

exploração de cidades criadas e do seu mapeamento. Ao mesmo tempo, encontrava nas *motherboards* de computadores e televisões, inspiração para criar perspectivas 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<sup>31</sup>.

A reunião destes componentes visuais oferecia três perspectivas da cidade ao espectador. Ao deslocar-se pelos plintos, observando os seus fragmentos, este consegue ter uma perspectiva 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 perspectiva 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 perspectiva: a cidade já não era um lugar fragmentado que se tornava pequeno aos olhos do observador, mas sim o elemento

---

<sup>31</sup> 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*<sup>32</sup>. Ao criar a minha própria versão deste instrumento, alterei um pouco a sua estrutura e adicionei novos condensadores electrónicos 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 televisão 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<sup>33</sup> (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 electrónicos 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

---

<sup>32</sup> GAHZALLA, Reed – The anti-theory workshop in <http://www.anti-theory.com/>

<sup>33</sup> (ver capítulo Santa Teresa – NANO)