UAlg FCHS
UNIVERSIDADE DO ALGARVE
FACULDADE DE CIÊNCIAS HUMANAS E SOCIAIS

UNIVERSIDADE DO ALGARVE

ANTI MAPPING
O Simulacro como Criador de Sistemas

Mariana Madeira

Relatório para a obtenção do graus de Mestrado em Comunicação, Cultura e Artes (Especialização em Imagem)

Trabalho efetuado sob a orientação de:
Renata de Araújo
Alexandre Barata

2014

UNIVERSIDADE DO ALGARVE

ANTI MAPPING
O Simulacro como Criador de Sistemas

Mariana Madeira

Relatório para a obtenção do grau de Mestrado em Comunicação, Cultura e Artes
(Especialização em Imagem)

Declaro ser a autora deste trabalho que é original e inédito. Autores e trabalhos consultados estão devidamente citados no texto e constam da listagem de referências incluída.

Mariana Madeira



A Universidade do Algarve tem o direito, perpétuo e sem limites geográficos, de arquivar e publicitar este trabalho através de exemplares impressos reproduzidos em papel ou de forma digital, ou por qualquer outro meio conhecido ou que venha a ser inventado, de o divulgar através de repositórios científicos e de admitir a sua cópia e distribuição com objetivos educacionais ou de investigação não comerciais, desde que seja dado crédito ao autor e editor.

Ao João, à Lilian e à Lara

Resumo

Este relatório trata de uma pesquisa artística que se manifesta num conjunto de exposições realizadas no Rio de Janeiro e em Faro. O processo de pesquisa aborda os conceitos de território e simulacro. É através de uma visão pessoal, que se baseia em emoções e sensações, que se cria um território alternativo àquele em que se vive, que só é possível dentro de um mundo imaginário e fictício. É esta ficção que conduz todo o processo artístico. É no âmbito deste trabalho ficcional que surgem várias questões acerca dos limites entre simulacro e realidade. Até que ponto estes se aproximam e se afastam, e em que medida são opostos? Qual o critério para configurar um como real e o outro como falso? Ao mesmo tempo, surge a necessidade de se criar um sistema para este mesmo simulacro funcionar que se converte na principal demanda para a existência deste território. O território acaba por ser assim um elemento invisível, sem identidade e causa de ser, o que o transforma num álibi do próprio sistema ficcional.

Palavras-chave: território, simulacro, ficção, sistema

Abstract

This report is an artistic research embodied in a set of exhibitions in Rio de Janeiro and Faro which process revolves around the concepts of territory and simulacrum. An alternative territory only possible on an imaginary and fictitious world in opposition to the one we live is created based on emotions and sensations filtered through a personal view. This fiction is what leads all the artistic process. In the context of this fictional work, several questions regarding the boundaries between reality and simulacrum arose, at which level these two concepts approach or differ and at which extent are the opposite? What is the norm to define one as real and the other as fake? At the same time, the need to create a system for this simulacrum to work emerges and this system becomes the main demand for the existence of this territory. Consequently, the territory ends up being an invisible element without cause or identity, becoming an alibi of its own fictional system.

Key-words: territory, simulacrum, fiction, system

Índice

11 **Introdução**

Parte I – Percursos
15 Faro – NANO (via Rio de Janeiro)
16 Rio de Janeiro – Universo (via NANO)
18 Santa Teresa – NANO
25 Jardim Botânico – Corpo sem Órgãos
31 Leblon – Dois Irmãos
41 Rio de Janeiro - Pernambuco

Parte II – Configuração
45 Terminal NANO

Parte III – Exposições
57 Mapping
76 "There's not out there another world where everything's gonna be okay. There is just this one. Just this rock."
83 Survival Conditions
96 Mapland

111 **Conclusão**

125 **Bibliografia**

Introdução

"É tudo uma ilusão. Tudo o que ouves, tudo o que vês. Tanto para vomitar. Eles apenas continuam a vir, um após o outro. Estás dentro de uma caixa. Uma caixa em movimento. Eles querem-te morto. Ou que acredites nas suas mentiras. Há uma coisa que o homem pode fazer. Encontrar algo que seja unicamente seu. Construir uma ilha para si mesmo." Estas são as palavras de uma personagem do filme "Barreira Invisível" de Terrence Malick. Esta personagem é um sargento de um comando militar em zona de guerra que acaba o filme proferindo aquilo que o homem pode fazer, depois de ter assistido a tantas perdas de vida e à destruição de territórios. Este filme é uma narrativa acerca de um território onde tudo se perde, os valores são substituídos pelo niilismo e os sonhos prometidos acabam por morrer num ambiente de caos. A proposta do sargento é a de criarmos os nossos próprios territórios. Esses territórios podem ser abstratos, míticos ou utópicos, apesar de surgirem ao pensamento como reais e nossos.

O objeto deste projeto começou por ser uma reflexão sobre a materialização dos territórios abstratos que podem partir de ideias, conceitos ou impulsos emocionais, ou indo ainda mais longe, de reações a esses territórios idiossincraticamente fechados sobre si próprios e numa falsa ilusão de movimento. Assim, propus a criação de territórios que questionem a história e a evolução do território-caixa onde vivemos e em que habitamos presentemente. Que pressupostos se adivinham neste pensamento? Não só os artistas como toda a humanidade tem de viver todos os dias no seu espaço, na sua cultura, nos seus valores e rituais mas estes estão em permanente questionamento (transformação, mutação) e nada é seguro ou estável no seu funcionamento.

A crise atual ainda reforça mais estas questões, às quais se tem acrescentado uma drástica desorientação global em relação ao espaço em que vivemos, nomeadamente no mundo ocidental. Todo o homem tem direito a visualizar o seu próprio território para poder sobreviver ao real. Os artistas são aqueles que podem tornar possível o território imaginado, partindo da visualização e chegando à matéria. É esta que vai consubstanciar estes mesmos territórios e transformar esta imaginação em algo real e ativo. "Fugir, não é de todo renunciar às ações, não há nada mais ativo

do que uma fuga. É o contrário do imaginário. (...) Fugir, é traçar uma linha, linhas, toda uma cartografia. Só se descobrem mundos através de uma fuga quebrada."[1].

No entanto, esta fuga não só permite criar e conhecer novos territórios, como também desterritorializá-los. Quando partimos para um novo território, trazemos sempre pedaços do(s) território(s) anteriores. "Há sempre uma maneira de se re-territorializar na viagem, é sempre o nosso pai e a nossa mãe (ou pior) que encontramos em viagem."[2]. A linha de passagem entre o território que está atrás de nós e aquele para que partimos (o que criamos, neste caso) é assim, questionada. Até onde o território imaginário e o território real se cruzam e se distanciam?

A arte, através da sua história, tem realizado várias propostas de objetos e espaços que rivalizam com o quotidiano que nos é apresentado e com as regras nele estabelecidas.

Esta foi a minha proposta enquanto estava traçar o projeto de tese em Portugal: fazer uma recolha de materiais e matérias que habitam o espaço quotidiano e com eles criar as "ilhas" ou a "nova terra" que a personagem ficcionado por Malick propõe, até porque "é possível que o movimento da terra seja a própria desterritorialização."[3].

No seguimento desta reflexão decidi transformar estas ideias numa vertente prática, através de um intercâmbio entre a minha universidade, a Universidade do Algarve, e a Universidade Federal do Rio de Janeiro. Este relatório descreve as etapas desta pesquisa realizada sob a orientação do Prof. Guto Nóbrega e teve o seu decurso dentro do território brasileiro, assim como os seus conceitos e os resultados que obteve. A sua estrutura divide-se em três partes que explicam o processo de pesquisa na cidade do Rio de Janeiro, as ideias que daí surgiram e a produção artística que foi realizada.

Na Parte I – Percursos, é relatada a minha chegada ao Brasil, a primeira reunião com o Prof. Guto Nóbrega e as ideias que trocámos, e a apresentação do espaço onde eu iria trabalhar: o laboratório NANO, que realiza pesquisas artísticas que combinam arte, ciência e tecnologia. Seguidamente, é descrito o meu processo de trabalho nesta fase inicial, que se define por um conjunto de caminhadas pela cidade,

[1] DELEUZE, Gilles; PERNET, Claire. *Diálogos*. Lisboa: Relógio d'Água. 29004. P.51
[2] IDEM, *Ibidem*, Ob. Cit. p. 53
[3] IDEM, *Ibidem*. Ob. Cit. p. 52

com o propósito de observar tudo aquilo que me rodeava. O que mais suscitou o meu interesse foram os fatores meteorológicos, de onde retirei várias ideias a partir das quais enveredei para um tipo de investigação mais metafórica e fantasiada. Os últimos quatro sub-capítulos dão uma especial importância aos fatores climáticos, dividindo-se em quatro temas: água, terra, ar e fogo. Estes elementos foram pesquisados (através desta maneira metafórica) em lugares específicos da cidade do Rio de Janeiro, que influenciaram, por sua vez, a minha própria reflexão sobre os elementos da natureza e do clima.

Posteriormente, a Parte II – Configuração, relata a fase da minha pesquisa que esteve mais ligada ao laboratório NANO, que consiste num grande processo de recolha dentro da Ilha do Fundão (onde se situa este laboratório) e as produções artísticas realizadas a partir desse material recolhido, que redundaram essencialmente em objetos escultóricos. É também neste capítulo que a estrutura do projeto se torna mais concreta; é aqui que, seguindo as ideias surgidas a partir dos percursos narrados no capítulo anterior, se define a sua pretensão: a criação de uma "cidade" fictícia. Criação entendida no sentido literal, de imaginação, ideia, que quase se opõe à própria concretização. Uma "cidade" a ser continuamente inventada pelas próprias referências que fossem surgindo dela.

O capítulo seguinte, Parte III – Exposições, descreve as exposições em que participei em três lugares do estado do Rio de Janeiro: o Espaço Vórtice da Universidade Federal do Rio de Janeiro, o Centro Cultural Municipal Sérgio Porto e a "Galeria" do SESC de Nova Friburgo. Nestas mostras apresentei a minha produção artística elaborada no NANO, que se integrava dentro deste conceito de cidade fictícia. As obras são aqui descritas mais aprofundadamente tanto conceptual como formalmente. Também neste capítulo se encontram outros pontos de reflexão sobre a cidade que imaginei, que se refletem nas três exposições que oferecem diferentes visões do projeto. O último sub-capítulo descreve a última exposição deste processo, já realizada em território português. No meu retorno, despendi alguns meses aprofundando os conceitos que tinha explorado na minha estadia no Brasil e nas exposições lá realizadas. Nesse tempo, também comecei a aprender alguns conceitos e aspectos técnicos de electrónica, que foram incorporados neste projeto de cidade fictícia, na exposição "Mapland". Este é o título da última exposição apresentada na Galeria Trem, e que é por um lado, uma síntese de toda a pesquisa realizada no Rio de

Janeiro e, por outro lado, é uma apresentação mais alargada e desenvolvida em termos visuais do sistema criado para esta cidade fictícia.

A conclusão reflete toda esta experiência e analisa algumas questões levantadas por este trabalho.

Parte I – Percursos

Faro - NANO (via Rio de Janeiro)

No dia 20 de Janeiro de 2013 parti para a cidade do Rio de Janeiro, com o objetivo de fazer esta pesquisa no Laboratório NANO, espaço de pesquisa inserido na Escola de Belas Artes da Universidade Federal do Rio de Janeiro. A 24 de Janeiro aconteceu a minha primeira reunião com o professor Guto Nóbrega, que me iria orientar durante estes seis meses de estadia no Brasil. Nessa manhã expliquei-lhe o que pretendia com o meu estudo: investigar uma maneira de conseguir criar uma ilha autónoma do mundo concreto, seguindo a sugestão do sargento Edward Welsh, a personagem do filme de Malick. Seguidamente ele apresentou-me o laboratório onde eu iria fazer esse trabalho: o NANO. Este local de investigação "tem por finalidade desenvolver pesquisas pratico-teóricas na área das artes com foco específico em sua interseção com a tecnologia e a ciência." [4] Neste espaço são realizadas numerosas experiências. Delas resultam organismos híbridos que se balançam entre o artificial e o natural. Por meio da tecnologia, estes hiperorganismos funcionam de acordo com os conceitos que criam. O laboratório é coordenado por Guto Nóbrega e Malu Fragoso, e o seu interesse é "mapear e investir na análise de processos criativos contemporâneos com objetos técnicos", assim como "refletir sobre o conceito de "hiperorganismos", derivados da prática contemporânea de arte assistida pelas tecnologias da comunicação/informação". Daí resulta uma pesquisa teórica e prática sobre "processos de criação artísticos com ênfase na hibridação de sistemas orgânicos naturais e artificiais"[5]. Esta linha é inspirada pelas ideias de Roy Ascott, um artista e teórico britânico que trabalha com arte cibernérica e pesquisa sobre os impactos que as telecomunicações têm na nossa consciência. Ascott fundou o *Planetary Collegium*, sediado na Universidade de Plymouth, promovendo a integração entre arte, ciência, tecnologia e pesquisa da consciência. Esta plataforma abrange várias parcerias internacionais, comportando assim outras sedes fora de Inglaterra, que continuam o trabalho realizado pelo *Planetary Collegium*. Assim sendo, o laboratório NANO foi criado com o propósito de ser um núcleo dentro do Rio de Janeiro onde é possível

[4] NANO – NANO in http://www.nano.eba.ufrj.br/nano/.
[5] NANO – *Hibridações Experimentais em Arte e Tecnologia* in http://www.nano.eba.ufrj.br/nano/linhas-de-pesquisa/hibridacoes/

realizar estas pesquisas consolidadas com as teorias de Ascott e o *Planetary Collegium*.

A minha pesquisa anterior debruçava-se essencialmente em elementos electrónicos que já não funcionavam, o que me levou a produzir trabalhos com materiais obsoletos como televisões, rádios, computadores e outros dispositivos que já não realizavam as funções necessárias aos humanos. Neste projeto, o meu interesse era continuar a elaborar peças ligadas à electrónica, mas rejeitando a sua funcionalidade e atividade. Não obstante estarmos a pisar territórios comuns, o professor e eu discutimos o modo de funcionamento dos organismos que eu iria criar, ou melhor, se faria algum sentido criar algo que funcionasse efetivamente, já que o meu propósito era criar uma ilha fictícia, em que os seus critérios de funcionalidade só fariam sentido dentro desta. Ainda que o âmbito do meu projeto tivesse estas diferenças com o trabalho produzido pelos coordenadores e investigadores do NANO, chegámos a um entendimento, acreditando que esta colaboração poderia ser bastante enriquecedora, pois os nossos conceitos e princípios estavam em concordância. De algum modo, a ilha por mim criada iria funcionar dentro de uma tecnociência também inventada por mim, e com o intuito comum de criar organismos potencialmente conectados com o mundo de uma nova maneira.

Rio de Janeiro - Universo (via NANO)

No decorrer do meu trabalho neste novo espaço laboratorial, foquei-me no novo território em que estava a habitar: a cidade do Rio de Janeiro, ou numa escala ainda mais ampla, território do Brasil, território da América do Sul, território do Planeta Terra, território do sistema solar, território da Via Láctea, território do Universo. Consequentemente, para mim, este novo espaço habitacional começou por ser um outro laboratório, mais extenso que o NANO. Enquanto utilizava este último para fazer as minhas experimentações e para manipular os materiais plásticos, a aquisição do material e a inspiração que buscava para realizar esta pesquisa eram procurados no amplo laboratório da cidade. Toda a minha atenção se focou neste novo território, o que iria ser decisivo quanto ao meu processo de recolha. Era a própria cidade que me oferecia todos os dados que poderiam ser explorados no NANO, que se iria destinar ao processo de experimentação da informação adquirida e recolhida no território mãe.

A primeira etapa passou por um questionamento de como iria desmembrar todo aquele território (Rio de Janeiro), ou seja, quais seriam os meus critérios de seleção para recolher elementos que fossem pertinentes para a minha pesquisa. Depois de um mês em que passei dias seguidos a visitar diversos lugares da cidade e a confrontar-me com uma cultura diferente que me apresentava novas situações, comecei a refletir sobre os pontos que para mim eram mais significativos. Este processo passou por várias etapas dentro desta visitação da cidade: compreender como ela está organizada topograficamente e entender o modo como os seus variadíssimos bairros estão distribuídos. Noutra escala ainda mais aproximada, comecei a fotografar o seu solo, a sua vegetação, os seus seres vivos e a investigar os efeitos que o clima, material e esteticamente, produz. O quotidiano passou a ser o vector principal deste processo, revelando todos os dias novos elementos que eu poderia extrair da cidade vendo-a como um todo, nas suas diversas escalas. Os seus componentes variavam entre diferentes tipos de matérias orgânicas, artificiais, conceptuais, concretas e abstratas. Desde os percursos que fazia a pé ou nos ónibus de um ponto a outro, ao tempo meteorológico que mudava muito rapidamente, aos vários tipos de matéria-prima que de vários modos surgiam, às sensações provocadas pelas alterações de clima, etc. Em suma, o procedimento desta fase foi percorrer o máximo que pude este território e tentar extrair dali vários dados que depois iriam ser estudados no outro laboratório, num outro contexto.

Posteriormente a esta busca, esta base de dados seguiria para o NANO para dar início a uma série de experimentações de novas relações e conceitos. Aqui despoleta uma nova questão: como desterritorializar todos estes "pedaços de território" que recolhi? A minha pretensão era, para além de buscar conteúdos dentro da cidade que pudessem ser relevantes para o meu projeto, investigá-los segundo uma visão muito pessoal, e daí criar objetos que oferecessem uma nova identidade a estes mesmos conteúdos. O meu propósito não era fazer uma pesquisa científica e fundamentada sobre os elementos recolhidos, mas sim extraí-los do seu mundo original e levá-los para um outro terreno, adquirindo outros significados. Para isso, eu precisava de criar novas regras e novos conceitos dentro deste novo terreno, elaborando assim um sistema que se apropriava do território antigo mas que transformaria estes objetos numa outra coisa. Para que isto fosse possível criei uma espécie de laboratório fictício, de modo a que conseguisse investigar as ligações entre os vários elementos e o resultado criado por estas novas relações. Este localizava-se

dentro do NANO e passou a ser como que um "worm hole" que possibilitava a passagem destes dois mundos: um deles seria o espaço onde eu realizava a recolha destas matérias e sensações, e o outro, o laboratório onde estes elementos seriam novamente reinventados segundo uma nova ordem. Todo o Rio de Janeiro que eu absorvi estava agora transformado num outro território: um laboratório que o armazenava fechando-o numa outra possibilidade, não podendo voltar a ser o que era antes.

Depois deste processo de desterritorialização, em que elementos de um território se mudam do seu local de origem para se inserir noutro, chega-se ao problema da identificação e do enraizamento destes no seu local de destino. Assim uma nova questão surge: como re-territorializar estes elementos? Para que um objeto que é recolhido no seu mundo original se insira num outro, onde vai obter uma nova identidade (neste caso, uma identidade inventada), é preciso também criar alguma forma de comunicação entre o seu novo local de destino e as suas características de origem. Assim sendo, além de pensar nestes objetos, teria de refletir sobre uma estrutura que os incorporasse e os ligasse de alguma maneira, dando a sensação que estes realmente tinham nascido dentro deste novo lugar fictício.

Estas questões foram sendo desenvolvidas à medida que realizava a minha recolha de dados através dos meus deslocamentos pela cidade, que usavam a técnica de "andar à deriva". Esta era uma prática que vários autores dentro do campo das artes e da filosofia (como por exemplo Guy Debord e os situacionistas) acreditavam ser a melhor maneira para se conhecer uma cidade. Nestas derivações, acabei por me interessar mais pelos fatores meteorológicos do Rio de Janeiro. No entanto, a minha visão sobre estes também era influenciada por outros elementos da cidade, embora tenham sido estes os fatores primordiais nesta fase da minha pesquisa.

Santa Teresa - NANO

Um dos fatores meteorológicos que mais se tornou relevante para o meu trabalho foi o conjunto de tempestades que assinalaram o fim da época balnear. Como ponto de partida, filmei o temporal do dia 5 de Março de 2013 e registei a área que a luz dos raios ocupava no céu, e o modo como ela influenciava as cores do "concreto", ou seja, a superfície de betão de que é feita a cobertura da maioria dos edifícios. Santa Teresa é um morro alto e eu nessa altura vivia lá, numa casa que tinha uma varanda

onde conseguia observar mais aproximadamente o céu. Captei cerca de 8 minutos do temporal, conseguindo uma perspetiva de um conjunto de edifícios situados no asfalto, os morros que se situavam atrás destes e os raios que se manifestavam na atmosfera. De volta ao NANO, retirei frames da filmagem e obtive várias sequências de cada raio (fig. 1). Dessas imagens criei mapas que mostram de forma milimétrica o modo como a trovoada e o "concreto" se relacionavam no espaço. Os edifícios estão encobertos pela escuridão quando os raios se ausentam, pois dependiam da iluminação destes para revelarem a sua existência. Nas imagens abaixo, podemos ver como este surgimento de luz cria novas formas dentro do campo visual dos edifícios. Os mapas acabam por se transformar num outro território à parte, aproveitando a natureza deste fenómeno meteorológico, mas criando um outro espaço que pretendia ter uma autonomia individual da sua origem. O "concreto" aqui foi transformado em conjuntos de quadrados perfeitos, dentro deste espaço milimétrico, preenchidos a vermelho (fig. 2). Os relâmpagos foram delineados a grafite; nalguns exemplos estão distantes da área vermelha, e noutros já invadem este espaço alheio. O desmembramento deste acontecimento fenomenológico já começa a mostrar uma maneira de manipular um dos elementos da cidade. Ou talvez se possa dizer que não tenha sido especificamente o elemento que foi manipulado mas sim, aquele preciso momento que manifestou aqueles precisos raios conjuntamente com aquelas precisas condições meteorológicas. Esse momento foi registado segundo a minha visão pessoal, que me levou a criar uma outra situação a partir desta. Deste modo, esta precipitação não foi investigada conjuntamente com outras, que são tão vulgares no tipo de clima tropical, mas sim isoladamente, como se a sua individualidade fosse suficiente para se compreender a essência destes fatores climáticos.

O mapeamento é a forma como um cartógrafo pode pegar num território, num facto ou num acontecimento, e submetê-lo a uma leitura de síntese que, diminuindo a sua escala, permite que este possa ser manipulado para uma outra linguagem que não é a sua linguagem natural. No dia 5 de Março, o temporal invadiu completamente a cidade, afirmando uma autonomia de tal dimensão que era impossível alguém se alhear dela.

Fig.1

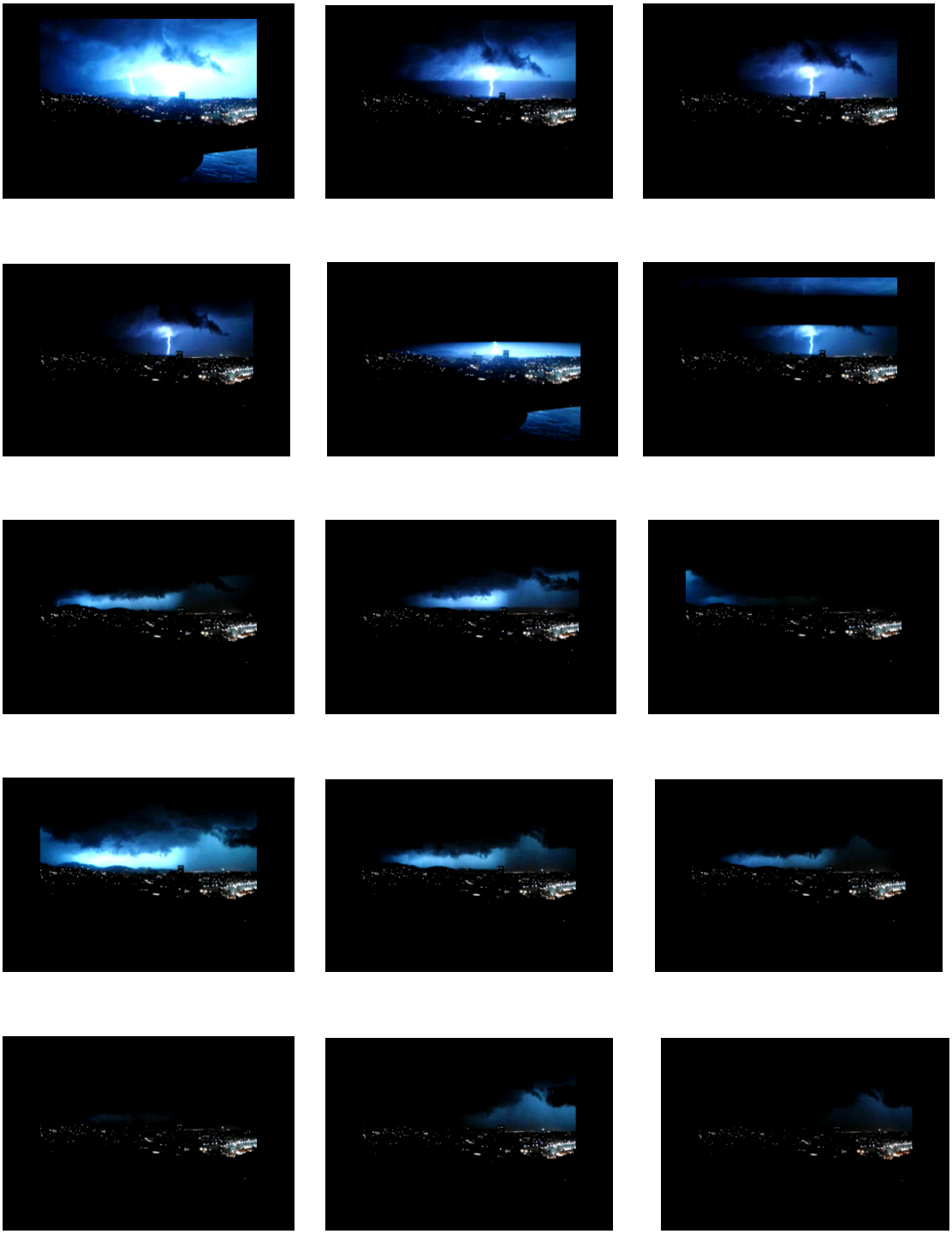


Fig.2

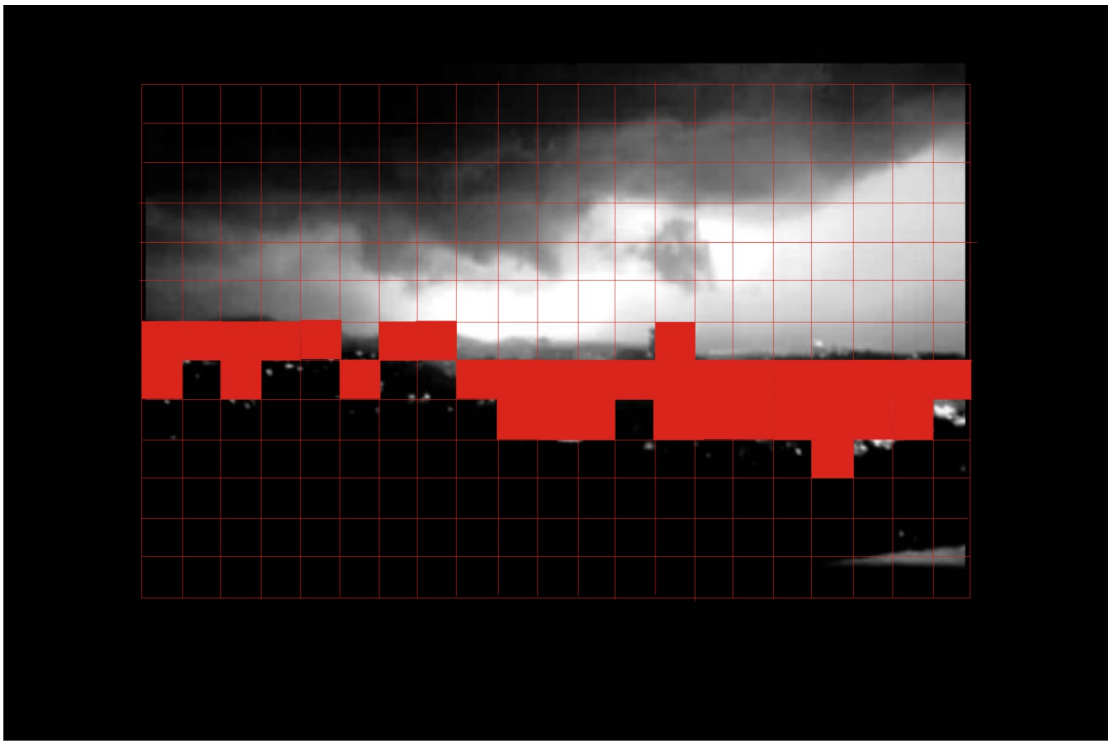


Fig. 3

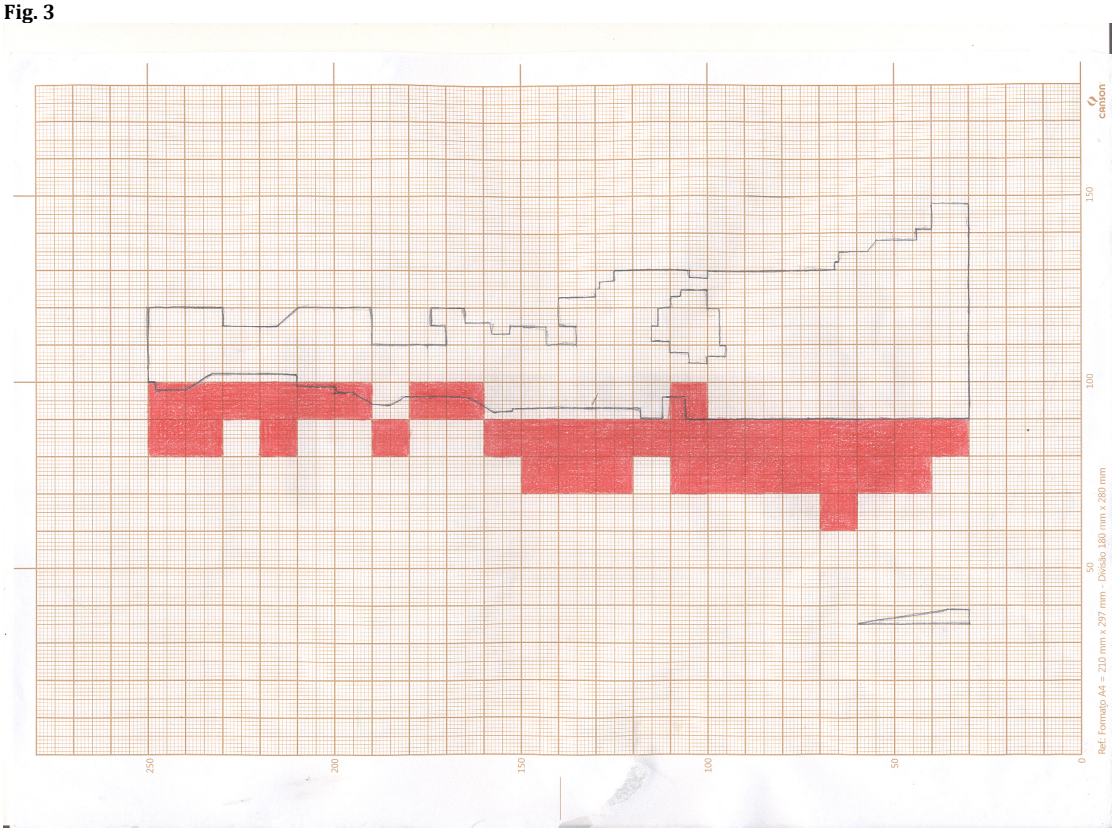


Fig. 4

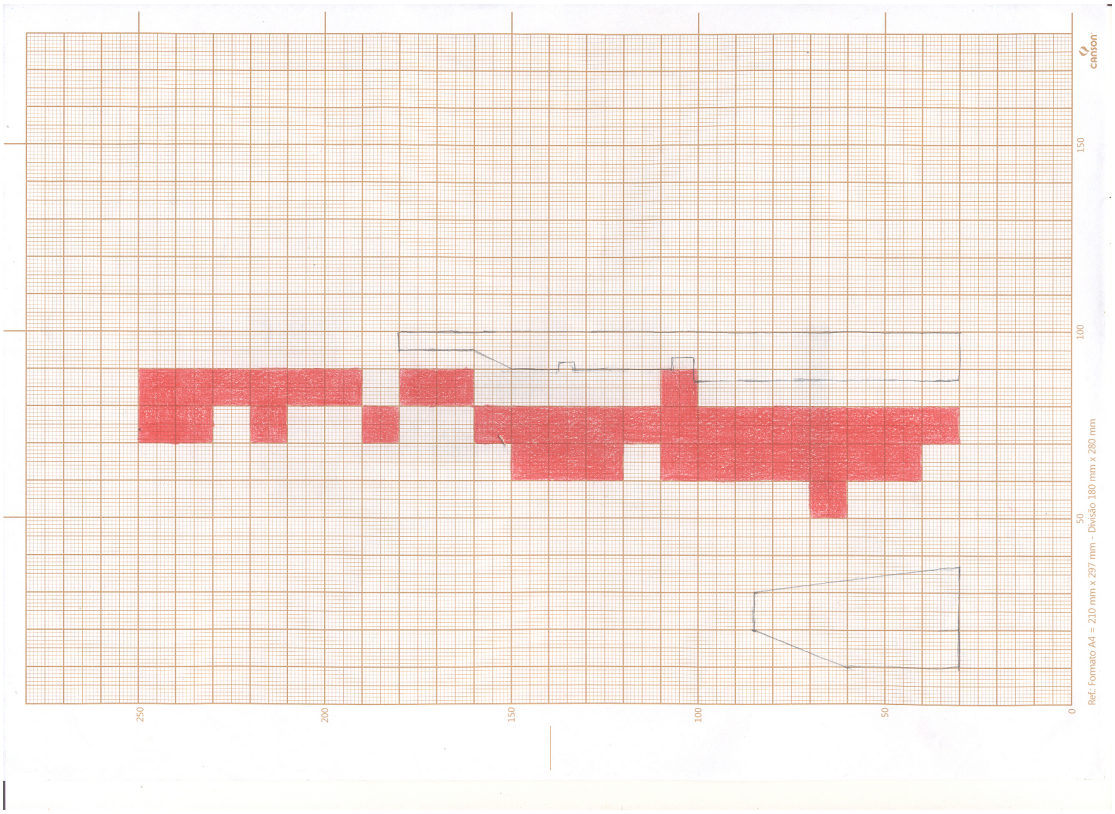

CANSON
250
200
150
100
50
0
Ref.: Formato A4 = 210 mm x 297 mm - División 180 mm x 280 mm

Fig. 5

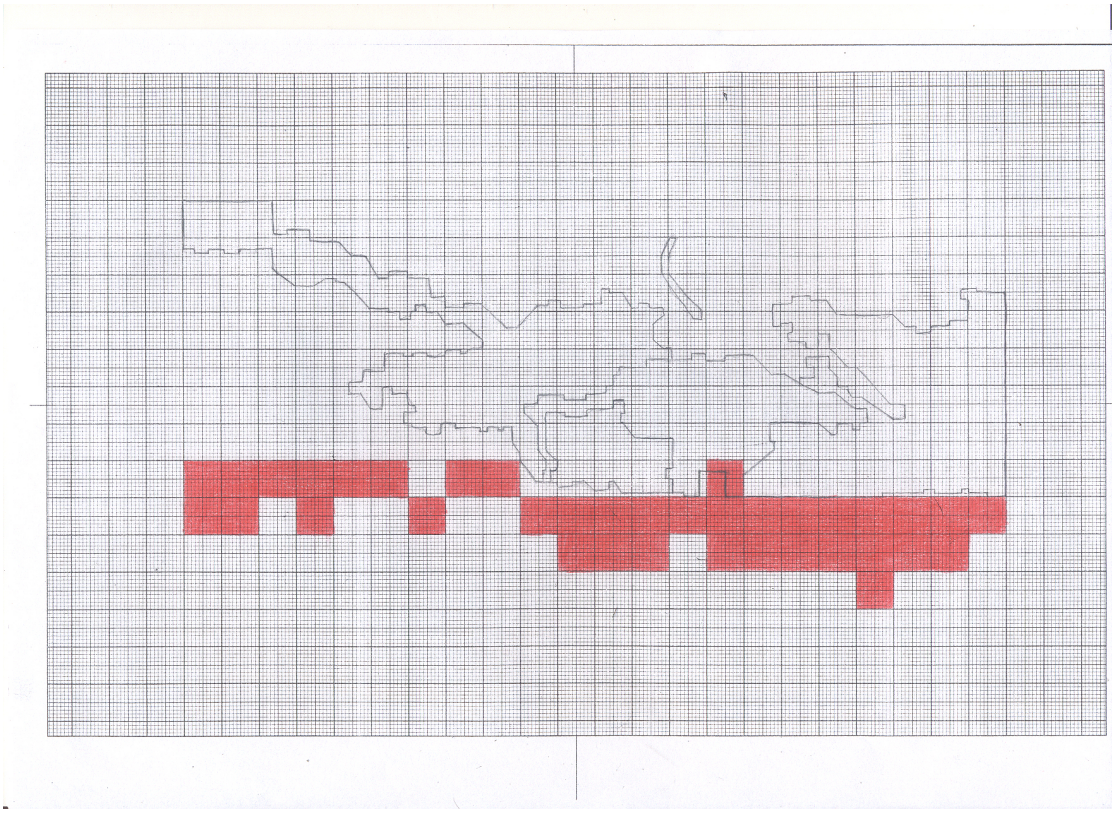


Fig. 6

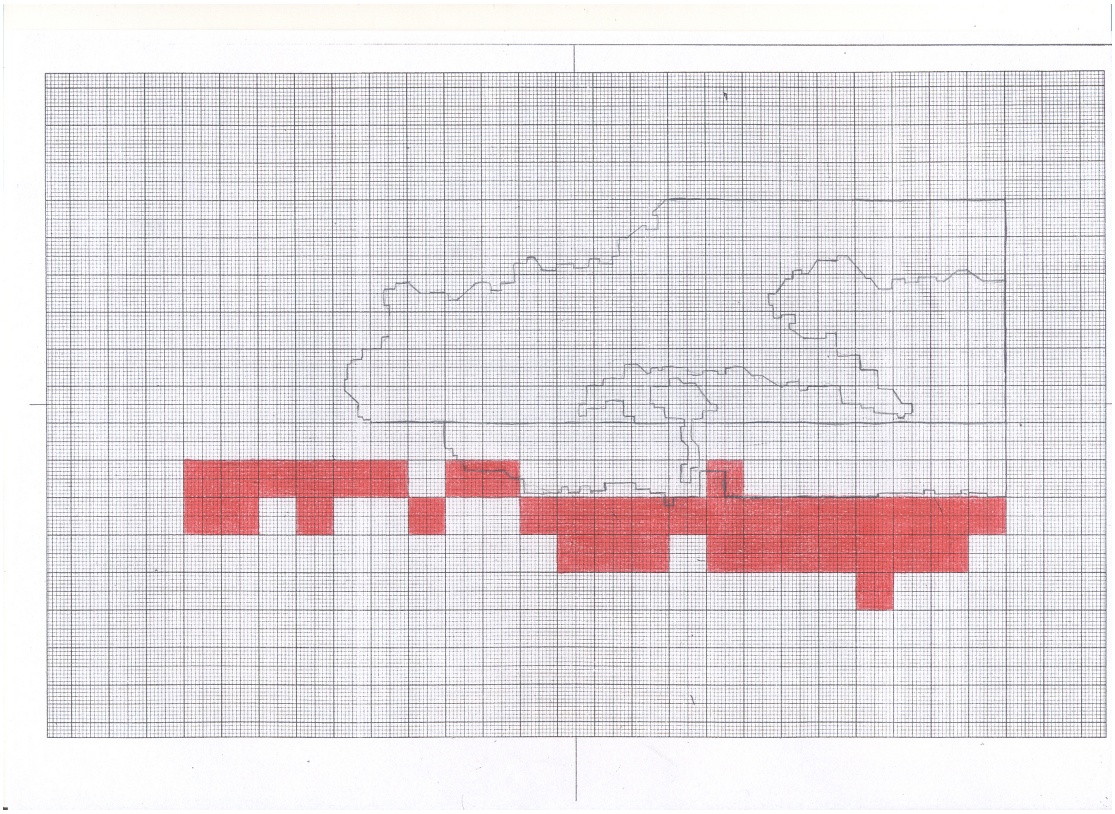


Fig. 7

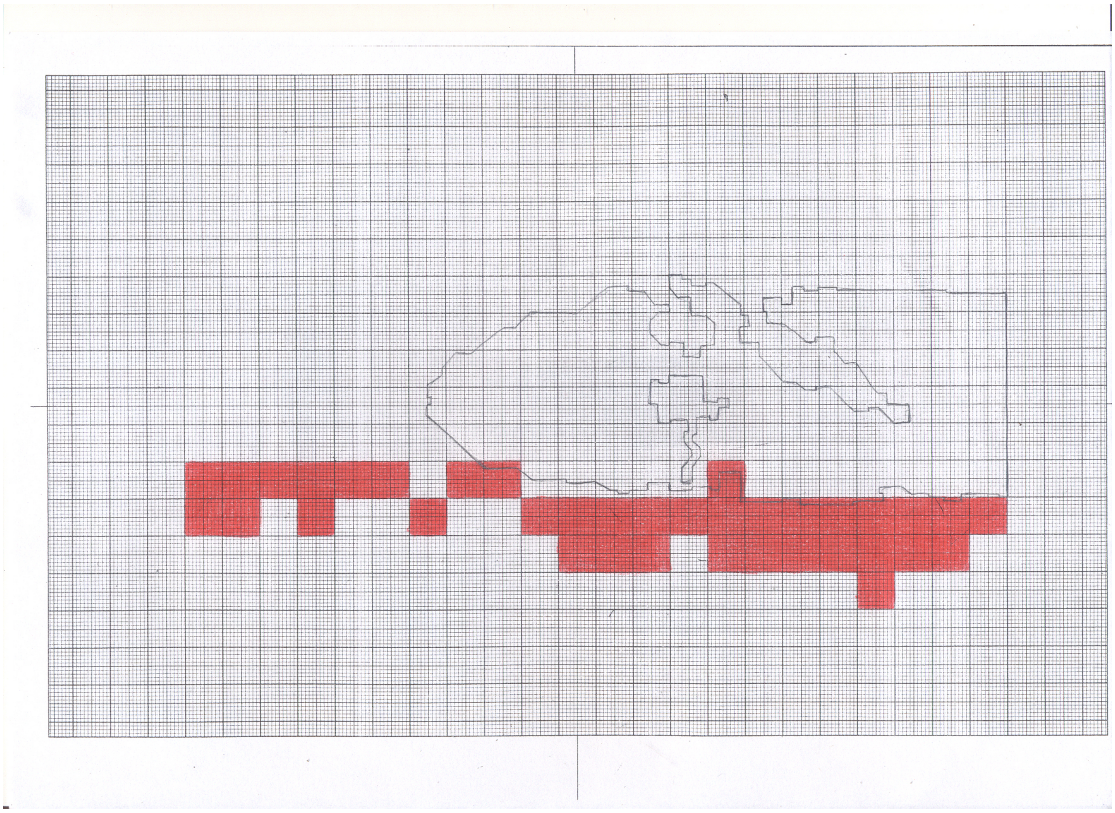


Fig. 8

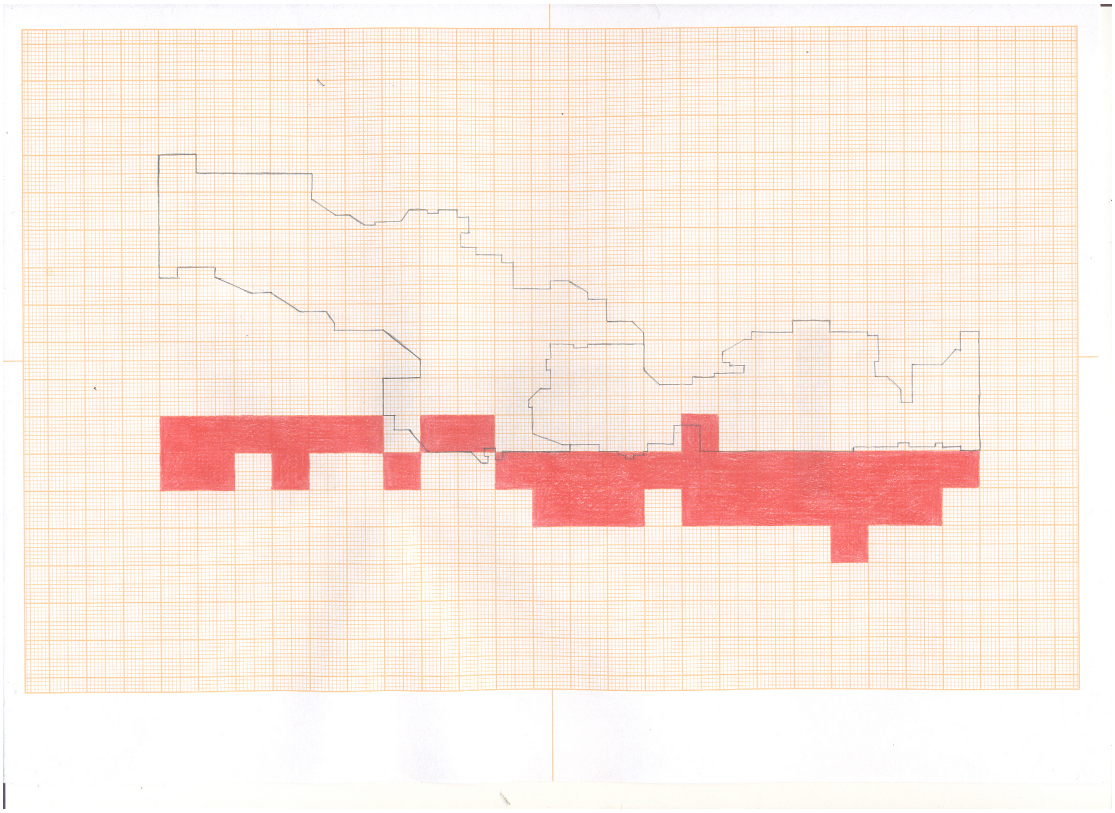
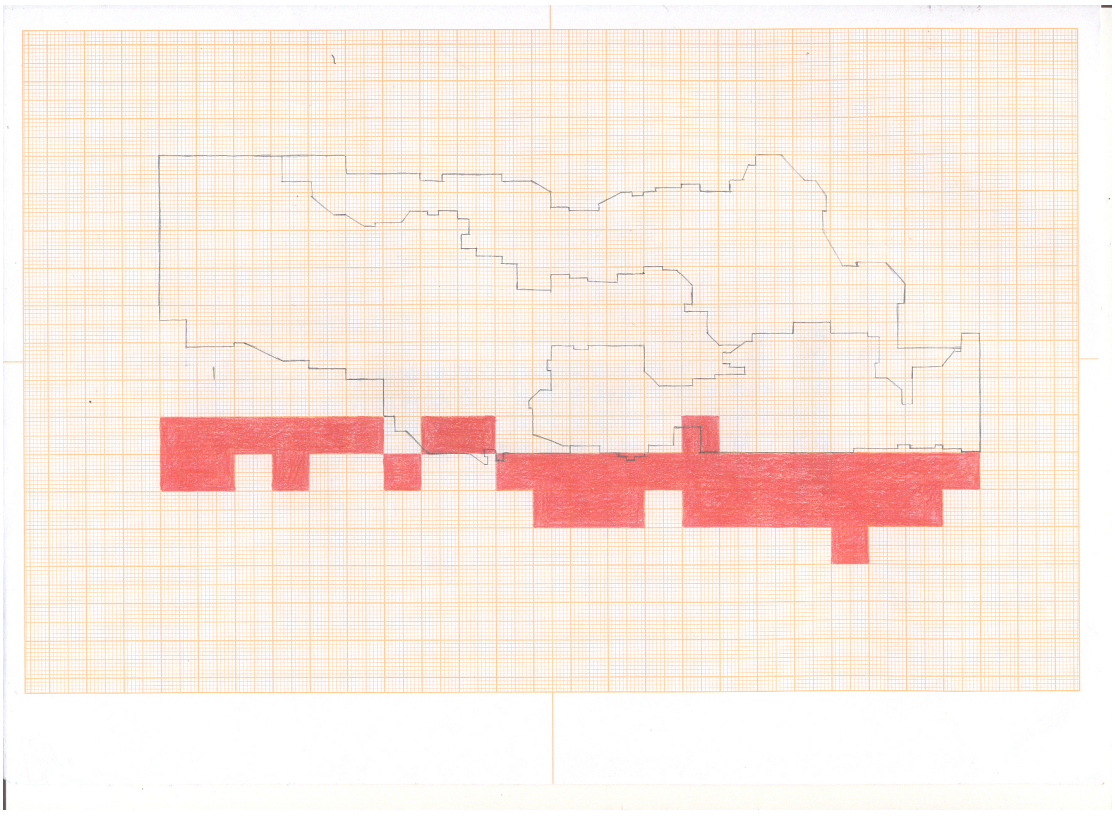


Fig. 9



Posteriormente a esse dia, de volta ao laboratório, esse temporal foi minimizado a pequenos mapas que delineavam ficticiamente os limites dos relâmpagos. Nos mapas, podemos até encontrar barreiras entre a trovoada, o "concreto" e o espaço restante. Esta nova linguagem substitui a autonomia destes elementos pela autonomia de quem os cartografa. Por consequência, torna-se assim um método mais fácil de alguém se apoderar destes elementos e conseguir trazê-los a um mundo novo com ideias e regras novas (figs. 3 - 9).

Jardim Botânico – "Corpo sem órgãos"

As minhas visitas ao Jardim Botânico também foram cruciais na busca de elementos para este novo território que eu pretendia criar. De todos os organismos vivos que eu vi, os que mais me interessaram para registar através da fotografia, foram algumas árvores, cujos troncos se revestiam de várias manchas de cor. Os vários tons da madeira, e de certos organismos que se infiltravam nas árvores, delineavam vários padrões que achei que poderiam ser interessantes para o meu processo de mapeamento. Posteriormente ao procedimento que tive ao cartografar os raios da tempestade do dia 5 de Março, criando uma ligação entre "mapa" e água", sucedeu-se a vontade de mapear a distribuição da terra. Este processo foi muito mais simples que o outro, pois os padrões presentes nas árvores já estavam visíveis e assim, só tive de os passar diretamente para o papel.

Há uma diferença entre estes mapas e os que representam a tempestade: enquanto estes últimos se revelaram quase como gráficos abstratos, os primeiros parecem-se mais com os mapas geográficos de um território. Nalgumas experiências, nomeei algumas áreas dos mapas como "corpo sem órgãos" assinalando-as com uma mancha de cor diferente e com uma legenda intitulando-as com este mesmo nome. Estas legendas demarcavam as respetivas áreas como lugares à parte, que não obedeciam às normas convencionais incorporadas nas áreas vizinhas que se distribuíam dentro do mesmo mapa. A pretensão desta identificação era mostrar que estes tipos de mapa não só são a representação pictórica e bidimensional de um certo espaço terrestre, como também mostram que ele está dividido por várias zonas que não são igualitárias entre si. O facto de ter escolhido este nome, provem das teorias

defendidas por Gilles Deleuze e Felix Guattari[6], que abordam e questionam uma possível desagregação entre os corpos da sociedade (podendo estes ser territórios, pessoas ou objetos), dividindo-os entre dois grupos: um que incorpora e funciona de acordo com as regras da sociedade, e outro que nasce e se desenvolve autónomo destas. Estes novos mapas que criei também pretendiam dividir os lugares que representavam duas classes que não se organizavam normativamente da mesma maneira. As áreas que eram denominadas de "corpo sem órgãos" eram precisamente aquelas que não apresentavam órgãos corporativos na sua estrutura.

Toda esta visão que apresentava esta maneira de cartografar, inventada por mim, foi notoriamente influenciada pelos vários percursos que fiz pela cidade inteira, que acabaram por ser mais relevantes para este processo do que as visitas ao Jardim Botânico. Nestas rotas, reparei como a cidade estava distribuída por vários bairros, cada um com características muito próprias. Estas características não só definiam a estética de cada bairro como o seu modo de vida, o estilo das pessoas, como regem a maneira como devemos movimentar-nos dentro deles e os alertas que devemos ter (pela razão de alguns serem mais violentos e obrigarem-nos a seguir certos códigos). Consequentemente, estes bairros também se diferenciavam nas suas regras culturais e na maneira como estão integrados na sociedade. Isto provocava uma divisão na cidade, onde algumas zonas viviam de acordo com os padrões convencionais dirigidos por esta; enquanto outras acabavam por ser como que os seus territórios adjacentes, pertencendo-lhe mas criando entre si um outro tipo de estrutura e organização. Geograficamente, estas regiões apresentam-se dentro do mesmo mapa dos outros bairros, situando-se muito perto destes, mas socialmente e politicamente mostram-se como outros lugares completamente desvinculados das normas padronizadas pelos seus vizinhos, o que também influenciava bastante a sua estética. Pesquisando a sua história e política, é interessante conhecer como estas comunidades criaram uma outra realidade que procurava dentro de si os seus próprios meios de sobrevivência, que não existiam na realidade das outras áreas da cidade. Quando decidi assinalar estas zonas nos meus mapas fictícios como "corpos sem órgãos", a apropriação deveu-se mais ao nome e ao que ele significa para mim do que propriamente às ideias de Deleuze e Guattari. Enquanto os seus "corpos sem órgãos" falam de organismos que ainda não foram corrompidos pelos desejos e manipulações

[6] DELEUZE, Gilles; GUATTARI, Félix. *O Anti-Édipo, Capitalismo e Esquizofrenia 1*. Lisboa: Assírio & Alvim, 2004.

do sistema convencional, os meus "corpos sem órgãos" já se corromperam por outro sistema alternativo. Deleuze e Guattari dão-nos a visão de corpos que livremente escolhem a opção de não terem órgãos corporativos, enquanto que "os meus corpos" não tem estes órgãos porque simplesmente não existe a possibilidade de os terem. O facto de eles terem criado uma outra estrutura oposta àquela que se apresenta como institucional, foi porque a instituição não os incluiu dentro dela e não lhes deu acesso "aos seus órgãos". Consequentemente, estes assinalam-se no mapa por serem corpos pertencentes àquela cidade ou país ou outro tipo de território, mas que se desenvolvem sem os "órgãos" do lugar que os acolhe geograficamente.

Neste tipo de análise, é curioso estabelecer uma comparação com a "cartografia do abismo" de A. Artaud. Este pensador convoca e identifica uma geografia interna dos indivíduos, geografia da alma, onde convergem várias linhas de fuga que existem devido à conscientização de não quererem ser invadidas por um sistema que as ordena, racionaliza, esquadrinha e determina as suas funções. Estes territórios que analisei também se podem caracterizar como linhas de fuga ao sistema normalizado da sua cidade, mas eles acabam por criar um outro sistema de regras, de desejos e de medos, um outro sistema que se desenvolve à parte do sistema institucionalizado mas que compactua e é corrompido por este. No entanto, é interessante notar como estes sistemas alternativos se comportam de uma maneira completamente rizomática, como se seguissem as propostas de Deleuze[7]. São lugares que provocam a diferenciação mediante o manejo das intensidades, tal como os rizomas definidos por Deleuze, pois contêm muitos pontos centrais onde as coisas se dispersam, ao contrário do padrão normalizado que apenas remete para um centro dentro de uma localidade, separando-o dos seus arredores. Jorge Mário Jáuregui é um arquiteto argentino que desenvolveu grande parte do seu trabalho ao urbanizar estes territórios, pelo programa Favela-Bairro. Construindo a partir do conflito, Jáuregui descreve estes bairros enfatizando as suas características rizomáticas, uma delas é o facto de serem como campos adubados, "como um lugar onde é possível surgir o novo, rearticulando-o sobre novas bases"[8].

Voltando ao meu trabalho no NANO, debrucei-me sobre as possibilidades de hierarquias e diferenças entre áreas. Na fig. 10 nota-se como me fixei na forma mais

[7] DELEUZE, Gilles; PARNET, Claire. *Diálogos*. Lisboa: Relógio d'Água, 2004.
[8] JAUREGUI, Mario Jorge – Construir a partir do Conflito in *http://www.jauregui.arq.br/texto_entrevista_jorge.html*

Fig. 10

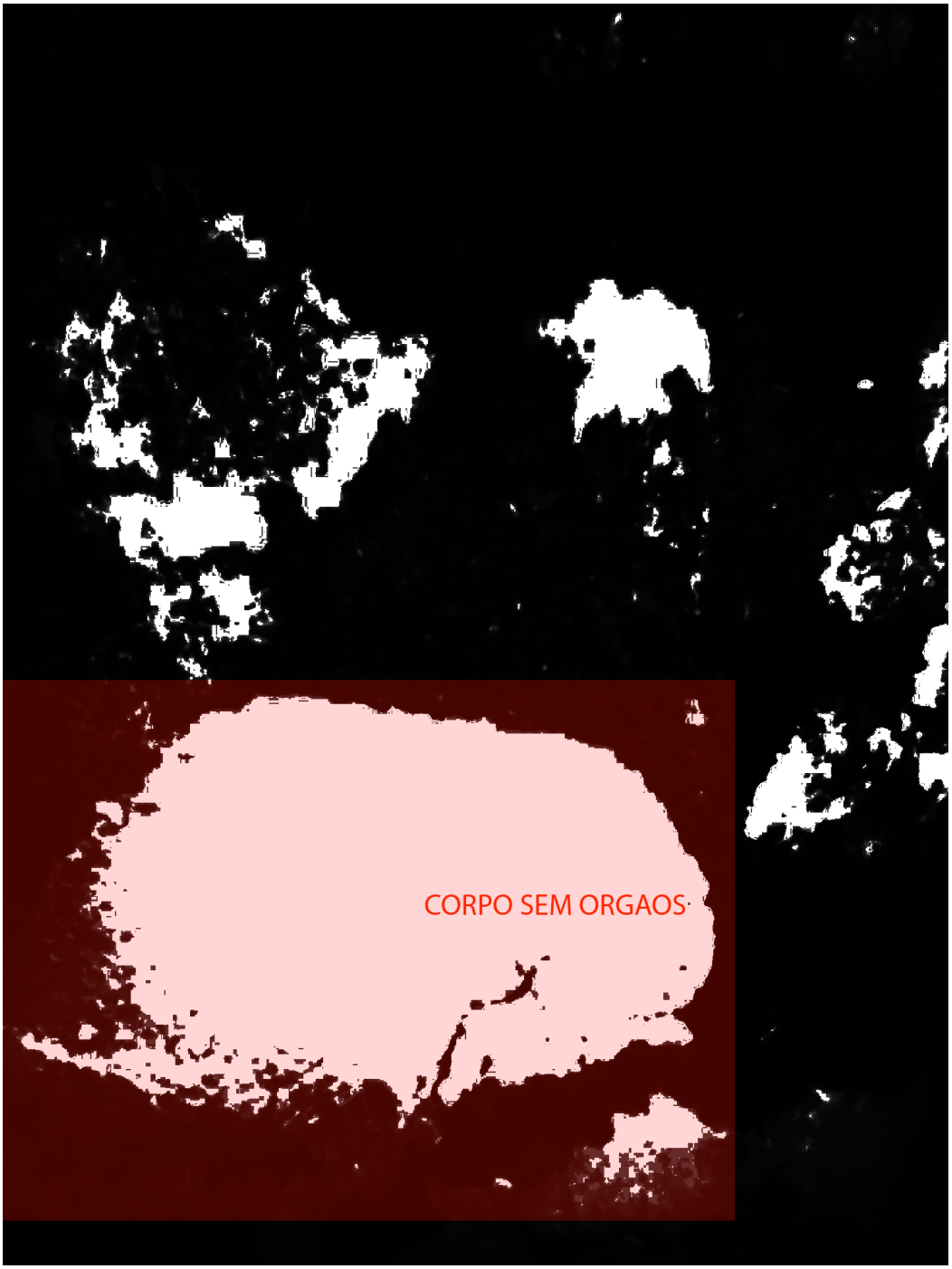


Fig. 11

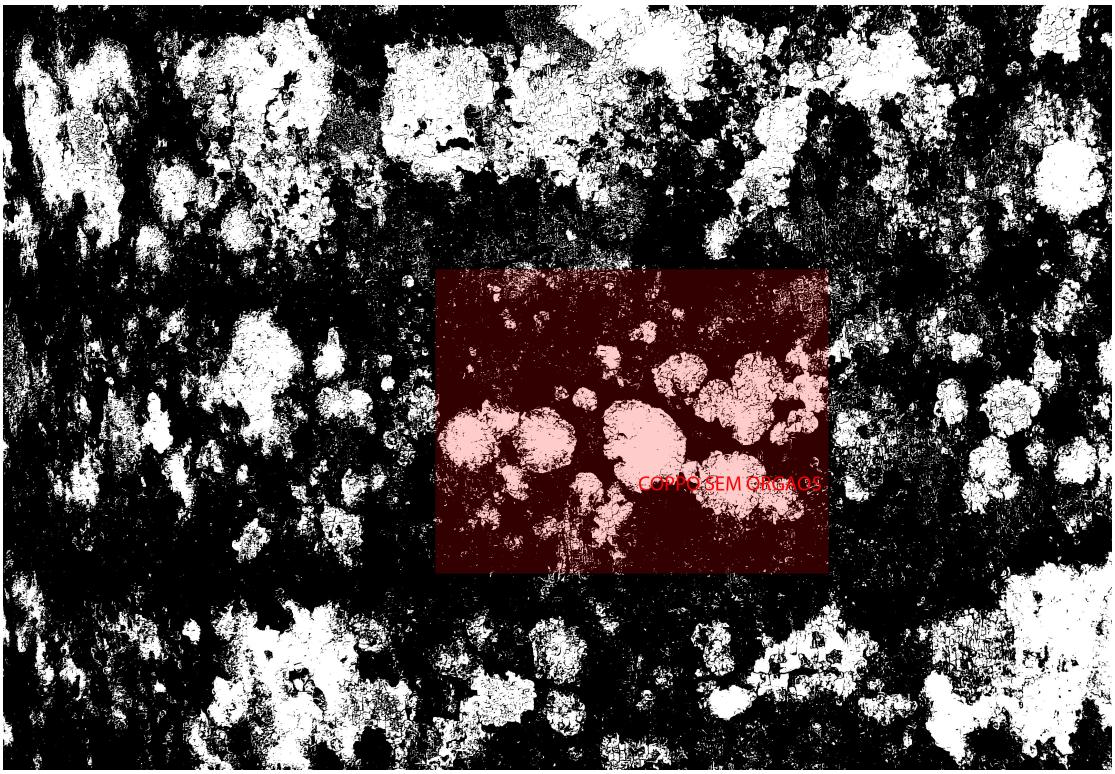
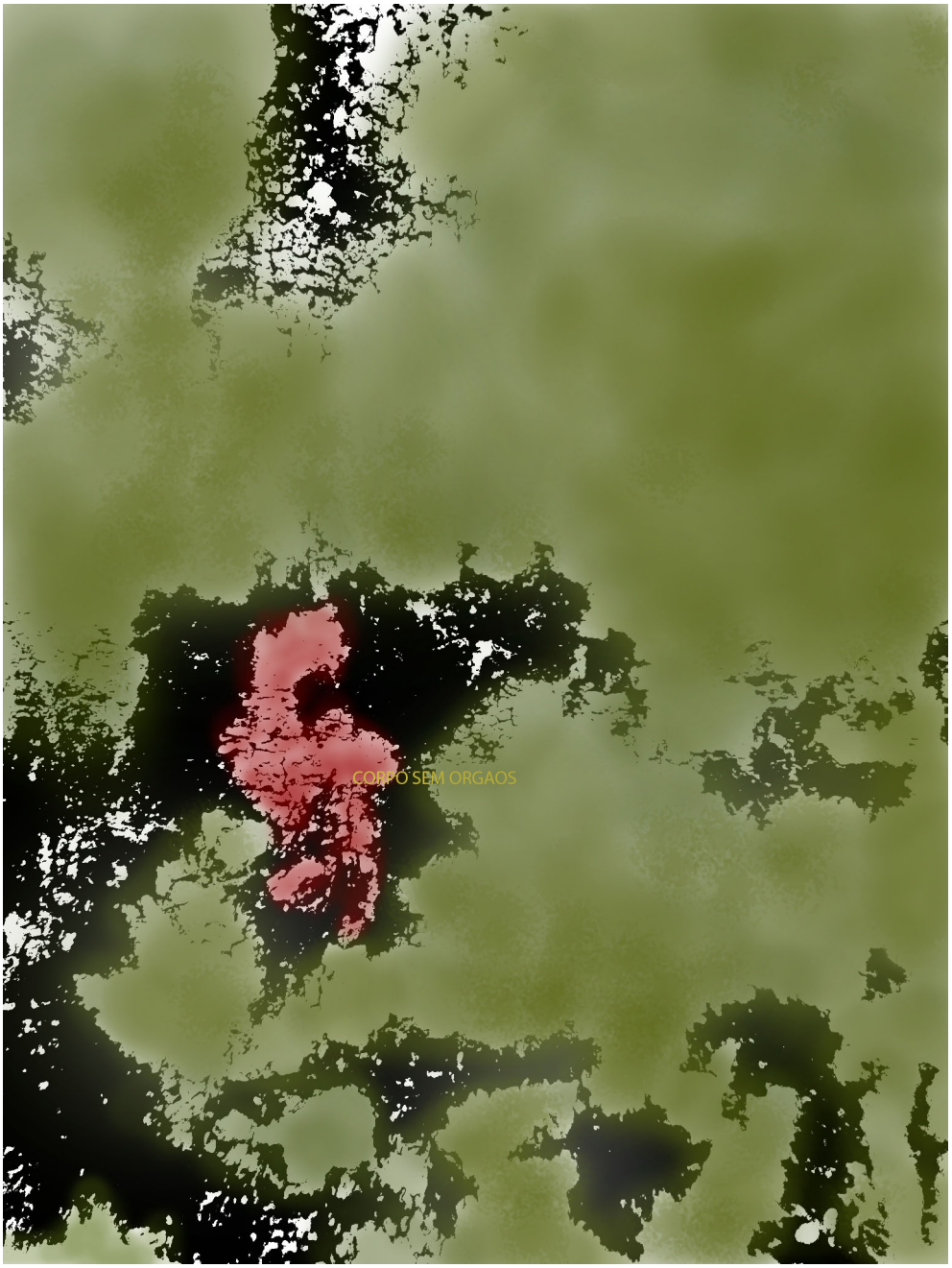


Fig.12



arredondada e maior do padrão da árvore, que parecia querer desenvolver-se de uma maneira diferente das outras manchas que se recortavam e que se diluíam mais. Na fig.11 reparei como as manchas iam desenhando formas um pouco alongadas dando a ideia que queriam evaporar-se no espaço; marquei então uma zona onde algumas manchas se recusavam a desenvolver-se dessa maneira e adotavam formas mais definidas e arredondadas. Nestas duas imagens, escolhi os territórios sem órgãos, de acordo com aqueles que persistiam em desenvolver-se de uma maneira diferente das suas áreas vizinhas. Ou seja, denotando um padrão recorrente na região da imagem, aqueles que fogem a este, querendo impor um outro sistema de crescimento, foram marcados como os tais bairros-favelas rizomáticos. Na fig.12 a área detetada não exibe estas características de diferenciação mas, a meu ver, parece quase como um território adjacente às áreas que o rodeiam. Aqui não foi a forma visual da região que me interessou mas sim a sua geografia. Afinal de contas, estes "corpos sem órgãos" não estavam só condicionados pelas suas diferenças, mas também pela sua posição geográfica e pela maneira como se distribuíam no mapa.

Leblon – Dois Irmãos

Posteriormente a esta "investigação fictícia" sobre a ação dos temporais no Rio de Janeiro e o modo de organização da sua terra, o próximo vector ao qual pretendia debruçar-me era a natureza do comportamento do céu carioca. Um dos "céus" mais famosos da capital fluminense localiza-se na área do Arpoador, situada na costa da zona sul. Procurando compreender as cores, silhuetas e movimentação das nuvens sob o sol carioca, capturei fotograficamente várias imagens durante as tardes de Março e Abril. A altura do dia onde conseguia obter mais resultados era quando se aproximava o começo do pôr-do-sol, que surgia por volta das 17 horas e continuava até anoitecer (19, 20 horas, dependendo do mês). Embora o sol não fosse agora o meu objeto de estudo, ele participava nesta performance de movimentação das nuvens que iam sempre mudando de cor, que se deslocavam mais rapidamente neste momento do dia e iam compondo variadíssimos cenários consoante a hora do entardecer. A exploração deste novo elemento ("ar") parecia-me deveras interessante, para compreender como este se introduziria na natureza dos dois elementos anteriormente explorados, e como iria interferir na relação entre estes.

O lugar que mais interessante se revelou para o desempenho desta observação foi a praia do Leblon: entre os postos 11 e 12, fixados nesta orla que percorria toda a avenida Delfim Moreira, encontrava-se o lugar ideal para se ter uma panorâmica de um céu que cobria a areia e o mar e se estendia até ao Morro Dois Irmãos (fig.13). Este vulto montanhoso acolhia na sua frente a favela do Vidigal, por onde as nuvens se escondiam, e pareciam deslocar-se até à Rocinha, que se recolhia por trás do grande morro. É curioso comparar as realidades que rodeiam o Dois Irmãos com a do bairro onde eu me sentava para realizar o meu estudo. O estatuto deste bairro é o mais alto da capital fluminense onde se localizam edifícios modernos que representam o metro quadrado mais caro do país. A urbanização do bairro segue os padrões do urbanismo clássico com ruas rectilíneas e quarteirões sistematizados; o estilo do bairro é extravagante, envolvendo prédios luxuosos e elegantes na sua decoração e fachadas; as ruas são arborizadas e espaçosas; um ambiente de *glamour* paira no ar, convencendo-nos que aquela realidade dos filmes e das super estrelas, que esteve sempre separada de nós por uma tela de cinema ou televisão, ou numa página de revista, afinal não era assim tão inatingível e existia ali perto da nossa realidade.

Numa das tardes chuvosas tive de me abrigar por baixo de um avançado de um hotel, e reparei que junto a mim estava uma família numerosa que notoriamente não se inseria dentro daquele cenário que a Delfim Moreira comportava. O comportamento e vestuário invocavam um outro território com outros códigos e normas. Possivelmente, reparando nesta situação, ainda estava influenciada pela pesquisa feita no estudo da terra (capítulo Jardim Botânico – "Corpo sem órgãos"), observando as diferenças entre as leis de cada território e o que estas representavam. Os morros que rodeavam o Dois Irmãos tinham um planeamento completamente distinto, as linhas ausentavam-se dando lugar a curvas disfuncionais. Referenciando novamente os termos usados por Deleuze, pode afirmar-se a minha visão deparou-se com uma estrutura totalmente rizomática, onde os corpos das estradas pareciam não ter "órgãos". Consequentemente, aqui implantavam-se outras regras, outros modos de vida, outros conceitos de lugar e casa. Assim, todos os habitantes da cidade sabem que as regras do morro obedecem a princípios muito diferentes das do asfalto (principalmente de um asfalto tão abastado). Consequentemente, uma nova questão nasceu dentro deste processo de investigação: se a área terrestre é tão dividida e hierarquizada, como seriam então as regras do céu?

Voltando à minha observação a este último elemento climático, poderia verificar como ele se apresentava homogéneo, independentemente do terreno que sobrevoava. As divisões da atmosfera seguiam outras normas, deixando patente que o sistema naquele espaço funcionava de uma maneira bastante distintiva. De regresso ao NANO, esbocei alguns mapas que me auxiliariam a ficcionar uma sistematização, procurando encontrar limites entre as nuvens e o resto do espaço atmosférico, definindo assim as suas divisões, tal como fiz nos "mapas da terra". Contudo, durante este procedimento, notei que não me parecia viável fraccionar estes dois elementos da mesma forma. Na minha observação, eu podia constatar como o céu se comportava de uma maneira dissemelhante, uma vez que as nuvens simplesmente seguiam desde os prédios mais altos e sofisticados da Avenida Delfim Moreira até desaparecerem pelos dois bicos do Morro Dois Irmãos. Tal trajetória não se influenciava em nenhuma das realidades existentes no terreno que sobrevoava, apenas respeitava o seu próprio itinerário. As cores das nuvens misturavam-se, criavam caminhos diferentes e iam mudando de figura consoante o tempo, esquecendo as regras hierárquicas do solo abaixo de si. O tempo era a própria lei do céu e era este que o transformava mas de maneira equivalente em todos os sítios que passava. O céu do Vidigal e da Rocinha eram a continuação do céu que começava no Leblon. Não havia limites quando este passava de um bairro para o outro. Na verdade, dentro do espaço atmosférico, era como se não houvesse distinção entre vários lugares, pois estes tornavam-se num só. Talvez, dentro do regulamento do sistema do céu, o Leblon e o Vidigal estavam inseridos dentro do mesmo espaço, dentro do mesmo bairro com as mesmas características, uma vez que quando chovia num, chovia no outro também, quando entardecia, o sol amarelava os bairros da mesma forma, quando se enublava, as nuvens pretas avistavam-se tanto num bairro como no outro. Enquanto a terra se repartia, o céu parecia formar um sistema único e na sua indiferença procurava alcançar a todos da mesma forma. A ditadura do céu não era influenciada pelos partidos da terra, e é a partir da sua estrutura homogénea que ela dita as regras diretamente para o solo, sem olhar para a sua hierarquia. Recuando algumas semanas no tempo, é muito provável que esta ideia já tenha sido formada na observação do temporal do dia 5 de Março. Este acontecimento criou um grande descarregamento de água repentino que inundou a cidade toda, criando consequências para o solo que teria de se adaptar a uma nova situação nos próximos tempos, pois esta descarga iria mudar

a sua matéria e consistência (assim como as pessoas que o habitavam teriam de adotar novos comportamentos face a esta mudança).

De volta ao NANO, refleti sobre a ilha que pretendia criar e surgiu a ideia de criar também um sistema que, vindo de cima, conseguia manipular um território, interferindo nas próprias regras deste.

Fig. 13



Fig. 14



Fig. 15



Fig. 16



Fig. 17



Fig. 18



Fig. 19



Fig. 20



Fig. 21



Fig. 22



Fig. 23



Fig. 24



Fig. 25



Rio de Janeiro – Pernambuco

Nestas mesmas tardes que passei na orla da zona sul a fotografar o céu, a minha intenção também era registar os efeitos do sol, para poder investigar o último elemento: o fogo. Contudo, foi no dia-a-dia que mais senti os seus efeitos, mais do que propriamente nas tardes em que observava a própria matéria: o calor intenso que bombardeava as ruas, condicionando os nossos movimentos, o nosso bem estar e sensibilidade. As preocupações do dia-a-dia também eram influenciadas por este, como por exemplo, o facto de o sol excessivo provocar as chuvas que despoletavam os ovos da dengue, a comida que se estragava mais rápido, os diversos bichos que procriavam devido a este clima, a locomoção das pessoas revelava mais cansaço, e os preços do ónibus com ar condicionado que aumentavam nesta época do ano. Este elemento fogoso condicionava a vivência dos habitantes da cidade de uma forma bastante direta.

Numa das tardes abrasadoras no meio da Cinelândia, visitei vários museus de arte, um deles, o Museu Nacional de Belas Artes. A exposição era sobre o famoso Luiz Gonzaga, de quem eu nunca tinha ouvido falar. À saída, um dos guardas abordou-me espantado por eu sair tão rápido sem "nem tirar uma foto". Rapidamente chamou uma das funcionárias para me explicar a importância do "rei do baião" e todas as histórias relacionadas com os problemas que as condições meteorológicas da sua região causavam. Pernambuco localiza-se no centro-leste do nordeste brasileiro, caracterizando-se por possuir muitas zonas de clima típico semi-árido, onde se localiza o denominado "Polígono das Secas". Estes períodos de longa estiagem são naturalmente problemáticos e atingem criticamente a estrutura sócio-económica da região. A exposição apresentava vários poemas e peças de arte que abordavam a cultura nordestina à volta do fenómeno climático da seca e a escassez de bens essenciais sentidas pelo povo.

Porém, não foram só estes dados que me fizeram envolver emocionalmente com esta realidade. A personagem que talvez me tenha mostrado mais as consequências de um clima que se governa maioritariamente pelo elemento do fogo, foi o vaqueiro Feliciano de " Vidas Secas", da autoria de Graciliano Ramos[9]. Desgraçado a vida inteira por estas condições climatéricas e pelo próprio sistema que se criou dentro deste ambiente, ele descreve a vida, a morte, a não liberdade e a

[9] RAMOS, Graciliano. *Vidas Secas*. Rio de Janeiro: Record, 2013.

viagem. O sol vai aniquilando tudo o que ele constrói e obriga-o a fugir para voltar a construir. De certo modo, esta espécie de fuga e deambulação lembra as teorias de Deleuze acerca do "devir"[10]. "Os devires são geografia, são orientações, direções, entradas e saídas". Feliciano sobrevivia mediante um devir, onde procurava novos pontos geográficos para viver temporariamente, de onde entrava e saía dependendo das condições climatéricas e onde a sua orientação era sempre transmutável. "Futuro e passado não tem sentido, o que conta é o devir-presente: a geografia e não a história, o meio e não o fim, a erva que está no meio e que cresce pelo meio, e não as árvores que têm copa e raíz"[11] Feliciano também compartilha desta "não estrutura" que se integra em todos os aspetos da sua vida. Em algumas alturas da sua vida, consegue adquirir uma certa estabilidade que o sedentariza num certo território, mas depois acaba por a perder e ter de reconstruir tudo de novo, tendo a viagem sempre presente no seu percurso. É quase como que se lhe fosse imposto um estilo de vida "rizomático", se pensarmos no conceito de rizoma proposto por Deleuze. "Há linhas, que não se reduzem ao trajeto de um ponto, e que escapam à estrutura, linhas de fuga, devires, sem futuro nem passado, sem memória, que resistem à máquina binária (...) Evoluções não paralelas, que não procedem por diferenciação, mas que saltam de uma linha para a outra, entre seres inteiramente heterogéneos, fendas, rupturas imperceptíveis, que quebram as linhas tão depressa quanto as retomam algures, saltando por cima dos cortes significantes... O rizoma é tudo isso. Pensar nas coisas, entre as coisas, é justamente fazer rizoma, e não raiz, traçar a linha e não o ponto. (...) Povoar sem nunca especificar."[12].

No cenário das artes plásticas, Deleuze também critica o facto de estas se organizarem em "escolas", sendo que estas são do tipo arborescente, ou seja, impõe uma estrutura que vai contra o conceito de rizoma. No entanto, na história da arte poderemos notar inúmeros autores que em algum momento do seu trabalho artístico, abandonaram a estrutura que os suportava e decidiram optar por este "devir" ou "rizoma". Talvez o mais carismático de todos seja Gaugin que abandona a escola simbolista europeia e parte para o Taiti "em busca de uma vida vivida de acordo com a natureza – e sem sofrer das complicações provocadas pelos transtornos da estrutura

[10] DELEUZE, Gilles; PARNET, Claire. *Diálogos*. Lisboa: Relógio d'Água, 2004. p.12.
[11] IDEM, *Ibidem*. p. 35.
[12] IDEM, *Ibidem.* p. 38.

simbólica para si tão óbvia na Europa" [13]. Também Robert Rauschenberg opta por este "devir", quebrando a sua estrutura nova iorquina, "quando, em 1970 parte para Captiva, tal não representa nem um abandono nem uma rejeição do mundo". O artista distancia-se porém da consagração obtida nos anos anteriores, assim como das suas inevitáveis contingências sociais." [14]

É interessante notar como estes artistas não só procuraram territórios com um clima e temperatura semelhante àquele que Feliciano vivia, como também os problemas estruturais que estas regiões implicam. No entanto, contrariamente a estes artistas que optaram por este "devir" por escolha própria, o mesmo não acontece com Feliciano. Esta é uma personagem que poderia representar um herói romântico por fazer do sol o seu motor de desbravamento de novos caminhos, mas na realidade este fator climático não lhe dá a liberdade de escolher este modo de vida, faz disso uma obrigação e a sua única opção, fá-lo agir pelas regras da sobrevivência. O seu movimento está condicionado pela meteorologia, constituindo um sistema que o oprime e que demonstra que não é ele o juiz da sua marcha.

[13] GIBSON, Michael. *Simbolismo*. Colónia: TASCHEN, 2006, p.40.
[14] *Robert Rauschenberg em viagem 70-76.*(catálogo da exposição). Porto: Fundação Serralves, 2008. p. 13.

Parte II – Configuração

Terminal NANO

Uma vez realizada a fase da exploração do espaço que me acolhia, comecei a frequentar o laboratório NANO com muito mais assiduidade. Agora seguia-se uma reflexão acerca das minhas pesquisas antropológicas que continham vários pontos para eu me debruçar: a organização da cidade, as suas hierarquias, o seu mapeamento, as suas classes sociais, as experiências sensoriais que ela me proporcionava, e acima de tudo os seus fatores meteorológicos. Este último item tinha sido o mais aprofundadamente investigado embora de uma maneira totalmente fictícia e simulada; ou seja, na realidade eu não tinha realizado um estudo verídico sobre o comportamento do clima em relação à cidade, ao invés disso tinha inventado um esquema imaginário como poderia explorar estes fatores segundo as minhas sensações e conceitos. Nesta fase anterior de observação e reflexão, tinha já realizado algumas experiências do foro artístico: desenho de mapas referentes à tempestade do dia 5 de Março, elaboração de imagens que definiam territórios, seguindo-me pelas fotografias tiradas no Jardim Botânico, e registo de vários lugares e elementos atmosféricos. Estes últimos resultados eram fruto da visão que eu tinha criado sobre aquilo que me rodeava e que influenciava o meu quotidiano.

No fundo, todo aquele processo tinha girado à volta dos conceitos de ficção e simulacro. A questão de se criar algo a partir do meio ambiente envolvente tornou-se imponente nas pesquisas deste trabalho, como também a questão da validação dessa criação que, em algum momento acabou por se tornar na minha própria realidade. A decisão mais importante nesta fase do projeto foi encontrar um meio onde pudesse reunir todos aqueles elementos, para que estes ganhassem um sentido.

No princípio de Abril, fiz uma viagem até São Paulo onde experienciei "andar à deriva" entre vários arranha-céus e edifícios ultra modernos. De alguma maneira, comecei a associar aquele ambiente a Gotham City[15], uma cidade fictícia criada para estoriar vários acontecimentos e situações referentes a um super-herói que tem o poder de se deslocar pela atmosfera, o que lhe permite ter acesso a tudo o que se passa na cidade. O acontecimento mais curioso foi quando subi até ao Mirante do Edifício Martinelli, um prédio com 105 metros de altura e 30 andares. Este foi entre 1934 e 1947 o maior arranha-céus do país, e durante algum tempo, o maior da América

[15] DC COMICS DATABASE – Gotham City in *http://dc.wikia.com/wiki/Gotham_City*

Latina, e foi construído para que a família Martinelli pudesse viver perto do céu. Pesquisando melhor sobre a história de São Paulo, podemos encontrar alguns relatos semelhantes, de homens de classe alta que tinham esta ambição de se situarem muito acima do solo da cidade. A história de Giuseppe Martinelli impressionou-me pelo facto de este ter construído a sua casa numa altura nunca antes realizada. Todas as especulações apontavam para a possibilidade de esta casa cair, pois não se sabia até que ponto aquela estrutura era segura. Martinelli persistiu na ideia de habitar naquele nível de altitude, ao invés de seguir as normas convencionais de segurança e arquitetura, criando assim o seu próprio "mundo". Curiosamente, em 1932, durante a Revolução Constitucionalista, abrigou nos terraços superiores, uma bateria de metralhadoras antiaéreas, para defender São Paulo dos chamados "vermelhinhos", os aviões do Governo da República, que sobrevoavam a cidade ameaçando bombardeá-la. Mais uma vez, era a partir de um ponto alto que o homem poderia "controlar" ou ter uma ação de intervenção sobre a cidade. De algum modo, este também foi um ponto de reflexão acerca das fotografias que tirei no Leblon, que me fizeram pensar na soberania do céu. Parecia que o "dono do seu mundo" (ou ilha, segundo o sargento Edward Welsh de "Thin Red Line"[16]) precisava de o criar a partir de cima, em vez de se colocar dentro deste. Ou talvez possamos dizer que o cimo, por ser o ponto de criação, é também o de controle e dominação.

O que mais me interessou depois da reflexão destes assuntos, foi o facto de se criar um mundo de ficção e torná-lo possível dentro do próprio mundo convencional. De volta ao NANO, pesquisei sobre as cidades fictícias de Metropolis[17] (cidade criada para o Super Homem) e Gotham City. Também já me tinha debruçado sobre a ilha "*Utopia*" de Thomas Morus[18] e as "*Cidades Invisíveis*" de Italo Calvino[19]. No entanto, nesta fase concentrei-me mais nas cidades de super-heróis pois a internet continha bastante informação sobre os seus mapas, a sua história e a sua origem, o que me auxiliou nesta fase de projeção conceptual e visual. Foi o momento da decisão sobre a natureza do objeto que eu iria criar, a "minha cidade". No princípio, fiz várias pesquisas acerca da geografia da cidade de Gotham[20]. Foi interessante observar como

---

16 (ver Introdução)
17 DC COMICS DATABASE – Metropolis in *http://dc.wikia.com/wiki/Metropolis*
18 MORUS, Thomas. A *Utopia*. Lisboa: Guimarães Editores, 1998.
19 CALVINO, Italo. *As Cidades Invisíveis*. Lisboa: Editorial Teorema, 2000.
20 GOTHAM CITY ARCHIVES – Gotham City Map Archives in *http://batmangothamcity.net/gotham-city-map-archive/*

o cartógrafo dividiu os vários bairros da metrópole pelas suas diferenças sociais, e de modo a organizar os sucessivos acontecimentos da história da cidade, que tanto passavam por locais de classe alta, como por outros onde a prostituição, violência e exploração faziam parte do quotidiano. Quando iniciei o estudo sobre este assunto, notei que cada vez que um autor criava uma personagem, acabava por ter de descrever também o seu lugar, assim como a sua organização e inserção dentro da sociedade. A página online sobre esta cidade deu-me acesso a toda a sua cartografia e aos conceitos sobre os quais esta se baseou. Assim sendo, pensei usar a mesma estratégia com o território que queria construir dentro do laboratório NANO: escrevi sobre a sua história, o propósito da sua criação, a sua organização e sistema, a sua geografia, o seu nome e os seus habitantes.

Porém, depois de elaborar um relatório onde descrevia todos estes elementos da cidade, reuni-me com o professor Guto Nóbrega para discutirmos estes detalhes, tendo dele recebido a sugestão de construir este lugar sem especificar a sua geografia, a sua história, nem tão pouco o seu nome e os seus habitantes. No meu relatório constava um planeamento da história dos habitantes: estes tinham decidido criar esta cidade, pois o seu habitat de origem sofria uma grande escassez de recursos e difíceis fatores climáticos, ao que a resposta do professor foi "o verdadeiro e único criador da cidade era um ser espacio-temporal chamado Mariana". Debatendo sobre o assunto, acordamos que esta cidade fosse construída sem se pensar na sua história, ou em que parte do globo terrestre se situava. O foco deste projeto passou a debruçar-se sobre a criação de um simulacro que se acreditava como autêntico, e que depois de construído pudesse ser visionado por outras pessoas pelo meio de exposições artísticas.

Já que este lugar imaginário não iria fazer parte da realidade convencional, e para que as pessoas a ele acedessem mesmo não compartilhando esta nova realidade, o professor propôs que eu pensasse no efeito do "buraco minhoca"[21]. Este fenómeno permite que o ser humano consiga circular entre dois mundos completamente distantes de forma quase instantânea. A proposta era que as exposições mostrassem um universo paralelo ao do universo do espectador e permitissem que este fizesse uma transição entre estes dois mundos. Esta teoria levou-me a refletir sobre a possibilidade de se quebrar as fronteiras entre duas realidades opostas, libertando assim a ideia de abrir o nosso próprio mundo a outros "territórios" que se

[21] WIKIPEDIA - Wormhole in *http://en.wikipedia.org/wiki/Wormhole*

comportavam de uma maneira completamente diferente da nossa. Concluindo, o propósito da minha cidade não era só a sua construção e idealização, mas também o facto de questionar os limites que se impõem entre realidade e simulacro.

Depois desta reunião, voltei a pensar nas cidades fictícias descritas nos livros de Thomas Morus e Italo Calvino, pois também estas não tinham uma geografia específica onde o leitor as pudesse situar. A Utopia de Morus era afastada do continente europeu, mas o autor não aponta com rigor em que oceano esta ilha se situa. Quanto às cidades de Calvino, Adriano Schwartz afirma que "por definição, é impossível mapear essas cidades invisíveis, e por consequência, invisível localizá-las". Por outro lado, ele também fala do facto de esta "construção ficcional se alimentar de poderosos saltos imaginativos", e que "graças a eles, transcende qualquer fronteira: quem comanda a narração não é a voz: é o ouvido"[22]. Este último ponto pareceu-me muito interessante e fez-me refletir nas várias visões que o público poderia ter ao se encontrar com esta cidade, sendo ele a imaginar o seu funcionamento.

A característica que estas cidades tinham em comum era o facto de se organizarem de maneira diferente da sociedade convencional. Criando novas regras para si próprias, elas apresentavam novas realidades àquela a que estamos habituados, talvez de uma maneira mais extrapolada e fantástica que as cidades de Gotham e Metropolis. Estas duas últimas mantêm ainda grandes semelhanças com a nossa realidade quotidiana, principalmente as cidades que as influenciaram: Nova Iorque e Toronto. Na minha pesquisa pelas cidades fictícias, notei como o simulacro precisa sempre de se apoiar na realidade, pois é nesta que ele vai buscar as fontes de referência e cria o seu mundo. Frank Miller afirmou que "Metropolis era Nova Iorque de dia e Gotham City é Nova Iorque à noite"[23], e vários críticos discutem a fidelidade que estas cidades fictícias têm com aquelas de que se apropriaram. Além de Nova Iorque ser o principal marco de referência, Metropolis vai buscar elementos a Toronto e Cleveland, e Gotham a urbanizações localizadas em Los Angeles, Londres, Chicago, Pittsburgh, Newark, Tokyo, Hong Kong e St Neots. Depois de todo o meu processo de deslocação e observação pelos vários bairros do Rio de Janeiro, cheguei à conclusão que também tinha vários pontos de partida e que esta cidade se tinha tornando um fator de forte influência. Mas ao contrário destas cidades fictícias da DC

[22] SCHWARTZ, Adriano in CALVINO, Italo. *As Cidades Invisíveis*. Lisboa: Editorial teorema, 2000.
[23] WIKIPEDIA - Gotham City in *http://en.wikipedia.org/wiki/Gotham_City*

Comics, eu pretendia que a minha cidade não mostrasse ao espectador as evidências que esta tinha com o lugar que inspirou a sua criação. Assim como nas cidades de Morus e Calvino, eu queria que a minha ficção adotasse um mundo que se diferenciava drástica, estética e conceptualmente, do mundo convencional, de que partia.

Seguidamente a estes estudos e decisões sobre o que pretendia fazer neste projeto, iniciei as minhas experiências artísticas. Comecei por delinear um cronograma para organizar o meu processo de trabalho e passei a fazer uma extensa recolha de materiais para a realização das esculturas. A vantagem de o laboratório NANO se localizar na Ilha do Fundão, era a de ter por perto uma grande área que não era habitada e que por isso continha vários objetos abandonados que podiam ser inseridos na minha cidade: pedras, bocados de cimento, cortiça, vários tipos de terra, areia, frutos de árvores, plantas, tijolos, raízes e muitos outros elementos orgânicos que podia explorar. Após a recolha, levei os fragmentos para o laboratório e comecei a estudar possibilidades de criar relações entre eles. Devido às minhas experiências anteriores, o conceito de "relação" facilmente se associou ao conceito de "sistema". À medida que ia construindo "combinações" com estes materiais, ia esquematizando pontos onde estes se pudessem conectar e daí formar ligações. A partir daqui comecei a sentir a necessidade de incluir outros elementos, e daí surgiu a ideia de juntar a electrónica a estas recolhas. Todo o meu processo tinha incidido na questão de "pegar" em algo natural e inseri-lo dentro dum contexto que especulava a sua identidade, elaborando esquemas que o sintetizavam, e que de alguma maneira o falseavam. Consequentemente, achei interessante a introdução de objetos artificiais dentro dos meus materiais escultóricos, de forma a produzir um sistema dentro da cidade com o propósito de controlar e dominar os objetos orgânicos recolhidos. Assim sendo, juntei à minha recolha diversos tipos de fios electrónicos, tomadas, interruptores e desmontei algumas máquinas para que pudesse retirar os seus motores e outras peças mecânicas. Neste sistema também se integravam os mapas elaborados na fase anterior, pois também faziam parte da construção deste "novo sistema".

O processo regeu-se por uma certa aleatoriedade, sem que eu pensasse muito no sentido destas relações que estava a criar. O que me interessava nesta etapa era agrupar estes elementos escolhidos, e daí encontrar diferentes possibilidades para construir a cidade. Após várias experiências, criei algumas esculturas que juntavam dentro do mesmo campo visual elementos orgânicos e artificiais (figs. 26 – 28).

Fig. 26

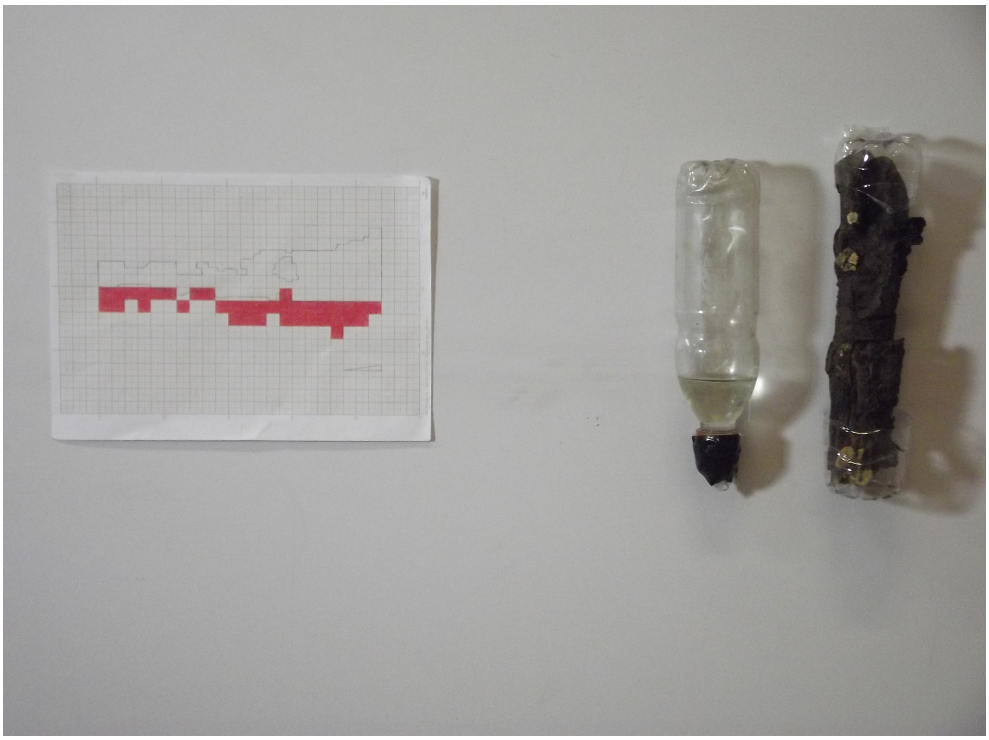


Fig. 27



Fig. 28



Posteriormente, voltei à minha reflexão sobre os fatores climáticos e comecei a construir peças à volta deste tema. Ao esboçar a organização da cidade, imaginei esta sendo governada por máquinas que produziam tudo o que ela precisava para sobreviver, nomeadamente a terra, o ar, a água e o fogo. Esta decisão derivava de três influências: por um lado, a minha observação sobre estes fatores climáticos levaram-me a especular sobre um sistema que poderia estar por trás destes, manipulando a maneira como atuavam dentro da cidade; por outro lado estava inserida num laboratório que reunia um grupo de artistas que investigavam relações possíveis entre organismos orgânicos e artificiais, muitos deles criando robots (como no caso do próprio Guto Nóbrega [24]) e experimentando vários dispositivos electrónicos para poderem realizar esculturas maquinais; e por outro lado, identificava a minha cidade e a visão que esta tinha do mundo com as teorias de Deleuze e Guattari, que abordavam o papel do homem e das coisas como máquinas desejantes, cuja única função era produzir para a sua existência dentro da sociedade[25]. Refletindo estes autores, para mim este processo fazia sentido pois na minha visão, tudo o que observava era fruto de uma produção, e assim sendo, também pretendia que a minha cidade fosse como que um aglomerado de produções incessantes cujo único objetivo era produzir sem pensar na sua utilidade e identidade. A máquina parecia-me a metáfora apropriada para representar um sistema desinteressado, metódico e sem finalidade de criar algo fora da sua própria produção. Portanto, eram estes dispositivos que constituíam e faziam operar a cidade; todos os elementos deste lugar fictício, sendo eles naturais ou artificiais, eram produzidos diretamente por esta máquina. Era assim uma cidade que na verdade não dependia de um território ou de uma humanidade para existir, o que a sustentava era este sistema maquinal que ditava todas as normas deste lugar. No fundo, o que este projeto pretendia não era construir um território visível, onde o seu todo fosse perceptível, mas sim inventar um sistema que era a base desta ficção.

Sendo assim, o resultado pretendido era uma cidade que se apresentava pela sua fragmentação e segmentada segundo os elementos de física clássica. Ou seja, o que iria ser apresentado para o espectador eram as máquinas da cidade e os seus elementos, ou melhor dizendo, o seu próprio sistema, ao invés de um lugar

[24] NÓBREGA, Guto - Guto Nóbrega in *http://cargocollective.com/gutonobrega/filter/artwork*
[25] DELEUZE, Gilles; GUATTARI, Félix. *O Anti-Édipo, Capitalismo e Esquizofrenia 1*. Lisboa: Assírio & Alvim, 2004.

consistente que desse a noção da sua globalidade. A noção de que uma cidade deve ser composta pela unificação de todos os seus elementos não era aqui compartilhada, pois aqui tudo estava divido pelas suas funções, ficando à parte das outras. A máquina da terra, por exemplo, não iria funcionar conjuntamente com a máquina da água, ou a do ar com a da água; todos os sistemas operativos da cidade trabalhavam separados, produzindo apenas aquilo a que estão destinados.

Se o propósito da cidade era mostrar os seus fragmentos, não só criei máquinas como inventei outros elementos que iriam fazer parte desta. Já em Portugal tinha feito várias experiências em que o objetivo era a fragmentação de um território, assim como a sua conservação e dissecação analítica. O processo também passava por uma recolha de várias matérias, que eram depois levadas para uma espécie de "laboratório fictício" e aí eram divididas por secções, catalogadas e arquivadas como se aquele território tivesse sido armazenado naquele laboratório (figs. 29-31). Assim sendo, inspirei-me nas práticas arquivísticas e comecei a criar várias peças da cidade que seriam apresentados como os vestígios ou mesmo os rastos ou as memórias desta.

Fig. 29



Fig. 30



Fig. 31



Parte III – Exposições

Mapping

Após todo este trabalho laboratorial e reflexivo, levei o material que tinha produzido no NANO para o seu primeiro espaço de exposição. Finalmente a cidade fictícia ia sair do seu lugar de criação e de uma situação de comunicação exclusiva com o criador, e ia encontrar um novo contacto: o público que iria ter acesso a este território imaginário e com a possibilidade de se confrontar com este mundo fictício. A inauguração ocorreu no dia 24 de Junho, quatro meses depois do início deste projeto no Rio de Janeiro. O local de exibição foi o Espaço Vórtice da Universidade Federal do Rio de Janeiro. Ao conseguir realizar uma exposição individual nesta galeria, tive a liberdade de usar livremente o espaço expositivo instalando ali o que eu imaginava como a apresentação de um espólio da minha cidade fictícia. A disposição que criei para o espaço onde se colocaram mesas de escola antigas e plintos sóbrios, definia-se pelas linhas rectas da própria galeria, com paredes revestidas por um branco âmbar cru. O cenário era simples e austero, dando a sensação de que aquela cidade se apresentava num local institucional, de visitação, não se querendo relacionar com os espectadores de uma forma interativa e dinâmica, mas sim criando um dispositivo que apenas podia ser observado de fora, como se de um acervo se tratasse.

As peças distribuíam-se por quatro mesas e quatro plintos altos e brancos, e a iluminação adotou a técnica clássica dos museus: pequenos holofotes presos ao teto iluminavam diretamente os suportes onde os materiais estavam dispostos, deixando uma maior penumbra nos intervalos. O ambiente indicava ao espectador que deveria inspecionar peça a peça, dando relevância à individualidade de cada objeto. Embora todas estas peças fizessem parte de um todo, era importante observá-las separadamente e ter atenção às suas particularidades, para se entender o modo como estas se conectavam. Desta forma, os suportes formavam linhas que indicavam uma sequência de visitação. As peças apresentavam-se como se fossem os vestígios arqueológicos da cidade, que por serem encontrados, se tornavam objetos de arquivo a que o público podia aceder.

Em quatro mesas de exposição foram colocadas as quatro máquinas pertencentes aos quatro fatores meteorológicos da cidade. Seguindo a ordem do cenário da exposição, o primeiro dispositivo a ser apresentado foi a “máquina da

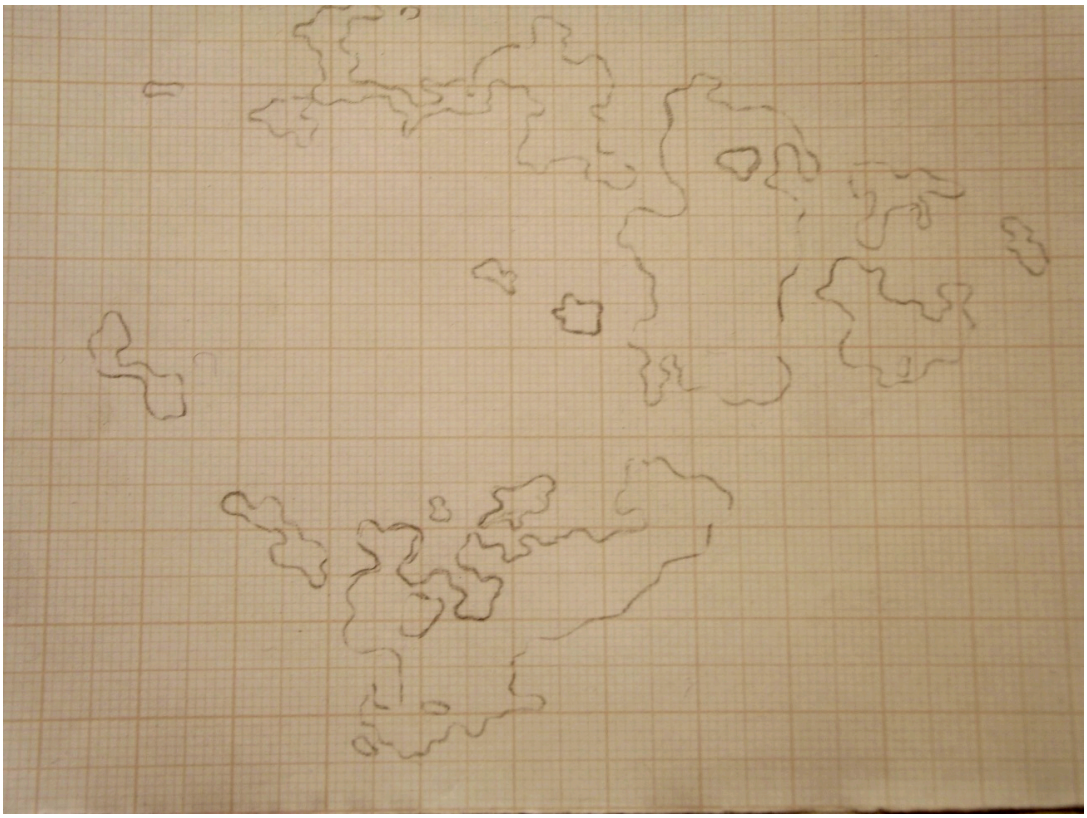
terra". Em cima da mesa encontravam-se três bocados de terra recolhidos na Ilha do Fundão. Na verdade, eram restos de papel desenterrados do solo. Contudo, esta identificação com a materialidade do papel estava quase ausente pois durante o período em que estes estiveram soterrados a sua aparência foi sofrendo alterações. Curiosamente, começaram a parecer-se com mapas, pois durante o processo de soterração foram criando linhas nos seus corpos, e as rugosidades que a terra lhes ofereceu lembravam os relevos desenhados de alguns documentos de cartografia. Estavam alinhados sobre a mesa como se se tratassem de peças de catálogo, e o fragmento que estava colocado no centro da mesa ligava-se a um aparelho de aspeto gasto e envelhecido, parecendo que também tinha estado soterrado. Todavia, era esta a parte da peça que assumia o papel de motor da máquina. Apesar do espectador se aperceber que a construção desta máquina se constituía maioritariamente por materiais orgânicos que não apresentavam qualquer funcionalidade tecnológica, este motor dava a sensação de que estes materiais estavam inseridos dentro de um corpo mecânico. (fig. 32)

Ao lado desta escultura, estavam também alinhados três desenhos que, imaginariamente, eram os mapas que representavam a perspetiva bidimensional daqueles vestígios de terra. Estes mapas continham formas que tinham sido retiradas das fotografias dos troncos das árvores do Jardim Botânico. Aqui não usei os mapas onde tinha assinalado os territórios denominados de "corpos sem órgãos" (capítulo Jardim Botânico – Corpo sem Órgãos). Estes novos mapas eram uma intervenção mais simples e direta das imagens retiradas no Jardim Botânico, e apenas foi usado para a sua elaboração papel milimétrico e grafite. São desenhos que representam territórios separados por espaços em branco, como se fossem um conjunto de ilhas (fig. 33). Observando estes mapas de perto e acreditando na veracidade destes, o espectador pode atender a todos os detalhes que os fragmentos de terra contêm, dando-se conta dos seus limites e fronteiras. De um lado temos estes elementos orgânicos ligados a um aparelho com característica de motor, o que, para o espectador, surge como uma conexão completamente irracional e incongruente; do outro lado encontramos uma cartografia que pretende provar como estes objetos, internamente, estariam organizados e sistematizados seguindo uma lógica territorial. Apesar de serem as esculturas que apresentam materialmente estes territórios, são os

Fig. 32



Fig. 33



desenhos cartográficos que nos pretendem convencer da sua existência, impondo-nos as suas divisórias, medidas e coordenadas. Devido a isto, achei que a pesquisa feita sobre os mapas dos "corpos sem órgãos" deveria manter-se como estudo ou fio condutor preparatório à conceção destes mapas mais recentes. Com esta nova abordagem iria ser o próprio espectador a conjeturar quais os atributos daquelas áreas e de que maneira estas se relacionam entre si.

A segunda mesa exibia a "máquina do ar". Esta apresentava visualmente uma estrutura mais complexa que a máquina anterior: sendo um pouco mais diversa no uso de materiais naturais e artificiais, e intercalando entre estes diversas conexões (fig. 34). No centro da máquina encontrava-se um boião grande de vidro tapado por uma *motherboard*. Com o isolamento do boião, o ar lá dentro tornou-se húmido e denso. Devido à humidade, alguns bocados de cortiça colaram-se às paredes do boião, enquanto outros deixaram-se ficar caídos e desordenados no chão, o que criava um cenário que sugeria a simulação de um vendaval. Em cima do boião, a *motherboard* exibia vários fios electrónicos conectados a outros frascos de vidro. Um dos fios era conduzido até ao frasco mais alto e entra neste, passando por um amontoado de pedaços de cortiça, água que quase enchia o frasco até ao topo, e acabava por se ligar no fundo a um micro ventilador, que parecia estar afundado (fig. 35). Aqui encontrava-se então o motor de ventilação da cidade que com a ajuda da água era capaz de, supostamente, criar chuva, geada, tempestades, e controlar a refrigeração da cidade (fig. 36). A cortiça apresentava-se como um elemento isolante surgindo para criar limites entre o interior da máquina e o seu exterior, e até mesmo entre as várias partes da máquina, que só comunicam entre elas através dos fios eletrónicos. Acreditando na veracidade desta máquina, poderíamos imaginar o vento a passar do ventilador pelo fio electrónico até se conectar à base central da máquina. Aqui encontrava a informação retida na *motherboard* e realiza as suas redes de ligação. Debaixo desta, a cortiça já não é o material isolador, mas sim o isolado, e se acreditássemos naquela ficção, poderíamos imaginar que alguns restos do isolante do frasco alto tinham sido transportados até aquele boião. O ar húmido e abafado do boião parecia aquecer os motores da *motherboard*, para que esta enviasse eficientemente a comunicação às outras divisões da máquina. Os restantes frascos estavam ligados à placa por um sistema ainda mais complexo: desta, saiam outros quatro fios electrónicos que se conectavam a tomadas externas, que por sua vez

Fig. 34

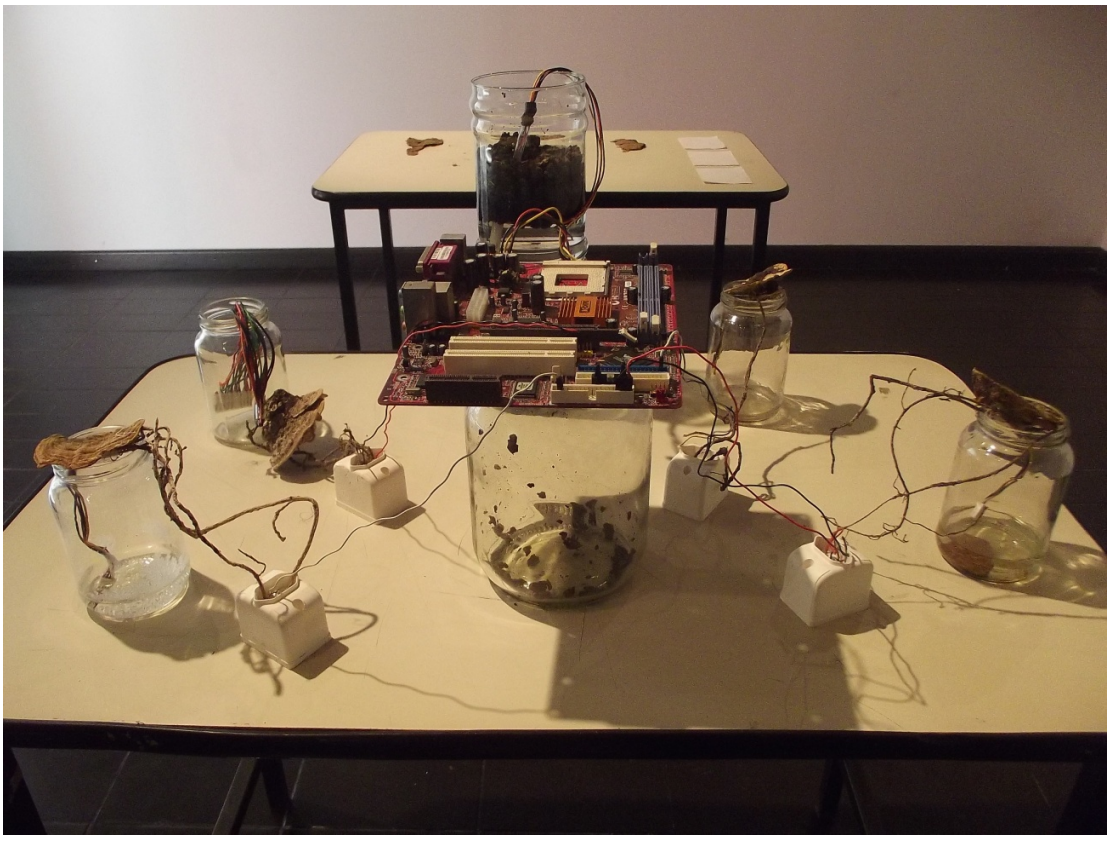


Fig. 35

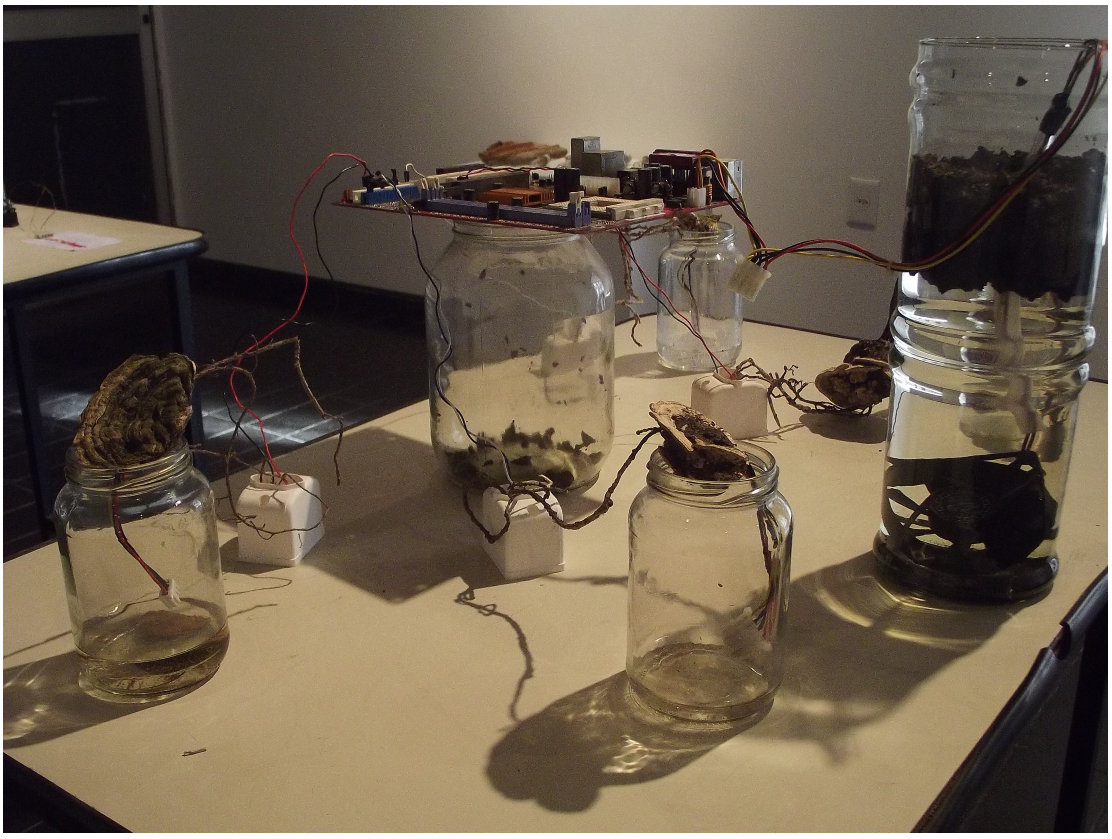


Fig. 36



Fig. 37



também estavam ligadas a rizomas. Estas raízes aéreas são metáforas de fios eletrónicos aéreos que conduzem os dados da *motherboard* até aos seus organismos, que na realidade eram representados por cogumelos secos e ressequidos. Estes inseriam-se em frascos de vidro mais pequenos que continham água, onde se alimentavam desta por meio de fios eletrónicos (fig. 37).

Esta escultura resulta dos estudos sobre o ar, realizados na Avenida Delfim Moreira (capítulo Leblon – Dois Irmãos). A complexidade desta máquina fictícia exige uma hierarquia que se constitui por um centro, um órgão mais alto, e outros órgãos que estão mais abaixo. Dentro deste simulacro, é o órgão mais alto deste aparelho (o frasco com o ventilador) que decide como é que a ventilação se transfere até aos outros elementos (frascos com cogumelos) que precisam desta para se alimentar e é no motor central (*motherboard*) que toda a informação é controlada. De fora, o espectador pode ver o funcionamento da máquina como um círculo que vai passando a energia sempre pelo mesmo sentido, mas neste círculo existem partes com diferentes dimensões e medidas. Ou seja, como no Leblon observei que a terra estava fracionada mas que todas essas frações recebiam as mesmas ordens com o mesmo conteúdo sem distinção, tal facto inspirou-me para inventar uma "máquina do ar" que contivesse uma estrutura com a mesma política: ela era constituída por componentes de diversos tamanhos e significados, embora se ligassem todos a um componente maior que lidava com a gestão destes como se todos fossem iguais. Influenciada pelo meu percurso em que adquiri todas estas ideias, pensei numa máquina que enviaria os seus dados eletrónicos desde um ponto alto para os elementos que estavam posicionados abaixo de si.

Esta escultura que se apresenta como uma metáfora dos fatores meteorológicos ligados à atmosfera da cidade abre uma nova possibilidade de ficção: a partir daqui podemos imaginar que esta máquina, dentro deste lugar imaginário, é a responsável pelo sistema de fabricação de nuvens, chuva, vento, ar, geada, etc. Ou seja, tudo o que nasce dentro do espaço atmosférico da cidade é produzido por esta máquina.

Apesar de a água ser um elemento evidente nesta máquina, a cidade fictícia continha uma outra máquina que produzia a maior parte do processamento deste elemento. Esta encontrava-se posicionada na terceira mesa. Aqui encontramos outra vez a presença da cartografia (fig. 38). Os mapas que foram criados a partir da tempestade do dia 5 de Março encontram-se agora integrados nesta máquina que

imaginariamente é a agente da distribuição de todos os fenómenos da cidade relacionados com a água. Cada mapa liga-se ao seu respetivo motor, sendo que o mecanismo estava dividido em cinco secções. Dentro do sistema ficcional deste, cada secção gere internamente a informação dada por cada relâmpago cartografado, alinhando-se verticalmente sobre a mesa. Os mapas estendem-se na horizontal e estão unidos a dispositivos que conduzem fios de cobre desde os mapas até a tubos de ensaio que guardam pedaços de betão armado. Por sua vez estes estão introduzidos dentro de garrafas de acrílico transparentes que contêm uma porção de água em alturas diferentes (fig. 39). Analisando de perto estes desenhos, confere-se um relacionamento entre a sua linguagem gráfica e a composição dos seus motores. Nos mapas, o concreto identifica-se a vermelho, a mesma cor das tampas dos tubos de ensaio. Não só por esta razão, mas também por estes tubos conterem lá dentro pedras de cimento, ao que a nossa percepção intui que estes dois elementos contêm o mesmo significado. Também a água contida nos frascos apresenta a mesma medida de líquido daquela que está representada na área dos relâmpagos. O cálculo para esta medida pode não ser válido no mundo lógico e convencional mas dentro da realidade da cidade imaginária, esta matemática é fundamentada e fiável.

Colocada na mesa do fundo da galeria, estava exposta a "máquina do fogo" (fig. 40). Para a execução desta houve uma grande influência das histórias que ouvi e li sobre as secas, e também por outro lado, as minhas reações diárias ao sol e à maneira como ele me afetava o quotidiano. Esta escultura também adotou uma espécie de motor central que se ligava a outros componentes de tamanho inferior, tal como na "máquina do ar". No entanto, esta adquiriu uma arquitetura mais simples e linear, o desenho desta pode ser definido como uma linha horizontal como a "máquina da água". No lado esquerdo da peça encontrava-se um frasco de vidro transparente que continha lá dentro um motor de aquecimento retirado de um secador de cabelo. Esta peça constituía-se por uma armação de ferro que prendia o motor às bordas do frasco, e por uma pequena hélice quebrada. No fundo do frasco encontravam-se alguns grãos de terra seca. Na parte de cima do dispositivo, um cabo electrónico saia deste e ligava-se a um dispositivo que comportava dois botões, um de acionamento e outro de desligamento. É neste ponto que se encontravam as conexões (por meio de fios eletrónicos também) a quatro tubos de acrílico que continham fragmentos de tijolo. Os fios electrónicos estavam colados a estes tijolos como se se conectassem eletronicamente a estes, de modo que o espectador podia vê-los como

Fig. 38

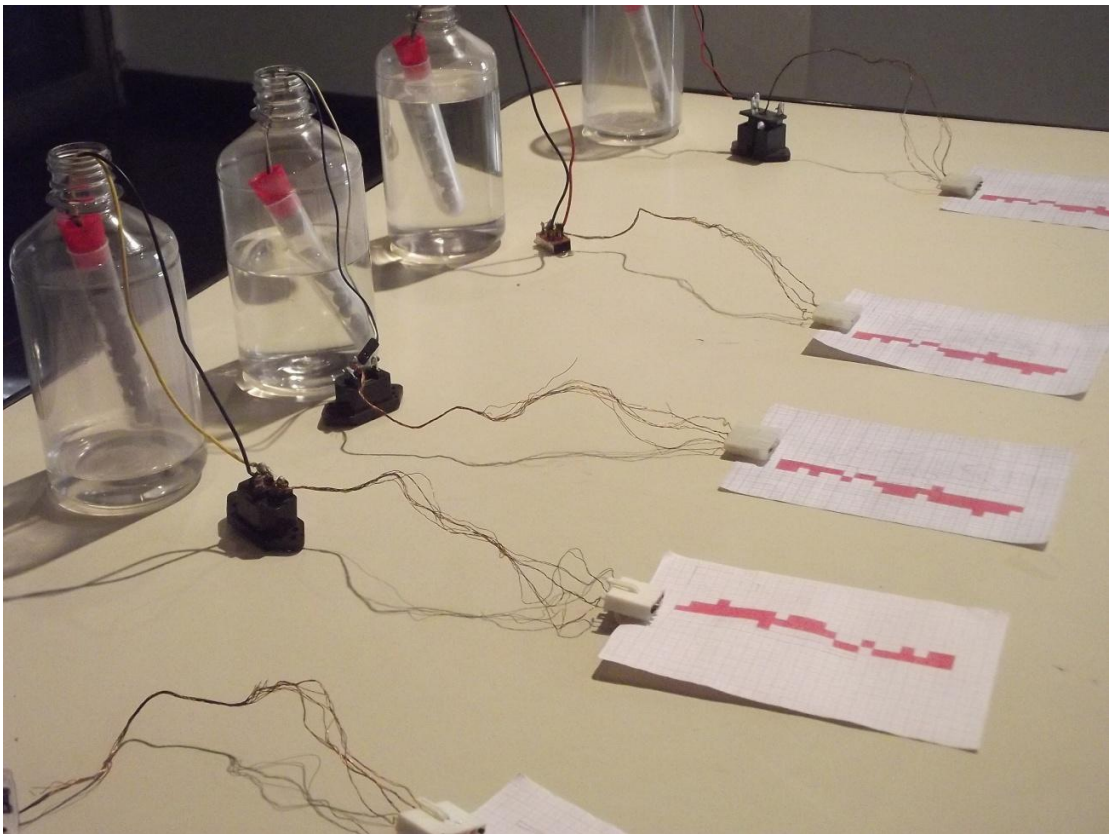
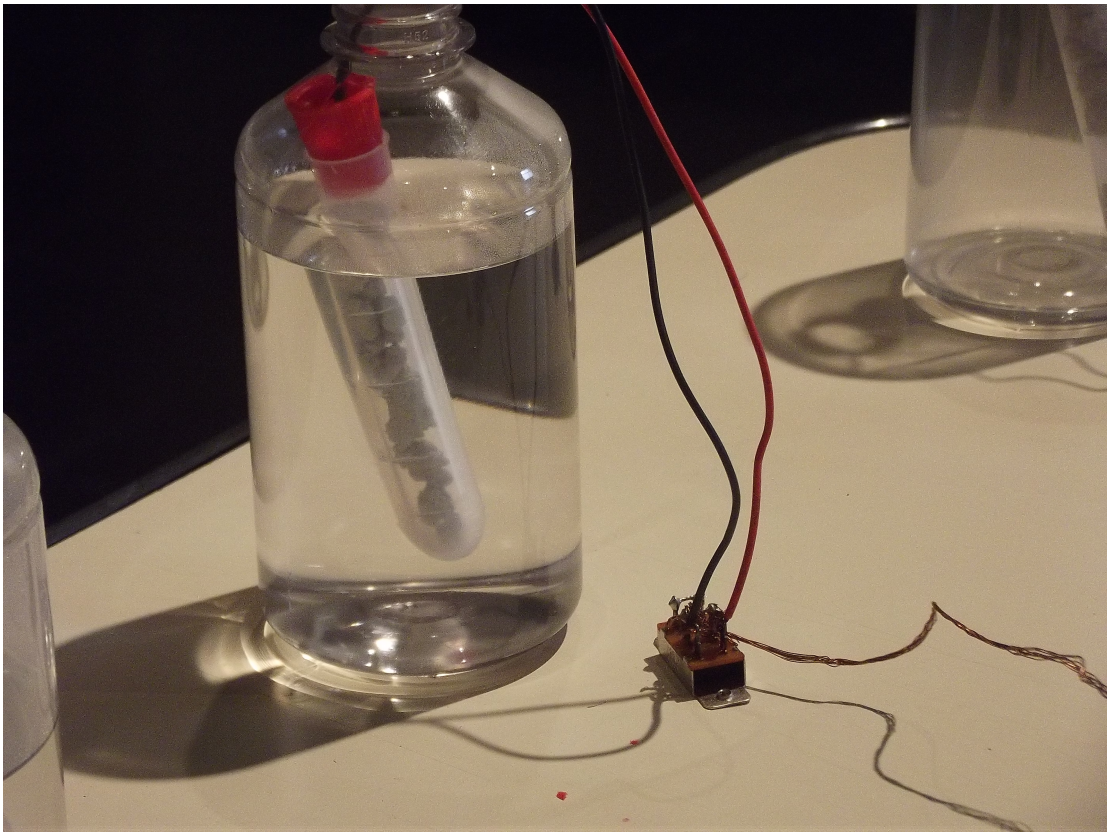


Fig. 39



os transmissores da máquina que se responsabilizam pela passagem da informação processada no motor de aquecimento até a este material de construção. Este material, o tijolo, é feito através do aquecimento da terra, sendo que imaginei o elemento do fogo como um bem essencial para a construção concreta da cidade. O fogo, o sol, o calor, eram então elementos essenciais para a construção deste lugar imaginário. Estas quatro secções eram como metáforas de certos pontos da cidade que sugeriam o começo da edificação de alguma coisa; no entanto apresentam-se incompletos na sua forma, como se esta obra tivesse sido abandonada ou não houvesse, por parte do sistema da cidade, a intenção de concretizar o seu acabamento final. O facto de existirem estes quatro pontos ao invés de apenas um, indicava também a sugestão de um percurso. De volta ao capítulo Rio de Janeiro – Pernambuco, podemos recuperar as viagens feitas pelo personagem de "Vidas Secas", que devido às excessivas secas é obrigado a seguir a vida nómada. Assim sendo, é curioso comparar esta "máquina" a Fabiano, pois esta também apresenta vários pontos de paragem, dando-nos a sensação de um ritmo que tem que ser seguido, um deslocamento contínuo que não se consegue fixar num só ponto. Talvez que, dentro deste simulacro, a "máquina do fogo" não só produz todos os fatores climáticos ligados ao sol, mas também seja a responsável por uma construção nómada dentro da cidade. Depois de observar todas as máquinas, podemos sentir neste último mecanismo um esclarecimento sobre a maneira como a cidade se edifica e se vai desenvolvendo: de uma maneira pouco estruturada, sem uma direção fixa, sem um propósito racional.

Além das máquinas, a galeria também continha os vestígios que a cidade deixara. Os plintos exibiam os restos desta realidade fictícia, dando-lhes um comportamento de catalogação ou arquivo, de modo a que estes se parecessem a objetos arqueológicos. Estavam dispostos de uma forma muito clássica em termos museológicos, respeitando toda a arrumação do espaço de exposição. Por um lado, as máquinas mostravam como a cidade supostamente estaria a funcionar dentro da sua realidade, mas estes novos elementos mostravam um outro lado desta, pois ao contrário das máquinas, não mostravam nenhum tipo de funcionalidade tecnológica e sistematizada. Eram assim os seus fragmentos, que pareciam quase como achados arqueológicos, uma outra forma de comprovar a existência deste lugar. Enquanto que as máquinas davam ao espectador a impressão de que a cidade atuava como algo

Fig. 40



Fig. 41



operacional, executando sempre as normas que esta própria criara, estes objetos davam uma outra perspetiva sobre este lugar: era como se fossem as memórias dele ou talvez até os seus restos que estavam desativados dentro daquele sistema.

Do lado direito da mesa da "máquina do fogo", estava um desses plintos que, voltava a explorar a materialidade da terra seca e aquecida, desta vez detalhando as suas particularidades e as várias formas que esta adquire (fig. 41). No tampo deste suporte assentava-se uma pedra com a aparência de um tijolo híbrido, sendo grande parte da sua matéria feita de terra compactada, mas também continha aglomerados de cimento que completava o seu corpo. Ao lado deste objeto agrupavam-se duas linhas de pequenos tubos de ensaio, estendidos horizontalmente sobre o tampo. Em cada um deles estavam inseridos vários grãos de terra de diversas origens: alguns estavam no seu estado puro de terra antes de ser cozida, noutros já a terra tinha sofrido o processo que a transformara em tijolo, e outros eram estilhaços de betão. As cores destes tipos de terra também variavam muito. Esta peça é notoriamente uma alusão à classificação metódica da cidade e é uma análise inventada de um dos materiais que esta possui. Poder-se-ia até dizer que era uma espécie de mostra ao espectador de como é que se processava e se geria um dos elementos da cidade (o da construção), mostrando as várias etapas por que esta passava, como se se tratasse de um arquivo com validação científica. Ao mesmo tempo alude a uma conotação de memória e de algo que está religiosamente guardado. Mostra-se aqui uma ordem restrita na sua arrumação, uma preocupação minuciosa na sua conservação e manutenção, e na sua organização formal, o que transportava este objeto do seu território de origem, onde ele era um material de construção, para um outro espaço que o transformava num objeto de arqueologia.

Em frente a este plinto, um outro exibia o mesmo material mas de uma outra forma (fig. 42): um estilhaço de um tijolo quebrado apresentava-se enrolado por uma gaze e por um bocado de papel milimétrico (o mesmo tipo de papel que eu usara como matriz para a execução dos mapas). A gaze aqui sugeria o efeito de proteção que é o tipo de sensação que associamos a este material curativo, mas também criava uma sensação de querer forçadamente amarrar este objeto ao papel milimétrico, como se estivesse a atribuir-lhe um padrão ou uma estrutura que ele teria que incorporar. Aqui, volta-se de novo à questão da cartografia como algo que marca e define um território, e desta vez, ao invés do mapa se colocar ao lado do objeto que quer "territorializar" (como na "máquina da terra"), faz parte do mesmo corpo. No fundo,

acabamos por nos questionar se este corpo seria só a terra cozida do tijolo, ou se seria também este conjunto de coordenadas e espaços milimétricos que o papel inclui. Consequentemente, a gaze aqui funciona como um selamento do compromisso entre a matéria deste vestígio e o seu espaço geométrico. Ao lado, encontramos um pedaço de cortiça também enfaixado por uma gaze. Se esta matéria servia como material isolador na "máquina da água", aqui também se encontrava na situação de ser ela a própria isolada. Este fechamento também estava representado nos quatro cubos de vidro que se apresentavam à frente destes dois objetos enfaixados. De dimensões muito reduzidas, tinham retidos fragmentos de alguns materiais que já tínhamos encontrado nas máquinas. Um deles apresentava um pedaço de cortiça, outro um resto de um dos papéis enterrados que pertenciam à "maquina da terra", outro uma pedra pequena de brita e no último cubo estava depositada uma porção de terra. Observando toda a obra incluída neste plinto, verificamos como ela se restringe a uma arrumação muito formal e esquemática, continuando a ter o mesmo peso de catalogação e de arquivo que encontramos na peça anteriormente mencionada.

No plinto do lado, encontrava-se uma escultura que parecia ser uma fracção de uma das máquinas da cidade mas que estava desagregada desta, ou então um dispositivo com a mesma funcionalidade maquinal mas com uma dimensão muito menor e com uma função mais simples (fig. 43). Dentro de um frasco de vidro transparente encontrava-se um ramo seco, ou uma ramificação de uma planta, que por sua vez estava agregado a um fio electrónico que se conectava a uma tomada exterior, de onde se ligavam também outros fios que estavam agregados a um mapa. Desta vez, não fui eu que elaborei este esquema cartográfico, foi algo que encontrei entre as minhas recolhas realizadas na Ilha do Fundão de modo que o mapa tinha uma textura bastante envelhecida e continha alguns rasgos no papel. Nele estavam desenhados filas de quadrados perfeitos, mas à primeira vista não se conseguia descodificar o significado destes ou a mensagem que queriam transmitir. Pareceu-me interessante introduzi-lo dentro desta escultura pois assim, poderia dar a ideia de ser uma espécie de código que estaria a enviar os seus dados ao ramo seco através dos fios electrónicos, ou poderia ser mesmo a representação cartográfica deste pequeno organismo. Para o público, a linguagem do mapa devia parecer completamente

Fig. 42



Fig. 43



incompreensível, pois este apresentava um tipo de desenho que em nada se ajustava ao corpo daquela matéria orgânica. Novamente, o espectador confrontava-se com uma lógica que só podia ser válida dentro deste mundo de simulacro, que a aceitava e a assumia como se fizesse sentido.

Por fim encontramos o plinto que exibia outros tipos de fragmentos: três frascos de vidro transparente conservavam em água salgada três resíduos de algumas matérias que eu recolhi também na ilha. O sal aqui assume o papel de material de conservação, pois além de ser uma matéria que comporta essa característica, consegue obter o mesmo aspeto denso do formol quando é misturado com água. Um dos frascos continha, além desta mistura, o resquício de um cogumelo seco que passou por várias experimentações no laboratório NANO. Antes de ser fechado, já tinha sido embebido em vários tipos de água tendo adquirido cores e aspetos diferentes. Agora estabilizado, o cogumelo não se alterava mas ia libertando vários componentes para a água, de modo que esta, de dia para dia, ia adquirindo uma cor nova (fig. 44).

Ao lado desta peça, outro frasco armazenava um outro despojo orgânico que quase se assemelhava a um cérebro humano (fig. 45). Na verdade, era a parte interior de um fruto proveniente de uma espécie de árvore denominada de abricó de macaco, originária da floresta amazónica. Porém, a origem deste objeto aqui foi completamente descaracterizada, e este elemento acabou por assumir outra identidade. Este é um fruto que se compõe de uma polpa gelatinosa muito leve, o que o faz absorver a água na qual flutua. Esta característica é interessante pelo facto de fazer com que este fruto obtenha várias formas e realize várias movimentações enquanto tapado no frasco. Talvez esta seja das peças mais vivas e dinâmicas em termos estéticos, mas ao mesmo tempo é daquelas que menos garante a sua preservação. No entanto, a decomposição deste fruto coloca uma outra posição curiosa na exposição: enquanto as máquinas se comprometiam a gerir o funcionamento contínuo da cidade, e apresentavam todo um sistema artilhado para que esta operação fosse viável (embora visualmente se apresentassem como aparelhos antigos, desativados e parados no tempo) esta obra que representava um dos vestígios da cidade em degradação, quase como se fosse algo perdido e sem utilidade, mostrava também um lado da cidade que ainda se movimentava e agia no tempo.

No último frasco, estava guardado um bocado de tronco com diversos níveis de relevo e vários grãos de terra despojados em cima deste (fig. 46). Esta massa de terra agarrou-se firmemente ao tecido da árvore, enfatizando assim os seus relevos e

dando uma nova materialidade a este elemento orgânico. Este permanecia imóvel dentro do frasco, tal como o cogumelo seco, oferecendo uma sensação de memória guardada, mas ao mesmo tempo tinha uma certa vivacidade como o fruto do abricó de macaco. Por alguma razão, esta posicionava-se perto da "máquina da terra", pois apresentava algumas semelhanças com os papéis enterrados que se faziam passar por territórios.

Este último plinto é talvez o mais enigmático de todos. Por um lado, existe aqui o conceito de fechamento e de divisão como nos primeiros plintos que exibiam os fragmentos de tijolos, de terra e de cortiça. Estas peças descritas anteriormente mostravam os materiais da cidade como achados arqueológicos que passaram por um processo de segmentação, catalogação e armazenamento e guardavam estas substâncias orgânicas como arquivos. No outro lado, estes três frascos indicavam uma pista do presente, de algo que estaria a funcionar e a agir, ao invés dos outros objetos que se apresentavam como se fossem rastos do passado. É neste ponto que se coloca a questão da atividade ou inatividade da cidade. Ela balança entre dois polos: um que pretende provar o facto de ela ter um sistema operacional, e o outro que a mostra como uma cidade que se expõe qual achado arqueológico. Estas duas facetas tocam-se de maneira a que o limite entre elas seja imperceptível. A ambiguidade que este mundo inventado traz está no facto de apresentar uma lógica que só é coerente numa outra realidade, fechada em si mesma mas construída a partir da própria realidade a que se opõe.

Fig. 44



Fig. 45



Fig. 46



“There’s not out there another world where everything’s gonna be okay. There is just this one. Just this rock.”

A segunda exposição inaugurou no dia 27 de Junho de 20013, no Centro Cultural Municipal Sérgio Porto, desta vez sendo uma mostra coletiva de artes visuais. O evento intitulou-se de “Fronteiras” e além de trabalhos de artes plásticas, teve, no dia da inauguração, duas performances e um debate sobre corpo, visualidade e política.

Nesta exposição só expus uma peça, que se inseriu numa sala que integrava combinação de trabalhos e ideias de oito artistas. Embora as linguagens dos criadores fossem diversas, todos estavam inclinados na abordagem do conceito de “fronteira”. Na exposição anterior já tinha explorado este assunto através da criação de uma realidade fictícia, que questionava a fronteira que se criava entre a sua realidade e a do espectador que a observava. Os mapas também foram um item de abertura à questão de se criar linhas imaginárias dentro dos territórios, que levando para fora do espaço do papel, se podem transformar em fronteiras reais. Neste espaço cultural, quis continuar a levar esta cidade para o espaço de exposição, mas desta vez abordando um outro conceito sobre este assunto.

Numa das minhas experiências com os elementos orgânicos, recolhi na Ilha do Fundão, um cogumelo seco de um tamanho razoavelmente grande e guardei-o dentro de um frasco cheio de água misturada com sal grosso. Deixei-o ficar de molho alguns dias de modo a que absorvesse algumas propriedades do sal e inchasse com a água. Quando o retirei, já este tinha outra aparência, parecia que estava vivo outra vez, as suas cores acastanhadas e mostarda pareciam mais luminosas e a sua textura agora era húmida e esponjosa, além de ganhar uma maior dimensão com a absorção da água. Seguidamente, deixei-o secar durante uns dias dentro de um armário escuro e o cogumelo ganhou um outro aspecto: agora tinha a cobertura toda ressequida, apresentava várias rugas, mostrava uma textura seca e dura, os seus tons jogavam com diversos tipos de cinza e preto, e algumas áreas encobriam-se de pontos brancos devido à absorção do sal, misturando-se também com algum bolor. Curiosamente a dimensão deste não diminuíra no seu processo de secagem. Quem olhasse agora para este novo elemento, dificilmente adivinharia a sua identidade original, pois como consequência tinha adquirido o aspeto de uma pedra (figs. 47 e 48). É curioso notar que na última peça descrita em “Mapping”, o sal e a água conseguiram dar um efeito de preservação e conservação, e nesta estas duas matérias foram ainda mais longe, ao

Fig. 47



Fig. 48



criarem uma sensação de imortalidade pela transformação de um objeto orgânico numa pedra. De um organismo frágil, mortal e sensível à decomposição, passa-se agora a uma visão de um elemento sólido, maciço e com uma durabilidade inquestionável. Na exposição, este novo elemento estava inserido dentro de um boião de vidro transparente. Este organismo híbrido que se balançava entre cogumelo e pedra continha um pormenor: de uma pequena parte do seu corpo surgia um rizoma que conseguia sair para fora do bocal do frasco e continuava até à mesa, onde encontrava e se ligava a um disjuntor elétrico com quatro dispositivos. Cada um destes continha um botão de acionamento e desligamento, e uma entrada para que cada ramo da raiz pudesse ser aparafusado de modo a ter uma conexão ao aparelho. Cada botão estava inclinado para uma opção diferente, não havendo um esclarecimento se pretendiam manter a pedra ligada ou desligada. A própria construção desta peça é tão ambígua quanto as máquinas da cidade fictícia; o que nos indica que este é um outro fragmento desta, que poderia estar perfeitamente integrado na primeira exposição. Aqui também é notória a combinação híbrida entre um organismo vivo e um organismo artificial sendo esta uma característica inerente da cidade e que continua presente neste novo elemento. Adicionado a este facto, também podemos verificar que existe uma imperceptibilidade e dualidade no limite entre a ficção do objeto e a realidade de onde ele foi criado. Se por um lado todo o seu processo nasceu de um espaço físico "real", é com outro mundo paralelo que ele tenta comunicar. Além de uma continuação do trabalho realizado para a exposição anterior, aqui também temos uma espécie de "zoom" sobre um dos elementos da cidade fictícia, que nesta nova mostra se encontra isolado dos outros, permitindo que o espectador se foque neste e absorva melhor o conceito que está por detrás daquela peça (e talvez das outras anteriores pertencentes a "Mapping").

Esta peça está pousada sobre um plinto preto alto, no meio de uma sala escura onde estavam expostas as obras de todos os artistas. A iluminação consistia num pequeno holofote que estava colocado por cima da escultura, oferecendo um foco de luz definido e direto. No meio da penumbra do espaço de exposição apontava para a obra fixamente, de modo a que o espectador se focasse neste ponto (o tampo), deixando a parte lateral do plinto quase inexistente em termos visuais. Mais uma vez, a cidade, ou melhor, uma parte desta, estava exposta dentro de um espaço de visitação respeitando os moldes desta. O estatuto do plinto, a sua posição, e este tipo de iluminação clássica e dramática dão a sensação de proximidade de uma antiguidade,

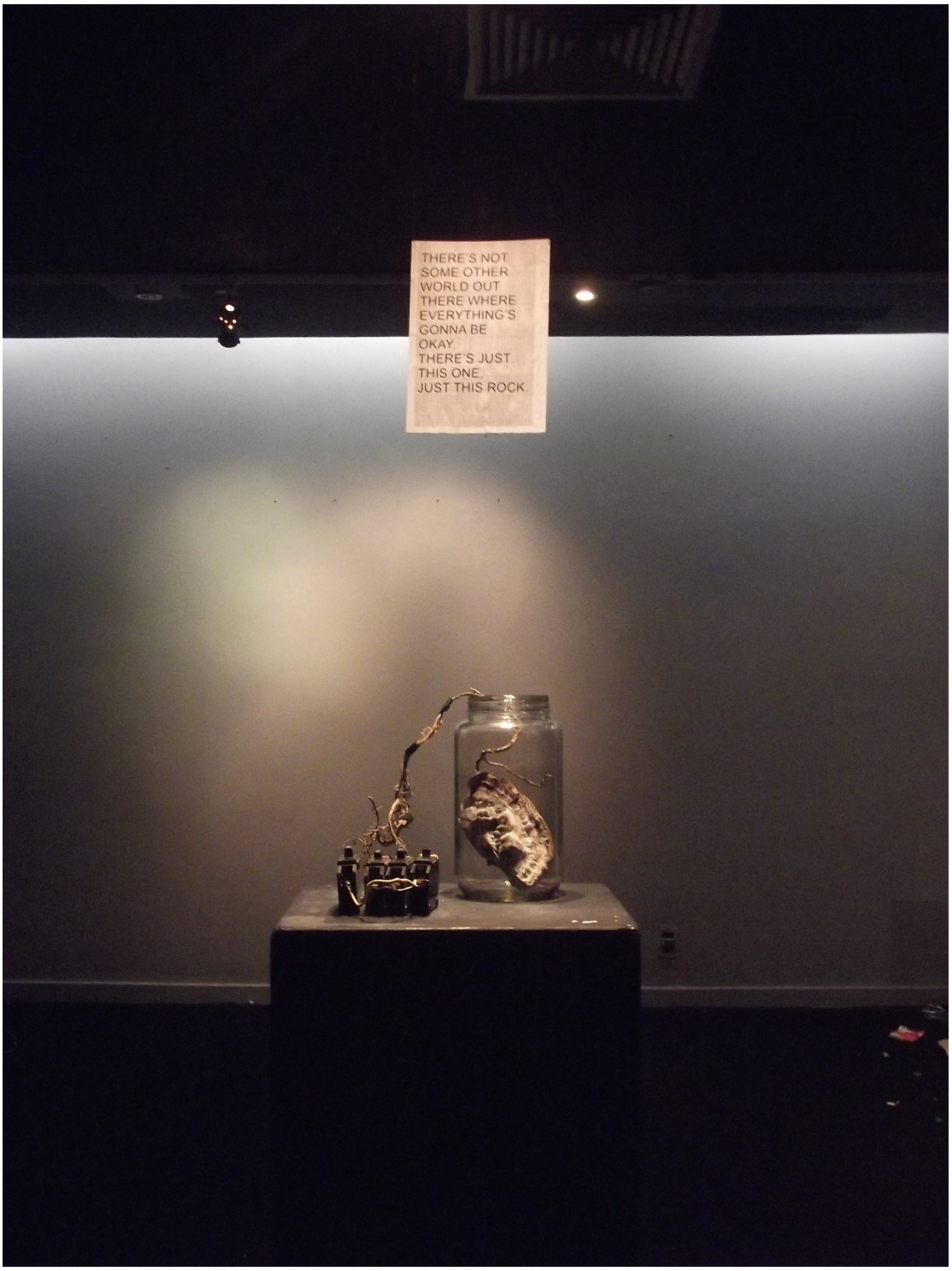
de algo que deve ser apreciado mas não tocado, como se houvesse uma fronteira entre o público e o objeto. Nesta mostra, a cidade continuou a exibir-se como um dado arqueológico que podia ser conhecido, analisado mas não atravessado.

Esta é uma fronteira que é intrínseca à essência dos objetos da cidade, no entanto, como já tinha mencionado antes, esta peça pretendia abordar este assunto de outras formas também. Em cima do plinto, estava pendurado um placar em forma de rectângulo vertical (aproximadamente com o tamanho de uma folha A4) onde tinha anunciada a frase que deu o nome à obra: "Theres not out there another world where everything's gonna be okay. There is just this one. Just this rock." (fig. 49). Explicando melhor a origem da frase, esta foi retirada do filme de Terrence Mallick, "Thin Red Line"[26]. Ela é pronunciada por uma das seus personagens, um sargento de um comando de guerra, que em missão vê todos os seus colegas morrerem e enterrarem-se num caos incontrolável. Treinados dentro de um sistema rigoroso que invoca a ordem e cria esquemas altamente estratégicos e organizados para assegurar uma vitória da equipa, os soldados apercebem-se que toda aquela sistematização resultava numa destruição que para eles não poderia ser reavida, e só instaurava um sentimento de niilismo referente a tudo o que lhes restava. Dentro daquele cenário tão absurdo, o sargento deixa de querer atravessar outras realidades, e assume que aquela é a única possível. Mais do que isso, ele afirma que o mundo é uma rocha, como se a dureza deste material deixasse as suas barreiras tão visíveis para quem o vê de fora. Observando de novo este organismo híbrido que estava em exposição, ele poderia ser um fragmento dessa rocha ou mesmo a própria rocha. Antes mesmo de ler a frase, ele já nos informa da evidência desta barreira entre o observador e a sua própria realidade. Porém, com este novo elemento de escrita, o objeto vai reforçar esta fronteira, desta vez vista a partir da sua perspetiva. Ele agora informa-nos que nada fora dele é possível e fecha todas as possibilidades de comunicação entre o mundo do espectador e o seu, pois só este último é verídico.

Aqui temos uma nova perspetiva sobre esta cidade, que não poderia ser adquirida na exposição anterior. Enquanto na instalação que dava lugar às máquinas e fragmentos da cidade, reinava a dúvida acerca da natureza da sua existência, esta última peça dita-nos que a sua realidade é o único território possível e verdadeiro.

[26] (ver Introdução)

Fig. 49


THERE'S NOT
SOME OTHER
WORLD OUT
THERE WHERE
EVERYTHING'S
GONNA BE
OKAY.
THERE'S JUST
THIS ONE.
JUST THIS ROCK.

Agora é o espectador que vive num mundo fictício, pois ele está fora daquela pedra. Talvez a partir deste ponto já possamos imaginar o historial da cidade: esta começou por ser um mundo imaginário que aplicava as suas regras e metodologia partindo de teorias fictícias, mas no seu desenvolvimento e evolução, as regras viraram um dogma indiscutível de modo a que quem estava a habitar na cidade, já não poderia ver outra realidade se não aquela. Os limites entre ficção e realidade tornaram-se tão invisíveis, que naturalmente um transformou-se no outro.

Outro ponto a discutir é o autor daquela frase: seria a própria cidade a citar esta afirmação, ou um habitante desta que estava retido dentro do objeto, ou seria um narrador exterior a esta? Outra possibilidade seria a de ser o próprio organismo que se nos apresentava à frente que nos estaria a dar aquela informação, assumindo que o seu "conteúdo rochoso" era o resumo do universo inteiro. Qualquer que fosse a personagem que estivesse a mencionar uma declaração tão dogmática como aquela, ele estaria claramente a lançar um desafio ao espectador, que por seu lado, também confia na veracidade do seu próprio mundo, e tendo observado a cidade pela primeira vez, aceitou-a apenas como um mundo fictício e absurdo. Agora encontra-se perante esta placa que define claramente que todas essas deduções acerca da real existência da cidade, são falsas. Mesmo não dando qualquer sugestão da sua verdadeira autoria, impõe-se dentro da galeria, como se fosse uma anotação científica sobre uma matéria comprovada. Na primeira exposição, os objetos revelavam um grande desinteresse em interargir com o espectador, resumindo-se à sua existência de despojos que estavam a ser observados; aqui este novo fragmento já impõe uma intervenção à visão que nós temos do objeto. O espectador já não é livre de calcular uma história à volta daquela fracção da cidade, ela transpõe a sua condição.

Esta reviravolta da cidade indica-nos como se tornou ténue a linha entre realidade e ficção. Afinal, o que é inventado pode vir a tornar-se verídico dependendo da maneira como nos inserimos dentro desse imaginário. O interruptor eléctrico da pedra indica-nos como é curta a distancia entre o acionamento e desligamento da peça. A partir daqui a fronteira entre aquilo que nós pensávamos que só fazia parte da ilusão e da nossa certeza, torna-se ambígua. Se levarmos adiante esta questão poderemos ainda refletir sobre a nossa realidade: terá a certeza acerca do nosso mundo também partido de uma ilusão?

Survival Conditions

A minha terceira exposição também se inseriu dentro de um âmbito colectivo, onde participaram dez artistas, e inaugurou no dia 13 de Julho de 2013 na cidade de Nova Friburgo, no estado do Rio de Janeiro. A mostra aconteceu no SESC – Serviço Social do Comércio – de Nova Friburgo, na abertura do Festival de Inverno, um acontecimento anual que abrange algumas cidades deste estado, contendo uma programação com vários eventos artísticos.

A exposição teve a curadoria dos professores e coordenadores do laboratório NANO, Guto Nóbrega e Malu Fragoso, que escolheram como tema para a mostra "Espectros Contemporâneos". O propósito da exposição era realizar uma reflexão acerca do trabalho realizado pelos elementos integrantes do laboratório: a arte aliada à ciência, tecnologia e biologia. A proposta era trabalhar com estes com estes meios de modo a criar imagens referentes ao conceito de espectro dentro da arte contemporânea, que se comunicariam com o público como se fossem rastos de fantasmas. Segundo os curadores: "O foco dessa exposição se encontra na imagem e no caráter espectral que a mesma vem assumindo em nosso cotidiano. São espectros que se desprendem dos monitores, das TVs, da fotografia e do cinema, para invadirem a cena urbana, interagirem com o público, habitarem corpos performáticos e informáticos, provocando o observador a repensar sua relação com as coisas e o mundo[27]." Consequentemente, os dez trabalhos procuraram investigar "processos transdiciplinares e abordagens múltiplas – com projeções, fotografias, vídeo-instalações e transparências." Este desempenho era um incentivo para que o público leigo pudesse dialogar com estas tecnologias inseridas dentro da arte contemporânea e conhecer os alicerces que a arte instaurou dentro do "mundo tecnológico e totalmente hiperconectado". Seguindo a descrição do Portal do Sesc, "todo material exposto tem forte apelo popular, pois atiça a curiosidade e induz ao questionamento. Sem parecer didática ou supérflua, a exposição aborda todas as questões do homem contemporâneo, seja de pertencimento X exclusão ou apenas de consumo X desapego – mas não necessariamente de forma antagónica".[28]

Apesar de a proposta da exposição ser clara quanto à utilização de uma tecnologia informática e interativa, a minha linha de pesquisa em sistemas híbridos

[27] NÓBREGA, Guto; FRAGOSO, Malu – Espectros Contemporâneos in *http://www.nano.eba.ufrj.br/2013/07/espectros-contemporaneos/*
[28] SESC RIO – Espectros Contemporâneos in *http://www.sescrio.org.br/programacao/06/08/13/espectros-contemporaneos*

que demandam uma tecnologia incoerente e ilógica dentro dos padrões convencionais, não se alterou. Em "Espectros Contemporâneos", decidi mostrar mais fragmentos da cidade fictícia, como produtos do seu sistema "disfuncional", também criando um cenário onde estes se poderiam instalar, como na primeira exposição. Contudo, a ideia de "espectro" iria ser reforçada e novas questões iriam ser adicionadas a esta espécie de "mundo de simulacro", o que também iria contribuir na alteração do seu cenário, comparando com o espaço que o público acedeu em "Mapping". Não obstante o desafio dos curadores, este novo abrigo da cidade, iria incluir projeções de vídeo que estariam em diálogo com os objetos escultóricos.

A mostra estava dividida entre dois locais: um denominava-se de "Mezaninno" e abrigava o trabalho de oito artistas; enquanto a minha vídeoinstalação e o trabalho de outra artista estavam situados na "Galeria". Para localizar a cidade neste novo ambiente, continuei com o uso de plintos. A sala era escura, e o objetivo era que ela ficasse apenas iluminada pelas projeções, deixando o cenário penumbroso, reforçado também pela cor negra das paredes do espaço de exposição. Naturalmente, usei a cor preta para cobrir os plintos que ao todo eram três quadrados perfeitos de 1mx1mx1m. Diferentemente da metodologia de "Mapping", estes já não seguiam uma organização linear e espalhavam-se na sala de modo a que o público tivesse um percurso mais livre e dinâmico entre estes. Nesta nova interpretação da cidade, pretendi abandonar um pouco a relação fria e institucional entre espectador e peça de museu. Aliás, pela primeira vez em toda a minha pesquisa, o conceito de museu foi deixado de lado, dando lugar a um espaço com um carácter mais íntimo e enigmático. Do mesmo modo, os novos "espectros" também rejeitaram o alinhamento rigoroso e metódico na maneira como estavam posicionados em "Mapping", e desta vez adotaram uma disposição mais livre e espontânea em cima dos plintos.

No entanto, havia uma organização na distribuição dos elementos nestes suportes: cada plinto apresentava uma "classe" de elementos da cidade que tinha características próprias diferenciando-se das outras classes; isto é, cada suporte destes comportava um conjunto de objetos que se assemelhavam entre si nalguns aspetos visuais, transparecendo a ideia de grupo, que também os ajudava a individualizarem-se face aos restantes conjuntos.

O primeiro plinto com que o espectador se deparava, exibia os elementos pétreos da cidade. Tal como nas exposições anteriores, estes resíduos estavam inseridos em frascos de vidro, que neste conjunto apresentavam diversos tamanhos e

comprimentos. Os fragmentos rochosos eram na sua maioria pedras recolhidas, embora alguns fossem outro tipo de substâncias que sofreram o mesmo processo que o "cogumelo" inserido na obra descrita no capítulo anterior, e consequentemente, alteraram as suas características naturais para se poderem assemelhar a pedras (figs. 50 e 51). Todavia, quase todos eles, sofreram um processo que consistia em "demolhá-los" em água bastante salgada e deixá-los secar ao sol. Para reforçar o efeito que este procedimento poderia dar, coloquei pedras de sal nos frascos com algumas gotas de água, enquanto estes estavam ao sol, o que na verdade intensificou bastante o efeito pretendido. Com a evaporação, o sal foi subindo as paredes dos frascos e começou a cristalizar-se e a desenhar várias formas na parte interior do vidro. Mas o mais interessante foi a maneira como este se agarrou à matéria rochosa das pedras e começou a formar aglomerados de minerais, de tal maneira que parecia que já faziam parte do próprio corpo do fragmento (fig. 52). Alguns tornaram-se tão consistentes que já não se conseguiam desgrudar da pedra. Numa das experiências, um pedaço de cortiça criou vários cristais brilhantes na sua parte exterior, espalhados simetricamente pelo seu corpo. Quando o inseri na exposição, já a sua identidade original tinha desaparecido e agora parecia uma pedra luminosa, relacionando-se visualmente com os outros elementos do mesmo grupo.

O sal aqui tem um significado fortemente ligado à conservação e imortalização da cidade. De alguma maneira, a matéria-prima "pedra" remete-nos para os conceitos de durabilidade, resistência ou mesmo eternidade. Por outro lado, o sal é o elemento que a cidade usa para perpetuar a vida dos seus organismos, e uma vez que estes estão cobertos por esta essência, dão a sensação que estão com uma capa de proteção que os imuniza da degradação do tempo. Talvez estes elementos sejam os que, visualmente, se relacionam mais com os achados arqueológicos da cidade: para o observador seria muito mais fácil acreditar na geografia e história daquele lugar ao contactar com os seus organismos mais ancestrais. Não só por estes apresentarem um material tão sólido e inflexível, mas também por nos transmitirem que existe uma longevidade na história do meio de onde vieram, fazendo-nos crer no seu "tempo". Não obstante, é compreensível que o sargento de guerra do filme "Thin Red Line [29] " se tenha referido ao corpo do mundo como uma rocha. Contudo, é

[29] (ver Introdução)

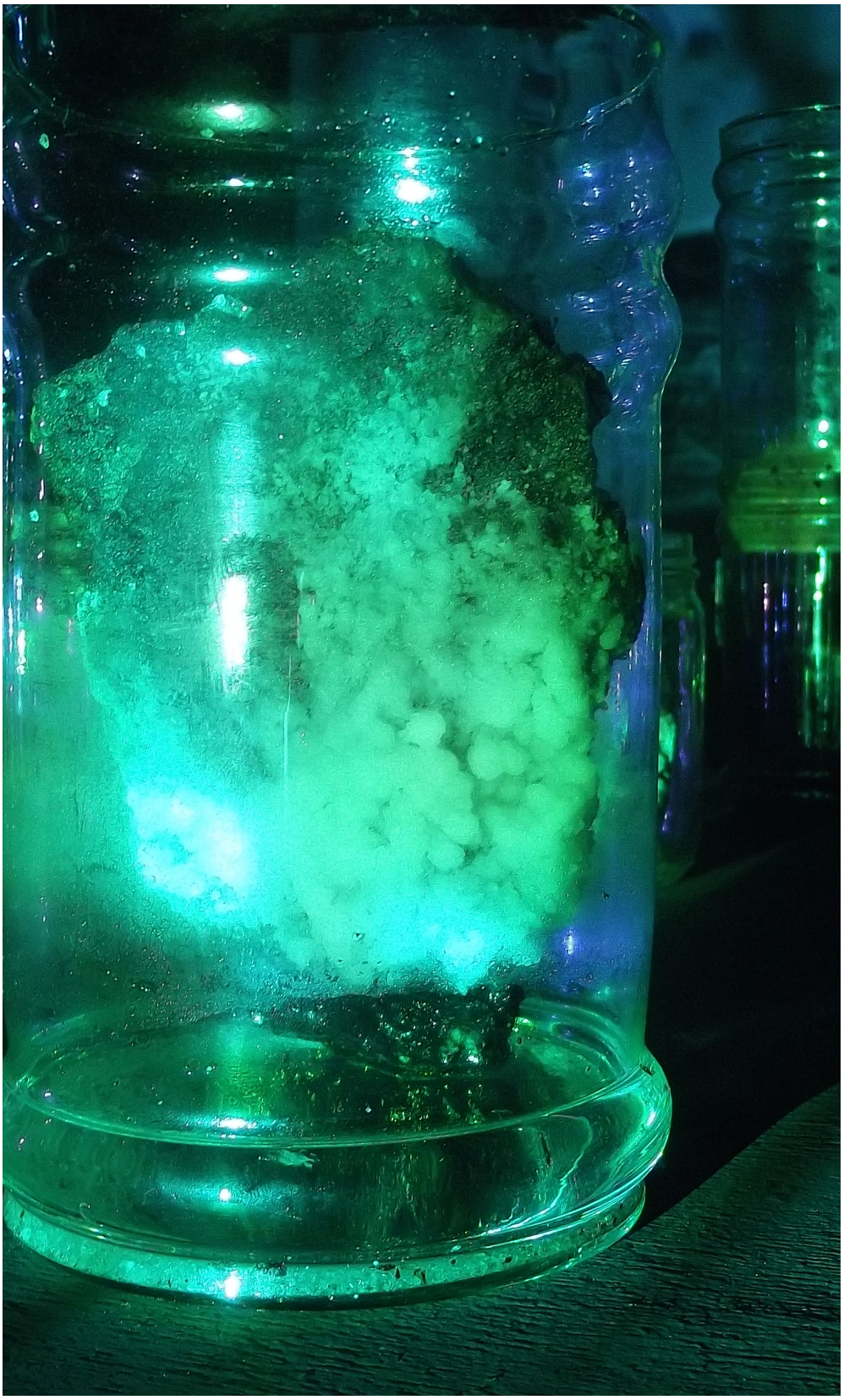
Fig. 50



Fig. 51



Fig. 52



curioso verificar que esta matéria tão maciça e durável, seja constituída por um material tão sensível (minerais ou mineralóides). Estes fragmentos mostravam exteriormente a essência da sua estrutura (o sal), como as máquinas da exposição "Mapping" que também expunham diretamente o seu sistema interno.

Seguidamente a este, um outro plinto exibia os "organismos" da cidade. Mais uma vez encontravam-se vários frascos de vidro, agora com tamanhos equivalentes entre eles, cobertos de água com sal até ao topo. Para a elaboração destes novos elementos, recolhi vários vestígios de substâncias orgânicas, como por exemplo bocados de abricó de macaco, restos de outros tipos de fruta, cogumelos, etc... (fig. 53). Tal como os outros despojos enfrascados que participaram das exposições anteriores, estes também passaram por várias experiências com o objetivo de se alterar a sua identidade original, para que ganhassem diferentes aspetos visuais. Alguns deles foram cobertos com terra que, com o tempo, se foi introduzindo na matéria destes objetos orgânicos, moldando o seu relevo e oferecendo-lhe novas tonalidades. Antes de serem expostos no Sesc, ainda tiveram cerca de duas a três semanas dentro dos frascos cobertos com água salgada. A influência desta neste processo foi nitidamente visível: por exemplo, no caso da fruta o desenvolvimento da oxidação ocorreu de forma bastante veloz, o cheiro a álcool tornou-se forte e impediu-os de se degradarem, transformando a sua polpa mole num material mais rígido e consistente; no entanto, o abricó de macaco absorveu instantaneamente a água, o que resultou num inchamento e fez com que a sua textura se tornasse ainda mais esponjosa e mole, mas fez várias alterações na sua cor original. Nestas experiências, os cogumelos eram aqueles que se mostravam mais resistente a este tipo de modificações, tantos em termos visuais como olfativos, não obstante a cor da água se alterava bastante por ação destes fungos.

Na fase final destas experiências, decidi adicionar ao corpo destes organismos, componentes electrónicos, nomeadamente chips de memória, transístores, resistores (ou resistências), condensadores, etc... (fig. 54). A ideia era que estas matérias não ficassem isoladas dentro do frasco, e conseguissem comunicar metaforicamente com o exterior através destes componentes. Nalguns frascos, os bocados de abricó de macaco continham resistências que penetravam na sua superfície com uma das

Fig. 53



Fig. 54

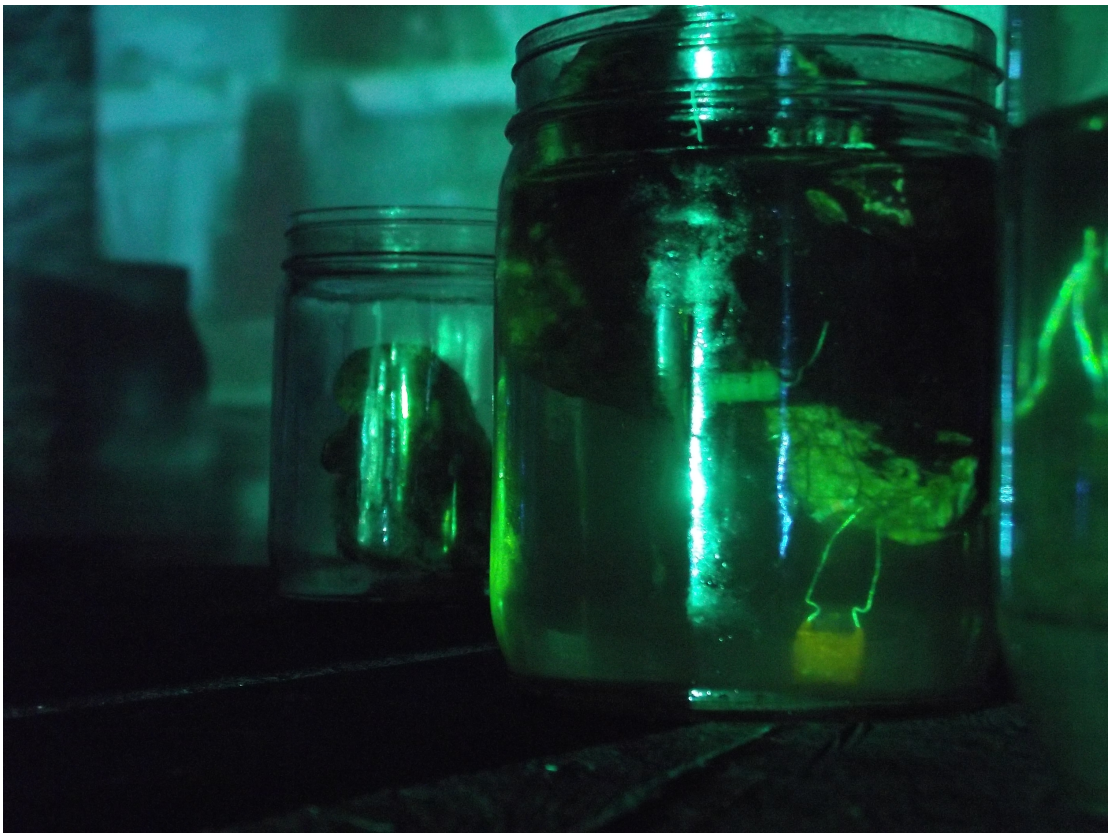


Fig. 55



Fig. 56



pontas dos seus fios, e mantinham-se eretos deixando o outro lado do fio apontado para cima, sem se conectar a nada fisicamente, mas dando a ideia de que estava a tentar estabelecer uma comunicação com a atmosfera envolvente (fig. 55). Tal como nas máquinas da cidade, esta maneira de se trabalhar a tecnologia não produzia qualquer resultado na medida em que não estabelecia qualquer passagem de energia de um elemento para o outro, mas dentro da realidade ficcional deste objeto este sistema permitia que se estabelecesse uma ligação entre este e o mundo exterior. Assim sendo, os condensadores também ajudavam a condensar a energia do fruto de abricó de macaco, os transístores amplificavam essa energia, e os chips de memória, obviamente, armazenavam todas as memórias referentes ao historial do objeto em questão. De certo modo, ao usarem aqueles componentes, estes "organismos" aparentavam necessitar de estabelecer comunicação com o nosso mundo. Apesar de a sua tecnologia ser obsoleta dentro do mundo real, ela invocava-nos alguma semelhança com a que usamos no nosso quotidiano, embora no fim inverta as leis que nos regem.

Estes componentes também provocavam várias questões quanto à verdadeira função dos organismos. Será que eles estavam a operar um sistema electrónico que interviria no funcionamento da cidade, ou aqueles componentes eram apenas uma extensão daqueles objetos orgânicos? Será que existia mesmo uma possibilidade de eles estarem a comunicar connosco? Ao mesmo tempo, a identidade destes também era muito enigmática pois eles não nos esclareciam se eram os seus habitantes, se eram apenas matérias-primas, ou se eram mesmo órgãos operativos que faziam parte da sua tecnologia.

Finalmente, o último plinto expunha um conjunto que defini como as "células da cidade". Este constituía-se de vários copos altos e cilíndricos de vidro transparente, e também de diversas garrafas de vidro de tom ocre (fig. 56). Os copos continham água que fazia boiar tubos de ensaio que por sua vez também continham água. Dentro destes, boiavam tubos e elementos orgânicos de dimensões muito reduzidas. Estes tinham formas e texturas que pareciam ser células vistas ao microscópio, e entre eles, encontravam-se uns pequenos nódulos que o fruto de abricó de macaco produzia, sementes recolhidas de plantas, bocados, e restos de outras matérias. Estes também boiavam dentro das pipetas e assemelhavam-se a recolhas científicas de organismos

Fig. 57



Fig. 58



microscópios (figs. 57 e 58). Aqui, o espectador tinha acesso às partículas mais ínfimas deste mundo, tendo assim conhecimento da constituição das matérias vivas, que deram origem à sua formação.

As garrafas de vidro dividiam-se em dois tipos, em que um deles tinha um tamanho menor que o outro, embora todas elas fossem mais pequenas que os copos. As garrafas menores continham recolhas de bocados de terra, cortiça, betão, pedra, etc. Cada uma delas expunha só uma destas matérias em estado sólido. Já as garrafas maiores apresentavam matérias inconsolidadas, na sua maioria terra de vários tons. Apesar de estas últimas peças não representarem necessariamente as células deste território inventado, elas também mostram as suas matérias-primas que são necessárias à construção desta, no seu estado mais puro e primário.

Era este o conjunto que salientava mais a questão de fragmentação e criação de fronteiras. A cidade em si já criava uma barreira entre a sua realidade e a do público, os seus objetos também se dividam entre si em grupos, e agora o espectador depara-se com a desagregação da estrutura interna de todos esses corpos. Assim como na primeira exposição, toda aquela exibição era um mapa que nos fazia aceder aos elementos da cidade separadamente, como se eles funcionassem apenas fragmentados uns dos outros. Mas em "Survival Conditions" a ideia de separação ainda era mais reforçada, pois tudo o que existia na cidade era possível de ser fragmentado e individualizado.

A disposição dos três plintos formava quase um triângulo: um deles posicionava-se numa ponta ("grupo das pedras"), e à sua frente os outros dois colocavam-se afastados, um mais para a direita ("grupo dos organismos") e outro para a esquerda ("grupo das células"). Atrás das pedras, bem ao alto, estava o dispositivo que projetava imagens desta cidade sobre os objetos e a parede que estava atrás destes. A projeção também formava um triângulo com a sua luz: primeiro incidia mais fortemente nos frascos que estavam à sua frente, chegando aos outros plintos com menos intensidade. Porém, conseguia alcançar com uma boa visibilidade uma grande área da parede que se situava por trás. Esta era a única luz presente na sala, e era mais ou menos intensificada consoante as imagens passadas no vídeo (fig. 59). Estas filmagens foram o resultado de um trabalho realizado alguns anos atrás ao que também intitulei de "Survival Conditions"[30]. Nesta altura já me interessava pela

[30] MADEIRA, Mariana - Survival Conditions in *http://www.youtube.com/watch?v=QC2EE3xnoSg*

Fig. 59

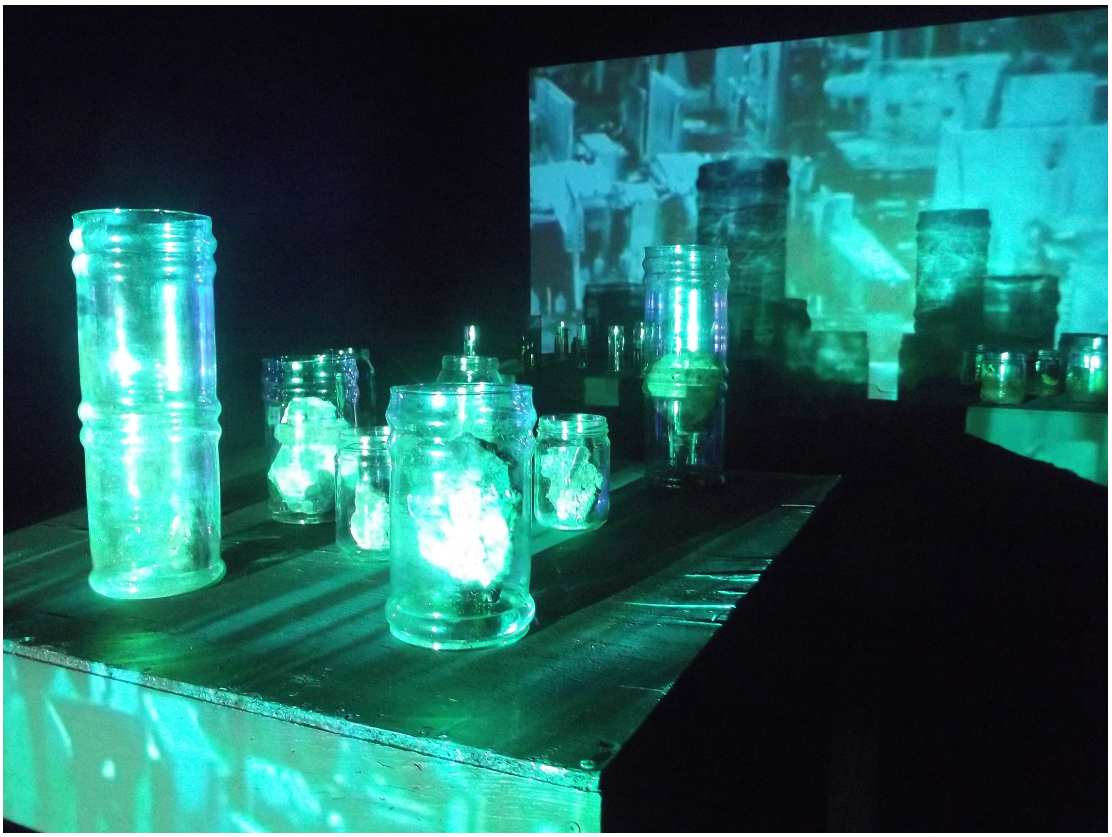
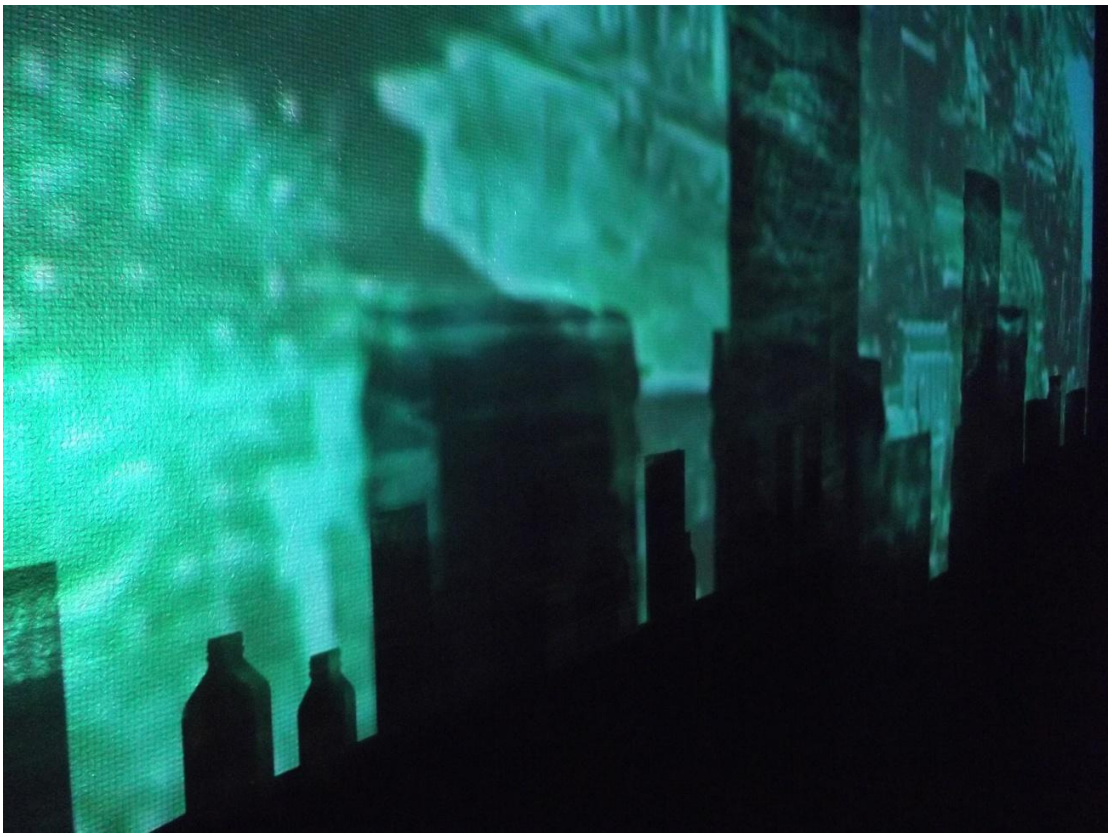


Fig. 60



exploração de cidades criadas e do seu mapeamento. Ao mesmo tempo, encontrava nas *motherboards* de computadores e televisões, inspiração para criar perspetivas de cidades imaginárias. Nesta obra, filmei um conjunto de vários circuitos eletrónicos, que se dispunham como se fossem uma vista aérea de um território. Todo o conceito do projeto que estava a realizar agora tinha o seu nascimento na altura em que realizava este tipo de filmagens. No entanto, a minha intenção não era mostrar este território claramente ao público, por isso, intervim no posicionamento da projeção de modo a que ela não aparecesse na totalidade e se refletisse de uma maneira mais indefinida e ambígua, como se projetasse os seus fantasmas.

O mais curioso nesta combinação de elementos escultóricos e imagens animadas é o jogo de sombras que deste resulta. Ao refletir sobre o vidro, a luz cria várias sombras dos frascos com diferentes intensidades, algumas com vários brilhos, outras mais enevoadas, e outras mais definidas. Estas dão a sensação de reproduzirem edificações, casas, prédios, fábricas, etc. Diversos tipos de construções aparecem sobre ao fundo da galeria, como se fossem mesmo os espectros da cidade, ou melhor dizendo, os espectros da habitação desta, aparecendo aqui desabitada (fig. 60). A combinação das reflexões de luz sobre o vidro refletia-se também na parede e criava uma espécie de *smog* no cenário[31].

A reunião destes componentes visuais oferecia três perspetivas da cidade ao espectador. Ao deslocar-se pelos plintos, observando os seus fragmentos, este consegue ter uma perspetiva de cima deste território. Aqui, o que supostamente é um lugar muito maior que a escala do ser humano, torna-se menor e mais fácil de ser analisado. No entanto, quando passa pelas sombras dos objetos, o espectador já consegue ter uma relação mais próxima com a cidade, pois a altura destes dois elementos adquire um nível mais igualitário. Quando apresentei pessoalmente esta obra aos visitantes da exposição, sugeri que eles se deslocassem rente à parede, seguindo o rasto das sombras, de modo a se sentirem como se estivessem dentro da própria cidade. Finalmente, a última perspetiva era apreendida quando o espectador observava de longe a globalidade da vídeo instalação. Aqui, a sensação era a contrária àquela que era dada pela primeira perspetiva: a cidade já não era um lugar fragmentado que se tornava pequeno aos olhos do observador, mas sim o elemento

[31] MADEIRA, Mariana - espectros in http://www.youtube.com/watch?v=uyajLheSEXs

dominante com uma escala que abrangia todos os elementos: os seus fragmentos, os seus espectros, as suas imagens e o seu visitante.

"Mapland"

No retorno ao território português, realizei a minha última exposição correspondente a esta pesquisa feita no Brasil, tendo estado patente na "Galeria Trem" em Faro. Esta foi uma mostra individual que acabou por ser uma síntese das exposições anteriores, mas com uma exploração dos materiais e do espaço mais aprofundada, introduzindo novos componentes visuais e uma nova maneira de apresentar a cidade, ou melhor dizendo, o sistema desta.

A electrónica foi um campo que se associou no processo da preparação desta exposição, resultando na adição de instrumentos electrónicos que se juntaram aos elementos orgânicos. O funcionamento efetivo de alguns dispositivos ligados às peças tinha como intenção reforçar o imaginário associado às máquinas que geriam o sistema da cidade. Na exposição "Mapping", as máquinas operavam de um modo completamente imaginário e todo o seu processo de eletricidade era meramente sugestivo, pois nada funcionava verdadeiramente. O espectador teria de imaginar todo o processo de ligações entre uns componentes e outros, para acreditar que algo naquele território funcionava. Ao introduzir aparelhos electrónicos, que no mundo real funcionam e conseguem produzir efeitos reais no espectador, "Mapland" altera o conceito de sistema fictício desta pesquisa: aqui a cidade vai buscar sistemas do mundo real que operam logicamente dentro deste, mas retira-lhes a função a que estes estão destinados e dá-lhes outros significados, acabando por se transformar em aparelhos cuja função é operar num outro sistema que não aquele de onde eles foram retirados.

Nesta mostra, o projeto foi instalado em quatro mesas, tal como na exposição "Mapping", e cada uma apresentava uma das máquinas que foram exploradas na exposição anterior: as máquinas do fogo, do ar, da terra e da água. As mesas foram revestidas de terra, tanto no tampo como nas suas bordas laterais, de modo a criar uma espécie de solo para as máquinas habitarem. Estas tiveram, nesta nova mostra, uma interação mais acentuada com a cartografia que criei. Na galeria, foi instalada uma estrutura de fios electrónicos que, partindo destas, se elevavam até ao tecto e depois acabavam por se ligar aos mapas correspondentes a cada máquina.

Logo à entrada o espectador depara-se com a "máquina da água" na qual encontra frascos de farmácia contendo porções de água, algumas com sal misturado, outras com água límpida. Ao lado destes, está colocado um frasco de vidro alto que também comporta água que vai sempre girando à volta deste e criando umas bolhas de ar à superfície (fig. 61). Este efeito é dado por um certo mecanismo que adicionei a este frasco: um íman magnético consegue atrair a energia de tiras de cobre e um bocado de inox, que ligadas a uma fonte de alimentação de 12 volts, produz hidrogénio dentro daquele frasco, oferecendo movimento à água. O cobre serve como polo positivo e o inox como negativo, o que dá a indicação ao íman para atrair este efeito para dentro do frasco. Ao mesmo tempo, uma pequena placa electrónica emitia um som repetitivo parecido a um relógio, dando a sensação de que estava a ditar o ritmo da máquina e da produção de hidrogénio. Esta placa, construí-a a partir de um protótipo de um instrumento musical chamado "Lumivox II" inventado pelo compositor e inventor de instrumentos musicais experimentais Reed Gahzalla, conhecido por ser o pai do *circuit bending*[32]. Ao criar a minha própria versão deste instrumento, alterei um pouco a sua estrutura e adicionei novos condensadores eletrónicos com outras propriedades, que me permitiram chegar a este som que se afasta muito da composição musical e adquire uma sensação sonora muito mais maquinal. Num dos cantos da mesa, está deitada uma placa de televisor LCD sobre a qual está colocado um monte de sal, por ser este o principal condutor de energia desta máquina (fig. 62). É também desta placa que saem oito fios electrónicos que se vão ligar a oito filas verticais de mapas. Estes são os mesmos que apresentei na exposição "Mapping" (mas em maior quantidade) elaborados a partir da trovoada que assisti no Rio de Janeiro[33] (fig. 63).

Na parede frontal da galeria, encontra-se a "máquina do ar" composta por uma fila de nove frascos farmacêuticos que apoiados numa estrutura de ferro e cobre, se encontravam virados para o tampo da mesa. O suporte de ferro "emerge" de dentro da terra que cobre a mesa, onde se esconde a sua base (fig. 64). Dentro destes frascos encontram-se fios eletrónicos que saem destes e, subindo até ao teto, ligam-se a 12 mapas, tal como na máquina anteriormente referida (fig. 65). Nestes mapas inventei padrões de acontecimentos químicos associados à atmosfera e ao corpo humano e relacionados com o ar como, por exemplo, a trovoada, a brisa de vento, a inspiração, a

[32] GAHZALLA, Reed – The anti-theory workshop in *http://www.anti-theory.com/*
[33] (ver capítulo Santa Teresa – NANO)

Fig. 61

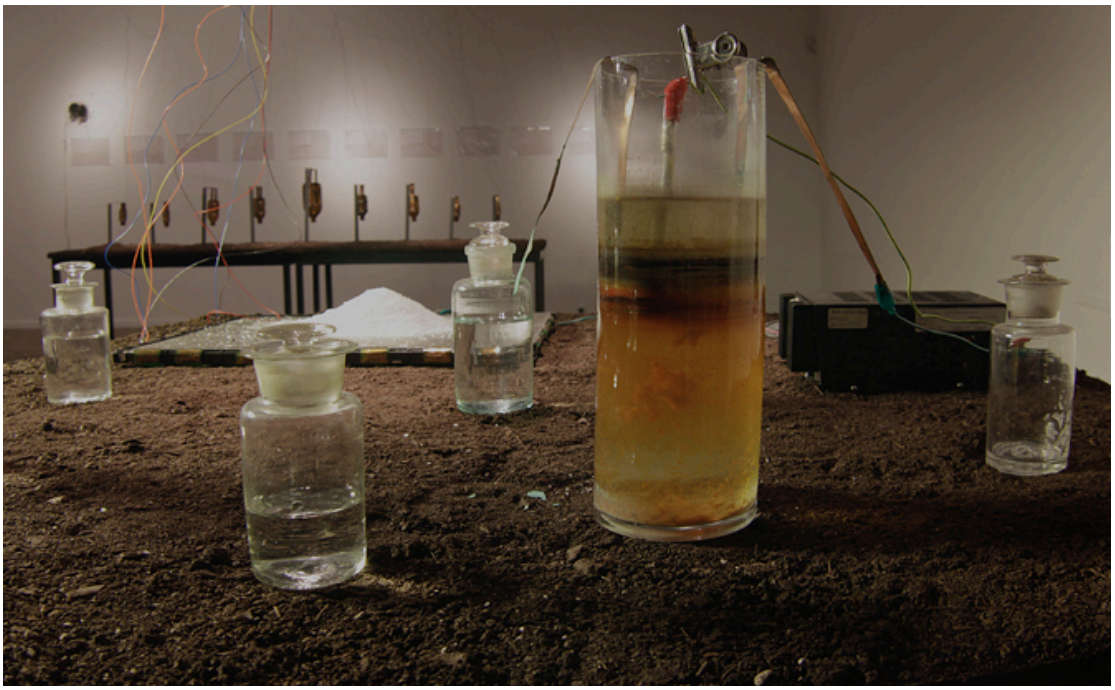


Fig. 62

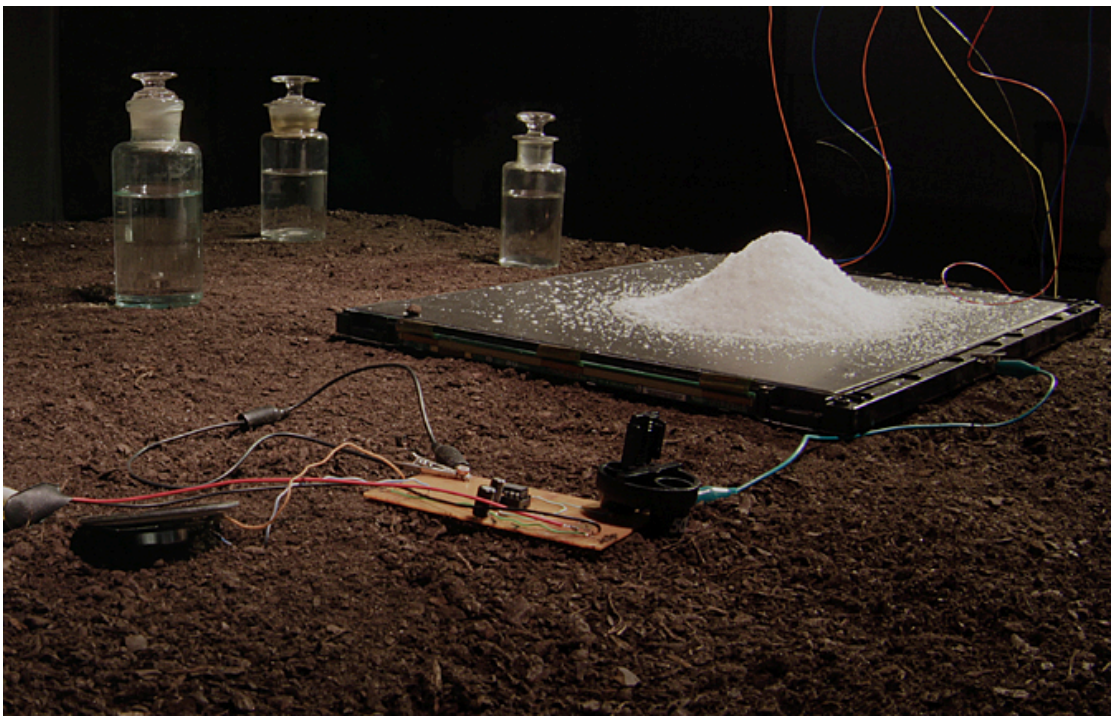


Fig. 63



expiração, o sopro, etc. Não só criei desenhos que representavam cada um destes acontecimentos, como também adicionei uma ficha de leitura com os elementos físico-químicos que o constituam e as percentagens que cada um continha (fig. 66). Os mapas organizam-se numa fila horizontal, e ao lado destes encontra-se uma ventoinha que gira constantemente.

Na mesma parede, ao lado desta máquina, segue-se então a "máquina da terra" (fig. 67). Esta apesar de ter o tampo da mesa coberto de terra, como as outras, apresenta mais três quadrados ou esboços de quadrados que são blocos de terra com outros tipos de pigmentação (produzidos a partir de uma mistura com óxido de ferro). Estes estão ligados entre si por fios de cobre como se conduzissem eletricidade entre sim, até se ligarem (por fios de cobre também) a um frasco que contêm um resquício de um mapa antigo. Do outro lado da mesa, encontram-se quatro frascos de farmácia onde estão impressos números de medidas em milímetros, e que metaforicamente medem a terra contida dentro dos frascos. A parte electrónica desta máquina encontra-se numa pequena placa electrónica que fiz influenciada pelo protótipo de um instrumento musical chamado de "kraakdoos" inventado pelos compositores Michel Waisvisz e Geert Hamelberg. Este pequeno instrumento é composto por alguns fios electrónicos que produzem sons estranhos de forma autónoma. A um dos fios, soldei um aparelho mecânico inutilizável, que se vai ligar por um conjunto de fios metálicos a um dos blocos de terra. No mundo fictício desta máquina, esta parte eletrônica está a enviar informações ao bloco de terra de pigmentação mais amarelada, que estando ligado aos outros blocos (um deles com uma cor mais acastanhada e outro mais avermelhado), vai passando esta informação até chegar ao mapa que está colocado dentro do frasco de vidro. Contudo, é neste aparelho mecânico que saem os fios electrónicos que se vão ligar aos mapas, tal como nas outras máquinas. Estes são os mesmos mapas que criei no Rio de Janeiro inspirando-me nas fotografias que realizei a partir dos padrões formados pelas árvores do Jardim Botânico[34], e que acabei por desenvolver mais já em território português (fig. 68). Estes encontram-se em filas verticais e horizontais e são metáforas daquilo que aquela máquina produz a partir da terra. Enquanto que na mesa é a matéria orgânica que está exposta, esta, quando entra dentro deste mundo imaginário, organiza-se e começa a formar territórios e fronteiras,

[34] (ver capítulo Jardim Botânico – Corpo sem Órgãos)

Fig. 64

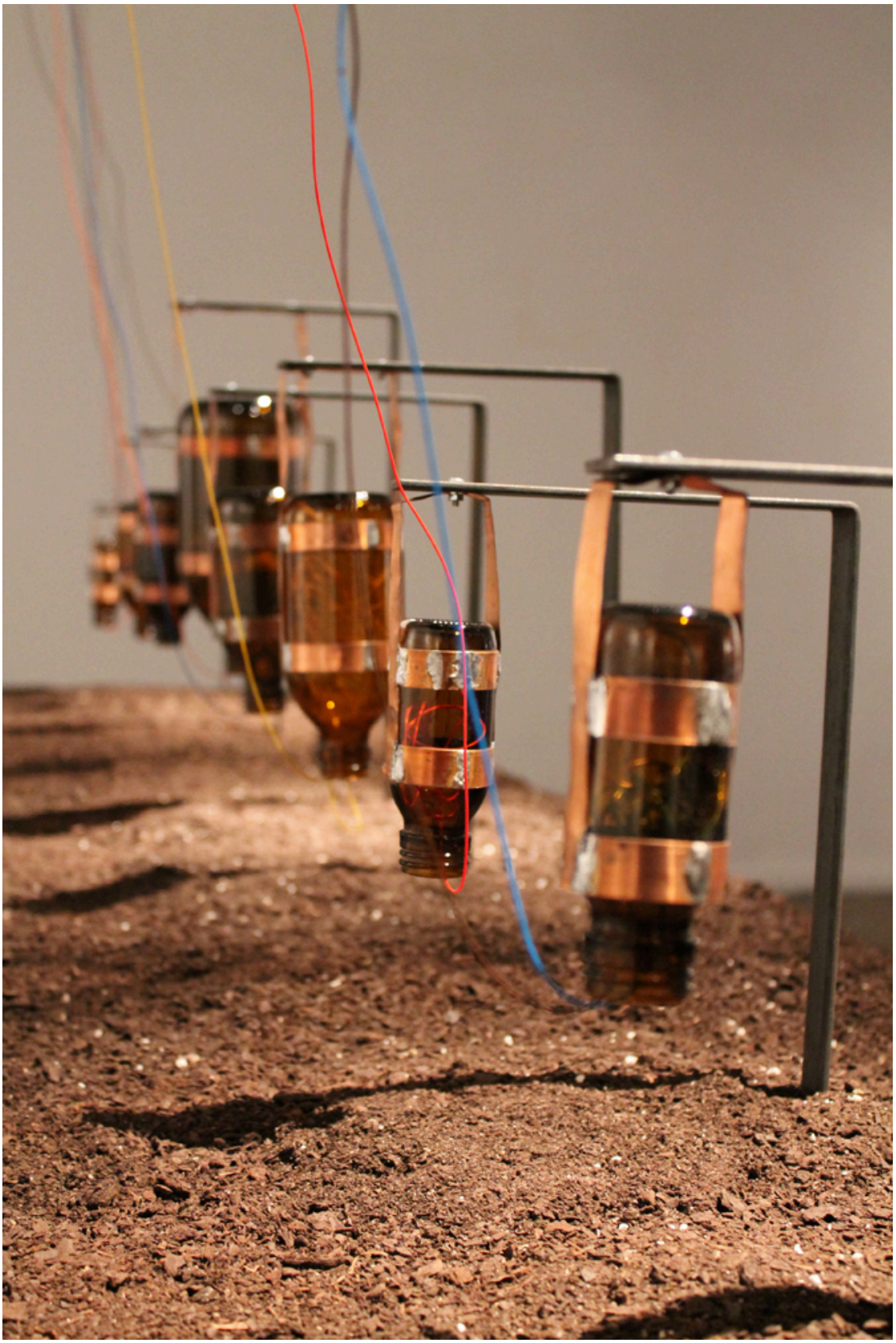


Fig. 65



Fig. 66

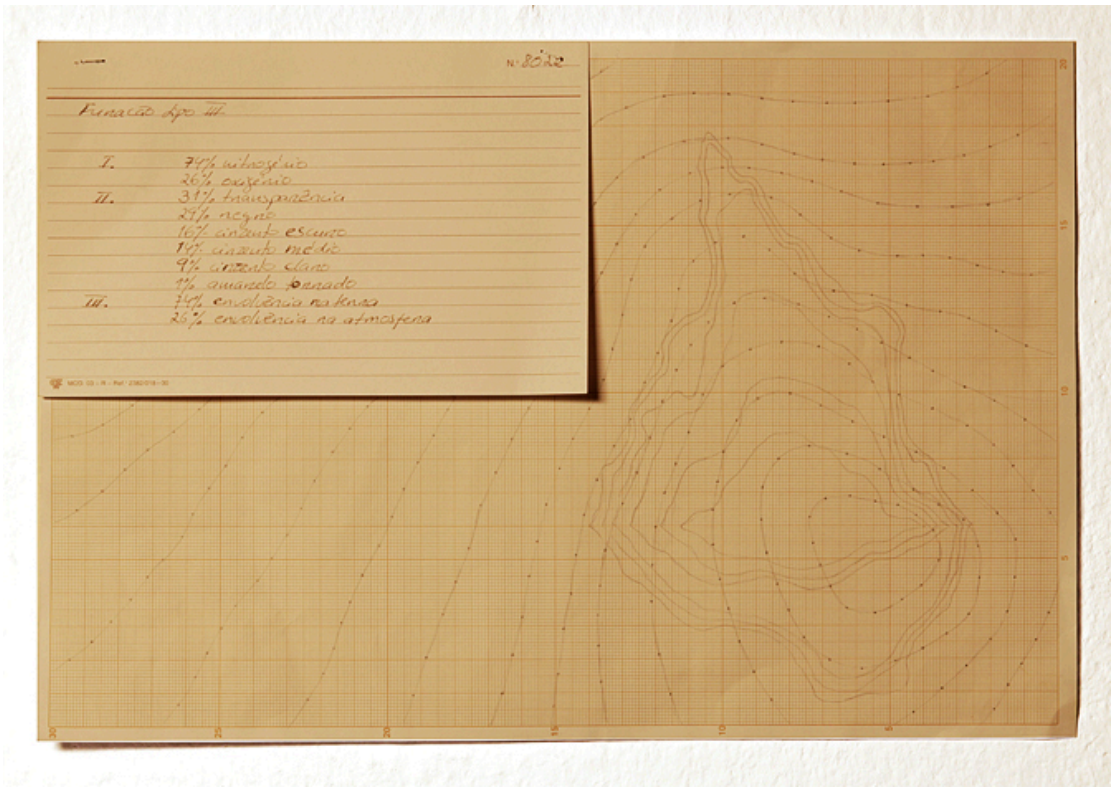

Nº 8022
Furacão tipo III
I. 74% nitrogénio
26% oxigénio
II. 31% transparência
29% negro
16% cinzento escuro
14% cinzento médio
9% cinzento claro
1% amarelo forrado
III. 74% envolvência na terra
26% envolvência na atmosfera

Fig. 67



Fig. 68



a partir da eletricidade e dos fios eletrónicos que a conduzem até aos mapas. Esta cartografia representa então a transformação da matéria prima da cidade em linhas fronteiriças, em separações entre regiões, em criação de distâncias e coordenadas entre estas, e também em certas hierarquias. O quadrado vermelho assinalado nos mapas delimita uma região dentro do território que poderá estar afetada ou ser considerada como um "corpo sem órgãos"[35].

Na parede lateral esquerda da galeria, apresenta-se a "máquina do fogo" (fig. 69). Esta é composta por vários fragmentos de peças mecânicas e por três *protoboards* que fazem um conjunto de leds funcionar. Uma das *protoboards* contem 20 leds da cor "branco quente" que estão acesos continuamente. Nas outras duas, os leds piscam alternadamente, parecendo um processo aleatório, mas que está programado pelo sistema de condensadores e do integrado que dão um tempo de iluminação a cada led. Numa destas *protoboards*, existe uma combinação de 24 leds (amarelos e vermelhos) que piscam freneticamente, e na outra 6 leds vermelhos apresentam uma combinação de uma iluminação mais rápida e outra mais pausada: 3 destes leds estão continuamente a piscar enquanto que os outros vão-se iluminando com interrupções mais espaçadas entre eles (fig. 70). A pretensão de colocar estes elementos pertencentes à classe dos diodos no campo da electrónica consiste no facto de querer não só dar ritmos diferentes ao movimento fictício da máquina, como também usar uma forma de introduzir a cor neste mecanismo que representa o fogo presente nesta cidade. Tal como nas outras máquinas, esta também apresenta uma estrutura em vários fios electrónicos ligados ao seu mecanismo que se vão conectar a mapas que imaginariamente obedecem às ordens da máquina. Estes são como que uma representação da combinação de cores que os leds podem gerar. Ou seja, esta é uma máquina que imaginariamente se serve deste composto de leds para gerar o elemento do fogo (já que estes pequenos componentes também geram algumas radiações relacionadas com este elemento como o UVA e UVB), e são estes que vão decidir como estas radiações distribuem a cor gerada na atmosfera da "Mapland". Os desenhos são influenciados pelas fotografias que tirei no Leblon ao pôr do sol[36]. Na análise destas imagens deparei-me com a variação de cores que o sol criava na atmosfera daquele lugar. Consequentemente, comecei por criar gráficos de cores, com formas geométricas, que representam certos momentos do pôr sol. No mundo

[35] (ver capítulo Jardim Botânico – Corpo sem Órgãos)
[36] (ver capítulo Leblon – Dois Irmãos)

imaginário desta cidade, estes gráficos são formados a partir da transmissão de radiações que os leds comportam, daí as cores deles serem muito parecidas às de que os leds apresentam (figs 71 e 72). Estes mapas estão distribuídos pela parede de uma maneira menos rigorosa e linear comparativamente às cartografias das outras máquinas. Ligam-se entre si por fios electrónicos e também apresentam dentro do seu conjunto dois mapas reais mas desatualizados. Apesar de estes serem mapas reais (do nosso mundo) são praticamente inelegíveis devido à sua erosão pelo uso e ao facto de conterem linhas e traços semi apagados que se cruzam entre si criando desta forma uma sistematização do território.

Na parede da entrada da galeria, está inscrito a grafite a mesma frase que intitula a peça exposta no Centro Cultural Municipal Sérgio Porto: "There's not some other world where everything´s gonna be ok. There is just this one. Just this rock." Esta frase reforça a afirmação da verdade que a cidade reinvindica, tal como na obra da segunda exposição deste projeto, apesar de nos ser apresentada através de um sistema completamente disfuncional. Este sistema exibe cartografias falsas, máquinas com um funcionamento ilógico e um mundo que vive através de regras incongruentes, apesar de se apresentarem com aparência muito rigorosa e metódica, como se fizessem parte de uma ciência auto-convencida da sua veracidade. "Mapland" é um mundo que vive à parte do nosso acreditando ser o mundo real, e por ser tão dogmático nas leis que opera, acaba por formar uma "pedra" de onde já não se pode sair, pois tudo o que está fora dela não existe.

Fig. 69



Fig. 70

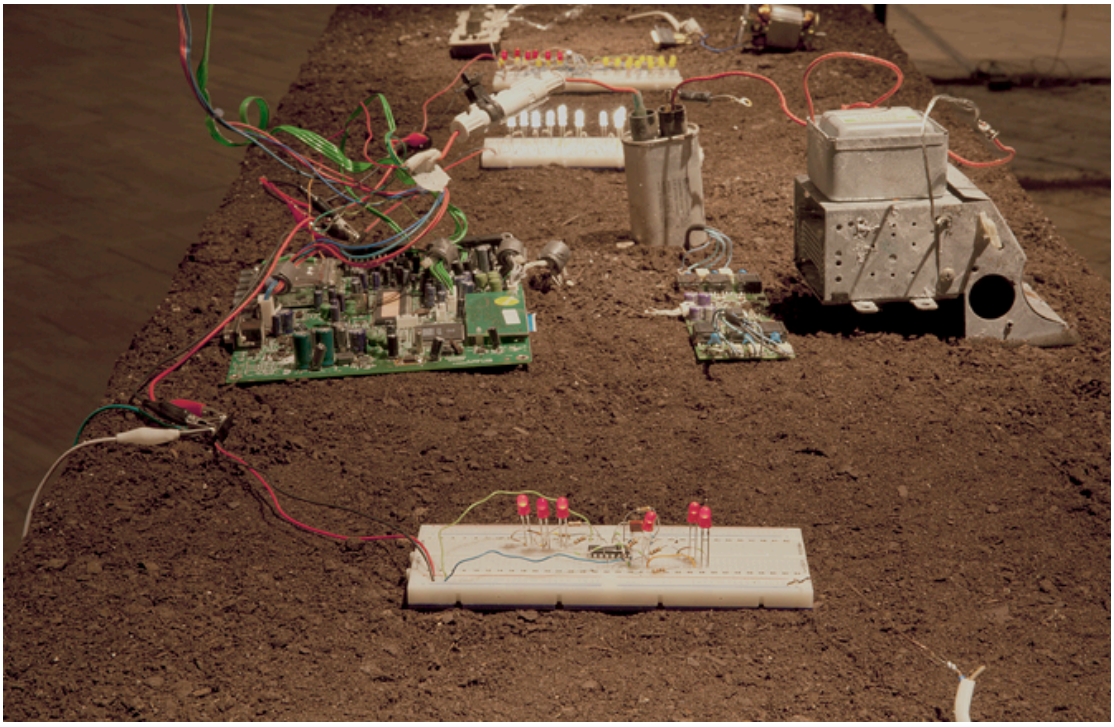


Fig. 71



Fig. 72



Conclusão

Na fase inicial, este projeto estava pensado para refletir questões sobre o território e os seus limites. O pensamento de Deleuze e Guattari sobre territorialização, desterritorialização e re-territorialização[37] foi uma das influências desta pesquisa que se centrava muito no território enquanto espaço físico, lugar de habitação e como potencial criador de todas as coisas que este abrange, e que deste nascem. O território era visto como o cerne da questão e foi assim que foi investigado artística e conceptualmente nos primeiros meses. A proposta era conceber uma produção artística que refletisse a minha visão sobre a identidade de um espaço e como este influencia a nossa própria identidade, sem no entanto na altura ter uma opinião muito esclarecida sobre o assunto.

Assim sendo, no início da minha estadia no Rio de Janeiro tentei recolher o máximo de informações sensoriais que aquele lugar me transmitia, na expectativa de entender o seu comportamento e características, ou melhor dizendo, criar o meu próprio entendimento sobre estas. No entanto, a questão que se tornou mais pertinente foi a do sistema que se vincula a um certo território, e não a do território em si. Este torna-se um lugar de abrigo que acolhe todas as regras e elementos que o sistema cria. Consequentemente, o resultado foi a concepção de uma cidade sem história, sem geografia e que nos omite os dados acerca da sua formação, evolução e das características do terreno. O que se torna mais relevante aqui foi a configuração do suposto sistema associado a este lugar, que ditaria as próprias normas pelas quais a cidade se deveria reger. O território surge como um elemento invisível, quase que um pretexto para que aquele sistema surja e se situe. No entanto, este sistema usa as técnicas que tentam redefini-lo e caracterizá-lo. O mapeamento é disso exemplo ao tentar encontrar uma configuração para a área geográfica de um certo lugar. Embora os mapas deste lugar fictício não sejam propriamente acerca do seu espaço geográfico, mas sim sobre outros aspetos que ele comporta, estes também tem uma visão que se apropria muito da dos cartógrafos. Como Frank Lestrigant afirmou : "É da profissão de cosmógrafo associar os povos separados pelo intervalo dos oceanos, e descobrir entre eles afinidade e emulação[38]", os meus mapas também associam e separam elementos, codificam os seus intervalos e rectificam aquilo que os aproxima

[37] (ver Introdução, p. 2)
[38] LESTRIGANT, Frank. *L'atelier du cosmographe ou l'îmage du monde á Renaissance*. Paris: Editions Michel, 1991.

e afasta. Os mapas que contêm as sinalizações dos "corpos sem órgãos[39]" retratam este afastamento que é feito pelas diferenças inseridas em cada área territorial e pelos intervalos entre elas que não contêm terra, ao criar aqui uma noção de fronteira e separação. Mas os mapas relacionados com o temporal do dia 5 de Março de 2013 investigam situações de afinidade entre dois elementos (o relâmpago e o "concreto")[40] e marcam as zonas em que estes se aproximam e se integram. Estes mapas foram realizados a partir de uma visão pessoal e crítica, dos elementos que observei e que me envolveram. Apesar de um cartógrafo ter em conta aspetos mais concretos e menos subjetivos para a fabricação dos seus mapas, ele também administra o seu conhecimento universal para o controle global da diversidade humana, o que o faz criar sob o seu olhar, "as extremidades do mundo", segundo Lestrigant[41]. A questão que se coloca aqui é a do limite que existe entre um cartógrafo que exerce a sua profissão tendo em conta aspetos reais que examina no território, e o cartógrafo-artista que se inspira na realidade e coloca sobre os seus mapas códigos inventados por ele mas que apreendeu no próprio território que examinou.

Apesar de estes mapas não pretenderem retratar fielmente factos reais, eles explicam a essência do sistema a que estão submetidos, e dão-nos informações sobre a maneira como ele funciona e organiza estes elementos. Embora os cartógrafos acreditem que esta essência se alcança através de uma metodologia que procura aspetos físicos e visíveis, as artes têm procurado outras maneiras de mapear sem se limitarem apenas à realidade concreta. Como Milan Kundera afirmou:

> **"Uma obra examina não a realidade mas sim a existência. E a existência não é aquilo que ocorreu, existência é o campo das possibilidades humanas, tudo o que o homem pode vir a ser, tudo o que ele é capaz de fazer. Os criadores desenham o mapa da existência ao descobrir esta ou aquela possibilidade humana."[42]**

Da mesma maneira, os pensadores situacionistas defendem um mapeamento que procura apoiar-se em aspectos sentimentais, psicológicos ou intuitivos do território, que para eles caracterizam muito mais um determinado espaço do que os

---

[39] (ver capítulo Jardim Botânico – Corpo sem Orgãos, p. 9)
[40] (ver capítulo Santa Teresa – NANO, p. 8)
[41] LESTRIGANT, Frank. *L'atelier du cosmographe ou l'îmage du monde á Renaissance.* Paris: Editions Michel, 1991. p. 53.
[42] KUNDERA, Milan. *The Art of Novel* em TURCHI, Peter. *Maps of Imagination: The Writer as a Cartographer*. San Antonio: Trinity University Press, 2004.

simples aspetos meramente físicos, formais, topográficos ou geográficos. As intensidades que o território comporta são assim mais relevantes para o conhecer e compreender, dado que as técnicas convencionais usadas pelos cartógrafos não são suficientes para abranger toda a complexidade de um lugar.

No entanto, é no papel do cartógrafo que me coloco quando invento estes mapas, pois represento-os segundo regras muito restritas que seguem a sua lógica, embora esta não seja a utilizada pela cartografia convencional. É uma lógica que só pode ser possível se a inserirmos dentro de um simulacro inventado por nós mesmos. Mas é este simulacro que permite a existência deste sistema, pois um sistema é todo ele feito por suposições, que são reais ou fictícias dependendo daquilo que vemos e em que acreditamos. No fundo, esta cidade fictícia não se diferencia assim tanto da realidade do espectador, pois tal como ele, fecha-se num único mundo que pensa ser verídico e o único possível. A questão sempre presente nesta pesquisa é um questionamento em *continuum*: onde começa a linha que separa estas duas realidades? e onde acaba? e que espessura tem? e é uma espessura constante? e não o sendo, em que ponto passa do estado "denso" ao "diluído"?

Na exposição "Mapland", os mapas não aparecem propriamente como uma representação de fenómenos meteorológicos reais, mas como uma espécie de diagnósticos produzidos pelas máquinas. São como análises que a cidade apresenta ao espectador, como dados clínicos sobre o seu clima. Se a definição de mapa no dicionário é a "representação gráfica e convencional (...) dos dados referentes à superfície do globo terrestre, a uma região dessa superfície, à esfera celeste"[43], então estes mapas não pertencem à classe dos mapas convencionais pois pretendem ter um outro propósito, ao apresentarem-se como uma outra proposta da cartografia que pretende alterar a visão daquilo que é real. Assim, nomeei-os como "Anti Mapping" devido a uma das definições que "anti" pode abranger: ""em frente de, em encontro a, (...) em lugar de (...)"[44], pois estes "anti-mapas" encontram um outro lugar e uma outra maneira de agir dentro daquilo que é chamando de cartografia. Estes mapas são influenciados pelo método do cartógrafo tradicional até certo ponto, o ponto em que confrontam este método e criam as suas próprias regras. E é apenas desta maneira que esta cidade consegue ser cartografada.

---

[43] FRANCO, Francisco Manoel de Mello; VILLAR, Mauro de Salles, ALMEIDA, José Augusto Assis; CASTELEIRO, João Malaca Casteleiro. *Dicionário Houaiss da Língua Portuguesa*. Vol. IX. Lisboa: Círculo de Leitores, 2003. p. 2390.
[44] IDEM, Ibidem. Vol. I. p. 301.

É a partir daqui que me aproprio da palavra "simulacro" para poder definir melhor estes mapas e o conceito de toda a cidade. O étimo de origem latina, *simulacrum,* surge no Dicionário do Português Atual Houaiss (2011) com o significado de "representação, imitação, semelhança, imagem, aparência, exterioridade, fingimento, artifício"[45] e é enquanto imagem ou artifício ou mesmo exterioridade, que o conceito de simulacro se adequa ao meu trabalho. Tal como uma teoria científica corresponde a uma imagem acerca do seu objeto, "Mapland" apropria-se de semelhanças ou fingimentos de coisas reais para encontrar o seu sentido. Num sentido fenomenológico, pode-se explicar como esta cidade atingiu os seus "simulacros" para produzir algo que não é real em si mesmo mas não significando assim que não o pretende ser. Segundo a análise fenomenológica, o fenómeno é dado à consciência na relação desta com o objeto puro, não tendo esta consciência acesso a este objeto a não ser no ato de criar uma espécie de transcendentalidade que produz imagens "à volta" deste. Foi deste modo que todo o processo do mapeamento desta cidade foi feito, assim como o conceito que a enforma. Se olharmos para a cartografia relacionada com a tempestade[46] podemos observar a forma como os relâmpagos foram desenhados a partir do conhecimento destes. Contudo o que revelam é uma representação destes que é contrária à sua natureza física. Assim e apoiando-me em Husserl, "na visão do fenómeno puro, o objeto não está fora do conhecimento, fora da 'consciência', e apresenta-se, ao mesmo tempo, como autoposição absoluta do que é puramente visto (...) e portanto pretende (a fenomenologia) descrever fielmente e numa atitude penetrante os "fenómenos", as "coisas", consideradas como meros aparecimentos na consciência" [47].

Segue-se que, quando me refiro a simulacro não falo de uma simulação do real, à maneira de Baudrillard, mas sim do simulacro tal como é proposto por Husserl ou Lucrécio. No primeiro caso, interessa reter o conceito de fenómeno enquanto aparecimento na consciência, também para o segundo autor, "no simulacro não há aparência enganosa (como acontece na simulação) mas apenas aparência"[48]. Da mesma forma, os mapas apresentados nas exposições "Mapping" e "Mapland" não

[45] HOUAISS, Antônio; VILLAR Mauro de Salles; FRANCO, Francisco Manoel de Mello. Dicionário do Português Atual Houaiss. Lisboa: Círculo de Leitores, 2003. Vol. II. p. 2135
[46](ver figs. 2 – 9 do capítulo Santa Teresa – NANO, p. 16-19)
[47] FRAGATA, Júlio S. J. *A fenomenologia de Husserl como fundamento da filosofia*. Braga: Livraria Cruz, 1983. p. 80 e 81.
[48] ACCIOLY, Maria Inês. *Isto é simulação: A estratégia do efeito de real*. Rio de Janeiro: E-papers Serviços Editoriais Ltda, 2010.

pretendem ser um fingimento que tenta enganar o espectador sobre fenómenos naturais, mas sim aparências ou aparições daquilo que é produzido pelas máquinas da cidade. E são essas aparências a que o espectador assiste e com as quais se confronta, que lhe vão indicar o funcionamento do lugar fictício apresentado. O simulacro é, portanto, o gerador de todo o sistema que está montado na "Mapland". Só através deste, é que esta pôde ser pensada e construída. Também foi através destes simulacros que eu construí a minha relação com o Rio de Janeiro, com o meu retorno a Portugal, e com este processo artístico.

Pode-se dizer que o meu percurso pelo Rio de Janeiro foi preenchido de sensações que me levaram a simulacros que me fizeram olhar para este lugar de um outro modo. "Mapping" não poderia ter sido projetado se estes simulacros não tivessem acontecido. Foram eles que me permitiram chegar até ao seu sistema e à sua construção. Esta foi a primeira exposição realizada no âmbito deste projeto de cidade e ficção e talvez a mais *naif* de todas, pela maneira intuitiva como os materiais se relacionam e como as mensagens são transmitidas. Nesta fase, os materiais electrónicos foram combinados com os materiais orgânicos sem que houvesse uma distinção entre estes, ou seja, tanto uns como outros tinham a mesma função dentro da máquina em que estavam inseridos. Na máquina do ar da exposição "Mapping", as raízes ligadas às tomadas transmitem a mesma informação que os fios electrónicos, os cogumelos secos são tão "eletrónicos" como a *motherboard* que se liga ao motor central. Na máquina da terra, os bocados de terra recebem a eletricidade de um motor que nem sequer permanece operacional, como se apenas o facto de estarem ligados por um cabo fosse indício de que toda aquele sistema estivesse interligado e a funcionar no seu mundo isolado. O que vemos nesta exposição são materiais que servem de símbolos ou metáforas para que o espectador consiga entrar naquele mundo fictício e perceba que este funcione num outro lugar que não este convencional.

Na história da arte, podemos observar várias obras que se serviram dos materiais para fazer uma alusão a uma outra ideia. A peça de Duchamp intitulada de "A Noiva Despida pelos Seus Celibatários, mesmo" ou "O Grande Vidro" também apresenta objetos que metaforicamente produzem componentes ligados ao amor, ao sofrimento ou ao sentimento carnal. Neste grande vidro, o seu motor funciona a gasolina de amor auto segregada e o halo que se estende por uma tira cor de carne e de coral corresponde à interpretação do artista daquilo que é um farol. Na peça estão

incorporados três quadrados flutuantes que "foram concebidos com a ajuda de bocados de tecido de cortina que Duchamp pendurou metro a metro sobre um radiador e fotografou como modelos. Embora tivessem ficado leves como um véu, ele chamou-lhes 'pistões de corrente de ar'"[49], conotando-os assim a um funcionamento mecânico. É curioso observar como nesta "máquina" Duchamp pega em objetos triviais que nada têm a ver com engenharia mecânica, mas associa-os a algo que é mecânico, assumindo-os como parte de um motor. A simbologia resulta de tal maneira que "num ensaio artístico sem pontuação, alguém chamado 'davidantin' escreveu: 'agora duchamp pega em fragmentos de ciência a sua relação de ciência é a de um varredor entra-se dentro e diz-se 'que bonito jogo de arames' e puxa-se por eles e se se sobreviver diz-se 'que interessante que é'...Duchamp pega em toda a espécie de leis físicas são leis físicas no sentido em que são articuladas como tal isto faz isto de uma forma como os cilindros fracos atuam no motor do desejo a gasolina do amor na verdade não se sabe do que é que ele está a falar..."[50]. Na verdade penso que Duchamp naturalmente sabia e que todos sabemos efetivamente do que se está a falar, pois o que é assimilado por quem vê a peça é precisamente a lógica intrínseca do mecanismo, que é retirada da linguagem da ciência, mas que mas que não pretende ser científica. É uma analogia, um simulacro e, eventualmente, uma ironia.

Penso que uma das coisas mais interessantes para um artista é observar como os espectadores reagem às suas obras e de que maneira estas apelam aos seus sentidos. Um dos momentos mais curiosos que vivenciei na exposição "Maping" foi quando uma espectadora me perguntou porque é que não punha as máquinas a funcionar, o que para mim foi algo que me deixou a pensar pois considerava que era perfeitamente visível que o sistema daquelas "máquinas" era notoriamente obsoleto e disfuncional. Não menos surpreendente foi quando uma funcionária da universidade, que me via diariamente a montar a exposição, teve um diálogo comigo como se eu fizesse parte do curso de ciências, convencida que eu estava apenas a armazenar fetos humanos (isto quando reparou na peça da fig. 44 – pág. 74). Estes e outros encontros com os espectadores de "Mapping" permitiram-me perceber como foram importantes os simulacros que absorvi da cidade do Rio de Janeiro e que transportei para as minhas peças, assim como os simulacros que eram dados à observação do público.

[49] MINK, Janis. *Duchamp*. Colónia: Taschen, 2000. p. 77.
[50] IDEM. *Ibidem*.

Também estes eram essenciais para que a exposição funcionasse, tanto para o território fictício que se estava a representar, como para o meu território artístico.

Segundo Deleuze, "não há outro problema estético a não ser o da inserção da arte na vida quotidiana. Quanto mais a nossa vida quotidiana parece estandardizada, estereotipada, submetida a uma reprodução acelerada de objetos de consumo, mais deve a arte ligar-se a ela e dela arrancar esta pequena diferença que, por outro lado e simultaneamente, atua entre outros níveis de repetição"[51]. "Mapping" foi sem dúvida elaborada a partir do quotidiano em que eu vivia e dos seus simulacros. A conceção deste projeto, que começou com esta exposição, foi uma resposta a vários desafios que iam surgindo no meu dia-a-dia e que cada vez mais se tornavam na minha consciência, realidades estandardizadas e estereotipadas. A Parte I – Percursos deste relatório relata todo este processo, que abrangeu o conhecimento dos diferentes bairros da cidade e dos seus modos de vida, e os fenómenos meteorológicos que irrompiam no meu quotidiano de uma maneira quase repetitiva, parecendo que eram peças de um sistema montado.

Na exposição coletiva "Fronteiras" expus a peça "There's not out there another world where everything's gonna be okay. There is just this one. Just this rock." que dá continuidade aos simulacros desta cidade fictícia e aquilo que eles podem transmitir ao espectador. No entanto, estes obtêm um outro ponto de vista sobre a cidade nesta peça. Aqui reforça-se o facto de este lugar inventado viver num mundo à parte que se torna fechado e delimita as suas próprias fronteiras. Esta peça mostra essencialmente a fronteira que existe entre ela e o espectador. Em "Mapping", ele podia observar os fragmentos da cidade como objetos que fazem parte de uma outra realidade, mas que se mostra dentro do território do observador, oferecendo assim uma possibilidade de contacto e proximidade entre estes dois. Já a peça da exposição "Fronteiras" corta esta relação de empatia e parte para uma reação de confronto. Aqui o espectador consciencializa-se da barreira que existe entre ele e a cidade, pois quem habita este último mundo rege-se apenas pelo seu próprio sistema. A frase que intitula a peça salienta o facto de haver dois mundos dentro da galeria, e pelo menos um destes não acredita na veracidade do outro. Algumas cidades imaginárias criadas por outros autores expressam a mesma sensação. Por exemplo, o

[51] DELEUZE, Gilles. *Diferença e Repetição*. Lisboa: Relógio d'Água, 2000.

narrador de "Flatland"[52] refere-se sempre ao leitor como alguém pertencente à Spaceland, e às vezes invoca o facto de as regras da Flatland parecerem tão absurdas a nós, habitantes da Spaceland[53]. Na leitura desta narrativa, existe sempre a sensação que apenas estamos a espreitar um mundo privado que tem a sua própria forma de ser, sendo-nos vedada a entrada.

Na minha opinião, o lugar de ficção que mais fortemente marca esse confronto entre o mundo do espectador e o do criador é talvez "Dogville" de Lars von Trier. Dogville é uma cidade onde os limites das áreas habitacionais e comerciais são marcados por linhas bidimensionais desenhadas no chão, deixando assim ao espectador todo o espaço à vista. No entanto, para os seus habitantes, estas linhas são paredes com tetos que não deixam transparecer o que se passa atrás delas. A tridimensionalidade está abolida na sua urbanização e edificação, as linhas traçadas no chão são os elementos que definem aquilo que se pode e o que não se pode ver.

Trier marca claramente a barreira existente entre o mundo do espectador e o de Dogville, quando coloca o primeiro como testemunha de todos os acontecimentos passados entre aquelas linhas. Este é o único que consegue observar tudo o que se passa na cidade pois não vê paredes nem tectos a cobrirem as coisas, ao contrário dos seus habitantes, que mesmo que passem muito perto de algum acontecimento terrível, são obrigados a não se aperceberem da sua existência e não tomarem nenhum tipo de atitude, só pelo facto de terem uma linha desenhada no chão que os separa do dito acontecimento. Se existe alguém que tem a consciência da realidade daquele lugar é o espectador que assiste a todo o tipo de desumanização e crueldade por parte dos personagens, mas que nada pode fazer pois ele está colocado no seu mundo. "Everyone lives in a fundamental state of isolation but no one is ever alone"[54] foi o comentário do crítico A. O. Scott acerca deste isolamento transmitido por Dogville. De alguma forma, penso que este conceito esteja presente na peça exposta em "Fronteiras": o cogumelo seco está aprisionado ao frasco de vidro, ao disjuntor ou mesmo ao seu próprio mundo que não o deixa sair dali, mas não se encontra sozinho pois está num constante confronto com o público. No fundo, esta peça chama a

---

[52] ABBOT, Edwin A. *Flatland*. Lisboa: Assírio & Alvim, 2006.
[53] "Flatland" é uma história que retrata um mundo bidimensional que é ocupado por figuras geométricas.
[54] BADLEY, Linda. *Lars Von Trier*. Urbana, Chicago e Springfield: University of Illinois press, 2010. p. 103.

atenção para o facto de a minha cidade fictícia, apesar de se fechar num grande de isolamento onde não deixa que mais nada a não ser as suas próprias regras entrem no seu mundo, só encontra o seu sentido quando confrontada com um mundo oposto (neste caso o do espectador). Ao observar esta peça, poderemos ser omniscientes do seu mundo, mas o frasco de vidro que enclausura o cogumelo impede-nos de chegar a este; assim como quando assistimos a Dogville e nos sentimos impotentes para interferir, devido à barreira consubstanciada na própria tela.

"Survival Conditions" também reflete o isolamento e a criação de fronteiras dentro deste território embora de uma forma diferente. Enquanto a peça anterior mostra a fronteira que existe entre o espectador e a realidade deste lugar imaginário, esta instalação aproxima-o mais deste mundo, e quase que o coloca lá dentro como se ele conseguisse romper com essa barreira. Talvez esta barreira só possa ser rompida se a colocarmos num outro ponto: naquele em que a cidade já não domina um sistema mas se deixa dominar por este. "Mapping" apresenta na sua estrutura maquinal a lógica que a suporta e que a faz funcionar dentro do seu próprio mundo. "Survival Conditions" apenas mostra fragmentos e imagens desta como se eles fossem espectros ou fantasmas, como se tivesse sido esquecida ou abandonada. É talvez uma previsão daquilo que poderá acontecer com este território se continuar no seu próprio isolamento.

É aqui que voltei a jogar com a escala da cidade, ou melhor, com várias escalas desta. Esta tanto pode ser pequena e dominável, quando o espectador se coloca no papel do observador que analisa de cima todos os seus fragmentos e pequenas partículas; como pode possuir uma grande dimensão, quando ele toma consciência da projeção do vídeo que invade toda a instalação; ou pode conter uma escala mais humana quando passa pelas sombras projetadas pelos frascos de vidro que desenham formas de edifícios. Como em todas as exposições referentes a este projeto, nunca temos uma percepção definida da dimensão total e real do território, apenas conseguimos apreender a sua escala. Segundo Robert Smithson:

"Size determinates an object, but scale determinates art. A crack in the wall if viewed in terms of scale, not size, could be called the Grand Canyon. A room could be made to take on the immensity of the solar system. Scale depends on one's capacity to be conscious of the actualities

of perception. When one refuses to release scale from size, one is left with an object or language that *appears* to be certain. For me scale operates by uncertainty."[55]

A referida vídeo-instalação joga com este conceito de escala de uma forma mais consciente, não obstante a sua presença em todas os trabalhos sobre esta cidade. Como na peça "There's not out there another world where everything's gonna be okay. There is just this one. Just this rock." em que a frase que a intitula tem o tamanho de uma folha A4 mas ao mesmo tempo dá a dimensão do todo em que a cidade se pode tornar. Toda ela se concentra na incerteza referida por Smithson, em termos daquilo que é, o que apresenta, e o que origina, e é essa incerteza que está conferida na sua escala. É deste modo que o espectador, mesmo sem lhe ser dada a totalidade da cidade em nenhuma das exposições, consegue absorver o seu meio, o seu ambiente, a sua existência e identidade, não pela sua extensão, mas sim pela sua escala. Em "Survival Conditions" isto torna-se mais notório pois esta peça não joga apenas com a escala da cidade, mas também com a escala que o próprio espectador pode ter em relação à cidade.

Também em "Mapland" continua a não ser dada essa certeza da dimensão e do espaço físico da cidade, apenas existe uma escala que pode ser percebida de diferentes maneiras pelo público. Depois de várias pesquisas e abordagens sobre a identidade e a evolução deste lugar de ficção, decidi recuar a uma fase inicial do seu desenvolvimento, que correspondia a um estado da cidade que ainda permanece operacional dentro do seu mundo, sem haver qualquer crítica acerca do dogmatismo e isolamento da sua existência, como em "There's not out there another world where everything's gonna be okay. There is just this one. Just this rock." e "Survival Conditions". Este trabalho aproxima-se mais de "Mapping" nos termos em que voltou a transformar uma galeria num dispositivo que mostra o funcionamento da cidade e os mecanismos que exercem funções referentes aos quatro elementos aristotélicos: ar, água, terra e fogo. "Mapping" mostra este sistema de uma maneira muito simbólica, já que os elementos eletrónicos não têm qualquer operacionalidade a não ser na nossa imaginação. Já "Mapland" apresenta circuitos eletrónicos que são considerados funcionais dentro da realidade do espectador, embora o conceito destes circuitos se prenda com operações que se materializam num outro mundo. Não obstante esta exposição usar elementos que operam numa realidade tecnocientífica familiar ao

[55] SMITHSON, Robert. *Robert Smithson: Spiral Jetty*. Nova Iorque: Dia Art Foundation, 2005. p. 9.

nosso mundo, estes apenas têm o propósito de representarem motores de máquinas fictícias de um espaço alternativo ao nosso. A pretensão desta última exposição foi voltar a concentrar a cidade no seu conceito inicial: mostrar a física das máquinas que contribuem para o seu funcionamento, mais concretamente neste caso, para o funcionamento dos seus efeitos meteorológicos. Além deste desenvolvimento à volta do sistema maquinal e electrónico, a cartografia também se revestiu de uma dimensão muito mais alargada ao compararmos com a sua presença em "Mapping". Foi nesta circunstância que tive de rever o conceito destes mapas e voltar a integrar-me na sua conceção. Como já tinha referido anteriormente, esta cartografia afasta-se da representação do mapa convencional, e assemelha-se mais a um conjunto de diagnósticos que registam os momentos climatéricos da cidade. Elaborei-os como dados clínicos que indicam valores, percentagens e análises de ocorrências. Os mapas do ar apresentam os fatores meteorológicos ligados a este elemento exibindo os valores de cada fator de uma maneira bastante analítica e seccionadora, embora toda esta metodologia possa parecer completamente incongruente e ilógica para o espectador. Propõe-se uma ordem que não conhecemos, ordem esta que provém daquilo que Robert Smithson chama de "surd state", ou seja, do ilógico, do irracional, de algo que não se consegue explicar. Estes são conceitos que podem estar presentes nos princípios de medição das coisas, se seguirmos a lógica de Smithson:

> **"After a point, measurable steps ('Scale skal n. It. or L; It. *Scala*; L *scala* usually *scalae* pl., I. a. originally a ladder; a flight of stairs; hence, b. A means of ascent'[56]) descend from logic to the 'surd state'. The rationality of a grid on a map sinks into what is supposed to define. Logical purity suddenly finds itself in a bog, and welcomes the unexpected event. The 'curved' reality of sense perception operates in and out of the 'straight' abstractions of the mind."[57]**

Smithson aponta um caminho que vai do lógico para o irracional, enquanto a cartografia que eu desenhei faz o trajeto contrário: nasce de um estado de pura imaginação, desligado de qualquer veracidade e racionalidade, mas o seu propósito é criar uma ordem. Apesar de tudo, penso que estes dois percursos refletem a mesma questão: os dois estados (lógico e irracional) são constitucionalmente opostos um ao outro mas são também interdependentes, para que um exista é preciso a existência do

---

[56] Esta definição foi tirada por Smithson do dicionário americano: *Webster's New World Dictionary of the American Language* (College Edition). U.S.A.: World Publishing Co., 1959.
[57] SMITHSON, Robert. *Robert Smithson: Spiral Jetty*. Nova Iorque: Dia Art Foundation, 2005. p. 9.

outro. A desordem pode criar ordem ou vice-versa. Ao mesmo tempo que a invenção de uma cidade alternativa a este mundo possa implicar a criação de fronteiras, todo este processo artístico é feito sem a existência destas. Dentro da minha cidade, não existem limites entre o ilógico e o racional, o verídico e o falso. Tudo precisa do seu oposto para se completar e continuar a sua evolução. Esta transferência coloca uma grande ambiguidade naquilo que é verdadeiro e falso e questiona as fronteiras que os separa. Citando Guy Debord: " no mundo realmente invertido, o verdadeiro é um momento do falso."[58]

Mas que mundo é esse em que todas estas contraposições são permitidas? Será que este é uma representação do mundo real ou uma representação daquilo que sentimos do mundo real? Mapland não quer representar o mundo real, nem tampouco ser a sua antítese, é apenas uma materialização metafórica das minhas perceções. É nesta última fase do projeto que esta metáfora se aproximou muito das premissas da ciência e da tecnologia. Segundo Robert Smithson:

> **"Muchos conceptos arquitectónicos que se hallan en la ciencia ficción no tiene nada qui ver ni con la ciência ni con la ficcion; en lugar de ello, sugieren una nueva espécie de monumentalidad, que tiene mucho en cómun con los objetivos de algunos de los artistas actuales."[59]**

Penso que este enunciado de Smithson não só é valido para a arquitetura como para todos os campos da arte. A partir do momento em que criamos algo, sendo essa coisa algo que invente ciência alternativa e que se vá embrenhar no mundo da ficção, essa criação vai buscar todos os elementos que a constituem à arte, não à ciência, nem à ficção, apenas àquilo que é artístico. Este lugar que criei no fim do projeto e que intitulei de Mapland, só pode ter o seu lugar no mundo, se for pensado e criado dentro do mundo da arte. É a arte que nos deixa criar e destruir as fronteiras que quisermos, que consegue dar visibilidade a um espaço que não está cartografado, que consegue dar a dimensão e a escala que quisermos a algo que não tem um tamanho definido no mundo real. A invenção de outros territórios não é um conceito original: vários autores no campo das artes plásticas, no cinema e na literatura insistiram em criar um lugar que não está inscrito no globo terrestre. Se formos olhar para todos esses lugares

---

[58] DEBORD, Guy. A *sociedade do espectáculo*. Lisboa: Antígona, 2012. p. 11.
[59] GONZÁLEZ, IVAM Centre Júlio. *Robert Smithson: El paisaje entrópico, una retrospetiva 1960 – 1973*. Marsella: Musée d'Art Contemporain, 1994. p. 65.

inventados podemos perceber como "a nossa geografia imaginária é infinitamente mais vasta do que a do mundo material. Esta observação por muito banal que seja, permite-nos detetar a generosidade imensa de uma função humana vital: a de dar vida ao que não pode reclamar presença no mundo do volume e do peso" [60].

O território real que nos é imposto todos os dias obriga-nos a seguir regras que não foram criadas por nós. Mas quer as aceitemos ou não, é inevitável termos sempre uma posição, uma outra visão e acabamos por experienciar esse território de acordo com as nossas perceções e sensações. Ou, se formos mais longe, de acordo com os nossos simulacros. A arte questiona-nos sobre a possibilidade de darmos corpo e existência a estes simulacros. A partir daí "há uma coisa que o homem pode fazer. Encontrar algo unicamente seu. Construir uma ilha para si mesmo."

[60] MANGUEL, Alberto; GUADALUPI, Gianni. *Dicionário de lugares imaginários*. Lisboa: Edições tinta-da-china, 2013. p. 12.

Bibliografia

ABBOT, Edwin A. *Flatland*. Lisboa: Assírio & Alvim, 2006.

ACCIOLY, Maria Inês. *Isto é simulação: A estratégia do efeito de real*. Rio de Janeiro: E-papers Serviços Editoriais Ltda, 2010.

BADLEY, Linda. *Lars Von Trier*. Urbana, Chicago e Springfield: University of Illinois press, 2010.

CALVINO, Italo. *As Cidades Invisíveis*. Lisboa: Editorial Teorema, 2000.

DEBORD, Guy. A *sociedade do espectáculo*. Lisboa: Antígona, 2012.

DELEUZE, Gilles. *Diferença e Repetição*. Lisboa: Relógio d'Água, 2000.

DELEUZE, Gilles; GUATTARI, Félix. *O Anti-Édipo, Capitalismo e Esquizofrenia 1*. Lisboa: Assírio & Alvim, 2004.

DELEUZE, Gilles; PARNET, Claire. *Diálogos*. Lisboa: Relógio d'Água, 2004.

FRAGATA, Júlio S. J. *A fenomenologia de Husserl como fundamento da filosofia*. Braga: Livraria Cruz, 1983.

FRANCO, Francisco Manoel de Mello; VILLAR, Mauro de Salles, ALMEIDA, José Augusto Assis; CASTELEIRO, João Malaca Casteleiro. *Dicionário Houaiss da Língua Portuguesa*. Lisboa: Círculo de Leitores, 2003.

GIBSON, Michael. *Simbolismo*. Colónia: Taschen, 2006.

GONZÁLEZ, IVAM Centre Júlio. *Robert Smithson: El paisaje entrópico, una retrospetiva 1960 – 1973*. Marsella: Musée d'Art Contemporain, 1994.

HARMON, Katherine. *You Are Here: Personal Geographies and Other Maps of the Imagination*. New York: Princeton Arquitectural Press, 2004.

HOUAISS, Antônio; VILLAR Mauro de Salles; FRANCO, Francisco Manoel de Mello. *Dicionário do Português Atual Houaiss*. Lisboa: Círculo de Leitores, 2003.

LESTRIGANT, Frank. *L'atelier du cosmographe ou l'îmage du monde á Renaissance*. Paris: Editions Michel, 1991.

MANGUEL, Alberto; GUADALUPI, Gianni. *Dicionário de lugares imaginários*. Lisboa: Edições tinta-da-china, 2013.

MINK, Janis. *Duchamp*. Colónia: Taschen, 2000.

MORUS, Thomas. A *Utopia*. Lisboa: Guimarães Editores, 1998.

RAMOS, Graciliano. *Vidas Secas*. Rio de Janeiro: Record, 2013.

SERRALVES, Fundação. *Robert Rauschenberg em viagem 70-76*. Porto: Fundação Serralves, 2008.

SMITHSON, Robert. *Robert Smithson: Spiral Jetty*. Nova Iorque: Dia Art Foundation, 2005.

TURCHI, Peter. *Maps of Imagination: The Writer as a Cartographer*. San Antonio: Trinity University Press, 2004.

Webster's New World Dictionary of the American Language (College Edition). U.S.A.: World Publishing Co., 1959.

Referências na Web

NANO – Sobre in *http://www.nano.eba.ufrj.br/nano/.*

DC COMICS DATABASE – Gotham City in *http://dc.wikia.com/wiki/Gotham_City*

DC COMICS DATABASE – Metropolis in *http://dc.wikia.com/wiki/Metropolis*

GOTHAM CITY ARCHIVES – Gotham City Map Archives in *http://batmangothamcity.net/gotham-city-map-archive/*

JAUREGUI, Mario Jorge – Construir a partir do Conflito in *http://www.jauregui.arq.br/texto_entrevista_jorge.html*

MADEIRA, Mariana - espectros in http://www.youtube.com/watch?v=uyajLheSEXs

MADEIRA, Mariana - Survival Conditions in *http://www.youtube.com/watch?v=QC2EE3xnoSg*

NANO – NANO in http://www.nano.eba.ufrj.br/nano/.

NANO – Hibridações Experimentais em Arte e Tecnologia in *http://www.nano.eba.ufrj.br/nano/linhas-de-pesquisa/hibridacoes/*

NÓBREGA, Guto – Guto Nóbrega in *http://cargocollective.com/gutonobrega/filter/artwork*

NÓBREGA, Guto; FRAGOSO, Malu – Espectros Contemporâneos in *http://www.nano.eba.ufrj.br/2013/07/espectros-contemporaneos/*

GAHZALLA, Reed – The anti-theory workshop in *http://www.anti-theory.com/*

WIKIPEDIA - Gotham City in *http://en.wikipedia.org/wiki/Gotham_City*

WIKIPEDIA – Wormhole in *http://en.wikipedia.org/wiki/Wormhole*

SESC RIO – Espectros Contemporâneos in *http://www.sescrio.org.br/programacao/06/08/13/espectros-contemporaneos*