

Raquel Gonçalves Monteiro

A HIPERTECA AKAÍSTA

Estudo e Desenvolvimento de um Sistema Compreensivo
de Mnemónicas Para-Artísticas

Volume 1

Orientador: Pedro José Alves Portugal de Andrade

Dissertação do Mestrado em Artes Visuais / Intermédia Digital

Universidade de Évora, 2012

Raquel Gonçalves Monteiro

A HIPERTECA AKAÍSTA

Estudo e Desenvolvimento de um Sistema Compreensivo
de Mnemónicas Para-Artísticas

Dissertação apresentada na Universidade de Évora
para a obtenção do grau de Mestre

Orientador: Pedro José Alves Portugal de Andrade

Universidade de Évora
Escola de Artes, Departamento de Artes Visuais e Design

Évora
2012

AGRADECIMENTOS

Alberto Jonas; Alfredo Monteiro; Ana Caçador; Ana Paula Gonçalves; Ana Moreira; Ana Rita Bernardino; Ataílda Apolónia; Bruno Martins; Delfina Monteiro; Duarte Mateus; Duarte Travassos; Isidro Paiva; João Farelo; Lucianos; Luís Torradas; Marta Caldas; Mathieu Fleury; Milú; Nuno Calçada; Pedro Pinto; Pedro Portugal; Pedro Vaz; Rita Monteiro; Rodrigo Oliveira; Rui Monteiro; Susana Carmo;

(...) e a todos aqueles que preferiram manter o anonimato.

RESUMO

A *Hiperteca Akaísta* é um plasma auto-poiético que recorre a meios artificiais para revelar a sua superfície axiomática.

A artificialidade deste meio *trans-artístico* é desenvolvido através da criação de personagens, sediados em mensagens ou meios e que representam episódios pensados pelo sofisticado processo de homeostasia poético-erudita (*Argoártonomaquia*).

A actual investigação assenta na criação de um sistema de mnemónicas de raiz artística que usa imagens em substituição de palavras.

O objectivo é construir diversos métodos, motivos e enredos teóricos que consolidam a prática artística e cuja condição de acesso tem uma formulação icónica (*mnemonicon*).

Este *Iconostema* deverá ser entendido como análise do conjunto do todo artístico que assenta na própria imagem, modelos, variantes e alcance (tomos) e enquanto boa formulação funcional do próprio sistema.

Palavras-chave: hipermédia expandida.

ABSTRACT

THE AKAÍSTIC HYPERTHEC

Study and Development of a Comprehensive System of para-artistic mnemonics

The *Akaístic Hyperthec* is an auto-poietic plasma that, through artificial means, reveals its' axiomatic surface. The artificiality of this *trans-artistic* system is achieved by the creation of characters, made from messages or places, which represent an episode thought up as a result of the sophisticated process of poetic-erudite homeostasis (*Argo-artonomackie*).

The current research focuses on the creation of a system of mnemonics with an artistic core where words are replaced by imagery.

The goal is to assemble several methods, motifs and theoretical plots which will strengthen the arts practice and which are accessible through an iconic formulation (*mnemonicon*).

This *Iconosystem* should be understood as a holistic analysis of art, which is supported by its own image, models, variations and reach (*tomos*); and at the same time being a good and functional formulation of the system itself.

Keywords: hypermedia expanded.

ÍNDICE

INTRODUÇÃO	5
1. DA IMAGEM A TUDO	8
2. ARTE AKA LINGUAGEM?	18
3. AKA MNEMÓNICA	21
5. <i>MEME DU MEME</i>	28
6. <i>A HIPERTECA AKAÍSTA</i>	35
CONCLUSÃO	37
EPÍLOGO [VECTOR ENERGÉTICO]	39
ÍNDICE DE IMAGENS	40
BIBLIOGRAFIA	41
BIBLIOGRAFIA DE APOIO	43

INTRODUÇÃO

Não há nada na experiência humana que nos seja dado de forma imediata.

Percepcionar o mundo como sendo dotado de sentido implica aceder a algo que já é resultado de uma organização cultural, que por sua vez varia consoante o contexto, a formação e as sensibilidades particulares ou, ainda, o modo como é efectuada essa organização.

O que designamos por mundo resulta, portanto, de um permanente processo de produção e activação de representações. Parte deste processo pode ser designado por interpretação.

Ao estudar as fundações neurológicas do *self*, Damásio (2010) afirma que uma das características mais singulares do cérebro humano é a capacidade de criar mapas, o que lhe permite informar-se a si próprio. Ao produzir mapas, o cérebro está simultaneamente a revertê-los em imagens – elementos matriz da nossa mente. Ora, a consciência permite-nos assimilar os mapas como imagens, manipular essas imagens e aplicar-lhes o raciocínio.

O processo de construção de mapas ocorre quando interagimos com um objecto, por exemplo, uma pessoa, uma máquina, um local, do exterior do cérebro em direcção ao seu interior. Tudo que é exterior a si - o mundo, homem, mulher, gato, cão, cores, lugares, texturas, doce e salgado, sons altos e baixos – é imitado no interior das redes cerebrais. Segundo este neurologista, o mapeamento não é simples de explicar, não se trata de uma mera cópia, uma transferência passiva do exterior para o interior do cérebro. Afirma ainda que “a montagem levada a cabo pelos sentidos envolve uma contribuição activa do interior do cérebro, disponibilizada desde o início do desenvolvimen-

to, tendo há muito sido descartado o conceito do cérebro como tábua rasa” (Damásio, 2010: 91). Tal como já foi referido, esta montagem tem, em geral, lugar num contexto de movimento.

Em última análise, depreende-se desta abordagem que a consciência organiza o que lhe é comunicado. Por sua vez a organização é já uma interpretação. Por esta razão e dada a natureza dinâmica da arte, torna-se imperativo desembaraçá-la de construções interpretativas. Porque não deixá-la entregue a essa capacidade instintiva do cérebro humano para interpretar? A arte explica-se a si mesma - arte *aka* arte -, dispensando outras leituras. É como se a mensagem artística se fosse tecendo a partir do fio mudo da observação através da reflexão propiciada pelo que é exposto e pelo que não é e se depreende dela. Como afirma Sontag (2004: 32), uma das autoras de referência, “a nossa tarefa não é descobrir numa obra de arte o máximo de conteúdo, e ainda menos espremer mais conteúdo de uma obra do que aquele que já lá está. A nossa tarefa é reduzir o conteúdo de modo a podermos ver realmente o que lá está”.

A teoria da *Hiperteca Akaísta* foi construída a partir desta linha de pensamento, constituindo-se como um *hiperarquivo* de arte feita de si mesma (de *mnemonos*) que se explica e replica (através de *pornomnemonos* – *mne-monos* em acção) a ela própria. Tal como defende a teoria do Explicadismo desenvolvida por Portugal “o modo autêntico e intenso de abordar os temas artísticos já não pode deixar de ser feito sem ser através da prática artística” (Portugal, 2007: 28).

Deste modo, traçaram-se para a presente dissertação de mestrado os seguintes objectivos:

- Construir um sistema de entendimento, com inclusão de

uma base de dados, enquanto veículo promotor da imagem;

- Descobrir o potencial criativo através do uso da experiência pessoal do artista - não puro, ímpar ou original -, com a finalidade de compilar exercícios de liberdade criativa;

- Explicar “o universo” e torná-lo compreensível em termos concretos, através da composição de um elenco e de um catálogo; da análise do tomos (divisão e do alcance); do estudo e nivelamento do sistema em causa;

- Recorrer à paródia enquanto método complementar da construção sistémica. A ironia não é ironia mas uma rejeição da seriedade lírica e subjectiva, a tendência para o travestimento de situações;

- Compreender a arte enquanto tema da vida, através do registo dos locais onde se vai, o que se lê, as peças que se encontram e os acontecimentos correntes, do foro público ou privado, para alcançar a vida como êxtase e rumor excitante que conduz ao entusiasmo produtivo.

O presente Trabalho de Investigação em Arte é composto por dois volumes: o volume I consiste na introdução ao trabalho artístico, através da composição de um compêndio de pontos de partida e de interesse, ideias e citações de autores próximos ao trabalho prático desenvolvido; o volume II constitui o catálogo e manual de acesso às obras a apresentar no dia da defesa do trabalho prático: arte *aka* arte *aka* arte *aka* arte.

O volume I encontra-se, ainda, subdividido em oito partes, sendo elas: Introdução; “Da imagem a tudo”; “Arte *aka* Linguagem?”; “*Aka* Mnemónica”; “Meme *du* Meme”; “*A Hiperteca Akaísta*”; Conclusão e Epílogo.

A norma utilizada, na presente dissertação de mestrado, para citações e referência bibliográfica foi a de Harvard.

1. DA IMAGEM A TUDO

A disposição das paredes das grutas de Lascaux, nas quais estão pintados animais como bovídeos, cabras selvagens, felinos, cervos, entre outros, permite entender aquele espaço como santuário, no qual a arte era a ferramenta essencial à prática de rituais. Assim, como defende o historiador Henri Breuil, as primeiras experiências de arte terão sido, encantatórias e mágicas, uma vez que o que importava não era a sua beleza mas sim a sua eficácia - à imagem incumbia a magia adquirida. Nesta perspectiva e, citando Gombrich (2005: 42) “os caçadores primitivos imaginavam que se fizessem uma imagem da sua presa – e até a trespassassem com as suas lanças e machados de pedra, os animais verdadeiros também sucumbiriam ao seu poder”. Contudo, a descoberta das Grutas de Chauvet no ano de 1995, vem refutar esta teoria de que os animais pintados não passavam de uma manobra mágica para a obtenção de comida, já que nas paredes destas grutas, 15 000 anos anteriores às de Altamira e Lascaux, se encontravam animais que não eram objecto de caça, nomeadamente, hienas, leões e tigres. De facto, essas pinturas distinguem-se das anteriormente descobertas por revelarem uma maior extensão e complexidade técnica (Clottes, 2003).

Embora a definição de arte estivesse ausente na consciência dos povos primitivos aquando da execução das pinturas nas paredes das cavernas, e mesmo considerando que as mesmas não eram feitas com intuição artística, estas manifestações pictóricas poderão ser entendidas como extensão do estado de espírito e/ou resultado da sua percepção do mundo, qual Caverna de Platão.

Apenas 30 000 anos após a execução das primei-



Fig.1 - J. Clottes, (*sem título*), 1995
Pormenor de uma pintura da Gruta de Chauvet, Vallon-Pont-d’Arc, França, 30 000 a.C.

ras manifestações de pensamento simbólico conhecido, é elaborada a primeira teoria da arte que assenta precisamente na relação entre arte e realidade. Esta teoria foi preconizada por filósofos gregos, os quais propunham a arte como mimese - do grego *mimesis* -, imitação da realidade. Para Platão (427 a.C.- 348 a.C.), que enunciou a teoria, toda a criação era imitação, as coisas materiais não eram mais do que imitações de formas ou de estruturas transcendentais, derivadas do “mundo das ideias” (Bayer, 1978). Para este filósofo, a arte não era útil nem verdadeira (Sontag, 2004:19) -“uma pintura duma cama não serve para dormir nela” -, mas antes um elaborado *trompe l’oeil* e, portanto, mentira.

Embora também a defina como imitação, Aristóteles (384 a.C – 322 a.C) diverge de Platão, ao considerar a mimese mais que uma mera cópia. Na sua perspectiva, a imitação constitui uma acção expressiva recreadora da realidade capaz de gerar novas perspectivas, criando bases para a reinterpretação da mesma. Trata-se, portanto, de uma actividade que ao reproduzir o real, o supera, chegando mesmo a modificá-lo (Naddaf, 2005).

Desde a sua origem nos escritos de Platão e Aristóteles, a teoria mimética tem condicionado a consciência e reflexão ocidental de arte. Com ela, levanta-se a questão do valor da arte, visto que, a mesma desafia a arte a justificar-se a si própria.

Ao ser pensada dentro dos limites desta teoria, a arte torna-se um problema que necessita de defesa. Defesa essa que, por sua vez, a condena a uma (di)visão bastante peculiar: “a coisa” designada de forma fica separada de “uma outra coisa” designada de “conteúdo”. A arte vê-se assim despida da sua forma e o seu conteúdo tomado como essencial.



Fig.2 - Super Artista, Brancusi Chinês, 2010.

Mesmo após o problemático séc. XX, em que a maioria dos pensadores de arte puseram de parte a teoria da arte como representação de uma realidade exterior em favor da teoria da arte como expressão subjectiva, a principal característica da teoria mimética persiste – a forma é menos do que o conteúdo (Sontag, 2004).

Marcel Duchamp (1887-1968) alargou e modificou a noção de arte ao tornar qualquer objecto num ready-made.

Joseph Beuys (1921-1986) – professor, orador, teórico e político – descredibilizou o papel do artista contribuindo para que qualquer um pudesse ser artista.

Piero Manzoni (1933-1963) subestimou e/ou exacerbou o “valor” da arte (arte *versus* capital) quando após defecar em 90 latas as vendeu a peso de ouro.

Ad Reinhardt (1913-1967) praticou o negativismo quando nas suas pinturas negras tentou aliviar a arte das construções formais, ensaiando as primeiras tendências conceptuais. Por uma arte pura insiste na eficácia da não-imagem.



Fig.3 - Piero Manzoni, *Merda d'artista*, 1961.

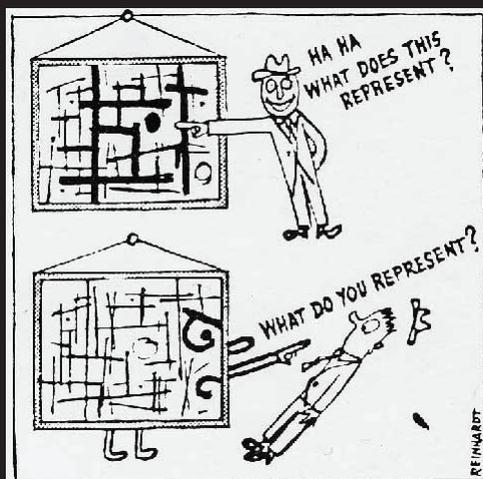


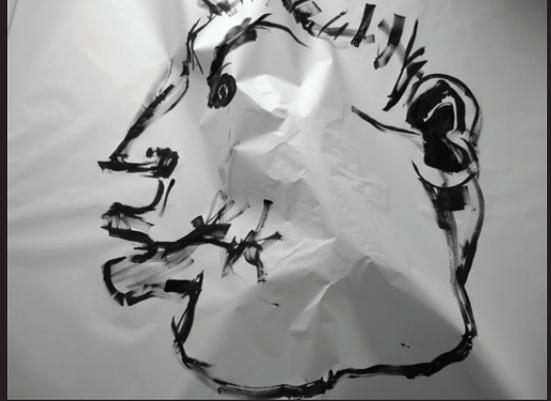
Fig.4 - Ad Reinhardt, *How to Look at Modern Art in America* (1961 fifteen years later) (pormenor), 1961.



DESINTROUETE

Fig.5 - Raquel Melgue e Joana Rosa Bragança, *Desintrove*, 2005.





□ AUTOR MORREU

Roland Barthes (1915-1980) eliminou a autoria – apresenta a figura do autor como entrave à percepção da obra, que impede a fluência da linguagem.



A PINTURA QUE "PROJECTA" O ARTISTA.

O autor é apresentado como sujeito social e historicamente constituído que emerge no acto da criação.

A obliteração voluntária dos sinais de individualidade é também referida por Foucault. A morte do autor é a desconfiança no mito da originalidade e da invenção, critério último da presença do autor.

Mesmo após esforços dos artistas e outros pensadores de arte para tentar destronar a teoria secular, que sustenta a prática artística, "a ideia de conteúdo é o eterno projecto da interpretação" (Sontag, 2004: 21), uma vez que, a importância da obra não depende das particularidades da forma mas sim das questões geradas pelo conteúdo.

A assumpção de que existe um significado latente à forma conduz à realização de construções interpretativas. Estas, resultam de um acto consciente que se baseia na ideia de que a matéria-prima da obra de arte é o seu conteúdo.

A interpretação pressupõe uma discrepância entre o significado imediato (*primas*) da obra percebida e as exigências dos observadores (*sigas*). A interpretação propõe resolver essa discrepância, tratando-se de uma manobra engenhosa para conservar uma obra considerada demasiado preciosa para ser rejeitada, procedendo à sua reciclagem. Mesmo que uma obra de arte seja inaceitável, a interpretação é condulente e consagra-a com uma tenção à altura.

O intérprete fundamenta o facto de tornar a obra inteligível, alegando estar a extrair um sentido que já se encontrava presente na imagem imediata. O interprete é um vidente-parasita - “vê para além de” - que se encontra alojado no cérebro do observador e é alimentado pela fantasia de que realmente existe “uma coisa” como o conteúdo de uma obra de arte. Este parasita conduz o observador à luz da observação, da interpretação.

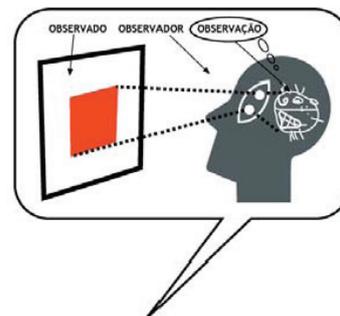


Fig.6 - Pedro Portugal, *Observado, Observador, Observação*, 2003.

A obra de arte PXIU! diz:

- PXIU!

Ao que José, o observador, diz:

- Bem, as emoções VVT! devem ser examinadas atentamente enquanto que se preparam as palavras “quer+dizer+que”, que absolvem de forma alongada as perturbações AIUI e AIPAI, as domesticam e as transformam num sentido: P.A.A.N.T.D.S.P.H.

(pseudo-agnosticismo-atinado-nostalgicamente-transsexual-de-sazonalidade-pudica-hodierna).

PXIU! = (VVT!)quer+dizer+que(AIUI+AIPAI) = PAANTDSPH

Deste modo, a interpretação ao considerar a arte como um produto cuja composição se restringe a elementos do conteúdo, reduz a arte a um artigo de uso, pronto a ser encaixado numa organização mental categórica. De facto, o cérebro humano tende biologicamente a categorizar a informação assimilada como forma de a padronizar. Quando submetido a um estímulo externo, independentemente da sua natureza, o nosso cérebro cria mapas que lhe permitem informar-se a si próprio.

Fisiologicamente, os organismos têm um volume sensorial finito de compreensão e relacionamento com os objectos. O que vemos é o limite do que o cérebro-corpo permite (Von Foerster, 2002). A natureza transmite intensidades de energia que estimulam o cérebro-corpo a experimentá-la e a atribuir-lhe valores cognitivos. As formas, as cores, as texturas, entre outros, são efeitos do capricho experimental. A experiência permite a captação dos sinais emitidos pelo todo natural, com a finalidade da reconstrução do real (Von Foerster, 2002).

Como afirma Damásio, o cérebro é “um cartógrafo nato” (Damásio 2010: 90). Tudo que se encontra no seu exterior é imitado no interior das redes cerebrais através da elaboração de mapas (Damásio, 2010). Perceber é construir.

Em consonância com este autor, Von Foerster (2002) defende a realidade como construção alicerçada nos processos cognitivos do observador (aquele que vê; aquele que percebe), cujo cérebro, de acordo com o ponto de vista do neurologista supracitado, mapeia qualquer objecto, acção, experiência que decorra exteriormente a si.

Tudo acontece no campo da acção e no plano das intensidades, “acção e mapas, movimentos e mente fazem parte de um ciclo interminável” (Damásio, 2010: 90).



Fig.7 - Raquel Melgue, aka C.A.I., 2010.

Se desejo ver (imperativo estético), aprendo a agir. Se ajo, faço-o de modo a aumentar o meu número de escolhas. O meu leque de escolhas aumentou porque captei mais sinais, que por sua vez foram transformados em informação. Eu recebi a informação eu construí a realidade (Von Foerster, 2002).



Fig.8 - Super Artista, *Post Cristo: Depiction of a Hidden Painter*, 2011.

O processo de mapeamento cerebral ocorre no cortex cerebral como resultado da actividade momentânea de determinados neurónios e da inactividade de outros. “Todo o espectáculo posto à disposição do cérebro se modifica constantemente, de forma espontânea ou sob o controlo das nossas actividades. Os correspondentes mapas cerebrais mudam em consonância” (Damásio 2010: 93).

Ainda de acordo com o autor, ao produzir mapas, o cérebro está simultaneamente a convertê-los em imagens, elementos matriz da nossa mente. Ora, apesar das construções complexas resultantes das especulações interpretativas o cérebro assume o registo captado em primeira instância – a imagem.

O fenómeno interpretativo tem vindo a agravar-se, assistindo-se a um explícito desprezo pela aparência que remexe e destrói o semblante. Todas as características ob-

serváveis são postas entre parênteses e é chamado ao de cima um significado latente, que subjaz a imagem.

As grandes obras de arte, por definição, estão destituídas de qualidades óbvias de beleza, do que é agradável e voluptuoso em favor dum valor “muito interessante”.

A sensibilidade humana está envenedada e o intelecto padece de hipertrofia em desfavor da energia e da capacidade sensual – intelecto *versus* arte - a vingança do intelecto contra a arte reduz o mundo a um habitáculo pleno de sentido mas sensivelmente seco.

“... é necessário para a arte desembaraçar-se das arquitecturas discursivas de Platão a Aristóteles e dos múltiplos e infindáveis sucessores/comentadores que secularizaram folcloricamente essas construções interpretativas.”

(Portugal, 2007: 3)

Lista de coisas que a obra de arte não quer e não gosta:

- A obra de arte não quer ser reduzida ao seu conteúdo;
- A obra de arte não quer ser domesticada;
- A obra de arte não quer ser dócil;
- A obra de arte não quer ser conformada;
- A obra de arte não gosta de intérpretes sanguessugas;
- A obra de arte não quer ganhar crostas interpretativas;

A obra de arte quer revelar a sua superfície sensual sem que remexam nela.

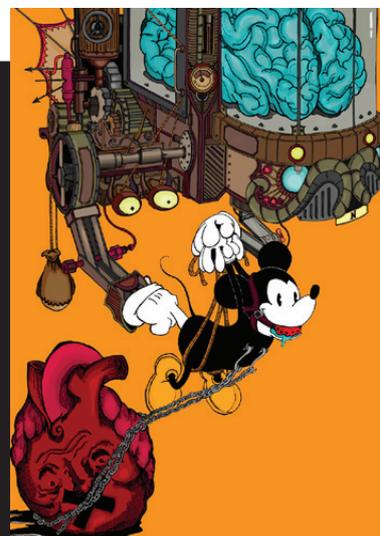


Fig.9 - Mathieu Fleury, *Entre-Pólos*, 2010.

Com isto, não se quer dizer que as obras sejam inefáveis. As obras podem e devem ser descritas. A questão é como o fazer sem lhes usurpar o lugar.

2. ARTE AKA LINGUAGEM?

“O que é a arte? – A esta pergunta poder-se-ia responder gracejando (e não seria um gracejo tolo): que a arte é aquilo que toda a gente sabe o que é.”

(Benedetto Croce, 2008: 9)

“Todas as manifestações da vida intelectual do homem podem ser concebidas como uma espécie de linguagem” (Benjamin, 1992: 177), sendo que, a obra de arte não é excepção, dado possuir a sua própria linguagem com os seus sistemas de símbolos e signos, em permanente mutação, consoante a altura histórica e cultural em que se insere.

Em “Linguagem e mito”, Cassirer (2003) comprova que a linguagem dos primitivos tende para o concreto, para o que pode ser apresentado em imagens, o que reforça a hipótese de Koestler (1970) de que o pensamento por conceitos surgiu a partir do pensamento por imagens através do lento processo de desenvolvimento dos poderes de abstracção e de simbolização, assim como a escrita fonética se formou por processos similares, dos símbolos pictóricos e dos hieróglifos. Assim, antes de tudo estavam as imagens. Depois das imagens, os pictogramas, os cartoons explicativos, as unidades fonéticas e finalmente o alfabeto (Dondis, 2003).

A palavra escrita, pressuposição do discurso humano, é um símbolo de qualquer coisa. Na escrita hieroglífica é o símbolo de si própria, isto é, uma imagem daquilo que representa – a imagem de um pássaro é um pássaro. O mesmo não se verifica na linguagem alfabética, a palavra pássaro não tem qualquer semelhança pictórica com um pássaro, remete à palavra falada.



Fig.10 - Michelangelo Pistoletto, *The Ears of Jasper Johns*, 1966.

A fala é um caso particular de linguagem, com a característica de poder falar das outras linguagens – meta-linguagem – sem nunca as abarcar por completo.

Em “A Revolução Electrónica”, William Burroughs contraria os processos de canonização do discurso acenando o lado nefasto da linguagem usada para contaminar a percepção da realidade e, assim, produzir alucinações (Burroughs, 1994).

Burroughs propõe, então, o método dos *cut-ups* que, mais do que um jogo com o aleatório, representa um avanço nos planos da leitura e da escrita, pois o seu objectivo é produzir um pensamento efectivado pela imagem, por processos analógicos, e não mais pelo circuito lógico-sintático imposto como primeira instância reflexiva da linguagem (Burroughs, 1994).

A prática dos *cut-ups*, ao invés de procurar uma experiência única e completa, determina-se em alcançar a condição de actividade diagramática, - remetendo-nos para Deleuze, dado tratar-se duma sensibilidade que opera por conexões, aproximando-se de todos os níveis possíveis de informação - dos mais imediatos aos mais recuados no tempo e no espaço -, passando tudo a possuir significação e um sentido activo de presentificação.

O pensamento rizomático, introduzido por Deleuze e Guattari (1972), que se concretiza na prática diagramática funciona em rede, de modo descentralizado, permitindo a formação de uma dimensão suplementar. Mesmo que mantendo a sua linearidade permite o estabelecimento de um sistema de interconexões, onde cada um dos elementos está interligado com tudo, com entradas e saídas múltiplas. Não existem ordenações hierárquicas e as diferentes áreas de conhecimento permitem a constituição de planos de imanência. Mesmo quando se originam rupturas

o sistema refaz a sua constituição, mudando à medida que aumentam as suas conexões.

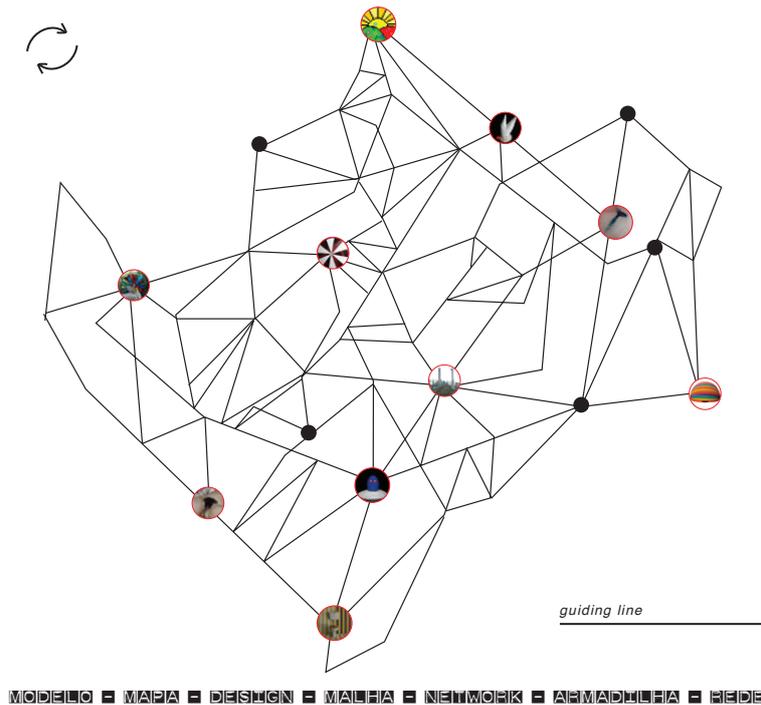


Fig.11 - Raquel Melgue, (sem título), 2010.

É precisamente neste contexto, de sistema rizomático, que assenta a construção da *Hiperteca Akaísta*. Esta, é desenvolvida e estudada como uma única entidade colectiva formada por diversos organismos que funcionam em interdependência e influência, permitindo que a informação circule continuamente e chegue aos diversos pontos que a constituem, recebendo novas informações e reciclando as antigas.

3. AKA MNEMÓNICA

“**mnemónica** *n.f.* técnica para memorizar coisas, que utiliza exercícios como associação de ideias ou factos difíceis de reter a outras mais simples ou mais familiares, combinações de imagens, números, etc.”

(Dicionário da Língua Portuguesa, 2011)

Etimologia: do grego *mnemónikos* (“da memória”) que está relacionado com Mnemosyne, deusa que na mitologia grega personifica a memória, filha de Úrano (o Céu) e de Gaia (a Terra) (Carruthers, 1990).

A memória, faculdade psíquica que permite reter, armazenar e recuperar informações, subdivide-se em natural e artificial. A primeira, também denominada elementar, é inata, caracterizando-se por ser involuntária e por ter uma relação directa e imediata com os estímulos externos (Vygotsky, 1986). Já a artificial, é formada através da aprendizagem e prática de variadas técnicas mnemónicas – mnemotécnica - método que procura aumentar as faculdades e o alcance da memória através da criação de uma memória artificial (Yates, 2001).

Ora, o que é mnemónico é fácil de conservar na memória. As mnemónicas constituem, portanto, formas simples de memorizar construções complexas. Embora tipicamente verbais, podem ser um epigrama, uma palavra, uma sigla, um diagrama, como também uma imagem, uma

AKA
also know as

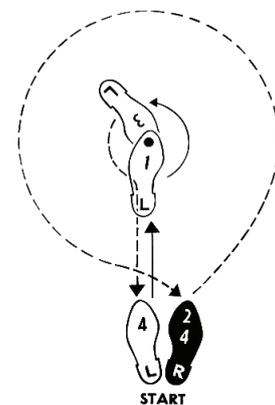


Fig.12 - Andy Warhol, *Dance Diagram [3]*
(*Fox Trot: The Lindy Tuck-In Turn-Man*),
1962.

cinestesia ou um som (Yates, 2001).

Tem sido sugerido que a mnemotécnica (ou “arte da memória”) se originou entre os pitagóricos ou, talvez até mais cedo, entre os antigos egípcios. Porém, as primeiras referências à mnemotécnica surgiram no método *de loci* na obra *De Oratore* (livro II, 55 a.C.) de Cícero e na obra *Institutio Oratoria* (livro XI, 95 d. C.) de Quintiliano (Yates, 2001).

Simónides de Ceos (556 a.C. – 468 a. C.) é a quem toda a tradição atribui, definitivamente, a invenção da mnemotécnica (Yates, 2001).



Fig.13 - Sebastian Brant, *Hexastichon*, 1509.

Esta figura mnemónica era usada para recordar o Evangelho segundo São Lucas. Os vários hieróglifos são auxiliares de memória, e remetem para passagens especialmente significativas do Evangelhos.

Conta a lenda que Simónides foi convidado pelo rei de Ceos a cantar um poema lírico numa cerimónia em sua homenagem.

Esse poema estava dividido em duas partes, a primeira louvava o nobre anfitrião, a segunda enaltecia os deuses Castor e Polux.

Aquando do pagamento, o rei recusou-se a pagar a totalidade do combinado, visto o poeta ter dedicado parte do poema a Castor e Polux.

Alegando esta razão, o monarca pagou apenas metade e mandou Simónides pedir o resto aos deuses.

Pouco depois, foi transmitida a Simónides a mensagem de que dois jovens o esperavam fora do palácio. Enquanto Simónides saiu para procurar os dois jovens, que não encontrou, o palácio desabou e todos os que se encontravam lá dentro morreram. Esses dois jovens eram Castor e Polux, que fizeram o poeta sair do palácio, salvando-o.

Os corpos das vítimas estavam tão desfigurados que as famílias não os conseguiam reconhecer a fim de lhes fazer o funeral. Porém, Simónides lembrava-se exactamente do lugar ocupado por cada convidado e das suas roupas - *método de loci* -, ajudando, assim, na identificação dos cadáveres (Yates, 2001).

Ὁ ξείν', ἀγγέλλειν Λακεδαιμονίοις ὅτι τῆδε
κείμεθα, τοῖς κείνων ῥήμασι πειθόμενοι.

O xein', angellein Lakedaimoniois hoti tēde
keimetha tois keiron rhēmasi peithomenoi.

Tell the Spartans, passer-by,
here, obediently, we lie.

Simónides de Ceos, *Epigrama*, (s.d.).

O poeta grego é o maior autor de epigramas do período arcaico; o primeiro poeta a fazer da poesia um ofício e a receber benefícios por ela. A função poética edifica-se no esforço reflexivo acerca da sua própria natureza (Yates, 2001). Até então, a memória era uma ferramenta essencial para o poeta. Era-lhe atribuída uma conotação divina e religiosa, uma vez que, através dela o poeta “entrava no além” e atingia o invisível (Yates, 2001).

Com Simónides, a memória deixa de ser uma forma de conhecimento privilegiada, para se tornar uma faculdade psicológica ao alcance de todos e que cada um exerce, mais ou menos, segundo regras definidas – é um instrumento que contribui para a aprendizagem de um ofício (Yates, 2001).

Em vez da mítica *Alétheia*, Simónides reivindica a *Doxa*.



Fig.14 - Elliott Erwitt, SPAIN, Madrid, 1995, Prado Museum, 1995.

No desenvolvimento do trabalho artístico – Hiperteca Akaísta – a unidade elementar, o *mnemono* exerce uma função de mnemónica no sentido em que se trata duma forma simples de concretizar informações complexas. Porém, os *mnemonos* são axiomas de cariz imagético que articulam o entendimento do *hiperarquivo akaísta*.

Alétheia é a palavra grega para “verdade”, no sentido de desvelamento.

A verdade originária - *Alétheia* -, é a verdade do Ser, que possibilita clarificar e desvelar a essência instauradora do comum (Bayer, 1978).

Doxa, do grego antigo, em contraposição à *Alétheia* significa opinião ou glória (*kavod*). A *doxa* foi desenvolvida pelos Sofistas que dessacralizaram a palavra, desvincularam-na dos deuses e da verdade. À palavra foi atribuído um estatuto humano, transformando-a num instrumento de persuasão, o que deu origem à dialéctica, ao diálogo, rompendo com a mítica relação da palavra com a verdade (Guthrie, 1971) .

Platão, o anti-Sofista por excelência, distingue a *doxa* (opinião) do conhecimento (episteme). Para o filósofo, os sofistas não passavam de charlatães mais preocupados em demonstrar as suas desenvolturas argumentativas e, com isso, conquistar mais jovens seguidores, do que com a defesa de alguma verdade ou ciência. Para Platão, os sofistas detêm uma sabedoria apenas aparente, sendo meros mestres da retórica e dominadores da Erística - técnica da disputa argumentativo no debate filosófico, empregue com o objectivo de vencer uma discussão e não necessariamente de descobrir a verdade de uma questão (Wardy, 1996). Não interessava a verdade mas sim a contra-argumentação.

A razão que leva Platão a tecer tal consideração acerca dos sofistas deve-se ao facto de os mesmos aproveitarem as ocasiões de grande ajuntamento de cidadãos para fazerem as suas aparições e exibirem os seus méritos. Mestres do enciclopedismo e da polimatia, defendiam uma educação completa, que permitisse aos jovens, que a recebessem, ocupar um lugar de relevo na *polis* – cida-



Fig.15 - Raquel Melgue, *Lebensraum*, 2010.

de enquanto comunidade organizada, formada pelos cidadãos (Pereira, 2009).

A arte da dialéctica que ensinavam, pretendia a vitória da posição defendida ainda que, para tal, fosse preciso fazer prevalecer a causa pior sobre a melhor. Trabalhando com vista ao desenvolvimento do espírito crítico e da facilidade de expressão.

Aos mestres da oratória e da eloquência está associada a concepção relativista e céptica da verdade - enquanto *Alethéia*. A verdade não é algo de exterior ao discurso, ela reduz-se ao jogo de argumentos e de palavras que a técnica da oratória e da linguagem torna legítimos ou falsos, convincentes ou não – é *Doxa* (Wardy, 1996).

Górgias, como pai da sofística, foi o responsável pelas inovações retóricas envolvendo a estrutura, a ornamentação e a expressão paradoxal.

A sua escrita é performativa e cada argumento é abordado jocosamente, recorrendo a estratégias estilísticas como a paródia e a teatralidade.

Indiferente a todo o moralismo, Górgias defende que o “bem” é aquilo que satisfaz, o sentimento, o impulso e a paixão de cada um em cada momento. Ao sensualismo e ao empirismo gnosiológicos correspondem o hedonismo e o utilitarismo ético: o único bem é o prazer, a única regra de conduta é o interesse particular (Wardy, 1996).

A *doxa* é, portanto uma exercitação rigorosa, a força e a possibilidade do pensar, o hedonismo.

Esta ideia de conhecimento enquanto exercício prático e prazeroso que resulta da experiência vai de encontro à teoria do Explicadismo, desenvolvida por Pedro Portugal. De acordo com esta teoria a *doxa* é a manifestação de todo o pensamento menos lógico. Esta articula o mundo recorrendo a metáforas e analogias.



Fig.16 - Raquel Melgue, *Physis (A)wake*, 2009.

A *doxa*, enquanto prática que é, constitui um ponto de partida para novas *doxas*, para novas práticas. Não sendo de cariz estático e inalterável varia consoante as alterações que se operam interna e externamente – é a possibilidade da possibilidade.

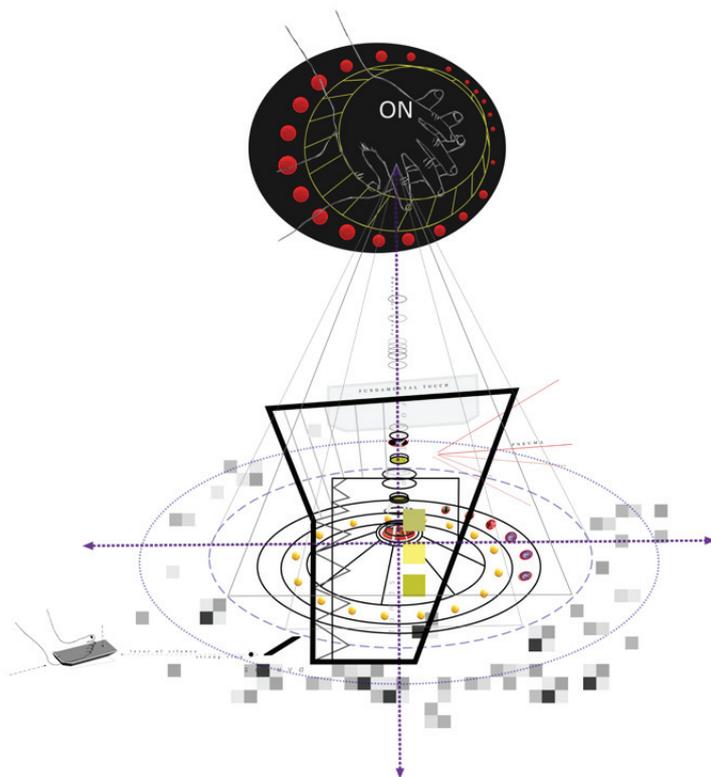


Fig.17 - Raquel Melgue, *Monoktiti / Anteprojecto*, 2010.

Roland Barthes ao contrariar a *doxa* concebe a verdade de forma orgásmico-antitético-performativa. A *doxa* - opinião popular - é, para Barthes, intolerável, daí propôr a *paradoxa*. Porém, a *paradoxa* não é estática, logo, se torna *doxa*. Ou seja, a *paradoxa* é êxtase que ascende gradualmente até atingir o seu auge - o orgasmo – dando-se então “a perda”. A *paradoxa* torna-se *doxa* e torna-se urgente postular uma nova *paradoxa*.



Fig.18 - Raquel Melgue, *Esquema para performance #33*, 2008.

É na aparência - **DOXA** - que se desenha a eficácia, matriz da sedução. A estratégia do prazer da ilusão, do espectáculo - é a causa do espanto - **PARADOXA**.

4. MEME DU MEME

A Memética, teoria desenvolvida por Dawkins, baseada no princípio do Darwinismo universal, consagra-se como uma nova forma de pensar todo o design do planeta Terra. Não só o design biológico, mas qualquer design criado pelo homem.

No seu livro “A Origem das Espécies”, Darwin (2006) apresenta a sua célebre teoria da selecção natural através de um engenhoso dispositivo expositivo. Antes de abordar a ideia de selecção natural, o autor começa por referir aquilo a que chama de selecção metódica: o destino deliberado, previsto e intencionado da “melhoria da raça” pelos criadores de animais e vegetais.

Não podemos supor que todas as raças foram subitamente produzidas na forma tão perfeita e útil como as conhecemos actualmente. A explicação assenta no poder da selecção acumulativa do homem, isto é, a natureza oferece variações sucessivas e o Homem orienta-as de forma a que se tornem úteis para si. Contudo, aliada à tão metódica selecção, existe um outro processo ao qual falta a clareza e a intenção, a chamada selecção inconsciente (Dennett, 1996). Por exemplo, um homem que pretende ter bons cães de caça procura, naturalmente, obter os melhores que puder, acasalando-os, depois, com os seus melhores cães. No entanto, neste caso não há intenção ou expectativa de alterar permanentemente a raça. Muito antes disso existia uma criação deliberada, uma selecção inconsciente, que foi o processo que criou e refinou todas as nossas espécies domésticas e que perdura até ao momento em que nos encontramos - a selecção inconsciente continua.

Darwin observou, por fim que, ambos os tipos de



Fig.19 - Raquel Melgue, *Willfull, Arch-enemy, Némesis*, 2010.

selecção, inconsciente e metódica, são apenas casos especiais de um mesmo processo mais inclusivo, a selecção natural, na qual o papel da inteligência humana e da escolha é nulo. Do ponto de vista da selecção natural, as variações de linhagem correspondentes à selecção inconsciente ou metódica apenas dizem respeito a alterações, nas quais uma das mais proeminentes pressões selectivas do ambiente é a actividade humana (Dawkins, 2006).

Os contornos da teoria da evolução pela selecção natural são claros. A evolução dá-se de acordo com as seguintes condições:

- Variação: abundância contínua dos diferentes elementos;
- Hereditariedade ou replicação: os elementos têm a capacidade de criar cópias ou réplicas de si mesmos;
- Aptidão “diferencial”: o número de cópias de um elemento que é criado num dado momento varia de acordo com as interacções entre as características desse mesmo elemento (independentemente daquilo que o torna diferente dos restantes elementos) e as características do ambiente em que este permanece (Dawkins, 2006).

A existência destas três condições sugere, portanto, que há evolução ou design do caos sem que a mente humana interfira neste processo. Assim sendo, não necessitamos dum designer, dum plano ou de algo mais pois, se alguma coisa vai ser copiada, com a variação e a selecção, isso implica que já haja design pré-delineado (Blackmore, 2000).

Na sua época, Darwin observou que o Homem quase não podia seleccionar e, se o fizesse, era com bastante dificuldade, tal como o é qualquer desvio estrutural, exceptuando os que remetem a características visíveis ex-

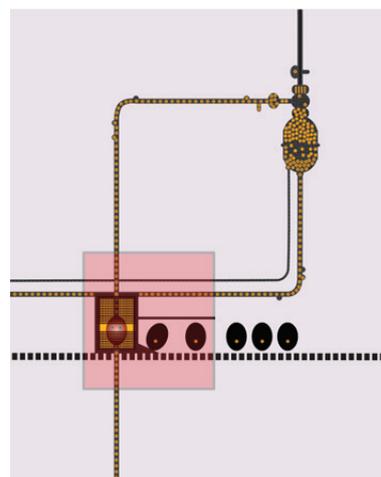


Fig.20 - Raquel Melgue, V.A.T. #2 (por-menor), 2010.

ternamente.

Mas o que tem isto a ver com os memes?

O princípio da selecção natural aplica-se a qualquer coisa a ser copiada através da variação e da selecção natural.

Segundo Dawkins podemos usar os três níveis da selecção genética de Darwin, para além do nosso próprio quarto nível - a engenharia genética, como um modelo de quatro níveis para a selecção memética na cultura humana (Blackmore, 2000). Deste modo, o autor mostra como é possível esboçar esta ocorrência, recorrendo a um exemplo contestatário para alguns darwinistas e que, consequentemente, tem sido apontado como um obstáculo digno, um tesouro cultural intocável pelos evolucionistas: a música. A música é exclusiva a toda a nossa espécie, mas passível de ser encontrada em toda a cultura humana. É manifestamente complexa, intrinsecamente desenhada, é um caro consumidor de tempo, de energia e materiais.

Como começou a música? Qual é o seu custo-benefício?

Steven Pinker é um darwinista que se declarou recentemente desconcertado sobre a possível origem e sobrevivência evolucionária da música, sendo que isso se deve ao facto de ter olhado para esta de uma forma antiquada, procurando nela algum contributo para a aptidão genética daqueles que fazem e participam na sua proliferação (Pinker, 2008). Na verdade, podem existir alguns desses efeitos que sejam importantes, contudo Dennett aposta na perspectiva de que pode existir uma explicação meramente memética para a origem da música (Dennett, 1996).

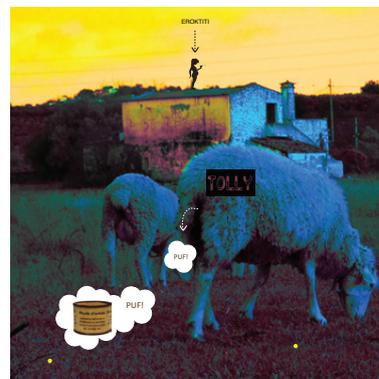


Fig.21 - Raquel Melgue, *Tolly Wants a Tracker* (pormenor), 2010.

Seleção natural de memes musicais

Um dia um dos nossos distantes ancestrais homínidos que estava sentado num tronco morto começou a bater com um pau - *boom boom boom* - sem qualquer razão aparente, sendo isto apenas um subproduto do ócio, talvez vindo de um sistema endócrino ligeiramente desequilibrado. Isto poderá ter sido um mero tique nervoso, mas os sons repetitivos que continuaram a bater-lhe nos ouvidos foram interpretados por ele como uma ligeira melhoria em relação ao silêncio. Um ciclo de feedback foi encerrado e a repetição - *boom boom boom* - foi uma recompensa. Se deixarmos este indivíduo sozinho, a tamborilar no seu tronco, diríamos em seguida que este tinha, simplesmente, desenvolvido um hábito possivelmente terapêutico que lhe aliviava a ansiedade, mas apenas enquanto um mau hábito possível - um hábito que não tinha nem para ele, nem para os seus genes qualquer benesse, mas que por acaso existia no seu sistema nervoso, criando um ciclo de feedback que o conduziu a replicações individuais de tamborilar em várias circunstâncias. Nenhum tipo de apreciação musical, visão interior, objectivo, ideal ou projecto necessita de ser incutido no baterista solitário.

Alguns antepassados que por acaso viram e ouviram este baterista, podem não ter prestado atenção, ou ficado irritados o suficiente para fazer com que parasse ou se fosse embora. O que aconteceu, muito provavelmente, foi que o baterista acabou mesmo por estimular os circuitos de imitação em cada um deles, levando-os a entrar em acção, sem uma razão aparente, após ter sentido um apelo para tamborilar conjuntamente com o Adão musical.

A necessidade de imitação pode surgir aqui como um recurso de adaptação do sistema nervoso humano (Dennett, 1996).



Suponha-se agora, que sem nenhum motivo aparente, o hábito de tamborilar é infeccioso. Quando um homínide começa a tocar, em breve todos os outros começarão a tamborilar em conjunto através da imitação. Isto poderia acontecer. Uma prática perfeitamente inútil, sem nenhuma utilidade ou benefício para melhorar a aptidão, que poderia entranhar-se numa comunidade. Seria, então, como uma doença que se alastrava e durava enquanto fosse possível localizar hospedeiros a infectar (Dennett, 1996). Os hábitos – os bons, os maus e indiferentes - podem persistir e replicar-se, desapreciados e não reconhecidos, durante um período indefinido de tempo, somente na condição de que a maquinaria de replicação e dispersão lhes é fornecida. *PLIM!* Nasceu o vírus do tamborilar.

O que é que é transmitido de indivíduo para indivíduo quando um hábito é copiado? Não são coisas, não são pacotes de matéria, mas apenas informação pura, são as informações que geram o padrão de comportamento que se replica. Um vírus cultural, ao contrário de um vírus biológico, não está ancorado a qualquer tipo de meio físico de transmissão.

Todas as teorias convencionais da evolução cultural sobre a origem do Homem e sobre o que o torna diferente das demais espécies são teorias fundamentadas nos genes.

Embora tenha os seus alicerces na evolução genética, a teoria de Dawkins contraria-a ao retirar a exclusividade ao gene, introduzindo o meme como segundo replicador existente no planeta.

Meme, que soa como gene, provém da palavra grega *mimeme* que significa “aquele que é imitado” (Blackmore, 2000).



Fig.23 - Raquel Melgue, *Iconopatia*, 2010.

Os memes estão por todo o lado são informação copiada, por imitação, de pessoa para pessoa, através da linguagem, da fala, dos gestos, da roupa, da arte, etc.

Os memes proliferam porque são informações egoístas que serão copiadas. Podem ser copiados porque são bons, verdadeiros, úteis ou bonitos ou até mesmo que não apresentem nenhuma destas características. Todos os memes tentam ser copiados utilizando os seres humanos como vectores.

Qualquer informação que vá de encontro aos critérios de variação e selecção produzirá design. Este é o princípio do Darwinismo e, analogamente, é o que Richard Dawkins desenvolveu no seu livro “The Selfish Gene” em 1976.

Ora, a informação que é copiada é um replicador que se copia de modo egoísta, independentemente das consequências (Blackmore, 2000).

Porque é que um cérebro que tem a vantagem de ser capaz de copiar utilidades, como acender e manter o fogo, aprender novas técnicas de caça, inevitavelmente também não copiará penas na cabeça, roupas esquisitas, rostos pintados ou tendências artísticas?

Há uma corrida armamentista entre os genes - que querem espécies com cérebros económicos e que por isso, não perdem tempo a copiar tudo –, e os memes que se empenham em tornar o cérebro cada vez maior.

De acordo com a teoria memética, o crescimento cerebral é orientado pelos memes, principais responsáveis pela transmissão cultural à qual Susan Blackmore (2000)



Fig.24 - Raquel Melgue, *Eroktiti*, 2010.

nomeia de Força Memética.

Conforme os memes evoluem – o que acontece inevitavelmente - controlam um cérebro “grande” que é mais eficiente a copiá-los do que a controlá-los, o que justifica a peculiaridade do cérebro humano, apreciador de arte.

A arte, assim como a linguagem, é um vírus, que se replicou e propagou, e ao qual o homem se acomodou. Tal como a maioria dos parasitas, é perigoso no início, porém depois expande-se e adapta-se até que seja criada uma relação simbiótica entre si e o seu hospedeiro.

Contrariamente ao Homem, todas as outras espécies são apenas máquinas genéticas que raramente copiam. O Homem é a máquina memética por excelência.

A Hiperteca Akaísta parte do pressuposto da existência duma genética artística.

O *Mnemono*, unidade elementar do genoma, replica-se e propaga-se estabelecendo combinações entre si que afectam e infectam a imagética artística – o *Artiverso*.

A obra de arte surge, assim, como complexo mnemónico de auto-reflexão que, para além de se explicar a si mesmo, constitui o enunciado para produções futuras, através da formulação de paradigmas ciclicamente renovados.

A teoria memética surge aqui como influência - influxo criador - ao trabalho artístico desenvolvido, uma vez que, esta se encaixa na reflexão acerca do exercício artístico.



Fig.25 - Raquel Melgue, *O Pensamento Parasita*, 2009.

5. A HIPERTECAAKAÍSTA

O hiperarquivo *Hiperteca Akaísta* resultou da partilha instrumental de fluxos criativos. Sendo distinto do artista (*engenheiro mnemético*) a *Hiperteca* coexiste com o mesmo em mutação constante, mútua e simultânea realizando listas, índices, compartimentos, caminhos e categorias. Como o artista o arquivo orienta-se ao seu próprio ritmo, para uma direcção imprevisível, o que se deve à sua natureza auto-eco-organizadora pois, de acordo com este princípio, da auto-eco-organização, a organização do mundo vivente encontra-se inscrita no interior da sua própria organização (*hipertaxinomia*). Não se pode separar um ser autónomo (*Autos*) do seu habitat cosmo-fisiológico (*Oikos*), como também é essencial pensar que *Oikos* está em *Autos* sem que por isso *Autos* deixe de ser autónomo (Morin, 1997).

Analogamente à “Biblioteca de Babel” criada por Borges (1998), o arquivo *Hiperteca Akaísta* constitui-se em rede, tal como um neurónio, cujos prolongamentos formam galerias hexagonais que comunicam entre elas. A *Hiperteca*, tal como a “Biblioteca de Babel”, é a transfiguração do mundo real para o virtual.

O *hiperarquivo* é desenvolvido e estudado como uma gigantesca criatura, como uma única entidade colectiva formada por diversos organismos, cujos contornos se desenham diante de nós. Da coluna vertebral, aqui concebida como a Escada Espinal (ver volume 2), estendem-se numerosas artérias até às extremidades desse corpo esquivo que, embora estejam dispostas de forma sucessiva, funcionam em interdependência e influência permitindo que a informação circule continuamente e chegue a todas as células, recebendo, assim, novas informações e



Fig.26 - Raquel Melgue, *A Hiperteca Akaísta*, 2010.

reciclando as antigas. Criam-se novas contradições, recuperam-se velhas contradições. Todo o sistema permanece numa dinâmica vital que assegura a manutenção, adaptação e evolução da entidade no seu todo. As partes do seu corpo cintilam, incendiam-se e oscilam ao ritmo do bater do coração.

Neste superorganismo, a unidade matriz são os *mnemonos* que adquirem novas formas quando experimentam o êxtase – *pornomnemonos*, voltando novamente ao seu estado inicial quando atingido o período refractário.

À semelhança da teoria memética desenvolvida por Dawkins na sua obra “The Selfish Gene” (2006), os *mnemonos*, tal como os memes são estruturas que contêm mensagens codificadas capazes de criar diferentes circunstâncias baseadas num conjunto de instruções pre-determinadas. Os *mnemonos*, ao mesmo tempo que são unidades de informação, são como vírus, que se replicam aceleradamente.

Arte igual a vida. Desde o aparecimento do primeiro *mnemono* que o processo evolucionário da *Hiperteca* não cessa de se complexificar, formando ecossistemas interdependentes dentro do macrossistema *Hiperteca Akais-ta* que, por sua vez, é um microssistema se comparado com o macros sistema *Artiverso*, a grande obra de arte que contém todas as outras.

CONCLUSÃO

As obras de arte não são realidades estritamente semânticas. Enquanto representações, são realidades potenciais que necessitam de ser activadas como experiência efectiva, activação essa que não se encontra exclusivamente no plano semântico, isto é, na identificação do seu sentido.

Se encarada de acordo com este princípio de activação de representações, a interpretação não é algo exterior à arte, mas a sua condição. No entanto, ser condição não é ser objectivo, ponto de chegada ou materialização do potencial da representação enquanto experiência. De facto, “reduzir a obra de arte ao seu conteúdo para depois interpretar esse conteúdo, é o mesmo que domesticar a obra de arte. A interpretação torna a arte dócil, conformada” (Sontag, 2000: 24).

A arte não é algo que tenha uma origem ou um fim, é um tema obscuro. Contrariamente a determinadas coisas dotadas de constância, das quais se pode deduzir ou induzir uma característica, a arte é polimorfa e demasiado diversificada. O seu conceito é demasiado vago para ser um conceito.

Por esta razão, é insultuoso para a obra de arte subordiná-la a categorias estritas de raiz intelectual, reduzindo a sua experiência a um exercício hermenêutico e semanticista de interpretação de sentidos. Não se trata, evidentemente, de recusar às experiências artísticas uma dimensão intelectual, mas sim recusar a sua redução ao plano unívoco das experiências intelectuais. Aquilo que está em causa não é a interpretação enquanto constituição do mundo em coisa humana, mas a interpretação que reduz a arte a um pretexto para um exercício de decifração

de significados ocultos, a interpretação que reduz a recepção à dimensão semântica.

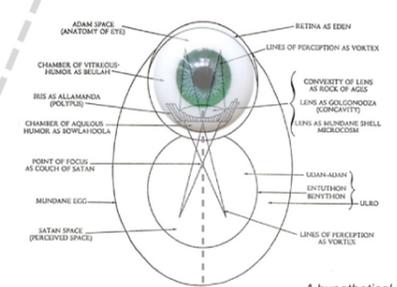
Nesta perspectiva, ao dar a palavra à obra de arte (arte feita de si mesma), a *Hiperteca Akaísta* desenvolveu-se como afirmação da arte contra a visão semanticista desta, mais especificamente, contra a interpretação.

Através do presente estudo e da viagem aos meandros do código genético artístico, isto é, o código mnemónico, dando a conhecer a unidade elementar da arte e a complexidade de estados que ela assume e de interacções que opera, o desenvolvimento da *Hiperteca Akaísta* permitiu mostrar a eficácia do trabalho artístico no seu todo. Ora, a arte constitui-se como um organismo autónomo capaz de se defender e explicar a si própria. Manipulando o seu dialecto consoante as motivações que a alicerçam, ela própria despoleta no observador aquilo que pretende, poupando-o a leituras lógico-sintáticas. Arte como narrador e narração.

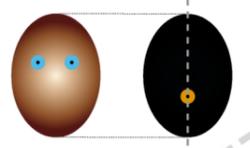
Após a elaboração do presente Trabalho de Investigação em Arte, considero que os objectivos inicialmente delineados foram alcançados. Contudo, é imperativo referir que a *Hiperteca Akaísta* se encontra em permanente devir, não sendo dotada, por isso, de um carácter estanque. Da mesma forma que não apresenta porta de entrada, o *hiperarquivo* também não tem porta de saída. A meta será sempre um novo limite. Assim, o término desta etapa, determinado pelo tempo, não constitui um fim em si mesmo, mas antes um novo ponto de partida para outros caminhos e encruzilhadas da saga artística.

A HIPERTECA AKAÍSTA

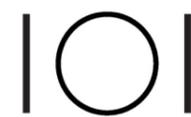




A hypothetical model for visionary geography in "Milton", K.P. Easson e R.R. Easson, 1979



AUTO ∞ OIKOS ∞ AUTO

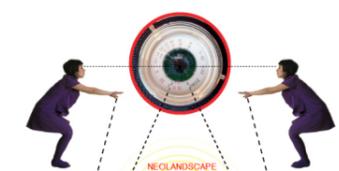


ORGANISMO AUTO-ECO-ORGANIZADOR
 Organismo independente enquanto dependente.
 A autonomia está dependente da alimentação cósmica: material e cultural.
 O ritmo do Universo (OIKOS) está inscrito em cada unidade vivente (AUTO). (Edgar Morin)

ARTISTA



Engenheiro Mnemético
 NÃO IMPAR

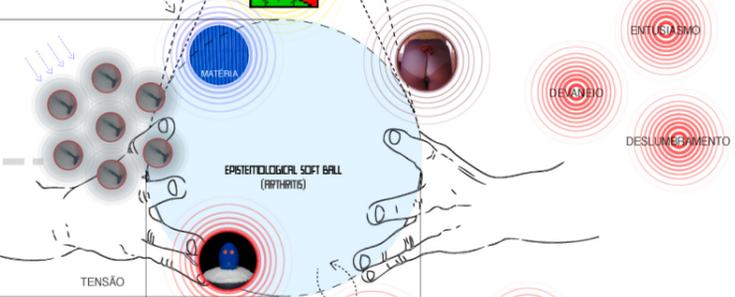


OPINIÃO BABÉLICA

RATIUERASO

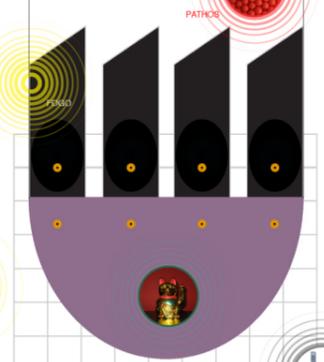
HIPERMULTIDOXIA

CICLO EPACMÁSTICO
 que tende a aumentar gradualmente



COSMOGENÉTICA

PERENE



पुरुष

MOCA	AM	INVENTA	SHALLITA	SOMA	BRUNGA	ADRI	BITI	ADIM
PARA	ALGUA							ATLANTA
SIPA								NOVA
ALORA								SARA
VARONA								SATIA
KUSIPA								BRISA
ALGUA								ANARA
PARA								NOVA
PIKARO	PIKA	PIKAR	PIKAR	PIKAR	PIKAR	PIKAR	PIKAR	PIKAR

पुरुष

[O PORNOMNEMONO É UM MNEMONO EM ACÇÃO]

OS PORNOMNEMONOS SÃO PARECIDOS AO MEMES. OS MEMES, POR SUA VEZ, SÃO ANALÓGOS AOS GENES MAS MENOS NÓS.

de MNEMÓNICA

A grelha do Parmasayika é um diagrama religioso que divide o panteão hindu segundo as medidas do "Purusha" - homem cósmico primordial. O lótus nasce do ponto central do seu umbigo, e deste, "brahma" ou o princípio vital do universo. O diagrama foi utilizado na construção de templos e também de cidades. O arquitecto tinha como missão reproduzir nas suas construções o protótipo humano do universo.



Fig. 27 - Raquel Melgue, Vector Energético, 2010.

ÍNDICE DE IMAGENS

Fig. 1 - J. Clottes, (*sem título*), 1995

Pormenor de uma pintura da Gruta de Chauvet (30 000 a.C), Vallon-Pont-d'Arc, França (© J.Clottes).

Fig.2 - Super Artista, *Brancusi Chinês*, 2010.

Ante-projecto de cerâmica (© Super Artista).

Fig.3 - Piero Manzoni, *Merda d'artista #004*, 1961.

Obra composta por 90 latas com 30g (cada) de fezes do artista; 4,8x6,5x6,5cm; Coleção Tate Modern (© Tate).

Fig.4 - Ad Reinhardt, *How to Look at Modern Art in America (1961 fifteen years later)* (pormenor), 1961.

Cartoon feito deliberadamente para jornal "New York newspaper PM" em 1946 e reimpresso na "ARTnews" em 1961; 31x24cm (© ARTnews).

Fig.5 - Raquel Melgue e Joana Rosa Bragança, *Desintorverte*, 2005.

13 fotografias; registos fotográficos da performance realizada em Maio de 2005 na Universidade de Évora (© Melgue).

Fig.6 - Pedro Portugal, *Observado, Observador, Observação*, 2003.

Acrílico sobre papel; 50x90cm; Coleção Portugal Telecom (© Pedro Portugal).

Fig.7 - Raquel Melgue, *aka C.A.I.*, 2010

Desenho digital; concebido na elaboração do presente volume (© Melgue).

Fig.8 - Super Artista, *Post Cristo: Depiction of a Hidden Painter*, 2011.

Escultura Isidro Paiva "After Made" fotografada por iPhone; dimensões variáveis; Coleção Isidro Paiva (© Super Artista).

Fig.9 - Mathieu Fleury, *Entre-Pólos*, 2010.

Ilustração, técnica mista sobre papel; 42x30cm; Coleção Particular (© Mathieu Fleury).

Fig.10 - Michelangelo Pistoletto, *The Ears of Jasper Johns*, 1966.

Fotografia composta por dois elementos, impressão sobre papel; 250x80cm (cada); fotografia de P.Bressano; Coleção Fondazione Pistoletto, Biella (© Fondazione Pistoletto).

Fig.11 - Raquel Melgue, (*sem título*), 2010.

Desenho digital; dimensões variáveis (© Melgue).

Fig.12 - Andy Warhol, *Dance Diagram [3] (Fox Trot: The Lindy Tuck-In Turn-Man)*, 1962.

Caseína e grafite sobre tela; 177x137cm; Coleção The Present Lot (© Warhol Foundation).

Fig.13 - Sebastian Brant, *Hexastichon*, 1509. Xilogravura.

Fig.14 - Elliott Erwitt, *SPAIN, Madrid, 1995, Prado Museum*, 1995. Fotografia, prova em gelatina-brometo de prata; 40,6x50,8cm (© Elliott Erwitt/ Magnum Photos).

Fig.15 - Raquel Melgue, *Lebensraum*, 2010.

Desenho digital; concebido na elaboração do Vol.II (© Melgue).

Fig.16 - Raquel Melgue, *Physis (A)wake*, 2009. Fotografia, impressão Lambda; 150x150cm (© Melgue).

Fig.17 - Raquel Melgue, *Monoktiti / Ante-projecto*, 2010.

Desenho digital (© Melgue).

Fig.18 - Raquel Melgue, *Esquema para performance#33*, 2008.

Desenho digital. (© Melgue)

Fig.19 - Raquel Melgue, *Willfull, Archenemy, Némesis*, 2010.

Fotografia, impressão Lambda; 150x270cm (© Melgue).

Fig.20 - Raquel Melgue, *V.A.T. #2* (pormenor), 2010.

Desenho digital sobre fotografia; Impressão Lambda; 60x90cm (© Melgue).

Fig.21 - Raquel Melgue, *Tolly Wants a Tracker* (pormenor), 2010.

Desenho digital; Impressão Lambda; 60x90cm (© Melgue).

Fig.22 - Rui Valério, *Just a Minute* (video stills), 2007.

Vídeo PAL, cor, som, 60" (© Rui Valério).

Fig.23 - Raquel Melgue, *Iconopatia*, 2010.

Fotografia, impressão Lambda; 90x60cm (© Melgue).

Fig.24 - Raquel Melgue, *Eroktiti*, 2010.

Fotografia, impressão Lambda sobre duratran montada em caixa de luz; 120x90cm (© Melgue).

Fig.25 - Raquel Melgue, *O Pensamento Parasita* (video still), 2009 (© Melgue).

Fig.26 - Raquel Melgue, *A Hiperteca Akaista*, 2010.

Fotografia, impressão Lambda; 100x100cm (© Melgue).

Fig. 27 - Raquel Melgue, *Vector Energético*, 2010.

Desenho digital que contém fotografias e imagens apropriadas da internet desrespeitando a lei do copyright; concebido na elaboração do presente volume (© Melgue).

BIBLIOGRAFIA

Bayer, R. (1978) *História da Estética*. Lisboa: Editorial Estampa.

Blackmore, S. (2000) *The Meme Machine*. London: Oxford University Press.

Benjamin, W. (1992) *Sobre a Linguagem em Geral e sobre a Linguagem Humana*. Lisboa: Relógio D' Água.

Borges, J. L. (1998) *Ficções*. Lisboa: Editorial Teorema.

Burroughs, W. (1994) *A Revolução Electrónica*. Lisboa: Vega.

Carruthers, M. (1990) *The Book of Memory: A Study of Memory in Medieval Culture*. Cambridge: Cambridge University Press.

Cassirer, E. (2003) *Linguagem e Mito*. São Paulo: Perspectiva.

Clottes, J. (2003) *Return to Chauvet Cave, Excavating the Birthplace of Art: The First Full Report*. London: Thames & Hudson.

Croce, B. (2008) *Breviário de Estética*. Lisboa: Edições 70.

Damásio, A. (2010) *O Livro da Consciência: a Construção do Cérebro Consciente*. Lisboa: Círculo dos Leitores.

Darwin, C. (2006) *On the Origin of Species: by Means of Natural Selection*. Mineola, NY: Dover Publications.

Dawkins, R. (2006) *The Selfish Gene*. London: Oxford University Press.

Deleuze, G. e Guattari, F. (1972) *Mille Plateaux: Capitalisme et Schizophrénie*. Paris: Les Editions de Minuit.

Dennett, D. (1996) *Darwin's Dangerous Idea: Evolution and the Meanings of Life*. London: Penguin.

Dicionário da Língua Portuguesa (2011) Porto: Porto Editora.

Dondis, D. A. (2003) *Sintaxe da Linguagem Visual*. S.Paulo: Martins Fontes.

Guthrie, W.K.C. (1971) *The Sophists*. New York: Cambridge University Press.

Koestler, A. (1970) *The Act of Creation*. London: Macmillan.

Naddaf, G. (2005) *The Greek Concept of Nature*. New York: Suny Press.

Morin, E. (1997) *O Método I: A Natureza da Natureza*. Lisboa: Publicações Europa América.

Pereira, M. H. (2009) *Estudos de História da Cultura Clássica: I Volume - Cultura Grega*. Lisboa: Edições Gulbenkian.

Pinker, S. (2008) *The Stuff of Thought: Language as a Window into Human Nature*. London: Penguin.

Portugal, P. (2007) 'Eu Explico', pp. 4–30 in F. Santos (ed.) *Pedro Portugal: Eu Explico*. Porto e Lisboa: Galeria Fernando Santos.

Sontag, S. (2004) *Contra a interpretação e Outros Ensaios*. Algés: Gótica.

Varnedoe, K. (2006) *Pictures of Nothing: Abstract since Pollock*. New Jersey: Princeton University Press.

Von Foerster, H. (2002) *Understanding Understanding: Essays on Cybernetics and Cognition*. New York: Springer-Verlag New York inc..

Vygotsky, L. (1986) *Thought and Language*. London: The MIT Press.

Wardy, R. (1996) *The Birth of Rhetoric: Gorgias, Plato and their Successors*. New York: Routledge.

Yates, F. (2001) *The Art of Memory*. Chicago: University of Chicago Press, 2001.

BIBLIOGRAFIA DE APOIO

Barthes, R. (1977) *Image, Music, Text*. New York: Hill&Hang.

Barthes, R. (1987) *O Rumor da Língua*. Lisboa: Edições 70.

Coleman, C. (2002) EE 60/60: Fotografias de Elliott Erwitt. Madrid: Museu Nacional Cento de Arte Reina Sofia.

Gombrich, E.H. (1995) *The Story of Art*. London: Phaidon Press.

Foucault, M. (1992) *O que é um Autor?* Lisboa: Vega.

Heidegger, M. (2007) *A Origem da Obra de Arte*. Lisboa: Edições 70.

Reinhardt, Ad (1991) 'How to Look at Modern Art in America (1961 fifteen years later)', pp.110–111 in *The Museum of Contemporary Art* (ed.) *Ad Reinhardt*. Los Angeles: Museum of Contemporary Art.

Ramos, M. (2004) *Homeostética: 6=0*. Porto: Fundação de Serralves.

Kubler, G. (2004) *A Forma do Tempo*. Lisboa: Vega.