



## 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<sup>37</sup> 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<sup>38</sup>”, os meus mapas também associam e separam elementos, codificam os seus intervalos e rectificam aquilo que os aproxima

---

<sup>37</sup> (ver Introdução, p. 2)

<sup>38</sup> LESTRIGANT, Frank. *L'atelier du cosmographe ou l'image du monde á Renaissance*. Paris: Editions Michel, 1991.

e afasta. Os mapas que contêm as sinalizações dos “corpos sem órgãos<sup>39</sup>” 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”)<sup>40</sup> 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<sup>41</sup>. 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.”<sup>42</sup>**

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

---

<sup>39</sup> (ver capítulo Jardim Botânico – Corpo sem Órgãos, p. 9)

<sup>40</sup> (ver capítulo Santa Teresa – NANO, p. 8)

<sup>41</sup> LESTRIGANT, Frank. *L'atelier du cosmographe ou l'image du monde à Renaissance*. Paris: Editions Michel, 1991. p. 53.

<sup>42</sup> 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”<sup>43</sup>, 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 (...)”<sup>44</sup>, 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.

---

<sup>43</sup> 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.

<sup>44</sup> 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”<sup>45</sup> 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<sup>46</sup> 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”<sup>47</sup>.

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”<sup>48</sup>. Da mesma forma, os mapas apresentados nas exposições “Mapping” e “Mapland” não

---

<sup>45</sup> 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

<sup>46</sup>(ver figs. 2 – 9 do capítulo Santa Teresa – NANO, p. 16-19)

<sup>47</sup> FRAGATA, Júlio S. J. *A fenomenologia de Husserl como fundamento da filosofia*. Braga: Livraria Cruz, 1983. p. 80 e 81.

<sup>48</sup> 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 *naïf* 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’<sup>49</sup>, 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...’<sup>50</sup>. 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 “Mapping” 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 transporte para as minhas peças, assim como os simulacros que eram dados à observação do público.

---

<sup>49</sup> MINK, Janis. *Duchamp*. Colónia: Taschen, 2000. p. 77.

<sup>50</sup> 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”<sup>51</sup>. “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

---

<sup>51</sup> DELEUZE, Gilles. *Diferença e Repetição*. Lisboa: Relógio d’Água, 2000.

narrador de “Flatland”<sup>52</sup> 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<sup>53</sup>. 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”<sup>54</sup> 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

---

<sup>52</sup> ABBOT, Edwin A. *Flatland*. Lisboa: Assírio & Alvim, 2006.

<sup>53</sup> “Flatland” é uma história que retrata um mundo bidimensional que é ocupado por figuras geométricas.

<sup>54</sup> 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.”<sup>55</sup>**

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

---

<sup>55</sup> 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’<sup>56</sup>) 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.”<sup>57</sup>**

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

---

<sup>56</sup> 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.

<sup>57</sup> 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.”<sup>58</sup>

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 percepções. 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 común con los objetivos de algunos de los artistas actuales.”<sup>59</sup>**

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

---

<sup>58</sup> DEBORD, Guy. *A sociedade do espectáculo*. Lisboa: Antígona, 2012. p. 11.

<sup>59</sup> GONZÁLEZ, IVAM Centre Júlio. *Robert Smithson: El paisaje entrópico, una retrospectiva 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”<sup>60</sup>.

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.”

---

<sup>60</sup> 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 retrospectiva 1960 – 1973*. Marsella: Musée d'Art Contemporain, 1994.

HARMON, Katherine. *You Are Here: Personal Geographies and Other Maps of the Imagination*. New York: Princeton Architectural 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'image du monde à 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](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](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 – Híbridões 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](http://en.wikipedia.org/wiki/Gotham_City)

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

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