DocumentosDiversos/AugMendesSCastro) acedida em 15/08/2018
- <sup>16</sup> Deve tratar-se do 2º Visconde, João Magalhães Colaço Moniz Velasques Sarmiento (1839-1896)
- <sup>17</sup> Informações mais detalhadas em [arqnet.pt/dicionário/albuquerquequemou Luis.html](http://arqnet.pt/dicionário/albuquerquequemou Luis.html) acedido em 15/08/2018
- <sup>18</sup> Joaquim da Conceição Gomes - O *Monumento de Mafra*. 6ª edição muito correcta e aumentada com muitas notas. Mafra: Viuva de José Maria da Costa & C.ª, 1906. De acordo com o prólogo assinado por C. G. já era falecido quando desta edição.
- <sup>19</sup> Informação disponível em [sabiosmestres.blogspot.com/2007/07/António-francisco-barata-enaltecido-no-i.html](http://sabiosmestres.blogspot.com/2007/07/António-francisco-barata-enaltecido-no-i.html) consultado em 15/08/2018
- <sup>20</sup> Grande Enciclopédia Portuguesa e Brasileira, vol. 21, p. 137
- <sup>21</sup> Informações em [www.csarmiento.uninho.pt](http://www.csarmiento.uninho.pt) acedido em 15/08/2018
- <sup>22</sup> Sobre este autor saiu em 2017 a obra *Maximiano Aragão - advogado e biógrafo de Grão Vasco*, da autoria de A. J. Campos Pereira e que se deve a uma parceria entre o Museu Nacional Grão Vasco e a Ordem dos Advogados.
- <sup>23</sup> Informações detalhadas sobre este autor encontram-se em [quintadacarnota.blogspot.com](http://quintadacarnota.blogspot.com) da autoria de Guilherme Noronha, acedido em 15/08/2018
- <sup>24</sup> Esta obra terá sido reeditada em 1998 e 2008 mas não encontramos quaisquer elementos sobre o seu autor.
- <sup>25</sup> Informação disponível em [www.isa.ulisboa.pt/files/id/vieira-natividade/Joaquim-Vieira-Natividade.pdf](http://www.isa.ulisboa.pt/files/id/vieira-natividade/Joaquim-Vieira-Natividade.pdf) consultada em 16/08/2018
- <sup>26</sup> Informações disponíveis em [www.mosteiroalcobaca.gov.pt/pt/index/php](http://www.mosteiroalcobaca.gov.pt/pt/index/php) e [www.publico.pt/2018/05/22/opinioao/opinioao/casamuseu-de-vieira-natividade](http://www.publico.pt/2018/05/22/opinioao/opinioao/casamuseu-de-vieira-natividade) consultadas em 16/08/2018
- <sup>27</sup> Borges de Figueiredo, *Grande Enciclopédia Portuguesa e Brasileira*. Vol. 4, p. 933. Lisboa e Rio de Janeiro: Editorial Enciclopédia, L.da, s. d.
- <sup>28</sup> O estudo monográfico de *Azeitão*, de nossa autoria, publicado na Colecção Cidades e Vilas de Portugal da Editorial Presença teve a sua 1ª edição em 1993
- <sup>29</sup> Rasteiro, Joaquim, *Grande Enciclopédia Portuguesa e Brasileira*. Vol. 24, p. 428. Lisboa e Rio de Janeiro: Editorial Enciclopédia, L.da, s. d.
- <sup>30</sup> Informações disponíveis em [almada-virtual-museum.blogspot.com/2014/07/liberato-teles.html](http://almada-virtual-museum.blogspot.com/2014/07/liberato-teles.html) acedido em 17/08/2018
- <sup>31</sup> Oliveira, Eduardo Freire de, *Grande Enciclopédia Portuguesa e Brasileira*. Vol. 19, p. 360. Lisboa e Rio de Janeiro: Editorial Enciclopédia, L.da, s. d.
- <sup>32</sup> Castilho, (Júlio de) - *Dicionário de História de Lisboa*. Lisboa, 1994, p. 244
- <sup>33</sup> Informações disponíveis em [www.arqnet.pt/dicionario/castilhojulio.html](http://www.arqnet.pt/dicionario/castilhojulio.html) acedidas em 17/08/2018
- <sup>34</sup> A obra *Lisboa Antiga e Moderna* foi reeditada em 1994 no contexto de Lisboa, capital europeia da cultura, pela Vega
- <sup>35</sup> Marília Abel e Carlos Consiglieri - Apresentação de *Lisboa Antiga e Lisboa Moderna*, 1994, p. 11
- <sup>36</sup> Idem, *ibidem*, p. 11
- <sup>37</sup> Idem, *ibidem*, p. 14
- <sup>38</sup> Esteves dos Santos, apud Marília Abel e Carlos Consiglieri, *op.cit.* p. 9
- <sup>39</sup> Vieira da Silva (Augusto) - *Dicionário da História de Lisboa*. Lisboa, 1994, pp. 959-960
- <sup>40</sup> Disponível em [hemerotecadigital.cm-lisboa.pt/Periodicos/Olisispo/1940/N10\\_master/OLisispo\\_N10\\_Abril1940.pdf](http://hemerotecadigital.cm-lisboa.pt/Periodicos/Olisispo/1940/N10_master/OLisispo_N10_Abril1940.pdf) acedido em 20/08/2018

- <sup>41</sup> *Catálogo da Exposição das principais peças da Coleção Vieira da Silva*. Ed. Câmara Municipal de Lisboa, 1954
- <sup>42</sup> J. Cândido de Oliveira – No Cinquentenário do Grupo dos amigos de Lisboa. Evocação Necessária. *Olisipo. Cinquentenário do Grupo dos Amigos de Lisboa. 1936-1986*. N.º 149. Ano 1986, pp. 27-28
- <sup>43</sup> António Manuel Gonçalves – *Historiografia da Arte em Portugal, 1962*, p. 31.
- <sup>44</sup> Informação disponível em [www.lneg.pt/MuseuGeologico/museu/historial](http://www.lneg.pt/MuseuGeologico/museu/historial) consultada em 20/08/2018
- <sup>45</sup> Informações disponíveis em [observador.pt/especiais/museu-geologico-lisboa-um-segredo-espera-descoberto](http://observador.pt/especiais/museu-geologico-lisboa-um-segredo-espera-descoberto) consultado em 20/08/2018. Sobre este museu ver José Manuel Brandão – Uma intervenção na “Sala de Arqueologia Pré-histórica” do Museu Geológico (Lisboa). *Revista da Faculdade de Letras Ciências e Técnicas do Património*. Porto 2008-2009. I série, vol. VII-VIII, pp. 93-106 disponível em [ler.letras.up.pt/uploads/ficheiros/9407.pdf](http://ler.letras.up.pt/uploads/ficheiros/9407.pdf) acedido em 20/08/2018
- <sup>46</sup> Tema abordado no filme «Altamira» que passou em 2016 e foi patrocinado pelo Governo de Cantábria e pela Fundación Botín
- <sup>47</sup> J. M. P. – Silva (Joaquim Possidónio Narciso da) – *Dicionário de História de Lisboa*. Lisboa, 1994, p. 880
- <sup>48</sup> Informação disponível em [www.patrimoniocultural.gov.pt/pt/museus-e-monumentos/rede-portuguesa/m/museu-arqueologico-do-carmo/](http://www.patrimoniocultural.gov.pt/pt/museus-e-monumentos/rede-portuguesa/m/museu-arqueologico-do-carmo/) acedida em 20/08/2018
- <sup>49</sup> Informação disponível em [www.uc.pt/org/historia-ciencia-na-uc/textos/oinstitutobreve](http://www.uc.pt/org/historia-ciencia-na-uc/textos/oinstitutobreve) acedido em 20/08/2018
- <sup>50</sup> Informações disponíveis em [www.patrimoniocultural.gov.pt/pt/museus-e-monumentos/rede-portuguesa/m/museu-municipal-de-santarem/](http://www.patrimoniocultural.gov.pt/pt/museus-e-monumentos/rede-portuguesa/m/museu-municipal-de-santarem/) acedido em 20/08/2018
- <sup>51</sup> Referido por António Manuel Gonçalves, op. Cit. P. 32
- <sup>52</sup> Informação disponível em [www.csarmento.uminho.pt/sms.asp](http://www.csarmento.uminho.pt/sms.asp) acedido em 20/08/2018
- <sup>53</sup> Informações disponíveis em Universidade do Porto [PT] [sigarra.up.pt/up/pt/Web\\_base.gera\\_pagina](http://sigarra.up.pt/up/pt/Web_base.gera_pagina) acedido em 20/08/2018
- <sup>54</sup> Hugo Xavier – *O marquês de Sousa Holstein e a formação da Galeria Nacional de Pintura da Academia de Belas Artes de Lisboa*. Ed. Caleidoscópio e Direcção Geral do Património Cultural, 2018
- <sup>55</sup> J. C. Robinson – *A antiga escola portuguesa de pintura*. Tradução do Marquês de Sousa Holstein. Lisboa: Typographia Universal, 1868
- <sup>56</sup> *Antecedentes de um Museu. Lisboa em Festa. A Exposição Retrospectiva de Arte Ornamental Portuguesa e Espanhola*. Ed. Caleidoscópio e Direcção Geral do Património Cultural, 2017

# No centro da periferia. Os independentes do modernismo português

Leonor Reis

Mestrado em Crítica, Curadoria e Teorias da Arte-FBAUL  
joanaleaojeremias@gmail.com

---

## A condição de bolsheiros e a influência de Paris

A partida dos madeirenses Francisco Franco, Henrique Franco e Alfredo Migueis para Paris, entre 1909 e 1911, foi o culminar natural, e quase obrigatório, dos seus estudos nas Belas-Artes de Lisboa, numa altura em que «o abandono da escola lisboeta era o único programa destes jovens escolares que ‘decidiram ir estudar em Paris’, desejando frequentar ali outra escola – e sem saber como»<sup>1</sup>. As estadias dos três estudantes seriam, porém, interrompidas precocemente, no caso de Francisco Franco, devido a divergências, segundo consta, entre Santa-Rita Pintor e o Ministro português em Paris, e no caso de Henrique Franco e de Miguéis, devido ao eclodir da I Guerra Mundial em 1914. Não obstante a brevidade das suas estadias, a influência desta primeira experiência como bolsheiros naquele que era, à altura, o grande destino dos recém-formados nas belas artes, é de enorme relevância nos seus percursos.

«‘O que era Paris?’, perguntavam-se eles»<sup>2</sup>. De facto, o que era Paris para estes jovens cuja ambição artística passava, acima de tudo, pela recusa do academismo, e da própria formação artística, e pelo abraçar desta experiência, enquanto possibilidade de convívio com outros artistas do grande centro europeu artístico, e de abertura às novas vanguardas que ali, inevitavelmente, nasciam? Contrariamente à geração naturalista de Keil, Columbano, Condeixa

*This paper seeks to address the origins and trajectory of the so-called independents of Portuguese Modernism on which it aims to shed new light by establishing a direct connection between the Grupo dos Artistas Independentes born in Madeira in 1918, and the Independents' movement which made itself known to Lisbon audiences and critics with the 1923 exhibition at Sociedade Nacional das Belas-Artes. We base our argument on the journey of the three Madeiran artists, Francisco Franco, Henrique Franco and Alfredo Miguéis, from their studies as bursary holders in Paris, to their intellectual gatherings at the Golden Gate in Funchal, to their participation in the 1<sup>st</sup> Exhibition of Modern Painting and Sculpture of Funchal in 1922. Neglected by Portuguese art historiography this unprecedented although isolated exhibition which was the prelude to the Cinco Independentes exhibition the following year, is a key element of this study.*

*Key words: Independents; Francisco Franco; Henrique Franco; Alfredo Miguéis; Modernism; Madeira.*

ou Carlos Reis, entre outros artistas, para quem, como afirma José-Augusto França, «a aprendizagem académica era a única que no tempo poderiam receber os jovens portugueses»<sup>3</sup>, e para quem a estadia em Paris constituía a etapa formativa necessária para a obtenção de um lugar importante no ensino artístico português<sup>4</sup>, a estadia em Paris para os jovens modernistas constituía, mais do que uma nova etapa de formação artística, uma aventura de inspiração quase sensual, da qual *14 Cité Falguière* de Diogo de Macedo, constitui um relato particularmente notável.

Nesta espécie de diário de bordo, Macedo relata, com a considerável distância de mais de quinze anos, as suas memórias da estadia em Paris, veiculando, precisamente, aquela noção de aventura inspiradora, através da convivência com artistas que começavam a afirmar-se, da camaradagem entre os bolseiros portugueses, e da abertura às vanguardas e propostas artísticas dos inícios do século XX. Publicado em 1930, o relato de Macedo, abrangendo os anos da sua estadia em Paris entre 1911 e 1914, é o espelho da denúncia, quase jocosa, do academismo com o qual os bolseiros eram forçados a conviver; nesse sentido, afirma o autor: «o parolar das gazetas e os académicos conselhos dos contra-mestres, que espírito assimilativo toparam como galardão de diplomas, fizeram de mim o menino obediente e ardiloso, capaz de enganar meio-mundo com o manejar da espátula e com o pirotecnizar dos símbolos»<sup>5</sup>; contra esta «infantil cultura»<sup>6</sup>, dos postais das galerias, e das estampas do *Salon*, Macedo compõe, em poucas palavras, um retrato de Paris como epicentro artístico da Europa, protagonizado pelos grandes artistas, e impulsionadores das vanguardas: «estávamos em 1913 [...] Picasso andava às voltas com o cubismo. Braque e Derrain às turras com as mesmas teorias. Os fauves aos gritos. Mondigliani refugiara-se para o trabalho»<sup>7</sup>. Mas o carácter aventureiro, de convívio nos ateliers, de fuga ao academismo e de boémia, que caracterizava a estadia parisiense dos bolseiros tinha, naturalmente, as suas consequências negativas:

*São raros os que triunfam. Não porque lhes falem qualidades, mas porque trabalham pouco. Deixam-se absorver pelo torvelinho desta cidade, pelas solicitações inúmeras da sua vida artística, pela boémia dispersiva de Montparnasse, que anula muitas vezes as já débeis faculdades de realização que trazem de Portugal. Chegam ricos de Projectos e de esperanças; mas falta-lhes a firmeza, o espírito de continuidade, o poder de aplicação»<sup>8</sup>.*

Não foi esse, contudo, o caso dos três artistas madeirenses, e em particular, de Francisco Franco, aquele que dos três melhor soube, «visionados os expressionismos [...] organizar num curto espaço de tempo, uma atitude modernista, no entendimento de uma realidade artística desconhecida em território nacional»<sup>9</sup>; para o seu irmão, Henrique, Paris significou uma abertura fundamental a Cézanne, «pai de uma geração encabeçada por Manuel Jardim»<sup>10</sup>, e ainda aos *fauves*, cuja influência notamos também em algumas das suas obras; as suas

experiências da modernidade parisiense foram, contudo, claramente preteridas na sua obra, em favor de uma matriz decorativa, que estivera sempre presente, e que se vai tornando cada vez mais evidente depois dos Cinco Independentes. Relativamente a Alfredo Miguéis, discípulo de Columbano, cuja matriz nunca deixou, de facto, de estar presente nas suas pinturas, foi, segundo José-Augusto França, um dos cerca de dez pintores, «que andaram mais ou menos nas franjas do modernismo»<sup>11</sup>; apelidado por vezes de “impressionista” (será esta a maior herança da sua estadia como bolseiro em Paris), a sua produção «menos marcante nos seus contributos»<sup>12</sup>, relativamente aos irmãos Franco, a juntar à perda significativa de obras devido ao incêndio que deflagrou no Palácio de São Pedro em 1947, fizeram com que Alfredo Miguéis fosse, dos três *Independentes*, aquele que mais depressa caiu no esquecimento.

Num contexto em que a falta de instituições artísticas e culturais na ilha funcionava, nas palavras de J. Marques da Silva, como «uma espécie de filtro ao direito da evolução das capacidades individuais»<sup>13</sup>, é evidente que, como afirma o autor, «Alfredo Miguéis ou Francisco e Henrique Franco não teriam sido quem foram se não tivessem deixado a ilha em busca de novos conhecimentos»<sup>14</sup>.

### **As tertúlias do Golden e o nascimento do Grupo dos Artistas Independentes**

A eclosão da I Guerra precipitou, como dizíamos, o reencontro dos três artistas na Madeira, até ao seu regresso a Paris, em 1919. Será, pois, em tempo de guerra, e mais concretamente, em 1918, que se forma o *Grupo dos Artistas Independentes*, devedor, como veremos, do Cenáculo, e da cultura de tertúlias intelectuais já existente na região.

A recessão económica dos primeiros anos do séc. XIX, no rescaldo nas guerras liberais, a juntar às graves epidemias que provocaram enormes prejuízos nas plantações de vinha foram combatidas com uma série de medidas de estímulo à economia, exportação e turismo madeirenses: do aumento da produção de produtos alimentares (cana-de-açúcar, cereais, banana), à produção e exportação do bordado da madeira e dos objectos em vime, até ao Turismo, principalmente o turismo terapêutico, já em meados do século<sup>15</sup>.

Além das famílias reais europeias que procuravam na Madeira um local de repouso, essencialmente para curar doenças respiratórias, a ilha era também um local de interesse para cientistas e exploradores que aí aportavam para expedições científicas, servindo ainda de exílio ou destino temporário de membros da realeza e políticos:

*O turismo, tal como hoje o entendemos, dava assim os seus primeiros passos. No século XIX, os visitantes da ilha resumiam-se a quatro grandes grupos distintos: doentes, viajantes, turistas e cientistas. A maioria dos visitantes pertencia à aristocracia endinheirada, pertencendo à lista aristocratas, príncipes, princesas e monarcas*<sup>16</sup>.

Assim se compreende a enorme influência estrangeira, sobretudo inglesa e alemã, na cultura e na identidade madeirense. Contudo, mesmo com essa abertura, a Madeira não deixava, naturalmente, de sentir as consequências da sua condição de “ilhéu”; como afirma J. Laurindo Goes:

*A Madeira, no último quartel do século XIX, pelas dificuldades que experimenta, ignora a evolução externa. O insulamento conduziu o ilhéu a agrupar-se em ‘círculos de estudos, clubes ou tertúlias literárias, de que o Funchal foi pródigo’. Conhecem-se de memória várias sociedades científicas, artísticas e literárias herdeiras do saber erudito e popular com reflexos no Cancioneiro de Resende e no “Ciclo Poético da Madeira”<sup>17</sup>.*

De facto, o desenvolvimento cultural e literário restringia-se, neste contexto, a grupos fechados, de difícil acesso, entre os quais se destaca claramente a *Geração do Cenáculo*<sup>18</sup> (do qual viria, mais tarde, a nascer o *Grupo do Cenáculo*), ao qual pertenciam «personalidades de suma importância da sociedade e cultura madeirenses do séc. XX, que influenciaram decisivamente o meio cultural e artístico»<sup>19</sup>. Nomes como Major Reis Gomes, o padre Fernando Augusto da Silva, o tenente Coronel Sarmiento e, entre outros, os três artistas Francisco Franco, Henrique Franco e Alfredo Miguéis.

O carácter «profundamente conservador [...] de espírito rígido [...] onde prevalecem ainda uma literatura e uma crítica de constrangimento, que o próprio meio favorece»<sup>20</sup> denunciado por alguns críticos como César Pestana, não invalidou a enorme importância deste grupo onde durante mais de vinte anos (o período áureo das tertúlias ou “ciclo de ouro da Ilha”, como o designa Pestana) se debateram «a literatura, os novos autores, a arte, os problemas da cidade do Funchal, chegando mesmo a ser consultados pelas autoridades autárquicas sobre aspetos ligados à estética da cidade»<sup>21</sup>.

A insularidade é, pois, um elemento absolutamente decisivo para a compreensão do fenómeno das tertúlias intelectuais e artísticas, uma vez que o desenvolvimento cultural e literário se restringia a grupos fechados e de difícil acesso, sendo, precisamente, este carácter fechado e o facto de muitas suas actividades terem sido, como afirma J. Góis, visíveis «apenas em parte, a partir da imprensa, da literatura, da arte, ou nos respetivos percursos individuais dos membros»<sup>22</sup>, que constitui o principal obstáculo à real compreensão do seu impacto e influência, mais ainda dada a considerável distância temporal que nos separa deles.

Neste contexto, importa referir um grupo, cuja origem se desconhece, nascido também por altura da 1ª República), em virtude da sua forte ligação às artes e, especificamente, ao ensino da arte: o *Grupo das Belas-Artes*, ao qual é atribuída a iniciativa (pioneira) da fundação da Escola de Utilidades e Belas-Artes no Funchal em 1913<sup>23</sup>. Esta ligação às artes seria, em geral, comum a todos estes pequenos grupos, embora uns tendessem mais para questões políticas,



e outros para questões literárias, razão pela qual muitas vezes se separavam, criando pequenos núcleos dentro dos grupos iniciais, fenómeno esse que, precisamente, esteve na origem da formação do *Grupo dos Artistas Independentes*, em 1918. Porém, mesmo tendo em conta a distância temporal, assim como um certo grau de contradição, entre os relatos que chegaram até nós, levantam algumas dúvidas relativamente à origem deste grupo, a sua ligação à *Geração do Cenáculo*, parece-nos evidente.

Antes ainda de nos debruçarmos sobre o *Grupo dos Artistas Independentes*, parece-nos importante fazer referência a um pequeno grupo de cinco jovens intelectuais madeirenses, que fez furor no verão de 1916, com um folheto publicado, entre 4 de Agosto e 12 de Setembro, no *Diário da Madeira*, intitulado «Novela romântica e Bulesca de cinco artistas vagabundos. Contada por 5 autores absurdos e todos verdadeiros».

«Cinco rapazes d'esta terra, bons cultivadores de literatura», foi deste modo que o *Diário da Madeira* anunciou, a 2 de Agosto de 1916, os cinco jovens autores da *Novela Romântica e Bulesca*, sob os heterónimos de Ismael de Bó (João Cabral do Nascimento), Enrick Porcha (Alfredo de Freitas Branco) Rogério Lehusen (Álvaro Manso de Sousa), Diogo Eiró (Luiz Vieira de Castro) e Imário Kóman (Ernesto Gonçalves)<sup>24</sup>. De regresso do ano académico, de Lisboa e Coimbra, ao Funchal, depois de terem «testemunhado o debate estético e cultural protagonizado quer pelo grupo modernista do *Orpheu*, quer pelo grupo neo-romântico e integralista de António Sardinha»<sup>25</sup>, numa altura em que nos grandes centros europeus se discutia a “modernidade”, este pequeno grupo de jovens intelectuais lançou esta «narrativa fragmentária autobiográfica (e auto-reflexiva)»<sup>26</sup>, uma provocação em tons de novela que narra uma aventura transnacional para problematizar a «experiência caótica das metrópoles ocidentais e as novas formas de vida moderna»<sup>27</sup>, e, conseqüentemente, «a crise de valores e a ideia de colapso civilizacional»<sup>28</sup>. Os heterónimos criados pelos autores, com biografias, assinaturas e discurso próprios<sup>29</sup> são uma indicação clara de uma dupla vontade: por um lado, trazer para a ilha as propostas modernistas, e o debate estético e ideológico, que ecoavam nas metrópoles, e, por outro, denunciar um certo provincianismo, evidente sobretudo no «uso excessivo e servil das línguas estrangeiras»<sup>30</sup>, que ameaçava descaracterizar a própria sociedade madeirense.

A pertinência da referência a este grupo de jovens, que viria a dissolver-se, seguindo, os seus membros, «caminhos próprios e alguns deles bem diferenciados, quer a nível estético e poético, quer a nível ideológico-político»<sup>31</sup>, além da semelhança dos seus propósitos, como veremos, com os do *Grupo dos Artistas Independentes*, prende-se, ainda, com o conhecimento da integração, embora um pouco mais tardia, de Cabral do Nascimento e Ernesto Gonçalves, no colectivo de 1918.

Relativamente à *Geração do Cenáculo*, sabe-se que durante as comemorações do quinto centenário do descobrimento da ilha, adoptou o nome de



Golden Gate, Funchal (década de 1920).  
 Fonte: <https://arquivo-abm.madeira.gov.pt/viewer?id=74556&FileID=403362>

---

(Da esq. para a direita) Alberto Figueira Jardim (1º), Francisco Franco (5º); João Cabral do Nascimento (7º), Alfredo Miguéis (9º), major João dos Reis Gomes (10º) e Henrique Franco (11º), no interior da Escola Industrial e Comercial António Augusto de Aguiar.

Fonte: <https://arquivo-abm.madeira.gov.pt/viewer?id=76797&FileID=663230>



*Mesa ou Grupo do Centenário*, sendo que, segundo o Visconde do Porto da Cruz, divergências internas, nessa altura, terão originado a separação deste grupo em dois núcleos: o *Cenáculo* e o *Grupo dos Artistas Independentes*<sup>32</sup>. Podemos, deste modo, afirmar que o nascimento, em 1918, do *Grupo dos Artistas Independentes*, apesar de, aparentemente, ter sido o resultado directo da cisão da *Geração do Cenáculo*, não pode ser compreendido fora do fenómeno das tertúlias e dos debates estéticos e ideológicos, no seio do qual nasceram os pequenos grupos aqui referidos.

Este grupo, que ao longo de quinze anos se reuniu no café do Golden Gate, era, à excepção de Emanuel Ribeiro, todo ele constituído por bolseiros de Paris<sup>33</sup>: os irmãos Franco, Alfredo Miguéis, e, mais tarde, Abel Manta, Cabral do Nascimento e Ernesto Gonçalves. E se o nome adoptado pelo grupo nos faz, inevitavelmente, pensar nos *Indépendants* franceses, e nos *Salons* que estes organizavam desde 1884, parece-nos mais plausível tratar-se de uma referência aos *Indépendants* (Bourdelle, Maillol, Bernard e Despiau), que se consideravam, simultaneamente, independentes do Academismo da *École des Beaux-Arts*, e do radicalismo das vanguardas; em todo o caso, não deixa de ser curioso pensar no nome “independentes”, e no seu significado não já no contexto de uma grande metrópole e epicentro artístico, como Paris, mas numa *periférica* e pacata ilha no meio do Atlântico.

Depois do *Grupo das Belas-Artes*, o *Grupo dos Artistas Independentes* assume-se como o primeiro grupo focado em exclusivo na arte, substituindo, contudo, o âmbito do ensino, pelo da prática artística, como atestam as palavras de César Pestana:

*Aí por fins de 1918, quando os visitei, andava o grupo preocupado com os novos processos revolucionários da Pintura. O Cubismo despertava furor em França depois que, um ano antes, se apresentara ‘escandalosamente’, pela*

*primeira vez, no 'Salon de Paris'. O 'Choisismo' de Bonnard ficara já há muito para trás em face das novas técnicas que surgiam, e agora, o 'Fauvismo' de Matisse cedia lugar ao bi-dimensionismo de Picasso. [...] O grupo pertencia ainda à velha escola clássica-naturalista, se bem que a pintura de Miguéis acusasse já nítida tendência para o impressionismo de Manet. [...] Quem diria, porém, aos Artistas Independentes de 1918, que o Cubismo, contra o qual tanto se insurgiam, triunfaria e faria depois época, cedendo mais tarde o lugar de honra à vasta galeria dos artistas 'abstratos' do 'Surrealismo'?*<sup>34</sup>

Este relato dá-nos uma imagem divergente daquela veiculada pelos periódicos a propósito dos *Cinco Artistas Vagabundos*, cuja irreverência, própria da idade dos seus membros (18 e 19 anos), e o intuito provocatório, não verificamos no grupo de 1918. Além de mais velhos, e alguns deles professores do ensino técnico (Emanuel Ribeiro e Alfredo Miguéis), os membros do *Grupo dos Artistas Independentes* tinham fortes afinidades com a *Geração do Cenáculo*, embora a sua participação nas conferências do Cenáculo não seja certa. Apesar de não partilhar da irreverência e da ironia da *novíssima geração*<sup>35</sup>, esta «tertúlia silenciosa» como lhe chamou César Pestana, procurou, como aquela, colocar a Madeira “no mapa” do modernismo, recusando a imagem de Édén<sup>36</sup>, completamente à margem de tais questões, com que a ilha era sobremodo caracterizada. De igual modo, o provincianismo denunciado pelos *Cinco Artistas Vagabundos*, constituía uma preocupação para este grupo formado no seio da geração do Cenáculo, cuja acção foi sempre motivada pela afirmação da “autonomia” da ilha, enquanto pólo artístico e intelectual, tão legítimo, e capaz, como qualquer outro.

Enquanto grande dinamizador de um período de revitalização do meio cultural e artístico madeirense na década de 20, são da responsabilidade do *Grupo dos Artistas Independentes*, duas grandes iniciativas: a realização da 1ª Exposição de Pintura e Escultura Moderna no Funchal em 1922, e a criação do primeiro museu da Madeira, o Museu Municipal do Funchal (actualmente denominado Museu de História Natural do Funchal), entre 1929 e 1933<sup>37</sup>.

### **A 1ª Exposição de Pintura e Escultura Moderna do Funchal**

Entre 25 de Abril e 21 de Maio de 1922 realizou-se na Galeria de Arte do Casino Pavão<sup>38</sup>, a 1ª Exposição de Pintura e Escultura Moderna do Funchal, financiada e organizada por Henrique Vieira de Castro<sup>39</sup>. Entusiasta do talento dos irmãos Henrique e Francisco Franco, foi Vieira de Castro o grande impulsor dos seus estudos nacionais e internacionais, fazendo aí nascer uma relação da qual viriam a resultar várias obras na região<sup>40</sup>.

Os artistas que participaram nesta exposição - Henrique Franco, Francisco Franco, Alfredo Miguéis, Roberto Vieira de Castro, Bernard England e Madeleine-Gervex Emery - ficaram conhecidos como “O Grupo dos Seis”, sendo esta a sua primeira e única exposição enquanto grupo. Entre estes artistas, os



Interior do Casino Pavão.

Fonte: <http://restosdecoleccion.blogspot.pt/2014/05/casino-park-hotel-no-funchal.html>



Francisco Franco, Henrique Franco, Alfredo Miguéis e Henrique Vieira de Castro.

Fonte: *Ilustração Portuguesa*, II serie - N.º 801, 25 Jun. 1921, p. 415.



três nomes de maior destaque são, naturalmente, Francisco Franco (1885-1955), Henrique Franco (1883-1961) e Alfredo Miguéis (1883-1943), os três expoentes máximos da geração de ouro das artes na Madeira, formados nas Escola de Belas-Artes de Lisboa, e bolseiros em Paris, que integravam o *Grupo dos Artistas Independentes*. Dos três artistas, Alfredo Miguéis foi o único que se fixou na Madeira, onde durante 26 anos lecionou na Escola Industrial do Funchal:

*Fomentador do museu municipal do Funchal em 1929, onde expôs grande parte do seu trabalho, que foi consumido num incêndio em 1947, foi talvez este fator, a par do seu papel menos relevante na cena artística modernista, que o tornou um pintor não tão reconhecido quanto os seus colegas de Paris*<sup>41</sup>.

Já os irmãos Franco dividiram o seu tempo, e prática artística, entre Paris, Lisboa e o Funchal; entre exposições e encomendas, o legado dos dois artistas é parte indissociável da história, e a da riqueza cultural, e artística, da Madeira, figurando nas colecções dos mais consagrados museus nacionais e estrangeiros. Grande parte do seu espólio encontra-se preservado num museu a eles dedicado, na sua cidade natal, o Museu Henrique e Francisco Franco, onde é possível conhecer o percurso dos dois artistas, de pequenos estudos e desenhos, até às suas obras mais conceituadas.

Relativamente a Madeleine-Gervex Emery, trata-se de uma artista, à altura, relativamente conhecida, expondo regularmente e com aclamação no Salon de Paris. Sobrinha do pintor Henri Gervex, famoso pelo escandaloso *Rolla* recusado no Salon de 1876, sabe-se que frequentou a Academia Julian em Paris, onde fez amizade com Odette Durand du Rousset. Retratista, trabalhava sobretudo com óleo e pastel. Entre as suas obras destacam-se: *Nude Woman After Bathing*, *La Tapisserie* (apresentada na Exposição de 1922 no Funchal), *Etude*, *Les Modistes*, *Portraits de Mlles*

*Gaudin, Repasseuses*, todas elas expostas no Salon da Sociedade Nacional de Belas Artes francesa entre 1909 e 1914 e das quais existem registos fotográficos.

Sobre Bernard England sabe-se apenas que era aguarelista, sobretudo de paisagem; cidadão inglês, mas residente na Madeira, desconhece-se qualquer detalhe acerca da sua formação, ou a existência de qualquer registo fotográfico das suas obras.

Roberto Vieira de Castro, aguarelista e escultor nascido no continente, faz os seus estudos em Paris, mudando-se depois para Viena, onde residiria aquando da exposição. Tal como England, não se encontram quaisquer registos do seu trabalho, ou qualquer menção ao seu nome, além da exposição de 1922.

Perante a inexistência de uma lista de obras, foi-nos possível, a partir da fortuna crítica recolhida, reconstituir parte dos títulos das 159 obras de pintura, escultura, desenho, aguarela, *pointe-sèche* e monotipo, apresentadas: de Alfredo Migueis: *A Avó, Mãe e filho, Bordado, Pinheiros, Fontainebleau, Barra do Sado, Henrique Franco*, aguarelas, paisagem da Ponta do Pargo; de Henrique Franco: *Galinha Preta, Henrique Vieira de Castro, Costumes Madeirenses, Camponesa, Tipos madeirenses*, paisagens, águas fortes, gravuras, monotypos, carvões e outros trabalhos de pintura e desenho; de Francisco Franco: *Cabeça de Alfredo Migueis, Figura simbólica do aviador, Busto do Visconde Caçongo, Busto de Rocha Machado, Buste d'une Polonaise, Cabeça de Velho*; de Madeleine Gervex: *Tapiserie (Interior de Paris), Tipos de garotos madeirenses, Miss Patrice R., Cabeça de rapaz, Monotipo em cor*, retratos a pastel; de Bernard England: aguarelas e sépias, desenho de arquitectura, *Brixon-Tyrsole, Incarnação, Madeira Old Door-Way*; e finalmente, de Roberto Vieira de Castro: *Cabeça d'Estado, estudos de Paisagem, Do norte de Portugal, Santo António*.

É feita referência a um catálogo no qual as obras estariam numeradas (1-159), sendo que



*Henrique Vieira de Castro, Henrique Franco* c. 1920. Óleo sobre tela. Alt. 99 cm. x Larg. 80 cm.  
Fonte: <http://www.arquipelagos.pt/arquipelagos/imagePopUp.php?details=1&id=32647>

*Galinha Preta, Henrique Franco*, c.1922. Óleo sobre tela, 113 x 50 cm.  
<http://www.arquipelagos.pt/arquipelagos/imagePopUp.php?details=1&id=14056>.





*Figura simbólica do aviador*, Francisco Franco, c.1921. Bronze, 80 cm.

Fonte: : <http://www.arquipelagos.pt/arquipelagos/imagePopUp.php?id=33561>

tal numeração aparece referenciada na lista de aquisições que, com o decorrer da exposição, vai sendo noticiada pela imprensa. Infelizmente, não existe qualquer outra referência ao catálogo que nos permita conhecer o seu conteúdo ou estrutura, desconhecendo-se, inclusive, o seu paradeiro.

Considerado um dos acontecimentos do ano na ilha, esta inédita exposição, que revitalizou o meio cultural madeirense, e onde foi «dado a conhecer ao público da Madeira o prenúncio do movimento dos cinco independentes que será apresentado um ano depois em Lisboa»<sup>42</sup>, gozou de um enorme interesse e destaque na imprensa regional, que não só noticiou, diariamente, como teceu as suas primeiras críticas de arte. O entusiasmo da imprensa regional não foi, contudo, partilhado pela imprensa nacional, o que, a juntar à inconsequência desta exposição, no panorama artístico e cultural madeirense, a fez, inevitavelmente, cair no esquecimento da História de Arte portuguesa. Porém, sabendo que as obras apresentadas pelos três *independentes* nesta exposição, correspondem, na sua grande maioria, àquelas que foram expostas no ano seguinte em Lisboa, não deixa de ser estranha a quase total ausência de referências a este evento, ainda para mais tendo em conta não só o imenso impacto que teve na ilha, como o facto de ter sido a primeira manifestação de um grupo, ou parte dele, que pouco mais de um ano mais tarde, ficaria para sempre ligado à afirmação do modernismo português.

### **A reacção da imprensa**

Contam-se vinte e duas referências da imprensa a esta exposição, das quais vinte e uma em periódicos regionais, e apenas uma em periódicos nacionais. O grande destaque dado pela imprensa regional, em que a primeira notícia data de 5 e Abril de 1922, e a última de 24 de Maio do mesmo ano, nos três principais jornais madeirenses – *Correio da Madeira*, *Diário de Notícias* e *Diário da Madeira* –, é acompanhado por uma

desatenção total da imprensa nacional, à qual apenas escapa o artigo «Pintores Madeirenses» na *Ilustração Portuguesa* de 29 de Abril de 1922<sup>43</sup>, quatro dias após a inauguração da exposição.

A insistência da imprensa, com uma cobertura quase diária da exposição, revelam o imenso impacto que esta teve numa cidade onde não só nunca se tinha exposto arte, como se duvidava de que tal fosse possível: «é um magnífico romper duma madrugada consoladora para todos aqueles que julgavam esta nossa abençoada ilha incapaz de produzir e de sentir coisas intelectualmente belas»<sup>44</sup>.

De breves notas informativas, a textos críticos, até a listagens dos nomes dos visitantes mais ilustres (da “elite” madeirense e da colónia estrangeira<sup>45</sup>), e das aquisições de obras, as referências à exposição do “Grupo dos Seis” antecedem em vinte e um dias a sua abertura ao público, começado desde então a criar expectativa e a suscitar o interesse do leitor, um interesse partilhado pelos próprios redactores, que, por outro lado, assumem a sua inexperiência na matéria: «mas a exposição vai abrir, não queremos tomar a dianteira aos críticos e ao público. O que deixamos dito são impressões que valem apenas pela sinceridade»<sup>46</sup>; a que críticos se refere o redactor podemos apenas supor.

Unânimes na exaltação do talento de Francisco Franco, Henrique Franco e Alfredo Migueis, os redactores mostram-se menos interessados nos trabalhos de Bernard England e de Roberto Vieira de Castro, como demonstram as palavras de P. R. em «A exposição de Pintura e Escultura: Notas e impressões» (*Correio da Madeira*, 22 Abril): «estes três artistas ocupam na exposição um lugar d’honra. São nossos patrícios. Amam a Arte e a Madeira no mesmo pé d’igualdade. Toda a sua ânsia de glória se desenvolve no sentido de honrar-se e honrar-nos. É um habilíssimo empenho»<sup>47</sup>. Sobre Bernard England, escreve: «abusa do género paisagem [...] o seu género de pintura inglesa tem bastante de cromes e por isso mesmo deve agradar...»<sup>48</sup>; uma opinião não partilhada pelo jornalista do *Diário de Notícias*, F.L., que afirma: «as aquarelas e as sépias de Bernard England, se têm algum defeito às vezes é o de serem perfeitas de mais. A “Brixon-Tyrol” e a capela da “Incarnação” são duas aquarelas que honrariam qualquer dos grandes aquarelistas do mundo»<sup>49</sup>.

Roberto Vieira de Castro é outro dos artistas visados pela negativa pelo redactor do *Correio da Madeira*, que afirma: «é um principiante. Tem vocação. Precisa ganhar técnica, mais conhecimentos. Os seus trabalhos têm ainda muito de pinturinha ingénua. Isto em pintura. Na escultura, o seu Santo António perdeu o tradicional menino Jesus e não sabe que há-de fazer aos braços, talvez por isso mesmo. Mas agrada-nos pela ingenuidade de concepção»<sup>50</sup>; os outros críticos afirmam o seu talento e aptidão, tanto para a pintura como para a escultura, sem quaisquer reservas.

Em relação a Madeleine-Gervex, o redactor do *Correio da Madeira* afirma que, à excepção de *Tapiserie* (que considera o seu melhor trabalho), a artista «revela impaciência de chegar depressa, de passar a outra coisa.

É o seu maior defeito. Porque tem qualidades evidentes de talento»<sup>51</sup>. Nos outros periódicos, a apologia da artista é, de algum modo, fundamentada, com alusões ao *Salon*, no qual, afirmam, seria presença habitual, e ao seu tio, o pintor Henri Gervex.

Em «Reflexões de um madeirense - A exposição do Grupo dos Seis», o colunista identificado pelas siglas F.L. começa por referir-se à sala da galeria, que seria estreita e não muito grande, ou pelo menos, não grande o suficiente para que no seu centro fossem colocadas flores; curiosamente, na notícia do *Diário da Madeira*, de 28 de Abril<sup>52</sup>, o redactor refere-se à sala da galeria como uma vasta e elegante sala, enquanto que outro artigo do mesmo jornal, datado de 5 de Maio, a mesma sala é descrita como estando «toda adornada de plantas»<sup>53</sup>. Apesar desta pequena discrepância, parece não haver dúvidas de que se trata de um único espaço, uma sala (não um corredor), onde estariam expostas as 159 peças. Face à ausência de fotografias da exposição, é-nos impossível conhecer com precisão a disposição das obras, pelo que citamos as palavras do redactor do *Diário da Madeira*, que nos permitem “visualizar” a disposição de algumas das obras:

*Entrando na elegante galeria, toda adornada de plantas e de formosas obras de arte, damos de face com uma grande tela: é o retrato do pintor Henrique Franco. O retrato é do pincel de Alfredo Migueis cujos trabalhos preenchem uma grande parte da parede sul e ainda metade da parede ocidental da galeria [...] Ao lado, o quadro A avó, atraí-nos logo a atenção pelo que nele há de verdade, tanto na forma, verdadeiramente superior, como no sentimento que exprime [...] Seguindo para a esquerda, deparamos com a obra exposta por Henrique Franco. Impõe-se-nos o magnífico retrato do Sr. H. Vieira de Castro [...] Temos depois o seu amplo quadro - O Carlos [...] Ao alto, encontramos um painel de costumes madeirenses - Os borracheiros [...] Continuando para a esquerdo, encontramos os carvões vigorosos e cheios de expressão do escultor Francisco Franco, actualmente em Paris. [...] Entre eles, destaca-se, cheia de via e de verdade, a cabeça, um tudo-nada oriental de Alfredo Migueis. Por meio dos trabalhos de escultura, avultam os bustos de Rocha Machado e do Sr. Visconde de Cacongo, onde nitidamente se revelam as aptidões do retratista. A meio da parede sul da Galeria, ostenta-se um soberbíssimo trabalho, um Estudo executado sobre madeira: uma cabeça magnífica, talhada com mão firme e com largueza, emerge do tronco de cedro avermelhado, num hausto de espontânea criação. [...] Ao centro da parede leste, sobre uma coluna, e executada em bronze, está a alegoria à aviação portuguesa para o monumento que o Sr. H. Vieira de Castro vai mandar erigir, como se sabe, no Jardim Municipal, e a que já nos temos referido<sup>54</sup>.*



A juntar à evidente parcialidade pelos artistas madeirenses, face aos demais artistas da exposição (que se compreende, em parte, dada a notoriedade de que aqueles artistas já gozavam), é igualmente notória, nestes esboços de crítica regional, a falta de objectividade, e a carência de rigor ao nível do discurso, que peca, ainda, pela total ausência de referências ao contexto artístico. Deste modo, estas crónicas de imprensa regional valem não pela sua qualidade crítica, mas pelo seu teor informativo, sem o qual nada se saberia sobre «um dos acontecimentos mais notáveis na Madeira no presente ano»<sup>55</sup>.

Não obstante todo o mediatismo e interesse em redor desta exposição, que suscitou, inclusive, «esta inusitada actividade de jornalismo “crítico”, o possível naquela época e no meio local»<sup>56</sup>, o seu encerramento a 21 de Maio, ditou o regresso da ilha à sua pacata rotina, sendo que «só na segunda metade desse século voltamos a encontrar uma vontade de atualização, que se manifesta na organização de exposições e no aparecimento de galerias de arte atentas à contemporaneidade»<sup>57</sup>.

### «Independentes de tudo e de todos»

O ano de 1923 é sinónimo da célebre “Exposição dos 5 Independentes”, protagonizada por Francisco Franco, Henrique Franco, Alfredo Miguéis, Dordio Gomes e Diogo de Macedo, na Sociedade Nacional de Belas-Artes, em Lisboa, numa altura em que a instituição estava envolta em polémica, pela recusa em expor obras de Eduardo Viana, decisão que fez “rebentar” uma querela entre “novos” e “velhos”, que, desse modo, como afirmou António Ferro, «fechava as suas portas a uma geração inteira»<sup>58</sup>.

Alheios a querelas e intrigas, os *Cinco Independentes* afirmam a sua independência de tudo e de todos, fazendo assentar o seu “programa” na máxima, «clássico nos princípios e revolucionário nos fins»<sup>59</sup>:

*Cinco Independentes... independentes de tudo e de todos e de nós próprios até, vimos aqui, ao cabo de alguns anos de silêncio em redor do nosso nome, mostrar um pouco do que fomos, um pouco também do que somos e alguma coisa do que desejamos ser, com todo o coração e toda a coragem. O nosso esforço é medido, pensado e sofrido; clássica nos princípios e revolucionária nos fins não combatendo, mas construindo, para que a intenção que é lealíssima e de asas largas se não perca no triste emaranhado desta época, desejamos que a nossa obra, sinceramente sentida e executada, seja eterna como fruto de beleza amadurecido por Deus. Sendo livres de todas as peias - escolas, amizades, admirações ou snobismos -, livres até dos iguais, apenas somos escravos das matérias nobres que trabalhamos com amor, da nossa emoção e do nosso espírito*<sup>60</sup>.

Sem a irreverência da primeira geração de modernistas - Almada, Santa-Rita, Amadeo ou Viana -, a postura dos Independentes era, comparativamente

com aqueles, mais apaziguadora e, por isso, menos revolucionária; por um lado, porque o seu intento modernista não se sobreponha ao gosto do belo e do clássico; por outro, porque mais do que uma escola ou movimento, ligava-os um querer colectivo de expressão individual, que expressavam do seguinte modo: «a nossa fórmula matemática até hoje é  $1+4=1$ . Amanhã será  $1+1000=1$ »<sup>61</sup>.

Não obstante a vontade do grupo em manter-se fora das querelas e polémicas, que à altura alimentavam o meio artístico, o convite dos Independentes a Milly Possoz e Eduardo Viana, para participarem nesta exposição, dois artistas que haviam sido rejeitados pela SNBA, em 1922, assim como a Almada Negreiros, a juntar ao seguinte anúncio: «o novo Salon do futuro, concretiza-se já por assim dizer, com esta exposição de Independentes»<sup>62</sup>, que, estamos em crer, estaria relacionado com a tentativa de Pacheko em fundar alguns anos antes uma *Sociedade Portuguesa de Arte Moderna*, revelam uma inesperada atitude de “desobediência” face ao poder institucional da SNBA.

O elogio generalizado da crítica parece, no entanto, indicar uma aceitação deste compromisso entre a vanguarda e o conservadorismo, assim como do ecletismo das suas influências: do “clumbanismo” das obras de Miguéis (de quem fora discípulo na Escola de Belas-Artes, mas que, segundo Rui Mário Gonçalves não terá partilhado da opinião da crítica<sup>63</sup>), ao “cézannismo” de Viana e de Dordio, à influência de Manet, nas obras de Henrique Franco (que mostrava já a tendência para o decorativismo, que viria a marcar o resto da sua carreira), ao progressivo abandono da influência de Rodin, nas esculturas de F. Franco (que atingiam já um valor clássico, libertos do expressionismo), passando pela aproximação da obra de Diogo de Macedo aos «cânones compositivos do revivalismo decorativo da escultura oitocentista francesa»<sup>64</sup>.

A importância da *Exposição dos 5 Independentes*, no contexto artístico e cultural português, enquanto prenúncio de um “novo Salon” que teria, segundo José-Augusto França «finalmente expressão no I Salão de Outono, organizado em 1925, por Eduardo Viana»<sup>65</sup> (no qual já não participariam, contudo, os três artistas madeirenses), prende-se, sobretudo, com a renovação do formato, e das ideias expositivas, em Portugal.

Já sem a participação de Henrique Franco e de Alfredo Miguéis, realizar-se-ia, em 1930, o 1º Salão dos Independentes, no qual participou Francisco Franco, que não integraria, contudo o 2º Salão dos Independentes, realizado no ano seguinte.

Questionado acerca do nome “Independentes” e da relação com a exposição de 1923, Diogo de Macedo, o grande promotor do Salão de 1930, respondeu da seguinte forma:

*Pertenço efectivamente ao número dos artistas que em 1923 abriram em Lisboa uma exposição com esse título. Mas o nome que então arranjámos não ficou como marca registada. No ano seguinte os independentes*

*estiveram para ser 20. Hoje são 40, amanhã serão 100. Os rapazes de agora não usurparam nada aos de há sete anos, dando-lhes apenas o prazer de os terem a seu lado. E, note bem, nesta maçonaria dos 'Independentes' não há grão-mestre, mas apenas irmãos*<sup>66</sup>.

Palavras que reforçam a importância da exposição de 1923, enquanto ponto de partida para algo que excedeu não só o próprio evento, apesar do seu sucesso, mas os próprios protagonistas que, de facto, nunca se quiseram assumir enquanto tal; um ponto de partida «clássico nos meios e revolucionário nos fins».

São vinte e quatro anos que separam a partida do primeiro dos Independentes, Francisco Franco, para Paris, em 1909, até 1933, data que, segundo consta, terá marcado o fim do *Grupo dos Artistas Independentes*. Vinte e quatro anos de uma curiosa dinâmica entre três "mundos": Funchal, Paris e Lisboa; três contextos sobremodo distintos, que estes "Independentes", e sobretudo Francisco Franco pela sua maior importância no panorama artístico nacional e internacional, conseguiram ligar, e assim, «dar à sua terra um pouco do lugar no mundo que ela deve ter»<sup>67</sup>.



O Presidente da República de visita à Exposição dos 5 Independentes, acompanhado pelo escultor Francisco Franco.

Fonte: *Ilustração Portuguesa*, II serie - N.º 925, 10 Nov. 1923, p. 601.

**Fontes e bibliografia:****Fontes impressas****Artigos em Periódicos:**

WILHELM, Eberhard Axel - A Madeira entre 1850 e 1900. Uma estância de típicos germânicos. *Isleña*. Funchal: Direção Regional da Cultura, Secretaria Regional do Turismo e Cultura, Governo da Região Autónoma da Madeira. ISSN: 0872-5004, série I, 13 (Jul.-Dez. 1993), 116-121.

PESTANA, César - Academias e Tertúlias da Madeira. *Das Artes e da História da Madeira*. Funchal: Sociedade de Concertos da Madeira, vol. II, 12 (1952), 35-36.

— O Cenáculo. Academias e Tertúlias Literárias da Madeira. *Das Artes e da História da Madeira*. Funchal: Sociedade de Concertos da Madeira, vol. II, 38 (1968), 21-23.

VERÍSSIMO, Nelson - A Nossa Autonomia: um inquérito de Armando Pinto Correia. *Atlântico: Revista de Temas Culturais*. Funchal: António E. F. Loja [edição de autor], 19 (outono 1989), 197-202.

**Notícias em Jornais e Revistas:**

Exposição de Pintura. *Correio da Madeira* (5 Abr. 1922)

P.R. - A exposição de pintura e escultura - notas e impressões. *Correio da Madeira* (22 Abr. 1922).

Exposição de pintura e escultura na galeria d'arte (casino pavão). *Correio da Madeira* (23 Abr. 1922).

Exposição de pintura e escultura - grupo dos seis na galeria de arte (casino pavão). *Diário da Madeira* (23 Abr. 1922).

O momento artístico: na galeria de arte do casino pavão - exposição de pintura e escultura do grupo dos seis. *Diário de Notícias* (23 Abr. 1922).

Vida de arte - exposição de pintura e escultura na galeria de arte do casino pavão. *Diário da Madeira* (25 Abr. 1922).

Vida de arte - exposição de pintura e

escultura na galeria de arte do casino pavão. *Diário da Madeira* (26 Abr. 1922).

F. L. - Reflexões de um madeirense - a exposição dos seis. *Diário de Notícias* (26 Abr. 1922).

O momento artístico: na galeria d'arte do casino pavão: exposição de pintura e escultura do grupo dos seis. *Diário de Notícias* (27 Abr. 1922).

Grupo dos seis - A galeria de arte do casino pavão: sua abertura. *Diário da Madeira* (28 Abr. 1922).

Pintores madeirenses. *Ilustração Portuguesa* (29 Abr. 1922).

Vida de arte - Exposição de pintura e escultura na galeria de arte do casino pavão. *Diário da Madeira* (30 Abr. 1922).

O momento artístico: exposição de pintura e escultura na galeria de arte do casino pavão. *Diário de Notícias* (30 Abr. 1922).

Grupo dos seis - Galeria de arte do casino pavão - Breve notícia da sua 1ª exposição. *Diário da Madeira* (5 Maio 1922).

Vida d'arte: exposição de pintura e escultura na galeria de arte no casino pavão. *Diário da Madeira* (5 Mai. 1922).

O momento artístico: exposição de pintura e escultura na galeria de arte do casino pavão. *Diário de Notícias* (5 Maio 1922).

O momento artístico: exposição de pintura e escultura na galeria de arte do casino pavão. *Diário de Notícias* (7 Maio 1922).

Na Ilustração Portuguesa - A galeria de arte do casino pavão: O grupo dos seis, - Agradecendo - Alfredo Migueis no «Salon» de Paris. *Diário da Madeira* (7 Mai. 1922).

Vida d'arte: exposição de pintura e escultura na galeria de arte do casino pavão. *Diário da Madeira* (7 Mai. 1922).

O momento artístico: exposição de pintura e escultura na galeria de arte do casino pavão. *Diário de Notícias* (14 Maio 1922).

O momento artístico: exposição de pintura e escultura na galeria de arte do casino pavão. *Diário de Notícias* (20 Mai. 1922).

O momento artístico: exposição de pintura e escultura na galeria de arte do casino pavão. *Diário de Notícias* (24 Mai. 1922).

#### Catálogos:

CLODE, Francisco, [et. at.] - **Por causa de Paris**. Funchal: Câmara Municipal do Funchal. Museu Henrique e Francisco Franco, 1996.

\_\_\_ **Obras de Referência dos Museus da Madeira: 500 Anos de História de um Arquipélago**. Lisboa: 2009. ISBN 978-989-95516-2-6.

GOMES, Dordio [et. at.] - **5 Independentes: Exposição de Pintura, Esculptura, Gravura, Desenho**. Lisboa: Sociedade Nacional das Belas-Artes, 1923.

#### Monografias:

FRANÇA, José-Augusto - **A Arte em Portugal no Séc. XX, 1911-1961**. 2ª ed. Venda Nova: Bertrand, 1985.

GONÇALVES, Rui Mário - **A Arte Portuguesa do séc. XX**. Lisboa: Debates e Temas. 1998. ISBN: 972-759-132-9.

\_\_\_ **Pioneiros da Modernidade In História de Arte em Portugal. Vol. 12**. Lisboa: Alfa Cop. 1988.

HENRIQUES, Paulo, SERRA, João B. - **Arte Moderna Portuguesa no Tempo de Fernando Pessoa, 1910-1940**. Zurique: Stemmler, 1997. ISBN: 3-908-161-04-5.

PORTELA, Artur - **Francisco Franco e o «Zarquismo»**. Lisboa: Imprensa Nacional-Casa da Moeda, 1997. ISBN: 3-908161-06-1.

ROSA DIAS, Fernando - **A Arte Portuguesa e os ciclos de migração artística para Paris**. In **Chiado, Baixa e o confronto com o**

**francesismo nas artes e na literatura**. Lisboa: Junta de Freguesia dos Mártires; CIEBA - FBAUL, 2013. ISBN 978-989-8300-51-5, pp. 49-94.

#### Teses e dissertações:

FORTES, José Manuel Félix de Almeida Nunes - **Primitivismo na pintura portuguesa (1905-1940)**. Lisboa: Universidade Lusíada, 2012. [Tese de Doutoramento].

GÓIS, Joana - **A Geração do Cenáculo e as Tertúlias Intelectuais Madeirenses (da I República aos anos 1940)**. Porto: Faculdade de Letras da Universidade do Porto, 2015. [Dissertação de Mestrado].

SILVA, Patrícia Amorim Cravo da - **Diogo de Macedo: do "14, Cité Falguière" a "Os Românticos Portugueses" (1930-1959), Temas e Problemas nas Reflexões sobre Arte**. Porto: Faculdade de Letras da Universidade do Porto. 2013. [Dissertação de Mestrado].

VALENTE, Carlos - **As Artes Plásticas na Madeira (1910 - 1990): Conjunturas, Factos e Protagonistas do Panorama Artístico Regional no Século XX**. Funchal: Universidade da Madeira. 1999. [Dissertação de Mestrado].

PERNETA, Helena - **A Madeira e os Alemães, 1917-1939: O Discurso na Imprensa Madeirense**. Funchal: Universidade da Madeira, 2011 [Dissertação de Mestrado].

#### Recursos electrónicos:

CASTRO, Fernanda de - Grupo ou Mesa do Centenário/Cenáculo. *Aprender Madeira* [Em linha]. [Consult. 7 Jan. 2017]. Disponível na WWW:URL: <http://aprendermadeira.net/grupo-ou-mesa-do-centenariocenaculo/>

RODRIGUES, Ana Kol - Retrato. *Aprender Madeira* [Em linha]. [Consult. 8 Jan. 2017]. Disponível na WWW:URL: <http://aprendermadeira.net/retrato/>

RODRIGUES, Rita, SANTA CLARA, Isabel, VALENTE, Carlos - Pintura. *Aprender Madeira* [Em linha]. [Consult. 4 Jan 2017]. Disponível em WWW:URL: <http://aprendermadeira.net/pintura/>

SALGUEIRO, Ana – Arte Moderna em Tempos de Guerra (Madeira, 1916): Uma Periferia questiona o Centro. *Anuário do Centro de Estudos de História do Atlântico*. Funchal: CEHA. ISSN: 1647-3949, 4 (2012) 265-279 [Em linha]. [Consult. 28 Jun 2017]. Disponível na WWW. URL: [https://www.academia.edu/11505463/Arte\\_Moderna\\_em\\_Tempos\\_de\\_Guerra\\_Madeira\\_1916\\_-\\_Uma\\_periferia\\_insular\\_questiona\\_o\\_centro](https://www.academia.edu/11505463/Arte_Moderna_em_Tempos_de_Guerra_Madeira_1916_-_Uma_periferia_insular_questiona_o_centro)

SANTA CLARA, Isabel – Artes Plásticas [Em linha]. [Consult. 9 Jan. 2017]. Disponível na WWW:URL: <http://aprendermadeira.net/artes-plasticas/>

VALENTE, Carlos – Franco, Henrique (1883-1961). *Aprender Madeira* [Em linha]. [Consult. 3 Jan 2017]. Disponível na WWW:URL: <http://aprendermadeira.net/franco-henrique-1883-1961/>

### Notas

<sup>1</sup> J.-A. França, *A Arte em Portugal no séc. XX, 1911-1961*. 2ª ed. Venda Nova: Bertrand, 1985, p. 30 [Sublinhados do autor].

<sup>2</sup> *Ibid.*, na mesma página.

<sup>3</sup> Apud F. Rosa Dias, *A Arte Portuguesa e os ciclos de migração artística para Paris In Chiado, Baixa e o confronto com o francesismo nas artes e na literatura*. Lisboa: CIEBA, 2013, p. 56.

<sup>4</sup> Prova disso é o facto de muitos deles terem sido professores dos futuros modernistas, nas Escolas de Belas-Artes de Lisboa e do Porto, nas quais tentavam eternizar os valores oitocentistas.

<sup>5</sup> D. Macedo, «14 Cité Falguière», *Seara Nova*. Lisboa, 1930, pp. 16-17.

<sup>6</sup> *Ibid.*, na mesma página.

<sup>7</sup> *Ibid.*, p. 46.

<sup>8</sup> Apud F. Clode [et. al]. *Por causa de Paris*. Funchal: Câmara Municipal do Funchal. Museu Henrique e Francisco Franco, 1996, p. 13.

<sup>9</sup> *Ibid.*, p. 17.

<sup>10</sup> *Ibid.*, p. 23.

Introdução à História da Madeira: Breve História da Madeira – antigo. *Assembleia Legislativa da Região Autónoma da Madeira* [Em linha]. [Consult. 10 Jan 2017]. Disponível na WWW:URL: <http://www.alam.pt/regiao/hist%C3%B3ria/breve-hist%C3%B3ria-da-madeira/100-regiao/hist%C3%B3ria.html>

História da Madeira. *Madeira Islands Guide* [Em linha]. [Consul. 10 Jan. 2017]. Disponível na WWW:URL: <http://www.madeiraislandsguide.com/pt/english-historia-da-madeira/>

Madeira 1914-18: Madeira na Grande Guerra. *Momentos de História. Projecto 100* [Em linha]. [Consult. 12 Jan. 2017] Disponível em [http://www.momentosdehistoria.com/MH\\_02\\_08\\_Marinha.htm](http://www.momentosdehistoria.com/MH_02_08_Marinha.htm)

<sup>11</sup> J.-A. França, *A Arte em Portugal no séc. XX, 1911-1961*, p. 18.

<sup>12</sup> C. Valente, *As Artes Plásticas na Madeira (1910 - 1990): Conjunturas, Factos e Protagonistas do Panorama Artístico Regional no Século XX*. Funchal: Universidade da Madeira, 1999, p. 37.

<sup>13</sup> Apud C. Valente, *op. cit.*, p. 33.

<sup>14</sup> *Ibid.*, na mesma página.

<sup>15</sup> «História da Madeira» [Em linha]. [Consul. 10 Jan. 2017]. Disponível na WWW:URL: <http://www.madeiraislandsguide.com/pt/english-historia-da-madeira/>

<sup>16</sup> «História da Madeira» [Em linha]. [Consul. 10 Jan. 2017]. Disponível na WWW:URL: <http://www.madeiraislandsguide.com/pt/english-historia-da-madeira/>

<sup>17</sup> Apud H. Pernet, *A Madeira e os Alemães, 1917-1939: O discurso na imprensa madeirense*. Funchal: Universidade da Madeira, p. 13 [Sublinhados do autor].

<sup>18</sup> *Geração do Cenáculo* é, segundo Joana Góis, «a expressão mais associada à tertúlia, frequentemente utilizada para interligar os três fundadores – Alberto Artur Sarmiento, Fernando Augusto da Silva e João dos Reis

Gomes» (J. Góis, *A Geração do Cenáculo e as Tertúlias Intelectuais Madeirenses (da I República aos anos 1940)*. Porto: Faculdade de Letras da Universidade do Porto, 2015, p. 21).

<sup>19</sup> F. Castro, «Grupo ou Mesa do Centenário/ Cenáculo». *Aprender Madeira* [Em linha]. [Consult. 7 Jan. 2017]. Disponível na WWW:URL: <http://aprendermadeira.net/grupo-ou-mesa-do-centenariocenaculo/>

<sup>20</sup> C. Pestana, «O Cenáculo: Academias e Tertúlias Literárias da Madeira», *Das Artes e da História da Madeira*. Funchal: Sociedade de Concertos da Madeira. Vol. II, 38 (1968), p. 22.

<sup>21</sup> *Ibid.*, na mesma página.

<sup>22</sup> J. Góis, *A Geração do Cenáculo e as Tertúlias Intelectuais Madeirenses (da I República aos anos 1940)*, p. 10.

<sup>23</sup> *Ibid.*, p. 14.

<sup>24</sup> A. Salgueiro, «Arte Moderna em Tempos de Guerra (Madeira, 1916): Uma Periferia questiona o Centro», *Anuário do Centro de Estudos de História do Atlântico* (2012). Funchal: CEHA, 2012, p. 272.

<sup>25</sup> *Ibid.*, p. 267.

<sup>26</sup> *Ibid.*, na mesma página.

<sup>27</sup> *Ibid.*, na mesma página.

<sup>28</sup> *Ibid.*, p. 274.

<sup>29</sup> *Ibid.*, 272.

<sup>30</sup> *Ibid.*, 275.

<sup>31</sup> A. Salgueiro, «Arte Moderna em Tempos de Guerra (Madeira, 1916): Uma Periferia questiona o Centro», p. 275.

<sup>32</sup> A. de Freitas Branco, *Notas e comentários para a história literária da Madeira*, 3º Período: 1910-1952. Funchal: CMF, 1953, pp. 7-8.

<sup>33</sup> J. Góis, *A Geração do Cenáculo e as Tertúlias Intelectuais Madeirenses (da I República aos anos 1940)*. p. 16.

<sup>34</sup> C. Pestana, «Academias e Tertúlias da Madeira», *Das Artes e da História da Madeira*. Funchal: Sociedade de Concertos da Madeira, vol. II, 12 (1952), p. 36.

<sup>35</sup> «Novíssima geração é a expressão utilizada pelos próprios autores, quando se referem ao seu grupo», A. Salgueiro, «Arte Moderna em Tempos de Guerra (Madeira, 1916): Uma Periferia questiona o Centro», p. 267.

<sup>36</sup> A. Salgueiro, «Arte Moderna em Tempos de Guerra (Madeira, 1916): Uma Periferia questiona o Centro», p. 267.

<sup>37</sup> A sua inauguração a 5 de Outubro de 1933, marca o fim do *Grupo dos Artistas Independentes*, com esta a ser a sua última iniciativa conhecida enquanto grupo. Composto por colecções regionalistas de História Natural, o museu possuía também «elementos etnográficos e artísticos, chegando a expor algumas pinturas de Alfredo Miguéis, ou mesmo a caravela, o busto do Infante D. Henrique, estátuas dos navegadores portugueses e o arco triunfal das comemorações do V Centenário do Descobrimiento da Madeira», J. Góis, *A Geração do Cenáculo e as Tertúlias Intelectuais Madeirenses (da I República aos anos 1940)*, p. 18.

<sup>38</sup> Uma das quintas mais antigas da Madeira, a Quinta Pavão vê nascer, a 17 de Dezembro de 1907 pela mão de William Reid, o casino Pavão sob o nome *Stranger's Club*, perdendo, desse modo, a função de Quinta (hotel), e passando, como tantos outros, a exercer a função de sala de espectáculo, de jogo e salão dançante (H. Pernet, *A Madeira e os Alemães, 1917-1939: O Discurso na Imprensa Madeirense*, p. 12). Numa sociedade onde a taxa de analfabetismo atingia os 82% no início do século XX, a frequência destes espaços de convívio social que constituíam pólos de difusão cultural e artística, restringia-se à literacia de elite, sendo a sua entrada reservada a sócios, «sobretudo oriundos da aristocracia comercial, os quais confraternizavam nos seus famosos bailes e soirées, fossem portugueses ou estrangeiros» (*ibid.*, p. 14). Objecto de imenso interesse por parte de Ingleses e Alemães nos preâmbulos da 1ª Grande Guerra, a Quinta Pavão esteve no centro de um incidente diplomático entre Portugal, Inglaterra e Alemanha. Situada

entre a Quinta Vigia e a Quinta Bianchi, entretanto adquiridas pelo Governo alemão com o intuito de ali construir sanatórios, a aquisição estratégica da Quinta Pavão pelos irmãos ingleses Reid e a sua recusa em abdicar deste espaço, ultimada com um pedido de indemnização ao Governo português caso o cedesse aos Alemães, acabou por convencer o governo português que, em 1909, anula a concessão dos sanatórios aos alemães (*ibid.*, p. 40); este gesto, entendido na altura como uma demonstração da subserviência de Portugal à Inglaterra, pode muito bem ter sido a “salvação” deste espaço onde pouco mais de uma década depois viria a nascer a Galeria de Arte, contruída propositadamente para acolher a 1ª Exposição de Pintura e Escultura Moderna do Funchal, em 1922.

<sup>39</sup> Henrique Augusto Vieira de Castro (1869-1926), banqueiro, industrial e filantropo, foi o dinamizador e verdadeiro responsável por esta exposição. Descrito como amigo das artes e dos pobres, o apoio de Vieira de Castro às artes estava muitas vezes associado a causas sociais, causas essas que pretendia defender também na arena política, com a proposta de «constituição de um partido político que fosse uma sentinela vigilante na defesa dos interesses da Madeira», logo após a Implantação da República em 1910 [N. Veríssimo, «A Nossa Autonomia: um inquérito de Armando Pinto Correia», *Atlântico - Revista de Temas Culturais*, 19 (outono 1989), p. 201]. O programa deste partido autonomista defendido por Vieira de Castro passaria pelo desenvolvimento económico e social da Madeira, apresentando como propostas, por exemplo, a construção de bairros sociais e de instituições de beneficência. Apesar de não concretizado, este foi mais um passo na luta por uma autonomia que, só muito mais tarde, viria a ser conseguida.

<sup>40</sup> A 3 de Dezembro de 1917, um ano após o bombardeamento alemão à Madeira, é inaugurado um monumento de homenagem às vítimas do ataque, com uma obra de Francisco Franco que resulta de uma subscrição pública

promovida por Vieira de Castro; três anos depois, encomenda trabalhos de pintura decorativa no salão de jantar do Reid's Palace Hotel a Henrique Franco, Alfredo Migueis e Madeleine-Gervex Emery.

<sup>41</sup> A. Kol Rodrigues, «Retrato», *Aprender Madeira*. [Em linha] [Consult. 8 Jan. 2017]. Disponível em <http://aprenderamadeira.net/retrato/>

<sup>42</sup> A. Kol Rodrigues, «Retrato», *Aprender Madeira* [Em linha] [Consult. 8 Jan. 2017]. Disponível em <http://aprenderamadeira.net/retrato/>

<sup>43</sup> Este artigo foi recebido, pela imprensa regional, com enorme entusiasmo e orgulho. Cf «Na ilustração Portuguesa - A Galeria de Arte do 'Casino Pavão' - O Grupo dos 'Seis' - Agradecendo - Alfredo Migueis no 'Salon' de Paris», *Diário da Madeira* (7 Maio 1922).

<sup>44</sup> F. L., «Reflexões de um madeirense - a exposição dos seis», *Diário de Notícias* (26 Abr.1922), p. 1.

<sup>45</sup> «Vida d'arte: Exposição de Pintura e Escultura na 'Galeria de Arte' do 'Casino Pavão'», *Diário da Madeira* (7 Maio 1922).

<sup>46</sup> P. R., «A exposição de Pintura e Escultura: Notas e impressões», *Correio da Madeira* (22 Abr. 1922).

<sup>47</sup> P. R., «A exposição de Pintura e Escultura: Notas e impressões», *Correio da Madeira* (22 Abr. 1922).

<sup>48</sup> *Ibid.*

<sup>49</sup> F. L., «Reflexões de um madeirense - A exposição do Grupo dos Seis», *Diário de Notícias* (26 Abr.1922).

<sup>50</sup> P. R., *op. cit.*

<sup>51</sup> *Ibid.*

<sup>52</sup> «Grupo dos seis - A galeria de arte do casino pavão: Sua abertura», *Diário da Madeira* (28 Abr. 1922).

<sup>53</sup> «Grupo dos seis - Galeria de arte do casino pavão - Breve notícia da sua 1ª exposição», *Diário da Madeira* (5 Maio 1922).

<sup>54</sup> *Ibid.*



<sup>55</sup> «O Momento Artístico: Exposição de Pintura e Escultura na Galeria de Arte do Casino Pavão», *Diário de Notícias* (14 Maio 1922).

<sup>56</sup> C. Valente, *As Artes Plásticas na Madeira (1910 - 1990): Conjunturas, Factos e Protagonistas do Panorama Artístico Regional no Século XX*, p. 40.

<sup>57</sup> I. Santa Clara, «Artes Plásticas», *Aprender Madeira* [Em linha] [Consult. 9 Jan. 2017]. Disponível em <http://aprendermadeira.net/artes-plasticas/>

<sup>58</sup> Apud R. M. Gonçalves, *Pioneiros da Modernidade*, p. 106.

<sup>59</sup> D. Gomes [et. al], *5 Independentes: Exposição de Pintura, Esculptura, Gravura, Desenho*. Lisboa: Sociedade Nacional de Belas-Artes, 1923.

<sup>60</sup> D. Gomes [et. al], *5 Independentes: Exposição de Pintura, Esculptura, Gravura, Desenho*.

<sup>61</sup> *Ibid.*

<sup>62</sup> *Ibid.*

<sup>63</sup> «Conta-se que Columbano, depois de apressadamente a ver - 'tão apressadamente como tudo aquilo fora feito', como então talvez tenha dito [...] No ano seguinte pediu a sua demissão de professor da Academia de Belas-Artes, onde ensinava desde 1901. Sentia-se ultrapassado pelas novas correntes estéticas e magoado pelas reacções dos alunos modernistas», Rui Mário Gonçalves, *Pioneiros da Modernidade*, p. 119.

<sup>64</sup> P. Cravo da Silva, *Diogo de Macedo Do "14, Cité Falguière" a "Os Românticos Portugueses" (1930-1959) Temas e Problemas nas Reflexões sobre Arte*, vol. I. Porto: Faculdade de Belas-Artes da Universidade do Porto, 2013, p. 31.

<sup>65</sup> P. Silva, *op. cit.*, p. 31.

<sup>66</sup> Apud J. M. Nunes, *Primitivismo na Pintura Portuguesa (1905-1940): anexo documental*. Lisboa: Universidade Lusíada, 2012, p. 48.

<sup>67</sup> F. Clode [et. at.], *Por causa de Paris*, p. 6.

# Diálogo europeu sobre arte contemporânea no Centro de Arte Moderna

Joana Leão Jeremias

Mestre em Crítica, Curadoria e Teorias da Arte da  
Faculdade de Belas Artes de Univeridade de Lisboa  
joanaleaojeremias@gmail.com

CONVOCARTE N.º 7 – ESTUDOS DE HISTORIOGRAFIA E CRÍTICA DE ARTE

---

A *Primeira Exposição-Diálogo sobre Arte Contemporânea na Europa* teve lugar no Centro de Arte Moderna (CAM) da Fundação Calouste Gulbenkian, estando patente de 28 de março a 16 de junho de 1985. Organizada sob o auspício do Concelho da Europa, e idealizada por René Berger, Presidente Honorário da Associação Internacional de Críticos de Arte, o seu programa visava a realização de um ponto da criação artística contemporânea, relevando as diversas facetas da sua identidade. Seria também pretendido combater uma certa carência relativamente às exposições de arte europeia instigadas pelo Concelho da Europa, que até ao momento se teria focado na produção artística do passado, ampliando a esfera da sua ação através da inclusão da época contemporânea.

Michael Marschall von Bieberstein, na altura Diretor da Educação, Cultura e Desporto do Concelho da Europa, terá chamado a atenção para a necessidade da existência de um debate sobre a herança e os valores culturais, numa época de dificuldades económicas. É interessante observar como esta questão poderia perfeitamente ter sido abordada presentemente, sendo mais válida do que nunca. De forma a tornar este debate mais visível, o Concelho da Europa contribuiu, como referimos, a partir de 1950 na organização de exposições. Em

*In March, 1985 the Center of Modern Art (CAM) of the Calouste Gulbenkian Foundation received the «First Dialogue-Exhibition on Contemporary Art in Europe», an exhibition promoted by the Council of Europe and René Berger. This counted with the presence of eight European museums, included CAM, the institution that received it. Each museum should select works of art from their recent acquisitions, that would be placed in dialogue with each other's, allowing a glance on the contemporary artistic creation, the role of the museums of modern art in their relation with it, and the definition of a European cultural identity. In this article, we will explore the concept of the exhibition, verifying its consequent applications and the reception of the art critic.*

diferentes países, com o intuito de “incrementar o conhecimento da história cultural da Europa e sensibilizar os povos para a apreciação da sua arte”<sup>1</sup>. No entanto, como alerta Bieberstein, a renovação é fundamental para a herança cultural de uma nação, afirmando que “o que é novo não exclui de modo algum o que foi criado no passado, pelo contrário, ambos se completam, mesmo em oposição, de maneira a formar um todo em evolução”<sup>2</sup>. Mostrou-se assim essencial a organização, dentro das séries periódicas de Exposições de Arte do Concelho da Europa, de uma exposição sobre a arte que se estava a produzir na atualidade.

A Fundação Calouste Gulbenkian já teria estado envolvida na organização de uma iniciativa similar, através da sua delegação no Reino Unido, duas décadas antes. A exposição *Painting and Sculpture of a Decade '54-'64 Revisited*, teve lugar na Tate Gallery, em Londres, no ano de 1964. A proposta seria a realização de uma exposição internacional que abrangeria o período entre as décadas de 1954 e 1964, apresentado as principais tendências da sua produção artística. Lawrence Gowing, presidente da comissão do UK Branch, diretor do Chelsea Art School e um dos comissários da exposição, juntamente com Philip James e Alan Bowness, escreveu ao então diretor da Tate Gallery, John Rothenstein, mencionando a relevância da exposição face à ausência de uma exposição internacional de grande escala em Inglaterra, a par das que aconteciam na Europa Central e nos Estados Unidos da América. É também importante lembrar que na altura não existia um museu de arte contemporânea em Inglaterra, pretendendo-se com esta exposição aproximar Londres e a arte britânica da cena artística internacional e promover os seus artistas contemporâneos.

A exposição estaria dividida em secções temáticas, cada uma representativa de um movimento ou tendência, nas quais eram apresentadas obras de artistas de diferentes gerações e



“Aspectos da pré-inauguração da Exposição Diálogo”, 28 de março de 1985.  
Arquivos Gulbenkian. Fotografia: Júlio Almeida.



"Aspetos da pré-inauguração da Exposição Diálogo", 28 de março de 1995.  
Arquivos Gulbenkian. Fotografia: Júlio Almeida.

nacionalidades, dando maior destaque aos "old masters", que introduziam cada núcleo. O primeiro, que funcionaria como um prefácio da exposição, debruçava-se sobre o cubismo, contando com obras de Picasso, Léger, Braque e Lipchitz. Seguir-se-iam diversos núcleos, dedicados a movimentos como o abstracionismo geométrico, expressionismo abstrato (sendo o inglês e o norte americano apresentados em diferentes secções), op art, pop art, entre outros.

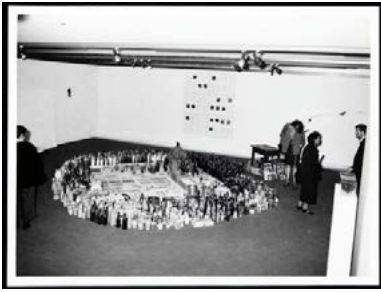
Apesar de *Painting and Sculpture of a Decade '54-'64 Revisited* ter sido recebida com grande entusiasmo por parte da crítica, não terá obtido a mesma reação da Fundação Calouste Gulbenkian, que mostrou desagrado em relação à seleção de artistas realizada pelos comissários, na qual não se verificava a presença de artistas portugueses, à exceção de Maria Helena Vieira da Silva, que, no entanto, era reconhecida como artista francesa. Em resposta, Gowing, Bowness e James, fizeram notar que a seleção não teria como objetivo focar-se em representações nacionais, mas sim na produção contemporânea de maior relevância, o que os terá levado ao encontro dos centros cosmopolitas da arte contemporânea, não sendo Lisboa um destes.

Já a ideia de René Berger relativamente a *Exposição-Diálogo* não seria a realização de exposições focadas na obra de artistas vivos, ou de séries de exposições nacionais, mas "examinar o papel desempenhado pelos museus na apresentação da arte contemporânea ao público, com o objetivo de melhor compreender a sua contribuição, tanto para a renovação da nossa 'herança' como, conseqüentemente, para a formação da nossa 'identidade'"<sup>3</sup>. Para Berger, a definição da identidade de uma nação, tal como a sua qualificação, passaria pelos artistas, uma vez que é a arte que permite apreciar o passado. Sendo que a arte produzida na atualidade, será a arte que mais tarde se reportará ao passado, uma vez que toda a arte é contemporânea em algum momento. A *Exposição-Diálogo* aparece assim como uma

resposta para a definição de uma identidade cultural europeia, através do diálogo entre oito museus, cujas políticas colecionistas e expositivas seriam cruzadas, dando a conhecer a atividade artística do seu tempo.

O conceito da *Exposição-Diálogo* foi apresentado no colóquio *Les Musées Européens vous proposent*, organizado pelo Conselho da Europa em 1981, na cidade de Delfos. José Sommer Ribeiro, na altura Diretor do Centro de Arte Moderna atendeu este colóquio, tomando interesse pela iniciativa que receberia o total apoio da Fundação Calouste Gulbenkian no acolhimento da exposição. O seu presidente na altura, José de Azeredo Perdigão, refere-se à exposição, em entrevista ao *Diário de Notícias*, dizendo como o facto de o Conselho da Europa ter escolhido Portugal para ser o primeiro anfitrião desta exposição seria para a Fundação Calouste Gulbenkian “uma distinção e uma honra”, e que esta iria “ter um grande interesse turístico, porque ver no mesmo local obras-primas de oito museus é um motivo de atracção muito grande”<sup>4</sup>. Podemos então observar que, antes da sua inauguração, haveria já uma grande expectativa em torno do que seria a maior exposição de arte contemporânea, até à data, em Portugal. É importante notar que o apoio da Fundação Calouste Gulbenkian foi essencial para a realização desta exposição, segundo André Silveira, a situação financeira da Fundação foi um fator determinante para a execução de um projeto tão ambicioso quanto este, implicando grandes despesas no transporte das obras de arte, seguros, montagem, entre outras<sup>5</sup>. Deve-se também observar que, em 1981, quando se iniciam as conversações com o Conselho da Europa sobre a *Exposição-Diálogo*, o Centro de Arte Moderna ainda não teria inaugurado, e de acordo com relatos de Azeredo Perdigão, o projeto, que contou com a assessoria de René Berger, teve ainda que ultrapassar algumas dificuldades, que surgiram por este não se encontrar no testamento do fundador. Podemos assim observar que o acolhimento desta exposição seria “um passo fundamental para o reconhecimento do novo museu da Gulbenkian dentro de um panorama internacional”<sup>6</sup>.

Ao CAM, juntaram-se mais sete museus europeus - Museum Moderner Kunst de Viena, Stedelijk Museum voor Actuele Kunst de Gante, Nationalgalerie, Staatliche Museen Preußischer Kulturbesitz de Berlim, Galleria Nazionale d'Arte Moderna de Roma, Museum Boijmans-van Beuningen de Roterdão, Sonja Henie-Niels Onstad Foundations de Oslo e Moderna Museet de Estocolmo - sendo este o mais jovem dos oito, e o primeiro a receber a exposição. A Tate Gallery, de Londres, o Centre Georges Pompidou, de Paris, o Louisiana Museum, de Humlebaeck e o Kunstmuseum de Basel foram também convidados a participar, no entanto declinaram. Este modelo, idealizado itinerante por Berger, deveria ser implantando sucessivamente em diferentes países europeus, realizando novos diálogos entre museus e artistas, o que por diversos motivos, entre os quais os elevados custos do projeto e a reorganização das exposições do Conselho da Europa, em finais da década de 1980, não se concretizou.



"Aspetos da pré-inauguração da Exposição Diálogo", 28 de março de 1995.

Arquivos Gulbenkian. Fotografia: Júlio Almeida.

A ideia inicial de Berger seria apresentar "os museus participantes lado a lado, de forma a que cada um surgisse com a sua fisionomia própria, cada um assinando o seu autorretrato e declinando a sua identidade"<sup>7</sup>, no entanto o CAM não possuía "os requisitos ideais para uma tal articulação, pelo que foi decidido de comum acordo que os museus participantes trabalhariam em conjunto para revelar as principais tendências da arte contemporânea"<sup>8</sup>. A cooperação entre os museus seria um fator importante, uma vez que esta exposição pretendia realizar um diálogo entre estes, tal como entre artistas, tendências e formas.

A seleção de artistas e de obras de arte caberia às instituições participantes, dando-se preferência às obras pertencentes à coleção de cada museu, uma vez que a aquisição de peças constituía "um contrato triplo: para com o artista, para com o Estado e para com o público"<sup>9</sup>. As obras selecionadas deveriam ir de encontro à identidade do museu, complementada por uma secção de "autorretrato", na qual se encontravam expostas fotografias, catálogos, posters, documentação e vídeos que faziam as suas caracterizações. A exposição contou com mais 200 obras, de cerca de 87 artistas, que se estenderiam da segunda metade dos anos 50 até à década de 80, todas adquiridas nos 10 ou 15 anos que a antecediam, incluindo pintura, desenho, escultura e instalação. Paralelamente, houve um programa de 12 performances de artistas contemporâneos, organizado pelo ACARTE, que ocorreu ao longo do período da exposição.

Na *Primeira Exposição-Diálogo sobre Arte Contemporânea na Europa* estiveram em exposição cerca de 200 obras de 87 artistas, desde a segunda metade dos anos 50 até aos anos 80. No artigo que assina na edição da Colóquio Artes de junho de 1985, José Augusto França realiza um completo relato da exposição, começando por destacar o «abstracionismo lírico», dos anos 50, com obras de Soulages, Vedova e Cy Twobly. Já em 1960, dava-se entrada numa nova-figuração

e com esta viria a arte pop, representada na exposição, com uma “boa documentação americana, com quatro dos nomes mais famosos” sendo estes Rauschenberg, Jasper Johns, Andy Warhol e Oldenburg, no entanto “nenhum inglês, infelizmente, para complemento e perspetivação do que a primeira metade destes anos foi, na formulação de retóricas políticas ou sociais”<sup>10</sup>. A ausência de pop art inglesa, foi comentada pela crítica, uma vez que o Centro de Arte Moderna tinha adquirido obras britânicas deste movimento, bem como de op art. Estas aquisições partiram de uma estratégia diplomática de Azeredo Perdigão, que teria como objetivo reatar as “relações de boa cooperação”, que viriam do legado de Calouste Gulbenkian, com o governo britânico, “através da concessão de um subsídio para aquisição de obras de arte de artistas britânicos, concedido ao British Council, em 1959”<sup>11</sup>. A este núcleo, denominado “As obras de arte britânica contemporânea”, formado entre 1964 e 1965, pertencem obras como *The Love Wall*, de Peter Blake, *Metamorphosis* de Bridget Riley e *Renaissance Head* de David Hockney, que na opinião de alguns críticos deveriam ter sido mostradas pelo Centro de Arte Moderna, cuja coleção foi considerada inferior comparativamente à dos outros museus que participaram na *Exposição-Diálogo*.

Dando continuação aos nomes destacados por José Augusto França na revista *Colóquio Artes*, ainda dentro da figuração, o historiador menciona Dubuffet, C. Regild (com obras já de 71), Paula Rego, Lourdes Castro e Júlio Pomar. Todas estas obras estariam no salão grande do CAM, espaço dedicado à pintura com cerca de 100 obras. Esculturas, instalações e ambientes, fizeram também parte desta exposição, salientando-se as obras “do inglês mais famoso, R. Long, com suas pedras e madeiras”<sup>12</sup>, e do italiano Mario Merz, o único artista escolhido por três museus. Neste campo, foram também referidos pelos críticos João Pinharanda e Alexandre Melo, “as jaulas” de Bruce Nauman, “as estruturas” de Sol Lewitt e Richard Serra, e obras de Walter de Maria e Carl André. Realçam também, “um dos mais célebres artistas alemães”, Joseph Beuys, do qual se poderia ver a obra *Wirtschaftswerte* (Valores Económicos) de 1980, composta por utensílios e comestíveis da Alemanha Oriental sobre prateleiras de metal, aproximando-se da “arte sociológica”. Também Nikolaus Lang, na sua obra *Bequest for Mrs. G., Food and Religious Shrine* de 1981 – 82, apresentava um espólio de comestíveis, cruzados com objetos religiosos. Desta forma os dois artistas impulsionariam uma “reflexão crítica da mercantilização e consumo massificado que o pós-guerra alargou a todos os bens-materiais, simbólicos ou informacionais”<sup>13</sup>. As peças tridimensionais, juntamente com a fotografia, ocuparam todo o edifício do CAM, começando a exposição no hall com a peça *Les maisons tournent autour de nous ou nous tournons autour des maisons* (1979) de Mario Merz “cuja estrutura aberta era a única a explorar a generosa altura do CAM, não deixando de convidar o público a circular pelo seu interior e permitindo vislumbrar, já na sala que dá acesso à nave principal, a imponente *Méta-Harmonie* (1978) de Jean Tinguely”.<sup>14</sup>



"Aspetos da pré-inauguração da Exposição Diálogo", 28 de março de 19985.  
Arquivos Gulbenkian. Fotografia: Júlio Almeida.

Como referimos, as obras selecionadas seriam inteiramente da responsabilidade de cada museu, não existindo nenhuma interferência por parte do Concelho da Europa. Por opção do comité de seleção do Centro de Arte Moderna, da sua coleção foram somente apresentados artistas portugueses, ao contrário dos restantes museus que selecionaram obras de artistas nacionais e internacionais. Paula Rego, Lourdes de Castro, Júlio Pomar, Jorge Martins, Costa Pinheiro e Ângelo Sousa, foram os artistas portugueses selecionados, uma escolha que Sommer Ribeiro afirma ter sido bem-recebida pela organização da mostra, e que terá tido como base "nomes incontestados que trabalham há longos anos e não têm pressa de seguir modas; têm obras diferentes que não conectam com linhas estéticas em segunda ou terceira mão"<sup>15</sup>. O diretor do CAM na altura, justifica ainda esta escolha dizendo que devido às limitações da coleção, preferiu "aproveitar a oportunidade para mostrar internacionalmente artistas nacionais com obras muito válidas" à alternativa de mostrar parte da coleção inglesa adquirida nos anos 60, que é de grande qualidade"<sup>16</sup>.

Enquanto que a receção crítica de alguns profissionais não condenava a decisão de Sommer Ribeiro, compreendendo os seus motivos, como José Luís Porfírio que terá escrito na revista *Actual* do jornal *Expresso* "a aposta do Centro está de acordo com a limitação internacional das suas coleções" e que considerava que "do ponto de vista local, é interessante pelo confronto que vai permitir e que é raro entre nós"<sup>17</sup>. Não deixam de existir críticas relativamente à seleção interna desde grupo de artistas. No mesmo artigo, Porfírio chama a atenção para a apresentação quase exclusiva de pintura de cavalete, apontando esta como uma grave limitação da coleção do CAM, opinião partilhada por Manuela de Azevedo, no *Diário de Notícias*, que aponta a falta de alguns nomes como Noronha da Costa, Nuno Siqueira e Fernando Calhau, e por Jorge Martins, um dos artistas representados, que também lamenta a



falta de escultura portuguesa, e de artistas como René Bertholo, Menez e Joaquim Rodrigo.

No entanto, a crítica da autoria de José-Augusto França no *Folhetim Artístico* que assinava no *Diário de Lisboa*, foi um pouco mais dura com o comité de seleção do Centro de Arte Moderna. Apesar de França considerar esta exposição uma “iniciativa feliz” com importantes obras, destacando nomes como Klein, Rauschenberg, Dubuffet, Twombly, N. J. Paik e Warhol, entre outros, apresenta “inevitáveis faltas e falências, que a regra dos 8 museus convidados (ou que aceitaram o convite explica)”<sup>18</sup> Faltas estas que já teriam sido anteriormente apontadas por outros críticos, como ausência da participação de museus ingleses, franceses e espanhóis (relembremos, no entanto, que tanto a Tate Gallery como o Centre Georges Pompidou foram convidados a participar). A não participação destes museus levou a uma consequentemente a carência de obras de artistas destas nacionalidades, o que contrastaria com a grande presença de artistas americanos (foram expostas 19 obras de 17 artistas americanos por 6 dos 8 museus), o que, segundo França, não teria acontecido caso a situação fosse ao contrário. Esta terá sido uma questão pertinente, uma vez que se a premissa da exposição seria a “definição de uma identidade europeia”, a presença de artistas americanos não deveria ser tão significativa, mas não podemos deixar de notar que por outro lado, foi também uma oportuna ocasião para trazer grandes nomes da cena artística do século XX a Portugal.

Na detalhada análise, feita por José-Augusto França, das escolhas de cada museu, faz-se notar que não só o CAM terá sido o único dos museus participantes a selecionar apenas artistas nacionais, como também foi o que apresentou a menos numerosa das seleções, com apenas seis artistas (menos de metade da média das restantes).<sup>19</sup> O que, nas palavras de José-Augusto França, mostra que os oito museus não estariam em diálogo, mas sim “sete em diálogo, pela Europa, um em



Diário de Notícias, 29 de março de 1985.

monólogo, em Lisboa<sup>20</sup>. França diz ainda que este monólogo poderia ter sido evitado, se o CAM tivesse apresentado algumas das “notáveis” obras de arte pop britânica do seu acervo, que poderiam colmatar a falta de artistas ingleses que se sentem devido à não participação da Tate Gallery.

Relativamente à seleção de artistas portugueses, José-Augusto França não faz qualquer crítica aos nomes escolhidos, no entanto considera que existem artistas portugueses que merecendo um lugar na exposição ficaram de fora, sendo um “limite absurdo, uma Vieira da Silva tivesse ficado ausente da exposição – em que certamente faz falta, até por ser da chamada «Escola de Paris» que, com mínima seriedade histórica, não pode ficar reduzida a menos de 5% dum conjunto internacional<sup>22</sup>. Esta, considerada por José Sommer Ribeiro, como a questão mais delicada das levantadas por França, reaparece num outro artigo do mesmo jornal<sup>23</sup>, no qual o historiador escreve que o esquecimento desta artista pode ter estado relacionado com a “estratégia anti parisiense” desta exposição.

Contudo, apesar de não tornada pública na altura, a ausência desta artista, que estaria presente na coleção do CAM, terá uma explicação, encontrada através da investigação realizada, na qual a Fundação Calouste Gulbenkian nos permitiu acesso à documentação da exposição. De facto, o nome de Vieira da Silva teria sido, em primeira fase, selecionado para integrar a exposição, tendo sido retirado quando se decidiu suprimir um núcleo de característica histórica.

Vemos então, que não se tratou de uma “estratégia anti parisiense”, mas sim de uma questão logística, uma vez que a obra de Vieira da Silva teria um lugar especial (segundo Sommer Ribeiro) na arte moderna, não indo de encontro ao que a exposição explorava, uma vez que a sua obra, localizada no pós-segunda guerra mundial seria ligeiramente anterior à obra dos artistas selecionados pelo CAM. Um outro fator desta exclusão terá sido a falta de espaço, que dado o grande número de obras que esta exposição recebeu, se saberia ter “reduzido a metade a representação de quase todos os artistas portugueses e estrangeiros<sup>26</sup>. Esta limitação de espaço levou assim ao abandono de uma parte da exposição onde não só estariam obras de Vieira da Silva, como também do casal Delaunay.

No entanto, alguns meses depois da crítica no *Diário de Lisboa*, José-Augusto França escreve um artigo sobre a *Exposição-Diálogo* para a publicação *Colóquio Artes*, já citado anteriormente, onde apesar de se dedicar a fazer “uma análise da criação artística nem sempre pictural dos últimos trinta anos assim salteados pelo acaso de escolhas museológicas e de políticas nacionais de aquisição, postas em diálogo<sup>27</sup>, é possível ainda observar um tom crítico. França volta a afirmar a presença de uma política anti parisiense, que terá reduzido a presença francesa a quatro artistas, a falta de “espírito de exclusividade europeia” dos museus participantes, e o facto de Portugal ficar de fora no que diz respeito a um diálogo internacional.

Refletindo sobre o “monólogo português”, será importante observar que em 1985, ano da *Exposição-Diálogo*, o Centro de Arte Moderna teria sido apenas inaugurado há três anos, vindo preencher uma importante lacuna em Portugal que não possuía um museu de arte moderna. A sua coleção foi assim desde o início focada na arte moderna portuguesa, apesar de seguirem uma estratégia de internacionalização, da qual esta exposição é um perfeito exemplo. Também sobre este assunto, escreve Alexandre Pomar, dizendo que, apesar de a opção de mostrar unicamente artistas nacionais ser uma boa oportunidade de dar a conhecer a arte de um país cuja influência na área é reduzida a nível internacional, esta é o “resultado de carências graves dos respetivos fundos”<sup>28</sup>. O crítico, chamou a atenção para a posição em que a Fundação se encontraria, sobrecarregada pelo Estado e municípios que se “desobrigaram” a “prestar qualquer atenção séria à arte atual”, deixando esse papel para a Gulbenkian, que apesar de muito fazer “faz pouco, como se vê no confronto com os museus que agora acolhe. E não terá sido somente em Portugal que a desigualdade perante os outros museus foi notada, sendo que uma das mais duras críticas ao projeto veio do jornal alemão *Neue Züricher Zeitung*, em abril de 1985. Para além de apontar que os museus não foram bem-sucedidos na criação de uma identidade, uma vez que “cada artista poderia ter sido enviado para Lisboa por qualquer outro museu e constituiria igualmente um bom exemplo, à exceção dos “grandes” de cada região, mas estes, confortavelmente, não dão nas vistas”<sup>29</sup>, o jornal termina com as seguintes palavras: “Como Portugal é um país bastante à margem da criação e recolha da arte moderna é possível que este ‘Diálogo’, (...) contribua para uma descoberta; em qualquer outro país, apresentado desta forma, seriam escassas as possibilidades de êxito”<sup>30</sup>. Estas afirmações vêm demonstrar, de acordo com André Silveira, a profunda ignorância sobre a arte e as instituições portuguesas, uma



Figura 6 Jornal de Notícias  
15 de maio de 1985.

Texto de Eduardo Paz Barroso e fotografias de Rui Ochoa.



"Aspetos da pré-inauguração da Exposição Diálogo", 28 de março de 1995.

Arquivos Gulbenkian. Fotografia: Júlio Almeida.

vez que dando dois breves exemplos, não só o Centro de Arte Moderna teria uma considerável coleção de arte contemporânea britânica, como já referimos, como o Museu Calouste Gulbenkian já teria recebido exposições de grandes artistas, como Robert Rauschenberg<sup>31</sup>.

Será também importante referir que o facto de Portugal ser considerado um país "à margem da criação artística", que como já vimos não seria uma afirmação totalmente verídica, de certa forma iria de encontro à premissa de René Berger. O responsável pelo conceito da *Exposição-Diálogo*, desde o seu início que procurou olhar para além dos grandes centros artísticos ou "hot places", como os denominava, focando-se em museus ditos "periféricos". A ausência destes grandes centros, que foi alvo de críticas, chegando a falar-se de uma atitude "anti parisiense" surge assim como uma nova forma de olhar para o panorama artístico, descentralizado, sem estar retido em dois ou três centros de grandes capitais europeias, mostrando que a produção artística e os seus mercados estariam a caminhar para a internacionalização. Também a Fundação Calouste Gulbenkian caminhava para a internacionalização, e a criação de um Centro de Arte Moderna foi um importante passo nesta direção, tal como a receção da *Exposição-Diálogo* nas suas instalações, que demonstrava o interesse da fundação em colocar as suas coleções num circuito internacional. Devemos ainda observar o enquadramento desta exposição "no momento de adesão de Portugal à Comunidade Económica Europeia, no contexto de uma democratização do país em cariz liberal"<sup>32</sup>, proveniente de uma reaproximação de Portugal com a Europa no contexto pós-revolucionário, sendo que a exposição antecedeu esta adesão por nove meses.

Obstante a polémica gerada em torno da seleção de artistas portugueses e das críticas feitas à impossibilidade de cumprir o objetivo de traçar um panorama da identidade artística europeia, num balanço final poderemos considerar a

*Exposição-Diálogo* como bem-sucedida. Não só a crítica reconheceu unanimemente a importância do evento, chegando Rui Mário Gonçalves a afirmar que esta estaria a “prestar um serviço cultural de longo alcance, pela informação que traz, pela formação estética que possibilita sempre o contacto direto com obras válidas”<sup>33</sup>, como recebeu um grande número de visitantes, ultrapassando os 45 mil, dos quais 14 mil visitantes se registaram nos primeiros dias da exposição. Será então impossível não reconhecer o valor desta exposição, cuja dimensão não terá sido repetida em Portugal, e que permitiu o contacto com obras de um grupo composto por nomes incontornáveis do panorama artístico contemporâneo.

### **Fortuna Crítica**

“Lourdes Castro mostra «Linha de Horizontes»”, in *Diário de Notícias*, Lisboa, 26 março 1985, p. 18.

“Entrevista destacável - Azevedo Perdigão”, in *Diário de Notícias*, Lisboa, 28 março 1985, pp. 30,31 e 32.

“É hoje oficialmente inaugurado - Panorama sobre arte contemporânea reúne na Gulbenkian oito museus”, in *Diário de Notícias*, 29 março 1985, p. 22.

“Programa intenso no fim-de-semana da Gulbenkian - Kagel, Jan Fabre e colóquio «animam» a Exposição-Diálogo”, in *Diário de Notícias*, Lisboa, 30 março 1985 p. 19.

“Diálogo Paralelo”, in *Expresso (Actual)*, Lisboa, 30 março 1985, p. 5-R. José Luís Porfírio; “«Exposição-Diálogo»: pré-visão”, in *Expresso (Actual)*, Lisboa, 30 março 1985, pp. 37-R, 38-R e 39-R.

Alexandre Pomar “Oito museus menos um”, in *Expresso (Actual)*, Lisboa, 30 março 1985, p. 39-R.

“Exposição-Diálogo inaugurada na Gulbenkian com a presença de Eanes”, in *Diário de Lisboa*, Lisboa, 30 março 1985, p. 17.

Secção “não perca”, in *Diário de Notícias*, Lisboa, 31 março 1985. “Arte contemporânea da Europa - Exposição-Diálogo na Gulbenkian”, in *Jornal de Notícias*, Porto, 1 abril 1985, p. 8.

Alexandre Melo; João Pinharada; “Arte Contemporânea: Diálogos de Percurso”, in *Jornal de Letras, Artes e Ideias*, Lisboa, 2 abril 1985, pp. 8 e 9.

José Blanc de Portugal; “ Maurice Kagel na Exposição-Diálogo”, in *Diário de Notícias*, Lisboa, 4 Abril 1985 pp. 18 e 20.

“Exposições”, in *Expresso (Actual)*, Lisboa, 5 abril, 1985, p. 4-R.

Augusto Seabra; “A vanguarda e depois...”, in *Expresso (Actual)*, Lisboa, 5 abril 1985, p. 28-R.

Alexandre Pomar; “O tempo de ver”, in *Expresso (Actual)*, Lisboa, 5 abril 1985, p. 28-R.

“Exposições. Exposição-Diálogo”, in *Diário de Lisboa (Actual)*, Lisboa, 6 abril 1985, p. 7.

João Pinharanda; “Crónica. Portugal na Europa”, in *Jornal de Letras, Artes e Ideias* (suplemento), Lisboa, 2-8 abril 1985, p.3.

“Gulbenkian vai apresentar programa de performances” in *Diário de Notícias*, Lisboa, 10 abril 1985, p. 20.

Porfírio Alves Pires; “Exposições. Exposição-Diálogo”, in *Diário de Lisboa (Actual)*, Lisboa, 12 abril 1985, p. 7.

“Exposições. Exposição Diálogo”, in *Expresso (Actual)*, Lisboa, 13 abril 1985, p. 5-R.

Alexandre Melo; João Pinharanda; "Itinerário. Arte portuguesa: percursos de diálogo", in *Jornal de Letras, Artes e Ideias*, Lisboa, 9-15 abril 1985, p.8.

A. M. (Alexandre Melo); "A escolha JL. Exposições. Lisboa. Exposição-Diálogo sobre a Arte Contemporânea na Europa (Fundação Gulbenkian)", in *Jornal de Letras, Artes e Ideias* (suplemento), Lisboa, 9-15 abril 1985, p.6.

José Augusto França; "Folhetim artístico. Diálogo e monólogo em Lisboa", in *Diário de Lisboa*, Lisboa, 16 abril 1985, p. 3.

Manuela de Azevedo; "Exposição Diálogo na Europa - A ver passar o comboio na Gulbenkian", in *Diário de Notícias*, Lisboa, 19 abril 1985, p. 21.

"Exposições. Exposição Diálogo", in *Expresso (Actual)*, Lisboa, 20 abril 1985, p. 4-R.

Alexandre Melo; "Crónica. Moda e modos", in *Jornal de Letras, Artes e Ideias* (suplemento), Lisboa, 16-22 abril 1985, p.7.

"Centro de Arte Moderna edita catálogo da Exposição-Diálogo", in *Diário de Notícias*, Lisboa, 22 abril 1985, p. 17.

J. P. (João Pinharanda); "A escolha JL. Exposições. Exposição-Diálogo sobre Arte contemporânea (F. Gulbenkian)", in *Jornal de Letras, Artes e Ideias* (suplemento), Lisboa, 23-29 abril 1985, p.7.

"Galeria. Exposição-Diálogo" in *Diário de Notícias*, Lisboa, 26 abril 1985, p. 8.

"Entrevista. Jorge Martins: a paixão pela luz", in *Expresso (Actual)*, Lisboa, 4 maio 1985, pp. 32-R e 33-R.

Jorge Guimarães; "Exposição de Arte Contemporânea na Gulbenkian - Erros cometidos na selecção de pintores portugueses", in *Diário de Notícias*, Lisboa, 5 maio 1985, p. 22.

Eduardo Paz Barroso (texto); Rui Ochoa (fotografias); "Gulbenkian: 8 museus em discurso directo (1) - Uma visão europeia do panorama mundial" in *Jornal de Notícias*, Porto, 10 maio 1985, p. 9.

Eduardo Paz Barroso (texto); Rui Ochoa (fotografias); "Gulbenkian: 8 museus

em discurso directo (2) - À procura de identidades", in *Jornal de Notícias*, Porto, 11 maio 1985, p. 9.

José Luís Porfírio; "A arte moderna e depois?", in *Expresso (Actual)*, Lisboa, 11 maio 1985, pp. 32-R e 33-R.

Eduardo Paz Barroso (texto); Rui Ochoa (fotografias); "Gulbenkian: 8 museus em discurso directo (Fim) - Diálogo de amplos horizontes", in *Jornal de Notícias*, Porto, 15 maio 1985, p. 9.

"Percussões de Estrasburgo na Gulbenkian", in *Diário de Lisboa*, Lisboa, 17 maio 1985, p. 20.

José Augusto França; "Folhetim artístico. De Lisboa a Lisboa", in *Diário de Lisboa*, Lisboa, 25 maio 1985, p. 3.

"Performances. Exposição-Diálogo", in *Expresso (Actual)*, Lisboa, 1 junho 1985, p. 2-R.

José Luis Porfírio; "«Diálogo» em re-visão: a pintura e o resto", in *Expresso (Actual)*, Lisboa, 8 junho 1985, p. 34-R.

"Integrado na exposição «Diálogo» - Grupo de teatro catalão nos jardins da Gulbenkian", in *Diário de Notícias*, Lisboa, 12 junho 1985, p. 19.

"Mais de 45 mil viram a «Exposição-Diálogo»", in *Diário de Notícias*, Lisboa, 13 junho 1985, p. 19.

"Exposições. Exposição-Diálogo", in *Expresso (Actual)*, Lisboa, 13 junho 1985, p. 4.

"A convite da Gulbenkian chega a Lisboa no domingo o vice-ministro da cultura da Hungria", in *Diário de Notícias*, Lisboa, 14 junho 1985, p. 19.

Rui Mário Gonçalves; "A propósito da Exposição-Diálogo na Gulbenkian - Reflexão crítica em relação ao nosso tempo", in *Diário de Notícias*, Lisboa, 15 junho 1985, p. 14.

"Na fundação Calouste Gulbenkian - I Exposição-Diálogo encerra hoje", in *Diário de Notícias*, Lisboa, 16 junho de 1985, p. 17.

Ana Maria Pessoa; "Balanço. Exposição / Diálogo: avaliação final", in *Jornal de*

*Letras, Artes e Ideias*, Lisboa, 18-24 junho 1985, p.10.

M.; “A Escolha JL. Exposições. Lisboa. Exposição / Diálogo (Fund. Gulbenkian)”, in *Jornal de Letras, Artes e Ideias* (suplemento), Lisboa, 11-17 junho 1985, p.7.

José Augusto França; “Diálogo em Lisboa”, in *Colóquio Artes*, Lisboa: FCG, no65, junho de 1985, pp. 5-15.

Actividades culturais. Exposição-diálogo sobre a arte contemporânea” in *Colóquio Artes*, Lisboa: FCG, no65, junho 1985, p.74.

### Referências

Barreto, António [et al.]. Fundação Calouste Gulbenkian Cinquenta Anos 1956 - 2006, volume I. Lisboa: Fundação Calouste Gulbenkian, 2006.

Marchand, Bruno - Exposição-Diálogo, [em linha] Arquivo L+Arte [consult. 26 junho 2017] disponível em «<http://arquivolarte.blogspot.pt/2008/03/teste-1.html>».

Oliveira, Leonor. Fundação Calouste Gulbenkian: estratégias de apoio e internacionalização da arte portuguesa 1957-1969 [Texto policopiado]. Lisboa: FSCH, Universidade Nova de Lisboa, 2013. Tese de doutoramento.

Schneider, Angela. First exhibition-dialogue on contemporary art in Europe = Primeira exposição-diálogo sobre a arte contemporânea na Europa. Lisboa: Fundação Calouste Gulbenkian, Centro de Arte Moderna, 1985.

### Notas

<sup>1</sup> Bieberstein, Michael Von, no prefácio do Concelho da Europa no Catálogo-dossier *Primeira Exposição sobre Arte Contemporânea na Europa*. Lisboa: Fundação Calouste Gulbenkian, Centro de Arte Moderna, 1985, pág.11.

<sup>2</sup> Ibid., pág.12

<sup>3</sup> Ibidem

<sup>4</sup> Perdigão, José de Azeredo, in *Diário de Notícias*, 28 março 1985, pág.31

Rui Mário Gonçalves; “Carta de Lisboa. Re-situar. Redefinir. Revitalizar...”, in *Colóquio Artes*, Lisboa: FCG, no67, dezembro, 1985, pp.65-66.

Neue Züricher Zeitung, artigo de jornal (título ilegível), 2 abril 1985.

Silveira, André. 30 anos/years Centro de Arte Moderna Fundação Calouste Gulbenkian. Lisboa: Fundação Calouste Gulbenkian, Centro de Arte Moderna, 2014.

Silveira, André. Gulbenkian Foundation’s exhibition-dialogue - Política, poder estatal y la construcción de la Historia del Arte en Europa después de 1945. Museo Reina Sofia, 2015.

<sup>5</sup> Silveira, André, - *Gulbenkian Foundation’s exhibition-dialogue*. Política, poder estatal y la construcción de la Historia del Arte en Europa después de 1945

<sup>6</sup> Ibidem.

<sup>7</sup> Berger, René, in “Introdução” Catálogo-dossier *Primeira Exposição sobre Arte Contemporânea na Europa*. Lisboa: Fundação Calouste Gulbenkian, Centro de Arte Moderna, 1985, pág. 25

- <sup>8</sup> Ibidem
- <sup>9</sup> Ibid. pág. 23
- <sup>10</sup> França, José-Augusto, in Colóquio Artes, junho de 1985, pág. 9
- <sup>11</sup> Ribeiro, António Pinto, Fundação Calouste Gulbenkian Cinquenta Anos 1956 - 2006, volume I. Lisboa: Fundação Calouste Gulbenkian, pág. 360
- <sup>12</sup> França, José-Augusto in Colóquio Artes, junho de 1985, pág.12
- <sup>13</sup> Melo, Alexandre e João Pinharada in Jornal de Letras, Artes e Ideias, 2 abril 1985, pág. 9
- <sup>14</sup> Marchand, 2008
- <sup>15</sup> Diário de Notícias, 29 março 1985, pág. 22
- <sup>16</sup> Ibidem
- <sup>17</sup> Porfírio, José Luís, in Expresso (Actual), 30 março 1985, pág. 38-R
- <sup>18</sup> França, José-Augusto, in Diário de Lisboa, 16 abril 1985, pág. 3
- <sup>19</sup> José Augusto França apresenta o seguinte resultado: Berlim - 14 artistas dos quais só 4 alemães e 4 outros em escolhas comuns; Estocolmo - 11 artistas dos quais só 4 suecos e três outros em escolhas comuns; Gand - 19 artistas dos quais só 4 belgas e 6 outros em escolhas comuns; Lisboa - 6 artistas todos nacionais, nenhuma escolha comum; Oslo - 10 artistas dos quais só 5 nacionais e nenhuma escolha comum; Roma - 8 artistas dos quais 6 nacionais e uma só escolha comum; Roterdão - 16 artistas dos quais só 2 nacionais e 4 outros em escolhas comuns; Viena - 15 artistas dos quais só 8 nacionais e 4 outros em escolhas comuns. Contagem que José Sommer Ribeiro afirma estar errada.
- <sup>20</sup> França, José-Augusto, in Diário de Lisboa, 16 abril 1985, pág. 3
- <sup>21</sup> Ibidem
- <sup>22</sup> Ibidem
- <sup>23</sup> Diário de Lisboa, 24 de maio de 1985, pág. 3.
- <sup>24</sup> Carta de José Sommer Ribeiro para Olle Granath, Lisboa, 14 de novembro de 1983
- <sup>25</sup> Carta de José Sommer Ribeiro para René Berger, Lisboa, 9 de maio de 1985
- <sup>26</sup> Martins, Jorge, in Expresso (Actual), 4 maio 1985, pág. 32-R
- <sup>27</sup> França, José-Augusto, in Colóquio Artes, junho de 1985, pág.15
- <sup>28</sup> Pomar, Alexandre, in Expresso (Actual), 30 março 1985, pág. 39-R
- <sup>29</sup> *Neue Züricher Zeitung*, 2 abril 1985, tradução por: Gabinete de Tradutores e Intérpretes ih
- <sup>30</sup> Ibidem
- <sup>31</sup> Silveira, André, in Gulbenkian Foundation's exhibition-dialogue - Política, poder estatal y la construcción de la Historia del Arte en Europa después de 1945
- <sup>32</sup> André Silveira, in in Exposição-Diálogo: a procura de uma identidade europeia, na publicação *30 anos/years Centro de Arte Moderna*, Fundação Calouste Gulbenkian, 2014, pág. 175
- <sup>33</sup> Gonçalves, Rui Mário, in *Diário de Notícias*, 15 junho 1985, pág. 14

A autora do artigo agradece à Fundação Calouste Gulbenkian pela cedência das imagens.



# Espírito de Missão

Diogo Freitas da Costa

Mestrado em Crítica, Curadoria e Teorias da Arte – FBAUL

## Introdução

Criadas em 1937 e prolongadas até finais da década de 1960 (1937-1969), as Missões Estéticas de Férias (MEF) constituíram um programa de estágios artísticos para alunos finalistas de Belas Artes, com o objetivo de “facilitar aos artistas e estudantes portugueses de artes plásticas o conhecimento dos valores de carácter paisagístico, étnico, arqueológico e arquitetónico de Portugal, bem como a contribuírem para o seu cadastro, inventário e classificação” (Dec. Lei 26 975, 1936: 1039) As MEF assumem desde a sua origem um ambicioso desígnio de “integrar a Arte num unitário e ativo programa de educação nacional”. É no quadro dessa conceção abrangente do fenómeno cultural que a recém-refundada Academia Nacional de Belas Artes (ANBA) e o Ministério da Educação Nacional - respetivamente encabeçados por José de Figueiredo e Carneiro Pacheco - articulam o projeto com as escolas de Belas Artes de Lisboa e Porto. A ideia era reunir anualmente um grupo de estagiários de várias áreas disciplinares das artes e do património, sob a orientação de um ‘diretor de missão’ designado de entre os membros da Academia, para se instalar durante as férias de verão em determinada localidade ou região portuguesa de “reconhecido interesse patrimonial e cultural”.

Enquanto objeto de estudo, as Missões Estéticas de Férias permitem uma grande variedade de enfoques. A inovação do seu modelo, a longevidade e regularidade do seu decurso, a variedade e quantidade de atores e dimensões que se entrecruzam na sua implementação, proporcionam múltiplos pontos de interesse. É contudo, por razões que apenas podem ser conjeturadas - a conotação com um

*Aesthetic Missions, (Missões Estéticas de Férias) was a program of summer artistic residencies intended for outstanding undergraduate art students. Created in 1937 with the explicit aim of “integrating Art in an active and unitary program of national education” and “endowing artists and art students with a knowledge of the nation’s aesthetic heritage”; it involved a collaboration between major political, cultural and academic institutions of Estado Novo. Until 1963, yearly editions were held throughout Portugal’s different regions, exploiting relations between periphery and center as a means of indoctrinating a cultural elite in Nationalistic values. This essay will deliver an overview of the program, focusing specifically on two significant dimensions. Firstly, it will discuss how this program effectively strove to transfer the concept of nationalism from the political to the aesthetic sphere, based on a complex interplay between notions of local identity and historical heritage. Secondly, it will argue that such a transference was made operative through what we may call an “expanded” conception of the studio, describing some of the features implied in setting up young artists in temporary working spaces in locals, conceived as “centers of irradiation”.*

regime que suscita um tipo de aversão “retrospectiva”; o progressivo obscurecimento em que a iniciativa decaiu ao longo da sua vigência; ou a aparente falta de impacto que se lhe atribui no panorama da história da arte Portuguesa contemporânea - as MEF têm permanecido relativamente inexploradas e desconhecidas no meio artístico e académico nacional.

Foi a identificação dessa lacuna que me levou a reconstruir uma visão de conjunto do que foram as Missões Estéticas de Férias (Costa 2016). As valiosas pistas já abertas por António Trinidad Munhoz (2006) e Pedro Amaral Xavier (2006) - centrando-se, respetivamente, na dimensão regional das Missões e seu reflexo na obra de alguns dos seus protagonistas; ou a dimensão pedagógica e sua ligação à questão da doutrinação de elites artísticas no contexto do Estado Novo - foram tomadas como ponto de partida para conduzir um estudo mais aprofundado sobre esta iniciativa.

Neste artigo apresento as Missões Estéticas de Férias como exemplo da lógica sistematizadora e intervencionista com que o Estado Novo empreendeu a ação do Estado na esfera cultural, nomeadamente na construção de uma narrativa identitária. Se por um lado podemos reconhecer nas Missões Estéticas de Férias o propósito de estimular jovens artistas em início de carreira, é igualmente significativo o caráter programático da iniciativa. Com efeito, a mobilização e colaboração institucional com o objetivo de promover e formar uma elite nos valores ideológicos estruturantes do Estado Novo, são representativas do papel desta iniciativa enquanto veículo privilegiado de afirmação do regime neste domínio.<sup>1</sup>

Numa primeira parte, observam-se as características de um regime empenhado em afirmar-se politicamente “no concerto das nações”<sup>2</sup>, tomando as MEF como exemplo da sua operacionalização, na tentativa original de resolver os termos de uma dicotomia identificados com as suas dimensões política e estética. Nesse sentido, argumento que no caso das MEF, esta articulação constrói-se em torno do conceito de nacionalismo e da pretensão (ainda problemática e carregada de equívocos) de ver nesse conceito uma possibilidade de transposição entre o político e o estético.

A segunda parte deste artigo reveste-se de um caráter testemunhal e descritivo para sustentar a centralidade da conceção - que podemos apelidar de expansiva - dos espaços de produção artística. Para esse efeito, são focados alguns dos aspetos decorrentes da deslocação de jovens artistas para fora dos seus centros de produção tradicionais (academias, ateliers) e a sua fixação temporária em locais encarados enquanto “centros de irradiação”. Procura-se mostrar que no caso específico das Missões Estéticas de Férias, a “estetização do nacionalismo” encontrou um modelo operativo preferencial na implementação de uma lógica de deslocação do atelier, cuja genealogia se faz remontar às práticas da pintura ao ar livre introduzidas em Portugal pela geração naturalista. Mostrar essa genealogia “ar-livrista” permite-nos encontrar nas MEF um caso de estudo singularmente ilustrativo do fenómeno de atualização naturalista

identificado por vários autores (Tavares 1999, Silva 1995). Ajuda-nos não só a dar conta da ligação que se pode estabelecer entre a geração naturalista e a “neonaturalista (ou nacionalista - ou “da ordem”) (França 2009:15). - como a substanciar o seu efeito de arrastamento “até quase a dias de hoje” (França 2009: 10)”. De facto, as MEF, pela sua longevidade, colocam um desafio analítico, do ponto de vista da destrição entre movimentos de continuidade e de rutura na evolução contemporânea da arte portuguesa. O seu cruzamento com o movimento neo-realista, por exemplo, particularmente no contexto do que Rosa Dias caracteriza como situação de “encruzilhada” (Dias 2015), constitui uma tarefa arriscada, mas também um dos seus maiores potenciais.

## Fundamentos das missões

### O Fundamento da Política

“Dado que o Estado possui o privilégio exclusivo de fazer as leis (mesmo que as coletividades possam adotar regulamentos na medida em que sejam compatíveis com a lei geral) ele desempenha sempre um papel na realização das obras de arte.”

Howard Becker, *Mundos da Arte*, 2010, p.152

Em Agosto de 1936 publicava-se o decreto-lei que instituía e regulamentava as Missões Estéticas de Férias, formalizando assim uma iniciativa anunciada como esforço de “mobilização da energia espiritual da Nação” (Dec. Lei 26 975, 1936: 1039) Vivía-se o período de afirmação de um regime que ainda procurava fazer jus ao seu epíteto. De forma genérica, o investimento público nas MEF pode ser visto como corolário do espírito interventivo e transformador que o Estado Novo reclamava ter já operado “nos domínios financeiro, económico, político e até social.” (1936: 1039) De facto, o apoio financeiro, logístico, mediático que as Missões Estéticas de Férias tiveram na fase inicial é sintomático de um investimento “com recursos inéditos” (Silva, 1995: 390), neste caso traduzido na mobilização do aparelho institucional para a sua promoção, divulgação e exposição. Este investimento de meios deve ser entendido como reflexo de um desígnio mais abrangente, que espelhava não apenas o entusiasmo do regime, mas da própria vontade pessoal do seu líder.<sup>3</sup> Às Missões Estéticas de Férias incumbia levar a cabo uma obra em que “estava ainda tudo por fazer”, como diria Joaquim Lopes (1956) a propósito da educação artística em Portugal.<sup>4</sup>

Se por um lado a atuação neste domínio se podia encarar como extensão natural da uma visão integradora já anunciada - “o desenvolvimento premeditado, consciente, da Arte e da Literatura, é tão necessário, afinal, ao progresso de uma nação como o desenvolvimento das suas ciências, obras públicas, indústria, comércio ou agricultura” (Ferro, cit. in Guedes 1997: 32) - por outro

lado há uma clara ideia da função que as iniciativas de cariz cultural ou artístico poderiam desempenhar no quadro de um programa ideológico. Desse ponto de vista, é inevitável a sua inscrição na lógica da “estetização da política” celebrenemente enunciada por Walter Benjamin a propósito de sistemas autoritários cœvos (Benjamin 1992).<sup>5</sup>

Consideradas nessa perspetiva conjuntural mais alargada, a sistematização, regulamentação e condução das Missões Estéticas estão perfeitamente harmonizadas com a atmosfera de “regresso à ordem”,<sup>6</sup> em que o Estado Novo claramente filia a sua intervenção cultural, e que encontra tradução nas formulações igualmente incisivas de António Ferro: “Dar à vida nacional uma fachada de impecável bom gosto” (cit. in Guedes 1997: 23). Embora as MEF não estivessem diretamente subordinadas à tutela do SPN, do ponto de vista ideológico surgiam perfeitamente sintonizadas com a sua “política do espírito” e com o desígnio de construção de uma “grande narrativa” que servisse simultaneamente de polo agregador, critério delimitador e instrumento difusor de uma ordem simbólica. (Ó 1999). Em relação às MEF, o exemplo mais ilustrativo é-nos apontado por Muñoz, fazendo-nos notar essa influência ao nível da própria terminologia, a começar pela designação de “Missão Estética”. De facto, como observa o autor, o conceito de *missão*, associado a uma vocação de proselitismo de tipo religioso e concomitante sentido comunitário foi um termo largamente aplicado a um conjunto de atividades promovidas pelo Estado Novo, traduzindo “algo mais do que uma convivência imposta” (Muñoz 2006: 5).<sup>7</sup>

Por outro lado, uma iniciativa como as Missões Estéticas de Férias proporcionava um excelente tema de propaganda, como fica patente na fortuna crítica<sup>8</sup>, não apenas na sua função encomiástica, mas também enquanto demonstração de empenho no desenvolvimento sociocultural das comunidades e no fomento das economias locais. Este ponto é pertinente, uma vez que a vontade de articular a intervenção no domínio cultural com a visão estratégica no domínio geográfico assume particular relevância no caso das MEF. À interligação entre as dimensões simbólica, pedagógica, propagandística, económica, geográfica, deve acrescentar-se o papel de pacificação social que a cultura poderia desempenhar, nomeadamente através de uma iniciativa como as MEF. O regime estava bem consciente da importância deste elemento para a sua afirmação (se não mesmo preservação) perante o contexto de instabilidade geopolítica que se desenhava na Europa à época.

Qualquer que seja a dimensão que se considere, estamos perante um fenómeno que implica antes de mais uma articulação entre a esfera política e o esfera estética. A sua corporização mais evidente dentro de uma lógica ordenadora, liga-se a um aspeto caracterizado como distintivo do Estado Novo no seio de outros regimes europeus de pendor nacionalista, e que tem a ver com o seu forte cariz legalista, ou seja, toda a ação política deve ser revestida de uma escrupulosa armadura legislativa. A associação entre legitimação/

regulamentação pode ser entendida como mecanismo sutil e eficiente de imposição de um programa político extensível a todas as esferas de atividade. Estamos perante um exercício, que como explica Ramos do Ó “precisava de uma prévia legitimação de título, quer dizer, de um enquadramento normativo-jurídico” como “permanente fonte legítima de atualização das relações sociais” (1999: 40-41). Ou seja, a lei como meio preferencial de objetivar os princípios que guiavam o regime - e justificavam o seu autoritarismo - torna-se um elemento fundamental da sua própria legitimação e atuação, nomeadamente no domínio cultural que aqui nos ocupa. Como observa Franco Nogueira (1993), se o regime depende da figura carismática do seu líder, da sua “personalidade total”, também conduz a sua governação dentro de regras claramente demarcadas, fazendo com que o Estado “sendo o criador exclusivo da lei, era também o seu maior escravo.” (1993: 47)

As Missões Estéticas de Férias nascem justamente sob esse signo da estrita legalidade. Para além de minuciosas disposições legais que determinam inclusivamente os aspetos morais e estéticos que deveriam presidir a esta iniciativa, é significativo o enquadramento das MEF numa lógica de reformulação das instituições académicas e governamentais ligadas à cultura. Corresponde ao mesmo espírito de sistematização e visão integradora de um regime que cedo percebe tanto as vantagens dessa mobilização como os riscos de as deixar fora da sua alçada. O edifício jurídico e institucional em que se insere o decreto-lei de regulamentação das Missões põe em evidência o papel de mediação entre a esfera política e a esfera cultural desempenhado pela Academia Nacional de Belas Artes enquanto instituição responsável pela organização, gestão, operacionalização e publicitação das Missões Estéticas de Férias.<sup>9</sup>

A dimensão nacional das MEF explica que a estreita relação institucional entre diversos organismos centrais (MEN, JNE, ANBA, DGEBSA, DGEMN) e instituições de ensino artístico (EBAL e EBAP) se alargue a uma multiplicidade de entidades institucionais locais, como por exemplo Câmaras Municipais, Comissões Regionais de Turismo, Governos Cívicos, etc. Deste enquadramento releva, por um lado, o importante papel político desempenhado pelo Ministro da Educação, Carneiro Pacheco, na edificação de um programa nacional para o ensino artístico, que dotava as Missões Estéticas de Férias de meios que lhe conferiam um alcance abrangente em comparação com iniciativas análogas precedentes.

Em suma, o documento que institui as Missões Estéticas de Férias deve ser entendido como mais do que uma mera disposição burocrática: é um exemplo paradigmático do modo preferencial pelo qual o Estado Novo tornava operativa a identificação entre o seu programa ideológico e a construção de uma identidade cultural. O processo de instituição da MEF exemplifica o modo como essa correspondência foi considerada a vários níveis: como instrumento discursivo e retórico; enquanto motor de desenvolvimento económico e social; e em última instância como fonte indispensável de legitimação política.

A discussão em torno da autoria ou “paternidade” das Missões pode aqui servir-nos como ilustração do carácter compósito que aqui se atribui à sua origem. Embora se perceba a sua atribuição a José de Figueiredo, quer enquanto legítimo herdeiro de determinado ideário cultural, quer enquanto autor da própria ideia das Missões, parece-nos que é na colaboração e cumplicidade com o Ministro Carneiro Pacheco, enquanto mentor e motor de uma reforma educativa alargada – que reside o princípio gerador das Missões Estéticas de Férias. O discurso do político, do pedagogo e do académico sobrepõem-se numa construção jurídica que procura conjugar imperativos de ordem prática, desígnios de ordem ideológica e desígnios de ordem estética.

### O Fundamento Estético

“Foi por tudo isso que vieram até aqui [região de Tomar] os nossos melhores pintores, na época em que a paisagem naturalista ensaiava os primeiros grandes voos em Portugal. E vieram e arrancharam e trabalharam, não digo já com a disciplina dos que mais de três séculos antes trabalharam e lavraram as pedras deste convento, mas pelo menos com a simpatia e harmonia dos que procuravam nesta natureza uma pœsia que ela nunca deixou de lhes dar. Era o tempo da mocidade de Silva Porto, de Alfredo Keil, de Malhoa.”

José de Figueiredo, excerto do discurso proferido na sessão de Inauguração da 1ª Missão Estética de Férias, Diário da Manhã, 09-08-1937, p. 2

É muito clara a linhagem que reconduz as Missões Estéticas de Férias ao chamado “primeiro naturalismo”, tal como foi introduzido em Portugal por Silva Porto e Marques de Oliveira, ajudando a fazer penetrar nas “rígidas estruturas escolares” os novos “ares” do paisagismo de *Barbizon*, influenciando sucessivas gerações de estudantes nas escolas de Belas Artes do Porto e Lisboa (Silva 1995). É relevante sublinhar o papel que estes dois artistas desempenharam na importação para contexto português, da dupla revelação que se abria aos artistas da época, que pode igualmente ser descrita como uma *dupla deslocação*: dos locais de produção e conseqüentemente da legitimação de novos referentes plásticos. Sair do atelier apresentava-se como a forma lógica de selar o compromisso do artista com o seu tempo e com o seu lugar, afastando-o quer da natureza incomunicável e introvertida do processo de trabalho romântico, quer da construção académica de imagens idealizadas/teorizadas.

A influência de uma abordagem prática, gregária e tendencialmente avessa à teorização – materializada no tipo de prática ar-livrista que Silva Porto e Marques de Oliveira ajudaram a criar entre os alunos das Escolas de Belas Artes de Lisboa e Porto – irá desembocar diretamente no projeto das Missões Estéticas de Férias por via da ação de figuras como Joaquim Lopes, Varela Aldemira, Domingos Rebelo ou Dórdio Gomes. José de Figueiredo surge enquanto legítimo herdeiro intelectual do património cultural esboçado na genealogia

das MEF “tendo em conta que partilhava um ideário similar.” (Muñoz 2006: 6) Com efeito, os laços que ligam José de Figueiredo aos grupos e figuras envolvidas nas práticas ar-livristas tornam inquestionável uma maior consciência e conhecimento desse legado naturalista e tardo-naturalista. Mas aqui também, a descentralização, deslocalização, e inovação implicadas no modelo de trabalho artístico que se propunha foram igualmente sublinhadas pela sua contraparte política, Carneiro Pacheco – como novidades num programa público de formação artística.

No contexto das MEF, as reconfigurações da matriz naturalista vão ao encontro de teorizações contemporâneas sobre as sucessivas atualizações do naturalismo em Portugal (Tavares 1999) que leva inclusivamente a falar-se da sua sobrevivência em paralelo com os movimentos de vanguarda surgidos na primeira metade do século XX (Santos 2006: 7). O projeto das Missões mostram como a não superação do naturalismo na arte portuguesa da primeira metade do século XX encontra uma explicação plausível na sua sujeição a uma instrumentalização política.

Na genealogia que estabelece um parentesco entre a primeira geração naturalista e os protagonistas das MEF destaca-se um artigo de Joaquim Lopes publicado em 1956 no jornal portuense *O Primeiro de Janeiro* sob o título “Missões Estéticas de Férias” poucos dias antes da sua morte. Em jeito de balanço, Lopes identifica os atores da remodelação académica que introduz em Portugal “novos sentidos de estudo e adaptação à pintura ao ar livre” (1956: 1), sublinhando a ação renovadora do “genial” Silva Porto e a subsequente criação um núcleo de artistas na Escola de Belas Artes do Porto formado por Silva Porto, Marques de Oliveira, Sousa Pinto e José de Brito. Refere-se o esforço mais consistente de José de Brito na organização uma prática ar-livrista, transformando a casa de família em Santa Marta de Portuzelo em local de acolhimento para artistas e amigos, mas também as excursões organizadas por Carlos Reis a diferentes pontos da geografia portuguesa fazendo-se acompanhar de alunos, para aí pintarem *in situ* as paisagens locais “ora nas zonas mais belas das serras da Lousã e da Estrela, ora nas aliciantes verduras do Minho” (1956: 1). É o mesmo Carlos Reis quem cria depois a *Sociedade Silva Porto* (1900-1912) organizando “saídas de campo, por todo o país, para registo da paisagem” (Santos 2006: 5) que mais tarde dará lugar ao *Grupo Silva Porto*, em 1931.

O modelo de trabalho ar-livrista começa a ser replicado por vários grupos de artistas.<sup>10</sup> É precisamente a combinação entre o efeito de contágio e a dimensão de comunicabilidade ou sociabilidade estabelecida nestas excursões – entre colegas, entre gerações – que torna credível o esforço de genealogia que tentamos aqui traçar. Nesse contexto, é curiosa a caracterização que Santos faz destas iniciativas enquanto promotoras de um “espírito de missão, no sentido da sensibilização das futuras gerações.” (2006: 7). De facto é desse contacto entre gerações que irão beneficiar os impulsionadores futuros das

Missões Estéticas de Férias. O protagonismo de Joaquim Lopes enquanto elo de ligação entre o ar-livrismo e as MEF, por exemplo, é reforçado pela sua presença num evento que havia sido promovido por Veloso Salgado em 1914. No decurso de umas férias no Gerês, o pintor e professor da Escola de Belas Artes de Lisboa encontrou-se com dois conhecidos hoteleiros da região, Bento Carqueja e José de Castro, e surge a ideia de criar bolsas de estudo que permitissem a um grupo restrito de alunos de pintura da Escola de Belas Artes do Porto passar umas semanas a pintar as serras. Com o patrocínio do jornal *O Comércio do Porto* (do qual Bento Carqueja era diretor), os dois benfeitores asseguravam as despesas de transporte, alimentação e estadia dos bolseiros, e disponibilizavam um espaço nas instalações do jornal para a exposição dos trabalhos. Em troca, cada um dos bolseiros comprometia-se a oferecer aos dois hoteleiros um dos pequenos “estudos” realizados. Como conta Joaquim Lopes “foram escolhidos os alunos mais antigos do curso - José Maria Soares Lopes e o autor destas linhas” (Lopes 1956). Tornando explícita a relação entre a sua experiência enquanto participante da iniciativa de Veloso Salgado e a sua própria ação posterior, Joaquim Lopes explica que quando ingressou como professor na Escola de Belas Artes do Porto em 1930, começou a promover “idênticas missões de férias” com os seus alunos de pintura.

Todas as iniciativas descritas partilham características que de uma forma ou outra haveriam de ser transpostas para as Missões Estéticas de Férias. Tanto nas suas premissas conceptuais, como nos aspetos práticos ou logísticos, antecipam algumas das principais linhas do “guião” que seria adotado pelas MEF- o aproveitamento dos meses de férias; a promoção de jovens artistas mediante um apoio financeiro, a dimensão expositiva, etc. Existe uma afinidade evidente no espírito de grupo gerado nestas excursões e na conceção do trabalho artístico enquanto processo coletivo de aprendizagem; na promoção do que poderíamos descrever como experiência imersiva de trabalho. Por um lado, a vivência efémera e contingente que envolvia o trabalho ao ar-livre, acentuava o carácter exploratório ou experimental da obra produzida, encarada enquanto “estudo”. Por outro lado, a contextualização ditada pela adesão a um determinado local geográfico (e o leque de referências sociais e culturais associadas), enquadrava o trabalho artístico no âmbito de uma prática semelhante ao de uma investigação etnográfica.

Independentemente diferenças contextuais que separam os dois momentos da vida artística em Portugal, é inquestionável que a vontade comum de deslocar a atenção dos jovens artistas para fora das paredes dos seus “ateliers” - demonstra uma clara afinidade, senão nos fins, certamente nos meios. Por terem surgido num momento de viragem política e de indefinição estética, as Missões Estéticas de Férias permitiram a convergência de correntes que noutros momentos da história se afirmaram por oposição, encontrando assim (ainda que temporariamente) um equilíbrio cuja rutura só voltaria a despontar em meados do século XX, e da qual as MEF também dão testemunho.



## Do Regionalismo ao Nacionalismo

A possibilidade de articulação entre um domínio político e um domínio estético carece de um elo conceptual, que em meu entender encontra no nacionalismo esse conceito de charneira. Nesse sentido, antes de mais importa saber como se pretendeu transformar ou transfigurar o conceito de “nacionalismo” num conceito estético adequado a um programa político, através de um projeto como as Missões Estéticas de Férias.

Sem entrar numa discussão das questões implicadas na clarificação do que se pode entender por “arte nacionalista” é preciso lembrar que no caso português a “sacralização da nação e da sua cultura” (Esquível 2007: 23) não foi uma invenção do Estado Novo. Nessa reconstituição, identificam-se elos de ligação entre a problemática do nacionalismo no contexto novecentista e a sua atualização nas primeiras décadas do século XX (em particular a receção nacional aos movimentos modernistas).

Segundo Esquível, “No final do século, o tardo-naturalismo neo-garretiano apresentava-se como contraponto do movimento decadente importado de França, cético e esteticista (...) Contra a ameaça decadentista, o nacionalismo tradicionalista, apostado nas qualidades vitais do Povo.” (2007: 32). Partindo deste primeiro momento de inflexão - da preocupação com a adequação da arte aos problemas do “seu tempo”, a uma forma de afirmação de vitalidade nacional - mostra como décadas mais tarde, e depois de um período de radicalismo associado às vanguardas modernistas, a “ligação entre o modernismo e o nacionalismo funcionaria como suporte da promoção de um renascimento artístico nacional.” (2007: 24). Esta análise revela desde logo que a definição de um conceito estético de nacionalismo em Portugal foi trespassado desde a sua origem por uma ambivalência política, muito relevante para a nossa problematização dos fundamentos conceptuais em que se alicerçou o projeto das MEF. A nossa interpretação de alguns momentos críticos na evolução das Missões, que veremos mais adiante, levam-nos a atribuir tal ambiguidade ao potencial simultaneamente “progressivo e regressivo” desta iniciativa, para usar a fórmula aplicada por França para descrever ver a ação de uma figura de relevo do Estado Novo. (França 2009: )

Não restam dúvidas que as Missões Estéticas de Férias se enquadram na interpretação de nacionalismo que o Estado Novo procurou veicular como sustento de uma identidade cultural. Internamente, procurava no seu acervo histórico um momento fundacional, um “sentido lusíada” que importava fazer renascer. É nesse plano que se torna significativo o aproveitamento do elemento regionalista. Na frente externa, empenhava-se em combater um modernismo cujas influências internacionalistas careciam de “disciplinação”. Em suma, e como declara expressivamente o Preâmbulo do diploma que instituiu as MEF, a interpretação que o Estado Novo fazia do nacionalismo enquanto conceito estético resume-se a ser um “instrumento de defesa da arte contra dœntias conceções do que seja a originalidade e contra a desnacionalizadora



1ª MEF-Tomar 1937

Eduardo Faria, *O arquiteto Raul Lino, missionário chefe em Tomar* – o dr. José de Figueiredo, o 'Gualdim Pais' das missões estéticas de férias, *Missão Estética de Férias*, Letras e Tretas, Sempre Fixe 09-09-37, p.5

infiltração de exóticas teorias que a um materialismo geométrico, frio e incharacterístico, sacrifica o realismo plástico, humano e português." (Dec. Lei 26 975, 1936: 1039)

A univocidade e veemência do nacionalismo proposto para as Missões Estéticas de Férias são também expressas por alguns dos seus protagonistas. Carneiro Pacheco, por exemplo, no discurso de abertura da 1ª MEF (em 1937) repudia os "estrangeirismos" a que atribui os "vícios arquiteturais do século XIX", e identifica "dois extremismos condenáveis" contra os quais urgia "acautelar a arte nacional de um internacionalismo da forma, sem conteúdo espiritual". Segundo o Ministro, tais extremismos correspondiam, de um lado, a um espírito "contemplativo, estético, ignorando o progresso e contrariando a evolução da arte" e, do outro lado, a um impulso "racionalista, estéril, cortando as raízes e eliminando a própria vida da arte".<sup>11</sup> Ou seja, o nacionalismo do Estado Novo – o nacionalismo das MEF – procurava distanciar-se quer do conteúdo científico-social da geração de 70, quer do conteúdo estético-formal e das vanguardas modernistas das primeiras décadas do século XX, ambas herdeiras de uma tradição de índole universalista.

Num texto publicado em 1940 intitulado *Do Regionalismo Ao Nacionalismo na Arte Portuguesa*.<sup>12</sup> Aqui, Joaquim Lopes reconduz as principais referências das MEF aos movimentos naturalista e realista franceses que serviram de suporte ao modelo seguido nas Missões (de Courbet à escola de Barbizon, de Delacroix e Ingres a Millet e Corot) justificando o nacionalismo proposto para as MEF no contexto do Estado Novo fazendo referência às várias "escolas" nacionais europeias – Espanha, Bélgica, Itália, Holanda. Nestas 44 páginas encontramos diversos elementos que têm vindo a ser descritos nesta genealogia das MEF, bem como os fundamentos ideológicos e doutrinários de um nacionalismo tradicionalista. Podendo ser encarado como verdadeiro "manifesto" estético das MEF, a leitura deste texto revela muitas das

ambivalências (se não mesmo contradições) encerradas na transposição deste conceito para o domínio estético no contexto nacional: a ligação simultânea a sectores da direita e da esquerda (como explicar a referência a Proudhon no contexto de uma defesa dos objetivos do Estado Novo?); a fundamentação do nacionalismo de um regime altamente centralizador com base na promoção de uma ideia regionalista e ao mesmo tempo concorrente de toda uma tradição artística europeia.

A dificuldade de destrição do conceito de nacionalismo em termos quer da sua definição política quer da sua expressão artística, permanecerá atuante ao longo da história das MEF. Torna-se ainda mais intrincada face ao seu desdobramento em diferentes visões do regionalismo e dos principais problemas estéticos que suscita entre correntes conservadoras e progressistas. Para as primeiras, a visão regionalista surge como via lógica para uma exaltação do carácter histórico e étnico de um povo, e conseqüentemente como fundamento para a construção, estabilização e reificação uma identidade nacional. As correntes progressistas, por seu turno, encaram a dimensão regional essencialmente como terreno de exploração e reflexão sobre essas mesmas condições, mas agora na perspectiva de uma problematização universalizante em torno das principais questões políticas, sociais, culturais, com vista a um movimento de transformação humana. Ambas convergem conceptualmente na visão eminentemente coletiva do fenómeno cultural e formalmente na sua fidelidade às “formas velhas”<sup>13</sup>; ambas divergem profundamente quanto ao significado, alcance e função que a arte pode desempenhar no contexto de um programa ideológico. De facto, foi em torno das mesmas sobreposições aparentes e antagonismos radicais que a história das MEF se cruza com o debate interno que mobilizaria uma oposição no meio cultural e artístico, acentuada na segunda metade do século XX.

Esses conflitos e contradições conceptuais latentes haveriam de tornar-se prementes a partir de 1945, como o caso da 9ª Missão em Évora tão claramente exemplifica. As mesmas preocupações com “os costumes e o meio ambiente de um povo” (Lopes 1940: 18) seriam finalmente colocadas em confronto com a afirmação de um movimento neo-realista cuja história se cruza com o projeto das missões nessa edição dirigida pelo pintor Dórdio Gomes, e que contou com a participação, entre outros, de um jovem Júlio Pomar.

## O terreno das missões

*Uma coisa é a carta geográfica, outra é a viagem.*

Ernesto de Sousa, *A Pintura Portuguesa Neo-Realista (1943-1953)*<sup>14</sup>

Entre 1937 e 1969 foram programadas 28 Missões, contando com duas edições canceladas agendadas em Beja nos anos de 1952 e 53, uma em Vizeira que não chegou a ser formalizada, e ainda uma última tentativa de reerguer as missões em 1969, com um suposto regresso a Mafra, que redundou

apenas nalguns contactos. No total, entre diretores, estagiários (regulares e agregados) e formadores, participaram neste projeto cerca de duas centenas de pessoas ao longo de três décadas.<sup>15</sup> Estamos perante uma iniciativa em que se cruzam figuras tão díspares - tanto em termos de trajecto profissional como de intervenção no panorama artístico nacional - como Raúl Lino, Vergílio Correia, Domingos Rebelo, Júlio Resende, Salvador Barata Foyo, Nadir Afonso, Dominguez Alvarez, José Pessoa, Martins Correia, Victor Palla, António Lino, Abel Viana, António Duarte, entre algumas já mencionadas e muitas outras que terão de ficar por referir. Sendo o número e variedade de participações muito significativo, a análise aprofundada de que carece não será objeto neste momento, em que saliento aspetos das missões que considero serem exemplificativas do enquadramento teórico desenvolvido até aqui.

Nesse sentido, para além de oferecer uma breve descrição dos elementos fundamentais implicados na organização e planeamento das Missões, interessa observar a relação entre regionalismo e nacionalismo, dando enfoque a alguns momentos chave que põem em evidência o elo de ligação entre o centro e a periferia, entre as instituições centrais e locais. Para além disso, demonstra-se ainda a maneira como uma conceção mais expansiva do atelier, cuja genealogia fizemos remontar às saídas do atelier do arlbrismo, assume um papel central como modelo operativo desse desígnio conceptual.

### **Centros de irradiação**

A organização de uma iniciativa com o alcance e ambição das Missões Estéticas de Férias implicava a articulação de inúmeros fatores: a mobilização e gestão de diversos tipos de recursos (financeiros, logísticos, infraestruturais); a cooperação de uma variedade de agentes desempenhando uma multiplicidade de funções; a supervisão do conjunto de procedimentos (burocráticos, administrativos, institucionais) inerentes a uma iniciativa pública que envolvia instituições e organismos estatais e privados. Os *Livros das Missões*<sup>16</sup> dão testemunho do conjunto de diligências implicadas na preparação de cada missão (seleção dos participantes, nomeação dos diretores, escolha do local); os trâmites envolvidos na sua operacionalização (articulação com as entidades locais - nomeadamente com vista ao alojamento dos estagiários, assim como à provisão de espaços de trabalho, elaboração e aprovação do orçamento e dos subsídios etc.); uma descrição e avaliação do decurso de cada MEF; documentação relativa aos momentos expositivos e atribuição de prémios (incluindo fotografias, catálogos etc.), bem como a recolha da fortuna crítica publicada sobre a missão (sobretudo em jornais).

O trabalho de preparação começava normalmente entre os meses de março e abril, muito antes da partida dos estagiários para o terreno. O processo de escolha das localidades dava naturalmente preferência a locais de reconhecido interesse patrimonial e cultural, tal como estipulado no regulamento. No processo de decisão afigurava-se determinante a escolha de um

diretor “idóneo”, em virtude do cunho pessoal e profissional que poderia imprimir a cada edição. De facto, a ação dos diretores das MEF é desde logo enquadrada pelo seu vínculo à ANBA e em particular às figuras de José de Figueiredo e Reinaldo dos Santos, cuja influência marcou a ação dos diretores que cada um nomeou nos seus sucessivos mandatos enquanto presidentes dessa instituição durante a vigência das MEF.<sup>17</sup> Importa neste ponto considerar um outro fator, relacionado com a proveniência dos diretores e a sua ligação aos diferentes locais onde as Missões Estéticas de Férias foram realizadas. Quer a relação fosse biográfica, profissional, ou ambas, é de salientar que a nomeação dos diretores teve como preocupação (mesmo que por motivos eminentemente práticos) a escolha de pessoas cujo conhecimento, interesse ou história, fosse ao encontro da identidade - geográfica, cultural - dos locais onde as MEF eram realizadas.<sup>18</sup>

Durante a realização das MEF os Diretores deveriam desenvolver o que hoje se designa por tutoria, acompanhando os projetos individuais dos estagiários, que embora conformados ao programa pré-definido, na prática eram desenvolvidos com relativa autonomia. Mas o papel central dos Diretores das missões ultrapassava em muito a estrita função pedagógica. Era ao diretor que cabia definir pontos de interesse para os estagiários das diferentes áreas disciplinares; projetar o potencial dos locais de acolhimento para o funcionamento da Missão, enquanto “tema” artístico e patrimonial; avaliar as condições materiais e de cooperação local. Além de participarem na seleção dos estagiários, elaborarem um programa, proporem um orçamento e gerir a sua execução, organizavam e acompanhavam as missões, elaboravam um relatório, colaboravam na preparação, montagem e publicitação das exposições finais. O próprio sucesso ou fracasso das MEF foi frequentemente assacado à ação pessoal do seu responsável<sup>19</sup>, podendo em certa medida considerar-se que durante a vigência das



MEF eram eles o rosto desta iniciativa perante as instituições, os alunos, os pares, os críticos e o público.

### Os programas das Missões

A necessidade de elaborar um programa que definisse as linhas gerais de atuação de cada missão (focos de interesse, plano metodológico, atribuição de tarefas, atividades propostas, etc.) esteve contemplada desde a conceção desta iniciativa. O grau de concretização implicado na elaboração do programa pode também ser entendido como um primeiro esforço para objetivar o vínculo local das MEF, trazendo-nos definitivamente do plano da pura doutrinação e teorização, para o plano prático da implementação no terreno.

Será sobretudo no sentido de esclarecer essa *especificidade local* - talvez a característica mais inovadora das MEF que a análise dos programas e relatórios das missões ganham maior relevância. Independentemente do grau de competência, sucesso e concretização que vieram a traduzir, a sua conceção reflete de imediato a ideia que os locais de destino escolhidos deveriam ser encarados não como espaços estritamente subordinados a um ponto específico - fosse ele uma cidade ou um monumento - mas enquanto “centro de irradiação”, expressão consagrada no decreto-lei das MEF. Encontramos referências explícitas a esta abordagem “expansiva” na designação atribuída a algumas missões, como exemplificam as 23ª e 24ª MEF intituladas, respetivamente, *Aveiro e Arredores, Beja e Arredores*,<sup>20</sup> ou as missões que incluem mais do que uma localidade - Óbidos e Caldas da Rainha, *Peniche e Berlengas*.<sup>21</sup>

Esta noção de irradiação torna-se especialmente relevante uma vez que ao alargar a perspetiva regional - do ponto de vista do perímetro geográfico - tornava mais abrangente a ideia de património artístico, numa perspetiva conceptual e estética. Ou seja, para além dos grandes monumentos, da narrativa histórica e artística que se procurava potenciar, as Missões Estéticas de Férias deixavam espaço para a investigação de manifestações culturais consideradas subsidiárias, como a arquitetura popular, o artesanato, ou os costumes locais, tornando-as passíveis de incorporação no leque de objetos de estudo legítimos. Com vista a concretizar a noção de “centro de irradiação” nas duas aceções referidas, os diretores planificavam visitas de estudo e excursões a zonas envolventes à localidade de destino, incluindo palestras e conferências sobre temas relacionados com o plano de trabalhos.

Varela Aldemira, por exemplo, propunha no programa da 3ª MEF a realização de palestras “adequadas ao fim cultural destes estágios” admitindo “alargar-se a tarefa percorrendo os arredores de Alcobaça, visitando antigos coutos (...) e na mesma ordem de estudos, fixar as figuras típicas da região, nos mercados, romarias, e na pitoresca feira anual de 20 de Agosto”. Também Ernesto Korrodi sugeria para a 6ª MEF que se “intercalassem no programa dos trabalhos, algumas palestras de interesse artístico” e se organizassem excursões, que não se restringissem ao interesse monumental, histórico ou

paisagístico mas alargando esse leque, como mostra com a intenção de visitar a “Vila da Marinha Grande certificar-nos dos mal conhecidos progressos realizados pela indústria vidreira.”<sup>22</sup>

Um outro elemento, embora de pormenor, reforça a ideia de que a concretização das Missões Estéticas de Férias se jogava na adequação às especificidades de um determinado local, nomeadamente a adaptação às várias áreas disciplinares consoante os focos de interesse dos destinos em questão. Tendo em conta que se definia uma ordem de trabalhos nos programas, não é de admirar que encontremos informação sobre o papel a desempenhar pelos estagiários das diferentes áreas. Embora na maioria dos casos a atribuição de tarefas se limitasse a uma caracterização genérica como a que Raúl Lino apresentou para a 1ª MEF - atribuindo aos pintores a representação da paisagem e dos costumes da região; aos escultores a fixação da iconografia escultórica dos monumentos; aos arquitetos o estudo, levantamento e reconstituição de monumentos e outras construções; aos arqueólogos o cadastro e inventário do património da região - os programas de Aldemira e Korrodi, por exemplo, revelam uma maior atenção aos motivos que Alcobaga e Leiria poderiam oferecer aos estagiários das diferentes disciplinas.

Nas semanas que precediam o início de uma Missão, a Academia Nacional de Belas Artes, em articulação com o diretor nomeado ocupava-se na últimação de todos os pormenores. O diretor da Missão era o primeiro a chegar ao destino, para um reconhecimento e contacto inicial com as entidades locais, procurar condições vantajosas para o alojamento, averiguar da eventual cedência de espaços de trabalho para os estagiários. As soluções encontradas foram muito variadas, nalguns casos recobrando-se de aspetos anedóticos que ilustram o grau de imprevisto exigido dos diretores.

A correspondência registada nos processos das MEF oferece-nos diversos exemplos da colaboração prestada por uma variedade de instituições locais a múltiplos níveis - desde a cedência de espaço ou provisão de materiais e equipamentos, até contributos para subsidiar a estadia dos próprios estagiários. A colaboração do Museu Machado de Castro<sup>23</sup> na 5ª Missão em Coimbra em 1941, ou o financiamento prestado pela Câmara Municipal de Évora aos estagiários da 9ª MEF em 1945, são apenas dois dos exemplos que se poderiam apontar. Na perspetiva inversa, a escolha do local esteve também sujeita ao interesse manifestado pelas próprias localidades em receber as MEF. Não é difícil perceber o atrativo que podia constituir para as localidades o acolhimento de uma iniciativa deste tipo, tanto em termos da projeção cultural, dos benefícios económicos que potenciavam, como do prestígio (também político) decorrente da sua participação num projeto com uma carga doutrinária tão acentuada. Do ponto de vista das entidades locais, “receber” uma Missão era uma oportunidade financeira e turística e uma forma de exibir a sua capacidade organizativa, através da adesão a um projeto com valor estratégico nacional. Consequentemente, não é de estranhar que os seus representantes

demonstrassem disponibilidade e até voluntarismo na angariação de uma edição das Missões para as suas localidades.

Emblemático desse interesse e entusiasmo, o momento de acolhimento dos estagiários nas localidades revestiu-se de um significado que ultrapassava em muito a sua chegada ao destino. Se por um lado os estagiários eram vistos como emissários incumbidos de concretizar de uma iniciativa do regime central, por outro lado, as entidades locais encaravam a chegada dos participantes como um momento potencialmente transformador para a sua comunidade. O acolhimento dos estagiários elevava-se à categoria de uma efeméride digna de celebração pública, cuja cobertura e impacto nos meios de comunicação social são um barómetro importante para medir o alcance social deste tipo de evento (Costa 2016: 98-121)

Por último, a dinâmica gerada nas Missões entre centro e periferia refletia-se de forma muito significativa na sua dimensão expositiva, contando com a apresentação pública dos seus resultados em duas ocasiões distintas. Originalmente, contemplou-se apenas uma exposição final que deveria ocorrer em Lisboa durante os meses de novembro/dezembro na SNBA<sup>24</sup>, e o seu levantamento merece análise. Contudo, aqui talvez seja mais pertinente a referência a um outro momento expositivo - acrescentado por iniciativa dos próprios participantes das missões - a realizar-se no local de acolhimento no final de cada missão.

Como conta Varela Aldemira no relatório da 3ª MEF, esta prática (que acabou por se generalizar) começou quando os estagiários da 2ª MEF fizeram uma exposição dos seus “estudos” em Guimarães antes de os levar para Lisboa (Muñoz 2006: 12). Não estando contempladas no projeto inicial, as exposições locais foram financiadas com recurso aos apoios que os diretores das MEF conseguiam angariar. A dependência de fatores aleatórios de disponibilidade, sujeitava estes eventos a um grau de improviso e imprevisibilidade que se refletia em aspetos como a duração, a escolha do local, ou a publicação. Realizaram-se nos salões nobres dos Governos Civis, em salas cedidas por museus ou instituições locais - escolas, sedes de associações - mas também em lugares menos convencionais como ginásios ou clubes recreativos. Sendo a publicação de catálogo também mais rara e sujeita à capacidade dos diretores de angariar meios para o efeito, encontramos alguns exemplos interessantes, como o catálogo da exposição na 18ª MEF na Figueira da Foz, com uma introdução de Vitor Guerra (Guerra 1955)

À semelhança do que vimos em relação aos momentos de abertura e acolhimento das Missões, as exposições locais, assinalando um momento de encerramento, marcam simbolicamente a *especificidade local* a que as Missões pretendem corporizar. A espontaneidade com que surgiram, repercutido no caráter efémero - em ocasiões chegando a estar patentes apenas por breves horas<sup>25</sup> - e muitas vezes improvisado destes eventos, é significativo. Como veremos, reflete ao mesmo tempo as virtualidades e fragilidades que marcaram



o projeto ao longo do seu percurso; o contraste entre a sua ambição e os meios para a sustentar.

### **Infringir um Método**

“Voluntária infração a um método de trabalho longamente exercido”<sup>26</sup>

As Missões decorriam durante os meses de Agosto e Setembro.<sup>27</sup> Durante dois meses, diretor e estagiários desenvolviam uma experiência artística afastada dos seus locais de aprendizagem e trabalho habituais. Nesse período de tempo os participantes dividiam-se entre o estímulo de se encontrarem num contexto novo, a necessidade de dar seguimento a um projeto de trabalho pessoal (o primeiro desafio profissional nas suas carreiras) e a obrigação de seguir a orientação de um determinado programa de trabalhos e atividades.

O começo de cada Missão enfrentava duas grandes preocupações: garantir a instalação dos estagiários e encontrar ateliers adequados às necessidades particulares de cada participante. A gama de soluções encontradas para dar resposta a esta dupla necessidade constitui simultaneamente um dos aspetos mais interessantes e mais reveladores das dificuldades que o projeto teve de enfrentar. A Academia e os diretores começavam desde cedo um trabalho de planeamento que se destinava a antecipar e garantir as condições necessárias para o funcionamento da missão. Alojamento e ateliers deviam de preferência reunir-se num mesmo local, idealmente aquele que servia de “tema” à missão. O objetivo era potenciar ao máximo a atmosfera imersiva que deveria caracterizar a iniciativa. No entanto, a realidade é que isso aconteceu apenas na primeira Missão de Tomar, em que se conseguiu instalar os estagiários no próprio Convento de Cristo. Na grande maioria das Missões, os diretores tiveram de procurar soluções alternativas. Não só os espaços de habitação e espaços de trabalho acabaram por ser separados, como tiveram que



Estagiários em Alcobça durante a 3ª MEF, na Sala dos Túmulos, Sala dos Reis, Sacristia e Dormitório, in Varela Aldemira, *Alcobça Ilustrada*, p. XXXVI. Fotografia de Varela Aldemira.

Abertura exposição 3ª MEF, SNBA “com a presença do Sr. Presidente da República e Ministro da Educação Nacional”, in Varela Aldemira, *Alcobça Ilustrada*, p. XXXII. Fotografia de Varela Aldemira.





O Pintor Luciano Santos a trabalhar em Alcobaça (Agosto de 1939), in Varela Aldemira, Alcobaça Ilustrada, 1940., p.XII  
Fotografia de Varela Aldemira

se conformar com locais que não estavam preparados para os propósitos que deveriam servir. Embora se tivesse encarado a hibridez das soluções como potencialmente causadora de algum fracasso ou demérito nos resultados, verificamos que esses obstáculos deram lugar a situações originais, obrigando diretores e estagiários a refletir sobre a melhor forma de adequar o trabalho às condições existentes:

*Graças às excelentes relações que mantemos com a direção do Teatro D.ª Maria Pia, esta anuiu à cedência gratuita pelo período da Missão do vasto salão (a dois passos da pensão), onde em excelentes condições instalámos o nosso centro de trabalho. Um dos estagiários, o escultor Anjos Teixeira, vinha munido de uma carta do escultor Luís Fernandes, que ausente de férias, lhe cedia o seu atelier.*

Ernesto Korrodi, Relatório da 6ª MEF, Leiria 1942 (ANBA, Livro 4, Proc.33)

*Com o Diretor do Museu Abade de Baçal (Sr. Raúl Teixeira) percorremos as principais dependências do museu para escolher local de atelier (...) ali se instalaram alguns pintores, a arquiteta D. Celeste Ribeiro e o Agregado Serafim Teixeira (...) também o diretor da escola Industrial dispensou salas e oficinas, que foram aproveitadas pelo agregado pintor Augusto Gomes e pelo escultor Altino Maia.*

Joaquim Lopes, Relatório da 7ª MEF em Bragança, Foz do Douro, 1943 (ANBA, Livro 4, Proc. 82)

A eventualidade de se recorrer a mais do que uma instituição para a cedência de espaços onde montar oficina, ou a dispersão dos estagiários por diferentes locais, podiam influenciar o trabalho dos estagiários e até ajudar moldar o seu percurso artístico. Podemos ligar este tipo de contingência a fenómenos de transdisciplinaridade, por

exemplo. Segundo um artigo publicado no Jornal *O Século* sobre a exposição final da 4ª MEF, em Viana do Castelo, observava-se que “alguns saíram da sua arte própria para tentar outra, escultores e arquitetos que desenharam, e pintores que gravaram e modelaram”.<sup>28</sup>

### Os ateliers das Missões como lugares de visita

Ao tomar os locais de destino como *centros de irradiação* a partir os quais os estagiários eram convidados a explorar as zonas envolventes, as MEF levaram ainda mais longe a expansão dos limites dentro dos quais se definia a noção de atelier nesta iniciativa. Se as visitas aos ateliers exemplificam a envolvimento da localidade para o seio das missões, vale a pena refletir sobre a maneira como a saída do atelier operacionalizada nas MEF pretendia ser mais do que a mera deslocação física desses espaços de trabalho. É nesse sentido que procuramos aqui destacar alguns momentos destas duas práticas habitualmente incorporadas nas missões.

Os espaços de trabalho dos estagiários deveriam incorporar uma dimensão de acessibilidade e de comunicação tanto ao grupo ligado a determinado meio ou projeto artístico, como a um conjunto mais alargado de pessoas: estudiosos, jornalistas, potenciais mecenas, ou meros curiosos, ou seja, as comunidades envolventes. Ao assumir que os espaços de trabalho dos estagiários eram *lugares visitáveis*, as Missões Estéticas de Férias estavam efetivamente a alargar a funcionalidade dos ateliers para além da estrita produção, permitindo abarcar atividades de socialização, formação, exibição e até mesmo de comercialização. Não eram apenas os académicos das Escolas de Lisboa e Porto ou os responsáveis da ANBA que se dispunham a visitar aqueles espaços por uma questão de solidariedade profissional ou vigilância das missões. Ao longo das suas várias edições, os ateliers foram visitados por artistas, jornalistas, empresários, representantes das entidades públicas e outras instituições, potenciando o impacto das Missões Estéticas de Férias a nível local e a sua projeção nacional. Essas visitas incluíram figuras locais mas também personagens que motivadas por diferentes interesses se deslocavam propositadamente dos grandes centros aos locais das missões. Encontramos algumas descrições das visitas feitas por personalidades de diferentes setores aos ateliers dos estagiários em várias missões:

*Durante a permanência recebemos a agradável visita de várias personalidades: Reinaldo dos Santos (Presidente da ANBA), o escultor Diogo de Macedo, o arquiteto Marques da Silva (Diretor da EBAP), o Arquiteto Baltazar de Castro (diretor das obras do Mosteiro)*

Varela de Aldemira, Relatório da 3ª MEF (in loc. cit., ver anexo 2.07)

Joaquim Lopes dá-nos também uma lista minuciosa das pessoas que se deslocaram semanalmente aos ateliers dos estagiários da 4ª MEF em Viana



18.º MEF na Figueira da Foz, 1955  
Estagiários a trabalhar na rua. s/a  
Arquivo ANBA Livro das MEF nº7, Proc. 48. s/a.



18.º MEF na Figueira da Foz, 1955  
Estagiários a trabalhar no atelier.  
Arquivo ANBA Livro das MEF nº7, Proc. 48. s/a.



do Castelo. Eis um excerto do relatório correspondente ao mês de Setembro:

*[Setembro 12] Secretário do Tribunal da relação de Coimbra visita ateliers; [13]: Diretor do 1.º Janeiro (Pinto e Azevedo Jr.) e Dr. Gaspar Baltazar visitam ateliers; [19]: Governador Civil e presidente da Câmara Municipal visitam ateliers; [22]: Visita do Arquiteto Marques da Silva (antigo diretor da EBAP).*

Joaquim Lopes, relatório (in loc. cit.)

É legítimo supor que a dimensão expositiva, transformando as visitas em algo semelhante uma pré-inauguração dos trabalhos dos estagiários, terá contribuído para criar condições para uma maior apetência pela compra de obras nas exposições finais.<sup>29</sup> Em suma, as visitas aos ateliers potenciavam o impacto das Missões Estéticas de Férias a nível local e em termos da sua projeção nacional. Nesse aspeto, refere-se ainda um exemplo, que embora pontual, parece simbolizar de forma muito expressiva as potencialidades deste tipo de prática. Segundo Dórdio Gomes, durante a 9.ª Missão, em torno dos estagiários formou-se um grupo de jovens locais que, movidos pela curiosidade, começaram a acorrer aos locais onde trabalhavam os missionários. O relatório descreve como os rapazes rapidamente passavam de espetadores a participantes graças ao estímulo dos estagiários; como estes, levados pelo atrevimento bem-humorado e fidelidade desse jovem público, se dispuseram em várias ocasiões a protagonizar uma espécie de aula informal, emprestando materiais, comentando os desenhos que faziam, dando algumas orientações.

Depois de instalados, era frequente os estagiários explorarem as imediações numa deambulação relativamente livre na qual "cada um percorria as cidades em busca de motivos de interesse".<sup>30</sup> Durante a primeira e segunda semanas, o seu projeto resumia-se a orientação e

fixação de elementos temáticos - alguns deles definidos à partida, outros suscitados durante esses contactos iniciais. Alguns diretores descrevem as dificuldades dos estagiários na adaptação às novas condições, fosse porque não encontravam motivos adequados à sua disciplina, fosse porque não assimilavam com proveito as características da região no seu trabalho. Nalguns casos, as descrições das primeiras semanas no terreno denotam alguma impaciência com a demora dos estagiários a entrar no processo de imersão que as MEF pretendiam.

São vários os relatos de visitas que demonstram o cuidado em dar aos estagiários uma perspetiva do que poderia constituir “motivo de interesse” cultural. O destino de uma excursão podia centrar-se em locais de interesse histórico e patrimonial ou puramente paisagísticos ou geográficos; eventos como festas religiosas ou feiras com foco numa área de atividade particular de região; um local considerado de especial interesse, como na visita que Ernesto Korrodi fez com os seus estagiários à casa do poeta Afonso Lopes Vieira “que para todos foi um grande prazer espiritual”, ou assumir um carácter informal, como no caso da 9ª MEF, em que Dórdio Gomes aproveitou o facto de se encontrarem próximos da sua terra natal, Arraiolos, para levar os estagiários a visitar a sua casa de família, onde almoçaram todos. Algumas das visitas previstas acabaram por não se realizar, ou por terem de ser alteradas devido a problemas de última hora ou a constrangimentos orçamentais, o que levou até a que se registassem alguns episódios caricatos:

*Algumas dificuldades relacionadas com o transporte [carestia de combustível, supressão de carreiras] obrigaram a reduzir ao mínimo as saídas de Leiria e a limitar estas a distâncias e compatíveis com a resistência dos estagiários, todos ciclistas principiantes.*

Ernesto Korrodi, relatório da 6ª MEF



Vista da Exposição na Câmara Municipal da Figueira da Foz, Outubro 1955

Arquivo ANBA Livro das MEF n°7, Proc. 48. s/a

Para além deste tipo de excursão curta - ocupando o período de um dia - também se verificaram situações em que estagiários foram convidados por alguma instituição ou personalidade da região para passar uma pequena temporada a trabalhar fora do local onde estavam sediados durante a missão. É de assinalar a originalidade desta modalidade, que tanto quanto é possível saber-se aconteceu sempre de forma espontânea, incorporando uma espécie de residência artística dentro da própria Missão, com um carácter ainda mais específico e restrito.

A atmosfera imersiva, moldada por condicionantes temporais e geográficas, acentuava a interseção entre uma esfera vivencial - comunitária, efémera - e a esfera profissional - tecnológica, logística - que os condicionalismos do modelo impunham aos seus participantes sob o desígnio de modelar o percurso autoral de jovens artistas dentro de um enquadramento conceptual/ideológico. O exemplo da fórmula usada por Raul Lino para resumir a 1ª MEF - "trabalhou-se, eis o que se pode dizer" - fica como ilustração emblemática (e da qual encontramos inúmeras variações) do tipo de reticências colocadas na avaliação dos resultados das MEF. Sob este ponto de vista, os relatórios acompanham uma tendência geral de progressivo desencanto. Se, na primeira década, as maiores reservas prendiam-se com a incapacidade de imprimir ritmo e empenho à ordem de trabalhos, ou eventualmente à adaptação ao local por parte de um determinado estagiário, nas Missões mais tardias as queixas são mais generalizadas e mais aprofundadas:

*Os estagiários de uma maneira geral não souberam encontrar os motivos que definissem a paisagem (...) e as figuras do povo também não desperaram as atenções (...) O resultado viu-se mais tarde. Uma série de quadros feitos dentro de quatro paredes, imaginados, sem verdade nem interesse.*

Alberto de Sousa, Relatório da 19ª MEF, Almada, 1956 (ANBA, Livro 8, Proc. 33)

Apesar de tudo, houve situações em que a especificidade local das MEF terá produzido os efeitos almejados, marcando de forma decisiva os percursos artísticos dos estagiários: "Valença interessou particularmente os estagiários, cuja predileção pela pintura de paisagem é manifesta. Devido a muitos deles terem iniciado ali vários quadros, tornou-se necessário ir lá diversas vezes, com o que muito lucrou o resultado da Missão."<sup>31</sup>

Um exemplo notável deste tipo de situação é-nos relatado por Dórdio Gomes, que numa entrevista a um jornal local descreve o caso de Nadir Afonso, que tendo sido aceite na missão de Évora na condição de arquiteto, terá revelado durante a estadia a sua preferência pela expressão plástica e pela pintura: "Logo por capricho da sorte, um deles evadiu-se da linha pura, para se embrenhar todo inteiro nas suas visões frenéticas e no labirinto escaldante da sua irresistível paixão pela pintura".<sup>32</sup> Embora Dórdio Gomes atribuisse

a decisão a um “capricho da sorte” (que de resto lamenta, dada a escassez de arquitetos inscritos naquela missão), é legítimo interpretar na alusão ao “labirinto escaldante”, uma referência às características geográficas da região alentejana, levando-nos a inferir que, pelo menos em alguns casos pontuais, a atmosfera local terá ficado marcada no trabalho dos estagiários.

Em suma, julgamos ter mostrado o importante papel que o alargamento do conceito de atelier desempenha neste contexto - entre as exigências formais, conceptuais e materiais do trabalho artístico, e os problemas suscitados pela decisão de assumir as contingências e especificidades de um local (geográfico, cultural, social) . A novidade aqui não é tanto a conceção de uma prática já sobejamente testada<sup>33</sup>. A grande virtude das Missões Estéticas de Férias foi a sua tentativa de explorar esta dimensão enquanto estratégia potenciadora de um programa de estágios artísticos, algo verdadeiramente inovador em Portugal.

### **Missão impossível**

O período compreendido entre 1937 e 1945 corresponde essencialmente à afirmação e expansão do Estado Novo, e a sua visão estratégica no domínio cultural coincide justamente com a fase de preparação e publicitação das MEF. Este período, apesar de inequivocamente favorável ao regime - tendo em conta o desfecho da guerra civil espanhola (1936-39) e a equidistância que o Estado Novo assegurou no contexto da Segunda Guerra Mundial (1939-1945) - não foi isento da ansiedade que Franco Nogueira descreve como “hipnose da tragédia” resultante da conjuntura europeia, em que a maioria dos países estava mergulhada numa economia de guerra. Em suma, apesar dos problemas graves resultantes da conjuntura internacional, Oliveira Salazar procura manter a vida nacional dentro da normalidade. As MEF podem ser enquadradas nessa estratégia de “apaziguamento” e desvio das atenções da crise mundial em que se vivia.

Porém, as transformações no panorama geo-político provocadas pelo fim da Segunda Guerra Mundial repercutem-se a nível interno sob a forma de uma primeira vaga de pressão sobre o regime de Salazar. Como diz Franco Nogueira, “Terminada a guerra pela vitória das democracias ocidentais (...) muitos dentro e fora do país confiam na queda próxima do Estado Novo. Dormentes ou em surdina durante o conflito, agitam-se agora os opositoristas, estimulados pelo ambiente internacional” (Nogueira 1993: 53).

Uma visão panorâmica sobre o funcionamento e implementação das Missões tal como emerge da análise dos programas e relatórios, revela a dificuldade em fazer corresponder a ambição e alcance inicialmente pretendidos com a vontade política e institucional, por um lado, e por outro lado com os meios materiais e logísticos postos ao serviço daqueles objetivos. O tipo de dificuldades descritas expressa bem o desagrado e desânimo que foi tomando conta daqueles que mais diretamente tinham de lidar com os sucessivos



9ª MEF – Évora 1945  
 Catálogo da exposição da 9ª MEF,  
 Ginásio do Liceu André de Gouveia,  
 Évora, Set-Out, 1945. Ilustrações  
 de António Lino (xilografura).

9ª MEF – Évora 1945  
 Estagiários na torre da Casa Soure.  
 Dir.-esq. 1º plano: Arlindo Gonçalves  
 da Rocha (escultor); António Lino  
 da Veiga Ferreira Pedras (pintor).  
 Mestre Dórdio Gomes; Júlio Resende  
 da Silva Dias (pintor); Júlio Artur da  
 Silva Pomar (pintor); Nadir Afonso  
 Rodrigues (Arquiteto); 2º Plano: D.  
 Maria Luísa de Sousa Tavares (pintora);  
 D. Maria da Conceição Mourinho da  
 Silva Dias (escultora); Francisco José  
 Pereira Rodrigues (Arquiteto); e Israel  
 Martins de Macedo e Silva (pintor).  
 Fotografia de Cipriano Camarate, Espólio  
 Arquitecto Castro Henriques – Museu do Neo-  
 Realismo. Ref. C2-A.2.3.2-11 - Missão Estética.



imprevistos que surgiam no decurso das Missões. Enquanto na 2ª MEF Aarão de Lacerda ainda é comedido nas suas palavras quando revela que auxiliou tanto quanto pôde os estagiários “dada a sua situação económica precária”<sup>34</sup>, na 9ª MEF, o tom é decididamente mais enfático: “o aumento do custo de vida tornou de tal maneira insuficientes as verbas fixadas que a última MEF correu o risco de não ter estagiários!”<sup>35</sup>.

A este propósito, vale a pena num detalhe que transparece da leitura dos relatórios das MEF, e que tem a ver com os processos de seleção e monitorização dos seus candidatos. Os estagiários constituíam-se, em primeiro lugar, como um grupo que pretendia ser representativo de uma “elite”, e mais precisamente, uma elite cultural urbana que se queria por em contacto com um Portugal regional. Logo no início das MEF, Raúl Lino expressava incerteza quanto ao entendimento que os jovens artistas poderiam fazer de uma experiência idealizada para corresponder a um modelo de comunhão destinado a gerar “certa ambiência espiritual acima das trivialidades de cada dia”. Mais do que a confirmação dos receios inicialmente suscitados na antevisão de eventuais desvios dos “padrões aceitáveis de comportamento”, a preocupação com as dinâmicas geradas entre os estagiários revelam-se pertinentes à luz da evolução do contexto social e político que o regime começou a acusar a partir de meados da década de 40.

Depois da 9ª Missão, em 1945, há uma mudança perceptível na forma como as instâncias oficiais fiscalizavam os estagiários aprovados para as Missões. Não será acidental que transpareça no período imediatamente subsequente. Logo no processo relativo à 10ª MEF em Viseu ficamos a saber através de uma carta escrita pelo seu diretor (Domingos Rebelo), que os trabalhos da missão “foram à última hora adiados pela DGES, sem prévio conhecimento desta academia, [por se] ter ordenado um inquérito sobre as tendências sociais de cada estagiário”.<sup>36</sup> A desistência



de metade dos estagiários previstos para esta edição não deixa de tornar-se suspeita à luz desta informação, voltando a suceder no ano seguinte. A missiva que o MEN envia para a ANBA em 1946 denota um grau de vigilância mais direcionado: “Solicito que remeta, devidamente preenchidos, os impressos necessários para serem colhidas as informações policiais acerca dos candidatos – a fim de se evitarem situações como as verificadas no ano anterior”.<sup>37</sup> A partir de então, as referências a “informações policiais”<sup>38</sup> ou a “pedidos urgentes à PIDE”<sup>39</sup> tornam patente

A um outro nível, é claro o reflexo dessa alteração conjuntural na relação que se estabelece, por exemplo, entre a criação de uma seção intelectual ligada ao MUD e o percurso das MEF- nomeadamente do núcleo neo-realista que participa na Missão de Évora. De facto, a 9ª MEF constitui por si só um caso de estudo que se poderia constituir como ponto de partida para essa análise das tensões entre regionalismo, nacionalismo e internacionalismo irão perpassar as gerações de naturalistas, tardo-naturalistas, “naturalistas modernizados” e até neo-realistas. Esse cruzamento tem na obra “O Gadanheiro”, que Júlio Pomar realizou enquanto participante da Missão em Évora, e que viria fazer parte da exposição final da missão em Évora em 45 antes de ser exposta na primeira das chamadas Exposições Gerais de Artes Plásticas organizadas por aquele movimento oposicionista em 1946.<sup>40</sup> Se é verdade que as Missões Estéticas de Férias nos ajudam a compreender um período de “atemporalidade conservadora”, como parte do enredo de equívocos em que modernismo nacional laborara “para sair do arlibrismo”, (França 2009: 357), a sua história revela que foram igualmente reféns da mesma “ambiguidade perante um mútuo interesse pelo ‘povo’ e pela ‘arte moderna’” (Dias 2015: 43) em que Rosa Dias situa a encruzilhada neo-realista.

Os discursos de António Ferro na exposição comemorativa dos 14 anos de Política do Espírito em 1948, e na Inauguração do Salão de Premiados do SNI em 1949, devem ser entendidos como a confirmação de que chegara ao fim uma era de doutrinação e empenho estratégico na esfera cultural. Como escreve Portela: “Ela posa aqui, para o retrato de grande estimulador cultural, Retrato de despedida” (Portela 1982: 108).

O período que corresponde a uma segunda crise do regime, por meados da década de 50, com o extremar de posições recrudescimento da oposição, coincide com o cancelamento, pela primeira vez desde que as Missões Estéticas de Férias começaram, de uma edição. A razão apresentada para não levar a cabo as missões em Beja (1951-52): “insuficiência de verbas fixadas para gratificação do diretor e subsídio dos estagiários, exiguidade de tempo para apuramento definitivo dos candidatos de Lisboa e Porto” (ANBA, Livro 7, Proc. 48).

Mais uma vez, encontramos nestes anos um ponto de contacto com a história do neo-realismo, desta vez o caso de uma iniciativa levada a cabo em 1953 e que ficaria conhecida como *Os Ciclos do Arroz*.<sup>41</sup> A iniciativa, embora

muito pontual, não só se revestia de aspetos muito semelhantes às missões - o aspeto de expedição artística realizada em grupo a uma localidade rural - mas sobretudo é ilustrativo do conflito que eclode entre uma visão conservadora e uma visão progressista dos valores etnológicos, sociais e culturais como base para propostas plásticas antagónicas. A dinâmica oposicionista ao regime pode ser contrastada, ou complementada, com a publicação do balanço que Joaquim Lopes fez sobre as MEF em 1956. Assinalando o que considera ser o fim de uma época, afirma que “[p]or infelicidade, a razão daquelas mostras de valor e honesto trabalho foram sol de pouca dura (...) Na realidade está em risco de perder-se uma das mais benéficas e simpáticas iniciativas levadas a efeito pelos atuais homens da nossa terra.” (Lopes 1956: 6). É curioso constatar como o mesmo período que identificamos com a definitiva perda de vitalidade das missões, coincide com interpretação dos ciclos do arroz enquanto “canto do cisne”<sup>42</sup>, nas correntes progressistas; como se nessa tensão aquilo que estivesse em processo de falência fosse algo mais abrangente, talvez a própria ideia de vitalidade, ou da aproximação entre arte e vida que de alguma forma ambas partilhavam,

As MEF realizadas entre 1956 e 1964 (data da última Missão) podem ser encaradas como uma espécie de pós-escrito, um mero cumprimento de calendário. Não é difícil enquadrar a última Missão Estética de Férias em 1963 no Funchal, correspondendo ao que Artur Portela descreve como um período de “esvaziamento cultural”. É nesse sentido que nos permitimos interpretar o argumento de Portela de que a “morte política de Salazar foi muito posterior à morte da sua política cultural” (1982: 124). Em 1963 realizou-se no Funchal a última Missão Estética de Férias. Os magros processos relativos a esta fase das Missões<sup>43</sup> deixam-nos a imagem de uma iniciativa extenuada, sem a sustentação política e financeira que lhe valera nos primeiros anos uma projeção nacional e o apoio interessado das comunidades locais; sem capacidade para mobilizar o interesse académico e atrair as elites estudantis que tinham inicialmente sido o seu alvo preferencial. O facto de as MEF não terem sido, tanto quanto sabemos, formalmente extintas (mas simplesmente descontinuadas) torna ainda mais pungente essa impressão de esgotamento.

### **Considerações Finais**

A visão panorâmica apresentada acima procurou mostrar o processo de progressivo desfasamento das Missões Estéticas de Férias, nas suas principais dimensões - política, estética, académica. Politicamente, os objetivos de doutrinação e mobilização do meio cultural - a conquista dos artistas que António Ferro “prometeu” a Salazar - saldou-se na deslocação definitiva deste grupo para os movimentos de oposição ao regime. O mesmo fenómeno, de gradual desinvestimento por um lado, e progressiva rigidez ideológica do regime por outro, encontra o seu paralelo nas MEF, cuja cada vez mais extrema a conotação das Missões com uma visão reacionária ditou o afastamento dos

próprios acadêmicos e estudantes, levando também por esta via ao empobrecimento do projeto.

Com efeito, como vimos neste artigo, do ponto de vista estético, a apropriação e transposição do conceito de Nacionalismo para o domínio estético (que as Missões corporizavam), foi perdendo clareza perante as interpretações heterodoxas que a sua problematização foi suscitando. À medida que as correntes oposicionistas se foram realinhando após um período inicial de dispersão, esse foco de tensão trouxe à superfície todo um conjunto de equívocos, que nas MEF se foram tornando cada vez mais evidentes - na incompreensão entre responsáveis da Academia e as Escolas de Belas Artes, entre diretores e estagiários, entre críticos e público. À medida que se sucedem as várias edições, torna-se notória a falta de coincidência (e mesmo incongruência) entre um desígnio ideológico e estético e a multiplicidade de vozes e vontades convocadas para a sua operacionalização.

O desfasamento que se acabou de resumir não é contudo, a lição mais valiosa a retirar da nossa análise sobre as MEF. Mais do que a formulação de um juízo definitivo sobre o relativo sucesso ou malogro das Missões Estéticas de Férias, a pertinência deste caso de estudo à luz de uma discussão sobre métodos de formação e modelos de trabalho artístico no contexto da história de arte nacional, revela o seu valor no contexto de uma abordagem contemporânea à investigação em arte. Não se pretendeu aprofundar teoricamente aspetos decorrentes da situação contemporânea, mas salientar a relevância das MEF enquanto inesperado e pouco conhecido precedente no nosso país de modelos largamente difundidos nos dias de hoje.

Alguns dos aspetos envolvidos na implementação no terreno deste projeto - a improvisação e mobilidade do modelo adotado, as excursões e contacto com comunidades locais, a conceção expansiva do atelier - enfim, o carácter marcadamente imersivo, contextual e vivencial de toda a experiência - sugerem-nos paralelismos com práticas contemporâneas como as atuais aberturas de ateliers, plataformas artísticas, *sudio visits* ou residências artísticas, com tudo o que implicam, nomeadamente, nas reconfiguração contemporânea das relações entre os diferentes agentes culturais que configuram a rede complexa e cada vez mais fragmentada do chamado sistema da arte.



**Referências Bibliográficas**

- ACCIAIUOLI, Margarida. 1998. Exposições do Estado Novo: 1934-1940, Lisboa, Livros Horizonte
- ACCIAIUOLI, Margarida. 2013. António Ferro, a Vertigem da Palavra: retórica, política, propaganda no Estado Novo. Lisboa, Bizâncio.
- ADORNO, Theodor, et al. 2007. *Aesthetics and Politics*. Posfácio de Fredric Jameson. Londres-Nova Iorque, Verso.
- ALDEMIRA, Luís Varela. 1940. *Alcobaça Ilustrado, Um Estudo Crítico/Programa/Relatório /Catálogo e Estampas*. Lisboa, Livraria Portugália.
- ALDEMIRA, Varela. 1961. *A Pintura na Teoria e na Prática*, Lisboa. Ed. de Autor.. Pp. 37-43
- ARAUJO, Joaquim Rosa de. 1940. *Os Trabalhos da IV Missão Estética*, em Notícias de Viana, 21-Set, p.1.
- ARGAN, Giulio Carlo. 1983. *A Arte Moderna na Europa*, São Paulo, Companhia das Letras.
- BENJAMIN, Walter. 1992. [1937] *Illuminations, The work of art in the age of mechanical reproduction*. Londres: Fontana.
- BECKER, Howard S. 2010. *Mundos da Arte*, Lisboa, Livros Horizonte.
- BISHOP, Claire (Ed.). 2006. *Participation*, Londres, Whitechapel: Documents of Contemporary Art. MIT Press.
- COLE, Michael Wayne, e PARDO, Mary, eds. 2005. *Inventions of the Studio, Renaissance to Romanticism*. Chapel Hill: The University of North Carolina Press.
- COSTA, Diogo Freitas da. 2013. *O Atelier*, Lisboa, FFMS.
- COSTA, Diogo Freitas da, 2016. *Missões Estéticas de Férias, Estética, Academia e Política numa Iniciativa de Formação Artística do Estado Novo*, Dissertação de Mestrado, FBAUL, Lisboa, disponível on-line em <http://hdl.handle.net/10451/27968>.
- DEC.-LEI 26 957, 28 Agosto 1936, Lisboa, Diário do Governo, I Série, nº 202.
- DIAS, Fernando Rosa. 2015. *O Neo-Realismo nas Artes Plásticas: Encruzilhadas para uma Caracterização*. Nova Síntese, Textos e Contextos do Neo-Realismo, 10, Colibri, p.11-76.
- DIAS, Fernando Rosa. 2011. *Ecoss Expressionistas Na Pintura Portuguesa Entre-guerras (1914-1940)*, Lisboa, Campo da Comunicação.
- DIONÍSIO, Mário. 1945. *O Princípio de um Grande Pintor?*, Seara Nova, nº965, pp. 132-134.
- ESQUÍVEL, Patrícia. 2007. *Teoria e Crítica de Arte em Portugal (1921-1940)*, Lisboa, Edições Colibri.
- ESQUÍVEL, Patrícia; “Anos 60, anos de viragem: o novo poder da crítica”, disponível em: [http://academia.edu/202511/Anos\\_60\\_anos\\_de\\_viragem\\_o\\_novo\\_poder\\_da\\_critica](http://academia.edu/202511/Anos_60_anos_de_viragem_o_novo_poder_da_critica), [consultado em 24 de Novembro, 2015.]
- FERRO, António, 1949. *A Política do Espírito*, Lisboa, Edições SNI.
- FOSTER, Hal. 1988. *The Return of the Real*. Massachusetts, MIT
- FRANÇA, José Augusto. 2009. *A Arte Portuguesa no Século XX, 1911-1961*, Livros Horizonte
- FRANÇA., José Augusto. 1983. *A Arte Portuguesa de Oitocentos*, Lisboa, Biblioteca Breve.
- GUERRA, Vítor. 1955. *Catálogo da 18ª MEF*, Figueira da Foz, (s/n),
- GONÇALVES, Rui Mário. 1980. *Pintura e Escultura em Portugal - 1940-1980*, Lisboa, Biblioteca Breve.
- GUEDES, Fernando. 1997. *António Ferro e a Sua Política do Espírito*. Lisboa: Academia Portuguesa de História.
- JANEIRO, Bento. 1939. *II Missão Estética de Férias*, em *O Diabo*, Lisboa, 14 Jan. 1939, p.1.

- KRAUSS, Rosalind. 1979. Sculpture in the Expanded Field, October, Vol. 8. (Spring, 1979), pp.30-44.
- LEAL, João. 2002. *Metamorfoses, da Arte Popular: Joaquim de Vasconcelos, Vergílio Correia e Ernesto de Sousa*, in Etnográfica, Vol. VI (2), Lisboa, 2002. Pp. 251-280.
- LIMA, J. da Costa. III missão Estética de Férias, em *Brotéria* Vol. XXIX Dezembro (1939), p. 570-74.
- LINO, Raúl. 1948. "Missão estética". In *Arte de Ontem e de Hoje*. Lisboa: Edições Ricardo Espírito Santo, . p. 40-45.
- LOPES, Joaquim. 1940. *Do regionalismo ao Nacionalismo na Arte, Porto, Imprensa Portuguesa*.
- LOPES, Joaquim. 1956. *Missões Estéticas de Férias*, em O Primeiro de Janeiro, 14-03-1956, Porto.
- MACEDO, Diogo de. 1938. *Notas de arte*, in Ocidente, Vol I, nº 1, Lisboa, pp. 108-109.
- MACEDO, Diogo de. 1939. *Notas de arte. 2ª Missão Estética de Férias*, in Ocidente, nº 4, vol.II, Lisboa, p. 127.
- MADEIRA, João e PIRES, Fátima. (Eds.) 2016. *Os Ciclos do Arroz*, Vila Franca de Xira, Museu do Neorealismo.
- MATOS, Emília e SERRÃO, Vítor. 1999. *A Prática de Atelier na Pintura Portuguesa da 1ª metade do Século VI*, Actas do Seminário Internacional sobre Estudo da Pintura Portuguesa - Oficina de Gregório Lopes, Instituto José de Figueiredo,.
- MUÑOZ, António Trinidad. 2006. *Missões Estéticas de Férias y Paisaje Portugués: Dominguez Alvarez*. Boletim da Associação portuguesa de Historiadores de Arte [em linha] nº 3, 2006. [consult. 10 Jan. 2015]. Disponível na internet: <URL: <http://www.apha.pt/boletim/boletim3/default.htm>. ISSN 1646-4680.
- NOGEIRA, Franco. 1993. *O Estado Novo*, Porto, Civilização
- Ó, Jorge Ramos do. 1999. *Os anos de ferro: o dispositivo cultural durante a "política do espírito", 1933-1949: ideologia, instituições, agentes e práticas*, Lisboa: Estampa.
- PAMPLONA, Fernando. 1945. *Exposição da 9ª Missão Estética de Férias*, in Belas Artes/Malas Artes, Diário da Manhã, Lisboa, 20.11.1945
- PEPPIATT, Michael, e BELLONY-REWALD, Alice. 1983. *Imagination's Chamber: Artists and Their Studios*, London: Gordon Fraser.
- PEREIRA, Paulo (Dir.). 1995. *História da Arte Portuguesa*. Lisboa, Círculo de Leitores. 3 Vol.
- POMAR, Alexandre. *O Neo-realismo na Fotografia Portuguesa, 1945-1963*, publicado online em 03-28-2016, disponível na internet, URL: [http://alexandrepomar.typepad.com/alexandre\\_pomar/2011/03/cuf.html](http://alexandrepomar.typepad.com/alexandre_pomar/2011/03/cuf.html)[em [consultado em 20-03-2016].
- PORTELA, Artur. 1982. *Salazarismo e Artes Plásticas*. Lisboa: Biblioteca Breve.
- ROSAS, Fernando. 2001. *O salazarismo e o homem novo: ensaio sobre o Estado Novo e a questão do totalitarismo*. Análise Social, vol. XXXV (157): 1031-1054
- SILVA, Raquel Henriques da. 1995. *Sinais de Ruptura: "livres" e Humoristas*, in Pereira, Paulo (Dir.). 1995. *História da Arte Portuguesa*. Lisboa, Círculo de Leitores. Vol. 3, pp. 369-405
- SANTOS, Diana Gonçalves dos. 2004. *Obras de Carlos Reis no Museu Municipal de Torres Novas, Testemunhos da Permanência de um gosto*, in Porto, Ciências e Técnicas do Património - Revista da Faculdade de letras, I Série, vol. III. Pp. 317-338.
- SANTOS, Diana Gonçalves dos. 2006. *Carlos Reis e o Culto da Paisagem: Impressões Lumínicas e Cromáticas da Natureza* in Boletim da Associação portuguesa de Historiadores de Arte [em linha] nº 3, 2006. [consult. 20 Abril. 2016]. Disponível na internet: <URL: <http://www>.

apha.pt/wp-content/uploads/boletim3/Indice.pdf

SEREJO, Manuel Maria de Miranda (compil.) 1974. *Missões estéticas de férias: legislação, regulamentos e normas*. Lisboa: Academia Nacional de Belas Artes.

SILVA, Garcez da. (s/d). *As Primeiras e mais significativas Criações Neo-Realistas e a IX Missão Estética de Férias*, em Espólio de Garcez da Silva, Arquivo do Museu do Neo-Realismo, Ref. A20 -4-303.

SILVA, Raque Henriques da. 1995a. Romantismo e Pré-Naturalismo, in PEREIRA, Paulo (Dir.). 1995. *História da Arte Portuguesa*. Lisboa, Círculo de Leitores vol.3, pp. 329-352.

SILVA, Raquel Henriques da, 2013, *Pintura Naturalista na Coleção BCP*, Pintura Naturalista na Coleção BCP, Lisboa, pp. 7-18.

### Notas

<sup>1</sup> A necessidade de integrar as MEF no quadro de um programa político do Estado Novo não é uma questão acessória. As obras de Jorge Ramos do Ó (1999), Fernando Guedes (1997) e Artur Portela (1982), foram referência neste domínio.

<sup>2</sup> António Ferro, Cit. in Guedes 1997: 23

<sup>3</sup> Encontramos dois exemplos ilustrativos da ênfase que se coloca neste ponto. No primeiro artigo que se publicou sobre as MEF, *O Nacionalismo e a Arte* (DN, 11-06-37, p.1), o projeto é apresentado como demonstração do “Interesse que aos assuntos da arte vota sempre o Sr. Dr. Oliveira Salazar”. Noutro momento, encontramos evidência da interferência direta de Salazar que, segundo um artigo publicado no *Diário de Lisboa* 15 dias após o lançamento da 1ª edição das MEF, “resgatou, por 600 contos o condado destinado à casa das Missões” assegurando a instalação dos estagiários numa ala do convento pertencente aos Condes de Tomar. (*Diário de Lisboa*, 28-08-37, pp. 2-3.).

<sup>4</sup> A este respeito, é interessante a referência a iniciativas semelhantes em

TAVARES, Cristina Azevedo. 1999. *Naturalismo e Naturalismos na Pintura Portuguesa do século XX e a Sociedade Nacional de Belas Artes*. Lisboa. Tese dout. História de Arte, Universidade Nova de Lisboa.

SOUSA, Ernesto de. 1965. *A Pintura Portuguesa Neo-Realista (1943-1953)*, Lisboa, Coleção Arte Contemporânea, Artis.

XAVIER, Pedro Amaral. 2006. *Educação Artística no Estado Novo: As Missões Estéticas de Férias e a Doutrinação das Elites Artísticas*. Boletim da Associação portuguesa de Historiadores de Arte, [em linha] n.º 4, 2006. [consult.25 Jan.2015]. Disponível na internet: <URL: <http://www.apha.pt/boletim/boletim4/default.htm>. ISSN 1646-4680.

outros países europeus, como exemplo a seguir. Esse mesmo artigo menciona os casos de França, Espanha e Itália e este tipo de comparação é reiterada em diferentes relatórios das Missões. Raúl Lino, por exemplo, menciona as experiências levadas a cabo em Granada e em Londres, e Joaquim Lopes também incluiu no seu relatório da 5ª MEF (ANBA, Livros das MEF, Vol 2, Livro 3/4) uma alusão aos missionários do Paular em Sevilha, de Anticoli Corrado em Nápoles, da Bretanha e de Barbizon em França, assim como de um grupo de artistas conduzidos por Inácio de Zuloaga nos inícios do século XIX em Espanha.

<sup>5</sup> A referência a Benjamin é relevante aqui especificamente na sua análise dos fenómenos de contaminação entre as esferas artística e política, que marcaram o debate teórico no período entre guerras, nomeadamente na oposição entre duas conceções antagónicas do papel do artista: uma estetizante e apolítica, e outra política e socialmente comprometida. Para uma introdução ao tema veja-se Adorno *et al.* (2007) que colige a correspondência entre cinco dos seus protagonistas mais

influentes (Theodor Adorno, Bertolt Brecht, Ernst Bloch, Georg Lukacs e Walter Benjamin). Para um aprofundamento da questão no contexto nacional vejam-se as obras de Margarida Acciaiuoli (1998; 2013) que nos dão uma caracterização abrangente da atuação do Estado Novo no domínio cultural, muito especificamente das estratégias nos processos de legitimação política do regime. Ver ainda a obra de Portela (1982), sobretudo o capítulo sobre “As Estéticas dos Fascismos Europeus”.

<sup>6</sup> A expressão “*rappel à l'ordre*”, cunhada em 1919 pelo pintor, escultor e crítico de arte Roger Bissière (1886 -1964) em considerações sobre uma exposição de Braque, e depois celebrizada por Cocteau, tornou-se o mote para caracterizar o ambiente cultural no período de entre guerras, como uma reação às experimentações empreendidas pelas vanguardas a partir da reabilitação da tradição e dos valores culturais nacionais (cf Argan 1983). É curioso encontrarmos a expressão utilizada para descrever o pavilhão de Portugal na exposição de Paris de 1937 lado a lado com o primeiro artigo publicado sobre as MEF, *O Nacionalismo na Arte*, Diário de Notícias, 11-06-1937, p.1. Sobre o ambiente estético de entre guerras no nosso país, ver por exemplo o trabalho de Fernando Rosa Dias (2011; 2013)

<sup>7</sup> O autor dá-nos exemplos: “Missão Comercial ao Brasil” (in *Ocidente*, nº 4, vol. II, 1939, p.160) “Missões Cinematográficas” (in *Ocidente*, nº 1 e 2, vol. I, 1939), etc. para ilustrar que o recurso a esta terminologia está longe de ser casual

<sup>8</sup> Para uma análise mais detalhada da cobertura mediática na imprensa nacional e local, ver Costa 2016: 102-126.

<sup>9</sup> Há vários elementos importantes a destacar neste ponto. Por um lado, a relação que se estabelece entre a Junta Nacional de Educação e a Academia Nacional de Belas Artes, uma vez que a Secção de Belas Artes era responsabilidade do presidente da Academia, instituição à qual por seu turno era atribuída a responsabilidade de “cooperar na realização das Missões Estéticas de

Férias” (Ibid, Artigo 1º, §4 do capítulo I sobre os *Fins, Sede e delegação da Academia*.) Importa também relacionar as Missões Estéticas de Férias com uma outra instituição, a Direção-Geral do Ensino Superior e de Belas Artes (DGESBA). Cabi-lhe, entre outras competências, receber da ANBA a seleção final dos estagiários das Missões e os seus respetivos Boletins de Informação para efeito de fiscalização, nomeadamente por parte dos serviços de informação da PIDE.

<sup>10</sup> O *Grupo Ar-Livre* (1919-23) foi dinamizado por Carlos Reis em conjunto com três artistas fundadores da *Sociedade Silva Porto* - António Saúde, Falcão Trigoso e Alves Cardoso. Para além de ajudar a estabelecer a transição da segunda para a terceira geração naturalista, segue essencialmente o mesmo método dos projetos anteriores: percorrer Portugal “de lés a lés para captar as suas paisagens, a luz e o pitoresco longe das cidades” (Tavares 1999: 120).

<sup>11</sup> ANBA, Livro 2, Proc. 52. Citado em *Missões Estéticas de Férias*, Diário da Manhã - 09-08-37, p.1 (ver Anexo 1.04)

<sup>12</sup> Em 1940, por ocasião da sessão de encerramento da 4ª MEF em Viana do Castelo, Joaquim Lopes proferiu uma conferência sob o título *Do Regionalismo ao Nacionalismo*, evento muito comentado na imprensa de Lisboa e Porto, mas também nos órgãos de comunicação local (ver Costa 2016, Anexo 1).

<sup>13</sup> A expressão é retirada da célebre formulação de Álvaro Cunhal num inquérito para o jornal *O Diabo* sob o tema “Depõem críticos e artistas. Acerca da génese e da Universalidade da Arte Moderna”, (nº 240, 29 Abril 1939 pp. 4-5).

<sup>14</sup> Sousa 1965: 18.

<sup>15</sup> Para uma análise mais detalhada do número, composição, proveniência e distribuição dos participantes nas MEF, ver Costa 2016.

<sup>16</sup> Para obter um quadro mais detalhado da organização e conteúdos dos livros das missões, ver Costa (2016).

<sup>17</sup> José de Figueiredo foi presidente da ANBA entre 1932-37 (morre a 18 de Dezembro), sendo sucedido por Reinaldo dos Santos, que se manteve no cargo até ao final das MEF (morreu em 1970).

<sup>18</sup> Para uma análise mais detalhada sobre algumas destas relações, ver Costa 2006, p. 61-66

<sup>19</sup> Ver por exemplo, o artigo de Fernando de Pamplona (Pamplona 1945), um dos mais assíduos comentadores desta iniciativa, a propósito da 9ª MEF. O tom deste autor, marcadamente afeto ao regime e muito favorável às missões na sua fase inicial, muda substancialmente a partir de 1945: “Se os resultados nem sempre condizem com a nobre intenção, a culpa não pode ser assacada a quem institui, apenas à insuficiência ou má orientação dos seus beneficiários.”.

<sup>20</sup> Embora nas listas oficiais (Serejo 1974: 26-27) apareçam apenas sob a designação *Aveiro e Beja*, nos livros da ANBA (Livro 9, Proc. 5).

<sup>21</sup> 13ª e 22ª MEF, respetivamente Livro 6, Proc. 102 e Livro 8, proc. 33.

<sup>22</sup> Além destes dois casos, destacam-se as conferências previstas para a 2ª MEF dirigida por Aarão de Lacerda, ou o cursilho de palestras projetadas para a 25ª MEF dirigida por Santos Simões em Leiria. No primeiro caso (ANBA Livro 2, Proc. 172), o salão de festas da sociedade Martins Sarmento foi palco de uma conferência sobre história de Arte proferidas pelo próprio Aarão de Lacerda além de uma comunicação sobre arte contemporânea proferida pelo estagiário Alberto de Sousa. No segundo caso, o cursilho previa a realização de quatro palestras a realizar no mês de Setembro. O relatório desta missão não menciona a realização de qualquer delas, mas em vez disso refere a realização de uma conferência de Santos Simões sobre o *Valor estético do azulejo português* (ANBA, Livro 9, Proc. 5). Além das conferências projetadas nos programas, ao longo das MEF foram proferidas várias palestras incluídas em cerimónias de abertura ou encerramento da missão. Para além da já citada comunicação de Joaquim Lopes na 4ª missão em

Viana do Castelo, *Do Regionalismo ao Nacionalismo*, encontramos outros casos, como o da palestra dada por Armando de Lucena na inauguração da exposição da 24ª MEF em Beja e Arredores sob o tema *Linhas, Formas e Cores*, da qual se dá conta no relatório dessa missão (ANBA, Livro 9, Proc. 5).

<sup>23</sup> O diretor da Missão, Vergílio Correia, era diretor deste museu desde 1929.

<sup>24</sup> Outros locais onde se fizeram exposições incluíram o SNI-CPT, como sucedeu na 18ª MEF (Figueira da Foz, Livro 7, Proc. 48) e na 26ª MEF em Aveiro e Arredores (ANBA Livro 9, Proc. 5) ou os Salões da Mocidade Portuguesa, como sucedeu na 25ª MEF em Leiria, que por escassez de verbas não permitiu a realização de uma exposição em Lisboa (ANBA, Livro 9, Proc. 5).

<sup>25</sup> No relatório da 4ª MEF em Viana do Castelo, diz-se que a exposição esteve aberta desde final da tarde de 24 de Setembro até à uma da manhã, mas é descrita como “um acontecimento para Viana –o salão que não era pequeno, estava repleto e mais de 100 pessoas se a apinhavam à porta”. (ANBA, Livro 3, Proc... 47).

<sup>26</sup> Excerto do discurso de Carneiro Pacheco na sessão de inauguração da 1ª MEF, referindo-se ao modelo seguido nas MEF, citado em *Diário de Lisboa*, 08-08-1937.

<sup>27</sup> Embora não houvesse uma data ou duração obrigatória para além dos 30 dias que se exigia aos participantes como duração mínima do seu estágio (art. 3º, §2), por regra as missões deveriam ocupar a totalidade desse período, e como se confirma pelos relatórios, a maioria cumpriu esse objetivo.

<sup>28</sup> O Século 3-11-41

<sup>29</sup> Encontramos registo de vários casos em que foram adquiridos trabalhos de estagiários. O relatório da 4ª MEF dá conta de que “foram adquiridos trabalhos de Mamede Portela, Martins Correia, Couto Tavares e Valentim Malheiro.” (in loc. cit.) No relatório da 6ª MEF, Ernesto Korrodi comenta que “embora o objetivo da



exposição não fosse esse, contam por alguns milhares de escudos as obras adquiridas por amadores.” (In loc. cit.). Segundo Joaquim Lopes, na 7ª MEF “O Sr. Dr. Manuel Pires, Presidente da CM de Bragança, além de ter subsidiado os dois meses da Missão do Agregado Augusto Gomes, também na referida exposição adquiriu por mil escudos um dos melhores quadros do pintor estagiário Mamede Fernandes Portela.” (in loc. cit.) O relatório da 23ª MEF em Aveiro e Arredores relata também a ajuda prestada pelo diretor do Museu, que inclusivamente comprou cinco trabalhos da exposição para incorporar numa secção de Arte Contemporânea que pretendia abrir no Museu Regional de Aveiro. (ANBA, Livro 9, Proc. 5).

<sup>30</sup> Relatório da 3ª MEF (in loc. cit.)

<sup>31</sup> Abel Viana, Relatório da 20ª MEF em Viana do Castelo, 1957 (ANBA, Livro 8, Proc. 33).

<sup>32</sup> Relatório (in loc. cit)

<sup>33</sup> A exploração da multifuncionalidade dos ateliers é um dos fenómenos que acompanha a autonomização das artes plásticas enquanto profissão liberal desde o Renascimento. Veja-se Peppiat e Bellony Rewald (1983), Barker, Web e Woods (1999), Alpers (2005), ou Cole e Pardo (2005). Sobre o tema do atelier e das condições de trabalho artístico em contexto nacional destaca-se o trabalho de Serrão (1983). Ver também Matos e Serrão (1999). Para uma introdução abrangente às perspetivas contemporâneas, ver Jacob e Grabner (2010).

<sup>34</sup> Carta do diretor da ANBA com o título “Contas da II MEF” (ANBA, Livro2, Proc.172)

<sup>35</sup> Dórdio Gomes, relatório (Livro 4/5, Proc. 122-7-2)

<sup>36</sup> Carta de 17-08-46 ao Diretor da Escola Industrial e Comercial Dr. Azevedo Neves (Cristovão José Moreira de Figueiredo), ANBA, Livro 5- Proc. 55.

<sup>37</sup> 11ª MEF, Sintra, 1947. Carta de 05-07-1047. (ANBA, Livro 5, Proc. 112)

<sup>38</sup> 12ª MEF, Vila Viçosa 1948,

correspondência entre o MEN e a ANBA (ANBA, Livro 6, proc. 20).

<sup>39</sup> 22 MEF, Peniche e Berlenga, 1959, correspondência entre a ANBA-DGESBA (ANBA livro 8, proc. 33)

<sup>40</sup> Ver a este respeito o artigo escrito por Mário Dionísio na Seara Nova (Dionísio

<sup>41</sup> Para uma introdução à história e implicações desta iniciativa, ver o catálogo da Exposição *Os Ciclos do Arroz*, organizada pelo museu do neo-realismo em 2016 sob a curadoria de João Madeira. Fátima Faria Roque (ed.) 2016, *Os Ciclos do Arroz*, Vila Franca de Xira, Museu do Neo-Realismo. Ver também o trabalho e documentação recolhida por Alexandre Pomar (Pomar 2016)

<sup>42</sup> Ver Ernesto de Sousa, 1965

<sup>43</sup> ANBA Livro 9, Proc. 5

MEF	Diretores	Estagiários							Agregados	Exposições/ Prémios
		Lisboa			Porto			Coimbra		
		Pintura	Escultura	Arquitetura	Pintura	Escultura	Arquitetura			
<b>1. TOMAR 1937</b>	Raúl Lino. <b>Arquiteto</b> Fundador da ANBA	José Contente Manuel Lima Frederico George Manuel Calvet de Magalhães	–	Maurício Trindade Chagas/ Herculano da Silva Neves	Lauro Corado	Herculano de Sousa Monteiro	Armando Martins / Luís Pereira Dias	PINTOR Carlos Augusto Ramos	Georges Loukowski (Polaco) Prof. Joaquim Lopes (PINTOR) FORMADOR Franklin Ramos Pereira	Exposição dos trabalhos (cerca de 80) na SNBA, em Janeiro de 1938. Não se publicou catálogo
<b>2. GUIMARÃES 1938</b>	Prof. Dr. Aarão de Lacerda <b>Historiador</b> Professor e Diretor da Escola de Belas Artes do Porto	Vasco de Almeida Lucena / Maria das Dores Malveiro / Américo da Silva Marinho Regina Santos	Salvador Barata Feyo / Luís Fernandes de Carvalho Reis / Raul Maria Xavier	Luís Américo Xavier	Alberto de Sousa Augusto Gomes de Oliveira	Francisco Ferreira Botelho	Virgílio Bravo Silva	–	–	Exposição na SNBA, em Dezembro de 1938. Catálogo com 167 trabalhos
<b>3. ALCOBACA 1939</b>	Professor Dr. Varela Alemira <b>Pintor</b> Professor, ESBA Vice- Secretário da ANBA	José Maria Amaro Júnior / Graziela da Cunha Ferreira / João Jorge Maltreira / Luciano Pereira dos Santos / Mário Armando Oliveira Soares	–	Celeste de Jesus Ribeiro*	Laura Olinda Alves Costa / António Coelho de Figueiredo / Renato Juvêncio da Rocha Torres	João Gomes Rebello Júnior	Camilo de Paiva Soares	–	–	Exposição na SNBA, em Novembro de 1939. Catálogo registando 159 trabalhos. Programa, relatório, estudo crítico e gravuras publicadas no Volume Alcobaca Ilustrada, edição do Director da Missão

<p><b>4. VIANA DO CASTELO 1940</b></p>	<p>Professor Joaquim Lopes <b>Pintor</b> Professor da ESBAP</p>	<p>Celestino de Sousa Alves / Beatriz Schiapa de Azevedo / Joaquim do Couto Tavares / Jorge Escalço Valadas</p>	<p>Joaquim Martins Correia</p>	<p>Lúcia Ferreira de Matos e Silva</p>	<p>José Cândido / Dominguez Alvarez / António Coelho de Figueiredo / Valentim Francisco / Malheiro / Mamede Fernandes / Portela / Bruno Alves Reis / David Pereira de Sousa</p>	<p>José Fernandes da Silva</p>	<p>-</p>	<p>-</p>	<p>-</p>	<p>Exposição na SNBA, em Dezembro de 1940. Catálogo registando 184 trabalhos. Foi conferido o prémio Nacional ao Escultor Joaquim Martins Correia e o prémio Luciano Freire ao pintor Joaquim do Couto Tavares</p>
<p><b>5. COIMBRA 1941</b></p>	<p>Dr. Vergílio Correia <b>Arqueólogo</b> Professor na Universidade de Coimbra – conservador do Museu Etnológico Português e do Museu Nacional de Arte Antiga</p>	<p>Lúcia Azevedo de Almeida / João Augusto de Paiva</p>	<p>António da Rocha Correia / António Duarte da Silva Santos</p>	<p>Alberto José Pessoa</p>	<p>António Lino da Veiga Pedras / Adriano Costa</p>	<p>Afonso Alexandre Duarte Angélico / Carlos Sant'Ana Bragança</p>	<p>-</p>	<p>PINTOR Daniel Ribeiro Sanches</p>	<p>Regina Bensaúde / Duarte Santos António José Fernandes / Carlos Augusto Ramos</p>	<p>Exposição na SNBA em Novembro de 1941. Catálogo registando 198 trabalhos. Prémios Nacionais aos escultores António Duarte da Silva Santos e António da Rocha Correia e Menções Honrosas a Afonso Duarte Angélico e Daniel Ribeiro Sanches.</p>
<p><b>6. LEIRIA 1942</b></p>	<p>Ernesto Korrodi <b>Arquiteto</b> Professor Escola Industrial de Braga- Diretor de Obras da Direcção-Geral dos Edifícios e Monumentos Nacionais</p>	<p>Jorge Escalço Valadas</p>	<p>Numídico Bessone Amorim*/ António dos Santos / Pedro dos Anjos Teixeira.</p>	<p>Vitor Manuel Paia e Carmo / Manuel Ramos da Costa Martins.</p>	<p>António José Fernandes</p>	<p>-</p>	<p>-</p>	<p>PINTOR Carlos Augusto Ramos</p>	<p>Zulcões dos Anjos Teixeira</p>	<p>Exposição na SNBA, em Outubro de 1942. Catálogo registando 90 trabalhos. Prémio Nacional a Numídico Bessone Amorim.</p>

MEF	Diretores	Estagiários										Agregados	Exposições/ Prémios	
		Lisboa					Porto							Coimbra
		Pintura	Escultura	Arquitetura	Arquitetura	Pintura	Escultura	Arquitetura	Pintura	Escultura	Arquitetura			
<b>7. BRAGANÇA 1943</b>	Professo Joaquim Lopes <b>Pintor</b> Professor da ESBAP	Celestino d a Sousa Alves / Alfredo Le Marite de Carvalho / Maria Luísa Sousa Tavares*	–	Celeste de Jesus Ribeiro**	Mamede Fernandes Portela / António de Assunção Sampaio / Renato Juvêncio da Roca Torres.	Altino Maia	–	–	–	–	–	Augusto Gomes de Oliveira/ António Cândido da Silva / Serafim Pereira Teixeira	Exposição na SNBA em Dezembro de 1943. Catálogo Registrando 109 trabalhos. Prémio Nacional a Augusto Gomes de Oliveira.	
<b>8. SANTARÉM 1944</b>	Matos Sequeira <b>Jornalista / Poeta / Dramaturgo / Olisipógrafo</b>	Américo Martinho / Vasco Lucena	António dos Santos / Numídio Bessone Amorim**	–	Amândio José da Silva / João Martins da Costa	–	–	–	–	–	Armando Tavares Martins	Exposição na SNBA, em Novembro de 1944. Catálogo registrando 83 trabalhos.		
<b>9. ÉVORA 1945</b>	Prof. Dórdio Gomes <b>Pintor</b> Professor na Escola de Belas Artes do Porto	Maria Luísa Sousa Tavares**	Vasco Pereira da Conceição	Francisco José Pereira de Castro Rodrigues	António Lino da Veiga Pedras/ Israel Martins de Macedo e Silva/ Júlio Pomar/ Nadir Afonso Rodrigues	Artindo Gonçalves da Rocha	–	–	–	–	Maria da Conceição Silva Dias / Aníbal Alcino Ribeiro dos Santos* / Júlio Resende / João Raúl Neves David	Exposição na SNBA, em Novembro de 1945. Catálogo com 163 trabalhos. Prémio Nacional a Júlio Resende e Prémio Luciano Freire a António Lino da Veiga Pedras.		

<p><b>10. VISEU 1946</b></p>	<p>Domingos Rebelo <b>Pintor</b> Foi diretor e vogal da Academia Nacional de Belas Artes</p>	<p>Manuel Lima / João de Alegria Barata</p>	<p>Numídico Bessone Amorim***</p>	<p>–</p>	<p>Joaquim Teixeira /Anibal Alcino Ribeiro dos Santos**</p>	<p>Mário Costa de Almeida Truta</p>	<p>Eduardo da Rocha Matos</p>	<p>–</p>	<p>–</p>	<p>Um catálogo elaborado em Viseu registra 23 trabalhos dos estagiários João de Alegria Barata, Anibal Alcino e Numídico Bessone.</p>
<p><b>11. SINTRA 1947</b></p>	<p>Professor Dr. Varela Aldeмира <b>Pintor</b> Professor ESBALVice- Secretário da ANBA</p>	<p>Maria das Dores Malveiro / Maria Luísa Sousa Tavares***</p>	<p>Maria de Lourdes dos Santos Pinto</p>	<p>–</p>	<p>João Martins da Costa / Nuno Alves Tavares / Rosa Augusta / Moutinho da Costa</p>	<p>Luis Fernando de Carvalho e Reis</p>	<p>–</p>	<p>–</p>	<p>Pintor José Ribeiro</p>	<p>Exposição na SNBA, em Novembro de 1947. Catálogo registando 187 trabalhos, com um pequeno relatório servindo de prefácio. Prémio Nacional ao pintor João Martins da costa e prémio Luciano Freire (desenho) a José Ribeiro.</p>
<p><b>12. VILA VIÇOSA 1948</b></p>	<p>–</p>	<p>–</p>	<p>–</p>	<p>Francisco Blasco Gonçalves</p>	<p>Maria Helena Pais de Abreu / Mário Adolfo / Vale Garção / Anibal Alcino Ribeiro dos Santos***/ Albino Duarte Baganha / Ant. José Fernandes / Jaime Gaspar Isidoro</p>	<p>–</p>	<p>Francisco Pessegueiro Saldanha e Miranda</p>	<p>–</p>	<p>Leolinda Ana Santos Trindade / Nuno Rodrigo Martins Portas</p>	<p>Exposição na SNBA em Novembro de 1948. Catálogo registando 150 trabalhos, com um relatório servindo de prefácio. Prémios conferidos: Luciano Freire (desenho) a Mário A.V. Garção, Rocha Cabral, (pintura) a Jaime Gaspar Isidoro¹</p>

MEF	Diretores	Estagiários								Agregados	Exposições/ Prémios
		Lisboa			Porto			Coimbra			
		Pintura	Escultura	Arquitetura	Arquitetura	Pintura	Escultura	Arquitetura			
<b>13. ÓBIDOS E CALDAS DA RAINHA 1950</b>	Matos Sequeira <b>Jornalista/ Poeta/ Dramaturgo/ Olisipógrafo</b>	Prof. Mário Armando de Oliveira Soares / Arnaldo Louro de Almeida / Manuel de Almeida Mourato Peliquito	-	-	-	-	-	-	-	Professor David de Sousa	Exposição no Pavilhão do Parque Rainha D. Leonor, nas Caldas da Rainha, em Setembro de 1950. Catálogo registando 95 trabalhos, com um pequeno relatório servindo de prefácio.
<b>14/15 BEJA 1951-52</b>	<b>Não Realizadas (Constam dos registos processados inicialmente)</b>										
<b>16. MAFRA 1953</b>	Prof. Armando de Lucena <b>Historiador/Pintor</b> Professor de pintura na Escola de Belas-Artes de Lisboa	Maria Sara de Macedo Sá da Costa / Maria Emília Ferreira / Jorge Conde da Silva / Maria Alice Leitão Correia Barreira	Maria Francelina Gonçalves Rodrigues Gil / Manuel da Silva Marques Bom / Alda Maria de Carvalho Furtado / Maria Gabriela Cordeiro Veloso / Leonor de Andrade e Albuquerque de Bettencourt	-	Isabel Maria Teles Fernandes Gomes	-	-	-	-	Maria da Conceição Silva Dias/ Aníbal Alcino Ribeiro dos Santos */ Júlio Resende/ João Raul Neves David	Exposições na Câmara Municipal de Setúbal e Secretariado Nacional de Informação, em Outubro de 1954. Catálogos registando 66 trabalhos, com um pequeno relatório servindo de prefácio.

<b>17. SETÚBAL 1954</b>	Matos Sequeira <b>Jornalista / Poeta / Dramaturgo / Olisipógrafo</b>	Maria Manuel Nunes* / João da Conceição Ferreira* / Carlos Alberto Leopoldo Batalha	Maria Graciete Jordão Valente / Manuel Marques Borges	-	Dr. Alberto da Silva e Sousa	-	-	-	-	Exposições na Câmara Municipal de Setúbal e Secretariado Nacional de Informação, em Outubro de 1954. Catálogos registando 66 trabalhos, com um pequeno relatório servindo de prefácio.
<b>18. FIGUEIRA DA FOZ 1955</b>	Prof. António Vítor Guerra <b>Arqueólogo</b> Diretor do Museu Municipal Santos Rocha	Luis Filipe Marques de Abreu / Maria Manuela Morais Martins / Mário Martins do Carmo	Helder Ernesto Coelho Baptista / José Laranjeira Santos	Graco Theodor Martins Wandschneider	-	-	-	-	-	Exposições na Câmara Municipal da Figueira da Foz e Secretariado Nacional de Informação, em Outubro de 1955. Catálogos registando 90 trabalhos, com um pequeno relatório servindo de prefácio. Prémio Nacional ao Escultor Laranjeira Santos e Prémios da Câmara Municipal da Figueira da Foz ao Pintor Luís F.M. de Abreu e ao Escultor Laranjeira Santos.
<b>19. ALMADA 1956</b>	Alberto de Sousa <b>Pintor aguarelista</b>	Clemente Rodrigues da Silva / José Luís de Jesus Ferreira Ribeiro /	-	-	Abel Almeida da Costa Mendes (filho) / Filinto Elísio Lopes Nozes Tavares / Luís Luciano Demêe / Luís João Lopes Nozes Tavares / Salvador Rodrigues Martins	-	-	-	-	Exposição no S.N.I., em Outubro de 1956. Catálogo registando 64 trabalhos, com um pequeno prefácio. Exposição de 14 quadros seleccionados no convento dos Capuchos, em Julho de 1957.

MEF	Diretores	Estagiários						Agregados	Exposições/ Prémios	
		Lisboa			Porto					Coimbra
		Pintura	Escultura	Arquitectura	Pintura	Escultura	Arquitectura			
<b>20. VIANA DO CASTELO 1957</b>	Abel Viana <b>Arqueólogo</b> Diretor do Museu Regional de Viana do Castelo e Museu Regional de Beja	Clemente Rodrigues da Silva / José Luís de Jesus Ferreira Ribeiro	-	-	Abel Almeida da Costa Mendes (filho) / Filinto Elísio Lopes Nozes Tavares / Luís Luciano Demée / Luís João Lopes Nozes Tavares / Salvador Rodrigues Martins	-	-	Professor David de Sousa	Exposição no Museu Regional de Viana do Castelo, em Outubro. Catálogo registando 99 trabalhos, com um pequeno relatório.	
<b>21. TOMAR 1958</b>	Professor Dr. Varela Aldemira <b>Pintor</b> Professor ESBAL Vice-Secretário da ANBA	António Gonçalves da Cruz / João da Conceição Ferreira*** / Maria Luísa de Sousa Nunes / Maria Manuela Esteves Costa Torres / Jaime Aníbal da Costa e Sousa / Mariana Jeresa Guerreiro Pardaí	-	-	-	-	-	-	Exposição em Setembro, nos paços do Concelho de Tomar. Catálogo com 106 trabalhos e prefácio relatório. Repetição da exposição em Outubro, no S.N.I.- Lisboa, com 42 trabalhos selecionados. Prémio Rocha Cabral (Pintura): João da Conceição Ferreira.	



<b>22. PENICHE E BERLENGAS 1959</b>	Professor Dr. Varela Aldemira <b>Pintor</b> Professor:ESBAL Viced-Secretário da ANBA	Maria Deolinda Dinne Rosado Sardinha**	Luis José Guerreiro de Melo Bandeira	João António Moreira de Almeida Peneda	Armando José Ruivo Alves / Manuel da Silva De Francesco	-	-	-	-	<b>Pintora</b> Joaquina do Amparo Roxo Neves. <b>Arquiteto</b> Carlos Filomeno dos Anjos de Sousa Sardinha. <b>Pintor</b> Manuel Teixeira Falcato. <b>Pintora</b> Maria Manuela Esteves Costa Torres	Exposição no clube Penichense, em fins de Setembro.
<b>23. AVEIRO 1960</b>	Professor António Duarte <b>Escultor</b> Professor da ESBAL	Eduardo Zink / Ezequiel Figueiredo Jorge / Clemente Rodrigues da Silva	Mário da Luz Ferreira Varela / Maria Francisca Gonçalves Rodrigues Gill	Virgínio Gonçalves Gouveia	-	-	-	-	-	<b>Pintores:</b> Lídia Ferreira de Sá / Mário do Carmo Moreira da Silva Jorge <b>Escultora:</b> Mária das Dões de Caldeira de Castel-Branco Boarotto	Exposições no Museu Regional de Aveiro e Secretariado Nacional de Informação, Cultura Popular e Turismo, nos meses de Outubro e Novembro de 1960 respetivamente. Catálogos registando 60 trabalhos, com um pequeno relatório servindo de prefácio. Prémio Rocha Cabral (pintura); Eduardo Zink
<b>24. BEJA 1961</b>	Professor Armando de Lucena <b>Historiador/Pintor</b> Professor de pintura na ESBAL	Lídia Ferreira de Sá / Ovídio da Fonte Carneiro	Dorita de Castel-Branco Boarotto	Virgínio César Gonçalves Gouveia	-	-	-	-	-	Amândio Manuel Abreu de Sousa / José da Glória Peralta Grade	Exposição no Salão Nobre do Governo Civil de Beja, em Outubro. Catálogo registando 63 trabalhos, com um relatório servindo de prefácio.

MEF	Diretores	Estagiários						Agregados	Exposições/ Prémios	
		Lisboa			Porto					Coimbra
		Pintura	Escultura	Arquitetura	Pintura	Escultura	Arquitetura			
<b>25. LEIRIA 1962</b>		Ilda Maria Cavaco Tavares / Hemiãni de Jesus da Silva Oliveira	João dos Santos Fernandes Afra / Maria Clotilde da Costa Pinto Mesquita / Maria / Fernanda Ruivo Remechido	José Manuel da Silva Carvalho Fava / Armando do Espírito Santo e Silva	-	-	-	-	Exposição nos Salões da Mocidade Portuguesa de Leiria, em Outubro, Catálogo: 38 trabalhos – relatório no prefácio	
<b>26. FUNCHAL 1963</b>	João Miguel dos Santos Simões <b>Historiador</b> Diretor do Museu Nacional do Azulejo	Maria Teresa Crisóstomo de Andrade / Maria Brás Silveira / Joaquim Luís Gonçalves / António José Guerra Ferramentas / Carlos Manuel Oliveira dos Santos Maderral	Manuel José Neves Castanheta	Rui José de Sousa Cardim / Elisabeth Évora Nunes	-	Alberto Almeida Carneiro	-	Prémio Rocha Cabral (escultura); Alberto Almeida Carneiro Exposições na Academia de Música e Belas Artes da Madeira, em Outubro, e ainda em Lisboa, no Secretariado Nacional de Informação, Cultura Popular e Turismo. Catálogos registando 93 trabalhos; com um pequeno relatório servindo de prefácio.		
<b>27. VIZELA 1964</b>	<b>Não realizada</b>						(Lista de aprovados): Maria Teresa Crisóstomo de Andrade, Carlos Manuel Oliveira dos Santos Madeira, António José Guerra Ferramentas; Maria da Conceição Braz Teixeira, Joaquim Luís Gonçalves, Elisabeth Évora Nunes, Rui José de Sousa Cardim, Alberto Almeida Carneiro			
<b>28. MAFRA 1969</b>							Houve reduzido número de concorrentes (não identificados no processo), a ANBA decidiu não efetuar a MEF.			

**Conselho Científico Editorial e Pares Acadêmicos**



## Conselho Científico Editorial e Pares Académicos do N.º 6 e 7 de Convocarte

### Pares Académicos Internos à FBAUL:

- **Annabela Rita** - Faculdade de Letras & CLEPUL/da Universidade de Lisboa, APE, Observatório da Língua Portuguesa
- **Cristina Azevedo Tavares** - Professora Associada e coordenadora da área de Ciências da Arte na Universidade de Lisboa, Faculdade de Belas Artes, e no Programa Doutoral de Filosofia das Ciências, Tecnologia, Arte Sociedade do Centro de Filosofia das Ciências da Universidade de Lisboa, Investigadora integrada do CFCUL, Head de Arte e Ciência, investigadora colaboradora do CIEBA.
- **Cristina Pratas Cruzeiro** - Professora Auxiliar Convidada de Ciências da Arte na Universidade de Lisboa, Faculdade de Belas Artes; Bolseira de Pós-Doutoramento IHA-FCSH/NOVA.
- **Eduardo Duarte** - Professor Auxiliar Convidada de Ciências da Arte na Universidade de Lisboa, Faculdade de Belas Artes, Investigador do CIEBA, Responsável do 2.º Ciclo das Ciências da Arte e Coordenador do Mestrado em Museologia e Museografia.
- **Fernando António Baptista Pereira** - Fernando António Baptista Pereira: Professor Associado da FBAUL; investigador integrado do CIEBA (onde coordena uma linha de investigação); investigador colaborador do Laboratório Hércules; Adjunto do Ministro da Cultura para os Museus e Património (desde 2017).
- **Fernando Rosa Dias** - Professor Auxiliar de Ciências da Arte na Universidade de Lisboa, Faculdade de Belas Artes, Investigador do CIEBA, Coordenador do Mestrado em Crítica, Curadoria e Teorias da Arte, Presidente da Comissão Científica do Doutoramento em Artes da Universidade de Lisboa e do Instituto Politécnico de Lisboa, Coordenação Científica Geral da Revista Convocarte.
- **Margarida Calado** - Professora Associada de Ciências da Arte na Universidade de Lisboa, Faculdade de Belas Artes, Investigador do CIEBA.

### Pares Académicos Exteriores à FBAUL:

- **Angela Ancora da Luz** - Historiadora e Crítica de Arte, vice-Presidente da ABCA, Professora da Universidade Federal do Rio de Janeiro.
- **António Quadros Ferreira** - Professor Emérito da Faculdade de Belas Artes da Universidade do Porto.
- **António Trinidad** - Em falta
- **Delinda Collier** - Ph.D. Associate Professor and Director of Undergraduate Studies Art History, Theory, and Criticism, School of the Art Institute of Chicago.
- **Isabel Nogueira** - Doutorada em Belas-Artes, em Ciências e Teorias da Arte (FBAUL) e pós-doutorada em História e Teoria da Arte Contemporânea e Teoria

da Imagem (Universidade de Coimbra e Université Paris 1 Panthéon-Sorbonne). Professora Universitária, Investigadora de Arte Contemporânea e Curadora independente.

- **Joana Cunha Leal** - Professora Auxiliar do Departamento de História da Arte da Universidade NOVA de Lisboa, Faculdade de Ciências Sociais e Humanas. Directora do Instituto de História da Arte da FCSH-NOVA.

- **Jorge Martins Rosa** - UNL

- **José Francisco Alves** - Doutoramento em História da Arte, curador independente e membro da Associação Internacional de Críticos de Arte (AICA) e do Conselho Internacional de Museus (ICOM). Curador-Chefe do Museu de Arte do Rio Grande do Sul (2011-2013) e Professor de Escultura do Atelier Livre da Prefeitura de Porto Alegre.

- **Juan Carlos Ramos Guadix** – Artista plástico, Gravador, Professor Titular, Departamento de Dibujo, Facultad de Bellas Artes, Universidad de Granada.

- **Julieanna Preston** - Professor of Spatial Practice, Masters of Fine Art Coordinator, Spatial Design Acting coordinator, Toi Rauwharangi College of Creative Arts, Te Kunenga ki Pūrehuroa Massey University, Wellington, Aotearoa

- **Mário Caeiro** - Professor na Escola Superior de Arte e Design das Caldas da Rainha, Curador, e Investigador no LIDA - Laboratório de Investigação em Design e Artes e no CECC - Centro de Estudos de Comunicação e Cultura da Universidade Católica Portuguesa.

- **Mark Harvey** - Professor na University of Auckland, New Zealand, Artista Performer.

- **Martin Patrick** - Senior Lecturer, Academic Integrity Officer and Ethics Advisor, Core Staff; MFA, Doctoral Supervisor, Whiti o Rehua School of Art, Massey University Wellington

- **Pascal Krajewski** - PhD in Art Sciences; Master Degree in Aerospace Engineering. Member of the Ciberarte Laboratory (CIEBA-FBAUL) / Docteur en Sciences de l'art; Diplôme d'ingénieur en Aérospatiale. Membre du laboratoire Ciberarte (FBAUL-CIEBA).

- **Pedro Roxo** - UNL

- **Raquel Henriques da Silva** - Professora Associada da Universidade Nova de Lisboa, Faculdade de Ciências Sociais e Humanas. Directora do Instituto de História da Arte FCSH-UNL.

- **Rita Macedo** – Professora Auxiliar do Departamento de Conservação e Restauro da Faculdade de Ciências e Tecnologia da Universidade Nova de Lisboa.

- **Sylvie Coellier** - Professeure, département Arts d'Aix-Marseille Université - UAM.

#### **Membros Honorários do Conselho Científico Editorial [consultivo]**

- **Michel Guérin** - Agrégé de philosophie, Professeur émérite à l'Université d'Aix-Marseille et membre honoraire de l'Institut Universitaire de France.

- **James Elkins** - Department of Art History, Theory and Criticism, at the School of the Art Institute of Chicago.



# Procedimentos e Orientações de Publicação



## O Espírito da Revista *Convocarte*

A revista é de suporte digital e pretende convocar para discussão especialistas de temas das artes, a partir de diferentes formações das artes e humanísticas: historiadores de arte, filósofos da estética, críticos e teóricos da arte, curadores, museólogos, de áreas afins interessadas pelas questões da arte, tais como antropologia, sociologia, psicologia e psicanálise, estudos da linguagem e do signo, etc... ou os próprios artistas. O seu princípio é ter um *Tema*, em torno de questões da arte, que domina cada número e que é o centro de uma *Convocação* para a reflexão e discussão.

A *Convocarte* assume o português como língua base, estendendo a recepção de textos a línguas tradicionais no mundo universitário português: espanhol, inglês e francês. O Conselho Científico Editorial trabalhará nessas diferentes línguas sempre que necessário, com envio dos textos de modo ajustado a essas competências. Os textos podem ser enviados escritos em cada uma destas línguas, defendendo-se pluralidade, mas com a preferência de que cada autor escrevesse e pensasse na sua linguagem de formação base. Se a FBAUL é o seu natural centro de edição e *convocação*, o seu alcance é plural e cosmopolita.

É uma revista com Leitura e Revisão de Pares (peer review), sem chamada de textos (call for papers) mas com base na discussão e sugestão. A principal função é criar um espaço de discussão e publicação de questões múltiplas do mundo (plural) das artes.

## Processos Editoriais

O controlo científico e editorial do *Dossier Temático*, que especifica cada número da *Convocarte*, com colaborações de fundo mais alargadas, funciona a partir de textos solicitados por convites directos aos autores, a partir de uma Coordenação Geral e em consulta do Conselho Científico Editorial constituída para cada número, que coordena cada dossier temático e que constituirá o painel de Revisão de Pares (*Peer Review*). Neste sentido não será efectuada nenhuma chamada aberta de textos (*Call for Papers*). Contudo, investigadores interessados poderão apresentar textos à revista, com consulta prévia através de curriculum científico e explicitação da questão a abordar, que serão depois apreciados pelo Conselho Científico Científico (cada tema é anunciado no número anterior).

Não há submissão de textos, e é nesse espírito que deve actuar o Conselho Científico Editorial. A relevância deste método de *revisão de pares* (com espírito de *discussão de pares*) é criar um espaço de debate e partilha científicos pré-editorial, que pretende ser uma forma aberta e dialogante entre especialistas das Ciências da Arte em geral. Por isso, a revisão não é duplamente cega, mas apenas para os autores. Qualquer membro do Conselho Científico Editorial que apresente texto para o Dossier Temático, terá que colocar o seu trabalho também em processo de



revisão. Nenhum elemento do Conselho Científico Editorial faz revisão do seu texto ou de um autor que tenha proposta. É apenas a Coordenação que tem a função de organizar e distribuir os textos para revisão.

Com rigor e partilhas científicas, pretendemos encontrar uma plataforma de revisão de pares mais ajustada às áreas humanísticas e artísticas relativamente ao modelo dominante, muito anglo-saxónico e mais apropriado às Ciências Exactas e Tecnológicas.

Os trabalhos do Conselho Científico Editorial centram-se apenas no Dossier Temático, mais alargado e central em cada edição. As restantes pastas da revista, resultam de trabalhos no âmbito de ciclos de formação da FBAUL em articulação com linhas de investigação do CIEBA, cabendo a sua revisão a coordenadores de linhas de investigação do CIEBA e à Coordenação Geral. Contudo, em casos específicos, a Coordenação poderá, relativamente a um destes textos, fazer uma consulta a membros do Conselho Científico Editorial.

### **Funções do Conselho Científico Editorial:**

1. Sugestão de investigadores especializados do *Dossier* para colaborarem no número correspondente.
2. Apreciação de textos/ensaios, através de breve texto com os seguintes parâmetros e critérios:
  - a) Ajustamento do texto/ensaio à política editorial da revista, enquanto revista Universitária no âmbito das Artes e Humanidades.
  - b) A adequação do texto/ensaio ao *Tema do Dossier*.
  - c) Originalidade do objecto da investigação ou da reflexão.
  - d) Linguagem especializada, competente e adequada aos problemas em foco.
  - e) Qualidade científica e metodológica na pesquisa e investigação, tal como na escrita e argumentação.
  - f) Competência argumentativa e crítica.
  - g) Domínio de conhecimentos artísticos, históricos, estéticos, e filosóficos.
3. Sugerir melhorias de alterações em forma de breve comentário, se consideradas necessárias, em função dos parâmetros anteriores ou outros afins (máximo de 1000 caracteres).

Cada texto do *Dossier Temático* será apreciado por dois revisores do Conselho Científico Editorial.

As propostas são sempre distribuídas por elementos do Conselho Científico Editorial que não estão na origem da indigitação dos candidatos ou que não correspondam aos próprios.

Sendo um sistema por convite de investigadores especializados, e centrado em sugestões, o processo de revisão de pares não será feito sobre os *abstracts*, mas sobre o texto final.

Reserva-se à Coordenação, com base nas apreciações das considerações do Conselho Científico Editorial, a recusa de edição de algum dos textos, seja por

desajustamento ao Tema, ao défice científico ou à recusa em efectuar alterações a partir das sugestões de leitura do Conselho Científico Editorial.

A Coordenação pode consultar o Conselho Científico Editorial, ou alguns dos seus membros, para questões específicas, de dúvida e com carácter de excepção, que surjam ao longo dos trabalhos.

#### **Formato dos textos candidatos ao Dossier Temático:**

1. Texto geral de c.30.000 (ou entre 20.000 e 35.000) caracteres sem espaços.
2. Um resumo (*abstract*) em inglês ou francês de c.850 caracteres sem espaços.
3. Utilização coerente de princípios universitários de indicação das fontes documentais e bibliográficas (o sistema e norma adoptados serão da opção de cada autor, mas o Conselho Científico Editorial pode pronunciar-se sobre a sua adequação e rigor).
4. Relativamente à redacção dos textos em português a Coordenação deixa a cada autor a liberdade e responsabilidade de escolha da utilização o último acordo ortográfico ou da anterior ortografia [a actual coordenação geral de *Convocarte* reserva-se, apenas para os seus textos, a não seguir o mais recente acordo].
5. Os textos podem ser apresentados nas seguintes línguas, adequadas à origem e formação dos respectivos autores: português, espanhol, francês ou inglês.
6. Inclusão, até ao máximo de 8 imagens para reprodução ao longo do texto (as imagens poderão ser a cores; os processo de autorização e a responsabilidade dos direitos de reprodução das imagens são da responsabilidade do autor do texto). As imagens que acompanham os textos devem ser enviadas em pasta própria denominada *Imagens*. Todas as imagens terão de ser de alta qualidade para impressão com resolução de 300 *dpi* e em formato *tiff* ou *jpg*. Um documento de texto individual deverá ser enviado com a descrição das legendas. Os nomes atribuídos às imagens devem ser iguais aos usados na referência de localização no texto que acompanham e, caso seja necessário, os respectivos créditos. As imagens devem estar por ordem com o nome antecedendo a respectiva legenda (ex: *Figura 1 - legenda da imagem 1 + créditos de imagem 1*). À Coordenação Geral reserva-se o direito de excluir as imagens que não cumpram os critérios descritos.
7. Direitos de autor: dentro do abrigo das edições da Universidade de Lisboa. Cada autor será responsável por qualquer acto de plágio ou de indevida autorização de reprodução de imagens ou trechos que escapem à supervisão do Conselho Científico Editorial.

Qualquer outra excepção será apreciada pelo Conselho Científico Editorial e fará parte do seu comentário. A decisão final dessas excepções caberá à Coordenação Geral e ao Coordenador do *Dossier Temático*.

A *Convocarte* é uma revista digital pública da FBAUL. Os autores cedem os direitos a essa publicação através do mundo universitário. Os direitos específicos de publicação e divulgação dos trabalhos da *Convocarte* passam, por inerência, a ser propriedade da Universidade de Lisboa, segundo os seus regulamentos, à qual pertence a FBAUL.

### Sequência e processos de trabalho:

Determinado o Conselho Científico Editorial para cada número, segue-se a seguinte sequência de trabalhos, cada qual com data limite, segundo calendário a definir em cada proposta de trabalhos na preparação de cada número.

1. Sugestão de autores/ensaístas por parte do Conselho Científico Editorial e recepção de propostas de textos exteriores por parte da Coordenação (a selecção inicial das propostas exteriores são da responsabilidade da Coordenação Geral e do Dossier Temático, com consulta de membros do Conselho Científico Editorial, se considerado necessário).
2. Convocação dos textos finais aos autores em data a calendarizar para cada número.
3. Envio dos textos ao Conselho Científico Editorial, com princípios e grelha de apreciação (dois para cada texto).
4. Recepção das apreciações da Coordenação e reenvio para os autores para alterações ou correcções, a partir das sugestões do Conselho Científico Editorial.
5. Envio dos textos alterados e/ou corrigidos para a paginação. A paginação ainda será devolvida aos autores para últimos acertos (já não de alteração do texto).
6. Lançamento

Os comentários do Conselho Científico Editorial são devolvidos aos autores tal como chegam à Coordenação Geral e Temática, mantendo-se todas as opções pessoais da apreciação qualitativa. Embora sejam sugestões, sublinha-se uma sua leitura atenta por parte dos autores. Pretende-se depois que, perante estas análises críticas, estes ponderem necessárias alterações: revendo, corrigindo, justificando, cortando, acrescentando, deslocando, etc. A principal intenção da apreciação qualitativa, destaque-se, é a melhoria qualitativa dos textos através de um plano intersubjectivo de funcionamento.

### Proposta externa de texto/ensaio para a revista *Convocarte*

A coordenação pode aceitar, para o Dossier Temático, propostas de trabalhos exteriores ao processo de convites do Conselho Científico Editorial. Para isso, a proposta deve ser enviada para a Coordenação através do *email* da revista *Convocarte* [convocarte@belasartes.ulisboa.pt], acompanhada dos seguintes elementos:

- a) *Curriculum Vitae* académico e de investigação, sobretudo centrado em trabalhos relativos ao tema do Dossier.
- b) Um resumo até 1000 palavras sem espaços da proposta do seu trabalho.
- c) Carta ou email de motivação.

A proposta deve seguir as orientações de cada tema apresentadas no final de cada número de *Convocarte*.

Sendo aceite pela Coordenação, os trabalhos seguem os processos gerais dos outros textos, para leituras e sugestões do Conselho Científico Editorial.

Também podem ser propostos textos para as restantes pastas da revista *Convocarte*, ficando neste caso à responsabilidade da Coordenação Geral, com possíveis consultas a membros do Conselho Científico Editorial ou a Coordenadores de linhas de investigação do CIEBA.



**Próximo Número**

**—**

# Arte e Tempo

---

« Que é, pois, o tempo? Quem poderá explicá-lo clara e brevemente? Quem o poderá apreender, mesmo só com o pensamento, para depois nos traduzir por palavras o seu conceito? E que assunto mais familiar e mais batido nas nossas conversas do que o tempo? Quando dele falamos, compreendemos o que dizemos. Compreendemos também o que nos dizem quando dele nos falam. O que é, por conseguinte, o tempo? Se ninguém me perguntar, eu sei; se o quiser explicar a quem me fizer a pergunta, já não sei».

(Santo Agostinho, *Confissões*, Livro XI)

Nesta famosa frase de Santo Agostinho verificamos que o Tempo é uma das dimensões da vida, tão próxima de nós que se torna de difícil caracterização. A sua amplitude e significância resultam da multiplicidade e das formas em que se manifesta. Podemos *estar* antes do tempo, depois do tempo, no *timing* correto. Podemos igualmente *viver* no presente, no passado e no futuro. Isso dita o nosso estado de espírito, que será de paz, depressão ou ansiedade, respetivamente. Podemos também *atuar* no tempo passado, presente ou futuro. Por vezes, o tempo passa depressa, e, em outros casos, devagar. Esta diferença é inerente ao ser humano.

O tempo habita-se a partir da linguagem, sendo a verbalização uma constante sinalização do tempo. Os tempos verbais, a partir da forte estrutura de passado, presente e futuro, desdobram-se em diferentes temporalidade e nuances. Ao falarmos, estamos constantemente *no tempo*. O tempo diz-se e mede-se de muitos modos. Pode ser medido em anos, dias, horas, minutos. Mas pode também ser dividido em eras, épocas, séculos, décadas. E pode ser testemunhado através do acompanhamento dos astros—como os ciclos do sol e da lua—, mas também olhando os ritmos da natureza, que incluem a mudança de cores e de cheiros. As estações do ano medem o tempo pelos ritmos da paisagem e da nossa relação com ela. Ou pelos tempos humanos de trabalho, escola, ou de oração e tradições. O tempo pode também ser medido mecanicamente pelo relógio, objeto com história própria, mas cuja chegada autonomizou a dimensão humana do tempo, o abstraiu da natureza e o tornou domínio do humano. Há quem considere que a Era Moderna teve início com a invenção do relógio mecânico. Há ainda o tempo instantâneo da luz, ou o longo dos astros que se medem em anos-luz, que estão aquém e além da vivência humana, tempos esses que já *não habitamos*.

A única certeza que temos é que a sua relatividade é constante e depende da forma como e para que fins o consideramos. Culturalmente, o tempo tem diferentes dimensões. Sem prejuízo da globalidade do calendário Gregoriano que rege as nossas vidas, existem outros calendários que igualmente medem o tempo no mundo: o Chinês, o Tailandês, o Judeu, o Muçulmano, o Balinês, o Maia, *para* citar alguns. Cada um está associado ao modo como uma sociedade se relaciona consigo própria. E daqui resultam diferentes formas de expressão dessa relação com o mundo. O tempo torna-se uma questão de forte

densidade humana e cultural, com reflexos inevitáveis nos grandes campos da religião, da filosofia ou da arte.

Os gregos tinham várias dimensões de tempo, destacando-se *chrónos*, *kairós* e *aiôn*. *Chrónos* é o tempo sucessivo e uniforme disponível para a História. Mas *chrónos* pode ser espacializado, entre um tempo cíclico ou um tempo linear. *Kairós* é o tempo do momento que faz história, que funda na sua unicidade pontual, sendo tempo de decisões, bifurcado nas escolhas que exige. *Aiôn* é o tempo do sentido da História, podendo ser o tempo de uma dimensão ampla de experiência e memória, que sintetiza camadas de palimpsestos, como de expectativas. Um tempo onde a vida se dobre como eternidade num período que nele se caracteriza, um tempo para lá da ação e que conjuga ações como uma «idade» definida, como também um tempo de eternidade que «é» e não está em devir, imóvel num «sempre», um tempo do «Ser». Na Índia, além do tempo *kâla*, há o tempo *áyus* que é um ciclo de tempo vivido que define uma totalidade própria, ou o instante *kshana*, que faz uma articulação com o intemporal, em tempos conjugados entre si. Na China, o tempo flui numa interação entre *yin* e *yang*, num fluxo de simultaneidade descontínua. Em vez da eternidade imóvel e sempre idêntica, a China pensa um tempo «sem fim». Ou ainda ao *tempo dos sonhos* dos aborígenes australianos, um tempo mítico e fundador que inscreve o nosso passado e o nosso futuro.

A filosofia ocidental sempre pensou o tempo, desde nomes como Zenão de Eleia, Parmênides, Aristóteles ou Santo Agostinho. Mas a filosofia contemporânea deixou praticamente de conseguir pensar sem se confrontar com a questão do tempo, desde o instante trágico dionisíaco (Nietzsche), no *Dasein* do ser-aí em existência (Heidegger) ou no fluxo contínuo e descontínuo do *rizoma* (Deleuze e Guattari). Também temos o tempo dialético e revolucionário, do espírito (Hegel) ou das tensões sociais (Marx), ou o tempo pontual e de redenção (Walter Benjamin), que absorve iluminações de anteriores tempos perdidos na história que emergem em salto dialético. Há ainda o tempo acelerado e poluidor do espaço e da experiência, no conceito de *dromologia* de Paul Virílio—ou ainda as várias teorias sobre o tempo de Henri Bergson, Bachelard, Agamben, entre muitos outros.

Posto isto, temos que na arte o tempo adquire uma dimensão importante. Os artistas atuam sempre no seu tempo. Mas a sua obra pode reportar-se ao passado, que procuram citar, ou agir no presente, anunciando uma nova era. A arte tem-se mostrado indissociável do momento em que se cria (o tempo de produção ou da *poiesis*) ou em que é criada, seja esse tempo real ou fictício, intrínseco ou extrínseco ao artista e ao seu público. Pode revelar o que se passa no momento da criação e da receção, pode propor-se projetar um futuro diferente (este aspeto é particularmente importante para as vanguardas artísticas), ou manifestar aspetos do passado coletivo ou individual, celebrando-os.

A compreensão desta multiplicidade de expressão cultural do tempo na arte faz-se maioritariamente através da história de arte ou da antropologia da arte (aqui, deliberadamente reportamo-nos à divisão reinante entre arte Ocidental e arte não-Ocidental), mas com contributos naturais da filosofia.

Perante esta amplitude e variação do tempo nas culturas humanas, percebe-se o interesse em convocar a sua vastidão e profundidade histórica, filosófica, social, artística e cultural, é agora chamado para a nova revista da *Convocarte*. Algumas propostas podem surgir:

Os tempos da arte na história, com as narrativas da própria história da arte, que incluem processos de continuidade (o respeito pelo mestre e pelos cânones) e de aceleração (a arte moderna) e descontinuidade (caso das revoluções, como as vanguardas). Como organizamos esses grandes ciclos de um artista, de um movimento artístico ou de um tempo cultural? E como medimos os processos de mudança, dos mais lentos e em surdina, aos mais escandalosos e de rutura?

Os tempos das narrativas incorporadas, desde o desejo de eternidade, como em vários exemplos da arte tumular, ao mergulho na captação do quotidiano.

Os tempos dos modos narrativos colocados em imagem, a partir dos conteúdos iconográficos às suas resoluções formais, como o tempo imóvel e hierático de várias tradições artísticas culturais, ao tempo narrativo e histórico de artes mais próximas do quotidiano. E podem problematizar-se os problemas de estruturação de uma narrativa, de colocação de diferentes tempos numa mesma imagem ou a fragmentação em diferentes e sucessivas imagens, como no funcionamento de um políptico, ou o tempo contínuo do cinema e do vídeo.

Daqui os tempos que compõem formal e estruturalmente uma obra de arte: por exemplo contrapondo a sua imobilidade, à sua dinâmica; a sua unidade estável ou a sua fragmentação e sucessão; a sua simetria e equilíbrio, ou a sua dinâmica, ritmo ou assimetria.

- Os tempos da *poiesis* e da *téchne*, dos processos produtivos e criativos da arte, que por vezes estruturam a imagem, com a captação de diferentes tempos do olhar. Temos uma *poiesis* lenta, etérea, manual, digital, etc. E podemos questionar quais são as preocupações epistemológicas destas diferenças?
- Em sequência pode pensar-se um tempo taxonómico da arte: qual a diferença temporal entre o momento da criação e a sua introdução na disciplina e no museu? E de que forma este tempo condiciona o progresso da arte das minorias (exs. LGBTQ, mulheres, minorias étnicas ou raciais, cidadãos de segunda classe dentro de uma sociedade), que demoram mais a ser reconhecidas?
- Os tempos de receção da obra de arte, ou um tempo de validade da arte e a relação íntima desta validação com o público, o crítico, a galeria ou o museu, tendendo às teorias da receção, que preocupou nomes como Francastel ou Jauss. Qual o impacto das galerias, dos centros culturais e dos museus na forma como a arte é recebida e considerada?
- Há ainda o tempo dos próprios discursos, das ciências que abordam os problemas da arte da cultura, como da história da arte, que vai reformulando teorias e metodologias e (re)abilitando nomes e tempos culturais. A história, e as ciências sociais ou humanísticas em geral, enquanto ciências não constituem um mero acumular de informação, mas são um lugar de tensões que regularmente se reavaliam. Igualmente, tem-se as instituições, nomeadamente as culturais, que se adaptam, (re)organizam e (re)definem os lugares de afirmação artística que vão surgindo ao longo do tempo. Neste sentido, há uma temporalidade que atravessa as ciências e as instituições.



# Art & Time

---

“What is, after all, time? Who can explain it clearly and briefly? Who can apprehend it, even if only with the thought, to then translate through words their concept? And which thematic is more familiar and more spoken of in our conversations than time? When we speak of time, we understand what we say. We equally understand what we are told when someone talks to us about time. So, what is, in fact, time? If nobody asks me, I know; if I want to explain it to my interrogator, I already don’t know.”  
(Saint Agostini, Confessions, Book XI)

In this famous sentence by Saint Agostini we verify that Time is one of life’s dimensions, so close to us that it becomes of difficult characterization. Its amplitude and significance result from its multiplicity and from the forms in which time manifests itself. We can *be* before time, after time, in the right *timing*. We can equally live in the present moment, on the past or in the future. That living situation dictates our state of spirit, which will be of peace, depression or anxiety, respectively. We can equally *act* in the past, present or future. Sometimes, time flies, and in other occasions, it runs slow. This difference is inherent to the human being.

Time is inhabited from language, verbalization is a constant signalization of time. Verbal tenses, which are strongly structured between past, present and future organize themselves in different temporalities and nuances. When we speak, we are constantly on time. Time is said and measured in multiple ways. It can be measured in years, days, hours, minutes. But it can equally be divided in eras, époques, centuries, decades. And it can be testified by looking at the stars—events such as the cycle of sun and moon—, but also by observing the rhythms of nature, that include the change of colors and smells. The seasons of the year measure time through landscape change and our relation to it. Or the human time of work, school, pray and traditions. Time can be mechanically measured by the clock (an object with its own history), but which arrival has made the human dimension of time autonomous and has abstracted humanity from nature and transformed nature into human domain. There are those that consider that the Modern Era started with the invention of the mechanical watch. There is still the instant time of light, or the long-time span which is measured in light-years, which are below and beyond human life. These are times we do not inhabit.

The only certainty we have is that its relativity is constant and depends from the way and for which ends we consider it. Culturally, time has different dimensions. Without prejudice of the globality of the Gregorian calendar that rules our lives, there are many other calendars that equally measure time in the world: the Chinese, the Thai, the Jewish, the Muslim, the Balinese, the Maya, to name a few. Each one is associated to the way a society relates with itself. And from here result several forms of expression of that relationship with the world. Time becomes a question of strong

human and cultural density, with inevitable reflections in the great fields of religion, philosophy or the arts.

The Greeks had various notions of time. From these, we enhance *chrónos*, *kairós* and *aiôn*. *Chrónos* is the successive and uniform time, available to history. But *chrónos* can be spatialized, between a cyclical and a linear time. *Kairós* is the time of the moment that makes history, that originates in its punctual oneness. It is a time of decisions, bifurcated in the choices it demands. *Aiôn* is the time of the sense of History, and it can be the time of a broad dimension of experience and memory, that synthesizes layers of palimpsests and expectations. A time where life bends as eternity in a period that is characterized in it. A time beyond action, and that conjugates actions as a defined 'age', like the time of eternity that 'is' and is not becoming, immobile in an 'always', a time of 'Being'. In India, besides the time *kâla*, there is the time *áyus*. This is a cycle of lived time that defines a self-totality. Or the instant *kshana*, that articulates with the timeless, with interconnected times. In China, time flows through an interaction between *yin* and *yang*, in a flux of discontinued simultaneity. Instead of the immobile and always identical eternity, China thinks of the 'never-ending' time. Or even the *time of the dreams* of the Australian aboriginals, a mythical and foundational time where our past and future are inscribed.

Western philosophy has always thought about time, through names such as Zenon of Eladía, Parmenides, Aristoteles or Saint Agostini. But contemporary philosophy has almost become unable to think without confronting itself with the question of time, from the tragic Dionysiac instant (Nietzsche), in the Dasein of the being-there in existence (Heidegger), or in the continuous and discontinuous flux of *rhizome* (Deleuze e Guattari). We also have the dialectic and revolutionary time, time of the spirit (Hegel), time of the social tensions (Marx), or the instant time and of redemption (Walter Benjamin) which absorbs illuminations of former times lost in history and that emerge in a dialectic jump. There is also the accelerated and polluting time of space and experience, in the concept of *dromology* of Paul Virilio, or even the multiple theories about time by Henri Bergson, Bachelard, Agamben, among many others.

From here, we have that in art time acquires an important dimension. Artists always act in their time. But their oeuvre may report to the past, that they try to cite, or act in the present, announcing a new era. Art has shown itself as undissociated of the time in which it is created (the time of production or of the *poesis*) or in which it is created, be it that time real or fictitious, intrinsic or extrinsic to the artist and his public. It may reveal what happens in the moment of creation and reception, it may propose to project a different future (this aspect is particularly important for the *avant-gardes*), or manifest aspects of the past, collective or individual, celebrating them.

In art, the understanding of this multiplicity of cultural expressions in time is mostly made through art history or anthropology of art (here, we deliberately report to the reigning division between Western and non-Western art), but with natural contributions from philosophy.

In face of this amplitude and variation of time in human cultures, we understand the interest in calling its vast and historical, philosophical, social, artistic and cultural profundity for this theme call, for the upcoming volume of *Convocarte*. Some proposals may arise:

- Times of art in history, with the usual art historical narratives, that include process of continuity (the respect for the masters and for the canons), acceleration (modern art) and discontinuity (the case of revolutions, such as the avant-gardes). How do we organize those great cycles of an artist, of an artistic movement or of a cultural time? And how do we measure the processes of change, from the slow and in mute, to the most scandalous and of rupture?
- The times of incorporated narratives, from the desire for eternity (as in many examples of art for the death), to the immersion in the quotidian.
- The times of the narrative modes placed in image, from the iconographic contents to its formal resolutions, like the immobile and hieratic time of various artistic and cult traditions, to the narrative and historical time of the manifestation closer to the quotidian. And we may problematize the structural problems of a narrative, of the placement of different times in one same image, or the fragmentation in different and successive images, as in the functioning of a polyptych, or the continuous time of cinema and video.
- From here, the times that formally and structurally compound a work of art: for example, counterpoising its immobility and its dynamics; its stable unity or its fragmentation and succession; its symmetry and balance, or its dynamic, rhythm or asymmetry.
- The times of *poiesis* and of *téchne*, of the productive and creative processes of the art, that from time to time structure the image with the capture of different times of the gaze. We have a slow, ethereal, manual, digital, etc. *poiesis*. And can we question which are the epistemological preoccupations of such differences? We can think about a taxonomical time of art: what is the temporal difference between the moment of creation and its introduction in the discipline and the museum? And in what form this time difference conditions the progress of the art of minorities (ex. LGBTQ, women, ethnic or racial minorities, second class citizens within a society), that take longer to be recognized?
- The times of art reception, or a time of art's validation and the intimacy of this validation with the public, the critic, the gallery or the museum, having in consideration theories of reception, that has preoccupied names including Francastel or Jauss. What is the impact of galleries, cultural centers and museums in the way art is received and considered?
- There is still the time of discourse, of sciences that tackle the problems of art and culture like art history, that reshapes theories and methodologies and (re)habilitates names and cultural times. History, social sciences and humanities in general, as sciences do not constitute a mere accumulating of information but are a place of tension that is regularly self-reevaluating. Equally, we have the institutions, namely the cultural ones, that adapt themselves, (re)organize and (re)define the places of artistic validation that occur throughout time. In this sense, there is a temporality that crosses sciences and institutions.

# Art et Temps

---

“Qu’est-ce donc que le temps ? Qui pourra l’expliquer clairement et en peu de mots ? Qui pourra, pour en parler convenablement, le saisir même par la pensée ? Cependant quel sujet plus connu, plus familier de nos conversations que le temps ? Nous le comprenons très bien quand nous en parlons ; nous comprenons de même ce que les autres nous en disent.

Qu’est-ce donc que le temps ? Si personne ne me le demande, je le sais ; si je cherche à l’expliquer à celui qui m’interroge, je ne le sais plus.”

(St Augustin, Confessions, Livre XI)

Dans ces lignes fameuses de St Augustin, nous entrevoyons le temps comme l’une des dimensions de la vie si proche de nous qu’elle en devient difficilement observable. L’ampleur de son sens provient de la multiplicité des formes dans lesquelles le temps se manifeste. Nous pouvons être en avance, en retard, à l’heure. Nous pouvons tout autant vivre le moment présent, que dans le passé, ou tourné vers le futur. Un tel choix de vie prédispose notre état d’esprit, qui sera en paix, déprimé ou anxieux, selon les cas. Nous pouvons également agir dans le passé, sur le présent ou pour le futur. Parfois le temps file, et parfois il se traîne. Ces différences sont propres à l’être humain.

Le temps est habité par la langue ; toute verbalisation produit une constante signalisation du temps. Les temps verbaux, fortement structurés entre le passé, le présent et le futur, s’organisent selon différentes nuances temporelles. Quand nous parlons, nous sommes toujours dans le temps. On parle et on mesure le temps de multiples façons. Il peut se mesurer en années, en journées, en heures, en minutes. Mais il peut aussi se diviser en ères, en époques, en siècles, en décennies. On peut en témoigner en regardant les étoiles – les événements stellaires tels que les cycles lunaire ou solaire – mais aussi en observant le rythme de la nature, incluant des changements de couleurs et d’odeurs. Les saisons de l’année donnent une mesure du temps à travers les changements de paysages et notre relation à eux. Ou encore le temps humain du travail, de l’école, de la prière et des traditions. Le temps peut être mesuré mécaniquement par l’horloge (objet ayant sa propre histoire) dont l’avènement a rendu autonome la dimension humaine du temps et a arraché l’humanité à la nature tout en soumettant la nature au règne de l’homme. Certains considèrent que l’ère moderne débuta avec l’invention de la montre mécanique. Il y a encore le temps instantané de la lumière ou cette durée longue mesurée en années-lumières, qui sont respectivement en deçà et au delà de l’échelle de l’homme. Il y a des temps que nous n’habitons pas...

La seule certitude que nous ayons est que sa relativité est constante et dépend de la façon et du but dans lesquels nous le considérons. Culturellement, le temps a différentes dimensions. Sans dénigrer le caractère global du calendrier grégorien qui régit nos vies, il y a bien d’autres calendriers qui mesurent également le temps dans

le monde : pour n'en citer que quelques uns, le chinois, le thaï, le juif, le musulman, le balinais, le maya. Chacun d'entre eux renvoie à la manière par laquelle une société se relie à elle-même. Et de là dérivent différentes formes d'expression de cette relation au monde. La question du temps présente donc une forte dimension humaine et culturelle, aux inévitables répercussions dans les champs de la religion, de la philosophie, de l'art.

Les grecs possédaient diverses notions du temps. Nous pouvons en retenir trois que sont *chrónos*, *kairós* et *aiôn*. *Chrónos* est le temps successif et uniforme, disponible pour l'histoire. Mais *chrónos* peut aussi être spatialisé, entre un temps linéaire et un temps cyclique. *Kairós* est le temps du moment historique, qui s'origine dans son unicité ponctuelle. C'est un temps de décisions, bifurquant selon les choix qu'il impose. *Aiôn* est le temps du sens de l'histoire, et peut être le temps d'une portion élargie de l'expérience et de la mémoire, synthétisant diverses couches successives ou horizons d'attentes. Un temps où la vie se replie en une éternité qui la caractérise totalement, un temps au delà de l'action, et qui renvoie les actions à un "âge" révolu, comme ce temps de l'éternité qui 'est' et qui n'est pas en train d'advenir, immobile dans un "toujours", un temps de "l'Être". En Inde, derrière le temps *kâla*, se tient le temps *âyus* : il s'agit d'un cycle du temps vécu qui définit une totalité autosuffisante. Ou bien l'instant *kshana*, qui s'articule avec l'atemporel et les temps interconnectés. En Chine, le temps coule à travers l'interaction du *yin* et du *yang*, dans un flux d'une simultanéité discontinue. Au lieu d'une éternité immobile et toujours identique à elle-même, la Chine pense le temps "jamais-finissant". Et que penser du "temps des rêves" des aborigènes australiens, un temps mythique et fondateur où sont inscrits notre passé et notre futur ?

La philosophie occidentale s'est toujours affrontée à cette question du temps, comme l'attestent les noms de Zénon d'Elée, Parménide, Aristote ou Saint Augustin. Mais la philosophie contemporaine est presque devenue incapable de penser sans se confronter à la question du temps, depuis l'instant tragique dionysien (Nietzsche), jusqu'au *Dasein* de l'être-là de l'existence (Heidegger), en passant par le flux (dis)continu du rhizome (Deleuze et Guattari). Sans parler du temps dialectique et révolutionnaire, le temps de l'Esprit (Hegel), le temps des tensions sociales (Marx), ou le temps instantané de la rédemption (Benjamin) qui absorbe les illuminations des temps anciens semés dans l'histoire et les fait réémerger dans un saut dialectique. Il y a enfin le temps accéléré et pollué de l'espace et de l'expérience, telle que la dromologie de Virilio le conçoit, ou encore les multiples théories du temps de Bergson, Bachelard, Agamben, et bien d'autres.

Nous pouvons prolonger la réflexion en notant comme le temps acquiert une dimension impérieuse en art. Les artistes sont toujours de leur temps. Certes, leur œuvre peut se référer au passé (par citation) ou agir dans le présent, annonçant une ère nouvelle. L'art s'avère indissociable du temps de sa création (celui de la production ou de la *poiésis*) ou de celui de son contexte de création, qu'il s'agisse d'un temps fictif ou réel, intrinsèque ou extrinsèque à l'artiste et à son public. Il peut révéler ce qui se déroule au moment de la création ou à celui de la réception, il peut proposer un projet d'un futur différent (aspect particulièrement prégnant chez les avant-gardes) ou encore manifester et célébrer des aspects du passé, collectif ou individuel.

L'art s'est montré inséparable du moment où elle est créé (le temps de la production ou de la poésie) ou dans lequel elle est créé. En art, la compréhension de cette multiplicité d'expressions culturelles temporisées est largement déléguée aux études de l'histoire ou de l'anthropologie de l'art (nous conservons donc ici la division classique entre art occidental et non-occidental), sans oublier les contributions légitimes de la philosophie.

C'est pour ne pas oublier l'ampleur et les variations de la notion de temps selon les cultures humaines, que nous avons tenu à en rappeler la profondeur historique, philosophique, sociale, artistique et culturelle pour cet appel à contributions du prochain numéro de la revue *Convocarte*. Certaines propositions pourront émerger autour de :

- Le temps de l'art dans l'Histoire, conté à travers les récits habituels de l'histoire de l'art qui incluent des processus de continuité (respect des maîtres et des canons), d'accélération (art moderne) et de discontinuité (cas des révolutions telles que les avant-gardes). Comment temporisons-nous les grandes phases de l'œuvre d'un artiste, d'un mouvement artistique ou d'un temps culturel ? Et comment mesurons-nous les processus de changement, du plus lent et silencieux au plus tonitruant et disruptif ?
- Le temps des récits incarnés, celui des désirs d'éternité (comme dans tant d'exemples d'art mortuaire) jusqu'à celui de l'immersion du plus quotidien.
- Le temps des formes narratives mises en image, depuis les contenus iconographiques jusqu'à leur résolution formelle : du temps immobile et hiératique de diverses traditions artistiques et culturelles, jusqu'au temps narratif et historique de la manifestation du quotidien. Nous pourrions ainsi élaborer les problèmes structurels du récit, de l'intrication de différents temps au sein d'une même image, ou de sa fragmentation en images différentes et successives, comme y recourent les polyphtiques ou le temps continu du cinéma et de la vidéo.
- Dès lors, les temps qui fortifient formellement et structurellement une œuvre d'art : par exemple, en contrebalançant son immobilité et son dynamisme, sa stable unité ou sa fragmentation et succession, sa symétrie et son équilibre, ou sa dynamique, son rythme, son asymétrie.
- Les temps de la *poiésis* et de la *téchné*, ceux des processus créatifs et productifs de l'art, qui de temps en temps structurent l'image en captant des regards issus de différentes temporalités. Nous connaissons des *poiésis* lente, éthérée, manuelle, numérique, etc. Ne peut-on s'interroger sur les présupposés épistémologiques de ces différences ?
- Nous pouvons encore imaginer une taxonomie temporelle de l'art : quelle est la différence entre le moment de la création et l'introduction de l'œuvre dans une discipline ou un musée ? Et de quelle manière cette différence temporelle conditionne-t-elle le progrès des arts des minorités (LGBT, femmes, minorités ethniques ou raciales, citoyens de seconde classe), sans cesse retardés dans leur reconnaissance ?
- Le temps de la réception artistique, c'est-à-dire celui de la validation artistique et de la reconnaissance de cette validation par le public, les critiques, la galerie ou le musée, en considérant les théories de la réception d'auteurs comme Francastel ou Jauss. Quel est l'impact des galeries, des centres culturels et des musées dans la manière dont l'art est reçu et considéré ?

- Il y a enfin le temps du discours, des sciences de l'art et de la culture (comme l'histoire de l'art), qui reformulent les théories et les méthodologies et réhabilitent les noms et les époques historiques. L'histoire, les sciences sociales et les humanités en général, en tant que sciences, ne constituent pas une simple accumulation d'informations, mais sont des lieux de tension qui se réévaluent régulièrement. De même, les institutions (ici culturelles) adaptent, (ré)organisent et (re)définissent les critères de la validation artistique au cours du temps. En ce sens, il y a bien une temporalité qui traverse les sciences et les institutions.

A Coordenação Científica Geral—Fernando Rosa Dias  
A Coordenação Científica do Dossier Temático «Arte e Tempo» —Leonor Veiga  
Co-coordenação (secção francesa)—Pascal Krajewski

---

**Leonor Veiga** holds a PhD in Art History from Leiden University (2018). Her dissertation, *The Third Avant-Garde: Contemporary Art from Southeast Asia Recalling Tradition* analyzes contemporary art practices from the region that recall and reprocess elements of traditional culture. The dissertation was supervised by Prof. Kitty Zijlmans and Prof. Dr. Pieter ter Keurs. Veiga's curatorial projects (2006-11) include exhibitions in Indonesia, Mozambique, London, Macao and Lisbon. Her writing on the arts (2010-19) has mainly focused on Southeast Asian contemporary art. Essays published include "Movimento Kultura: Making Timor-Leste" in *Routledge Handbook of Contemporary Timor-Leste* (Routledge, 2019), "The Third Avant-garde: messages of discontent," in *Southeast of Now: Directions in Contemporary and Modern Art in Asia*, vol. 1—n. 2 (NUS Press, October 2017); "Movimentu Kultura in Timor-Leste: Maria Madeira's Agency," in *Cadernos Arte e Antropologia* vol. 4—n. 1 (2015) and "Suddenly we arrived: polarities and paradoxes of Indonesian Contemporary Art", in *Indonesian Eye: Contemporary Art from Indonesia*, SKIRA Editore, (2011).

---

# Call for Papers – *Ars Ludens*: Arte, Jogo e Lúdico – revista *Convocarte*

---

## Informação da calendarização (2019):

- 1 de Março: lançamento dos trabalhos (call for papers)
  - Antes de 1 Julho: Envio à Coordenação Geral uma «primeira proposta de trabalho» (Título, linhas gerais de trabalho e curriculum breve).
  - Antes de 1 Setembro: Envio à Coordenação Geral do «texto finalizado»
  - Setembro: Apreciação de pares (*peere review*) do texto apresentado
  - Outubro: Trabalho de revisão do texto pelo autor em função das sugestões fornecidas pelos avaliadores
  - Novembro: Correções finais e maquetagem do número
  - Dezembro: Envio aos autores do seu texto final paginado para última revisão
  - Janeiro (do ano seguinte): Lançamento do número
- 

# Appel à articles (Call for Papers) – Art et Temps - revue *Convocarte*

---

## Information du calendrier des travaux (2019):

- 1er Mars : lancement de l'appel
- Avant le 1er Juillet : Envoi à la Coordination Générale d'une « première proposition de travail » (titre, axe retenu, CV le cas échéant)
- Avant le 1er Septembre : Envoi à la Coordination Générale du « texte achevé »
- Septembre 2019: Evaluation par les pairs (peer review) du texte fourni
- Octobre 2019: Travail de révision du texte par l'auteur en fonction des suggestions fournies par les évaluateurs
- Novembre 2019: Corrections finales et maquetage du numéro
- Décembre 2019: Envoi aux auteurs de leur texte final maqueté pour ultime relecture
- Janvier (année suivante) : Sortie du numéro



# Call for Papers – Art and Time – *Convocarte e-journal*

---

## Information on the organizational calendar for the next issue (2019):

- Mars 1: call for papers
- Before July 1st: Sending to the General Coordination the “first working proposal” (title, chosen axis, CV if applicable).
- Before September 1st: Sending to the General Coordination the “complete text”
- September 2019: Peer Review of the supplied text.
- October 2019: Text revision by its author, based on suggestions provided by the evaluators.
- November 2019: Final adjustments and design of the number
- December 2019: Sending back to the authors their final bookdesigned text, for an ultimate proofreading.
- January (next year): Outcome of the number.

**[PT] Apreciação de textos, através de breve texto com os seguintes parâmetros e critérios**  
**[FR] Appréciation des textes par de brèves remarques selon les paramètres et critères suivants**  
**[EN] Appreciation of papers, through a brief text according to the following criteria**

1. [PT] Ajustamento do texto à política editorial da revista, enquanto revista Universitária no âmbito das Artes | [FR] Ajustement du texte à la politique éditoriale de la revue, revue universitaire dans le champ des arts | [EN] How the paper fits in with the magazine's editorial policy, as a University magazine within the Arts context;

2. [PT] A adequação do texto ao tema do dossier | [FR] Adéquation du texte au thème du dossier | [EN] How the paper is adequate to the dossier's theme;

3. [PT] Originalidade do objecto da investigação e da reflexão | [FR] Originalité de l'objet de la recherche et de la réflexion | [EN] Originality of the object of investigation or reflection;

4. [PT] Linguagem especializada, competente e adequada aos problemas em foco | [FR] Langue spécialisée, qualifiée et appropriée aux problèmes mis en lumière | [EN] Specialized, competent and adequate language to the issues being focused;

5. [PT] Qualidade científica e metodológica na investigação, tal como na construção da escrita e argumentação | [FR] Qualité scientifique et méthodologique dans la recherche et la structuration globales du texte | [EN] Scientific and methodological quality in research and in the global structure of the text;

6. [PT] Competência argumentativa e aprofundamento crítico | [FR] Compétence argumentative et approfondissement critique | [EN] Argumentative competence and critical deepening;

7. [PT] Domínio de conhecimentos artísticos, históricos, estéticos, e filosóficos; | [FR] Bonne connaissance artistique, historique, esthétique et philosophique; | [EN] A good comprehension of artistic, historical, aesthetic and philosophical knowledge;

8. [PT] Sugerir melhorias de alterações em forma de breve comentário, se consideradas necessárias, em função dos parâmetros anteriores (máximo de 1000 caracteres) | [FR] Si nécessaire, proposer des modifications pour améliorer le texte sous forme d'un commentaire bref, en lien avec les paramètres ci-dessus (1 000 caractères max) | [EN] Suggestions for improvement with changes, if necessary, and considering previous criteria, in a brief commentary (maximum of 1000 characters).

$\frac{b}{a}$

cieba

belas-artes  
ulisboa

**FCT** Fundação  
para a Ciência  
e a Tecnologia

CON  
VOC  
ARTE

